



Pedagogická  
fakulta  
Faculty  
of Education

Jihočeská univerzita  
v Českých Budějovicích  
University of South Bohemia  
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Pedagogická fakulta  
Katedra českého jazyka a literatury

## Bakalářská práce

Zprostředkovaná komunikace v online počítačových hrách:  
hra Pán prstenů

Vypracovala: Marcela Douchová  
Vedoucí práce: Mgr. Iva Mrkvičková Ph.D.

České Budějovice 2014

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích, dne 13. 4. 2014

.....

Podpis:

Na tomto místě chci poděkovat především vedoucí mé práce Mgr. Ivě Mrkvičkové Ph.D za to, že prosbu o vedení této práce vyslyšela, a také za to, že mě po celý čas psaní mé práce konzultacemi a radami motivovala a podporovala.

## **Anotace**

„Jak jsme dali 2. na rat zerga ztratili rat a byli uplne jalovy:p“

Komunikace se dynamicky vyvíjí. Ovlivňují ji rozličné faktory. Mísí se v ní různé jazykové roviny. Neustále ve složitých procesech aktualizuje své prostředky. Komunikace je entita živá a pulzující.

V mé práci jsem se pokusila popsat část této proměnlivé masy. Věnuji se komunikaci hráčů hry Lord of the Rings Online. Komunitu hráčů hry LOTRO jsem si vybrala proto, že jsem dlouhou dobu byla její součástí, ale také proto, že ji navštěvuje velké množství mladých lidí. Svým studiem se připravuji na dráhu pedagožky, cítím se tedy být povinována studovat komunikaci mladých a porozumět kódu, ve kterém budou komunikovat děti mně potenciálně svěřené.

Finální verze práce může sloužit jako výkladový text nebo jako učební pomůcka, může být médiem, které prezentuje jazykové kuriozity, nejvíce je ale textem snahy více porozumět jazyku jedné generace hráčů online hry LOTRO.

## **Abstract**

Communication is being developed dynamically, influenced by various factors. Different language levels are blending. It constantly recreates its language means in complicated procedures. Communication is a living and pulsating entity. I have tried to describe a part of the changing mass in this work. I devoted myself to study the communication among The Lord of the Rings Online game players. I have chosen this community because I personally used to be its member. Another important reason is that a large amount of young people take part in the life of this community. While preparing myself for a future pedagogical career I feel it to be my duty to study the communication of the young and to understand the language the students who I am once supposed to teach speak. This thesis can be used as a reference work or a teaching aid, it can be a source of language curiosities. However, the main goal is to understand a generation of LOTRO players more deeply.

## Obsah

1	Úvod .....	1
2	Textový obraz, teoretická část .....	3
2.1	Situace .....	3
2.1.1	Hierarchie úkolů .....	4
	Úkoly základní (určené jednomu i více hráčům) .....	4
	a) Epic quest .....	4
	b) Regional quests .....	4
	c) Class quests .....	4
	Úkoly skupinové (rozšiřující úkoly) .....	5
	d) Fellowship quests .....	5
2.2	Participantí .....	7
	Status .....	8
2.3	Cíle .....	9
2.4	Řečový akt .....	10
2.5	Tón komunikace .....	11
2.6	Instrumenty (kanál a kód) .....	12
	Historie internetu: .....	12
	Média internetová i mimointernetová .....	12
2.7	Normy .....	14
3	Praktická část .....	16
3.1	Aktualizace na rovině lexikální .....	16
3.1.1	Nepočestěné výrazy .....	16
3.1.2	Odvozené výrazy .....	17
3.1.3	Kapitoly .....	21
3.1.4	Postavy .....	21
3.1.5	Společenstvo .....	22
3.1.6	Toponyma .....	23

3.1.7	Sémantické tvoření slov .....	23
3.1.8	Zkracování.....	23
a)	Iniciálové zkratky.....	24
b)	Grafické zkratky.....	24
c)	Zkratková slova.....	24
d)	Zkratky nezávislé na kontextu hry .....	25
e)	Kontaktové zkratky .....	25
3.2	Kontextová specifika.....	25
3.2.1	Emocionalita .....	25
3.2.2	Emotikony .....	26
3.2.3	Eliptičnost .....	26
3.2.4	Pozdrav.....	26
4	Závěr.....	28
5	Použitá literatura.....	29
6	Internetové zdroje.....	31
7	Obrazová příloha.....	32
8	Seznam obrazových příloh .....	34
9	Textová příloha .....	35

## 1 Úvod

Za hlavní téma práce jsem zvolila deskripci jevů, které se vyskytují ve zprostředkované komunikaci hráčů hry Lord of the Rings Online (dále též LOTRO). Kladu si za cíl popsat jevy jazykové, ale i diskurzivní. Číním tak proto, že jsou to právě prvky mimojazykové, které působí na celkový výraz komunikátu, a utvářejí tak jeho výjimečný jazykový obraz.

V teoretické části popisuji prostřednictvím Dell Hymesova osmisložkového modelu zmíněné mimotextové faktory. Chronologie této části je určena samotným modelem, který autor nazval SPEAKING. Jedná se o iniciálovou zkratku, jejíž písmena popisují po sobě jdoucí tematické okruhy – setting, participants, ends, act, key, instruments, norms a genres<sup>1</sup>, tohoto pořadí se z důvodu snadné orientace potenciálního čtenáře ve své práci držím. Dell Hymesův model mi umožnil popsat herní prostor, jeho účastníky a zároveň tvůrce a participanty herní zprostředkované komunikace. Model se zaměřuje také na cíle této komunikace, řečový akt s jeho specifiky, komunikační kanál, kterým je v tomto případě počítač respektive internet, tón komunikace a komunikační instrumenty. Prostřednictvím tohoto modelu jsem mohla nabídnout exkurz i do norem zprostředkované komunikace a lehce se dotknout problematiky žánrového zařazení.

Dále se zaměřuji na formy psanosti a mluvenosti, které se na podkladu herního světa značně prolínají.

Upozorňuji také na aktuální lingvistické práce, které se tématem zprostředkované komunikace zabývají. Nejplodnějším pramenem se pro mou práci stala publikace *Čeština na WWW chatu* autorky Evy Jandové<sup>2</sup>. Cenným zdrojem byla i publikace *Mluvená čeština, hledání funkčního rozpětí* autorek Čmejrkové a Hoffmannové<sup>3</sup>.

V praktické části práce se zaměřuji na specifika zprostředkované komunikace hráčů online hry LOTRO se zvláštní pozorností na lexikální složku komunikátu, ze které vychází nejvíce specifik. Na této rovině je také komunikát nejvíce aktualizovaný.

Jazykový materiál, na jehož základě je tato práce postavena, jsem sbírala s většími či menšími přestávkami téměř celý druhý ročník studia. Ukázka formy, v níž

<sup>1</sup> HYMES, D. Models of the interaction of language and social life. In J. Gumperz & D. Hymes (Eds.), *Directions in sociolinguistics: The ethnography of communication* (pp.35-71). New York: Holt, Rhinehart & Winston, 1972.

<sup>2</sup> JANDOVÁ, E. a kol., *Čeština na WWW chatu*. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská Univerzita, 2006. 264 s.

<sup>3</sup> ČMEJRKOVÁ, Světlana - HOFFMANNOVÁ, Jana. *Mluvená čeština: hledání funkčního rozpětí*. Vyd. 1. Praha : Academia, 2011. 491 s.



je text uchován, a zároveň ukázka praktické jazykové realizace popisovaného lexika jsou součástí mé práce, nalézt je lze v příloze.

Výrazy, které přebírám přímo z herního prostoru, značím kurzivou. Výrazy, které jsou typické nejen pro herní svět hry LOTRO, ale i pro herní světy jiné, ponechávám v podobě bez kurzivy. Přímé citace hráčů této hry ponechávám pro větší přehlednost na vlastních řádcích označené jako přímou řeč bez zvýraznění kurzivou.

Záznam přímé řeči hráčů mají následující strukturu: na prvním místě je v hranatých závorkách upřesněno, na jaké chatové úrovni se komunikát zobrazuje. V případě mnou sebraných dat to je téměř výhradně na rovině kinship, čímž se rozumí úzká skupina hráčů, kteří jsou sdruženi ve skupině Czech Royal Knights.<sup>4</sup> Dále následuje jméno producenta repliky (hráče), poté dvojtečka a vlastní text. Takovýmto způsobem se repliky zobrazují i v prostoru herního světa.

---

<sup>4</sup> Pozn.: O pojmu Kinship a skupině Czech Royal Knights viz níže.

## 2 Textový obraz, teoretická část

### 2.1 *Situace*

Prostředí hry Lord of the Rings Online je složeno ze skupiny územních oblastí inspirovaných knižní předlohou, pramenem jsou knihy J. R. R. Tolkiena. Oblasti jsou graficky zpracované na vysoké úrovni. V těchto oblastech jsou diferencované množiny situací, kterými hráč prochází, a učí se tak být kompatibilní s herním světem a s tím, co vše mu tento svět nabízí, ale i s tím, čím vším je tento svět omezen. Hráč velmi rychle zjišťuje, jak blízko se může přiblížit nepovšimnut k nepřátelům nebo jaké suroviny jsou vhodné k těžbě. Seznamuje se ale i se základní hierarchií úkolů. Úkoly jsou ohraničené situace v každé oblasti, které v sobě obsahují sumy specifických cílů, o druzích úkolů viz níže.

Na konkrétních situacích participují různí hráči, kteří tvoří těkavý prvek herní komunikace. V průběhu komunikace se účastníci neustále střídají a proměňují, přicházejí a zase odcházejí a do situace zasahují větší nebo menší měrou podle vlastní zkušenosti a částečně i podle vlastního sociálního statusu ve společnosti v rámci této hry utvořené.

Na tomto místě je nutné podotknout, že hra Lord of the Rings Online je hra anglická, tudíž je veškerá herní realita s instrukcemi a narací příběhu Tolkienových knih v angličtině. Mnou zkoumaný materiál však pochází z okruhu hráčů, kteří jsou sdruženi v českém společenství, a proto veškerá komunikace probíhá v češtině, která je ale angličtinou velmi silně kontaminovaná.

Jak už bylo výše řečeno, v trojrozměrném světě hry Lord of the Rings Online je vše vázáno na literární předlohu Tolkienových knih o společenstvu bytostí, které obývají různé kouty prostoru zvaného Středozem (Middle Earth), herní příběh je ale doplněn i o informace z rozšiřujících publikací, které pojednávají o dějinách těchto zemí a o jejich dávných panovnících a vládcích.

### 2.1.1 Hierarchie úkolů

#### Úkoly základní (určené jednomu i více hráčům)

##### a) Epic quest

Linie hry se drží tematicky děje trilogie a hráč se dějem kupředu posouvá prostřednictvím plnění příběhových úkolů, které jsou označeny jako díly knižního příběhu (Volume I., II., III.) dále se diferencují na knihy (Prologues, Book I., II., III... X, Epilogues) a kapitoly těchto knih (chapter 1, 2, 3, 4, ..., X). Díky těmto úkolům se hráč posouvá i po herní mapě, která je přesnou kopií mapy Tolkienovy, (viz obrazová příloha 2.).

Pro lepší představu uvedu příklad: hráč, který dosáhne padesátého levelu (herní úrovně), je naveden v příběhu společenstva prstenu do Morie, trpasličího dolu. Sem jej zavede Epic Vol. II. – Prologue. Hráč musí projít skrz důl, je samozřejmě možné proběhnout dolem a tyto „epic“ úkoly bez povšimnutí nechat za sebou, ale to není z hlediska taktického ani herního moudré, proto hráč začne plnit úkoly epic quest, Volume II., Books I., Chapter 1.

##### b) Regional quests

Na každém novém území, do kterého je hráč úkolem hlavní příběhové linie (Epic quest) zaveden, čekají úkoly nové (Regional quests). Zmiňované úkoly nejsou přímo součástí hlavní příběhové linie úkolů druhu Epic quest, neposunují herní postavu skrz oblasti a území, ale hráč díky jejich plnění získává zkušenosti, zlepšuje své herní schopnosti a dovednosti a zvyšuje level své postavy.

Tyto dva typy úkolů obsahují základní sumu situací, kterými projde každý hráč bez rozdílu. Z hlediska komunikace jsou zajímavým zdrojem materiálu, hráči je totiž často plní skupinově.

Přehled úkolů, kterými hráči procházejí, lze ještě rozšířit o takzvané Class quests.

##### c) Class quests

Class quests jsou úkoly, které vylepšují zdatnosti a dovednosti hráčů, jako je pěstování plodin, těžba a zpracovávání kovů, dřeva a plátna a následná výroba zbraní, výstroje, šperků a oblečení. Class quest úkoly dokáže splnit každý hráč více méně sám, jedná se o Solo quests (úkoly pro jednoho hráče). Zmíněná vrstva úkolů je z hlediska sběru dat do mé práce jazykově pasivní, právě kvůli tomu, že v rámci plnění těchto

úkolů nedochází ke komunikaci uvnitř společenství. Popisují ji ale proto, že díky této vrstvě se účastníci učí užívat nejen své zbraně, ale i zvláštní lexikum. Hraní úkolů pro jednoho hráče seznámí každého hráče s nejužívanějšími výrazy.

### **Úkoly skupinové (rozšiřující úkoly)**

#### **d) Fellowship quests**

Další vrstvou úkolů a jejich čtvrtým typem a zároveň další herní situací jsou takzvané Fellowship quests (úkoly pro společenstvo), mezi nimi rozlišujeme skirmish quests, instances a raid quests, popřípadě skirmish raids.

Tyto úkoly jsou z hlediska inspirace literární předlohou motivované jen částečně. Jsou to úkoly s uzavřenou herní situací. Mají své vlastní narativní začátky, dějové průběhy a konce s odměnami, hráče ale neposunují dál ani po herní ploše, ani v úkolu Epic quest.

Epic quest úkoly je možné (u raids a instances dokonce nutné) hrát ve větší skupině od tří postav (three man instance, *3man*), přes úkoly pro šest postav (*6man*), dvanáct a konečně až dvacet čtyři postav. Tyto úkoly jsou značně vyhledávané, i když jejich časová a často i technická náročnost může být velmi vysoká. Na nižších herních úrovních (levelech) a v raidech a instancích pro nižší počet hráčů je časová náročnost počítána na desítky minut maximálně hodinu. Raidy a instance na vyšších úrovních (levelech) a s narůstajícím počtem hráčů mohou trvat až šest hodin, což samozřejmě nemusí být konečné číslo.

Atraktivní jsou úkoly svými odměnami. Z hlediska mojí práce jsou velmi atraktivní, protože takovéto úkoly absolvují už hráči na vysoké hráčské úrovni, kteří spolu musí neustále komunikovat, aby průběh úkolu vedl ke zdárnému konci a kýžené odměně. Nicméně sběr dat ze skupinových akcí je velmi obtížný.

S vlastní postavou, elfkou z Lorientu, která se jmenuje Karamel, jsem se musela těchto úkolů kvůli sběru dat sama účastnit. Bohužel musím přiznat, že na produktivní metodu, jak zároveň participovat na herní situaci, účastnit se herní komunikace a zaznamenávat slovní materiál, jsem doposud nepřišla. Herní situace, o kterých mluvím, jsou často velmi vypjaté. Hráči musí reagovat ve vteřině, aby na jejich hru mohl reagovat hráč další, a tím situaci společně naplnili. Zároveň je nutné neustále komunikovat a naslouchat komunikaci. Záznam chatu, který je možné pouze kopírovat po jednotlivých promluvách, je v takovýchto situacích jednoduše nemožný.

Největší procento sebraného materiálu tedy pochází ze situací s funkcí informativní, z proudu komunikace mezi hráči mimo situaci těchto úkolů.

Rozšíření herní komunikace mimo herní svět je jev již popsany ve studii Jany Hoffmannové<sup>5</sup>. Ve své práci se zabývám komunikací realizovanou během hry, a proto pouze upozorňuji na existenci tohoto příspěvku.

---

<sup>5</sup> HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. *Naše řeč*. 1998, roč. 81, 2-3, s. 10. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7437>.

## 2.2 *Participanti*

Participanti na komunikačních situacích ve hře LOTRO<sup>6</sup> jsou lidé anonymní, skrytí za identitu svého alter ega, postavy (nebo více postav), se kterou do hry vstupují. Mnou zkoumaná skupina je vymezena na společenství Czech Royal Knights. Pojem společenství se ale běžně neužívá, v proudu komunikace je zato běžná nepřeložená podoba kin popřípadě kinship. V tomto kinu se sdružují hráči výhradně čeští, výjimečně díky jazykové blízkosti i hráči ze Slovenska.

Je častým jevem, že hráči s vyšším levellem pomáhají těm s levellem nižším, sdílejí své zkušenosti a navzájem si poskytují různá poučení, což zmiňují proto, abych ilustrovala většinovou podstatu vztahů mezi účastníky hry. Odmítnout pomoc či odmítnout udělit radu, je dokonce proti oficiálním stanovám společenství, které jsou uvedeny na stránkách společenství Czech Royal Knights.<sup>7</sup>

Je zajímavé, že je to právě jazykový projev, který hráče mnohdy odlišuje od všech hráčů ostatních. V řečových aktech totiž hráči mohou jen velice těžko zapřít svou osobnost, pokud ovšem záměrně svůj řečový projev nestylizují v rámci herního stylu role play (roleplayeri<sup>8</sup>), ve kterém se hráči snaží co nejvíc napodobit styl mluvy rasy své postavy. Elfové tedy mluví ve vznešených a vzletných frázích, trpaslíci jadrně a bez skrupulí či výběru slov, hobiti jsou zdvořilí a často mluví o jídle a ti hráči, kteří si zvolili hrát za rasu lidskou, stylizují svou řeč podle toho, ze které části Tolkienovy země pocházejí. Takovýchto hráčů je ale v počtu ostatních naprosté minimum. Navíc se sdružují v uzavřených kinech. V Czech Royal Knights kinu žádný roleplayer nepůsobí.

V toku řeči tedy čas od času vyplyne na povrch něco z osobního života hráče. Z hlediska zaměstnání se tedy mohou zmínit o tom, že LOTRO hrají hráči z profesní škály od studentů přes řidiče autobusů po administrativní pracovníky státní správy.

Z hlediska občanského stavu ženatí, svobodní, vdané, rozvedení, rozvedené, právě se rozcházející s partnerem či partnerkou a podobní. V proudu řeči samozřejmě díky přechylování objevíme i pohlaví hráčů – nutno podotknout, že proti mému očekávání navštěvuje tuto hru výrazné množství žen, které jsou dokonce leckdy lepšími a zkušenějšími hráči než muži, působí na nejvyšších levellech a s tím nejlepším statutem „dobrého hráče“.

<sup>6</sup> Zkratka hry Lord of The Rings Online

<sup>7</sup> Czech Royal Knights. GUILD LAUNCH. *Guild Launch: slay more dragons* [online]. 2006 [cit. 2014-03-02]. Dostupné z: <http://czechrk.guildlaunch.com/index.php?gid=253952>

<sup>8</sup> Pozn.: s termínem role-play (nebo také role-playing game) se setkáváme nejčastěji na stránkách fanoušků různých her. Jedná se o termín z komunikace o hře. Pro stručné upřesnění viz <http://lotro-wiki.com/index.php/Roleplaying>

V neposlední řadě je možné se leccos dozvědět i o věku a bydlišti hráčů, kteří jsou věkově velmi rozdílní a bydlištěm rozestří po celé republice.

Takto rozličné osobnosti participantů jsou důvodem toho, že je výsledný komunikát různorodý a dynamicky aktualizovaný. S rozličnými osobnostmi se pojí různé stupně jazykových schopností, ale i schopností absorbovat mezi ostatními hráči užívané lexikum hry, které následně různou měrou variují, obměňují a počešťují.

Někteří hráči mají tendenci anglické výrazy počešťovat zcela, někteří je užívají v nezměněné podobě nebo je počešťují pouze částečně.

### **Status**

Status hráče je neoficiální titul, který si utváří každý účastník hry na základě svých schopností ve hře. Každá osobnost dokáže reagovat na nové situace různě. Přičemž žádoucí jsou reakce rychlé, přesné, jasné a srozumitelné. Pokud účastníci herní situace a komunikace v rámci ní dokážou takto reagovat, stávají se platnými členy kinu, což je silná motivace, neboť Lord of the Rings Online je hra kolektivní, v níž je velmi důležité udržovat a pěstovat status „dobrého hráče“, protože to s sebou nese značné a četné výhody.

Snaha nových hráčů získat tento status vede často i k překonávání jazykových bariér. Totiž i ti, kteří neovládají angličtinu, jazyk tohoto herního světa, se časem přizpůsobí užívání anglických výrazů, byť jejich přesným významům nemusejí vůbec porozumět. Tomuto jevu přispívá nadužívání anglických výrazů a anglicizmů většinou déle hrajících členů.

Ve chvíli, kdy si tedy hráč osvojí specifickou herní terminologii, kdy dokáže rychle a jistě reagovat na herní situace, vést společníky těmito situacemi nebo správně plnit úkoly jiného vedoucího hráče, ve chvíli, kdy dokáže plně využít potenciál své herní postavy, kterou vylepšuje výzbrojí, doplňky a zbraněmi, ve chvíli, kdy se hráč umě orientuje v herním prostředí a získá i vysoký sociální status vycházející z herního společenství, tehdy dosáhl kýženého stavu.

K dosažení této mety přispívá délka hraní, počet odehraných hodin, schopnost zorientovat se v herním prostředí, ale i zkušenosti s prostředím jiných herních světů. Důležitý je přitom i tlak ostatních hráčů a odpovědnost vůči svému kinu za dobře zahrané společné akce.

### 2.3 *Cíle*

Nejfrekventovanějšími cíli komunikátu jsou pak především cíle informovat a instruovat. Hráči informují například o svém novém úspěchu, o nové situaci, se kterou byli konfrontováni (především po spuštění nových datadisků a po aktualizacích) či odpovídají na otázky, které mohou pokládat ostatní spoluhráči. Druhým cílem je cíl instruovat – v proudu hry, navést své kolegy ke zdárnému konci skupinových úkolů.

První model komunikace s cílem informovat je nejběžnější. Setkáváme se s ním ve hře téměř neustále. Protože se participanti komunikace scházejí v herním prostoru hry Pán prstenu za zcela jasným účelem hrát tuto hru, plnit její úkoly a vylepšovat svou herní postavu, témata komunikace jsou většinou podřízena právě tomuto záměru.

Druhý typ komunikace s cílem instruovat je méně častý a vázaný na specifické situace. Tento typ je vázán na typy úkolů, kterými hráči v průběhu hry mohou projít, viz výše.



## 2.4 *Řečový akt*

Objekt mého zkoumání, řečový akt herní komunikace hráčů hry Pán prstenů, je velmi úzce profilovaný. Jak bylo už řečeno výše, hráči se „scházejí“ v herním prostoru za účelem plnění různých úkolů. I když je funkce této netradiční komunikace velmi málo diferencovaná, komunikaci samotnou ovlivňuje více faktorů, které z řečových aktů jednotlivých hráčů činí specifický jazykový úkaz.

Na prvním místě je nutné říci, že se jedná o komunikaci zprostředkovanou počítačem. Komunikace mezi hráči probíhá v reálném čase. Byť se jedná v zásadě o komunikaci psanou, nese v sobě značné množství prvků řeči mluvené. Principiálně je tato komunikace téměř totožná s komunikací chatovou, jak ji popisuje Eva Jandová a kol. v publikaci *Čeština na WWW chatu*: „... je neoficiální, nepřipravená, spontánní, vázaná na konkrétní situaci, uplatňují se v ní rysy expresivity a emocionality, má dialogický charakter; probíhá sice ve veřejném médiu, ale její „veřejnost“ je časově omezena tím, jak text poměrně rychle mizí z obrazovky...“<sup>9</sup>. Nutno podotknout, že spontánnost a nepřipravenost s sebou nesou často velmi benevolentní zacházení s pravidly českého pravopisu. Hráči například velmi zřídka dodržují psaní diakritiky, často zapomínají na základní gramatické poučky, čímž leckdy znejasňují základní významy slov, v mnoha případech vynechávají interpunkci částečně nebo zcela.

---

<sup>9</sup> JANDOVÁ, E. a kol., *Čeština na WWW chatu*. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská Univerzita, 2006. 264 s.

## 2.5 *Tón komunikace*

Hráči mezi sebou komunikují zcela spontánně a neformálně. Texty jsou silně podmíněné jejich interakcí. Charakter i tón komunikace se velmi blíží neformálnímu povídání, o tomto způsobu komunikace podrobněji píše například Jana Hoffmannová a Olga Müllerová.<sup>10</sup>

Částečná anonymita, která je způsobená vytvořením herního alter ega, vyrovnává věkové i sociální rozdíly osobností hráčů. Projevem tohoto jevu je například univerzální tykání. Ve mnou sebraném materiálu se nevyskytl jediný případ, ve kterém by si dva hráči vykali. Dá se dokonce říci, že tón komunikace je téměř výhradně přátelský a ke sporům dochází jen velmi výjimečně. Hráči totiž musí neustále kooperovat, aby se kin rozrůstal o herní úspěchy, ale i o hráče nové.

Konfliktní jedinci většinou velmi brzy kin opustí nebo jsou vyhozeni. Kvůli relativně přísným pravidlům a blízkým sociálním vztahům cítí hráči patrně velkou solidaritu, proto jediný doklad pomluv a nespokojenosti s ostatními hráči mívá téměř vždy z kinu ven na hráče kinů cizích.

Častým prvkem tónu komunikace je i humor, ať už mírné popichování spoluhráčů či otevřené a spontánní situační žertování.

U různých hráčů se setkáváme s různým smyslem pro humor, ale jak již bylo řečeno výše, hráči jsou k sobě navzájem solidární, a proto je přijímán často i velmi pepný humor hráče Alenelee.

---

<sup>10</sup> HOFFMANNOVÁ, Jana. Dialog v češtině. München : Otto Sagner, 1999. 259 s. Specimina philologiae slavicae ; 120.

## 2.6 *Instrumenty (kanál a kód)*

Jako komunikační kanál zprostředkované komunikace slouží v nejširším slova smyslu počítač, respektive internet, jehož fyzickým nosičem je počítačové zařízení.

### **Historie internetu:**

Na úvod vkládám drobný exkurz do historie internetu po vzoru práce Evy Jandové<sup>11</sup>. O etymologii slova internet Jandová píše: „Slovo *internet* je kompozitum, skládající se ze dvou částí – první je inter- (prefixoid latinského původu s významem „mezi“, „mezinárodní“), druhou část tvoří začátek anglického výrazu network, který má význam „sítě“, „sít'oví“.<sup>12</sup>

První počítačová síť, která spojovala počítače pouze v jedné jediné budově, byla nainstalována v Národní výzkumné laboratoři ve Velké Británii v roce 1968.<sup>13</sup>

Předchůdcem internetu v pravém slova smyslu byl americký ARPANET. Tento projekt byl spuštěn v roce 1969 a elektronická síť již propojovala několik různých stanišť, výhradně však vládních, univerzitních a vojenských.<sup>14</sup> Hlavním požadavkem na tuto komunikační síť bylo, aby z taktických důvodů neměla centrální uzel a aby nebyla na tomto uzlu funkčně závislá. V případě napadení by tak po zničení některého ze stanišť nedošlo k ochromení celé sítě a komunikační kanály by se neuzavřely.<sup>15</sup> ARPANET ve svém počátku spojoval čtyři počítače University of California v Los Angeles.<sup>16</sup> Posléze v roce 1971 byl již ARPANET propojením 15 uzlů. V roce 1972 už propojoval počítačů 32.<sup>17</sup>

Do poloviny osmdesátých let byl internet<sup>18</sup> užíván pouze a výhradně k potřebě vlády a pro vojenské účely. V roce 1973 byla k síti připojena první dvě neamerická centra – britské University College of London a norské Royal Radar Establishment.<sup>19</sup>

Česko (Československo) se k celosvětové síti připojilo v roce 1990.<sup>20</sup>

### **Média internetová i mimointernetová**

Prostřednictvím internetových stránek ale není realizována pouze vlastní hráčská komunikace. Na různých serverech můžeme najít i komunikaci o hře. Těchto serverů je bezpočet, ale každý vznikl z téměř totožného důvodu – informovat a naladit

<sup>11</sup> JANDOVÁ, E. a kol., *Čeština na WWW chatu*. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská Univerzita, 2006. 264 s.

<sup>12</sup> *Ibidem*, str. 13.

<sup>13</sup> *Ibidem*, str. 13.

<sup>14</sup> *Ibidem*, str. 13.

<sup>15</sup> *Ibidem*, str. 13.

<sup>16</sup> *Ibidem*, str. 13.

<sup>17</sup> *Ibidem*, str. 13.

<sup>18</sup> Nyní již opravdu internet i s tímto názvem.

<sup>19</sup> *Ibidem*, str. 14.

<sup>20</sup> *Ibidem*, str. 14.

návštěvníky na hru. Největším a nejaktualizovanějším serverem je již několikrát citovaná odnož Wikipedie – LOTRO Wiki nebo oficiální stránka českého kinu [czechrk.guildlaunch.com](http://czechrk.guildlaunch.com).

Živou komunikaci o hře můžeme sledovat i na sociálních sítích – Twitteru a Facebooku.

Zprostředkovaně počítačem je hra komunikována i v internetových periodicích o počítačových hrách, jako je například [Games.cz](http://Games.cz), [Hraj.cz](http://Hraj.cz), [Zing.cz](http://Zing.cz), [Bonusweb.cz](http://Bonusweb.cz) a jiné.

Komunikace o hře s typickým slovníkem hráčů her probíhá i v tištěných periodicích, která jsou na počítačové hry zaměřená. Uvádím příklad nejznámějších: měsíčníky *Level* a *Score*.

Hře se díky její předloze a věrnému přiblížení světa Pána prstenu všem jeho milovníkům několikrát věnoval také měsíčník o fantasy, scifi a hororové literatuře, časopis *Pevnost*.

Nemohu pominout ani již citovaný metatext „Pařani a gamesy“ Jany Hoffmannové v *Naší řeči*<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. *Naše řeč*. 1998, roč. 81, 2-3, s. 10. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7437>.

## 2.7 Normy

Podle modelu Dell Hymes (1972) mluvíme o normách jako o způsobech interakcí participantů, které jsou závislé na situacích a dalších složkách komunikace.

Ve hře LOTRO komunikace probíhá na rovině informační. Konverzace bývá relativně normovaná, hráči přinejmenším dodržují pravidla zdvořilosti. V tomto se konverzace hráčů LOTRO nijak neliší od chatové konverzace a jejích norem, jak o ni píše Eva Jandová.<sup>22</sup> Platí i co uvádí dále, tedy že se v komunikaci neustále „...porušují konverzační maximy H. P. Grice (mluví se „zbytečně“ mnoho, zařazují se nerelevantní témata, hovoří se o neověřených skutečnostech, žertuje se atd.) V tomto smyslu je konverzace na chatu neracionální, uvolněná, svobodomyšlná...“<sup>23</sup> Hráči LOTRO ale navíc v případech, kdy mluvíme o normách komunikace, chovají inovačně a zacházejí se zdvořilostními frázemi progresivně, jako by cítili eminentní potřebu normu narušit, progres je tak rozsáhlý, že se odvažují tvrdit, že ve hře LOTRO sice existuje zdvořilostní norma, ale velmi specifická, aktualizovaná, ale hlavně neaplikovatelná na komunikaci mimo tento svět, viz kapitola pojednávající o pozdravech.

V mezích slušnosti spolu hráči komunikují už kvůli tomu, že za agresivní nebo vulgární vyjadřování hrozí stejně jako v případě běžných chatů vyloučení z kinu. Zemitějším hráčům to ale nebrání ve vyjadřování takovým způsobem, jak jsou už ze své podstaty zvyklí. Především hráč Alenelee patří k těm, co z veřejné anonymity chatu strach nemá.

[Kinship] Alenelee: tak to bude prdel, 3x hunter, 1x lm a já to tankuji:D<sup>24</sup>

[Kinship] Alenelee: ale v konečném důsledku znám i huntra, co není schopen sestrelit než k nemu dobehne, tak to je hunter na p..u<sup>25</sup>

[Kinship] Alenelee: a znova, ani vychcat se člověk nemůže:d<sup>26</sup>

[Kinship] Alenelee: hmm jdou srát<sup>27</sup>

Do obrazu komunikace se promítá i ironie a sarkasmus. Drobné narážky na druhé hráče i na sebe sama bývají nedílnou součástí hráčské komunikace. Často se stává, že je zesměšňován nepřítomný hráč či hráč z jiného kinu. Takovéto vzájemné

<sup>22</sup> JANDOVÁ, E. a kol., Čeština na WWW chatu. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská Univerzita, 2006. str. 196.

<sup>23</sup> Ibid., s. 196.

<sup>24</sup> Alenelee, sebráno 24. 8. 2013.

<sup>25</sup> Ibid. Zde můžeme pozorovat jistou snahu o regulaci vulgarity, která ale v následujícím příspěvku vyjde naprázdno.

<sup>26</sup> Ibid.

<sup>27</sup> Ibid. Zde opravdu hráč Alenelee překračuje veškeré konvence, jako by zapomněl, že jeho příspěvky čtou desítky jiných hráčů.

popichování a škádlení bývá v literatuře zahraničních autorů pojmenovááno jako *teasing*.<sup>28</sup>

[Kinship] Brucza: chudak Haras takhle ho na foru znemoznit :D

[Kinship] Ceskywill: :-D jen at mu daj

[Kinship] Ceskywill: doufam že to čte :-D

[Kinship] Gerbag: to nebyl umysl :p, ale nekaj ho to namichlo:) atd.

O takzvané „netiketě“ tedy pravidlům chování v internetových komunikacích a v chatových místnostech viz Čeština na WWW chatu.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> JANDOVÁ, E. a kol., Čeština na WWW chatu. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská Univerzita, 2006. str. 206.

<sup>29</sup> Ibid. str. 206.

### 3 Praktická část

V praktické části se věnuji rozboru sebraných materiálů. Sebraný materiál má rozsah 8 647 slov, 48 489 znaků bez mezer. Při odkazování na zdroj přímých řečí hráčů neodkazuji na konkrétní WWW stránky s datem citace, ale do svého korpusu.

#### 3.1 Aktualizace na rovině lexikální

K aktualizaci jazyka a jazykového projevu dochází v několika rovinách, nejvidentněji k ní v případě komunikace hráčů dochází v rovině lexikální. Výrazným jevem je užívání anglického lexika, anglicizmů a slov z anglicizmů dále tvořených. Hlavním důvodem bude jistě fakt, že hra Pán prstenů je hrou anglickou bez doplnění o český překlad. Pro uživatele je tedy praktičtější přijmout a užívat herní terminologii tak, jak se ve hře objevuje. Nedochozí pak k dezinterpretacím, nehledě na to, že mnozí hráči nejsou dostatečně zblhlí uživatelé anglického jazyka, takže nejsou překladu v souladu s rychle se proměňující herní situací schopní.

V následující části mám snahu prezentovat lexikální obraz komunikace hráčů online hry Lord of the Rings. Nemám však prostor na komplexní analýzu, proto se zaměřuji na prvky motivované samotnou hrou a knižní předlohou.

Z funkce komunikace je možné logicky odvodit, že nejčastěji užívaným slovem je slovo quest, tedy úkol. Protože ale anglické výrazy nejsou všechny užívány se stejnou měrou počestění, zaměřím se kvůli přehlednosti nejprve na výrazy, které jsou užívány ve tvarech původních, tedy nepočestěných. Předložím následně výčet nejfrekventovanějších substantiv, substantivních tvarů, sloves a slovesných tvarů, které se v nasbíraném materiálu vyskytly. Přehled doplním krátkým diskursem do oblasti přejímání ostatních slovních druhů z anglického jazyka, která je velmi úzká, zařazuji ji však za účelem ucelení jazykového obrazu.

##### 3.1.1 Nepočestěné výrazy

Skupina nepočestěných výrazů není příliš velká. V rámci této nevelké skupiny výrazů jsou hráči využívána především víceslovná pojmenování, takzvané lexikální jednotky citátové<sup>30</sup>. Takovou jednotkou je například výraz užívaný pro takticky nenáročný skupinový úkol, kdy hráči musí v podstatě pouze proběhnout konkrétní herní oblast a zabít co nejvíc nepřátel, tedy *fun run*. Obdobným souslovím je sousloví *slayer*

<sup>30</sup> NEKULA, Marek. Příruční mluvnice češtiny. 1. vyd. Praha : Lidové noviny, 1995. str. 100, paragraf 157.

*deed, troll deed, lizard deed*<sup>31</sup>. V nasbíraném materiálu se nevyskytuje jediný případ skloňování ani tvoření jiných tvarů ani variant těchto dvouslovných výrazů. Dokonce není patrná ani tendence tato slova univerbizovat. Domnívám se, že je tomu tak kvůli malé frekvenci používání těchto výrazů v proudu komunikace, přičemž, když už jsou použity, téměř vždy v kontextu prvního, či čtvrtého pádu:

[Kinship] Alenelee: ale jedině co jsem tam postrádal byl lazy, jinak to byl ukázkový fun run.<sup>32</sup>

[Kinship] Tilien: 497/500 na class deed a mam daily limit:D<sup>33</sup>

Svou roli ale jistě hraje i úspornost těchto tvarů, která je při komunikaci na herním chatu žádoucí. Důležitá je zajisté také výjimečnost typu úkolů. Není jednoduše běžné ani možné účastnit se najednou více fun runů. V případě specifických deedů dokonce může hráč každý deed se svou postavou vykonat právě a pouze jednou.

Analogicky je zacházeno s užíváním výrazů *daily quest* (také zkráceně *daily q*) a *daily limit* (limit omezující plnění reputačních úkolů), také s výrazy *split shot* a *luw cut*. Poslední zmíněné výrazy stojí na nejzazší periférii užívání, protože označují dva z mnoha bojových úkonů s lukem a mečem. Zmiňuji je jako reprezentanty za všechny ostatní.

Frekventované jsou dále například výrazy *parry off* (ve významu odražení nepřítelů), *melee ranged* (útok bez fyzického kontaktu postavy s protivníkem), *permanent antistun* (schopnost odolávat omračujícím útokům protivníků) nebo *buff*<sup>34</sup> *parry* (schopnost odrazit útoky protivníků). Tyto výrazy jsou využívány převážně při plnění úkolů v raidech a jsou spojené nejčastěji přímo s aktem boje při plnění úkolů určených pro více hráčů, kdy hráči o zvýšení těchto schopností žádají svého kapitána.

### 3.1.2 Odvozené výrazy

Velmi četnou skupinu tvoří, oproti víceslovným pojmenováním nepočestným, jednoslovné výrazy s anglickým základem a s českými slovotvornými formanty. Tendence odvozovat slova od anglických výrazů je velice silná. Ze sebraného materiálu vyplývá, že především ta slova, která jsou používána nejčastěji, podléhají jazykovým návykům hráčů, a tím i počestování nejvíce.

<sup>31</sup> Pozn.: Samotný výraz deed (skutek, čin) je bohatě variován, viz níže.

<sup>32</sup> Alenelee, sebráno 7. 8. 2014.

<sup>33</sup> Tilien, sebráno 7. 1. 2014.

<sup>34</sup> Pozn.: silně variovaný výraz buff (volně přeložitelné jako vylepšení), viz níže.



Již výše jsem zmínila slovo *quest*, které se v proudu řeči objevuje ve všech tvarech deklinace podle mužského neživotného rodu, jednotného i množného čísla podle vzoru *hrad*. V případě zapojení tohoto slova do víceslovného pojmenování neplatí ani pravidlo „výjimečnosti“, jak jsem o něm mluvila v souvislosti s víceslovnými pojmenováními nepočestěnými, i v takových případech se totiž výraz *quest* skloňuje, či se od něj tvoří slova nová. Konkrétní realizace tedy jsou:

[Kinship] Karlwulf: vím co je to za *quest*<sup>35</sup>

[Kinship] Tilien: *jj* ale *questy* by mi *stacily*<sup>36</sup>

[Kinship] Karlras: co se týče *questů*<sup>37</sup>

[Kinship] Karlwulf: no já je měl hotové ty *questy*<sup>38</sup>

Všechny tyto realizace mají své počestěné variace: *kvest*, *kvestu*... *kvesty*, *kvestů*... byť ukázky neobsahují všechny pádové realizace, je možné se s nimi setkat. Dále se setkáváme s výrazy, které jsou tvořené prepozicionálně, například *předquesty*, *prequesty*, ale i *prekvesty*. Hráči od substantiva *quest* tvoří i adjektiva, například *questové deedy*, ale i *questpacky*. Na periférii četnosti vytvořených tvarů stojí slovesa, která jsou ze substantiva *quest* tvořená, tato reprezentace se vyskytla pouze jednou v celém sebraném materiálu – *moc nequestim*<sup>39</sup>.

Velmi podobně aktéři herní komunikace zacházejí s výrazem *deed* (*deedu*,... *deedech*, *deedy*, častější tvar nesp.: *deedama*, ale i slovesný tvar nedok. *deedovat*), v herní situaci je *deed* speciální úkol, za který hráč obdrží odměnu v podobě různých titulů<sup>40</sup>, předmětů a speciální virtuální měny, za kterou může nakupovat ve virtuálním obchodě LOTRO Store. Stejně je zacházeno s výrazy *skirmish* (převážně ve tvaru zkráceném, tedy: bez *skirmu*, ke *skirmu*, *skirm*, *skirmu*, *skirmem*) variace slovesné se v sebraném materiálu nevyskytují, jejich užití nicméně není vyloučené. *Raid* (ve všech deklinačních podobách podle vzoru *hrad*, ale i *raidovní quest*) slovesné variace jsou opět bez zástupce.

S úkoly a postupem ve hře souvisí čteně používaný výraz *level* s jeho variacemi *levelu*, *levelů* a podobou verbálního substantiva *levelování*:

<sup>35</sup> Karlwulf, sebráno 19. 3. 2013.

<sup>36</sup> Tilien, sebráno 7. 1. 2014.

<sup>37</sup> Karlras, 9. 11. 2013.

<sup>38</sup> Karlwulf, sebráno 19. 3. 2013.

<sup>39</sup> Gerbag, sebráno 15. 7. 2013.

<sup>40</sup> Př.: Ambassador of the Grey Company, Pie-eating Champion, Lord/Lady of Streams, A Light from the Shadow apod.

[Kinship] Zdrimlí: a na levelovani je to placani marek na neco co ti an top lvl bude na nic<sup>41</sup>

K počestění dochází i u názvů surovin, které jsou potřebné k výrobě různých doplňků od zbroje, přes zbraně, hojivé a podpůrné lektvary až po jídlo, které dodává nepřeborné množství vylepšení schopností. Setkáváme se tedy s výrazy: *ingoty* (původně *ingots*, nyní skloňované podle vzoru mužského rodu neživotného hrad); *shardy* (původně *shards*, nyní skloňováno podle vzoru hrad); *goldy* (původně *gold*, tedy specificky počestěné z nepočitatelného anglického výrazu, nyní skloňováno podle vzoru hrad).

Analogický přístup k užívání výrazů jako u výrazů, které pojmenovávají suroviny, nalézáme například u výrazu *marky* (*marks* – symbolické odměny, které hráč získává ze skirmish úkolů, skloňováno podle vzoru žena); *sealsy* (*seal* – symbolické odměny větší ceny než jsou *marky*, stejně jako *marky* se i tyto symbolické předměty získávají ze skirmish úkolů, jsou skloňovány podle vzoru hrad); *potiony* (*potion* – emulze různých vlastností, které dodávají sílu, život, odvahu a tak dále..., jsou skloňovány podle vzoru hrad); *emposcrolly* (*Riddermark Scroll of Empowerment* – jeden zástupce za všechny *scrolly*, kterých jsou desítky, zařazují je díky nejfrekventovanějšímu užívání, jsou skloňovány podle vzoru hrad); *skily* i *skilly* (*skills* – schopnosti a dovednosti, jsou skloňovány podle vzoru hrad); *itemy* (*items* – předměty, jsou skloňovány podle vzoru hrad); *tokeny* (*tokens* – virtuální měna, kterou hráč získává v průběhu celé hry za plnění *deed* úkolů, rovněž skloňováno podle vzoru hrad).

Téměř všichni hráči si dříve nebo později vytvoří více postav (*alt* – zkrácení *alternate character*, užíváno nejčastěji v podobách: *altovi*, *alta*), ať už kvůli zvědavosti nebo kvůli možnosti si sám kompletně vybavit svojí hlavní postavu (každá postava dokáže ovládnout jen jedno řemeslo ze šesti možných – výrobu zbraní, zbroje (lehké a těžké), výrobu šperků, vaření podpůrného jídla, výrobu magických předmětů). Z toho důvodu je diskuse na téma – „jakého zaměření bude moje nová postava“ – relativně frekventovaná. Hráč má možnost být *Burglar*, *Captain*, *Champion*, *Guardian*, *Hunter*, *Lore-master*, *Minstrel*, *Rune-keeper*, *Warden*.<sup>42</sup> Většina názvů těchto kategorií je zkracována například: *burg* (*burga*, *burgem*, *burgovi*), *cappy* (*cappyho*, *cappym*, ale i *captain*, *captainu*):

<sup>41</sup> Zdrimlí, sebráno 20. 7. 2013.

<sup>42</sup> Lotro Wiki. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-02-21]. Dostupné z: <http://lotro-wiki.com/>

[Kinship] Naius: krom captainu budu moct drzet v daizu snad vsechno :D<sup>43</sup>

*Champ (champa, champové), guard, hunt* (častěji se však vyskytuje v nezkrácené podobě, *hunter, huntera, huntery* (4. p mn. č., ale i *huntri*), ale i jako přídavné jméno *hunterskyho*), *loremaster (loremasterovi), minstrel* (často pojmenováváný podle jeho nejzásadnější schopnosti, schopnosti léčit – *healer, healer*), *warden (wardenovi, wardena)*. Reprezentace výše zmíněných ostatních kategorií ve mnou sebraném textu neměly zastoupení, popřípadě byly zaznamenány jako zkratky a tedy o nich budu hovořit níže.

S nepatrně odlišnou herní situací, s takzvanou Monsterplay, souvisí výrazy *Creep* (člen armády Angmaru, skřet nebo velký vlk – *warg*) a *Freep* (Free Peoples), uvádím příklady tvarových realizací v textu: *creepa, creepovi, creepu*

[Kinship] Naius: 9 creepu v dazu :D<sup>44</sup>

*creepové, creepove, creepy, creepech* (ale i *Creepech*), nesp. variant *creepama; freepu, freepama*, ale i adjektivum *freepovské*.

Nutnou výbavou každé postavy jsou legendární zbraně, tento výraz je zkracován do podoby substantiva *legendárka* (množné číslo *legendárky*). Zbraně mohou být obouruční (*obouručky*) nebo jednoruční (*jednoručky*).

Díky zbrani a jejímu postupnému vylepšování potom hráč může dosáhnout takového zásahu v boji, který vezme maximální možný počet bodů života jeho protivníkovi. Takový zásah se nazývá *critical hit*, zkracováno jako *critical, crit*.

[Kinship] Zdrimlí: zdá se mi to nebo mohu mít permanentně aoe? s tím traitem na crit s rain<sup>45</sup>

Vyskytuje se i v podobě přídavného jména *critlé* nebo *necritlé* ve zvláštním významu, kdy hráč vylepší svou zbraň prvky s vlastností Critical Rating.

Ve značné míře jsou dále počesťována verba. Účastníci komunikace tvoří od anglických výrazů tvary jak dokonavé, tak nedokonavé. Jsou to výrazy jako *logovat* (přihlásit se, vychází z anglického výrazu *log on*). Tento výraz má četné varianty: *logout, loguji, reloguje, logni, přelog, relogujem*; taktéž sloveso *lag* (zpozdit se, loudat se) je čteně variováno: *laguje, lags, nelagovalo, laguje*; *loot* (primárně substantivum kořist, ve hře je používáné výhradně ve tvaru slovesném ve významu ukořistit): *lootujete, lootněte, kdo lootnul už nelootuje, nelootnul*; *lead* (vést): *leadne, leadoval, leadovat* (ale i máš *lead* - vedení); *tank* (i v angličtině se vyskytuje jako herní

<sup>43</sup> Naius, sebráno 9. 9. 2013.

<sup>44</sup> Naius, sebráno 9. 9. 2013.

<sup>45</sup> Zdrimlí, sebráno 17. 10. 2013.

neologismus – to tank (tanking) – udržet přilákané protivníky při boji tak, aby útočili pouze na jednu osobu, která má největší odolnost proti útokům) *tanknul, tankovani; craft* (vyrábět) *craftit, vycraftim, vykraftil; heal* (léčit) *uhealuje; drop* (pustit ve smyslu pustit akci – vzdát ji) *dropnul; portnout* (přesunout se mezi místem A a místem B, vychází z adjektiva teleportovat se); *wip* (nezvládnout úkol, patrně z anglické fráze *whipe out*) *wipnout, wipli*

[Kinship] Karlwulf: můžete mi říci jak můžou 2 champové a 1 hunter, všichni 85 wipnout v 16 hall?<sup>46</sup>

Další prvek, kterým zároveň ukončím svůj rozbor, jsou anglické adverbialní částice. Konkrétně *off* a *on*. Tyto prvky se dostávají do lexika hráčů prostřednictvím výrazů *log on* a *log off* (přihlášení a odhlášení se z herního prostoru), popřípadě také prostřednictvím výrazů *online*, *offline*. Hráči si z frázových sloves a příslovcí velmi často půjčují právě adverbialní částici. V komunikaci se pak při loučení objevuje výraz „*jdu off*“, „*za chvíli jsem off*“. V případě opačném „*jsem on*“, a to jak ve významu *jsem online*, ale i ve významu *jsem připraven na hru*.

### 3.1.3 Kapitoly

Jak již bylo výše řečeno, hra je velmi zásadně inspirována knižní předlohou. Jednotlivé herní kapitoly jsou hráči v proudu komunikace zapisovány různými způsoby. Například: *book 7* (jednoduchý zápis s mezerou), *vol2b7* (zkratkový zápis bez mezer), *epilog Vol II*. (částečně zkrácený s římskou číslicí a mezerami), *book 7 chap 1* (částečně zkrácený s mezerami a číslicemi latinskými).

### 3.1.4 Postavy

Často můžeme zaznamenat i užívání jmen hlavních postav z Tolkieových knih například v kontextu epic úkolů, kde se s nimi hráči pravidelně setkávají. Uvádím příklad z jedné konkrétní rozmluvy.

Frodo Pytlík:

[Kinship] Rogam: tak ne prej už je Frodo tady v lothlorien<sup>47</sup>

[Kinship] Rogam: no ta instance bylo kecání s frodem v rivendell<sup>48</sup>

<sup>46</sup> Karlras, sebráno 5. 6. 2013.

<sup>47</sup> Rogam, Karlwulf, Dinushka, Ordolin, sebráno dne 5. 8. 2013.

<sup>48</sup> Ibid., sebráno 5. 8. 2013.

Dále v textu je pojmenováván i jako hobit. Nezávisle na Frodovi se v komunikaci vyskytují i tvary přechýlené – *hobitka*, souvisí to s rasou hráčů, kteří mohou být pohlaví ženského nebo mužského.

Bilbo:

[Kinship] Rogam: ted mě to žene k bilbovi... muže mě někdo portnout do roklinky?<sup>49</sup>

Smělmír Brandorád:

[Kinship] Rogam: „a ted za Brandorádem<sup>50</sup>

Samvěd Křepelka:

[Kinship] Rogam: už jsem ho našel i se samvědodem<sup>51</sup>

### 3.1.5 Společenstvo

[Kinship] Rogam: proč není společenstvo na jednom místě a postávají tu každéj zvlášť necápu... to abych se asi víc naběhal<sup>52</sup>

Gimli, syn Gloinův:

[Kinship] Rogam: no u gimliho by se dalo polemozovat jesli je to trpoš nebo trpoška<sup>53</sup>

Trpošky:

[Kinship] Karlwulf: říkám že trpošky žijí v morii<sup>54</sup>

Boromir:

[Kinship] Rogam: a za boromirem se tu ukecám k smrti :)<sup>55</sup>

Legolas:

[Kinship] Rogam: ted jsem od legolase dostal solo instaci<sup>56</sup>

drak Šmak:

[Kinship] Karlwulf: i ta challenge na šmakovi nebyla jiná akorád tam to trvalo 30minut<sup>57</sup>

---

<sup>49</sup> Ibid., sebráno 5. 8. 2013.

<sup>50</sup> Ibid., sebráno 5. 8. 2013.

<sup>51</sup> Ibid., sebráno 5. 8. 2013.

<sup>52</sup> Rogam, Karlwulf, Dinushka, Ordolin, sebráno dne 5. 8. 2013.

<sup>53</sup> Ibid. sebráno 5. 8. 2013

<sup>54</sup> Ibid., sebráno 5. 8. 2013.

<sup>55</sup> Ibid., sebráno 5. 8. 2013.

<sup>56</sup> Ibid., sebráno 5. 8. 2013.

<sup>57</sup> Ibid., sebráno 5. 8. 2013.

### 3.1.6 Toponyma

Zdrojem specifického lexika je i samotný herní prostor, který, díky tomu že kopíruje Tolkienovy knihy, nabízí řadu výjimečných toponym, která jsou používána variantními způsoby nejen jako místní názvy, ale dokonce i jako žertovné aktualizační parafráze, viz níže.

Místní názvy, které jsou inspirované knihou, jsou značně frekventované. V neupravené podobě následuje výběr nejužívanějších: *v roklinec*, z *roklinky*, *rivendell* (Roklinka český překlad, v originálu Rivendell), *galtrev*, *galtraviku* (Galtrev), *forochel*, *Forochelu* (Forochel), *Cerin Amroth* (neupravené), *ost gurut* (Ost Guruth), *lothlorien* (výjimečně zaznamenáno v plném tvaru, běžně ale pouze Lorien), *Isengard*, *isen*, *isenu* (Isengard – Železný pas), *morie*, *Morie*, *v morii*, *Morii* (Morie – jeden z nejfrekventovanějších místních názvů), *Ettenmoors*, *ettens*, *moors* (Ettenmoors) *erebor* (Erebor), *Angmar*, *angmar*, *angmaru* (Angmar), *Bree* (v českém překladu Hůrka), *rohanem* (Rohan, v knize též Jízdmarka, ale i Marka).

### 3.1.7 Sémantické tvoření slov

Zřídka v proudu komunikace dochází i ke specifickému sémantickému tvoření, kdy vznikají zajímavá obrazná metaforická pojmenování s hanlivým nádechem, tak tomu je například v případě výrazu – *město nafoukanců*, tento výraz označuje Lothlorien, stromové město, v němž žijí elfové, o kterých se v knize mluví jako o vyšších nepřístupných bytostech, které působí nafoukaně. *Namydlenci* (spojení výrazů namydlený a namyšlený, umocňuje hanící funkci výrazu).

### 3.1.8 Zkracování

Kromě vytváření nových slov obohacuje slovní zásobu řečových aktů hráčů této hry také časté zkracování. Z pragmatických důvodů hráči velkou měrou graficky zkracují některá nejfrekventovanější slova českého i anglického lexika.

Zajímavým jevem je ale nadměrné tvoření zkratk iniciálových, zkratkových slov, ale i zkrácených jmen herních postav. V tak velké míře totiž na standardním chatu není běžné zkracovat. Zkratky a zkratková slova se vyskytovaly v sebraném textu v podobné četnosti, jako anglicismy, internacionalizmy a slova od těchto výrazů odvozená.

Z hlediska četnosti výskytu jednotlivých zkratk je bezkonkurenčně nejčetnější grafická zkratka *lvl* (level), která má vlastní varianty a dokonce podoby derivační. *Lvl*,

ale i maximálně úsporné *lv*, *80lv* a ostatní podoby *60lvl*, *4×lvl*, *max lvl*, *lvlu*, *lvlech*, *LVL*. Zkratka a symbol se dokonce často stává dominantou sdělení, jejím nosným prvkem a významovým jádrem, příklad promluvy:

„3/x lv 75+“<sup>58</sup>

(to v překladu do standardně dlouhé řeči znamená přibližně toto: „Chci jít instanci, která je určena pro tři hráče, ale zatím nemám nikoho do party, hlase se vy, kdo máte vyšší level než 75“). Je zcela zřejmé, že uspořít čas na psaní a investovat ho do hraní je zde rozhodující motivací.

Následuje přehled zkratk, které se vyskytly v rámci sebraného materiálu chatové komunikace v prostoru hry Lord of the Rings Online.

#### **a) Iniciálové zkratky**

Iniciálové zkratky vycházející z herního lexika: *Gs* (The Grand Stair; 6 – person instance; variant *GSkem*), *dps* (damage per second), *BfE* (Battle of Erebor), *cd* (Carn Dúm) *LS* (LOTRO Store), *TP* (Turbine point), *HD* (Helm’s Deep), *RK* (Rune-keeper), *FA* legendárky (First Age), *XP* (Experience Points), *1200TP* (Turbine Points), *LM* (Lorem-aster), *SH* (Sword-hall of Dol Guldur, instance), *t2* (tier 2), *IP* (IPčko, Iorbar's Peak, instance), *TH* (Thorin’s Hall), *SA* (Save Arifael, Raid quest), *BG* (Barad Guldur, raid quest), *aoe* (Area of Effect), *afk* (Away From the Keyboard), *DG* (Dol Guldur), *ZM* (Zelem-melek; oblast v Morii), *DOH* (zkratka, která označuje jednu ze skupin v Monster play), *PvMP* (Player versus Monster Player), *gw* (Giant wings, Raid guest), *gs* (Grand stairs), *AH* (aukcion hall), *crk* (Czech Royal Knights), *30g* (Gold), *RoF* (Roots of Fangorn, instance), *r7* (Rank 7), *Q* (Quest).

#### **b) Grafické zkratky**

Grafické zkratky motivované herním lexikem: *rpky* (Reputace), *Dmg* (Damage), *lotro* (Lodr of the Rings Oneline; skloňované).

#### **c) Zkratková slova**

Zkratková slova motivovaná hrou: na *crit* (critical), *alta* (Alternate character), *max* (Maximum), *vit* (Vitality), *sec* (second), *inv* (invite, četné variace, například *invne*), *agi* (agility), *skirmu* (Skirmish), *aud* (audacity), *cap* (Captain), *rep* (reputace), *def* (defence), *phys* (physical).

---

<sup>58</sup> Jediný reprezentant, který je, díky jeho vyhocené zkratkovitosti, sebrán z „globalu“, tedy komunikace mezi všemi hráči na serveru, nikoli z chatu kinu českého.

#### d) *Zkratky nezávislé na kontextu hry*

Dále se střetáváme s grafickými zkratkami i zkratkami iniciálovými, které nejsou závislé na kontextu hry: *VIP* (very important person), *SRY* (sorry), *btw* (by the way), *cg* (congratulation), *rdy* (ready). *7k* (kilo, přeneseně tedy sedm tisíc). Vyskytují se i akronymy *z5* (zpět), *1st* (first).

#### e) *Kontaktové zkratky*

Velmi četně jsou užívány i zkratky kontaktové, které vznikají zkrácením různých odpovědí: *jj* (jo jo), *njn* (no jo no), *ee* (ne ne), *nn* (ne ne), *jn* (jo no), *atd* (a tak dále), *nz* (není zač), *nj* (no jo).

### 3.2 *Kontextová specifika*

K výjimečnosti chatové komunikace této online hry ale nepatří pouze lexikum, ale i kontextová specifika, kterých je díky snaze výpověď aktualizovat také velké množství.

#### 3.2.1 *Emocionalita*

Výrazným prvkem chatové komunikace, jak ji popisuje Jandová a kol. v Češtině na WWW chatu, je emocionalita výpovědí a jejich expresivita. U mnou analyzovaného chatu je tento jev umocněn dvojnásob vypjatými situacemi plnými adrenalinu a napětí. Hráči se často nechají unést situací – bojem, násilím či napětím a své necenzurované emocemi ovlivněné myšlenky ventilují do chatového éteru tak, jak jim je, lidově řečeno, situace na jazyk přinese. Výsledky jsou často přinejmenším úsměvné.

[Kinship] Ormus: Zrynx je tank naprd!!!!<sup>59</sup>

[Kinship] Naius: naprosto sileny ten daze:d<sup>60</sup>

[Kinship] Gerbag: Jak jsme dali 2. na rat zerga ztratili rat a byli uplne jalovy:p<sup>61</sup>

Uspokojivé vyjádření emocí není v psaném textu jednoduché. Jak je vidět na vybraných ukázkách, hráči mají tendenci užívat k podtržení významového vyznění promluv řadu grafických prostředků. Patrné je nadužívání vykřičníků, což je malý paradox, když připomenou, že užívání jiných interpunkčních znamének je na druhou stranu výrazně omezováno.

<sup>59</sup> Ormus, sebráno 8. 1. 2014.

<sup>60</sup> Naius, sebráno 9. 9. 2013.

<sup>61</sup> Gerbag, sebráno 15. 7. 2013.



### 3.2.2 Emotikony

Nejčastějším prostředkem k vyjádření emocí či nálady jsou bezesporu emotikony. Nutno říci, že oproti chatové komunikaci, kterou popisuje Jandová a kol., je výběr smajlíků na chatu hry Pán prstenů chudý. Hráči používají pouze ty, které mohou rychle napsat pomocí vlastní klávesnice. Proto se omezují především na tyto základní realizace: :-), ;-), O))), (...))), ☺, :D, :-p, :-P.

Kromě zmnožování grafémů a užívání smajlíků se hráči často snaží o napodobení mluvené řeči. Tak například graficky zobrazují paralingvistické zvuky, jako je *hmmmm, eeeeemmmmm, eeehhhhmmmm, hm hm hm* a podobně. Stejně tak se můžeme setkat s grafickým vyjádřením onomatopoických výrazů, jako jsou *jaj, jej, ajaj, jajx* a podobné.

### 3.2.3 Eliptičnost

Dalším signifikantním rysem komunikace ve hře je fragmentárnost a eliptičnost.<sup>62</sup> Částečně jsou způsobeny rychlostí, kterou chat plyne, částečně silným kontextovým zakotvením, při kterém není nutné vyřknout všechno, aby byl význam pochopen:

[Kinship] Ordolin: jdu zas na burga, kdyby neco mohu relog.<sup>63</sup>

[Kinship] Alenelee: tak to bude prdel, 3x hunter, 1x lm a já to tankuji:D<sup>64</sup>

### 3.2.4 Pozdrav

Poslední jev, u kterého se zastavím, je tendence k výrazné aktualizaci pozdravu. Především při vstupu hráče do chatové komunikace se stává často prostředkem k čilé jazykové aktualizaci. Mnoho hráčů deformuje, převrací a upravuje standardní pozdravy z běžného života do podob pozdravů nestandardních. Někteří hráči jsou dokonce podle svých pozdravů identifikovatelní. Tak například Tornin, rasou trpaslík, užívá při pozdravu vždy výraz *zdaruk*, tento pozdrav je následně používán po vzoru Torninově i ostatními hráči. Klasický pozdrav *čau* zaznamenává v prostoru online chatu četné variace – *cau, čabas, čáááú* (všechny varianty i bez háčku), dále *čauves, čuste, čus, čuuuus*, ale i slovakizmus *čautě* (popřípadě *čaute*).

<sup>62</sup> ČMEJRKOVÁ, Světlá - HOFFMANNOVÁ, Jana. Mluvená čeština: hledání funkčního rozpětí. Vyd. 1. Praha : Academia, 2011. 491 s.

<sup>63</sup> Ordolin, sebráno 15.6.2013.

<sup>64</sup> Alenelee, sebráno 24.8.2013.

Méně četné varianty se vyskytují u pozdravu ahoj. Zde se setkáváme nejčastěji s podobou *hoj*, *hojte*, naprostým specifikem je trpasličí pozdrav *hnoj*, který používá výhradně Alenelee, rasou člověk. Tento pozdrav v sobě nese velkou dávku zemitosti, neodkazuje k rase postavy, ale spíše k osobnosti hráče. Pozdrav se dá interpretovat jako velmi netradiční spojení základní podoby ahoj a substantiva hnůj. Na oficiálních stránkách se často setkáme s pozdravem „*dobry den, Lotři*“. Oslovení lotři je odvozeno ze zkratky hry LOTRO. Jako velmi univerzální se ukázal být pozdrav *bree den* nebo také jenom *bree*, či *Bree*. Jedná se zde o žertovnou přesmyčku. Jak již bylo řečeno výše v kapitole o místních názvech, Bree je v českém překladu Tolkienových knih Hůrka, nyní aktualizčně použita díky její fonetické podobnosti se slovem dobrý.

#### 4 Závěr

Mým záměrem bylo v této práci poskytnout popis komunikace hráčů hry LOTRO a zároveň klíč k ní. Dále jsem chtěla přiblížit sebe i potenciální čtenáře možnosti porozumět specificky aktualizovanému dialogu. Domnívám se, že se mi to prostřednictvím lexikálního rozboru a za pomoci modelu Dell Hymes zdařilo.

Otázkou k zodpovězení však zůstává, zda se nějak liší komunikace chatu LOTRO od komunikace zprostředkované počítačem na internetových chatových doménách, jak ji popisují Čmejrková a Hoffmannová či Jandová.

Jak již bylo zmíněno výše, podstata těchto dvou typů chatových komunikací je téměř totožná, stejně jako její forma. Výrazně se ale tyto dvě komunikace liší svými cíli. Hráči LOTRO vcházejí do prostoru počítačové hry a chatu za účelem hry a plnění úkolů. Tomu je komplexně podřízena i vlastní komunikace. Takzvané mluvení „o ničem“, které popisuje Jandová jako hlavní náplň komunikace na běžném chatu,<sup>65</sup> je náplní komunikace hráčů LOTRO jen výjimečně. Komunikace totiž vždy směřuje k naplnění témat o hře a jen marginálně se hráči zaměřují na témata obecná.

Další specifikum pramení z roviny lexikální. Díky dlouhé tradici MMORPG her si hráči těchto her vyvinuli specifický slovník, který se sestává především ze zkratk a zkratkových slov. Ve hře LOTRO je tento slovník dále obohacen o výrazy inspirované Tolkienovými knihami, jak ukazuje lexikální rozbor v praktické části této práce. To činí komunikát hry LOTRO velmi izolovaným jevem, neboť jej nelze aplikovat nikde jinde než právě ve hře LOTRO bez toho, aby recipienti nebyli obsahem výpovědi přinejmenším zmateni.

V součtu těchto specifík je zřejmé, že jsou porovnávané chatové komunikáty odlišné především svými cíli, tematikou a lexikem.

---

<sup>65</sup> JANDOVÁ, Eva a kol. Čeština na WWW chatu, Ostrava : Ostravská univerzita v Ostravě, 2006. 264 s.

## 5 Použitá literatura

ČMEJRKOVÁ, Světlá - HOFFMANNOVÁ, Jana. Mluvená čeština: hledání funkčního rozpětí. Vyd. 1. Praha : Academia, 2011. 491 s. Lingvistika ; 2. ISBN 978-80-200-1970-7.

MÜLLEROVÁ, Olga. Mluvený text a jeho syntaktická výstavba. Vyd. 1. Praha : Academia, 1994. 145 s. Studie a práce lingvistické ; Sv. 27. ISBN 80-200-0489-0.

Komunikace - styl - text : sborník z mezinárodní lingvistické konference : České Budějovice, 20.-22. září 2005. České Budějovice : Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Filozofická fakulta, Ústav bohemistiky, 2006. 258 s. ISBN 80-7040-819-7.

JANDOVÁ, Eva a kol. Čeština na WWW chatu, Ostrava : Ostravská univerzita v Ostravě, 2006. 264 s. ISBN 80-7368-253-2.

ČECHOVÁ, Marie - KRČMOVÁ, Marie - MINÁŘOVÁ, Eva. Současná stylistika. Vyd. 1. Praha : NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008. 381 s. ISBN 978-80-7106-961-4.

ŽEMLIČKA, Martin. E-mail, chat, sms : praktický průvodce elektronickou komunikací. 1. vyd. Brno : Computer Press, 2003. 110 s. ISBN 80-7226-928-3.

NEKULA, Marek. Příruční mluvnice češtiny. 1. vyd. Praha : Lidové noviny, 1995. str. 100, paragraf 157.

BOZDĚCHOVÁ, Ivana. O počítačové češtině a komunikaci. Český jazyk a literatura, 1996/97, roč. 47, č. 5/6, s. 109-115.

HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. *Naše řeč*. 1998, roč. 81, 2-3, s. 10. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7437>.

CHÝLOVÁ, H., MÁLKOVÁ, J. Čeština kolem internetu. Čeština doma a ve světě, 2006, roč. 14, č. 1-4, s. 59-63.

KRÁLÍK, Jan. Sloh věku počítačů. In: *Naše řeč*, 1997, roč. 80, č. 2, s. 57-63.

MAREŠOVÁ, Hana. Mateřský jazyk a informační technologie. *Veřejná správa*, 2006, roč. 17, č. 25, s. 26-27.

NEWERKLA, Stefan Michael. Jazyk vybraných domovských stránek českých studentů a mladých absolventů vysokých škol v síti World Wide Web. *Naše řeč*, 1999, roč. 82, č. 3, s. 127-138.

ŘÍHOVÁ, Milada. Přezdívky na chatu. Čeština doma a ve světě, 2006, roč. 14, č. 1-4, s. 115-121.

SVOBODOVÁ, Diana. Specifické lexikální prostředky užívané v komunikaci na chatu. *Komunikace- styl- text* (Sborník z mezinárodní lingvistické konference České Budějovice 20.-22. září 2005), České Budějovice, JČU 2006, s. 49-53.

ŠMAHEL, David. Specifika elektronické komunikace. In: *Československá psychologie*, 2001, roč. 45, č. 3, s. 252-258.

Hymes, D. Models of the interaction of language and social life. In J. Gumperz & D. Hymes (Eds.), *Directions in sociolinguistics: The ethnography of communication* (pp.35-71). New York: Holt, Rhinehart & Winston, 1972.

## 6 Internetové zdroje

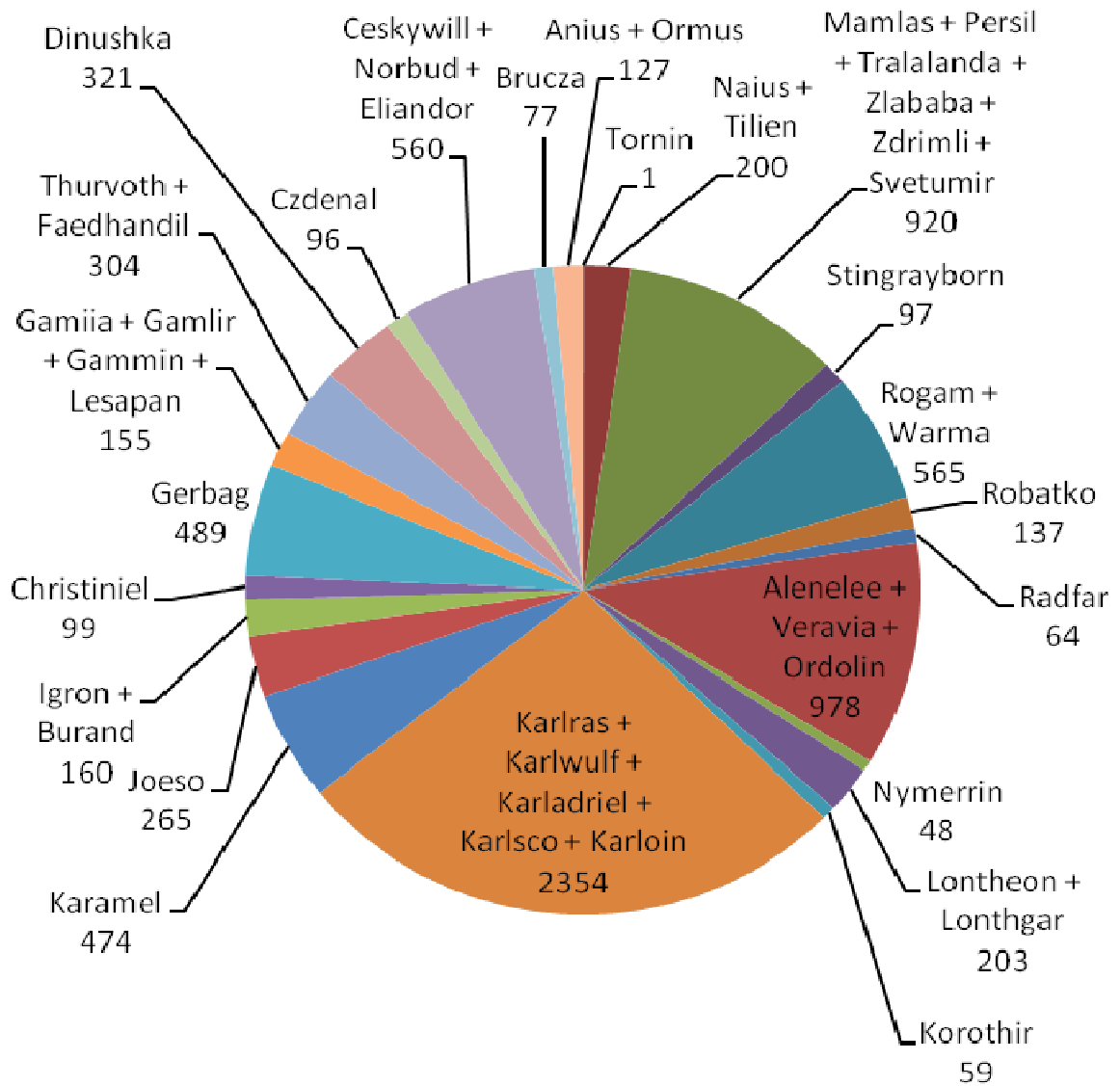
Czech Royal Knights. GUILD LAUNCH. *Guild Launch: slay more dragons* [online]. 2006 [cit. 2014-03-02]. Dostupné z:

<http://czechrk.guildlaunch.com/index.php?gid=253952>

Lotro Wiki. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA):

Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-02-21]. Dostupné z: <http://lotro-wiki.com/>

## 7 Obrazová příloha



Obrázek 1 Podíl jednotlivých hráčů na komunikaci vyjádřený počtem slov. Někteří hráči prokazatelně hrají za více postav, u každého takového jsou vypsaný u jeho podílu slov všechny postavy, které se na tomto čísle podílely.



Obrázek 2 Mapa Středozemě vyřata ze hry LOTRO



## **8 Seznam obrazových příloh**

Obrázek 1 Podíl jednotlivých hráčů na komunikaci vyjádřený počtem slov. Někteří hráči prokazatelně hrají za více postav, u každého takového jsou vypsány u jeho podílu slov všechny postavy, které se na tomto čísle podílely. .... 32

Obrázek 2 Mapa Středozeemě vyňata ze hry LOTRO ..... 33

## 9 Textová příloha

### Textová příloha 1

[Kinship] Rogam: bree

[Kinship] Gerbag: hoj

[Kinship] Brucza: hoj

Gerbag has promoted Brucza to Kinswoman.

[Kinship] Brucza: díky mistre

[Kinship] Brucza: chudak Haras takhle ho na foru znemoznit :D

[Kinship] Ceskywill: :-D jen at mu daj

[Kinship] Ceskywill: doufam že to čte :-D

[Kinship] Gerbag: to nebyl umysl :p, ale nejak ho to namichlo:)

[Kinship] Brucza: patri jim to namydleucum

[Kinship] Ceskywill: selena gomez a biebr nejoblíbenější hráči na creepech

[Kinship] Gerbag: Alfrond scored a devastating hit with Epic Conclusion on Gorgothil for 8,756 Lightning damage to Morale.

[Kinship] Gerbag: hele co mam jest v ctrl+c:p

[Kinship] Ceskywill: tek to je hezky :-)

[Kinship] Gerbag: kde je tech 13 audacity?:(

[Kinship] Gerbag: i kdyz je fakt, ze chodim jenom v glass cannon buildu?

[Kinship] Gerbag: :)

[Kinship] Gerbag: bez otazniku

[Kinship] Brucza: bude vubec moors v tom HD?

[Kinship] Gerbag: nn

[Kinship] Gerbag: teda tadnej revamp na strane creepu

[Kinship] Gerbag: z\*

[Kinship] Gerbag: ale treba zatoci s freepama ten novej trait systém

[Kinship] Brucza: chtel bych fialovyho konika, ale kdyz vidim zegrona jak to tam vsechno kosi, tak ztracim motivaci

[Kinship] Gerbag: vcera jsme s 11 creepama wipli 20 freepu - dva raidy:)

[Kinship] Brucza: nj byl sem si hrat tady s malou hobitkou

[Kinship] Gerbag: jeden novacci a druhej DoH

[Kinship] Ceskywill: sakra a ja vcera nebyl jeli jsme angmar deedy v instancich :-/

[Kinship] Gerbag: Jak jsme dali 2. na rat zegra ztratili rat a byli uplne jalovy:p

[Kinship] Ceskywill: tak to u nich je často

[Kinship] Brucza: dobre mu tak

[Kinship] Gerbag: ale meli jsme asi 4x defilery:)

[Kinship] Ceskywill: jo konečne 9rank gerbe :-p

[Kinship] Gerbag: pul do r10:)

[Kinship] Brucza: Shywen se ukaze obcas nebo uz vubec?

[Kinship] Gerbag: ale jde to pomalu, moc nequestim

[Kinship] Ceskywill: tak tosi jeste pockam :-D

[Kinship] Gerbag: skoro vubec

[Kinship] Ceskywill: spíš vubec jen sem přijde poztežujesi a jde off ... sem tam na TS se ukaže

[Kinship] Gerbag: hraje porad gw?

[Kinship] Ceskywill: myslim že jo

[Kinship] Gerbag: sini a spol bych rek, ze taky

[Kinship] Ceskywill: aero už ne co jsem slišel

[Kinship] Gerbag: ten jenom jednou za cas an wargovi

[Kinship] Gerbag: ale vzdycky ho zergne fraid a jde off<sup>66</sup>

## **Textová příloha 2**

[Kinship] Naius: no tak tohle je naprostej mazec

[Kinship] Karlras: co?

[Kinship] Naius: musim podekovat nahodnymu burgovi na foru:)

[Kinship] Naius: [Shoulder Guards of the Tasdan][The Mischief-maker's Jacket] se stackuje

[Kinship] Christiniel: Vítej Finwene, kde si se schovával?:) Asi napíšu našemu náborovému důstojníkovi, že neodvádí svou práci poctivě(beztak je to Koro určitě:))

[Kinship] Karlras: :)

[Kinship] Naius: mám 35s daze na 4 targety - 0s cooldown...

---

<sup>66</sup> Zaznamenáno 23. 8. 2013.

[Kinship] Christiniel: :O

[Kinship] Radfar: lol :-D

[Kinship] Christiniel: ale aktivuje se po 15s ne?

[Kinship] Naius: po 5

[Kinship] Radfar: creepové, bojte se

[Kinship] Christiniel: no ty jo:)

[Kinship] Naius: :D v Ettenmoors bude sranda :D

[Kinship] Radfar: kdyže ti vyprší to VIP naiusi? :-)

[Kinship] Christiniel: i do flightu...na Archery třeba

[Kinship] Naius: jj

[Kinship] Naius: krom captainu budu moct drzet v daizu snad vsechno :D

[Kinship] Radfar: kam se hrabe LM s bane flare že :-D

[Kinship] Naius: tohle asi turbina trochu nedomyslela ale:D

[Kinship] Naius: zase s tim nesmim strasit moc nebo si budou creepove stezovat nekde na foru:)

[Kinship] Karlras: :)

[Kinship] Brucza: nj ale kdyz v HD nebude moznej switch equipu...

[Kinship] Naius: jj, ale i bez swapu je to sila

[Kinship] Brucza: to bude konec glass canon

[Kinship] Radfar: jak jako nebude možný switch equipu?

[Kinship] Karlras: nn

[Kinship] Karlras: teda aspon v betě v combatu to možné není

[Kinship] Karlras: co bude až vyjde to není zatím jisté

[Kinship] Brucza: btw Imilhir je u Portugalcu

[Kinship] Naius: meli by se uz konecne prejmenovat:)

[Kinship] Karlras: :)

[Kinship] Brucza: EU empires

[Kinship] Naius: jj.-)

[Kinship] Karlras: asi tak

[Kinship] Joeso: tay bychom měli začít expandovat a brát schopné cizince :D česky bysme j mohli naučit

[Kinship] Naius: naprosto sileny tan daze:d

[Kinship] Naius: 9 creepu v dazu :D

[Kinship] Joeso: teb y měli v ettens zakázat :D

[Kinship] Christiniel: :))

[Kinship] Naius: akorat 700 tps:/ i s touch and go

[Kinship] Naius: holt absence audacity a vitaliy.)<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> Zaznamenáno 27. 9. 2013.