

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra českého jazyka a literatury

Bakalářská práce

Vítek Vondra

Specifika komunikace hráčů League of Legends: Wild Rift

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou bakalářskou práci vypracoval samostatně, pouze s využitím uvedených zdrojů a literatury.

V Olomouci, dne 13. dubna 2023

Vítek Vondra

Poděkování

Tímto bych chtěl poděkovat panu doc. Mgr. Kamilu Kopeckému, Ph.D. za jeho cenné rady, tipy a trpělivost během tvorby mé bakalářské práce. Dále bych chtěl poděkovat kamarádům z týmu GLORE, bez kterých by tato práce nevznikla.

Obsah

ÚVOD.....	1
TEORETICKÁ ČÁST.....	2
1 SLOVNÍ ZÁSoba ČEŠTINY.....	2
1.1 Spisovná čeština	2
1.1.1 Hovorové prostředky	3
1.1.2 Knižní prostředky	3
1.1.3 Neutrální prostředky	3
1.2 Nespisovná čeština	3
1.2.1 Nářečí.....	3
1.2.2 Sociolekty	4
1.2.3 Slang	4
1.2.4 Argot.....	4
1.2.5 Profesní mluva.....	5
2 OBOHACOVÁNÍ SLOVNÍ ZÁSoby	6
2.1 Tvoření nových slov.....	6
2.2 Významové změny existujících slov	7
2.3 Vznik ustálených slovních spojení	7
2.4 Přejímání cizích slov.....	8
2.5 Zánik slov	8
3 ELEKTRONICKÁ KOMUNIKACE	9
3.1 Formy e-komunikace.....	9
3.2 Chat.....	10
3.3 Netiketa.....	10
3.4 Emotikony	10
3.4.1 Příklady emotikonů objevujících se na Discordu	11
3.4.2 Příklady emotikonů objevujících se v psané komunikaci	11
3.4.3 Příklady emotikonů objevujících se ve hře Wild Rift	12

4	HRY A ESPORT	13
4.1	Základní typologie hráčů	13
4.1.1	Příležitostní hráči	13
4.1.2	Pravidelní hráči	13
4.1.3	Nonstop hráči	14
4.2	Dělení her dle zkratk	14
4.2.1	RPG	14
4.2.2	MMORPG	14
4.2.3	MOBA	15
4.3	League of Legends	15
4.4	League of Legends: Wild Rift	16
4.5	Rozdíly mezi základní počítačovou hrou League of Legends a její mobilní verzí League of Legends: Wild Rift	17
4.6	Esport	19
4.6.1	Historie esportu	19
4.6.2	Struktura esportu	19
4.7	Osobní a týmové úspěchy	21
	EMPIRICKÁ ČÁST	24
5	PROSTŘEDKY LEXIKÁLNÍ	25
5.1	Anglicismy	25
5.2	Abreviace	27
5.3	Univerbizace	29
5.4	Přírovnávací frazeologismy	30
5.5	Vulgarismy	32
6	MORFOLOGICKÁ ADAPTACE ANGLICKÝCH VÝRAZŮ	35
7	SYNTAKTICKÉ PROSTŘEDKY	37
7.1	Apoziopeze	37
7.2	Elipsa	38

7.2.1 Eliptická odpověď	39
8 ŘEČNICKÉ PROSTŘEDKY	40
8.1 Apostrofa	40
8.2 Řečnická otázka	40
8.3 Hyperbola	41
8.4 Inverze	42
8.5 Iterace	43
9 PRVKY MLUVENOSTI V PSANÉM TEXTU	45
10 DISCORD	47
11 SLOVNÍ MRAK	50
ZÁVĚR	51
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	52
Publikace	52
Internetové zdroje	53
Obrázky	55
PŘÍLOHA 1: SEZNAM VÝZNAMNÝCH POJMŮ OBJEVUJÍCÍCH SE V KOMUNIKACI HRÁČŮ HRY WILD RIFT	57
PŘÍLOHA 2: SEZNAM VÝZNAMNÝCH ZKRATEK OBJEVUJÍCÍCH SE V KOMUNIKACI HRÁČŮ HRY WILD RIFT	59

Úvod

Není pochyb, že informační technologie hrají celosvětově velmi podstatnou roli. Jsou pro nás snadno dostupné a do kontaktu s nimi přicházíme v podstatě každodenně. Díky elektronické komunikaci můžeme být v kontaktu s lidmi, a to nepodléhající místu či času. Určitými svědky důležitosti moderních technologií jsme mohli být v nedávných letech, kdy vypukla pandemie, která zapříčinila uzavření škol a výuka tak musela probíhat online.

V dnešní době si mnoho lidí život bez elektronického spojení již neumí představit. Lidé tráví mnoho času dopisováním si se svými blízkými, a to celé nezbytně ovlivňuje jazykovou vybavenost těchto uživatelů. Cílem této bakalářské práce je tato jazyková specifika popsat. Je zřejmé, že online komunikace se podstatně liší od komunikace běžné. Mnoho rozdílů můžeme najít také napříč všelijakými komunitami, které se liší zejména svými zájmy neboli zaměřením. Pokud jde vyloženě o komunity herní, můžeme v nich najít různorodou slovní zásobu, v níž je nepřehledné množství jazykových specifik, jež jsou podřízena každému druhu jednotlivých her. I z tohoto prostého důvodu týkajícího se obsáhlosti se v této práci zaměříme pouze na specifika synchronní komunikace mezi hráči hry LoL: Wild rift, která patří mezi nejoblíbenější mobilní hry dnešní doby.

V teoretické části se budeme nejprve zabývat slovní zásobou českého jazyka, poté přejdeme k elektronické komunikaci, a nakonec krátce popíšeme jednotlivé hry a esport. Na závěr rozebereme přímé výpovědi uživatelů daného sociolektu s uvedením vysvětlivek, které nám značně pomohou s odhalením jazykových zajímavostí komunity hry LoL: Wild Rift.

Teoretická část

1 Slovní zásoba češtiny

Souborem veškerých lexikálních jednotek (tzn. jednovýznamových i vícevýznamových slov) a ustálených slovních spojení je lexikon neboli slovní zásoba jazyka. Přesný počet není znám, důležité je však vědět, že se ustavičně mění. K jakési představě o slovní zásobě můžeme dojít skrze výkladové slovníky. Příkladem může být náš nejobjemnější slovník nazývaný se Příruční slovník jazyk a českého, ve kterém se objevuje kolem čtvrt milionu heslových slov. Pokud jde o slovní zásobu jednotlivce, je pochopitelně o dost menší. Udává se, že průměrný jedinec aktivně disponuje (v mluvených i psaných projevech) zhruba 5 000 – 10 000 slov. Počet je ovšem daný závislostí na jeho vzdělání, rozumových schopnostech, společenském zařazení apod. Co se týče pasivní slovní zásoby průměrného jedince, většinou se udává okolo 40 000 slov. Pasivní zásobou můžeme označit taková slova, která sice člověk zná, ale běžně tyto slova neužívá.

Každý jazyk má jakési jádro, které můžeme označit jako centrum slovní zásoby. V tomto jádře jsou slova, která patří mezi ty nejvíce užívané, tzn. nepostradatelné pro každodenní běžnou komunikaci (např. máma, škola, maso, den apod.). Tyto jádrová slova obvykle patří mezi ty vývojově nejstarší. Zároveň představují jakousi jazykovou stabilitu, což je podstatné pro slovník jako celek. Jsou zpravidla nemotivovaná, přičemž se sama stávají primární složkou pro vznik slov odvozených. Pojmenování bývají neutrální a počet těchto slov v jazyce nebývá velký, ovšem frekvence výskytu je velmi vysoká. U slovníkového jádra můžeme najít protiklad, který představují méně frekventované lexikální jednotky. Jedná se o slova zastarávající, o nichž se uvádí, že stojí tzv. na periferii lexikálního systému. (Hladká in Grepl a kol., 1995, str. 92-93)

1.1 Spisovná čeština

Spisovný jazyk je nejdůležitějším útvarem v národním jazyku. Tento jazyk má podobu psanou a podobu mluvenou, z nichž každá zastupuje různé společenské funkce. Se spisovnou češtinou se můžeme setkat ve všech oblastech oficiálního styku, a to např. ve školách, na úřadech, v odborné a umělecké literatuře apod. Spisovná čeština se dělí na knižní (psané

jazykové projevy), neutrální a hovorovou (mluvené projevy). (Hubáček a kol., 2002, str. 24-25)

Spisovná čeština se jeví jako celonárodně závazný, funkčně nejvyšší a prestižní útvar národního jazyka, má nejpropracovanější a nejbohatší výrazové prostředky, je jí věnována stále odborná pozornost, zejména ve smyslu stálého sledování jazykové normy a následné úpravy kodifikace. (Tamtéž, str. 25)

1.1.1 Hovorové prostředky

Se slovy hovorovými se můžeme nejčastěji setkat v mluvených projevech, a to např. s rodinou, známými atd. Osobitým prvkem u hovorových prostředků bývá expresivita. Důležité jsou zde také neologismy, které s sebou nesou jistou živost. Tyto nové výrazy jsou výraznou složkou vyjadřování dnešní mládeže.

1.1.2 Knižní prostředky

Knižní slova jsou typická pro psaný projev, ačkoli výjimkou může být slavnostní promluva. Knižnost dodává mluvě jakousi prestiž, díky které patří do vyššího stylu. Knižní a neutrální prostředky mezi sebou značně kooperují, jelikož z knižních slov se mnohdy stávají slova neutrální a ze slov neutrálních slova knižní. V běžné komunikaci se knižní prostředky většinou nepoužívají.

1.1.3 Neutrální prostředky

Neutrální slova zaujímají převážnou část veškeré slovní zásoby spisovného jazyka. Můžeme se s nimi potkat ve všech komunikačních variacích. Mnohdy mají funkci pojmenovávací a obsahují především slovní zásobu a gramatické a pravopisné tvary.

1.2 Nespisovná čeština

1.2.1 Nářečí

Dialekt neboli nářečí je jazykovým útvarem jazyka národního, který je užíván pouze na určitém území, které bývá zpravidla ohraničené. Slouží především jako nástroj jazykové komunikace v pracovním či běžném styku, a to primárně na venkově. V ČR se tato nářečí seskupují dle příbuznosti do čtyř nářečních skupin. První z nich tvoří nářečí česká. Druhou

skupinu pak zastupují nářečí hanácká (nebo také středomoravská). V předposlední se můžeme seznámit s nářečí moravskoslovenskými (neboli východomoravskými) a v poslední skupině se nachází nářečí slezská (či také lašská). Co se týče nářečí místního, jde o jazykové útvary strukturní, jelikož mnohdy mají specifické prostředky. Ty mohou být jak zvukové, tak i mluvnické či slovníkové. V nářečních skupinách může docházet k rozdílům mezi nářečími. To má za následek vytváření přechodného pásma, které je mezi nářečími a jazykem spisovným, což vede k tomu, že se zde uplatňují útvary nadnářeční, tzv. interdialekty, např. obecná čeština, obecná hanáčtina, obecná moravská slovenština a obecná laština (slezština). Hlavní postavení tu má samozřejmě obecná čeština, která je územně nejzastoupenějším interdialektem. Obecná čeština zde plní funkci kulturní. (Hubáček a kol., 2002, str. 25)

1.2.2 Sociolekty

Sociolekty jsou útvary, které jsou vymezené dle hledisek sociálních. Od dialektů se tyto útvary liší tím, že je nemůžeme považovat za strukturní, jelikož nemají mluvnické prostředky. Nejčastěji se vytvářejí na bázi obecné či hovorové češtiny, přičemž nejméně se tvoří na bázi nářeční. K sociolektům patří slang a argot. (Tamtéž, str. 27)

1.2.3 Slang

Slang je soubor slov a frází užívaných skupinou lidí spjatých stejným zájmem, eventuálně též profesí. Pro slangovou slovní zásobu je charakteristická velká synonymičnost, expresivnost, uplatnění jazykové hry, metaforičnost apod. (Hladká in Grepl a kol., 1995, str. 94)

Slang má podobu nespisovné vrstvy specifických pojmenování uplatňovaných v běžném dorozumívání mezi lidmi, kteří jsou na sebe vázání stejným pracovním prostředím nebo stejným okruhem zájmů. Je také součástí národního jazyka. Slang slouží k speciálním potřebám jazykové komunikace, a to jako prostředek pro vyjádření příslušnosti vzhledem k prostředí nebo k nějaké zájmové oblasti. (Hubáček a kol., 2002, str. 27)

1.2.4 Argot

Argot je mluva společenské spodiny. Především v argotu (ale i ve slangu a v profesních mluvách) se uplatňuje přejímání z cizích jazyků (v argotu to mj. souvisí se snahou vytvářet slova obecně nesrozumitelná). Hranice mezi uvedenými jazykovými poloútvary, a tudíž i mezi jejich

slovní zásobou, nejsou ostře vymezitelné. Např. profesní mluva a pracovní slang mohou splývat. (Hladká in Grepl a kol., 1995, str. 94)

Argot také můžeme označovat jako jakousi „tajnou mluvu“, která je užívána lidmi na okraji společnosti, a to např. zloději, recidivisty, prostitutkami apod. Argotem je především myšlen shluk nespisovných výrazů (tzv. argotismů), jehož úkolem je utajit danou skutečnost, např. *zatloukat* (zapírat), nebo *stříkačka* (pistole). (Hubáček a kol., 2002, str. 27)

1.2.5 Profesní mluva

Profesní mluva je soubor termínů a frází užívaných skupinou zaměstnanců při pracovním procesu. Pro profesní mluvu (a pracovní slangy) je typická zejména významová jednoznačnost lexikálních jednotek v daném prostředí a vyjadřovací úspornost (tendence k jednoslovným pojmenováním). (Hladká in Grepl a kol., 1995, str. 94)

Profesionalismy jsou nespisovnými neutrálními termíny, kde např. v lékařském slangu slovo *exnout* znamená zemřít. Existují také slangismy v užším slova smyslu, a to např. ve slangu studentském, kde slovo *tělák* označuje tělocvik, nebo slovo *čenina*, které označuje češtinu jako vyučovací předmět. (Hubáček a kol., 2002, str. 27)

2 Obohacování slovní zásoby

Slovní zásoba jazyka se neustále vyvíjí. Tak, jako nějaká slova zastarávají či zanikají, mnohdy se setkáváme i se slovy nově vzniklými, které nazýváme neologismy. Neologismy zpravidla pojmenovávají nové věci, nebo ty nynější nahrazují výrazy přesnějšími. (Martincová in Karlík, Nekula, a Pleskalová, 2002, str. 284)

Nové lexikální prostředky se do podvědomí lidí šíří stále rychleji, čímž samozřejmě postupem času ztrácí svou novost. Vzhledem k obsahu této práce mohou být zajímavé neologismy s jednopísmenovým pojmenovávacím lexémem, a to především díky přejímkám z anglického jazyka. Například jednopísmenový komponent e-, což významově znamená elektronický, může vyjadřovat hned několik výrazů, jako je e-hra, e-informace nebo e-vzdělávání. Můžeme se setkat také s komponentem i-, který zastává význam internetový, např. i-technologie nebo i-reklama. Posledním komponentem je komponent m-, který značí význam mobilní. Kupříkladu m-gaming, který je velmi podstatným prvkem této práce.

V české slovní zásobě se tyto nové výrazy objevují od 90. let 20. století, což neodmyslitelně souvisí s rychlým rozvojem moderních informačních a komunikačních technologií. Je tedy zřejmé, že výrazy s komponenty e-, i-, a m- spadají primárně do oblasti týkající se internetu a elektronické a mobilní formy komunikace. (Opavská in Martincová, 2005, str. 232)

Mimo to se můžeme setkat s dalšími způsoby obohacování slovní zásoby, a to s tvořením nových slov, významovými změnami slov již existujících, vznikem ustálených slovních spojení, přejímáním slov cizích, a nakonec i se zánikem slov. (Šlosar in Grepl a kol., 2012, str. 109)

2.1 Tvoření nových slov

Velmi běžným způsobem rozšiřování slovní zásoby je tvoření slov neboli slovotvorba, což spadá do oblasti morfologie, jelikož se zde setkáváme s morfémy. Těmi jsou předpony, přípony a koncovky. Můžeme narazit hned na tři základní slovotvorné způsoby, kterými jsou odvozování (derivate), skládání (kompozice) a zkracování (abreviace). (Tamtéž, str. 110)

V dnešní době se zkratky objevují stále častěji. Motivací je především urychlení jakéhosi písemného záznamu či mluveného projevu. Cílem je tedy ušetření času ve prospěch

adresanta. Mnohdy se také můžeme setkat s různými aplikacemi, které mají omezený počet znaků před odesláním zprávy, díky čemuž dochází k hojnému využívání zkratk za účelem prodloužení dané informace. (Karlík, Nekula, a Pleskalová, 2002, str. 565)

2.2 Významové změny existujících slov

U změn slovního významu jde především o sémantické tvoření slov, které se dále dělí. V případě rozšiřování významu může jít např. o slovo limonáda, což je původně nápoj z citronu (Citrus limon – subtropický strom pěstovaný pro plody citrony). Setkat se můžeme také se zužováním významu, kde slovo dobytek byla původně kořist dobytá nepřáteli. Dalšími změnami slovního významu mohou být konkretizace či abstrakce. U abstrakce může být dobrým příkladem slovo jádro, které může představovat jak plod, tak i jádro nějakého problému. Mezi tuto skupinu neodmyslitelně patří také eufemismus (odejít navždy x zemřít) a dysfemismus (chcípnout x zemřít). Nesmíme zapomenout ani na zobecňování vlastních jmen, kde je pěkným příkladem slovo Lazar jakožto biblická postava. V nynější době, když se řekne lazar, si mnozí z nás tento výraz spojí s nemocným člověkem.

Mezi velmi důležité formy obohacování slovního významu patří nepochybně metafora – přenesení významu na základě vnější podobnosti (např. náš táta je hlavou rodiny) a metonymie – přenesení významu na základě vnitřní souvislosti (např. vypil celou sklenici). Narazit můžeme také na synekdochu, která je druhem metonymie. Jde o záměnu části za celek či naopak. (Šlosar in Grepl a kol., 2012, str. 111)

2.3 Vznik ustálených slovních spojení

U přejímání cizích slov hrají důležitou roli frazémy. Frazémem se rozumí ustálené spojení alespoň dvou slovních prvků, jejichž význam je nezaměnitelný. Objevit je můžeme pod jazykovými stereotypy, což je označení pro známé a ustálené kombinace slov. Idiomy neboli frazémy mají vlastní význam a jsou typickými pro určitý jazyk (např. dialekt). Značnou část tvoří i víceslovná pojmenování, např. kyselina sírová či štika obecná.

Nemalý podíl na vzniku národních ustálených spojení má samozřejmě historie. Nejčastěji můžeme narazit na ustálená přirovnání (hladový jako vlk), rčení – ustálená obrazná slovní spojení (roste jako z vody), pořekadla – ustálená vyjádření životní zkušenosti (i mistr tesař se někdy utne) a přísloví – mravní ponaučení udržovaná v ustálené podobě, která obvykle

vychází z lidové tradice (kdo se bojí, nesmí do lesa). Známé mohou být také pranostiky – lidové průpovědky o počasí a zemědělských činnostech v průběhu kalendářního roku (na Nový rok o slepičí krok). (Tamtéž, str. 112)

2.4 Přejímání cizích slov

Na inovaci ve slovní zásobě češtiny se nepochybně podílí i slovní zásoba cizích jazyků, která je jak zdrojem lexémů (tzn. základní jednotkou slovní zásoby jazyka), tak i zdrojem lexikálních elementů, které jsou potřeba při tvoření nových slov.

Rozbor nové vrstvy slovní zásoby češtiny potvrzuje dnes všeobecně známou skutečnost, že na obohacování lexika češtiny se významně podílejí přejímky a že mezi nimi mají v současnosti zcela výsadní postavení anglicizmy. Ukazuje se, že počet přejímek pocházejících z jiných jazyků než z angličtiny je v poměru k anglicizmům velmi nízký a že i mnohé z těchto původem neanglických výrazů, majících většinou ráz internacionalizmů, se do češtiny dostaly právě prostřednictvím angličtiny. (Mravinacová in Martincová, 2005, str. 187)

2.5 Zánik slov

Slovní zásoba se neustále vyvíjí a stejně tak jako se v ní objevují slova nová, tak můžeme narazit také na slova, která postupem času zanikají. Jedná se především o historismy. Ty označují věci, které již neexistují. To znamená, že se tyto věci již v dnešní době nevyrábí a můžeme se s nimi setkat pouze v muzeích nebo z vyprávění. Například sudlice, grešle, píď. Oproti tomu existují archaismy, jež označují slova zastaralá, ale stále aktuální. Dalo by se říci, že je zvolen jakýsi novější význam pro jejich pojmenování, a to např. školmistr (učitel), šenkýř (hospodský) apod. (Šlosar in Grepl a kol., 2012, str. 112)

3 Elektronická komunikace

Informační a komunikační technologie s sebou přinášejí už dlouhou dobu mnoho nových možností a příležitostí, jak efektivně urychlit každodenní běžnou komunikaci. Účastníci elektronické komunikace jsou odděleni nejen místem, ale i časem. Bezpochyby každý, kdo má v dnešní době internet, využívá e-komunikaci, která je jakousi součástí jeho všedního života. Do této moderní techniky spadají počítače, mobily, tablety apod.

Pokud shrneme základní vlastnosti elektronické komunikace, jde primárně o: neřízenost, hromadnost, anonymnost, časovou a místní neomezenost, závislost na technologickém zabezpečení a v neposlední řadě závislost na počítačové gramotnosti komunikujících.

Pokud jde o rozdíly mezi běžnou a elektronickou komunikací, je jich podstatně mnoho. Jedním ze základních rozdílů je, že u běžné komunikace je základním prostředkem jazyk mluvený, kdežto u e-komunikace je hlavním prostředkem především jazyk psaný. Menšina jedinců využívá i jazyk mluvený, a to v aplikacích, které umožňují provozovat internetovou telefonii a videohovory. Těmi jsou např. Skype, Discord apod. Dalším rozdílem je to, že v e-komunikaci mohou být uživatelé anonymní. Mohou také komunikovat s rozsáhlým počtem komunikantů, zatímco v komunikaci běžné spolu uživatelé komunikují v omezeném počtu. (Kopecký, 2007, str. 7-9)

3.1 Formy e-komunikace

Internetová komunikace je bezvýhradně základním typem e-komunikace. Tu obvykle dělíme na online komunikaci a offline komunikaci. Online komunikace je taková, která prochází prostřednictvím počítačové sítě. Pokud je někdo připojen k internetu, je tedy online a je schopen navázat komunikaci s někým dalším, kdo je připojen také. Tato online komunikace se ještě dále dělí, a to na synchronní a asynchronní. Synchronní probíhá v reálném čase, kdy jsou všichni komunikanti přítomni (např. Skype). Naproti tomu asynchronní probíhá v odlišných časových oblastech (např. e-mail). Offline komunikace je taková, která probíhá oproti online komunikaci mimo počítačovou síť (např. dopis). (Kopecký, 2007, str. 21)

3.2 Chat

Chat můžeme definovat jako komunikaci přes internet, kde si dva, nebo i více jedinců vzájemně písemnou formou vyměňují zprávy. To se může uskutečňovat několika způsoby, od dopisování si na sociálních sítích, psaní e-mailů, až po diskuzní fóra apod. Správu komunikace v chatu mají na starost zpravidla adminové, kteří by měli v případě nějakých neshod či rozkolů vést konverzaci tím správným směrem a udržovat tak jakási komunikační pravidla neboli netiketu. Častým porušováním pravidel mohou být například rasistické urážky, porušování Listiny lidských práv a svobod apod. (Jandová, 2007, str. 14)

3.3 Netiketa

Je třeba říci, že komunikace skrze internet nemusí být vždy radostná. Mnohdy se na sociálních sítích můžeme setkat s lidmi toxickými, kteří oplývají velmi negativní energií, poutají na sebe pozornost a mohou šířit agresivitu. Každý z nás by se měl tomuto chování vyvarovat, nebo naopak napomáhat k jeho minimalizaci. K tomu slouží právě netiketa.

Netiketa je jakási pomyslná sbírka pravidel a zásad, která by se měla dodržovat v internetovém světě. Slovo netiketa je odvozeno z anglického net (= síť; častá zkratka pro internet) a slovo etiketa. Je třeba si uvědomit, že v internetovém světě bychom se měli chovat podobně jako ve světě reálném, to je jako civilizovaní lidé. Za tím účelem existuje netiketa, pravidla slušného chování na internetu. (Kopecký, 2007, str. 11)

3.4 Emotikony

Emotikony jsou vizuální prvky psaného jazyka, které můžeme označovat taktéž jako smajlíky. Funkce těchto emotikonů spočívá ve vyjádření emocí. Mohou být jak v podobě grafické, tak i v podobě textové. S těmi grafickými se můžeme setkat téměř ve všech různorodých aplikacích. V současnosti jich je takové nepřehledné množství, že jsou pomalu schopné nahradit běžnou komunikaci. Textové pak vznikají z ASCII tabulky, která se využívá zpravidla v mobilních a počítačových aplikacích. Ta nabízí celkem 128-255 neabecedních znaků, jež slouží k tvorbě smajlíků. (Kopecký, 2007, str. 59)

3.4.1 Příklady emotikonů objevujících se na Discordu



Obrázek 1: Discord Emoji – PogChamp

Poznámka: Zkratka "Pog" původně znamená "Play of the Game". Další verze tohoto emotu může být např. Poggers.



Obrázek 2: Discord Emoji – Kappa

Poznámka: Slovo Kappa je neologismem. Do standardní češtiny lze toto podstatné jméno přeložit jako ironie či sarkasmus, resp. jakousi zkratku pro větu „dělám si srandu“ či „nemyslím to vážně“.

3.4.2 Příklady emotikonů objevujících se v psané komunikaci

<3 = emotikon vyjadřující srdce – většinou v reakci na někoho, koho máme rádi

-- = emotikon vyjadřující ironii

:D = emotikon vyjadřující hlasitý smích

Ö = emotikon vyjadřující vyděšení či překvapení

:P = emotikon vyjadřující vyplazený jazyk

QQ = emotikon vyjadřující plačící oči – většinou záporná reakce na někoho jiného (např. breč více noobe/nováčku)

UwU = emotikon vyjadřující spokojenost či roztomilost

XD = emotikon vyjadřující brečící smích – většinou reakce na něco vtipného

3.4.3 Příklady emotikonů objevujících se ve hře Wild Rift



Obrázek 3: Wild Rift Emoji – *TOO CUTE!*¹



Obrázek 4: Wild Rift Emoji – *I LOVE IT!*²



Obrázek 5: Wild Rift Emoji – *GOOD JOB!*³

¹ Emotikon Příliš roztomilé!

² Emotikon Miluji to!

³ Emotikon Dobrá práce!

4 Hry a esport

Moderní technologie jsou již dnes tak daleko, že se pro úspěšné online PC hry snaží vývojáři najít místo i na mobilních telefonech. Je tomu tak například u počítačové hry žánru multiplayer online battle arena League of Legends, díky jejíž popularitě a celosvětovým úspěchům mohla vzniknout mobilní verze s názvem League of Legends: Wild Rift, která je podstatou této bakalářské práce. Dalším příkladem může být online multiplayerová battle royale hra PUBG: Battlegrounds, díky které vznikla mobilní verze PUBG MOBILE. Nejen LoL: Wild Rift, ale i PUBG MOBILE se účastnily MČR v mobilních hrách. Je tedy zřejmé, že jejich přechod na mobilní platformu sklidil nemalý zájem a že tyto hry jsou velmi chtěné. Her, které ale postupem času přešli z počítače na mobil, je mnohonásobně více.

4.1 Základní typologie hráčů

Tato typologie nám nabízí velmi jednoduchou diferenciaci hráčů, a to z hlediska času. Jde zpravidla o čas, který denně strávíme u herní obrazovky. V této typologii máme zejména tři roviny hráčů. Jsou jimi hráči příležitostní, hráči pravidelní a nonstop hráči. (Němeček, 2018, str. 25)

4.1.1 Příležitostní hráči

První skupinu, příležitostné hráče, nejvíce charakterizuje hraní her pro zábavu. Jejich cílem není být ve hře nejlepší, ale hrají hry formou relaxace, dokonce by se dalo říci formou úniku z reality za účelem odpočinku od běžných starostí a povinností každodenního života. Hry hrají většinou pár hodin týdně. Záleží vždy na tom, kolik mají volného času a zda mají chuť na to si zahrát a ponořit se do virtuálního světa her. Her mohou hrát více, zpravidla může jít jak o singleplayer hry (hry pro jednoho hráče), tak i multiplayer hry (hry pro více hráčů). Jde o to, na jakou hru mají zrovna náladu, ale hru si vždy plně užívají a nikdy se nehoní za úspěchem, nýbrž za prožitkem.

4.1.2 Pravidelní hráči

V této druhé skupině jde o pravidelné hráče, kteří hrám obětují značnou část svého volného času. Většinou jde o každodenní hraní, ale není to pravidlem. Cíl je podobný, jako ve skupině první, avšak s tím rozdílem, že hráči už hry berou více zodpovědně a mají chuť se

zlepšovat a něčeho málo dosáhnout. Jednoduše řečeno, být ve hře dobří. Mnohdy jde o jednu či dvě hry, které tito hráči hrají takřka pravidelně a mají v nich své kamarády, se kterými se podílejí o zážitek z hraní a případnou spolupráci a její následný výsledek.

4.1.3 Nonstop hráči

Poslední skupinou jsou hráči, kteří jsou pohlceni primárně jednou hrou. Dané hře věnují veškerý svůj čas a jejich herním cílem je být co nejlepší. Honí se za úspěchem a do hry mohou vkládat i spoustu peněz. Většinou jde o multiplayer hry, ve kterých se hráči mohou vzájemně porovnávat, kdo z nich je lepší. Pro mnohé nonstop hráče může být hraní formou přivýdělku, pro menší část z nich dokonce i základním příjmem, který jim slouží jako jistý zdroj obživy a tím i tedy uspokojení jejich základních životních potřeb. Jde např. o profesionální hráče, streamery apod. Tito lidé mívají velmi dobré herní vybavení. (Kosík, 2022, str. 26)

4.2 Dělení her dle zkratek

4.2.1 RPG

RPG je zkratkou z anglického role-playing game, což do češtiny můžeme přeložit jako „hra na hrdiny“. Za RPG označujeme pouze takové hry, ve kterých hrajeme za určitou fiktivní postavu. Prostřednictvím těchto postav ve hře plníte různé mise či úkoly, za jejichž splnění dostáváte body zkušenosti, též expy (dle anglického experience points, zkracováno jako XP). Tato veličina udává zkušenost dané postavy a čím obtížnější její úkol je, tím více XP bodů daný hráč získá. U RPG her bývá součástí hry zpravidla rozsáhlejší příběh.

4.2.2 MMORPG

MMORPG je opět zkratkou z anglického massively multiplayer online role-playing game, tedy online RPG s velmi vysokým počtem hráčů. MMORPG jsou tedy hry, ve kterých může být naráz připojeno až tisíce lidí, kteří spolu mohou hrát online. I zde můžeme využít nástroj, díky němuž máme možnost komunikovat s ostatními hráči, kde většina z nich bývá primárně pro týmovou spolupráci.

4.2.3 MOBA

K pochopení této práce je dobré se seznámit se zkratkou MOBA, jejíž původ pochází z angličtiny. Přesněji jde o Multiplayer online battle arenu, což se dá také přeložit jako bojová aréna pro více hráčů. Ne vždy se uvádí zkratka MOBA, občas se můžeme setkat i s označením ARTS, tedy s akční real-time strategií. Popularita těchto her za poslední roky velmi vzrostla. Hra je vždy rozdělena na dva týmy, ve kterých může každý z hráčů ovládat pouze jednoho hrdinu, kterého si vždy daný hráč sám zvolí. Cílem hry je zničit základnu nepřátelského týmu, k čemuž můžete dospět zabíjením nepřátelských hrdinů, NPC⁴, nebo ničením bránících věží. MOBA hry jsou podobné i jiným herním žánrům, např. RPG, a to především díky vybavování námi zvoleného hrdiny všelijakými schopnostmi či předměty. (Kosík, 2022, str. 30)

Na progamingové scéně jsou MOBA hry velmi populární. Často jsou pořádány obrovské turnaje, ve kterých mezi sebou hráči soutěží např. o herní příslušenství, nemalé peníze a slávu. Mezi vývojářská studia, která tyto velké turnaje plně podporují, patří: Blizzard, Riot Games a Valve.

4.3 League of Legends

Hra League of Legends vznikla v roce 2009. Již od samého počátku podchytila tu největší vlnu zájmu ve spojení s růstem popularity MOBA her. V popředí byla nová grafika, převzatá pravidla a platební model, tzv. Free to Play. To znamená, že hráči, kteří do hry investují peníze, nezískají žádnou výhodu, díky které by byli ve hře napřed či lepší oproti hráčům ostatním, kteří do hry žádné peníze nevloží. (Kulík, 2016, online)

V dnešní době je LoL nejslavnější strategickou online hrou, ve které proti sobě stojí dva týmy (na klasické MOBA mapě). Tým je vždy složen z pěti hráčů, z nichž má ve hře každý hráč rozdílnou roli. Hráč dané role vždy soupeří s hráčem (té samé role) z protějšího

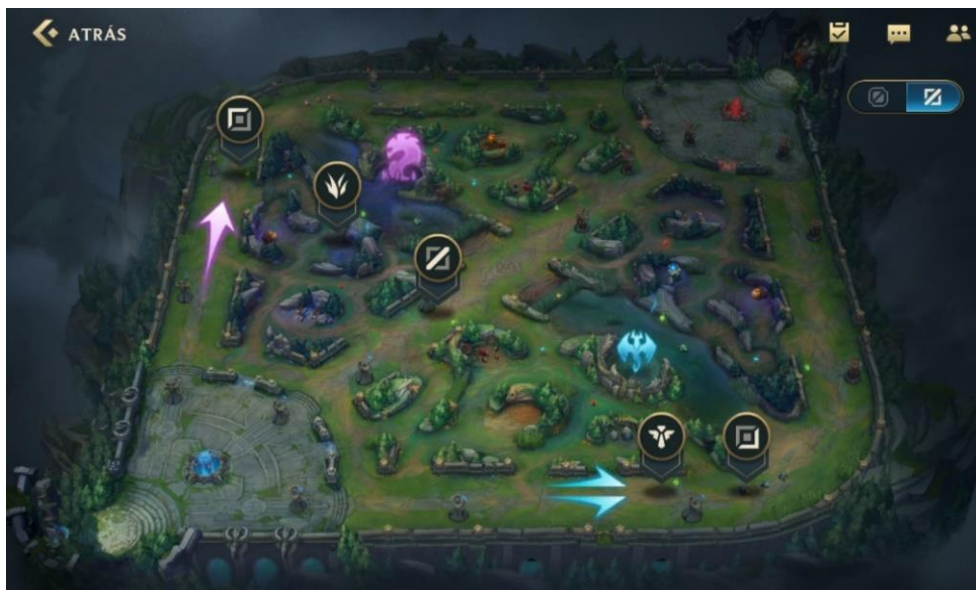
⁴ Zkratka NPC je z anglického non-playable character, tedy označení nehratelné postavy. Za NPC nemůže hrát jiný hráč a postavy jsou zpravidla ovládané počítačem. Tyto postavy (s umělou inteligencí) jsou předem naprogramované a dokážou reagovat na postavy, které jsou ovládané reálnými hráči. Ve hře se mohou vyskytovat v různých podobách, jedna z častých variant může být např. obchodník se zbožím, u kterého se dají koupit důležité suroviny nebo zbraně. Setkat se s nimi můžeme nejčastěji skrze RPG či MMORPG hry.

týmu. League of Legends nabízí rozmanitý výběr hrdinů, a to z více než 160 druhů postav. Hra končí tehdy, když je zničena jedna ze základen. Tato hra s počtem 7 000 profesionálních hráčů patří na 2. místo nejoblíbenějších her e-sportu. Může se nám zalíbit hned z několika důvodů. Jedním z nich je schopnost hrát v týmu a být jeho součástí, dalším důvodem může být jejich atraktivita díky různorodým a poměrně rychle měnícím se taktikám. V neposlední řadě jsou oblíbené i díky důležitosti rychlých reakcí, které by měl mít snad každý profesionální gamer. Asi doposud největším konkurentem této hry je Counter-Strike: Global Offensive, který si drží roli jedničky s počtem přes 13 000 profesionálních hráčů. Stává se tak nejpopulárnější hrou eSports. Na dalších místech se momentálně drží hra Fortnite, Dota 2 a Overwatch. (Nugosu, 2021, online)

4.4 League of Legends: Wild Rift

Regionální otevřená beta hry Wild Rift započala 29. března 2021. WR je dostupný již od samotného začátku jak pro telefony s Androidem, tak i pro telefony se systémem iOS. Země, které si tuto hru mohly nainstalovat a vyzkoušet, byly např. Rusko, Turecko, Evropa, Latinská Amerika, Severní Afrika, Severní Amerika, Jižní Korea, Japonsko, Thajsko, Vietnam, Tchaj-wan, Oceánie a další.

Koncept hry je stejný jako u PC LoL. Herní mapa je rozdělená do třech linií: TOP – horní linka, MID – středová linka a BOT – spodní linka. Ve Wild Riftu může být ale top linka dole a bot linka nahoře, záleží na tom, kde se bude nacházet drak (dále viz rozdíly). Jeden hráč z každého týmu vždy zaplňuje prostor v jungli, tedy takový prostor, který vyplňuje všechny tři bojiště. Cílem týmu složeného z pěti hráčů je postupné ničení nepřátelských věží a následná eliminace jádra – Nexusu. (Zeman, 2020, online)



Obrázek 6: Mapa a herní role hry LoL: Wild Rift

Hra Wild Rift je velmi populární i díky tomu, jak snadno se ovládá, a to i přes to, že je uzpůsobená na mobilní zařízení. Pro mnoho lidí bylo kdysi nereálné přenést vše potřebné na menší mobilní obrazovku, avšak výsledek je velmi dobrý. (Knýbel, 2020, online)

4.5 Rozdíly mezi základní počítačovou hrou League of Legends a její mobilní verzí League of Legends: Wild Rift

Prvotním šokem a zároveň jednou z největších změn je Summoner's Rift, tedy herní mapa. Velmi zajímavé je zrcadlení mapy pro oba týmy, což znamená, že každý z týmů má stejné výchozí podmínky. Dvě linky, přesněji tedy „top lane“ (v překl. horní linka) a „bot lane“ (v překl. spodní linka), totiž nefungují na mobilu tak, jako v klasickém LoL. ADC a SUPP hráči ve WR totiž nechodí vždy na dolní stranu mapy, nýbrž tam, kde se bude v průběhu celé hry objevovat drak, proto se také tato jejich linka může nazývat Dragon lane (v překl. dračí linka). V této hře tedy záleží na tom, kde budou k nalezení dva nejpodstatnější cíle, drak a baron. Několika změnami oplývá i jungle, která se liší počtem monster a rozložením zdí. Na žádné z linek se pak nenachází ani výklenky, které můžeme znát z klasické počítačové verze LoL.



Obrázek 7: Výklenky na postranních linkách ve hře League of Legends

Rozdíl nacházíme také u goldů, které se ve WR získávají mnohem snadněji. Goldy neboli zlatáky zde dostáváme za každého creepa (nebo taktéž miniona), který poblíž hráče zemře. Není tedy třeba last hitovat k zisku goldů, ačkoli je last hitování v samotné hře velmi důležité a díky němu hráč získává podstatně více peněz pro nákup herních itemů.

Další rozdíl můžeme najít u některých schopností šampionů. Pár těchto schopností je u jednotlivých postav pozměněných, hezký příklad najdeme např. u postavy Ashe a její ultimátní schopnosti, tj. střely, kterou lze v letu ovládat a určovat její směr. Na PC je toto nemožné. Tyto změny ve WR musely přijít z toho důvodu, aby se hratelnost přiblížila potřebám mobilních her. Poslední důležitou věcí je ultimátní schopnost šampionů, která je dostupná už od pátého levelu. V LoL je dostupná až od šestého levelu.

Za zmínku stojí i změny v runovém systému. V počítačové verzi mají hráči na výběr z pěti hlavních run (angl. Domination, Inspiration, Precision, Resolve, Sorcery), zatímco v mobilní verzi si každý hráč vybírá jednu runu, která je součástí primárního slotu a následně pak tři runy do slotů sekundárních. Dochází tedy k tomu, že každý ze šampionů má minimálně jednu Domination, Inspiration a Resolve runu.

Jedním z posledních rozdílů je počet šampionů. V League of Legends máme na výběr z více než 160 postav, zatímco ve Wild Riftu jich máme pouze okolo 100. Číslo však s každým novým patchem neustále stoupá. (Novák, 2022, online)

Posledním a zároveň tím nejcitelnějším rozdílem WR je jeho spád a dynamika. Na mobilních telefonech je hraní svižnější a tím i efektivnější, což mnoho lidí ocení. Hru je možné dokončit do 20 minut, což je oproti klasickému LoL značný pokrok. (Novák, 2021, online)

4.6 Esport

Esportem by se dalo označit jakékoliv organizované soutěžní hraní, ať už samotných hráčů, nebo vícečlenných týmů. To může probíhat na jakékoli platformě a zároveň i v jakékoli hře. Všechny tyto soutěže mají určitá pravidla a účastnit se jich mohou jak amatéři, tak i profesionálové. Častokrát se můžeme setkat s pojmem gaming. Gaming je obecným výrazem pro hraní her, nejde tu však o soutěžní hraní, ale o hraní tzv. single módu. (Esport, online)

4.6.1 Historie esportu

Ke zrodu e-sportu došlo s největší pravděpodobností na Stanford University v Londýně v říjnu 1972. Tamější studenti mezi sebou soutěžili ve hře nazývaní se Spacewar. Zajímavostí byla skutečnost, že hlavní cenou pro vítěze této akce bylo roční předplatné časopisu Rolling Stone. V roce 1980 se pak konal jeden z prvních větších turnajů, který nesl název The Space Invaders Championship. Tohoto turnaje se zúčastnilo kolem 10 000 soutěžících.

Videohry jsou každým rokem více a více populárnější a virtuální svět se stává velmi oblíbeným, zejména u mladší populace. E-sport patří mezi nejrychleji rostoucí průmyslová odvětví na světě. V současnosti oplývá vyššími příjmy než filmový či hudební průmysl. Hraní tedy už není pouze koníčkem, což dokazují především profesionální e-sportovní soutěže, které jsou rozšířené po celém světě. Do roku 2021 se odhadovalo, že se na celém světě účastní na e-sportu 557 milionů lidí, z nichž 500 profesionálů patří do kategorie vysoce placených. Tito hráči mají své vlastní sponzory, trenéry, týmy a rozvrhy tréninků, podobně jako u ostatních organizovaných sportů. Hráči trénují dennodenně mnoho hodin a učí se novým špičkovým strategiím na té nejvyšší úrovni. (Nugosu, 2021, online)

4.6.2 Struktura esportu

Pokud jde o strukturu esportu, tak ta zůstává stejná jako u ostatních sportů. Působí zde různí lidé, přičemž každý z nich má jinou roli. Organizátoři vytváří soutěže, herní týmy se těchto soutěží účastní a jednotliví hráči herní tým reprezentují. Dále jsou tu diváci, kteří

tyto zápasy sledují. Mohou je sledovat na platformách, jakými jsou např. Twitch.tv, Facebook nebo YouTube. Tyto zápasy bývají pro diváky komentované, což zajišťují streameři a influenceři. Nedílnou součástí jsou také sponzoři, kteří se zajímají o zviditelnění své značky v komunitě hráčů.

Organizace, klub či herní tým je právním subjektem, který má na starost sloučení hráčů. Ti ho pak následně reprezentují a organizace jim na oplátku vytváří zázemí společně s podmínkami pro ty nejlepší možné výkony.

Podobně jako ve sportu, i zde existuje statut amatéra a profesionála. Profesionálním hráčem je označován ten, kdo má v určité organizaci či klubu podepsanou smlouvu. Následně danou organizaci reprezentuje a díky tomu dostává opakující se odměnu. Poloprofesionální či amatérský hráč nemá pravidelný příjem, organizace za něj hradí pouze náklady, které jsou spojené s účastí v turnajích. Můžou zde být samozřejmě i jiné výhody.

V esportu se můžeme setkat buď s online turnaji, což znamená, že hráči hrají z pohodlí domova na online platformách, či s offline turnaji, kterých se hráči účastní na předem určené lokaci, kterou určuje pořadatel. Na tuto událost se musejí hráči a týmy nejprve kvalifikovat.

Existuje i Česká asociace esportu, mezi jejíž poslání patří zastupování zájmů českého esportu vůči veřejným institucím, médiím, sportovním organizacím a mezinárodním asociacím. V neposlední řadě je také osvětová činnost v oblasti esportu spojená s propagací, profesionalizací a nastavování standardů. Neměli bychom zapomenout ani na organizaci a řízení domácích soutěží. Momentálně se zde nachází 2078 registrovaných hráčů a 11 herních klubů, např. eSuba, Dynamo Eclot, GLORE, Inside Games, Inaequalis a další. Organizátorem těchto domácích soutěží bývá pravidelně PLAYzone. (Esport, online)

Samotný PLAYzone zorganizoval za téměř 15 let desítky eventů a tisíce komunitních turnajů. Offline turnaje se konaly nejčastěji na výstavišti v Brně jako součást festivalu Life!. Nyní se už většina těchto turnajů odehrává v nově postavené Vodafone Playzone Areně, kterou můžeme navštívit v Praze na Chodově. (Playzone.agency, online)

4.7 Osobní a týmové úspěchy

Hru Wild Rift hraji již od samého začátku, tedy od jejího vydání. Prvním z úspěchů, kterého jsem v této hře dosáhl, bylo dosažení té nejvyšší možné divize nazývající se Challenger. Na tuto úroveň dosáhne každou sezónu jen malá hrstka lidí z celé Evropy. Já to štěstí měl hned dvakrát. Dalším, tentokrát týmovým úspěchem, byla účast na Mistrovství České republiky 2021 v Brně, kde jsem hrál pod záštitou esportové organizace Ironic Outlaws. Největšího úspěchu jsem ale dosáhl na MČR 2022 v Praze ve Vodafone Playzone Areně, kde jsem hrál pod organizací GLORE. S týmem se nám podařilo vybojovat 3. místo. Tohoto umístění jsme dosáhli dvojnásobnou výhrou nad organizací eSuba, která je považována za historicky nejúspěšnější profesionální herní tým v České republice a na Slovensku. Mezi další osobní úspěchy, které zároveň navazovaly na ty týmové, jsou tzv. coachingy, které jsem vedl a dělal primárně pro méně zkušené hráče či začátečnické týmy. Mám také svůj herní Instagram, na kterém dominují útržky videí z her, které slouží především k seberozvoji začátečnicků. Nechybí zde ani mnou vytvořené příručky šampionů, které spočívají v analýze herního profilu dané postavy pro hráče, kteří se tuto postavu chtějí naučit, nebo se s ní herně zdokonalit.



Obrázek 8: Mistrovství české republiky 2021 v Brně



Obrázek 9: Mistrovství České republiky 2022 v Praze



Obrázek 10: MČR 2022 – bronzová medaile



Obrázek 11: Dosažení nejvyšší divize – Challenger

Empirická část

V empirické části této bakalářské práce se budeme zabývat primárně jazykovými specifiky hráčů hry League of Legends: Wild Rift. Tyto jazyková specifika byla zachycena na platformě Discord během synchronní hlasové komunikace mezi pěti týmovými hráči. Jelikož tyto nahrávky byly pořízeny v jednom z kvalifikačních turnajů ještě před samotném MČR 2022 v Praze, většina těchto osob se tedy naživo nikdy neviděla. Ani to ale neznemožnilo jejich spontánní komunikaci během hraní, která bývá mnohdy klíčová. Nahrávky nám tedy umožňují porozumět jazykovým rovinám v oblasti morfologické, syntaktické, lexikální a také v oblasti řečnické.

K vyhodnocení dat a následnému statistickému zpracování jsme vycházeli z empirického vědeckého postupu, který byl aplikován k analýze audio záznamů komunikace hráčů hry Wild Rift s cílem objasnění jazykových specifik. Tyto komunikační záznamy byly pořízeny během týmového hraní při turnaji, který se konal prostřednictvím PLAYzone.cz dne 28. 8. 2022.

Metodologická poznámka:

Přepisy rozhovoru hráčů v rámci komunikace ve hře WR byly zapsány formou srozumitelných vět a nebyla využita fonologická a fonetická transkripce. Tento způsob byl zvolen proto, aby byla zachována skutečná podoba slov v češtině i angličtině, a to jak vlastních, tak i obecných jmen. Tento způsob zápisu můžeme považovat za hybridní.

Veškeré pojmy, které v empirické části nejsou vysvětleny, můžeme najít na konci bakalářské práce v příloze 1.

5 Prostředky lexikální

5.1 Anglicismy

Vliv anglického jazyka je v prostředí hráčů velmi důležitý. V této komunitě se můžeme setkat s enormním množstvím jazykových zvláštností, které nás mohou do jisté míry ovlivňovat. Důvodem zachování anglické podoby slov, která by se nějakým způsobem určitě dala říci i v jazyku českém, je především úspora času a jednoduchost v orientaci. Můžeme se ale také setkat s anglickým výrazem, pro který žádný cz/sk ekvivalent neexistuje. V neposlední řadě se setkáváme i s názvy hrdinů či předmětů, které zůstávají nepřeložené. Zpravidla tedy anglické výrazy ve větě nejen lépe zní, ale kvůli jistým stereotypům se i do konverzace hráčů dozajista lépe hodí.

Příklady anglicismů:

1. *Sheriff: Já jsem **dead**. To byl blbej **call**.*

V této ukázce můžeme vidět hned dva příklady anglicismů. Hráč s přezdívkou Sheriff nám v první větě výrazem *dead* (v překl. mrtvý) oznamuje, že zemřel. V druhé větě nám pak nespisovným výrazem *blbej* dává jasně najevo, že shotcaller udělal chybu. Anglické slovo *call* můžeme nejčastěji přeložit jako „volání“ či „hovor“, ačkoli v tomto případě je tento anglický výraz myšlen jako rozhodnutí, které bylo špatné a jeho následkem došlo k smrti jednoho ze spoluhráčů.

2. *Random: Pojd'me **focus**, to dáme.*

Anglické verbum *focus* by se do češtiny dalo přeložit jako „soustředění se“. Hráč Random v této větě dává najevo, že pokud se všichni členové týmu budou soustředit, tak mají značnou šanci hru vyhrát. Na slovo „focus“ si ale musíme dát pozor, jelikož se s ním můžeme setkat i v jiném slova smyslu, a to především v tom případě, pokud se tým soustředí na jeden či více předem určených cílů. Daný cíl bývá obvykle strategicky významný.

3. *Jekyll: Gragas je **broken**.*

V této větě Jekyll tvrdí, že postava *Gragas*, o které jsme se v pick fázi bavili, je velmi silná a hodlá ji vzít ve prospěch svého týmu. Anglické sloveso *broken* totiž v češtině

znamená „rozbitý“, což je v tomto případě myšleno tak, že by tuto postavu měli vývojáři tzv. nerfnout neboli oslabit.

4. *Sheriff: Tohle bylo úplně over.*

Anglické slovo *over* by se v této větě nejlépe přeložilo jako „příliš“. V tomto případě se jednalo o situaci, ve které se už dávno tým měl uchýlit ke stažení se zpět neboli recallu postav. To laicky znamená, že se daný hrdina díky univerzální schopnosti, jež má k dispozici každá z postav WR, po několika sekundách teleportuje do své základny, kde si doplní životy a kde má zároveň možnost nakoupit si nové itemy. Pro tento případ, kde dochází k opožděnému stáhnutí postav zpět, by se dal také použít anglický výraz „overstay“, což v překladu znamená „překročit“. Tyto případy mnohdy končí smrtí jednoho nebo více hráčů, kteří špatně vyhodnotili herní limity, ať už své, nebo svých postav.

5. *Random: Musím back, mám čtyři tisíce.*

V této ukázce hráč oznamuje, že je nucený stáhnout se zpět, což ve své podstatě slovo *back* v překladu znamená. Důvod recallu do své báze je prostý. Hráč si je plně vědom svého enormního množství peněz pro nákup itemů, díky kterým bude jeho postava o mnoho silnější. V tomto případě je tedy stáhnutí se a přemístění se na svou základnu velmi chytré.

6. *Jekyll: Je to killable?*

Pojem *killable* by se dal trochu zkomoleně přeložit jako „zabítkelný“. Tato otázka byla mířena za účelem zjištění, zda je možné daný cíl ve hře zneškodnit. Mnohdy se můžeme setkat také s výrazem „fightable“, což by se dalo přeložit jako „bojovatelný“. Formou otázky, podobné jako té v ukázce, by pak tento výraz znamenal, zda je nebo bude daná situace vhodná na to, aby mohlo dojít k teamfightu.

7. *Sheriff: Dáme swap.*

V této větě dává Sheriff jasně najevo, že už je na čase se vyměnit, což i vlastně v překladu slovo *swap* znamená. Význam výměny spočívá tzv. v „laning phase“, což v překladu znamená „fáze na linkách“. Touto prvotní fází by se dalo označit setrvávání hrdinů na své, již předem určené lince. Tyto hrdinové na svých linkách získávají goldy a expy prostřednictvím zabíjení nepřátelských creepů. Slovem „goldy“ pak označujeme množné číslo pro peníze, které jsou ve hře velmi významnou složkou. Tato fáze končí obvykle poté,

co je zničena první věž na kterékoli lince. V takovém případě pak dochází k záměně hrdinů (většinou spodní linky s horní), za účelem dalšího postupu ve hře a použití jisté formy strategie. Přesně to nastalo i v případě této ukázky.

5.2 Abreviace

Zkratky, zkráceniny a akronymy jsou dalším, velmi častým, prvkem herního slangu. Častěji se nacházejí v komunikaci psané, avšak setkat se s nimi můžeme leckdy i v komunikaci hlasové. Abreviace je důležitá zejména z hlediska délky výpovědi, jelikož mnohdy potřebujeme říci spoustu podstatných informací za co nejkratší časový úsek. A přesně k tomu v herním světě abreviace slouží.

Příklady abreviace:

1. *FastSpeed: Ban?*

Spajky: Něco OP.

V tomto rozhovoru můžeme vidět, jak se hráč *FastSpeed* ptá, co má zabanovat. Slovo *ban* se dá přeložit jako „zákaz“ a v této otázce znamená odstranění jednoho ze šampionů ve hře, kterého si žádný z týmů nebude moci vzít na svou stranu (pro své herní účely). Většinou bývá v banu vždy 5 postav na každé straně, celkem tedy 10 hrdinů. *Spajky* mu na otázku odpoví, aby zabanoval něco *OP*. Toto zkrácení slov vychází z anglického „over powered“, což v překladu znamená „příliš silný“. Mnohdy se jedná o meta picky, což bývají zpravidla aktuálně nejsilnější postavy ve hře (a bývají velmi často banované).

2. *FastSpeed: Nice, GG.*

Tato velmi krátká výpověď představuje pochvalu pro celý tým, primárně tedy za výkon ve hře. Tyto formy různých pochval bývají vyřčené zpravidla těsně před koncem hry či až po samotném zničení nepřátelské základny, tedy *Nexusu*. Anglické slovíčko *nice* by se do češtiny dalo přeložit jako „hezké“, „pěkné“. Následně pak anglické akronymum *GG* značí zkráceninu „good game“, která by se dala přeložit jako „dobrá hra“. Zajímavostí je, že zkratka *GG* se mnohdy využívá i jako ironické vyjádření týmu před samotnou prohrou.

3. *Spajky: Nechte mě začít fight, mám GA plus ten shield.*

V této větě můžeme vidět hned dva velmi časté anglicismy. Jedním z nich je slovo *fight* (v překl. boj), a druhé *shield* (v překl. štít). Spajky zde dává spoluhráčům najevo, že splní roli tzv. „frontline“ (v překl. přední linie) hráče. Jedná se tedy o to, že postava daného hráče je schopna ustát pár silných ran od protihráčů. Konečně se dostáváme k akronymu *GA*, což představuje Wild Rift předmět – Guardian Angel (v překl. Strážný Anděl). Tento předmět má ve hře funkci ochrannou. V praxi to znamená, že pokud hrdina s tímto předmětem v inventáři zemře, dokáže se po velmi malé časové prodlevě opět vrátit do hry, a to na tom samém místě, kde dotyčný hrdina zemřel. Neobnoví se mu sice životy do úplného maxima, avšak předmět je to velmi silný.

4. *Jekyll: Kdyžtak run pls.*

V této větě použil Jekyll anglicismus *run* (v překl. běžet), jehož primárním účelem je, abychom v nepříznivé situaci utekli a zbytečně tak neumřeli. Výrazem *pls* (z angl. please) na konci věty jen zdůrazňuje, že utéct je nezbytné a prosí je, jelikož smrt by v tomto případě mohla znamenat konec hry. Důvodem užití anglického slova „run“ a následné abreviace „pls“ mohla být především úspora času, která bývá při hře velmi podstatná.

5. *Random: Mid, někdo def?*

V této otázce slovo *mid* specifikuje středovou linku. *Def* je zkrácenou verzí slova „defens“, což v překladu znamená „obrana“. Hráč se ptá, zda někdo může pomoci prostřední lince, kde aktuálně nebyl nikdo z jeho týmu a nepřátelé tak mohli zničit jejich věž a postupovat dál směrem k Nexusu.

6. *Sheriff: Pojd'me reset a drak prio.*

Hráč Sheriff zde slovem *reset* navrhuje, aby se celý jeho tým přemístil na svou základnu a obnovil si tak životy včetně nákupu důležitých itemů před objektivem, jímž byl v tomto případě drak. *Prio* vzniklo z anglického slova „priority“, což v češtině znamená priorita. Slovy *drak prio* je myšleno, aby se hráči v této fázi hry soustředili prioritně na draka, což je monstrum v jungli. Po jeho smrti přináší celému týmu, jehož jeden z hráčů ho tzv. last hitl, jisté bonusy, které daný tým značně posilují, především tedy v pozdější fázi hry (angl. late gamu). Cílem je tedy vytvořit si co nejlepší možné podmínky za účelem zabití draka tak, aby naopak nepřátelský tým měl podmínky pro jeho zneškodnění ty nejhorší. To vše zahrnuje pohyb po mapě neboli macro.

5.3 Univerbizace

Dalším prostředkem, který slouží primárně k úspoře času během hraní, je univerbizace. Ve Wild Riftu se můžeme nejčastěji setkat s univerbizovanými názvy předmětů. Poté jsou také často univerbizovány názvy hrdinů či jejich schopností. To celé se děje za účelem rychlejší komunikace, která vede k pohotovějším reakcím hráčů. Názvy těchto předmětů, hrdinů či schopností nemusí být vždy jen dvouslovné.

Příklady univerbizace:

1. *Jekyll: Anyways já mám celý **Rodko** na první buy.*

V této větě můžeme narazit hned na dvě anglická slova. Prvním z nich je slovo *anyways*, které se nachází hned na začátku věty. Dalo by se přeložit jako „každopádně“. Druhým je pak slovo *buy* (v překl. nákup). Univerbát *Rodko* vychází z názvu herního předmětu Rod of Ages. Dále zde můžeme vidět slovo *celý*, které je hovorové. Pokud bychom tuto větu chtěli přeložit do české spisovné verze, mohla by znít: „Každopádně, po prvním nákupu mám celou Tyč věků.“

2. *Sheriff: Můžeme jít v klidu na **sajdu**.*

V této větě Sheriff zmínil univerbát *sajda*, jež vychází ze dvou anglických slov „side lane“, což v překladu do češtiny znamená „postranní linka“. Touto větou svému supportovi oznamoval, že již nikde nehrozí žádné nebezpečí a mohou tak jít v klidu zpět na Dragon linku, která je primárně linkou ADC a SUPP hráčů.

3. *FastSpeed: **Učko** je ready.*

V této krátké výpovědi se již na úplném začátku můžeme setkat s univerbátem *Učko*, který může mít více podob, a to např. *ulti* či *ultima*. Vzniklo ze sousloví *ultimátní schopnost*, což bývá zpravidla nejsilnější schopnost každého hrdiny. Zkušení hráči si tyto kouzla šetří do *teamfightů*, ve kterých jsou velmi užitečná. Doba obnovy těchto kouzel bývá totiž značně delší než u kouzel běžných. Věta končí anglickým slovem *ready*, což v překladu do češtiny znamená „připravený“. Tímto slovem nám dal *FastSpeed* najevo, že jeho *ultimátní schopnost* do případného boje je k dispozici.

4. *Jekyll: Čekám na **Lud'ka**, čekám na **Lud'ka**, běžim.*

V tomto opakujícím se sledu slov bychom mohli zdánlivě narazit na mužské křestní jméno Luděk, avšak realita je trochu jiná. Tento univerbát *Luděk* vychází z předmětu Luden's Echo. Jekyll zde dává svým spoluhráčům na vědomí, že potřebuje ještě pár sekund na to, aby měl dostatečné množství peněz na zakoupení předmětu. Následně slovem *běžim* (nehledě na interpunkci) dodává, že už ho má a jde zpět na svou linku. Můžeme tu vidět také iteraci (opakování slov), jíž se budu věnovat později.

5. *Sheriff: Vemu **Botrk** a můžeme rozjždět fight za fightem.*

I v tomto případě se slovem *Botrk* myslí item, jímž je Blade of the Ruined King. Zajímavostí je, že tento univerbát vznikl spojením všech počátečních písmen z názvu daného předmětu. Mnozí z nás by si mohli myslet, že jde o abreviaci. Tento výraz je však ve hře tak častý, že si ho hráči neodmyslitelně přirovnali k prostému jménu předmětu. Slovo *Botrk* tedy není akronymem, nýbrž univerbátem. Dále je zde slovo *vemu*, které se řadí mezi hovorové prostředky. Jak již víme z příkladů abreviace, slovo *fight* znamená boj. Zvláštnost bych věnoval spíše termínu *fightem*, u kterého jde o morfologickou adaptaci anglických slov, kterou budu rozebírat v pozdější fázi empirické části práce. Stejně tak, jako tomu bylo v příkladu předchozím, výrok „fight za fightem“ je zde iterací.

5.4 Přirovnávací frazeologismy

V konverzaci můžeme mnohokrát narazit i na přirovnání, jež mohou postupem času plnit funkci frazeologismů. Frazémem se rozumí ustálené spojení slovních tvarů. Většinou jde o frazeologismy, které upravují původní význam slov směrem k odlišnému smyslu sdělení.

Příklady frazeologismů:

1. *Jekyll: Ten **Braum** je hroznej free kill.*

V této ukázce můžeme vidět zajímavý druh přirovnání, kde je hrdina jménem *Braum* přirovnáván k jakémusi *free killu*, což by se trochu zkomoleně dalo přeložit do češtiny jako „zabití zdarma“. Toto slovní spojení se v komunikaci hráčů Wild Riftu používá velmi často. Zjednodušeně by se dalo říci, že daným slovním spojením je primárně označován takový hrdina, který má velmi malé množství životů a ocitá se tak na pokraji smrti. To bývá většinou znamením pro junglery, kteří by se na linku, jež vydala toto

ohlášení, měli neprodleně zaměřit v podobě tzv. ganku neboli pomoci. Tento druh přirovnání může být taktéž mířený na hráče, který je v rámci dané hry hodně pozadu oproti ostatním, což znamená, že nějakým způsobem ztrácí, ať už na levelu jeho hrdiny, množství jeho itemů nebo individuálním skillu. Objevuje se tu i slovo *hroznej*, které patří do nespisovné češtiny.

2. Spajky: *Já na tom topu dostávám jako prase.*

Přirovnání, jež můžeme vidět v této větě, se v komunikaci vyskytuje častokrát. Spajky zde oznamuje, že na topu neboli jeho Baron lince nezvládá udržet krok s protihráčem. Daný hráč je tedy v onu chvíli nějakým způsobem ve výhodnější pozici a Spajky si tak říká o pomoc, která míří primárně na junglera, jehož úkolem je pomáhat všem linkám a zabíjet důležité objektivy, které celému jeho týmu přidávají mnohdy klíčové bonusy. Přirovnání *dostávám jako prase* by v tomto případě mohlo být chápáno podobně jako výrok: „Kvičet jako prase před porážkou.“ Tímto přirovnáním nám tedy Spajky dal najevo, že pokud mu někdo nepřijde pomoci, tak nejspíše v blízké budoucnosti zemře.

3. Jekyll: *Když budu Faker, tak taky budu mít prio.*

Jekyll se v této výpovědi přirovnává k *Fakerovi*, což je přezdívka pro jihokorejského profesionálního hráče hry League of Legends, který je považován za nejlepšího hráče, co se historie profesionálního hraní LoL týče. Jekyll i Faker hrají zároveň na stejné lince pojmenované „mid“, což je linka středová. Touto větou chce Jekyll říci, že pokud bude hrát abnormálně, tedy lépe, než je u něho zvykem, tak určitě *prio* mít bude. Jak již víme, toto slovo vychází z anglického slova „priority“, což v češtině znamená určitou prioritu či přednost. V praxi jde o to, že za mající prioritu je zpravidla označován ten hráč, který na své lince dokáže rychleji zneškodnit tzv. „vlnu“ minionů, jež na linku pravidelně po určitých časových intervalech přichází. Hráč, který má rychlejší push, se jako první může pohybovat po mapě a mít tak určitou výhodu, jelikož ostatní nepřátelské linky v tu chvíli neví, zda je od daného hráče nečeká ohrožení. Namísto toho protější hráč musí zůstat na lince a zneškodnit zbylé nepřátelské creepy, jinak přijde o spoustu zlata. Hráči mající na své lince prioritu se tedy mohou vždy rozhodnout, co dělat, aniž by něco ztratili a vyvíjet tak podstatný tlak na protihráče.

5.5 Vulgarismy

Slovy, jenž vyjadřují určitý negativní postoj k věci či člověku, bývají označovány právě vulgarismy. Sprostá slova se vyskytují v mluvené podobě velmi často, avšak společnost jsou tato slova považována za nevhodná. Vulgarismy jsou běžně spojovány s nadávkou, která je mířena buď na jinou osobu, nebo to může být jakýmsi prostředkem pro uvolnění vnitřního napětí. V následujících příkladech můžeme najít jak vulgarismy české, tak i vulgarismy anglické.

Příklady vulgarismů:

1. *FastSpeed: Sheriffe, nice ulti.*

*Random: Hodně dobrá, to mi zachránilo **prdel**.*

Zajímavý rozhovor nám nabídli hráči FastSpeed a Random, kde nejdříve FastSpeed chválí svou výpovědí *nice ulti* (v překl. hezká ultimátní schopnost) spoluhráče s nickem Sheriff, načež Random svou reakcí potvrzuje, že kdyby nebylo jeho ultiny, tak by byl s největší pravděpodobností mrtvý. Výrazem *zachránit prdel* je myšlena záchrana celé osoby jako celku, v tomto smyslu lépe řečeno herní postavy daného hráče.

2. *Jekyll: To je jedno, už **držte hubu**, jsme ingame.*

Vcelku speciálním výrazem, s nímž se v této větě můžeme setkat, je anglický výraz *ingame*, který by se dal přeložit do češtiny jako „ve hře“. Jekyll zde také používá hrubý výraz *držte hubu*, čímž nám dává značně najevo, abychom přestali mluvit a začali se plně soustředit na hru, která právě začala.

3. *Spajky: On má bariéru, **kunda**.*

Vulgárním výrazem *kunda* zde Spajky projevuje svůj vztek. Nepočítal totiž s tím, že si nepřátelský hrdina zvolí *bariéru*, což je spell, který při použití aktivuje jakýsi štít, který absorbuje značnou část nepřátelského poškození.

4. *Sheriff: Bude baron up, nemůžete **chcípnout**.*

Pokud někdo ve hře Wild Rift řekne *baron up*, znamená to, že se má již v blízké budoucnosti objevit strategicky významné monstrum nacházející se v jungli, na které je třeba se zaměřit. Vulgární výraz *chcípnout* bychom zde mohli nahradit neutrálním slovem zemřít. Sheriff nás tedy touto větou varoval, abychom již hráli opatrně, jelikož každá

zbytečná smrt by mohla znamenat odevzdání podstatného monstra ve prospěch nepřátelského týmu.

5. *FastSpeed: Jsem tam skočil na **kokota**.*

Tímto sebekritickým tvrzením FastSpeed myslel, že do teamfightu kouzlem svého hrdiny skočil opravdu špatně. Důsledkem tohoto konání pravděpodobně nastala smrt.

6. *Random: Zkuste to **vyžrat**.*

V této krátké výpovědi Random vybízí své spoluhráče, aby se pokusili ukrást objektiv, který by jim svými bonusy značně pomohl. Slovo *vyžrat* zde tedy značí jakousi krádež objektivu v týmový prospěch.

7. *Jekyll: To je na **hovno draft**.*

Slovem *draft* je myšlen výběr hrdinů v samotném počátku hry. Jekyll tedy tvrdí, že se mu volba šampionů nelíbí a celkový dojem z jejich pick fáze je na mizerné úrovni.

8. *Jekyll: **Do piče** já jsem **mutnutej**, proč **nepickuješ Jarvana kurva?***

V ukázce můžeme vidět hned dva výrazy, které patří do morfologické adaptace anglických výrazů, jež budu rozebírat později. Jedná se o slova *mutnutej* a *nepickuješ*. Dále můžeme vidět dva vulgarismy, které jsou důsledkem hráčova rozhořčení nad tím, že měl po celou dobu vypnutý tzv. „voice chat“ (v překl. hlasový chat). Nikdo ho tedy v hovoru neslyšel, ačkoli on sám mluvil a jak je ve výpovědi vidět, pravděpodobně chtěl, abychom si zvolili herní postavu jménem *Jarvan*. Bylo už však po limitu a zvolen byl jiný hrdina.

9. *Spajky: To je **noob**.*

Spajky zde tvrdí o protihráči, že je *noob*, jímž zpravidla bývá označován ten hráč, který je nezkušený. Tento pojem vychází z anglického slova „newbie“ (v překl. nováček).

10. *FastSpeed: To je **dumb**.*

Tento příklad je podobný ukázce předchozí, nicméně odlišností je zde nazvání hráče anglickým slovem *dumb*, což by se dalo přeložit jako „hloupý“, „pitomý“. Dotyčný tedy nejspíše udělal nějakou banální chybu, díky které si vysloužil toto hanlivé pojmenování.

11. *Jekyll: Já jsem **ape kámo**. Sorry.*

V komunikaci hráčů hry Wild Rift se můžeme setkat také s anglickým slovem *ape* (v překl. opice), které je hanlivým výrazem pro hráče, kteří udělali nějakou chybu. Dalo

by se říci, že se jedná o tzv. „podlidskou inteligenci“. Můžeme se totiž setkat i s hanlivým výrazem „dog“ (v překl. pes), jež má velmi podobný význam, jako slova „ape“ či „dumb“. Účelem těchto „zvířecích nadávek“ je tedy přirovnávání nešikovných hráčů ke zvířatům, kteří by měli být podstatně hloupější než lidé. Tento výrok však může být lehce vrtkavý, jelikož zrovna opice, podobně jako psi, dokážou být velmi chytré.

*12. Jekyll: I don't **fucking** know.*

Tato anglická věta *I don't fucking know* by se dala přeložit jako „Já nevím, kurva.“ Hanlivé slovo „fucking“ je v tomto případě zároveň jakýmsi důrazem, že daný hráč opravdu neví.

6 Morfologická adaptace anglických výrazů

V morfologické problematice hráčského slangu hrají významnou úlohu již zmíněné anglicismy, a to především díky adaptaci přejatých slov. Mnohdy tato slova bývají těžce přeložitelná, někdy dokonce české ekvivalenty těchto slov vůbec neexistují. Důvod používání těchto slov může být jak v jednoduchosti, tak i v časové úspoře. Tyto výrazy jsou nejčastěji adaptovány prostřednictvím afixace. (Valíková, 2015, str. 30)

Příklady morfologické adaptace anglických výrazů:

1. *Random: Karmu můžem flexnout, ne?*

Anglické slovo *flex* (v překl. pružný) vychází z angl. „flexible“, což v překladu do češtiny znamená „flexibilní“. K základnímu tvaru je připojen sufix *-nout* dle druhé slovesné třídy po vzoru *tiskne*. Pokud jde o slovo *Karma*, jedná se o herní postavu, jejímž výběrem bychom dosáhli onoho „flex picku“, což zjednodušeně znamená, že tato postava má kompetence být jak na lince spodní, tak i na lince středové. Tím dochází k dané flexibilitě. Po jejím zvolení můžeme počkat, jaké hrdiny si zvolí nepřátelský tým a následně se rozhodnout, kam tato postava bude vyslána a jaká se zvolí postava další. V tomto případě jde tedy primárně o herní strategii. Slovo *můžem* patří do prostředků hovorových.

2. *Spajky: Už tady počkej, já to klidně budu baitit.*

Výraz *bait* (v překl. návnada) je v tomto případě spojen se sufixem *-it*, jenž spadá do čtvrté slovesné třídy dle vzoru *prosí*. Spajky zde imperativní formou promlouvá k junglerovi, aby počkal opodál, kde ho nepřátelský hráč ještě nevidí. Slovem „baitit“ by se dal označit jakýsi taktický postup, kdy se ze sebe hráč pokusí udělat jakousi návnadu a nalákat tak jednoho či více nepřátel k souboji či učinění nějaké chyby, které dokáže následně využít ve svůj prospěch.

3. *Sheriff: Mid scaluje. Dáme Kassadinovi čas.*

Do třetí slovesné třídy dle vzoru *kupuje* řadíme anglické slovo *scale*, které je obohaceno sufixem *-uje*. Přeložit by se dalo jako „stupnice“ a vychází z anglického slova „scaling“ (v překl. změna velikosti). Touto krátkou výpovědí chtěl Sheriff říci, abychom hráli opatrně a počkali si do pozdější fáze hry, kde postava *Kassadin* nabere na síle. Tato postava totiž v samotném začátku hry kupuje itemy, které se tzv. „stackují“. Anglické slovo

„stack“ by se dalo přeložit jako „stoh“ či „kupa“. To laicky znamená, že od prvotní koupě těchto itemů jim začíná růst jakási hodnota, která je po dosažení maxima na velmi dobré úrovni na to, aby se daná postava mohla zapojit do týmových bojů, které mnohdy bývají boji zásadními.

4. *FastSpeed: Já smurfim.*

V této stručné větě můžeme vidět anglický výraz *smurf*, ke kterému je přidán sufix *-im*. Je tedy řazen do 4. třídy dle vzoru *prosí* a vychází ze slova „smurfing“. Tento pojem je v herní komunitě označován jako záměrná aktivita, při které hráči s vyšší úrovní vědomostí zasahují do skupin jakéhosi „nižšího vzdělání“ hráčů, z nichž získávají snadná vítězství. Člověk, který se takto chová, je označován právě výrazem „smurf“. Mnohdy si totiž hráči, kteří mají již značnou herní zkušenost, zakládají účty nové, jejichž hlavním účelem tohoto konání bývá zpravidla trénování nových postav se záměrem neprohrávat hry na vyšší úrovni svého hlavního účtu. Pro hráče, kteří hru hrají prvně, je velmi obtížné udržet s těmito pokročilejšími hráči tempo a mnohdy jejich prvotní herní zážitek nebývá úplně pozitivní. *FastSpeed* tento pojem myslel tak, že v oné hře hrál mnohonásobně lépe než hráči ostatní.

5. *Jekyll: Dobrý, já jsem naintil.*

Anglické slovo *int* se v herní terminologii nachází poměrně často. Toto slovo je obohaceno předponou *na-* v indikativu 1. osoby singuláru. Zařadit ho můžeme do 4. slovesné třídy dle vzoru *prosí*. Slovo „*int*“ je ještě na konci doplněno sufixem *-il*. Toto slovíčko vychází z anglického termínu „*inting*“, přesněji tedy „*international feeding*“, což by se dalo přeložit jako „úmyslné krmení“. Odborně by se dalo výrazem „krmení“ říci, že se jedná o záměrné umírání ve prospěch hráčů protějšího týmu. Daný hráč je tedy srovnáván s jakousi potravou pro nepřátele, díky níž se stávají silnějšími. „*Krmením*“ by se daly označit také zlaťáky či body zkušeností, které zabitím onoho hráče nepřátele získají. Důsledkem tohoto sobeckého chování hráčů bývá mnohdy prohra, což je však jejich hlavním záměrem.

7 Syntaktické prostředky

V herním světě jdou formální projevy stranou. Podstatné je, aby se mezi sebou hráči domluvili co nejefektivněji. A to ať už spisovně, hovorově nebo formou nespisovné češtiny. Mnohdy stačí jen jedno jediné slovo, abychom dosáhli námi požadovaného prostředku vhodného k domluvě s někým jiným. Syntaktické zvláštnosti jsou v herní komunikaci na zcela běžné bázi. Jejich cílem je zejména podtržení těch nejstěžejnějších informací, které chceme komunitě hráčů předat.

7.1 Apoziopce

Pod pojmem apoziopce si můžeme představit neukončenou výpověď. Pokud tuto výpověď chceme nějakým způsobem dokončit, musíme jednat především na základě kontextu, a i to není jistým předpokladem pro správné doplnění. Nejčastější vyjádření apoziopce bývá pauzou či třemi tečkami. (Karlík a kol., 2002, str. 44)

Příklady apoziopce:

1. *Random: Kluci, tady není žádná warda, jako jestli mě odchytnou, **tak...***

Námi počeštěné slovo *warda* vychází z anglického slova „ward“, což je předmět, který po umístění na mapu odhaluje nepřátelské hrdiny či monstra, avšak pouze v jeho blízkosti. Umožňuje tak získat vizi nad územím, která bývá z hlediska strategie mnohdy klíčová. Díky ní tedy hráči uvidí nepřátele a lépe tak předvídají jejich následné kroky. Tato výpověď, v níž Random váhá, zda pokračovat ve svém pohybu, je mířena na celý tým. Důvodem jeho váhání byl fakt, že žádný z nepřátelských hrdinů nebyl v onu chvíli viděn na mapě a mohli ho tedy snadno odchytnout. Nejpravděpodobněji by tato věta končila tím, že v případě konfrontace s nepřátele by hráč Random zemřel.

2. *Jekyll: Fástíku? **Karma or?***

Apoziopce můžeme vyjádřit i v podobě nedokončené otázky. Jak již víme, slovo *Karma* představuje herní postavu. Zajímavostí je zde oslovení *Fástíku*, které je mířeno na hráče s přezdívkou *FastSpeed*. Jedná se o deminutivum neboli slovo zdrobnělé. Anglická konjunkce *or* (v překl. nebo) je na konci věty ve formě jakéhosi očekávání v pokračování konverzace. Hráč *Jekyll* totiž uvedl pouze jeden příklad postavy (se záměrem vzít ji ve prospěch týmu) a od spoluhráče čeká příklad/y další.

3. *Random: Sheriff stealuje, to je strašnej...*

Anglické verbum *steal* by se dalo přeložit do češtiny jako „ukrást“. V tomto příkladu je morfologickou adaptací, v níž je k tomuto slovu připojen sufix *-uje*, jenž spadá do 3. slovesné třídy dle vzoru *kupuje*. *Random* si zde dělá legraci, jelikož všechnu snahu, kterou k zabití nepřítele vynaložil, tzv. ukradl *Sheriff*, jenž přišel a danému nepříteli zasadil pouze jeden „hit“ neboli úder, kterým nepřítele zneškodnil a připsal si tak zabití na svůj účet. Obecně se v herní terminologii celkem běžně používá zkratka *ks*, jenž označuje „kill steal“. Tuto apoziopezi bychom mohli dokončit vícero různými výrazy, jenž označují jakéhosi darebáka či zloděje. Slovo *strašnej* patří do nespisovné češtiny.

7.2 Elipsa

Elipsa by se dala definovat jako vynechání výrazu, který by ale do věty za normálních okolností příslušel. Důvodem tohoto vynechání je kontextová zřejmost. Ve výpovědi bývají vypouštěna především nepodstatná slova, která se dají opomenout, aniž by došlo k nějaké hlubší významové deformaci. (Hubáček a kol., 2002, str. 242)

Příklady elipsy:

1. *Random: Drak!*

Důvodem této krátké výpovědi je úspora času. Dochází zde k vypuštění slovesa „jdeme“ zároveň s předložkou „na“. Správné znění této věty by tedy mohlo být: *Jdeme na draka!* Důvodem této imperativní věty bylo urychlené zaměření se na cíl, jímž byl v tomto případě drak.

2. *Spajky: Ultina osm.*

V této oznamovací větě můžeme sledovat opět jen ty nejpodstatnější informace, které se týkají obnovení hlavní schopnosti jednoho z hrdinů. I zde chybí primárně sloveso a předložka, jež by tuto větu značně obohatily. Správné znění této věty by mohlo vypadat nějak takto: *Ultimátní schopnost bude k dispozici za osm sekund.*

3. *Jekyll: Jedna tři jedna.*

V tomto případě se jedná o jakousi herní taktiku, kde můžeme vidět pouze základní číslovky, z nichž číslo jedna se v této ukázce opakuje, což znamená, že jde o iteraci, kterou budeme rozebírat později. Jedná se o častou strategii, která nastává zpravidla po úspěšném

zabití monstra nazývaného Baron Nashor. Hráči se rozdělí tak, aby na každé lince bylo zastoupení minimálně jednoho hráče s cílem zničit co nejvíce nepřátelských věží. Celé znění věty by bylo: *Jeden člověk půjde na top linku, tři na mid a jeden na bot.*

4. *Jekyll: Toho Jayce?*

Touto otázkou se Jekyll ptá, zda mohou zaútočit na nepřátelského hrdinu pojmenovaného *Jayce*. Opět tu chybí především sloveso a předložka. Správné znění by tedy mohlo být: *Můžeme jít na toho Jayce?* Podmět by tu pak byl v nevyjádřené formě (my).

7.2.1 Eliptická odpověď

Eliptická odpověď by se dala zjednodušeně definovat jako odpověď na otázku, kde tázaný již neopakuje to, co řekl tazatel. Většinou jde buď o odpovědi na otázky s tázacím slovem, nebo o odpovědi na otázky pomocí ano-ne.

Příklady eliptické odpovědi:

1. *Random: Tys měl quadru?*
2. *Jekyll: Jo.*

Hned na začátku můžeme vidět výraz *tys* v hovorové podobě, jenž by v základní podobě zněl „ty jsi“. Hráč *Random* se ptá, zda *Jekyll* dosáhl *quadry* neboli „quadrakillu“, což je označení pro zabití čtyř hráčů za sebou během krátkého časového intervalu. Zároveň všechny tyto zneškodnění musí mít na starost jeden a ten samý hráč. Můžeme se setkat také s pojmy *doublekill* (dvě zabití), *triplekill* (tři zabití) a *pentakill* (pět zabití). *Pentakill* bývá hráči velmi uznávaný. Celá odpověď by tedy byla: *Jo, měl jsem quadru.*

1. *Sheriff: Kdo vzal redko?*
2. *Random: Já.*

V této otázce se *Sheriff* ptá, zda někdo v jejich jungli zabil neutrální monstrum, díky němuž by získal *redko* neboli „red buff“, který dává hráči na nějakou chvíli určité bonusy. Na to hráč *Random* jednoslovně odpověděl, že to byl on, kdo ho vzal. Celé znění jeho odpovědi by bylo: *Já jsem vzal redko.*

8 Řečnické prostředky

8.1 Apostrofa

Apostrofou můžeme označit oslovení zemřelé či nepřítomné osoby, boha nebo nějaké jiné nadpřirozené bytosti. Setkat se můžeme také s termínem antropomorfizace, což je oslovení zvířete či neživé věci. (Jelínek in Karlík, Nekula, Pleskalová, 2002, str. 43)

Příklady apostrofy:

1. *FastSpeed: Ježišmarja, já tě zabiju Jekylle.*

Hned na začátku této výpovědi můžeme vidět citoslovce *ježišmarja*, jenž je zároveň apostrofou. Toto slovo se skládá ze dvou jmen, kterými jsou Ježíš a Marie (s odkazem na Ježíše Krista a Pannu Marii). Následně pak FastSpeed výrokem *já tě zabiju* dává najevo, že ho něco ve hře nemile překvapilo a viníkem je hráč Jekyll. Tento výrok je zveličen, jedná se tedy o hyperbolu.

2. *Spajky: Panebože, tak to je end.*

I v této výpovědi můžeme narazit na apostrofu *panebože*, která je, tak jako v první ukázce, zároveň interjekcí. Anglické slovo *end* by se do češtiny nejlépe přeložilo jako „konec“. Ten také vyjadřovala tato Spajkyho výpověď, jelikož celý jeho tým (včetně něj) znenadání zemřel a nepřátelský tým si tak šel pro jisté vítězství. Podobnými synonymy ke slovu „panebože“ mohou být např. probůh, proboha, či kristepane.

8.2 Řečnická otázka

Řečnická otázka by se dala definovat jako podoba tázací věty, na kterou není třeba odpovídat. Zjednodušeně řečeno, na otázku se nečeká žádná odpověď.

Příklady řečnické otázky:

1. *Jekyll: Možná jsem missnul dva creepy už, kdo ví?*

Anglické verbum *miss* by se dalo přeložit do češtiny jako „minout“. Je zde obohaceno o sufix *-ul*, jež patří do 2. slovesné třídy dle vzoru *tiskne*. Jedná se tedy o morfologickou adaptaci. V této ukázce si Jekyll sám pro sebe říká, že již na samotném začátku se mu nepodařilo úspěšně zneškodnit dva miniony, což se mu obvykle nestává.

Zvolil tedy tuto výpověď za účelem pobavení se nad jeho prvotním, možná i primitivním, neúspěchem. Slovo *už* je zde inverzí, kterou budu rozebírat v dalších fázích řečnických prostředků.

2. *Random: Proč mám lagy ty vole?*

V této větě můžeme narazit na anglické slovo *lag*, které by se dalo do češtiny přeložit jako „zpoždění“ či „prodleva“. Toto slovo však v herní komunikaci zůstává anglicismem a do češtiny se nepřekládá. Zůstává pouze přejato a můžeme se setkat i s jeho morfologickou adaptací. Množným číslem jsou tedy „lagy“ (angl. lags), tak, jak můžeme vidět v ukázce. Touto řečnickou otázkou hráč Random vyjadřoval bezmocnost nad svou situací, jelikož vůbec netušil, z jakého důvodu se mu hra laguje. Setkat se tu můžeme i s jedním z nečastějších vulgarismů v herní komunikaci, jímž je slovní spojení *ty vole*, které je v tomto případě inverzí.

8.3 Hyperbola

Jako hyperbola by se mohlo označit jakési zveličení či nadsázka. Jde o záměrné přehnutí skutečnosti, jež má za cíl zdůraznit nějakou závažnost, která bývá mnohdy subjektivní.

Příklady hyperboly:

1. *Jekyll: Jo, jo, jo, a ta wava je až v Ugandě.*

Hned na začátku této ukázky se můžeme setkat s iterací, což nám značí slovo *jo*, které se tu objevuje hned třikrát po sobě. Slovo *wava* vychází z anglického „wave“, což je v překladu do češtiny „vlna“. Jak již víme, nejedná se o vlnu jako takovou, nýbrž o vlnu minionů, která pravidelně přichází na všechny tři linky (top, mid, bot). Jekyll zde zveličoval pohyb minionů, jenž od něho byli velmi daleko a tvrdil, že jsou *až v Ugandě*, což je stát nacházející se ve východní Africe.

2. *Jekyll: Jako tam je 6 000 kanónů kámo.*

V tomto případě jde o zveličení, v němž se jedná taktéž o vlnu minionů. Ta by se tu dala přirovnat k jakémusi sletu creepů, ve kterém se nachází mnoho *kanónů* neboli silnějších minionů. Jekyll s nadsázkou tvrdí, že jich je tam okolo 6 000, ačkoli jich tam

s největší pravděpodobností nebylo více než 10. Oslovení *kámo* označuje hovorově kamaráda či přítele.

3. *Sheriff: Ale to je Random, ten by pro tu pentu flashnul, kdyby mohl.*

Slovo *flashnul* vychází z anglického slova „flash“, které by se dalo přeložit do češtiny jako „záblesk“. Toto slovo je zde obohaceno o sufix -nul. Patří tedy do 2. slovesné třídy dle vzoru *tiskne*. Slovem *penta* se zde myslí „pentakill“. Jedná se o zabití pěti nepřátelských hrdinů jedním hráčem. V této výpovědi Sheriff s nadsázkou tvrdí, že kdyby jeho spoluhráč Random měl k dispozici spell zvaný flash, tak by neváhal ani vteřinu a pro „pentu“ by ho ihned použil. Tento příklad je hyperbolou z toho důvodu, jelikož „pentu“ mohl dát hráč Sheriff, nikoli Random. Sheriff to myslel tak trochu ironicky, že by mu ji Random chtěl za každou cenu vzít.

4. *Sheriff: Podle mě vietnamsky mluvím, protože mi nikdo nerozumí.*

V této ukázce můžeme najít inverzi u slova *mluvím*, k čemuž se zanedlouho dostaneme. Slovem *vietnamsky* je zde myšlena přímo vietnamština, což je úřední jazyk ve Vietnamu. Toto zveličení se týkalo jakési týmové neposlušnosti, jelikož tým v tu chvíli nedělal, co by měl. Sheriff totiž udával herní strategii a rozhořčilo ho opomíjení jeho „shotcallů“, tedy ignorování jakýchsi jeho nařízeních.

8.4 Inverze

Inverzi můžeme rozumět jakýsi obrácený slovosled, který je zapříčiněn především zápalením boje, jenž mnohdy způsobuje neuspořádanou a velmi zmatenou komunikaci. Inverze je tedy během hraní neuvědomovaná.

Příklady inverze:

1. *FastSpeed: On se disconnectnul totiž.*

K anglickému verbu *disconnect* (v překl. odpojit) je zde připojen sufix -nul. Jedná se tedy o morfologickou adaptaci, kterou už dobře známe. Správný slovosled této věty by měl být: *On se totiž disconnectnul*. Odpojení ze hry bývá poměrně časté, záleží vždy na kvalitě internetového připojení či herním prostředí každého z hráčů.

2. *Sheriff: Dobrej play jsme udělali ted'ka.*

Anglickým slovem *play* (v překl. hrát) Sheriff myslel, že onu situaci zahráli opravdu pěkně. Slovo *dobrej* můžeme zařadit do nespisovné češtiny, naproti tomu slovo *ted'ka* do češtiny hovorové. Správný slovosled této věty by vypadal: *Ted'ka jsme udělali dobrej play.*

3. *Random: Máme do latu draka důležitýho.*

V této výpovědi můžeme vidět anglické slovo *late* (v překl. pozdní), které je morfologicky adaptováno. Myšleno je to především tak, že draka, kterého hráči zrovna získali (a důležité bonusy spojené s ním), nejlépe uplatní až v pozdější fázi dané hry neboli „late gamu“. Správný slovosled této věty by byl: *Do latu máme důležitýho draka.*

8.5 Iterace

Iteraci můžeme vysvětlit jako opakování slova. Je pojmenovávacím řečnickým prostředkem, který bývá velmi častý. Slovo, tedy pojmenovávací jednotka, bývá v užití mnohdy zdvojeno, avšak může být i ztrojeno či znásobeno. (Bečka, online)

Příklady iterace:

1. *Random: **Fast drake, fast drake!***

Ačkoli by se mohlo zdát, že tato imperativní věta byla mířena na hráče s přezdívkou FastSpeed, není tomu tak. Jak již anglická slova *fast* (v překl. rychlý) a *drake* (v překl. drak) vypovídají, jde o urychlenou akci v podobě honby za důležitým cílem. Random jakožto „shotcaller“ apeloval na tým, aby šli všichni neprodleně k drakovi a snažili se ho zmocnit. Iterace je zde kvůli důrazu a jakési důležitosti v danou situaci. Správně by tato věta v překladu do češtiny zněla: *Rychle na draka, rychle na draka!*

2. *Random: **Nice, nice, nice.***

V této výpovědi můžeme vidět hned ztrojenou iteraci v podobě anglického slova *nice*, což v překladu do češtiny znamená „hezký“. Ztrojená je pravděpodobně z toho důvodu, že se týmu povedlo něco opravdu pěkného.

3. *Jekyll: **Up to you guys, up to you.***

Tato ukázka je opět v angličtině. Termín *up to you* by se do češtiny nejlépe přeložil jako „záleží na vás“. Anglické slovo *guys* v překladu znamená „kluci“, „chlapi“. Touto větou chtěl

Jekyll říci, že nechává závěrečné rozhodnutí na celém týmu. Do češtiny by se celá věta dala přeložit jako: *Záleží na vás kluci, nechám to na vás.*

9 Prvky mluvenosti v psaném textu

Komunikace v online hrách slouží k usnadnění mnoha věcí, ale ne vždy na nás udělá chatování s ostatními pozitivní dojem. Níže můžeme vidět screen z hodnocené hry, kde se hra nevyvíjela úplně dobře, což mělo za následek negativní dopad na mentalitu a psychiku ostatních zahraničních hráčů. Na obrázku můžeme vidět, že celá tato komunikace vyústila v surrender neboli kapitulaci, v níž se hlasovalo o předčasném ukončení hry.



Obrázek 12: Screenshot ze hry Wild Rift, ukázka toxického chatování ve hře

Zkratky:

obv = obviously – samozřejmě, očividně

ye = yes – ano

pls = please – prosím

Vulgarismy:

Trash – odpad

Anglicismy:

Leave – odejít, opustit

I go – já jdu

Go then – tak jdi

Výpovědi:

1. *Darius: so trash obv*

Tato věta přirovnává hráče k odpadu. Tím je myšleno, že hráč je opravdu špatný. To může u hráče, na kterého je věta mířena, vést k tiltu⁵.

2. *Caitlyn: i go troll...bye*

Touto větou hráč oznamuje, že se přestává snažit a schválně začíná hrát špatně. Po odmlčení neboli apoziiopezi hráč dodává anglické slovo *bye*, čímž naznačuje, že už se o tom nehodlá bavit a myslí to definitivně. Hráč tímto slovem může naznačovat i to, že použije tzv. mute system (v překl. ztlumený systém), díky němuž si vypne chat s ostatními spoluhráči a nepřicházejí mu tak od nich žádné zprávy. To může velmi dobře posloužit v situaci, kdy hrajete s "toxickými" hráči⁶, kteří velkou část hry flámí⁷.

3. *Vi: Go then and leave trash*

Tato odpověď je reakcí na předchozí větu, kde hráč dává najevo, že mu to nevádí. Následně vulgárně doplňuje, že má dotyčný hru opustit (než ji úmyslně kazit ostatním).

4. *Darius: ye pls go*

Touto výpovědí hráč reaguje na tu samou větu, na kterou reagoval hráč v předchozí situaci. Důrazně naznačuje, aby hráč hrající postavu Caitlyn šel raději afk (aby se odpojil ze hry). Ani zde se neklade důraz na interpunkci, hráči při nuceně rychlé komunikaci neřeší, zda začnou větu s velkým či malým písmenem, nebo zda ukončí větu tečkou.

⁵ Označení pro hráče, který pod vlivem negativních emocí začíná hrát hůře než doposud.

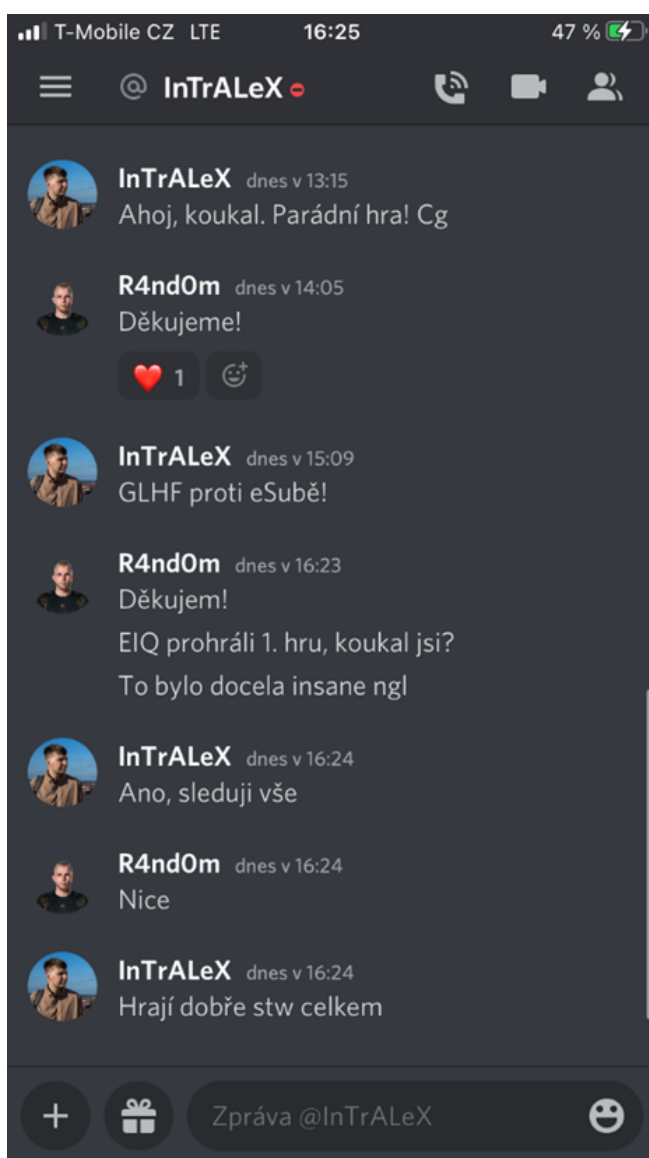
⁶ Toxický hráč je hráč, který svým nevhodným chováním (většinou nadávkami) negativně ovlivňuje průběh hry.

⁷ Označení pro situaci, kdy jeden nebo více hráčů používá během hry urážky mířené na někoho ze spoluhráčů či protihráčů (flame – neexistuje cz/sk ekvivalent).

10 Discord

Discord zcela jistě patří mezi základní komunikační aplikace, které jsou ve Wild Riftu běžně používány. Slouží nejen ke klasickému psaní, ale i k volání s ostatními hráči, což by mělo sloužit primárně k lepšímu hernímu výsledku.

Tato konverzace na Discordu je z Mistrovství České republiky 2022, přesněji tedy z 22. října. Na tomto screenu si hráč Random dopisuje s majitelem organizace GLORE. Ptal se ho, zda sledoval (přes Twitch.tv) naši první hru ve skupině proti týmu Narcis. Vyskytuje se tu hned několik zajímavých komunikačních prvků.



Obrázek 13: Screenshot z aplikace Discord, ukázka chatování s majitelem organizace GLORE

Abreviace:

Cg – congratulations – gratulace

GLHF – Good luck have fun – Hodně štěstí a bavte se

EIQ – Entropiq – profesionální esportový klub

stw – Stopwatch – esportový tým

Anglicismy:

Insane – šílený

Nice – pěkný

Inverze:

InTrALeX: Hrají dobře stw celkem.

Správný slovosled této věty by měl být: *Stw hrají celkem dobře.*

Herní přezdívky:

Nick je zkrácenou verzí anglického slova "nickname", což v překladu do češtiny znamená přezdívka. Tento pojem často označuje uživatelské jméno neboli username, pod kterým uživatel vystupuje například na chatu či v diskusních fórech.

U nicku **InTrALeX** můžeme zpozorovat, že je zde kladen důraz na malá a velká písmena tak, aby přezdívka vypadala zajímavě a upoutala tak na sebe větší pozornost.

U nicku **R4nd0m** můžeme vidět, že je zde kladen důraz na čísla, která mají za úkol nahradit písmena. Jde o princip vizuální podobnosti, kde číslice 4 nahrazuje písmeno a, číslice 0 pak nahrazuje písmeno o.

Tento styl přezdívek se používá celkem často, dalším příkladem může být např. **Waren1x** (hráč účastníci se MČR 2022), kde je zaměněno písmeno i za číslici 1. U tohoto nicku by se také dalo zaměnit např. písmeno e za číslici 3, ale každý z hráčů si vždy svou přezdívku nastaví tak, jak se mu zrovna líbí.

Interpunkce:

Ne vždy se při komunikaci na Discordu řeší interpunkce. Na obrázku je vidět, že většina vět je na konci zakončena bez tečky. Důvodem je to, že textová komunikace ve hře

je podobná komunikaci mluvené. I proto se nepoužívají k ukončování vět tečky či jiná diakritická znaménka (vykřičník, otazník apod.).

Nespisovná čeština:

Občas se při rychlé komunikaci vypouští spisovná čeština a používá se spíše nespisovná (obecná apod.).

R4nd0m: Děkujem!

Správné znění této věty by mělo být: *Děkujeme!*

Emotikony:

Stejně tak jako na Messengeru a jiných komunikačních aplikacích, i na Discordu můžeme používat různé emotikony. Jak již vidíme na screenu, majitel mi na odpověď: *Děkujeme!* dal **červené srdíčko**. Tento emotikon vznikl jako reakce na mou odpověď a může mít hned několik významů. Jedním z nich může být např. nahrazení věty: *Není zač.* apod.

Závěr

V empirické části jsme se setkali s analýzou velmi zajímavých jevů, které se objevují v komunitě hráčů během online synchronní komunikace. Pokud jde o slovní zásobu, není tajemstvím, že se neustále mění, což je ve své podstatě vidět i v této bakalářské práci. Dalo by se říci, že se neustále vyvíjí dle potřeb dané komunity. Uživatelé většinou volí stručnější anglická slova namísto slov českých a hojně využívají zkratky, akronymy a zkráceniny, kterých je opravdu mnoho.

Pokud jde o zkoumanou komunitu hráčů hry LoL: Wild Rift, je zřejmé, že tato skupina vychází primárně z anglického jazyka, a to především ze dvou důvodů. Prvním důvodem je již několikrát zmíněná časová úspornost, tím druhým je pak neexistence českého ekvivalentu. Jak v samotné práci můžeme vidět, objevujících se anglicismů je nepřeborné množství a užití anglického jazyka při komunikaci je tedy velmi běžné. I to vede ke konfrontaci do morfologického hlediska, k čemuž dochází poměrně často.

Ke konci bakalářské práce jsme ještě nastínili specifika psaného textu, se kterými se můžeme setkat nejen ve hře Wild Rift, ale i v jiných herních komunitách. V úplném závěru jsme pak vytvořili slovní mrak, který se skládá z nejčastěji používaných termínů v synchronní komunikaci.

Seznam použité literatury

Publikace

ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. *Současná stylistika*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008. ISBN 978-80-7106-961-4

GREPL, Miroslav. *Příruční mluvnice češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1995. ISBN 80-710-6134-4.

HUBÁČEK, Jaroslav, Eva JANDOVÁ a Jana SVOBODOVÁ. *Čeština pro učitele*. Vyd. 3. [Opava]: Vademecum Bohemiae, 2002

JANDOVÁ, Eva. *Konverzace na WWW chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2007, 175 s. ISBN 80-7368-254-0.

KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ, ed. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. ISBN 80-7106484-X.

KARLÍK, Petr, Marek NEKULA, Zdenka RUSÍNOVÁ a Miroslav GREPL. *Příruční mluvnice češtiny*. Vyd. 2., opr. [i.e. 4. vyd.]. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012. ISBN 978-80-7106-624-8

KOPECKÝ, Kamil. *Moderní trendy v e-komunikaci*. Olomouc: Hanex, 2007. ISBN 978-80-85783-78-0

MARTINCOVÁ, Olga. *Neologizmy v dnešní češtině*. Praha: Ústav pro jazyk český Akademie věd České republiky, 2005. ISBN 80-864-9621-X.

PETRÁČKOVÁ, Věra a Jiří KRAUS. *Akademický slovník cizích slov: [A-Ž]*. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0607-9.

Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost. 2. vyd., opr. a dopl. Praha: Academia, 1994. ISBN 80-200-0493-9.

Internetové zdroje

BEČKA, Josef. Opakování slova jako pojmenovávací prostředek. Ústav pro jazyk český: Akademie věd České republiky [online]. [cit. 2023-03-21]. Dostupné z:

<http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?lang=en&art=5365>

Co je to Esport?. Esport.cz: Česká asociace esportu [online]. [cit. 2023-03-21]. Dostupné z: <https://www.esport.cz/co-je-to-esport>

KNÝBEL, Martin. League of Legends: Wild Rift – Skvělá MOBA na mobily: Dojmy z hraní. Games.cz [online]. 2020 [cit. 2023-03-21]. Dostupné z:

<https://games.tiscali.cz/prvni-dojmy/league-of-legends-wild-rift-skvela-moba-na-mobily-501398>

KOSÍK, Karel. *Specifika komunikace hráčů hry Dota 2* [online]. Olomouc, 2022 [cit. 2023-03-21]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/3do8nk/>. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce doc. Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.

KULÍK, Štěpán. Co je MOBA? Multiplayer online. Ábíčko.cz [online]. 2016 [cit. 2023-03-21]. Dostupné z:

<https://www.abicko.cz/clanek/precti-si-zabava-videohry/18916/co-je-moba-multiplayer-online.html>

NĚMEČEK, Daniel. *Vliv počítačových her na životní styl* [online]. Hradec Králové, 2018 [cit. 2023-03-21]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/cas40e/>. Bakalářská práce. Univerzita Hradec Králové, Filozofická fakulta. Vedoucí práce doc. Mgr. Ján Bunčák, CSc.

NOVÁK, Jiří. TOP 5: Rozdíly mezi League of Legends a Wild Riftem. Co je jinak?. Playzone.cz [online]. 2022 [cit. 2023-03-21]. Dostupné z:

<https://www.playzone.cz/clanky/208160-top-5-rozdily-mez-league-legends-wild-riftem-co-je-jinak>

NOVÁK, Ladislav. League of Legends: Wild Rift – nejlepší MOBA na mobilní zařízení. Doupe.cz [online]. 2021 [cit. 2023-03-21]. Dostupné z:

<https://doupe.zive.cz/clanek/league-of-legends-wild-rift---nejlepsi-moba-na-mobilni-zarizeni-recenze>

Organizace turnajů. Playzone.agency [online]. [cit. 2023-03-21]. Dostupné z:

<https://www.playzone.agency/organizace-turnaju>

Progaming: Žebříček nejoblíbenějších esports her. Nugosu.gg [online]. 2021 [cit. 2023-03-21]. Dostupné z:

<https://nugosu.gg/cs/progaming-zebricek-nejoblibenejsich-esports-her/>

VALÍKOVÁ, Tereza. *Jazykové prostředky v komunikaci mezi hráči online hry World of Warcraft* [online]. Olomouc, 2015 [cit. 2023-03-21]. Dostupné z:

<https://theses.cz/id/14sm2i/>. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.

ZEMAN, Ondřej. League of Legends: Wild Rift má být League of Legends na mobily a konzole. Alza.cz [online]. 2020 [cit. 2023-03-21]. Dostupné z:

<https://www.alza.cz/gaming/league-of-legends-wild-rift-ma-byt-league-of-legends-na-mobily-a-konzole>

Obrázky

Obrázek 1: PogChamp: Discord Emoji [online]. [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: <https://emoji.gg/emoji/PogChamp>

Obrázek 2: Kappa-png: Kappa Emoji for Discord [online]. [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: https://www.kindpng.com/imgv/mxbbw_kappa-png-kappa-emoji-for-discord-transparent-png/

Obrázek 3: Facebook LoL: Wild Rift Sticker #16 [online]. [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: https://fcbk.su/en/stickers/lolwild_rift/15/

Obrázek 4: Facebook LoL: Wild Rift Sticker #12 [online]. [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: https://fcbk.su/en/stickers/lolwild_rift/11/

Obrázek 5: Facebook LoL: Wild Rift Sticker #6 [online]. [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: https://fcbk.su/en/stickers/lolwild_rift/05/

Obrázek 6: Codigo Esports: Roles [online]. [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: <https://codigoesports.wpengine.com/wp-content/uploads/2021/03/Mapa-Roles-Wild-Rift.jpg>

Obrázek 7: League of Legends: New alcove added in pre-season are too useless [online]. [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: <https://notagamer.net/league-of-legends-new-alcove-added-in-pre-season-are-too-useless/>

Obrázek 8: VONDRA, Vítek. Foto: Mistrovství české republiky 2021 v Brně [online]. [cit. 2023-03-22].

Obrázek 9: VONDRA, Vítek. Foto: Mistrovství České republiky 2022 v Praze [online]. [cit. 2023-03-22].

Obrázek 10: VONDRA, Vítek. Foto: MČR 2022 – bronzové místo [online]. [cit. 2023-03-22].

Obrázek 11: VONDRA, Vítek. Foto: Dosažení nejvyšší divize – Challenger [online]. [cit. 2023-03-22].

Obrázek 12: VONDRA, Vítek. Screenshot ze hry Wild Rift, ukázka toxického chatování ve hře [online]. [cit. 2023-03-22].

Obrázek 13: VONDRA, Vítek. Screenshot z aplikace Discord, ukázka chatování s majitelem organizace GLORE [online]. [cit. 2023-03-22].

Obrázek 14: VONDRA, Vítek. Slovní mrak obsahující nejčastější slova objevující se v nahrávkách [online]. [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: <https://wordart.com/edit/h5ynwj4f12j4>

Příloha 1: Seznam významných pojmů objevujících se v komunikaci hráčů hry Wild Rift

Metodologická poznámka: Tyto pojmy jsou pouhými vysvětlivkami anglických výrazů z empirické části.

Base – Česky báze/základna. Jde o okrajovou část mapy, v níž se nachází obchod a Nexus.

Creepy – Neutrální monstra, která vycházejí z Nexusu a vzájemně pochodují jednotlivými linkami směrem k Nexusu nepřátelského týmu. Cestou útočí na všechno, co je nepřátelské. Označují se také slovem minion.

Gank – Přepadení jednoho nebo více nic netušících nepřátel.

Item – Předmět, který si během hry můžete koupit svým hrdinou a který vám zvyšuje určité staty.

Jungle – Džungle. Zalesněná oblast mezi všemi třemi linkami, která je osídlena neutrálními monstry.

Jungler – Hráč, který nezískává peníze a XP na lince, nýbrž v jungli, kde je nucen zabít neutrální monstra. Jeho přední povinností je sledovat respawn důležitých objektů, jakými jsou drak, herald a baron.

Knowledge – Souhrn všech znalostí týkajících se hry, díky kterým se udává shotcall. Shotcall má na starost zpravidla jeden až dva nejzkušenější hráči z týmu, avšak informovat o podstatných událostech ve hře by měli všichni.

Lagy – Jedná se o slangové označení pro výpadky či výrazné zpomalení připojení k síti. Lagy mohou být jak příznakem poruchy serveru, tak i příznakem zhoršené kvality našeho internetového připojení.

Last hit – Poslední zásah. Používá se při doražení minionů proto, aby šampion dostal bonusové zlato. Používá se také při doražení draka, barona či heralda. Výhody za zabití jdou totiž pouze do týmu šampiona, který monstrem dorazil.

Macro – Tento pojem by se dal přirovnat k pohybu po mapě. Týká se určitých vědomostí, především strategie, která slouží k odchyťování nepřátelských hrdinů či lepších pozic pro teamfighty.

Nerf – Nerfem se rozumí jakási oficiální modifikace hry, u níž je cílem zhoršit, zpomalit nebo oslabit jisté mechaniky ve hře. Protikladem je slovo buff.

Nexus – Budova, z níž se rodí minions. Zápas vždy vyhrává ten tým, kterému se jako prvnímu podaří zničit nepřátelský Nexus.

Pick fáze – Označení pro prvotní fázi hry, v níž si jednotliví hráči postupně vybírají hrdiny, s nimiž chtějí daný zápas odehrát.

Push – Herní taktika, kdy se jeden nebo více hráčů soustředí na neustálé, velmi rychlé zabíjení nepřátelských creepů na lince.

Respawn – Znovuobnovení hrdiny, který zemřel. To platí i pro monstra v jungli či creepy.

Shotcaller – Hráč, který říká svému týmu, co má dělat. Určuje, jaké akce se na mapě budou konat a v průběhu celé hry plánuje tu nejlepší možnou strategii, jak zvítězit. Většinou se jedná o junglera, který má nejvíce času na to, aby sledoval mapu a díky tomu se stará o macro hry. Tento hráč by měl mít zároveň nejlepší knowledge.

Spelly – Skupina jistých kouzel, z nichž je možné v rámci jedné hry používat pouze dva předem vybrané.

Stat – Číselná hodnota jedné z vlastností hrdiny.

Teamfight – Týmový boj. Souboj, ve kterém se setkají oba týmy a svedou vzájemný souboj na jednom místě.

Příloha 2: Seznam významných zkratek objevujících se v komunikaci hráčů hry Wild Rift

Metodologická poznámka: Velikost písma zkratek je daná tak, jak je nejčastěji používána ve hře.

AD – Attack damage – fyzické poškození = Zranění útokem, hodnota velikosti vašeho útoku

ADC – Attack Damage Carry (také marksman – střelec) = Jedna z pěti rolí, která se obvykle hraje na dragon lince a má u sebe hráče s další rolí (support)

af – As fuck – jak kurva (přirovnávací fráze)

afk – Away from keyboard – pryč od klávesnice = Hráč oznamuje, že nějakou dobu nebude aktivní

AP – Ability power – magické poškození = Síla schopností, zvyšuje poškození schopností

AS – Attack Speed = Rychlost základních útoků, s větším AS se snižuje interval mezi jednotlivými útoky

asap – As soon as possible – co nejdříve

bb – bye bye = Rozloučení

BAN – Boundary Access Nodes – lidově vykopnutí = omezení přístupu k serveru, většinou za serverem zakázanou činnost (nádávky, cheatování apod.), může být dočasný, např. týdenní nebo trvalý

BG – Bad game – špatná hra

BOT – krajní lajna = V LoL se takto označuje spodní linka, ve WR se jedná o Dragon linku, tedy takovou linku, kde se během hry bude nacházet drak

Botrk – Blade of the Ruined King – Wild Rift předmět

brb – be right back – hned se vrátím

btw – by the way – jen tak mimochodem

cc – čau čau = Pozdrav (opak bb)

CC – Crowd Control = Efekty schopností a předmětů, které nepřítelům znemožňují pohyb, používání schopností a kouzel apod. (např. zpomalení, omráčení...)

CD – Cooldown = Doba obnovy dalšího použití předmětu nebo kouzla

CDR – Cooldown Reduction = Statistika, která snižuje cooldown schopností šampiona

cg – congratulations – gratulace

DC – Disconnect – odpojení = Odpojení hráče ze hry

DoT – Damage over time – poškození v průběhu času = Poškození z některých kouzel a schopností, které se aplikuje během časového úseku (např. Ignite)

dmg – damage – poškození

DPS – Damage per second = Poškození, které je schopné postava udělit za sekundu

ez⁸ – easy – snadné, jednoduché

Ez – Ezreal – Wild Rift hrdina

FF⁹ – forfeit – propadnutí = Požádání mířené k ostatním spoluhráčům, aby se vzdali

FFS – For fuck's sake – kurva, do prdele

FTW – For the win – pro vítězství (nadšené zvolání)

GG – good game – dobrá hra = používá se na konci hry (opak BG)

GJ – good job – dobrá práce

GL – good luck – hodně štěstí

HF¹⁰ – Have fun – bav/te se

⁸ Často dochází ke spojení zkratk GG a EZ – GGEZ, což znamená Good Game Easy. Touto zkratkou se hráči vysmívají nepřítelům za to, že porazit je nebylo těžké. Riot tuto zkratku považuje za nevhodnou a dává za ni bany.

⁹ Daný hráč vyžaduje surrender neboli kapitulaci, díky jehož odhlasování nastane rychlejší ukončení hry, která se nevyvíjí pro daný tým zrovna nejlépe. Zkratka FF může nést také ironický význam.

¹⁰ Často dochází ke spojení zkratk GL a HF – GLHF, což znamená Good luck have fun. Touto zkratkou hráči přejí ostatním hodně štěstí a zábavy. Používá se primárně na začátku hry.

hh – he he – vyjádření smíchu (citoslovce smíchu)

IDC – I don't care – je mi to jedno

IDK – I don't know – nevím

IRL – In real life – ve skutečnosti

jj – jo jo

kk – ok – vyjádření souhlasu

kkt – kokot

ks – kill steal – krádež killu = Zasazení poslední rány nepříteli, většinou hrdinou, který na zabití neměl téměř žádný podíl a došel si tak jen pro last hit

LH – Last hit – poslední zásah = Využívá se při zabíjení minionů, jelikož díky last hitům dostáváme bonusové zlatáky pro pozdější nákup důležitých itemů

lmao – laughing my ass off – umírám smíchy

LoL – League of Legends – Liga legend = Počítačová verze hry Wild Rift

LOL¹¹ – laughing out loud – směji se nahlas

Lvl – level – úroveň

mb – my bad – moje chyba

me b – me back – jsem zpět

mf – motherfucker – hajzl

MF – Miss Fortune – Wild Rift hrdina

MID – středová lajna

mmnt – moment

MR – Magic resist – Odolnost proti magii = Obrana proti magickým poškozením

MS – Movement speed – rychlost pohybu

MVP – Most valuable player – Nejcennější/nejpřínosnější hráč ve hře (z vítězného týmu)

¹¹ Tato zkratka může znamenat i lots of laugh (spousta smíchu) nebo lots of love (hodně lásky).

ngl – not gonna lie – co si budeme nalhávat/popravdě

np – no problem – není problém

nvm / nevermind

nz – není zač

ofc – of course – samozřejmě

OMG – Oh my god – Ach, můj bože

OMW – On my way – jsem na cestě

OOM – Out of mana – bez many = Zkratka, kterou říkáme, že nám došla mana a nemůžeme tak používat schopnosti daného šampiona

Pls – please – prosím

Rekt – wrecked – zničit, zesměšnit

RQ – Rage quit = Opustit ve vzteku hru

ROFL – Rolling on the floor laughing – válím se smíchy po podlaze

SS – missing – chybí

STFU – Shut the fuck up – drž kurva hubu

SVP – Second valuable player – druhý nejčennější hráč ve hře = MVP z týmu, který prohrál

tbh – To be honest – upřímně

thx – thanks – díky

TOP – krajní lajna = V LoL se takto označuje horní linka, ve WR se jedná o Baron linku, tedy takovou linku, kde se během hry bude nacházet baron

ty – thank you – děkuju

tpč – ty pičo

u2 – you too – ty/vy také

wp¹² – well played – dobře zahráno

WR – Wild Rift – Divoký žleb = Mobilní verze hry League of Legends

WTF – What the fuck – co to sakra

XP – experience point – zkušenostní bod (lidově mn. č. „xpěčka“)

¹² Často dochází ke spojení zkratk GG a WP – GGWP, což znamená Good Game Well Played. Vyjadřuje respekt protihráčům za to, že hráli dobře.

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Vítek Vondra
Katedra nebo ústav:	Katedra českého jazyka a literatury
Vedoucí práce:	doc. Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.
Rok obhajoby:	2023

Název závěrečné práce:	Specifika komunikace hráčů League of Legends: Wild Rift
Název závěrečné práce v angličtině:	Specifics of communication of League of Legends: Wild Rift players
Anotace závěrečné práce:	Bakalářská práce se zabývá komunikačními specifiky mezi hráči League of Legends: Wild Rift. Teoretická část se zaměřuje na obecnou charakteristiku jazyka, slovní zásobu, elektronickou komunikaci, charakterizaci hráčů videoher, hry a esport. Empirická část si klade za cíl analyzovat záznam komunikace mezi hráči a analyzovat jazyková specifika v oblasti synchronní komunikace mezi zájmovou skupinou hry League of Legends: Wild Rift.
Klíčová slova:	komunikace, chat, slang, synchronní, Wild Rift, League of Legends, internet, anglicismy, akronymy
Anotace v angličtině:	The Bachelor Thesis focuses on the on-line communication specifics between players of League of Legends: Wild Rift. The theoretical part focuses on the general characteristics, description of the vocabulary of the Czech language, electronic communication, characterization of video game players, games and esport. The practical part aims to analyze recorded communication between players and to analyze the linguistic specifics in the field of synchronous communication between a group of League of Legends: Wild Rift players.
Klíčová slova v angličtině:	communication, chat, slang, synchronous, Wild Rift, League of Legends, internet, anglicisms, acronyms
Přílohy vázané v práci:	Příloha 1: Seznam významných pojmů objevujících se v komunikaci hráčů hry Wild Rift Příloha 2: Seznam významných zkratk objevujících se v komunikaci hráčů hry Wild Rift
Rozsah práce:	55 stran + přílohy
Jazyk práce:	CZ