

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra českého jazyka a literatury



Tereza Valíková

III. ročník – prezenční studium

Obor: Český jazyk a literatura se zaměřením na vzdělávání – Anglický jazyk se
zaměřením na vzdělávání

Jazykové prostředky v komunikaci mezi hráči online hry World of Warcraft

Bakalářská práce

Olomouc 2015

**Vedoucí bakalářské práce:
Mgr. Kamil Kopecký, Ph. D.**

Prohlášení

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

V Olomouci dne 23. dubna 2015

Tereza Valíková

Poděkování

Na tomto místě chci poděkovat panu Mgr. Kamilu Kopeckému, Ph.D. za cenné rady a podnětné připomínky a instrukce. Dále děkuji své rodině a nejbližším přátelům za podporu a spoluhráčům za trpělivost a poskytnutí materiálu k práci.

Obsah

Úvod	6
I. TEORETICKÁ ČÁST	7
1. Slovní zásoba.....	7
1.1 Spisovná slovní zásoba	7
1.1.1 Oblast umělecká	8
1.1.1.1 Poetismy	8
1.1.1.2 Slova knižní.....	8
1.1.2 Oblast odborná	8
1.1.3 Oblast hovorová	9
1.2 Obohacování slovní zásoby	9
1.2.1 Tvoření nových slov.....	10
1.2.2 Významové změny slov	11
1.2.3 Vznik ustálených slovních spojení.....	11
1.2.4 Přejímání slov.....	12
1.2.4.1 Přejímání z jiných vrstev národního jazyka	12
1.2.4.2 Přejímání slov z cizích jazyků.....	12
1.2.5 Zánik slov	13
1.3 Nespisovná slovní zásoba	14
1.3.1 Slovní zásoba vymezená teritoriálně.....	14
1.3.2 Obecná čeština	14
1.3.3 Slovní zásoba vymezená příznakem expresivnosti	15
1.3.4 Slovní zásoba vymezená sociálně	15
1.3.4.1 Argot.....	15
1.3.4.2 Profesní mluva.....	16
1.3.4.3 Slang.....	16
2. Slang ve světě počítačů	17
2.1 Jazyk počítačů.....	17
2.2 Netspeak.....	18
2.3 Gamespeak.....	18
3. Způsoby online komunikace.....	20
3.1 Komunikace asynchronní	20
3.2 Komunikace synchronní	20

3.2.1 Chat	21
3.2.2 Komunikační aplikace.....	22
3.3 Další nástroje	22
3.3.1 Sociální síť	22
3.3.2 Diskuzní fórum.....	22
4. World of Warcraft	23
II. PRAKTICKÁ ČÁST	25
5. Prostředky lexikální.....	25
5.1 Anglicismy.....	25
5.1.1 Cizojazyčné vulgarismy	27
5.2 Zkratky v chatu	27
5.3 Univerbizace	28
5.4 Hybridní kompozita	29
6. Prostředky morfologické	30
6.1 Morfologická adaptace přejatých výrazů.....	30
7. Prostředky syntaktické.....	32
7.1 Elipsa	32
7.2 Kontaminace	33
7.3 Anakolut.....	34
7.4 Apoziopese	35
8. Pravopis	36
8.1 Gramatické nedostatky	36
8.2 Překlepy	37
9. Grafická specifika a sémiotické inovace	38
9.1 Prvky mluvenosti	38
9.2 Emotikony.....	39
9.3 Iterace.....	40
Závěr.....	41
Bibliografie.....	42

Úvod

Vzhledem k dnešnímu postavení elektronické komunikace, která pomalu dosahuje svého vrcholu, se počet jejích uživatelů neustále zvyšuje. Právě z důvodu, že se dnes může k internetu připojit prakticky kdokoli, všichni si na ni již zvykli. Její princip je totiž velmi jednoduchý a pohodlný – člověk nemusí ani vyjít z domu, aby si mohl promluvit se svými blízkými. Mnoho lidí pak tráví svůj čas chatováním a přispíváním do různých diskuzních fór, takže bylo jen otázkou času, kdy tento fakt ovlivní také některé jazykové aspekty. V posledních desetiletích, kdy se internet stal základním vybavením téměř každé domácnosti, je tyto jazykové změny možné pozorovat.

V online komunikaci se objevilo mnoho nových jazykových specifíků, nicméně ne všechny jsou typické pro každou komunitu. Internet pomáhá mnoha zájmovým skupinám držet pohromadě a každá z těchto skupin má svůj vlastní sociolekt, kterému nezasvěcený pozorovatel nerozumí. „Sociolekty byly v minulosti často vnímány jako negativní jazykový jev a existovala snaha je potlačovat. Jejich význam je však nesporný. Představují dynamickou část jazykového systému a jejich studium přispívá k lepšímu poznání četných jazykových jevů.“¹

V síti internetu najdeme mnoho sociolektů náležících různým skupinám lidí. Proto bylo důležité vybrat jeden, který bude zastupovat určité např. věkové spektrum. Tuto práci proto zaměřujeme na sociolekt jedné významné zájmové skupiny, a sice hráčů online hry World of Warcraft. Jejich jazykový projev v rámci hry je reprezentativní a klíčový, pokud jde o rozbor jazykových prostředků v online komunikaci, neboť zastoupení příznivců této hry je největší mezi českými hráči online her.

Tato bakalářská práce si klade za cíl na základě vyhodnocené analýzy zachycených konverzací demonstrovat jazykové trendy v komunikaci mezi hráči; díky těmto poznatkům lze odhadovat další vývoj psané elektronické komunikace. Textový materiál určený k analýze v praktické části pochází ze záznamů herního chatu a je sesbírán v období let 2013-2015.

¹ Slovník nespisovné češtiny: argot, slangy a obecná mluva od nejstarších dob po současnost: historie a původ slov. 3. rozš. vyd. Editor Jan Hugo. Praha: Maxdorf, 2009, ISBN 9788073451981, s. 15-16.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. Slovní zásoba

Jak je uvedeno v Příruční mluvnici češtiny², v češtině se slovní zásoba skládá z více než čtvrt milionu výrazů. Aktivně většina lidí užívá zhruba 5000 – 9000 slov v závislosti na faktorech jako je věk, povolání nebo vzdělání. **Jádrem lexikonu** každého uživatele jsou výrazy, kterými popisuje záležitosti denního života, jimž se v komunikaci nevyhne (např. matka, dům, voda), většinou jde o pojmenování **neutrální** (nociónální). Výrazy nepřiliš často používané (např. tolar) pak patří do sféry **periferního lexikonu**. Ve sféře pohybující se mezi jádrem a periferií se nachází většina užívaných výrazů, většina jsou také pojmenování neutrální, najdeme zde však mnoho slov **příznakových**. Slovní zásobu lze dělit podle různých kritérií do několika kategorií, pro potřeby této práce použijeme rozdělení podle spisovnosti na spisovnou a nespisovnou a podle časové platnosti na slova zastaralá a neologismy.

1.1 Spisovná slovní zásoba

Podle Šmilauera³ vzniká u kulturních národů potřeba překlenout nářeční rozdíly útvarem, který bude jednotný pro všechny členy národa, bude sloužit k jejich dorozumívání a bude podporovat vědomí sounáležitosti a vytvářet jím jednotný kulturní celek. Spisovný jazyk je mnohem abstraktnější a složitější a méně citový než jazyk nespisovný, proto je používán nejvíce ve vědeckých a odborných pracích. Dále musí spisovný jazyk udržovat souvislost s jazykem předcházejících generací a musí být ustálen, aby plnil svou dorozumívací funkci, na druhou stranu však nesmí ustrnout a musí se přizpůsobovat vyjadřovacím potřebám, ať z hlediska intelektuálního nebo citového. Spisovný jazyk má společný základ pro všechny oblasti, ale část jazykových prostředků je rozlišena podle oblastí užití (lékař x jazykovědec, básník x úředník).

² GREPL, Miroslav. Příruční mluvnice češtiny. Vyd. 2., opr. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Zdenka Rusínová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 799 s. ISBN 978-80-7106-624-8, s. 92-93.

³ ŠMILAUER, Vladimír. Nauka o českém jazyku. Praha: SPN, 1980, s. 23.

1.1.1 Oblast umělecká

1.1.1.1 Poetismy

„Slova omezená na užívání v uměleckém stylu se nazývají poetismy. Jejich vznik a užívání jsou spjaty s uměleckými osobnostmi a směry. (...) V duchu někdejších představ o výlučnosti básnického jazyka a jeho odlišnosti od jazyka běžného byla záměrně vytvářena zvláštní slova. (...) Většinou jsou poetismy spjaty se starším básnickým jazykem. Příznak zastarávání provází poetismy vystupující jako synonyma slov běžných: *luna* – měsíc, *jarý* – bujný.“⁴

1.1.1.2 Slova knižní

„Knižní prostředky, určené především pro psanou variantu jazyka, jsou spjaty s tzv. vysokým stylem. Jsou provázeny odstínem jisté výrazové „vznešenosti“, a pokud neslouží k účelům parodizačním nebo humorným, stávají se prvky prestižních stylů. Jestliže ve vědomí mluvčího převažuje vztah silně knižních prostředků ke starším fázím vývoje češtiny, nabývají povahy jazykových prvků archaických, zastaralých.“⁵ Příklady uveďme z Hauserovy publikace⁶: *odvětiti* – odpovědět, *praviti* – říci, *pěti* – zpívat, *chutě* – rychle, *roucho* – oděv.

1.1.2 Oblast odborná

Podle Hausera⁷ nazýváme lexikální vrstvu využívanou v odborném stylu jako **odborné názvy** nebo **termíny**. Podle jednotlivých oborů mluvíme o odborném názvosloví např. zoologickém, chemickém, jazykovědném, aj. Nejdůležitějšími požadavky jsou jednoznačnost, přesnost, ustálenost, praktičnost a citová neutralita. Termíny jednotlivých oblastí jsou ustáleny a normalizovány, avšak nejde o neměnnost. Mění se například tehdy, pokud se změní poznání jevu, pak termín obsahově nevyhovuje. Nejde však o změny radikální, provádějí se vždy velmi uvážlivě. Také není žádoucí, aby byl termín expresivní, avšak kupříkladu v anatomické terminologii v případě výrazů jako *lopatka*, *bubínek*, *kovadlinka* nebo v terminologii botanické u výrazů jako *blanka*, *tyčinka*, *měsíček* nejde o deminutiva, nýbrž o slova označující věci bez vedlejšího citového významu.

⁴ HAUSER, Přemysl. *Nauka o slovní zásobě*. Praha: SPN, 1980, s. 40.

⁵ GREPL, Miroslav. *Příruční mluvnice češtiny*. Vyd. 2., opr. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Zdenka Rusínová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 799 s. ISBN 978-80-7106-624-8, s. 780.

⁶ HAUSER, Přemysl. *Nauka o slovní zásobě*. Praha: SPN, 1980, s. 32.

⁷ Tamtéž, s. 32-33.

1.1.3 Oblast hovorová

Do hovorové oblasti patří mluvený jazyk používaný v osobním styku (přátelé, rodina, zaměstnání). „Protože hovorová vrstva přísluší živému mluvenému jazyku, je v neustálém vývoji. Projevuje se přejímáním nespisovných slov i ztrátou hovorového zabarvení a přesunem slov k neutrální slovní zásobě. Přitom se prostřednictvím hovorové vrstvy stávají neutrálními i slova obecná a slangová, jako např. *písemka, češtinář, silničář*. Z toho vyplývá, že pro hovorovou vrstvu je příznačná živost a novost, neslučuje se s ní archaičnost.“⁸

Dále je podle Šmilauera⁹ pro hovorovou rovinu typická nepřipravenost projevu, kdy například hojně dochází k nepravidelnostem ve větné stavbě (elipsa, anakolut, zeugma) nebo k nadměrnému používání parazitních slov (jakoby, takže, jakože aj.). Styk mluvčího s posluchačem je přímý, obsah je konkrétní, v závislosti na okolnostech bývá projev často silně emocionální nebo humorný. Ve skladbě se nacházejí výrazy typu *můžem, mlíko, kryju, řek bych, starostovat*, atd.

1.2 Obohacování slovní zásoby

„Termínem *neologismus* se převážně označují prostředky lexikální, které se charakterizují jako nové. Podstata neologismů se nejčastěji vidí buď v tom, že neologismy pojmenovávají nový předmět, jev skutečnosti, že obohacují vyjadřovací prostředky jazyka, nebo se její určení přenáší do roviny stylistické, kde se neologismy stavějí do protikladu k archaismům.“¹⁰ Způsoby obohacování a jiných změn slovní zásoby vyjmenujme z Příruční mluvnice češtiny¹¹: 1) tvoření nových slov, 2) významové změny existujících slov, 3) vznik ustálených slovních spojení, 4) přejímání cizích slov, 5) zánik slov. Pro potřeby této práce jsou důležité zejména body 1 a 4, ostatní přiblížíme pouze okrajově.

⁸ HAUSER, Přemysl. *Nauka o slovní zásobě*. Praha: SPN, 1980, s. 30.

⁹ ŠMILAUER, Vladimír. *Nauka o českém jazyku*. Praha: SPN, 1980, s. 24.

¹⁰ MARTINCOVÁ, Olga. *Problematika neologismů v současné spisovné češtině*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova, 1983, s. 10-11.

¹¹ GREPL, Miroslav. *Příruční mluvnice češtiny*. Vyd. 2., opr. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Zdenka Rusínová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 799 s. ISBN 978-80-7106-624-8, s. 97.

1.2.1 Tvoření nových slov

„Tvoření nových slov (slovotvorba) slouží jako způsob rozhojňování slovní zásoby a je zároveň častým způsobem tvoření nových pojmenování. Řadí se do morfologie, neboť se v něm uplatňují jako základní jednotky morfémy (přípony, předpony, koncovky). (...) Odrazy prvků vnější skutečnosti vytvářejí pomocí naší předchozí zkušenosti a pomocí abstrakce **pojmy**. Struktura pojmu je přizpůsobena typu jazyka, který známe jako jazyk mateřský a kterým jsme schopni myslet a mluvit. V jazykové rovině odpovídá pojmu (jako myšlenkově zpracovanému odrazu skutečnosti) **pojmenování**.“¹²

Dále je podle Hubáčka¹³ nejčastější tvoření nových slov **odvozováním** (derivací). Rozumí se jím tvoření slov předponami, příponami, koncovkami nebo jejich kombinací, které se spojují s odvozovacím základem: pra+les, les+ník, dbal+y, pod+pat+ek, po+les+í. Dalším způsobem tvoření je **skládání** (kompozice), kdy slova vznikají zpravidla ze dvou slov předlohových: *obranyschopnost*, *novověk*, *lesostep*. Poslední způsob je **zkracování** (abreviace). Takto vznikají jen formálně nová pojmenování (věcný význam se nemění); jsou to zkratky čistě grafické (tj., atd., dr., pp = pianissimo), zkratky graficko-fonické (ČR, ČVUT) a zkratky fonické (umprum = uměleckoprůmyslový, Řempo – Řemeslnické potřeby).

Dalšími typy tvoření nových slov je tzv. **univerbizace** a **multiverbizace**. Univerbizace vzniká u víceslovných výrazů, které již ztratily svůj rys novosti (např. pojmenovaná věc se rozšířila do každé domácnosti, vešla ve všeobecnou platnost), tudíž se díky frekventovanějšímu používání aplikuje na tyto výrazy za účelem zjednodušení a zkrácení pojmu (např. *mikrovlnka*, *občanka*, *očař*). Naopak multiverbizací rozumíme jev, kdy z jednoslovného pojmenování vytvoříme víceslovné. Je využívána spíše v psaném projevu (např. *neobratně – neobratným způsobem*, *tiše – tichým hlasem*).

¹² HUBÁČEK, Jaroslav, Eva JANDOVÁ a Jana SVOBODOVÁ. Čeština pro učitele. Vyd. 1. Opava: Optys, 1996, 303 s. ISBN 80-85819-41-4, s. 65.

¹³ Tamtéž, s. 67.

1.2.2 Významové změny slov

Dle Příruční mluvnice češtiny¹⁴ mohou některá slova měnit postupem času svůj význam nebo se obohacovat o význam nový (stávat se polysémními). Mezi základní způsoby patří **metafora** (pojmenování skutečnosti prostřednictvím výrazu primárně označujícího skutečnost něčím podobnou, např. *mandle* (v krku) podle názvu tvarově podobného semena mandloně) a **metonymie** (vzniká přenesením pojmenování na skutečnost, která je s původní skutečností spjata nějakou souvislostí, např. *sním celý talíř polévky*). Dalšími typy tohoto druhu obohacování slovní zásoby může být **synekdocha** (souvislost část – celek, např. *angrešt* – rostlina i plod), **apelativizace proprií** (všeobecně známé vlastní jméno, proprium, se stává jménem obecným, apelativem, např. *benjamín, sodoma, donkichot, mecenáš*), **specifikace významu** (květináč: *hrnek, koflík, pucláček*), **generalizace významu** (*limonáda* – nápoj nejen z citronu), **abstraktizace** (*jádro – jádro problému*), **konkretizace** (*lidská hloupost x kupovat hlouposti*). Počítá se zde i **eufemismus** (zemřít: *zesnout*) a **dysfemismus** (zemřít: *zdechnout*).

1.2.3 Vznik ustálených slovních spojení

„Vedle **volných spojení slov**, která vznikají v aktuálních kontextech (např. *doba – moderní, minulá, naše...*; *hlava – lidská, šišatá, tatínkova...*), existuje v jazyce i velké množství **spojení ustálených** (*doba ledová, hlava otevřená*), která mají charakter formálně vícečlenných, avšak významově celistvých lexikálních jednotek, reprodukovatelných pouze jako celek. O celistvosti těchto spojení svědčí mj. nemožnost nahrazovat jejich členy synonymy (*doba studená*), antonymy (*hlava zavřená*), případně je rozvíjet (*doba velmi ledová*).“¹⁵ Dále podle této publikace k ustáleným slovním spojení patří **víceslovná pojmenování** – pojmenování dosud nepojmenované reality, převážně nové termíny (*kyselina chlorovodíková, šicí stroj, orel skalní*) a **frazémy** – ustálená kombinace alespoň dvou slovních forem, která má celistvý význam (*lev salónů, zkouška ohněm*)

¹⁴ GREPL, Miroslav. Příruční mluvnice češtiny. Vyd. 2., opr. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Zdenka Rusínová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 799 s. ISBN 978-80-7106-624-8, s. 97.

¹⁵ Tamtéž, s. 73.

1.2.4 Přejímání slov

1.2.4.1 Přejímání z jiných vrstev národního jazyka

Jak píše Šmilauer¹⁶, mezi jednotlivými vrstvami národního jazyka jsou stále přesuny. Do základní zásoby pronikají slova z odborného jazyka, slova z jazyka spisovného zase do roviny obecného jazyka. Výrazné hranice mezi jazykem spisovným a nespisovným se vyvíjejí teprve časem a jsou proměnlivé. Zde přiblížíme pouze jeden typ přesunů slovní zásoby, a to z jazyka nespisovného do jazyka spisovného. Může jít například o slova **dialektická**: východočeská – *nekalý, napalovat, neomalený*, moravská – *dědina, sviží*, slovenská – *hostinec, oslovit, zaostat*; nebo o slova **staročeská**: obnovovaná v době obrozenské – *chvoj, látka, přísudek, ráz, úkor, chory, ješitný, ladný, sivý, linout se*.

1.2.4.2 Přejímání slov z cizích jazyků

„Přejatá slova přicházejí s novými skutečnostmi (*telefon, raketoplán, computer*), případně označují předměty a jevy typické jen pro určitý prostor nebo čas (*bóra, vádí, tomahavk*), mohou však mít také funkci stylistického synonyma (*rozsudek – ortel, obchod – kšeft*), eufemistického synonyma (*tlustá – korpulentní*), eventuálně mohou být pouze módní záležitostí (srov. v současné době nadměrné užívání významově posunutého slova *filozofie*, např. z denního tisku *filozofie benzínových pump*). Nejčastěji se cizí slova objevují v oblasti terminologické, pro niž jsou výhodná mezinárodní srozumitelností, nezátížeností druhotnými významy a často též větší schopností vytvářet odvozeniny (srov. např. derivační možnosti přejatého termínu *adjektivum* a domácího opisného pojmenování *přídavné jméno*.)“¹⁷

V této práci se nejvíce zaměříme na tzv. anglicismy, tj. slova přejatá do české slovní zásoby z anglického jazyka. Jak píše Čmejrková¹⁸, angličtina se stává u nás i na celém světě nejužívanějším jazykem zejména ve vědě, v některých oblastech kultury, hlavně v hudbě, ve filmu a v politické a ekonomické oblasti a zcela bezkonkurenčně v oblasti počítačů. Anglickým slovům se lze těžko vyhnout, protože nová česká slova pro pojmenování

¹⁶ ŠMILAUER, Vladimír. *Nauka o českém jazyku*. Praha: SPN, 1980. s. 119.

¹⁷ GREPL, Miroslav. *Příruční mluvnice češtiny*. Vyd. 2., opr. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Zdenka Rusínová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012. 799 s. ISBN 978-80-7106-624-8, s. 100.

¹⁸ ČMEJRKOVÁ, Světlá. *Čeština, jak ji znáte i neznáte*. 1. vyd. Praha: Academia, 1996. 259 s. ISBN 20005897, s. 224-225.

některých nových jevů po předchozích zkušenostech (basketbal – *košíková*, volejbal – *odbíjená*, fotbal – *kopaná*) už nevznikají, a ujímají se anglicismy, pro něž tudíž neexistuje český ekvivalent (*snowboard*, *waterboarding*). Každý jazyk má schopnost cizí prvky přijímat, vstřebávat je, ale také je za čas likvidovat nebo se jich zbavovat. Jak hluboce angličtina v češtině zakoření, ukáže až čas.

Pro srovnání ještě uvedme pár slov Ivany Bozděchové¹⁹, která definuje vliv angličtiny jako výsledek dynamických změn společenských a ekonomických souvisejícím s nezadržitelným rozmachem lidského poznání, vědy a techniky i rozmanitějším životem kulturním a uměleckým, které vyžadují stále rozsáhlejší a rychlejší výměnu informací. Také je zde patrná celkově větší potřeba komunikace, včetně té mezinárodní. Zejména v posledním desetiletí se „otevíráme světu a svět se otevírá nám“ a rozšiřují se naše styky s ostatními národy. Díky tomu jsme neustále obohacováni novými informacemi a náš slovník novými cizími slovy. V tomto směru je čeština koncem 20. století a na počátku století 21. ovlivňována především angličtinou, a to zejména v rovině lexikální.

1.2.5 Zánik slov

„Slova se ze slovní zásoby mohou vytrácet v souvislosti se zánikem označované skutečnosti. Ze slovní zásoby češtiny vymizely např. výrazy *platněř* (řemeslník vyrábějící brnění), *koltra* (ozdobná pokrývka na lože), *látro* (délková míra, asi 2 m) apod. Objeví-li se taková slova v současném jazykovém projevu, jsou označována jako **historismy**. (...) Mizení slov nemusí být vždy způsobeno zánikem reálie. Někdy je pouze vyústěním „konkurenčního boje“ mezi více výrazy nesoucími tentýž význam. Slovo zastarávající, které je v aktuálním slovníku postupně vyznačováno stejnoznačným pojmenováním novějším, se nazývá **archaismus**, např. *dějeprava x dějepis*.“²⁰

¹⁹ BOZDĚCHOVÁ, Ivana. Vliv angličtiny na češtinu. In: *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0617-6, s. 271.

²⁰ GREPL, Miroslav. Příruční mluvnice češtiny. Vyd. 2., opr. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Zdenka Rusínová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 799 s. ISBN 978-80-7106-624-8, s. 102.

1.3 Nespisovná slovní zásoba

1.3.1 Slovní zásoba vymezená teritoriálně

Podle Příruční mluvnice češtiny²¹ jsou slova, jejichž užívání je omezeno místně, známa jako **dialektismy** nebo **regionalismy**. Dialektismy jsou ekvivalenty v konkrétních nářečích ke slovům spisovným. Např. výraz *peřina* se v různých nářečích nazývá jinak, třeba jako *svrchnice*, *duchna* nebo *devětnice*. Regionalismem pak rozumíme konkrétně moravismy a čechismy, pokud jsou typická pro celou oblast Moravy nebo Čech (např. moravismy **deska** x *prkno*, **dědina** x *vesnice*, **suk** x *uzel*, **zavazet** x *překážet*; čechismy **kytka** x *květina*, **hřímat** x *hřmít*). „Rozdíly mezi jednotlivými nářečemi uvnitř nářečních skupin pozvolna ustupují, to vede k vytváření přechodného pásma mezi nářečím a jazykem spisovným; zde se uplatňují útvary nadnářeční, tzv. **interdialekty**: obecná čeština, obecná hanáctina, obecná moravská slovenština a obecná laština (slezština).²²

1.3.2 Obecná čeština

„Ve slovní zásobě obecné češtiny tvoří zvláštní vrstvu slova, která pronikla do hovorového stylu, jako např. *chleba*, *deko*, *dechovka*, *háklivý*, *kilo*, *kibic*, *kluk*, *moc* (mnoho), *pár*, *párkrát*, *malinovka*, *montérky*, *textilka*. (...) Jiná slova obecné češtiny mívají užití omezenější a za hovorová je nepovažujeme. Jejich nespisovný ráz je ovšem nestejně pocíťován. Patří sem např. slova: *baštit*, *babral*, *bendit*, *ceknout*, *citovka*, *činžák*, *frajer*, *grunt*, *mindrák*, *nátřesk*, *padavka*. Některá jsou původu cizího, zvláště německého a užívá se jich většinou v prostředí venkovském: *furt*, *almara*, *akorát*, *šiknout se*. Jiná slova charakterizují prostředí městské, často do obecné češtiny přecházejí ze slangu a mívají jako mnohá jiná slova obecné češtiny velmi často příznak citový: *citlivka*, *fajnovka*, *flákat se*, *kecat*, *hecovat někoho*, *zplichtit něco*, *podraz*, *marodit*.“²³

²¹ GREPL, Miroslav. Příruční mluvnice češtiny. Vyd. 2., opr. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Zdenka Rusínová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 799 s. ISBN 978-80-7106-624-8, s. 93.

²² HUBÁČEK, Jaroslav, Eva JANDOVÁ a Jana SVOBODOVÁ. Čeština pro učitele. Vyd. 1. Opava: Optys, 1996, 303 s. ISBN 80-85819-41-4, s. 23.

²³ HAUSER, Přemysl. Nauka o slovní zásobě. Praha: SPN, 1980, s. 21.

1.3.3 Slovní zásoba vymezená příznakem expresivnosti

„Expresivní slovo se odlišuje od slova neutrálního tím, že vedle pojmového významu obsahuje i pragmatickou významovou složku vyjadřující citový a volní vztah mluvčího ke sdělované skutečnosti“²⁴ Jak zmiňuje Hauser²⁵, rozdíl nociónálního a expresivního slova vynikne ze srovnání příkladů *spát – spinkat*. Význam obou těchto sloves je týž. U druhého je navíc příznak citový, jde o expresivitu **inherentní** - vyplývá ze slova samotného, nikoliv z kontextu, jak je tomu u expresivity **adherentní**. Expresivní výrazy se dělí na a) **deminutiva** – *maminka, mlíčko, sluníčko* x záporný znevažující význam jako *doktůrek, přítelíček, sousedíček*, b) **augmentativa** – *psisko, chlapisko, babizna*, c) **expresivní adjektiva** – *dlouhatánský, droboučký, staříčkový*.

1.3.4 Slovní zásoba vymezená sociálně

„S prostředím sociálním je spjata slovní zásoba **profesních mluv, slangů, argotů** apod. (...) K slovní zásobě profesních mluv a pracovních slangů je třeba poznamenat, že v řadě případů jde vlastně o slova, která v daném prostředí plní funkci odborné terminologie, nejsou však jako termíny kodifikována. Hranice mezi výrazy profesní mluvy a terminologií je pak do jisté míry udržována uměle (srov. v současné době „slang“ užívaný při práci s počítači).²⁶

1.3.4.1 Argot

„Názvem **argot** označujeme zvláštní vrstvu slov v mluvě společenské spodiny. Argotu užívali v minulých dobách zlodějové, kasaři, překupníci a podobné kriminální živly. V naší společnosti již není místa pro takovou organizovanou kriminální činnost, avšak prvky argotu dosud přetrvávají a ještě se i nově dotvářejí. Argotická slova byla srozumitelná jen mezi příslušníky deklasovaných skupin. (...) Důvodem byla snaha o utajení. Této vrstvě se někdy říká **zlodějská hantýrka**.“²⁷ Z této publikace uvedme pár příkladů: *káča* – pokladna, *chlup* – detektiv, *loch* – vězení.

²⁴ GREPL, Miroslav. Příruční mluvnice češtiny. Vyd. 2., opr. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Zdenka Rusínová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 799 s. ISBN 978-80-7106-624-8, s. 95

²⁵ HAUSER, Přemysl. Nauka o slovní zásobě. Praha: SPN, 1980, s. 48

²⁶ GREPL, Miroslav. Příruční mluvnice češtiny. Vyd. 2., opr. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Zdenka Rusínová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 799 s. ISBN 978-80-7106-624-8, s. 94

²⁷ HAUSER, Přemysl. Nauka o slovní zásobě. Praha: SPN, 1980, s. 28

1.3.4.2 Profesní mluva

Podle Hausera²⁸ je profesionální (stavovská) slovní zásoba motivovaná vztahem k povolání, zahrnuje soubor nespisovných názvů, odborných pojmenování a obraty, které jsou rozšířené v daném pracovním okruhu. K této mluvě se také řadí mluva studentská (*tříd'as, úča, žákajda*), do jisté míry i vojenská (*buzerplac*). Nejznámější skupinou užívající profesní mluvy jsou lékaři (*kápéerka* – kardiopulmonální resuscitace, *eksnout* – zemřít) nebo horníci (*šichtmistr* – mistr směny, *festšichta* – tvrdá směna).

1.3.4.3 Slang

Hranice mezi slangem a profesní mluvou je velmi nevýrazná, profesní mluvu lze také nazývat jako **profesní slang**. Avšak slang v pravém slova smyslu znamená slovní zásobu vázanou na určitou zájmovou skupinu, nemusí tedy jít vždy o skupiny věnující se dané oblasti profesionálně. Zde patří např. myslivci, sportovci, herci, ale také uživatelé komunikačních kanálů, které nám v posledních deseti letech hojně nabízí internet, zejména pak hráčů online her, na jejichž jazykové prostředky se v této práci zaměříme, proto tomuto slangu věnujeme následující kapitolu.

²⁸ HAUSER, Přemysl. *Nauka o slovní zásobě*. Praha: SPN, 1980, s. 23

2. Slang ve světě počítačů

V této kapitole spojíme poznatky z kapitoly předchozí, a sice informace týkající se anglicismů a slangu, jelikož tyto dva jevy se v komunikaci mezi hráči sledované online hry World of Warcraft (WoW) vyskytují v největší míře. Dále se budeme věnovat neologismům v oblasti počítačů, vysvětlíme si základní pojmy jako je netspeak, gamespeak a s ním související leet speak.

2.1 Jazyk počítačů

„Protože počítače přicházejí hlavně z oblasti anglosaské, jsou i mnohá slova, která je provázejí, anglická. Někdy si čeština vystačí s vlastním pojmenováním: např. anglickému *computer* odpovídá velmi rozšířené české označení *počítač* (...) Máme české slovo *obrazovka* vedle anglického slova *monitor* a máme také slovo *klávesnice* vedle slova *keyboard*.“²⁹ Podle Čmejkové²⁷ je to proto, že tato slova v češtině existovala již předtím a nyní jen rozšířila své využití také v oblasti počítačů.

Ve většině případů však zůstáváme u označení původních, tedy anglických, a tak se do našeho jazyka s postupem času dostala slova přejatá, např. *notebook*, *Windows*, *klik*, *escape*, *shift*, *joystick*, *Word*, apod., která u nás zdomácněla natolik, že je dnes používají i lidé, kteří se o počítače moc nezajímají, a ani se nepohybují mezi lidmi, kteří mají tyto výrazy v aktivní slovní zásobě. „Uplatňuje se tu snaha zachovat originální výraz pro jeho terminologičnost a přisvojit si anglické slovo tím, že je počeštíme příponou a koncovkou.“³⁰ Pak vznikají slova, jaká jsou uvedena například v Encyklopedickém atlasu anglického jazyka³¹: *flopáč*, *Windowsy*, *písíčko*, *ramka*, *hadr*, *likovat*, *logovat*, také podle anglického *mouse over* překládáme výraz *myšnout* (najat myší na položku) atd.

²⁹ ČMEJRKOVÁ, Světlá. Čeština, jak ji znáte i neznáte. 1. vyd. Praha: Academia, 1996. 259 s. ISBN 20005897, s. 210.

³⁰ ČMEJRKOVÁ, Světlá. Čeština, jak ji znáte i neznáte. 1. vyd. Praha: Academia, 1996. 259 s. ISBN 20005897, s. 211.

³¹ VIERECK, Wolfgang, Karin VIERECK a Heinrich RAMISCH. Encyklopedický atlas anglického jazyka. Překlad Andrea Fischerová. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2005, 299 s. ISBN 8071065692, s. 275.

2.2 Netspeak

Jak uvádí Rosenbaum³², když se připojíme k internetu, nastane nový problém – jazykový. Hlavně v chatu se naše vyjadřování velmi liší od běžného mluveného projevu, který mezi sebou každodenně vedeme. Toto vyjadřování bývá také ve značné míře spjato s anglicismy, kterým má ale člověk, který se učil angličtinu jako nový jazyk pouze ve škole, často problém porozumět, neboť komunikace přes počítačovou obrazovku nebo terminál se od běžné lidské komunikace ve většině ohledů liší.

Samotný termín *Netspeak* si pokusme vysvětlit tak, jak jej popisuje Crystal³³: termín *netspeak* je alternativou k výrazům (které se pokusím volně přeložit) jako *Netlish* – „netština“, *Weblish* – „webština“, *cyberspeak* – „kybermluva“, *internet language* – internetový jazyk, *electronic discourse* – elektronický diskurz nebo *computer-mediated communication (CMC)* – komunikace zprostředkovaná počítačem a dalším podobně těžkopádným výrazům. Jak je patrné, slovo samotné vzniklo spojením slov *internet* a *speak* (ang. mluvit) podobně jako vznikla slova *Newspeak* a *Oldspeak* v díle George Orwella 1984. *Netspeak* je tedy krátké, ale dosti výstižné pojmenování, nicméně si musíme uvědomit, že výraz „speak“ zde spíše místo *mluvit* znamená *mluva*, tudíž zde zahrnujeme také písemný projev stejně jako ten mluvený, neboť je zřejmé, že internet jako takový je z největší části psané médium.

2.3 Gamespeak

Specifický typ nové slovní zásoby tvoří abreviace, které se zrodily z potřeby co nejrychlejší a nejpřímější komunikace v rámci chatu, ať už jde o chat na sociálních sítích nebo o jazyk používaný při dorozumívání mezi hráči online her. V těchto případech, kdy je nezbytné předat co nejvíce informací v co nejkratším čase, je zvykem používat tyto zkráceniny dokonce v mluveném projevu, pokud jsou hráči ve spojení prostřednictvím komunikačních programů jako je Skype nebo Team Speak (viz další kapitolu).

Přestože jsou zkráceniny velmi často připisovány komunikaci zejména v poslední době, potřeba redukovat výrazy tady byla dávno předtím, než se začal online chat využívat

³² ROSENBAUM, Oliver. Anglicko-český slovník Internetu: chat-slang. 3., podstatně přeprac. a dopl. vyd. Praha: Ivo Železný, 2001, ISBN 80-240-2058-0, s. 5.

³³ CRYSTAL, David. Language and the Internet. Cambridge [u.a.]: Cambridge Univ. Press, 2008. ISBN 0-511-03251-X, s. 17.

v takové míře, v jaké jej známe dnes. Dle Crystala³⁴ už technické vlastnosti SMS (short message service) definovaly komunikační možnosti. Jedna SMS zpráva může obsahovat až 140 bytů (1120 bitů) dat. Pokud jsou znaky (písmena, interpunkční znaménka, atd.) zakódovány v 7 bitech, pak maximální velikost zprávy je 160 znaků.

Pakliže již v dobách prvních mobilních telefonů se jejich uživatelé snažili vměstnat co nejvíce informací do co nejmenšího počtu znaků, je zřejmé, že tento trend se promítl i do dalších způsobů psané elektronické komunikace. Můžeme mluvit o dvou typech zkrácených podob delších slov nebo sousloví. Tím prvním se rozumí abreviace, ve kterých se užívá pouze prvních písmen konkrétního sousloví, které se promítají i do jazyka mluveného, např. zkratka *lol* – *laughing out loud*, která doslovně znamená „směji se nahlas“, byť pronesená velmi suše, vždy bude znamenat, že se dotyčný pobavil, jelikož dávat najevo své emoce opravdovým smíchem se dnes nenosí a zdržuje to v hraní. Stejnou vlastnost mají i další základní výrazy, které jsou nedílnou součástí gamespeaku, např. *omg* – *oh my god* – ó, můj bože nebo *brb* – *be right back* – hned jsem zpět.

Druhým typem se rozumí abreviace, které se skládají jak z písmen, tak z číslic. Díky použité číslici se tak ušetří písmena, která by se jinak vypisovala všechna, ale do mluvené podoby se již promítne celé slovo vyslovením kombinace písmen a číslic. Tento jev je nejvíce rozšířen v anglicky psané komunikaci, kdy se buď slova zkrátí (*gr8* = *great* – velký, *3some* = *threesome* – trojice) nebo se místo písmen použije číslice, například aby se zabránilo automatické funkci *mute* (hráči je odepřen přístup k psaní na chat na několik hodin) nebo *banu* (hráči je odepřen přístup do hry na několik hodin až dní), které jsou trestem pro vulgárně se vyjadřující hráče.

Výše popsany jev se nazývá **leetspeak**, název je odvozen od slova *elite* – náleží hráčům, kteří již mají hru a všechny její aspekty zvládnuty, takže se o méně zkušenějších hráčích vyjadřují jako o *n00bs* = *newbie* – začátečník, dalším hanlivým výrazem je *pwn3d* = *owned* – „dostat na budku“, být poražen. *lup* – *one up* je již součástí běžné mluvy rozšířené mezi všechny hráče, znamená „život navíc“. Stejný jev se v menší míře promítl i do češtiny, kde se hojně využívají zkratky jako *z5* – zpět, *me2d* – medvěd, *na3t* – natřít a podobně.

³⁴ CRYSTAL, D. *Txtng: The gr8 db8*. 1st pub. in pbk. Oxford: Oxford University Press, 2009. ISBN 9780199544905, s. 8.

3. Způsoby online komunikace

Nejstarším a dlouhou dobu nejvyžívanějším způsobem komunikace po příchodu internetu se stala elektronická schránka, tzv. e-mail. Dnes je však pouze jedním z mnoha možností textové komunikace, mezi další patří chat nebo diskuzní fóra. Dále je možno využívat programy, které vysílají zprávy audiovizuální – příjemce může druhou stranu jak vidět, tak poslouchat. Komunikace může probíhat buď **synchronně** – v reálném čase (chat, videohovor) nebo **asynchronně** – autor nejprve zprávu napíše a odešle, příjemce nemusí být na druhé straně zrovna přítomen a zprávu si přečte až po přihlášení k internetu (e-mail, fórum).

Hráči mají značné množství možností, jak mezi sebou mohou komunikovat. Hry takového rozměru jako jsou MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game* – hromadné online hry na hrdiny) bez čisté a rychlé synchronní komunikace jednoduše hrát nelze. Pro tyto účely je ve hře samotné zabudován chat, ale v největší míře je využíváno právě programů mimo hru. Jde o programy přenášející zvuk nebo video, přičemž tím důležitějším je samozřejmě přenos zvuku. Představme si tedy „pomocníky“ ke komunikaci, kterých hráči využívají.

3.1 Komunikace asynchronní

V rámci hry World of Warcraft je využíván systém, který připomíná e-mail. Jde o zprávy, které si ve hře hráči navzájem posílají do virtuálních schránek. Pokud chce jeden hráč sdělit nějakou informaci jinému hráči, který v danou chvíli není do hry připojen, může mu napsat zprávu. Ta skončí u něj ve schránce, která se nachází v každé větší vesnici ve hře. Zpráva je zde uložena po dobu 30 dní, hráč je o ní informován svítící obálkou na svém monitoru. Touto cestou lze posílat nejen textové zprávy, ale také výstroj, zbraně nebo peníze.

3.2 Komunikace synchronní

V praktické části se zaměřujeme na analýzu rozhovorů pouze prostřednictvím komunikačního kanálu synchronního (chatu), proto zde této komunikační cestě věnujme větší pozornost než té asynchronní, kde se využití jazykových prostředků značně liší např. v připravenosti nebo v pravdivosti údajů díky dostatečnému množství času na dohledání před odesláním zprávy. Jak bylo zmíněno výše, při synchronní komunikaci jsou obě strany,

odesílatel i příjemce, při této komunikaci přítomni, to znamená, že jsou oba ve stejnou chvíli připojeni k internetu a účastní se dané konverzace v reálném čase.

3.2.1 Chat

Podle Jandové³⁵ jde o místo (*chat room* = chatovací místnost), kde je relativně velké množství lidí schopno komunikovat mezi sebou v reálném čase. Zobrazují se si navzájem anonymně pod svými *nicky* (nickname = přezdívka) a mohou chatovat buď se všemi ostatními účastníky (*many-to-many*) a nebo si „šeptají“ v oddělené místnosti (*one-to-one*). Tento popis je však dnes již víceméně zastaralý, neboť přestože chatovací místnosti pro několik set lidí stále existují, jejich obliba značně poklesla. V dnešní době se lidé uchylují spíše ke komunikaci one-to-one v oknech na svých sociálních sítích.

Jandová³⁶ o komunikaci na *www* chatu píše: „Komunikanti v místnosti vystupují v podstatě anonymně pod nickem, který uvádí při registraci do místnosti. Z bezpečnostních důvodů se nedoporučuje užívat své pravé jméno. Přezdívky si uživatelé volí sami, a protože nick je prvním (a často i jediným) znakem, který je v místnosti reprezentuje a který buduje jejich virtuální identitu, přistupují k jejich tvorbě často velmi invenčně. Mohou být motivovány křestním jménem nebo hypokoristikem (*hellen*, *le.na*, *kajas*), ale i čímkoli jiným – jmény postav z literatury, filmů a počítačových her (*Bart_Simpson*), sportovců (*Ronaldino22*) ale i obecnými substantivy (*zmetek*, *kobra.....*, *broucekM*) atd.“

V kontextu hry *World of Warcraft* však nejde o obyčejný chat, kam by měl přístup každý, a který by bylo možné sledovat jako nezúčastněný pozorovatel. Ten, kdo chce mít přístup k hernímu chatu, tzv. *world chat* (*many-to-many*) v této hře, musí být do hry registrován, přihlášen za svou postavu, a dokonce, aby se mohl tohoto chatu aktivně účastnit, musí být tato postava minimálně na páté úrovni. Tím se zamezuje případnému *trollingu* (záměrná provokace) hráčů lidmi, kteří se hrou nemají ani nechtějí mít nic společného. Samozřejmostí je funkce *whisper* – šeptání pouze one-to-one.

³⁵ JANDOVÁ, Eva. Čeština na *www* chatu. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006, 262 s. ISBN 80-736-8253-2, s.18.

³⁶ JANDOVÁ, Eva. Čeština na *www* chatu. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006, 262 s. ISBN 80-736-8253-2, s. 13.

3.2.2 Komunikační aplikace

Chat je sice v rámci hry hojně využíván, nicméně je z hlediska rychlosti komunikace ne úplně šťastnou volbou. Většina situací ve hře si žádá rychlejší komunikaci než vypisování jednotlivých příkazů nebo taktik do chatu. K dispozici máme hned několik programů, jejichž používání je naštěstí rozšířené natolik, že se na ně může připojit každý hráč, a tak je komunikace ve všech ohledech jednodušší. Horizont možností je dnes dále než u aplikace Skype, kterou má na svém počítači nainstalovanou téměř každý. Nejčastěji využívanými aplikacemi jsou TeamSpeak (TS) nebo Mumble. Jsou to open-source programy, které má hráč spuštěny zároveň s hrou, a tak může s ostatními hráči komunikovat hlasově.

3.3 Další nástroje

3.3.1 Sociální síť

Zejména na Facebooku v dnešní době najdeme miliony zájmových skupin, které se týkají her. Mezi nimi jsou tisíce, jejichž členy spojila hra World of Warcraft. Může jít o skupiny lidí, které spojila láska nebo nenávisť ke hře, všechno ale má stejně jako při hraní využívané jazykové prostředky, které je zde také třeba zmínit, byť nejde o komunikaci při hraní v pravém slova smyslu. V jedné skupině se většinou nacházejí hráči jedné guildy (společenství přátelených hráčů), kteří se zde například domlouvají na dalším srazu, raidu nebo dalších postupech vedení guildy. Proto jsou sociální sítě dalším užitečným médiem, kde se můžeme s gamespeakem setkat.

3.3.2 Diskuzní fórum

Na internetu najdeme diskuzní fóra prakticky na každém kroku – pod články na blozích nebo novinových serverech, na sociálních sítích nebo na serverech hudebních, filmových nebo těch, které jsou určeny hráčům. Fórem se rozumí stránka, kam lidé pod svým nickem vkládají své příspěvky, názory a komentáře k dotazu nebo informaci uvedené v záhlaví stránky. Příspěvky se na stránku řadí buďto chronologicky (v pořadí, v jakém byly zaslány) nebo hierarchicky (je zřetelné, kdo odpovídá na který komentář). Na rozdíl od chatu je zde přítomen administrátor, který je oprávněn vulgární nebo irelevantní příspěvky z vlákna smazat.

4. World of Warcraft

V této kapitole si představíme hru jako celek a objasníme si několik základních pojmů, které je pro samotný popis nutné pochopit. Některé z nich se již dříve v této práci vyskytly, jiné se budou častěji opakovat v praktické části. WoW je nejmasivněji rozšířenou hrou na světě, v dobách největší slávy tento virtuální svět navštěvovalo přes 12 milionů hráčů³⁷. V Česku se podle neoficiálních odhadů prodalo přes padesát tisíc kusů hry.³⁸ Vytvořila zde specifickou sociální skupinu, ve které se po určité době objevil sociolekt pouze pro zasvěcené.

WoW je, jak již bylo zmíněno výše, klasickou MMORPG hrou. Znamená to, že se velké množství hráčů může připojit do virtuálního světa, kde hraje anonymně pod nickem a svojí vytvořenou fiktivní postavou. Hra WoW vznikla v návaznosti na strategickou hru Warcraft, která vznikla z dílny Blizzard Entertainment v roce 1994. První verze hry pak vyšla deset let poté, v roce 2004. Dále Blizzard přicházel s novými datadisky, a to 2007 – The Burning Crusade (TBC), 2008 – Wrath of the Lich King, 2010 – Cataclysm, 2012 – Mists of Pandaria a v roce 2014 byl vydán úspěšný datadisk Warlords of Draenor.³⁹

Při tvorbě postavy si hráč volí frakci, za kterou bude po zbytek hry hrát. Jde o dvě základní znepřátelené frakce – Alliance a Horde. Pokud se hráč rozhodne hrát za Alliance, volí si mezi rasami Human (lidská), Night Elf (noční elf), Dwarf (trpaslík), Gnome (gnóm), Draenei (rasa od datadisku TBC), Worgen (rasa od Cataclysm); v případě volby Horde si vybírá mezi rasami Orc (ork), Tauren, Undead (nemrtvý), Troll, Blood Elf (rasa od TBC) nebo Goblin (rasa od Cataclysm). Nejnovější volbou (od Mists of Pandaria) je rasa Pandaren, která se zpočátku neřadí k žádné frakci, hráč si ji zvolí až na 10. úrovni.

Po výběru své postavy se hráč zaměří na schopnosti, kterými bude disponovat, a to volbou svého *class* – povolání, které určuje další vývoj hry, např. jaká nám připadne výzbroj, výstroj, zda budeme určeni pro boj nablízko (melee) nebo na dálku (ranged). Volba class je omezená volbou rasy; každá rasa má jinou skupinu class, za kterou je možné ji hrát.⁴⁰

³⁷ POLÁČEK, Petr. World of Warcraft baví 12 milionů hráčů, co bude dál? [online]. GAMES.cz, 2010-10-07, [cit. 2015-03-27]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/byznys/world-of-warcraft-bavi-12-milionu-hracu-co-bude-dal-53894>

³⁸ HOMOLA, Adam. Deset let World of Warcraft. *Level*. 2015, č. 248. ISSN: 1211-068X

³⁹ ZACH, Ondřej. On-line hra World of WarCraft slaví osmé výročí [online]. *iDnes*. 12.11.2012 [cit. 2015-04-06] Dostupné z: http://bonusweb.idnes.cz/world-of-warcraft-vyroci-0xt-/Zurnal.aspx?c=A121119_1_30441_bw-zurnal_oz

⁴⁰ Class [online]. Wowwiki.com, [cit. 2015-03-27]. Dostupné z: <http://www.wowwiki.com/Class>

Nejprve si zvolíme, jaká bude naše role v instancích: **Tank**, který absorbuje všechny *damage* (poškození) a snaží se, aby všichni protivníci útočili na něj namísto spřátelených charakterů.⁴¹ **Healer** je postava primárně určená k léčení spoluhráčů, která má možnost zbytku party poskytnout defenzivní *buffy*⁴² (kouzlo, které zvýší na dobu určitou konkrétní *staty* – hodnoty udávající úroveň našich schopností). Poslední rolí může být **damage dealer** (DMG), těch je ve hře nejvíce. Zatímco se Tank soustředí, aby na sobě udržel *aggro* (pozornost nepřítele, který útočí pouze na něj), a healer jej léčí, DMG mají v popisu práce nepřítele zničit.

Po této volbě si hráč vybírá class, za kterou chce hrát. Na výběr má z devíti class, které si stručně představíme. **Warrior** – válečník, zastává roli tanka i DMG, jeho výstroj (armor) je těžká, určen jako melee. **Paladin** – tank, healer i DMG, těžký armor, ranged i melee. **Hunter** – lovec, DMG, střední armor (kůže), ranged. **Rogue** – zloděj, DMG, střední armor, melee. **Priest** – kněz, healer i DMG, lehký armor, ranged. **Death knight** – tank i DMG, těžký armor, melee. **Shaman** – healer i DMG, střední armor, ranged. **Mage** – mág, DMG, lehký armor, ranged. **Warlock** – DMG, lehký armor, ranged. **Druid** – tank, healer i DMG, střední armor, ranged i melee. **Monk** – mnich, tank, healer i DMG, střední armor, melee.

V průběhu hry si může hráč navolit profese, které jej budou odlišovat od ostatních ve světě nebo v guildě (*guild* = společenství uzavřené mezi hráči v rámci jedné frakce). Hlavními profesemi jsou **Alchemy** (alchymie, vytváří lektvary), **Blacksmithing** (kovář, vyrábí těžký armor), **Enchanting** (očarování, pomocí magického prachu z rozbitých předmětů zlepšuje *staty* u jiných), **Engineering** (inženýrství, vyrábí mechanické pomůcky a výbušniny), **Herbalism** (bylinkářství, souvisí s Alchemy), **Inscription** (rytectví, vytváří svitky vylepšující *staty*), **Jewelcrafting** (klenotnictví, vyrábí např. prsteny vylepšující *staty*), **Leatherworking** (kožedělnictví, vyrábí střední armor), **Mining** (těžba rudy, souvisí s Blacksmithing nebo Engineering), **Skinning** (stahování kůže, souvisí s Leatherworking), **Tailoring** (křejsí, šije lehký armor a batohy). Vedlejší profese jsou **First Aid** (první pomoc, pokud hráč není healer), **Fishing** (rybářství), **Cooking** (kuchař) a **Archaeology** (archeologie).⁴³

Nyní, když jsme se stručně seznámili s hrou, přejdeme k následující části, kde se budeme zabývat výzkumem, který je postaven na komplexní jazykové analýze.

⁴¹ Tank [online]. Wowwiki.com, [cit. 2015-03-27]. Dostupné z: http://www.wowwiki.com/Tank_%28game_term%29

⁴² Healer [online]. Wowwiki.com, [cit. 2015-03-27]. Dostupné z: http://www.wowwiki.com/Healer_class

⁴³ Professions [online]. Battle.net, [cit. 2015-03-30]. Dostupné z: <http://eu.battle.net/wow/en/profession/>

II. PRAKTICKÁ ČÁST

Cílem praktické části je provést jazykovou analýzu záznamů komunikace hráčů z několika hledisek, zejména lexikologického, morfologického, syntaktického. Dále jsme se zaměřili také na pravopis a další grafická specifika. Jedná se tedy o komplexní jazykovou analýzu. Materiál o rozsahu cca 1000 slov byl nashromážděn během let 2013 až 2015 a je pořízen ze serveru Twinstar.cz. Materiál je ponechán v původním znění bez úprav.

„Komplexnost jazykového rozboru je nutno chápat relativně, tzn., že sice zahrnuje různé stránky, ale neanalyzuje v úplném vyčerpávajícím rozsahu všechny jevy v textech obsažené; jde tedy o komplexní rozbor výběrový.“⁴⁴ Navzdory tomuto tvrzení se pokusíme poskytnout ucelený přehled o jazykových prostředcích komunikace mezi hráči, a také se pokusíme na základě analýzy odhadnout, jakým směrem se bude jazyk v elektronické komunikaci dále vyvíjet.

5. Prostředky lexikální

5.1 Anglicismy

Akademický slovník cizích slov⁴⁵ popisuje anglicismus jako „jazykový prvek přejatý z angličtiny do jiného jazyka nebo podle angličtiny v něm vytvořený“. Jak již bylo zmíněno výše, veškeré nové termíny v oblasti počítačů pocházejí především z anglicky mluvících zemí, zejména USA. Nejinak je tomu u drtivé většiny her, včetně WoW. Díky tomu se do slangu hráčů promítla tato slova ať už v původním nebo lehce pozměněném tvaru.

S anglicismy se setkáme v chatu, kde jde v kontextu jedné konverzace výlučně o herní atributy (toponyma, kouzla, předměty atd.) téměř v každé promluvě. Toto je dáno zejména tím, že jako u většiny neologismů je pro většinu lidí – zde hráčů – srozumitelnější, přijatelnější a hlavně jednoznačnější použití anglického výrazu než přicházet se stále novými. Hojně přejímání pojmenování může být také dáno hlavně věkem hrajících – díky vlastní zkušenosti si dovoluji odhadnout, že většinovou skupinu tvoří žáci středních škol, ve velké

⁴⁴ ČECHOVÁ, Marie. Komplexní jazykové rozbor: [pro všechny stupně škol]. 2., upr. vyd., 1. vyd. v SPN-pedag. nakl. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, 1996, 263 s. ISBN 80-85937-27-1. s. 9.

⁴⁵ KRAUS, Jiří a PETRÁČKOVÁ, Věra. Akademický slovník cizích slov: A-Ž. Vyd. 1, dotisk. Praha: Academia, 1997. 834 s. ISBN 80-200-0607-9.

míře se zde ale vyskytují jednak osoby mladší, jednak starší, cca do 25. roku věku. To znamená, že téměř každý hráč si někdy prošel školní výukou angličtiny, proto pro něj přijetí cizího slova není problémové.

Příklady z analyzovaných komunikátů:

1. *Trautenberk: jses destrolock a v ruce sword? Di se zahrabat*

Sword = meč. Jak uvádí Jandová⁴⁶, v komunikaci na chatu se můžeme setkat s původními citátovými anglickými výrazy, jejichž užití je nezvyklé a je možné je označit za xenismy ve významu intencionální imitace cizosti. Česká slova jsou nahrazena anglickými výrazy v základním tvaru. Jsou zde také pravopisné odchylky a příklad univerbizace, o kterých je pojednáno níže.

2. *Kadelu: Nj, ale co nadelam s 1645 latency :D*

Latency = skrytost, zde: opoždění obrazu, tudíž hráč nemůže vědět, kde se nachází nebo na koho zrovna útočí. Pro termín **latency** v češtině neexistuje přesný ekvivalent. Nachází se zde také zkratka *nj*; o zkratkách je pojednáno níže.

3. *Smartfart: no dobře, ale tak nemůžu expit jenom na questech a na 40 přijít do dungu a čekat zázraky a že se všechno naučím naráz, místo postupně :D*

Quest = pátrání, zde: výprava za úkolem, díky kterému hráč nasbírá zkušenostní body a nové předměty. Výraz použit v lokálu, byla přidána česká koncovka *-ech* podle vzoru *hrad*; **Dung** = zkr. **dungeon** = kobka, zde: instance pro 5 hráčů proti prostředí (PvE). Výraz je v genitivu s koncovkou *-u* podle vzoru *hrad*. Výraz **expit** vznikl z *experience point*, zkráceně *xp*. Znamená *sbírat zkušenostní body*.

4. *Costa: ale tak když mel skill, se nediv :D*

Skill = dovednost, zde: výraz „mít skill“ se používá, pokud jsou hráčovy dovednosti vysoké.

⁴⁶ JANDOVÁ, Eva. Čeština na www chatu. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006, 262 s. ISBN 80-736-8253-2, s. 120.

5.1.1 Cizojazyčné vulgarismy

„Jedním z pravidel komunikace na chatu je snaha vyhýbat se vulgarismům (viz výše). Negativní emoce jsou proto vyjadřovány mimo jiné vulgarismy anglickými, jejichž význam nebývá pocíťován tak silně, přestože ten původní uživatelé ovládající angličtinu bezpečně znají – ale možná někdy spoléhají na to, že ho nezná jejich okolí. Velmi častým lexémem tohoto typu je anglicismus *fuck* nebo *shit*.“⁴⁷

Příklady z analyzovaných komunikátů:

1. *Dyrak: a hlavně druid obecně je na cata do nějakyho 40 levlu celkem **shit** tank, ale pak je zase hodně hodně hustej*

Zde výraz *shit* označuje druida do 40. úrovně v pozici tanka jako neefektivního a k ničemu. Se zachováním vulgární konotace přeloženo jako „druid obecně je na cata do nějakyho 40 levlu celkem **na hovno** tank (...)“.

2. *Costa: fuck that já na to nemám celé odpoledne :D*

Z kontextu vyplývá, že se hráč Costa nehodlá účastnit plánované akce, takže by ji rád vypustil. Volně lze tuto část výpovědi se zachováním vulgární konotace přeložit jako „**Jebu na to**, nemám na to celé odpoledne.“

5.2 Zkratky v chatu

V této podkapitole se budeme věnovat zejména zkratkám iniciálovým, které podle Hausera⁴⁸ vznikají z prvních písmen několikaslovného vlastního názvu. Tyto jsou hojně rozšířeny po celém internetu nejvíce v podobě zkratk anglických. Byly zaznamenány také zkratky skupinové vzniklé ze skupin hlásek vybraných ze slov několikaslovného vlastního názvu. Rovněž se v chatu vyskytla zkratková slova (akronymy).

V analyzovaných konverzácích se vyskytovaly jak zkratky české skupinové (*coe* - co je?, *jzs* – Ježíši, *tvl* - ty vole, *nvm* - nevím) a iniciálové (*jj* - jo jo, *njn* – no jo no, *nj* – no jo) tak anglické skupinové (*mob* – moving object, většinou nepřítel; *belf* – Blood Elf, rasa) i

⁴⁷ JANDOVÁ, Eva. Čeština na www chatu. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006, 262 s. ISBN 80-736-8253-2 s. 139.

⁴⁸ HAUSER, Přemysl. Nauka o slovní zásobě. Praha: SPN, 1980, s. 155.

iniciálové (**AB** - Arathi Basin, instance; **omg** – oh my god, ó můj bože; **SW** – Storm Wind, toponymum; **lol** – laughing out loud, směji se nahlas; **CD** – cooldown, doba než lze kouzlo použít znovu; **PvP** – Player vs. Player, hráč proti hráči, **afk** – away from keyboard, pryč od klávesnice; **OP** – over powered, neférově silnější než ostatní; **kk, ok** – v pořádku; **WTB** – want to buy, chci koupit; **RDF** – random dungeon finder, náhodný vyhledávač party do dungeonu; **GW2** – Guild Wars 2 – jiná MMORPG).

V textu se několikrát vyskytly zkráceniny jako **pro** – profesionál, **ench** – enchanting, **palach, palát** – paladin, **profky** – profese, **surky** – suroviny. Akronymy, které zde byly použity, úzce souvisí s hrou; nebyly zaznamenány jakékoliv akronymy použitelné v běžném rozhovoru. Jde například o **RHCcko** (jde o náhodný výběr instancí nejvyšší obtížnosti, vyslovujeme [erhácéčko] či **TS** (Team Speak, vyslovujeme [téés] nebo [téésko]).

5.3 Univerbizace

Univerbizace je ve slangu WoW velmi častým jevem, jelikož jde nesporně o značnou úsporu času při psaní. Tato slova se již stala běžnými i v mluveném projevu. Jde o zkrácení dvou a víceslovných výrazů do jednoho. Univerbizace se většinou objevuje u českých ekvivalentů anglických substantiv vyskytujících se ve hře, méně často pak přímo u anglicismů, ve většině případů jde totiž o zkracování již existujících českých slov. Příklad multiverbizace v analyzovaném textu nebyl zaznamenán.

Příklady z analyzovaných komunikátů:

1. *Trautenberk: jses **destrolock** a v ruce sword? Di se zahrabat*

Destrolock je univerbizovaný výraz pro class Warlock se specializací Destruction.

2. *Proctor: nejaky **holadin**?*

Holadin je univerbizovaný výraz pro class Paladin se specializací Holy.

3. *Smartfart: no dobře, ale tak nemůžu **expit** jenom na questech*

Jak již bylo uvedeno výše, výraz *expit* vznikl ze zkratky dvouslovného názvu pro získávání zkušenostních bodů – *xp, experience point*. Zde je užit v infinitivu.

5.4 Hybridní kompozita

Na pomezí prostředků lexikálních a morfologických stojí tzv. hybridní složeniny. Podle Encyklopedického slovníku češtiny⁴⁹ znamená hybridizace jazyka zahrnování jinojazyčných prvků do jazyka, tedy směšování jazyků. „Proti často vyzdvihovanému požadavku čistoty jazyka obsahují národní jazyky značné množství prvků jinojazyčného původu, včetně jejich překladových ekvivalentů (kalků).“

Podle Mejstříka⁵⁰ existují 3 typy hybridních kompozit. „1. spojení **předpony cizího původu s domácím základem** (např. *subdodávka*), 2. spojení **domácího základu s příponou cizího původu** (např. *houslista*, *vědátor*, *úsekizace* atp.), 3. složení **cizího a domácího základu** v jednom slově (*bromovodík*, *autodoprava*) nebo naopak (*čechofil*, *vzduchotechnik*).“ V lexikální části se již budeme věnovat pouze třetímu typu kompozit, zbylá dvě jsou zmíněna v kapitole o morfologických prostředcích.

Příklad z analyzovaných komunikátů:

Smartfart: neumím :D ale snad budu a bude to superbožícool :D

Uživatel Smartfart zde utvořil adjektivum dokonce ze tří morfémů. V češtině se mezi mladými často užívá výrazu *boží* pro označení nějaké zajímavé nebo pozitivní skutečnosti. Ve výrazu *super-boží-cool* je tento výraz ještě umocněn dvěma cizojazyčnými morfémy *super* a *cool* – dalo by se přeložit jako *bezva*.

⁴⁹ BACHMANNOVÁ, Jarmila. *Encyklopedický slovník češtiny*. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová. Praha: Lidové noviny, 2002, 604 s. ISBN 9788071064848, s. 171.

⁵⁰ MEJSTRÍK, Vladimír. Tzv. hybridní složeniny a jejich stylová platnost. *Naše řeč* 1965, roč. 48, č. 1. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=5091>.

6. Prostředky morfologické

V této kapitole se budeme věnovat formální adaptaci přejatých výrazů. Nejprve však dokončíme zbývající oblasti hybridních složenin patřících do morfologie, jak bylo uvedeno výše. Připomeňme, že jde o spojení předpony cizího původu s domácím základem a složení domácího základu s příponou cizího původu.

Příklady z analyzovaných komunikátů:

1. *Nevege: pak s nim jednou jdes a vidis, ze je to megapruser :D*

Zde hráč Nevege vytvořil jakousi podobu superlativu českého výrazu *průser* spojením s cizí předponou *mega* = velký.

2. *Nevege: je to hroznej kecálista*

Výraz *kecálista* označuje člověka, který často rád přehání nebo lže. Jde tedy o druhý typ hybridních složenin, tedy český kořen *kecat* s cizí příponou *-ista*.⁵¹

6.1 Morfologická adaptace přejatých výrazů

Díky velkému počtu herních výrazů přejatých z angličtiny do češtiny, ať už je to dáno snahou o všeobecnou srozumitelnost nebo absencí českého ekvivalentu, si tyto anglicismy začali hráči s postupem času v osvojovat natolik, že jim nedělá potíže vytvářet větné nebo slovní hybridy, kdy část výrazu nebo celé věty je řečena v jiném jazyce než část jiná. Díky hojné deklinaci v češtině oproti angličtině bylo zapotřebí si anglicismy adaptovat do našeho jazyka, a to afixací. Morfémy si pak hráči zvolili víceméně na základě toho, co daný anglicismus znamená, tedy jaký je jeho český ekvivalent.

Pro příklad uveďme pojmy *sword* a *axe*. Oba označují zbraně, tudíž v angličtině jde o střední rod. Do češtiny si je však hráči adaptovali podle rodu, který jim náleží v našem jazyce. To znamená, že *sword*, znamenající meč, tedy maskulinum, deklinují podle vzoru hrad a *axe*, označující sekyru, tedy femininum, deklinují podle vzoru žena. V rozhovorech týkajících se herních atributů najdeme těchto adaptací mnoho, proto uveďme pár dalších příkladů.

⁵¹ Srov. Prouzová, Hana. Stožárista. Naše řeč 1968, roč. 51, č. 1. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=5363>

Příklady z analyzovaných komunikátů:

1. Dogystajl: *Lootujte ty moby at je muzu skinnovat*

Ve hře je velmi rozšířené slovo **loot** znamenající kořist, resp. věc, kterou si hráč vezme z protivníka, kterého právě zneškodnil. *Loot-uj-te* tedy znamená imperativ v 2. osobě plurálu. Jak bylo zmíněno výše, **mob** je rámcová zkratka výrazu *moving object*. *Mob-y* je tedy vyjádřený plurál podle vzoru hrad. Poslední výraz **skinnovat** pochází z názvu profese *skinning* – stahování kůže, tudíž díky sufixu *-ovat* je substantivum derivováno na verbum.

2. Lopata: *Jzs co je nam po par silverech, at uz sme pryc.*

Silver je měnová jednotka ve hře, v angličtině nepočitatelné substantivum. Do češtiny se adaptovalo natolik, že je užíváno častěji, než ekvivalent *stříbrňák*. Běžné je užití i v množném čísle – 2 *silvery*, 5 *silverů*. Zde je výraz v lokálu plurálu, skloňuje se podle vzoru hrad.

3. Dyrak: *tak případně můžem pak hovor že bysme trochu poexpili (...)*

Výraz *expit* vznikl od herního pojmu *xp* – experience point (zkušenostní bod). Mezi českými hráči se běžně vyskytuje sloveso *expit*, vzniklé jako fonetický přepis zkratky *xp*, znamenající *sbírat zkušenostní body*. Zde užito ve tvaru *po-exp-i-l-i* v 1. osobě plurálu.

4. Kadelu: *Ressni me pls*

Výraz *ress* je zkráceninou anglického *resurrection* znamenající vzkříšení. V instancích se občas stane, že někdo nedodrží smlouvenou taktiku nebo zazmatkuje a zemře. Pokud díky tomu nezemřou i zbylí členové party, healeři mají schopnost je oživit. Zde uživatel Kadelu použil imperativ výrazu *ress*, aby požádal jiného hráče o oživení.

5. Nevege: *nevim furt machruje jak ho vsici pokladaj jako kdovijakyho dmgera, jak vsude topuje recount*

Zde je zkratkové slovo *DMG* adaptováno do češtiny díky příponě *-er*, která je často užívána i v anglickém kontextu. Zde je navíc ale přidána ještě koncovka *-a*, která z výrazu *dmger* tvoří genitiv podle vzoru *pán*. Druhý výraz, anglicismus *topovat*, znamená *být někde první* nebo mezi prvními, odvozeno od slova *top*. *Recount* je pak přídavný modul do hry, který počítá sílu útoku. *Topovat recount* tedy znamená být na vrcholu tabulky skóre.

7. Prostředky syntaktické

„Zdaleka ne všechny větné celky v psaných a mluvených textech jsou konstruovány pravidelně, aniž by v nich docházelo k dílčím vybočením a odchylkám od tradičních výpovědních forem. (...) Souvisí to se situační zakotveností nepřipraveného mluveného projevu, jeho vztahem ke konkrétnímu místu, momentu a okolnostem promluvy, v níž by bylo např. neekonomické stále opakovat v replikách dialogu daná výchozí fakta a která současně odráží eventuální menší pohotovost či jazykovou zběhlost některého z komunikantů, způsobující pak odchylky typu chyb.“⁵²

Podle Karlíka⁵³ je problematika předmětových vazeb komplikována třemi skutečnostmi: 1) jedno sloveso má několik vazeb, kdy různé vazby mohou být buďto projevem toho, že se jedná o různé významy slovesa, kdy s vazbami různé odpovídající významy souvisejí (zaplatit pivo x zaplatit za pivo) nebo nesouvisejí (připravit někomu něco x připravit někoho o něco), nebo mohou být jen formálními alternacemi bez významového rozdílu mezi slovesy (učit se češtině // češtinu). 2) určité vazbě jednoho slovesa odpovídá několik významů (Matka se mazlí s dětmi x S tou prací se nebudu mazlit). 3) v současnosti dochází ke vzniku nových vazeb, které popíšeme níže.

Nemotivované i motivované odchylky od tradičních výpovědních forem se samozřejmě objevují také v případě psané herní komunikace, jelikož jde o nepřipravený projev napsaný ve většině případů v co nejkratším čase. Nehledě na pravopisné nedostatky, kterým se budeme věnovat v následující kapitole, uveďme zde několik syntaktických divergencí objevujících se v rozhovorech. Příklady některých odchylek (např. atrakce nebo zeugma) nebyly v analyzovaném textu zaznamenány.

7.1 Elipsa

„Elipsa neboli výpustka spočívá ve vynechání výrazu, který by jinak do větné struktury náležel. Vynechaný (elidovaný) výraz se neuvádí, protože je zřejmý z kontextu nebo ze zkušenosti mluvčího a adresáta. Velmi často bývá elidováno VF, konkrétně pak sponové

52 HUBÁČEK, Jaroslav, Eva JANDOVÁ a Jana SVOBODOVÁ. Čeština pro učitele. Vyd. 1. Opava: Optys, 1996, 303 s. ISBN 80-85819-41-4, s. 234.

53 GREPL, Miroslav. Příruční mluvnice češtiny. Vyd. 2., opr. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Zdenka Rusínová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 799 s. ISBN 978-80-7106-624-8, s. 432-433.

sloveso. (...) Elipsu slovesného tvaru lze do uvedených vět doplnit. Vynechání spony je myslitelné pouze v takových případech, kdy by spona byla v nepříznačném a postradatelném tvaru prezentu.⁵⁴ Dále se podle této publikace elipsa dělí na kontextovou a situační. Kontextová z kontextu vyplyne, situační je dána spíše citovým zaujetím, kde komunikant slovně uplatní jen izolované jádro: *Honem! Vodul!*. Situační elipsa nebyla zaznamenána.

Příklady z analyzovaných komunikátů:

1. *Dogystajl: Moje věc jak si videlavam ne?????????*

Zde uživatel Dogystajl v rámci časových úspor v instanci vynechává v úvodu promluvy dvě slova. Úplné znění je „**To je** moje věc jak si videlavam ne?“.

2. *Rompeprop: proč? na pvp celkem guma, ale jinak to jde.*

Z předchozího kontextu vyplývá, že Rompeprop označuje jiného hráče jako „gumu na pvp“, přičemž vynechává sponové sloveso. Věta by tedy měla znít „Na pvp **je** celkem guma (...)“

3. *Dogystajl: Omg tak musime si pomahat ne?*

Matcher: Nemusíme, tankujes, tak tahni první a nemel nebo leave.

Zde došlo k vypuštění přebytečné informace, která by se v textu zbytečně opakovala. V případě hyperkorektnosti nebo snahy o důraznost by uživatel Matcher použil větu „Nemusíme **si pomáhat**, tankujes, tak tahni první a nemel nebo leave“. Některé výrazy jako například anglicismus *leave* (zde: opustit skupinu v instanci) se v některých kontextech neohýbají a zůstávají v původním tvaru, jindy se ohýbat mohou, např. *Leavni už!*

7.2 Kontaminace

„Kontaminace vzniká zkřížením vazeb náležitých k různým slovesům nebo dějovým jménům. Nově vzniklá vazba je pak nenáležitá. Kontaminace většinou postihuje slova, která jsou si blízká významem, popř. mohou být zaměněna i díky podobnosti zvukové, jako např. slovesa

⁵⁴ HUBÁČEK, Jaroslav, Eva JANDOVÁ a Jana SVOBODOVÁ. Čeština pro učitele. Vyd. 1. Opava: Optys, 1996, 303 s. ISBN 80-85819-41-4, s. 235.

osopit se na S₄ (=hrubě se na někoho obořit) a *osočit S₄* (= slovně někoho napadnout, nařknout).⁵⁵

Příklady z analyzovaných komunikátů:

1. *Nevege: nevim furt machruje jak ho vsici pokladaj jako kdovijakyho dmgera, jak vsude topuje recount*

Zde je nesprávně použita vazba slovesa *pokládat* ve smyslu *považovat*. Toto sloveso se pojí s akuzativem s předložkou *za*. Výraz *pokládat jako* lze odůvodnit kontaminací slovesem *brát* ve smyslu např. „brát S₄ jako svého bratra“. Správné znění je tedy „nevím furt machruje jak ho vsici pokladaj *za* kdovijakyho dmgera, jak vsude topuje recount“.

2. *Nevege: omg kvuli holadina to nezabalime ne? Nekdo respecne*

Vazba „kvůli holadina“ je nenáležitá, jelikož zde bylo ve vazbě s předložkou *kvůli* užito akuzativu objektu namísto dativu. Nicméně jde spíše o specifikum západočeského nářečí. Správné znění je „omg kvuli *holadinovi* to nezabalime ne? Nekdo respecne“.

7.3 Anakolut

„Anakolut je vybočení, vyšnutí z náležité konstrukce výpovědi a podobně jako oba předchozí typy spočívá v tom, že použité pádové formy nejsou v souladu s valenčními pozicemi vyžadovanými použitým slovesným tvarem. Nastane tak, že k začátku výpovědi, který je dále nějak komplikovaněji rozvíjen a zpřesňován, případně přerušen vsuvkou, se mluvnicky nenáležitě připojí zbytek textu. Anakolut je hojný v mluvených nepřipravených projevech, při nichž může mluvčí ztratit přehled o tom, jak svůj text začal“⁵⁶

Příklad z analyzovaných komunikátů:

1. *Rompeprop: Tak jo, ale clovek když tam zustane tak je jasny wipe*

Autor zde sice neodděluje jednotlivé myšlenky náležitou interpunkcí, avšak ve větě lze rozpoznat, kde ve své výpovědi ztratil přehled, a začal s novou myšlenkou. Jak již bylo řečeno

⁵⁵ HUBÁČEK, Jaroslav, Eva JANDOVÁ a Jana SVOBODOVÁ. Čeština pro učitele. Vyd. 1. Opava: Optys, 1996, 303 s. ISBN 80-85819-41-4, s. 243.

⁵⁶ Tamtéž, s. 244.

výše, nemusí jít pouze o specifikum mluveného projevu, ale i projevu psaného, je-li zprostředkováván synchronním médiem jako je chat, kde nejvíce záleží na rychlosti vyjádření. Hráč se zde snaží naznačit, že stání na určeném místě je klíčové pro přežití souboje.

7.4 Apoziopceze

Apoziopceze je vynechání několika slov, od elipsy se liší tím, že je odchylkou nemotivovanou. Zatímco elipsa vypouští pouze jednotlivá slova, která by se v kontextu již poněkolikrát opakovala, k apoziopcezi dochází spíše díky momentálnímu citovému rozpoložení, kdy např. kvůli smutku autor ani nedokončí myšlenku, tudíž ji nemůžeme nahradit podle nějakého schématu. Místo dokončené věty se tak setkáváme se třemi tečkami na konci výpovědi.

Příklady z analyzovaných komunikátů:

1. *Tukabel: Dostal sem od nakeho podelanyho mage. ..*

Zde uživatel Tukabel nedokončil svou výpověď a větu zakončil třemi tečkami. Ačkoli zde nesdílí, co od mage dostal, z kontextu vyplývá, že hráč byl v duelu poražen, protože se ve hře používá výrazů jako „dostat klepec“, „dostat na budku“, samozřejmě existují i vulgárnější varianty.

2. *Lopata: Vy ste banda ---*

V tomto případě se pravděpodobně hráč Lopata včas přiklonil k apoziopcezi než k užití vulgárního výrazu.

8. Pravopis

„S postupující změnou orientace jazykovědného bádání v poslední třetině minulého století se zájem badatelů přesouvá od výzkumu systémového charakteru jazyka v rovině zvukové, morfologické, syntaktické a lexikální – tento výzkum jako by byl považován za ukončený – k výzkumu v rámci vyšších rovin – roviny textové a komunikační. Jazyk se pak chápe jako jeden z prostředků komunikace v nejrůznějších komunikačních situacích, jež jsou vymezovány pragmatickými činiteli. Jako nejdůležitější z těchto činitelů ve vztahu k dichotomii spisovnost – nespisovnost se jeví situovanost komunikační události na osách oficiálnost – neoficiálnost, veřejnost – neveřejnost a psanost – mluvenost. Je možné říci, že jde-li o komunikaci oficiální, veřejnou a psanou, stále převládá povědomí o nutnosti užít spisovné podoby češtiny. Směrem k opačným pólům uvedených os nespisovných prvků v komunikaci přibývá.“⁵⁷

8.1 Gramatické nedostatky

„Text chatu vzniká v časové tísní, při které komunikanti po sobě napsaný text obvykle nečtou, aby opravili případné chyby.“⁵⁸ Nejčastěji se na chatu setkáme s chybějící interpunkcí a diakritikou. To je dáno zejména tím, že znaky v horní řadě klávesnice jsou jednoduše prstům hůře dosažitelné, a jejich užití tedy zabere o něco delší čas, který při chatování hraje významnou roli. Jandová dále uvádí jako důvod také pozůstatek z doby počátků elektronické komunikace, kdy technika přenosu textu nezaručovala, že se znaky u příjemce objeví ve stejné podobě.

Dalším jevem, který lze odůvodnit časovou tísní, ale také ekonomičností, úsporností a nepřipraveností projevu, je interpunkce, zejména psaní čárek, které také nebývají příliš často užívány. Z analyzovaného textu tedy nikdy jednoznačně nevyplyne, zda jde o absenci interpunkce a diakritiky intencionální z důvodu časové a prostorové tísně nebo neintencionální z důvodu neznalosti gramatiky. V případě nedostatků v pravopisu i/y, mě/mně, s/z je tato skutečnost o něco méně diskutabilní, hrubých chyb se většinou dopouštějí titíž jedinci, tudíž lze vyvodit závěr, že jsou způsobeny pouze neznalostí pravopisu.

⁵⁷ JANDOVÁ, Eva. Čeština na www chatu. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006, 262 s. ISBN 80-736-8253-2, s. 85-86.

⁵⁸ Tamtéž, s. 88.

Příklady z analyzovaných komunikátů:

1. *Tukabel: Myslim ze nemel ani 70 lvl :D*

Zde není oddělena věta hlavní od věty vedlejší předmětné, navíc na konci promluvy není tečka. S užitím tečky na konci vět se ale všeobecně v chatu často nesetkáme. Chybou je také absence tečky za řadovou číslovkou 70.

2. *Dogystajl: Moje věc jak si videlavam ne?????????*

Uživatel Dogystajl udělal pravděpodobně neintencionální hrubku z důvodu neznalosti pravopisu slov s předponami vy-/vý-.

3. *Dyrak: dostává nedrží aggro atd...ale potom zase je to skoro nejlepší tank, když za něj umíš*

Zde chybí čárka ve výčtu vlastností druida v pozici tanka. Správně by tedy věta měla znít „Dostává, nedrží aggro atd ...“.

4. *Tanga: Palát si ztezuje, ok*

Hráč zde napsal pravděpodobně neintencionální hrubku ve slově *stěžuje*, jelikož z kontextu vyplývá, že si paladin např. *neztěžuje* práci, ale *stěžuje* si na nedostatky ve hře.

5. *Smartfart: Já vim, to by me slo :D*

Zde uživatel Smartfart užil v dativu zájmeno *mě*, které se pojí pouze s genitivem a akuzativem.

8.2 Překlepy

Jak bylo řečeno v úvodu podkapitoly, uživatelé chatu se většinou k již napsanému textu nevrací, aby jej po sobě opravili, ostatní hráči tyto nedostatky víceméně tolerují.

1. *Dogystajl: Nevyhrožuj, dmgu jak si ty je tu padesát a za kazdzeho z nich budu rači než za tebe. (Každého)*

2. *Tukabel: Šaxu! nezajdem AB?? posledni 3 jmista. (Místa)*

9. Grafická specifika a sémiotické inovace

9.1 Prvky mluvenosti

Při analýze materiálu na první pohled upoutá kromě nespisovnosti pravopisné také grafická. Jak píše Jandová⁶⁰, je obtížné ji posuzovat např. z důvodu, že psaná komunikace na chatu obsahuje prvky mluvenosti. Není tedy vždy nutné považovat promítnutí výslovnosti do této psané formy za chybu, spíše za specifický projev regionálního původu komunikanta apod. „Může se jednat o grafickou podobu zrcadlící výslovnost spisovnou, která kdyby se řídila pravopisem, byla by hyperkorektní a pro daný kontext v podstatě nevhodná.“⁵⁹

Příklady z analyzovaných komunikátů:

1. *Tukabel: **Sem** mel talenty uz :D*

Příklad elize spisovné.

2. *Lopata: ma se srat s retardem? Delej nebo **puđu** taky.*

Příklad elize nespisovné.

3. *Dogystajl: Nevyhrožuj, dmgu jak si ty je tu padesát a za kazdého z nich budu **rači** než za tebe*

Projev asimilace regresivní ve slově *radši*, kdy hláska *š* ovlivnila hlásku *d*, která se tak stala neznělou. Výsledná výslovnost [-tš-] pak připomíná spíše hlásku *č*, kterou zde autor použil v komunikaci. Projevila se zde elize hlásky *d*.

Dalším zajímavým atributem vyskytujícím se v textu spojeným spíše s grafickou podobou než s nemotivovanou pravopisnou chybou jsou projevy jazykové hry. „Výslovnost některých hlásek motivuje také užívání neobvyklých písmen a kombinací.“⁶⁰ Zde patří také leet speak, v textu byly zaznamenány také tři případy, a to jeden český (*z5* – zpět) a dva anglické (*w8* – čekat, čekej; *n00b* – zkr. newbie, nováček).

⁵⁹ JANDOVIÁ, Eva. Čeština na www chatu. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006, 262 s. ISBN 80-736-8253-2, s. 151.

⁶⁰ Tamtéž, s. 147.

Příklady z analyzovaných komunikátů:

1. *Tukabel: Šaxu! nezajdem AB?? poslední 3 jmista.*

Zde se uživatel Tukabel vyjadřuje k tomu, že je střízlivý. Ve valašském nářečí by jeho výpověď zněla „Však su!“. Přepsaná do spisovné češtiny by věta zněla „Vždyt' jsem“, nicméně by v kontextu vyzněla hyperkorektně, proto se autor rozhodl pro zkrácení díky výslovnosti jemu vlastní „Šak su“ (-ks-).

2. *Dipwipe: Taxem z5 ...*

Podobná situace nastává i v tomto případě, uživatel Dipwipe však nepoužívá žádné nářečí; bez zkrácení -ks- na x by tedy věta byla pravděpodobně napsána „**Tak jsem z5**“.

9.2 Emotikony

„Zřejmě nejvýraznějším produktem kompenzace prostředků, které jsou komunikaci přítomny při mluvených projevech tváří v tvář, jsou emotikony (*emoticons*, z angl. *emotional icons* = emocionální obrázky, příp. *emotion* + *icon* = emoce + obrázek). Pro jejich označení se rovněž objevuje výraz smajlík (*smiley*, z angl. *smile* = usmívat se, úsměv), dáváme zde přednost prvnímu pojmenování, neboť ne všechny emotikony znázorňují úsměv.“⁶¹

V analyzovaném textu byly zaznamenány pouze 3 druhy emotikonů, které se ve hře objevují nejčastěji. Jde o emotikon *:/*, který naznačuje rozladění, *:D* označující hlasitý smích a *:-)* značící úsměv. Mezi další velmi často užívané emotikony patří např. *:-)* (– smutek, *:‘* (– pláč, *;-)* – mrknutí, *:-P* – vyplazený jazyk, *:-O* – údiv, *:-!* – zvracení, *:-** – polibek (myšlen vážně i ironicky).

Příklady z analyzovaných komunikátů:

1. *Tukabel: Coooooze takovy klepec! :/*

2. *Costa: No ja si je nedělám :D kdo se na tobě vyskotačil? :D :D*

3. *Dyrak: tak lepší tank je tauren rozhodně, ale jako ani za toho trola to není tak tragický :-)*

⁶¹ JANDOVÁ, Eva. Čeština na www chatu. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006, 262 s. ISBN 80-736-8253-2, s. 36-37.

9.3 Iterace

Podle Jandové⁶² jde o zmnožení znaků. Zmnožují se grafémy i interpunkční znaménka pro naznačení důrazu a příznakové intonace. K iteracím může docházet nejen u písmen označující vokály, což by se dalo u imitace mluvené řeči předpokládat, ale zmnožují se i grafémy označující konsonanty.

Příklady z analyzovaných komunikátů:

1. *Tukabel: Coooooze takovy klepec! :/*

2. *Tukabel: Dostal sem od nakeho podelanyho mage. .. nedelej si kozyyyy*

Ukázky vokálové iterace.

3. *Davos: hhhhhhh*

Ukázka konsonantické iterace. Pokud je v chatu použita hláska „h“ samostatně, označuje smích nebo výsměch.

4. *Dogystajl: Moje věc jak si videlavam ne?????????*

Ukázka iterace interpunkčního znaménka.

⁶² JANDOVÁ, Eva. Čeština na www chatu. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006, 262 s. ISBN 80-736-8253-2, s. 35.

Závěr

Díky postupné analýze lze vyvodit závěry, které mohou do jisté míry ukázat vývojové tendence českého jazyka užívaného v internetové komunikaci. Jde o specifický jazyk, který se bude podle všeho neustále zjednodušovat a generalizovat. Nemusí jít pouze o jazyk herního chatu, kde jsou odchylky dány většinou tím, že se hráči snaží napsat co nejvíce informací v co nejkratším čase, toto se může za nějaký čas promítnout také do e-mailové a jiné asynchronní komunikace, pokud tato jednou nahradí komunikaci osobní.

Zkoumanou skupinu tvořili hráči počítačové hry World of Warcraft, kteří vytvořili jakýsi nadčasový sociolekt – pro neustále se zrychlující a uspěchanou dobu se tedy snaží, aby jejich psaný projev zabral co nejméně času k napsání i k přečtení. Z analýzy lze vyvodit tyto závěry:

1. Z lexikálního hlediska je vliv angličtiny na češtinu dnešní doby významný. Nemusí jít o herní specifika, jde především o to, že většina neologismů jsou anglicismy, jelikož trendy nejen v oblasti počítačů k nám přicházejí z anglicky mluvících zemí, a díky značné míře přívalu nových a nových pojmů zde upřednostňujeme přijetí cizího názvu před tvořením českých ekvivalentů.
2. V komunikaci se objevuje velké množství českých i anglických zkratk, což by teoreticky mohlo v budoucnu vést k jakémusi unifikovanému systému zkratk přenosných také do oficiálního psaného projevu v elektronické komunikaci.
3. Ze syntaktického hlediska se v komunikaci mezi hráči vyskytuje velké množství odchylek od tradičních výpovědních forem, ať už intencionálních nebo neintencionálních. I v tomto případě platí jistá pravděpodobnost, že se v budoucnu tyto změny buďto přijmou jako standard nebo budou v oficiálním internetovém projevu alespoň tolerovány.

Bibliografie

BACHMANNOVÁ, Jarmila. Encyklopedický slovník češtiny. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová. Praha: Lidové noviny, 2002, 604 s. ISBN 9788071064848.

ČECHOVÁ, Marie. Komplexní jazykové rozbory: [pro všechny stupně škol]. 2., upr. vyd., 1. vyd. v SPN-pedag. nakl. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, 1996, 263 s. ISBN 80-85937-27-1.

ČMEJRKOVÁ, Světlá. Čeština, jak ji znáte i neznáte. 1. vyd. Praha: Academia, 1996. 259 s. ISBN 200-0589-7.

DANEŠ, František. Český jazyk na přelomu tisíciletí. Vyd. 1. Praha: Academia, 1997, 292 s. ISBN 80-200-0617-6.

GREPL, Miroslav. Příruční mluvnice češtiny. Vyd. 2., opr. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Zdenka Rusínová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 799 s. ISBN 978-80-7106-624-8.

HAUSER, Přemysl. Nauka o slovní zásobě. Praha: SPN, 1980, 192 s.

HOMOLA, Adam. Deset let World of Warcraft. Level. 2015, č. 248. ISSN: 1211-068X

HUBÁČEK, Jaroslav, Eva JANDOVÁ a Jana SVOBODOVÁ. Čeština pro učitele. Vyd. 1. Opava: Optys, 1996, 303 s. ISBN 80-85819-41-4.

JANDOVÁ, Eva. Čeština na www chatu. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006, 262 s. ISBN 80-736-8253-2.

JANDOVÁ, Eva. Čeština na www chatu. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006, 262 s. ISBN 80-736-8253-2.

KRAUS, Jiří a PETRÁČKOVÁ, Věra. Akademický slovník cizích slov: A-Ž. Vyd. 1, dotisk. Praha: Academia, 1997. 834 s. ISBN 80-200-0607-9.

MARTINCOVÁ, Olga. Problematika neologismů v současné spisovné češtině. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova, 1983, 160 s.

ROSENBAUM, Oliver. Anglicko-český slovník Internetu: chat-slang. 3., podstatně přeprac. a dopl. vyd. Praha: Ivo Železný, 2001, 304 s. ISBN 80-240-2058-0

ŠMILAUER, Vladimír. Nauka o českém jazyku. Praha: SPN, 1980, 336 s.

Slovník nespisovné češtiny: argot, slangy a obecná mluva od nejstarších dob po současnost: historie a původ slov. 3. rozš. vyd. Editor Jan Hugo. Praha: Maxdorf, 2009, 501 s. ISBN 9788073451981

VIERECK, Wolfgang, Karin VIERECK a Heinrich RAMISCH. Encyklopedický atlas anglického jazyka. Překlad Andrea Fischerová. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2005, 299 s. ISBN 8071065692.

Internetové zdroje

Class [online]. Wowwiki.com, [cit. 2015-03-27]. Dostupné z: <http://www.wowwiki.com/Class>

CRYSTAL, David. Language and the Internet. Cambridge [u.a.]: Cambridge Univ. Press, 2008, 284 s. ISBN 0-511-03251-X. Dostupné z:

http://medicine.kaums.ac.ir/UploadedFiles/Files/Language_and_%20The_Internet.pdf

CRYSTAL, David. *Txtng: the gr8 db8*. 1st pub. in pbk. Ilustrace Edward McLachlan. Oxford: Oxford University Press, 2009, 239 s. ISBN 9780199544905. Dostupné z:

<https://books.google.cz/books?id=pKBnEGwmtZoC&printsec=frontcover&dq=Txtng:+The+Gr8+Db8&hl=cs&sa=X&ei=4x0DVarIOsPJOb6gIgO&ved=0CCEQ6wEwAA#v=onepage&q=Txtng%3A%20The%20Gr8%20Db8&f=false>

Healer [online]. Wowwiki.com, [cit. 2015-03-27]. Dostupné z:

http://www.wowwiki.com/Healer_class

MEJSTRÍK, Vladimír. Tzv. hybridní složeniny a jejich stylová platnost. Naše řeč 1965, roč. 48, č. 1. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=5091>.

POLÁČEK, Petr. World of Warcraft baví 12 milionů hráčů, co bude dál? [online]. GAMES.cz, 2010-10-07, [cit. 2010-12-23]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/byznys/world-of-warcraft-bavi-12-milionu-hracu-co-bude-dal-53894>

Professions [online]. Battle.net, [cit. 2015-03-30]. Dostupné z: <http://eu.battle.net/wow/en/profession/>

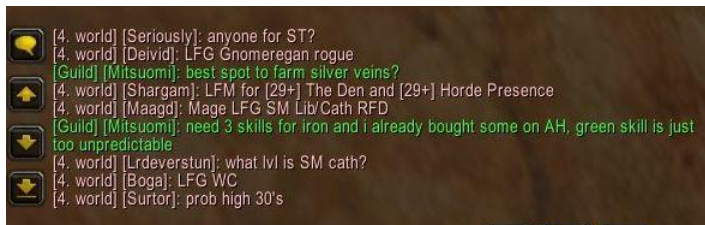
Prouzová, Hana. Stožárista. Naše řeč 1968, roč. 51, č. 1. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=5363>

Tank [online]. Wowwiki.com, [cit. 2015-03-27]. Dostupné z: http://www.wowwiki.com/Tank_%28game_term%29

ZACH, Ondřej. On-line hra World of WarCraft slaví osmé výročí [online]. *iDnes*. 12.11.2012 [cit. 2015-04-06] Dostupné z: http://bonusweb.idnes.cz/world-of-warcraft-vyroci-0xt-/Zurnal.aspx?c=A121119_130441_bw-zurnal_oz

Příloha P1

Záznamy chatové konverzace z let 2013-2015



Ukázka herního chatu

Tukabel: Coooooze takovy klepec! :/

Costa: Coe?

Tukabel: Dostal sem od nakeho podelanyho mage. .. nedelej sikozyyyy

Costa: No ja si je nedělám :D kdo se na tobě vyskotačil? :D :D

Tukabel: Nvm ani sem se nestih podivat, chvili se mi smal, ja zmateny :D .. pak utekl

Costa: Nemáš se toulat bez talentu, to je pak těžko :D

Costa: ale tak když mel skill, se nediv :D

Tukabel: Sem mel talenty uz :D hovno skill, nejaka namachrovana guma, tak je to! :D

Tukabel: Myslim ze nemel ani 70 lvl :D

Costa: Jáááj tak to sry, já že to byl nějaký pro?? :D

Tukabel: No, spíš mě rozsekal pěknej n00b, su z toho fakt na větvi ...

Costa: Nebuď, tak prostě jenom nemáš den, no :D stane se aji střízlivému ne?

Tukabel: Šaxu! nezajdem AB?? posledni 3 jmista.

Costa: Ok.

Tukabel: Neeee w8, čum, de se SW, dem?

Costa: fuck that já na to nemám celé odpoledne :D

Costa: ale tak jo, at mame nejakou radost ze života..

Dogystajl: Lootujte ty moby at je muzu skinnovat.

Lopata: Jzs co je nam po par silverech, at uz sme pryc.

Dogystajl: Omg tak musime si pomahat ne?

Matcher: Nemusíme, tankujes, tak tahni první a nemel nebo leave.

Lopata: Sem ještě nevidel tanka se skinem vole :D:D:D

Dogystajl: Nevyhrožuj, dmgu jak si ty je tu padesát a za kazdého z nich budu *rači* než za tebe

Dogystajl: Moje věc jak si videlavam ne????????

Dogystajl: ... on fakt leavnul, to je lama lol :D

Lopata: ma se srat s retardem? Delej nebo puđu taky.

Lopata: Vy ste banda ---

Smartfart: myslíš, že je troll druid dobrej na tankování? :D

Dyrak: tak lepší tank je tauren rozhodně, ale jako ani za toho trola to není tak tragický :-)

Dyrak: tam jde jen o to že ta jeho racialka je spíš na dmg než na tanka

Dyrak: a hlavně druid obecně je na cata do nějakého 40 levlu celkem shit tank, ale pak je zase hodně hodně hustej

Dyrak: dostává nedrží aggro atd...ale potom zase je to skoro nejlepší tank, když za něj umíš

Smartfart: neumím :D ale snad budu a bude to superbožícool :D

Dyrak: tak případně můžem pak hovor že bysme trochu poexpili, a že bych ti s tím druidem trochu pomoh, jen nevim jestli si to všechno pamatuju, hodně se to měnilo

Smartfart: jj, dyžtak jo, ale co, stejně jsem zatím jenom 19ka

Smartfart: ale i tak, pudu poprvé nejakej dung a dostanu sekec mazec

Dyrak: no jak říkam do nějakyho 40 levelu je ten druid tragickej jako tank

Dyrak: taky pravda, ale však to tvoje tankování bylo dycky super, šlo ti to

Smartfart: hele :D moje tankování bylo mačkání 1234 na cooldown :D navíc za Palacha se nakonec naučí každý noob.

Dyrak: no tak to je v podstatě pořád stejný...mačkáš všechno co dělá hodně aggra a občas nějaký CD ... a jinak to můžeš hodit vždycky na healera :D

Smartfart: Já vim, to by me slo :D

Dipwipe: A kde vezmu ty barvy?

Dipwipe: Ty ja tedka musim na chvili afk

Dyrak: Omg proc zas?

Dipwipe: Taxem z5 ...

Dyrak: Tvl s tebou něco dělat to je porod

Irissia: přemýšleli, že ho vyhodí z guildy :D

Rompeprop: Proč? na pvp celkem guma, ale jinak to jde.

Irissia: taky co cekas od belfa ze jo :D racialka na hovnoa stejně ho má jenom na paradu :D

Rompeprop: hmmm ... ale tak zas je dobry na ench, celkem si na tom ujizdi. Většinou ti to da zadax.

Irissia: jn, dobry znat nekoho, kdo si frci v profkách :D

Rompeprop: Jn, nikdy mě nechtěl o nic oškubat enchne ti věci nechce předem ani žádné goldy do trejdu.

Irissia: Mno a surky mas mit svoje?

Rompeprop: On jich ma v bance fakt hafo ... jako jestli seš s nim fakt kamoš, tka jesli mu řekneš a poprosíš, tak ti to dá jenom tak.

Kadelu: Ressni me pls

Rompeprop: Sem rikal ze stojis tady nez se ti to nastackuje 60x, tak mas zaběhnout na cerveny point

Kadelu: Nj, ale co nadelam s 1645 latency :D

Rompeprop: Tak jo, ale clovek když tam zustane tak je jasny wipe

Rompeprop: holadin leavnul dobytci, muzem jit spat kurva.

Nevege: omg kvuli holadina to nezabalime ne? Nekdo respecne

Trautenberk: jses destrolock a v ruce sword? Di se zahrabat.

Nevege: april april koza zere papir!

Rompeprop: Njn, ti freečkaři :D

Rhumton: Pudem RHCcko?

Nevege: mozem

Rhumton: Nedame TS?

Nevege: Mam tu brachu a ten dela skolu, takže blby :D

Nevege: jdes heal?

Rhumton: jj

Nevege: tak ja pudu radši dmğ, dlouho sem tu nebyl.

Rhumton: kk

Rhumton: Budem čekat Zenta?

Nevege: Zento je nekde v prdeli. jedine dobre.

Rhumton: jakto?

Nevege: nevim furt machruje jak ho vsici pokladaj jako kdovijakyho dmgera, jak vsude topuje recount

Nevege: pak s nim jednou jdes a vidis, ze je to megapruser :D

Nevege: je to hroznej kecálista

Nevege: ale nesmis mu nic rict nebo se urazi jak male decko a leavne

Acre: spicene lagy

Davos: hhhhhhhh

Acre: udelej se z toho magu, ze si me zabil v lagu

Acre: uplne pro gaming mag

Talek: nepraskni

Acre: 40 stunu pico

Acre: ja budu mit jenom ring který zrusi vsechno za 5 minut

Acre: excelent balance pvp

Acre: gw2 lepsi trapaci

Papir: To ze to neumis neznamená, ze to není vybalancovany :D

Kunhuta: tak tahni na GW2 a nedrzkej tu jak fakan porad

Acre: rekni cim mam zrusit stun

Acre: trapnym ringem

Acre: jednou za 5 minut

Acre: Hand of freedom neznicí všechny stuny

Tanga: Palát si ztezuj, ok

Rends: ty nadavas za paladina?

Hocikdo: počkat, nechápe to, palát nadáva na palata, že je OP?

Papir: Když paladin pičuje, víme, že svět se řídí do záhuby.

Záznam World chatu

Britnuska: Nesklada někdo SWP nebo neco?

Kikush: TANK na NAXX 10 w me! Fast run

Trollkos: WTB [Embersilk cloth] /w me!

Pionier: Tank a heal 20+ join RDF

Anticrist: Tank join RDF HC a de se

Kuna: Nekdo port do Dala?

Jadeye: Jak se dostanu do Teldrassil?

Panpy: Let' z Darkshoru

Medjed: Kdy se resetuje tydenni cap na conquest pointy?

Kribble: Tank log RDF 58+ healer je

Bubai: Prosim nejaka top PvP shadow priest /w me mam par otazok

Airrow: mg tanku ale uz to logni!

Proctor: nejaky holadin?

Simii: Co je lepsi za rogunu? Fiery weapon alebo agi?

Miksik: Koupim Elementium ore – 75g stack posilejte cod neomezene

Hopacipa: Nejaky enchanter a jwc?

Bartjay: hledame nove pařany. Zájemci /w me (splněné achievy z normalu)

Haskyc: Prodam gemy na agi a intel /w me