

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI**

**PEDAGOGICKÁ FAKULTA**

**Katedra českého jazyka a literatury**

**Bakalářská práce**

**Lukáš Kubala**

Obor: Český jazyk a literatura se zaměřením na vzdělávání – Informační výchova se  
zaměřením na vzdělávání

**Analýza jazyka hráčů online hry Minecraft**

## **PROHLÁŠENÍ**

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

V Olomouci dne 20. dubna 2016

.....

Lukáš Kubala

## **PODĚKOVÁNÍ**

Na tomto místě bych rád poděkoval Mgr. Kamilu Kopeckému, Ph.D. za ochotu při vedení této práce, cenné rady, podmětné připomínky a poskytování materiálových podkladů k práci.

## Obsah

1.	TEORETICKÁ ČÁST.....	8
1.1.	Slovní zásoba češtiny.....	8
1.2.	Jazyk spisovný.....	8
1.3.	Neologismy.....	9
1.3.1.	Přejímání cizích slov.....	9
1.3.2.	Vliv angličtiny na češtinu.....	10
1.3.3.	Zánik slov.....	11
1.4.	Nespisovná slovní zásoba v on-line komunikaci.....	12
1.4.1.	Expresiva.....	12
1.4.2.	Prvky obecné češtiny.....	12
1.4.3.	Sociolekty.....	12
1.4.3.1.	Argot.....	13
1.4.3.2.	Profesionalismy.....	13
1.4.3.3.	Slang.....	13
1.5.	Slang v on-line světě.....	14
1.5.1.	Jazyk počítačů.....	14
1.5.1.1.	Netspeak.....	14
1.5.2.	Slang hráčů.....	15
1.5.3.	Emotikony.....	16
1.5.4.	Akronymy.....	17
1.6.	E-komunikace.....	18
1.6.1.	Formy e-komunikace.....	19
1.6.2.	Chat.....	20
1.6.2.1.	Nickname.....	20
1.6.2.2.	Netiketa.....	21

1.6.3.	Komunikační software .....	21
1.7.	MMORPG.....	21
1.7.1.	Charakteristika MMORPG.....	22
1.8.	Minecraft.....	23
1.8.1.	Prostředí .....	24
1.8.2.	Fyzika a chemie.....	24
1.8.3.	Ekonomika .....	25
1.8.4.	Herní módy.....	26
1.8.4.1.	Survival mód .....	26
1.8.4.2.	Hardcore mód.....	28
1.8.4.3.	Creative mód .....	29
1.8.5.	Komunita.....	29
2.	Praktická část.....	31
2.1.	Lexikální a morfologická rovina.....	31
2.1.1.	Anglicismy .....	31
2.1.2.	Zkratky .....	32
2.1.3.	Univerbizace.....	33
2.2.	Prostředky syntaktické .....	34
2.2.1.	Elipsa.....	34
2.2.2.	Anakolut .....	35
2.2.3.	Apoziopeze.....	36
2.3.	Pravopisná specifika .....	36
2.3.1.	Překlepy.....	38
2.4.	Sémiotické inovace, emotikony .....	38
2.4.1.	Psaní textu velkými písmeny.....	38
2.4.2.	Iterace .....	39

2.4.3. Emotikony .....	39
ZÁVĚR .....	41
ZDROJE.....	42
Literatura .....	42
Internetové zdroje.....	43
PŘÍLOHA .....	44

## ÚVOD

Během posledních několika desetiletí došlo k mohutnému rozvoji informačních a komunikačních technologií. Dnes už máme možnost připojit se k internetu téměř odkudkoliv a kdykoliv. Díky tomu se elektronická komunikace stala součástí každodenního života většiny z nás. Využívání mobilních sítí, chatování, přispívání do diskusních fór apod. se následně projevilo v jistých rovinách jazyka, který se začal obohacovat o cizí slova. Pro některá jsme našli český ekvivalent, jiná se zachovala v původní podobě. Vliv těchto jazykových změn lze pozorovat hlavně u dětí a dospívajících, kteří se s novými výrazy prostřednictvím internetu setkávají častěji, než jiné věkové skupiny lidí. Přejímají cizí slova a během komunikace je nadále běžně užívají. To vše za pomoci média, které je ovlivňuje.

Jelikož stále větší množství dětí přichází do styku s moderními technologiemi, především kvůli zábavě, rozhodl jsem se prostřednictvím online hry Minecraft pro analýzu jejich vzájemné komunikace. Minecraft jsem si vybral především z toho důvodu, že se jedná o velice oblíbenou a stále se rozšiřující hru mezi dětmi školního věku a dospívajícími.

V první části této práce se zabývám jazykem obecně, jeho vývojem a především pak slovní zásobou v on-line komunikaci a e-komunikaci celkově. Jednu kapitolu jsem také věnoval samotné hře, abych čtenáře seznámil s jejími prvky a hlouběji ho tak vtáhl do dané problematiky. Ve druhé části tyto poznatky uplatňuji prakticky prostřednictvím autentických ukávek z herního chatu a poukazuji na specifické jevy spojené se synchronní a asynchronní komunikací. Na základě této praktické části si kladu za cíl vyhodnotit analýzu zachycené konverzace mezi hráči, což nám umožní především předvídat další vývoj našeho jazyka v oblasti komunikačních technologiích, potažmo v komunikaci obecně. Také máme možnost nahlédnout do běžné komunikace dětí a dospívajících.

# 1. TEORETICKÁ ČÁST

## 1.1. Slovní zásoba češtiny

Z úvodu Příruční mluvnice češtiny (Grepl a kol., 2012) se dozvídáme, že slovní zásobu našeho jazyka tvoří jednovýznamová i vícevýznamová slova a ustálená slovní spojení. Stejně jako je tomu v jiném jazyce, ani my neznáme přesný počet slov, která český jazyk obsahuje, neboť se toto číslo neustále mění. Ovšem víme, že běžný jedinec ve svých mluvených a písemných projevech aktivně užívá přibližně 5000 – 10 000 slov. Co se týče pasivního slovníku, konkrétně u středoškolsky vzdělaného člověka, jde zhruba o 40 000 slov. K bližším číslům se dostaneme, vezmeme-li v úvahu mentální schopnosti, vzdělání a sociální zařazení daného jedince. Jádrem tzv. centrální slovní zásoby je tvořeno běžnými, až nepostradatelnými výrazy z denního života, kterým se v komunikaci nevyhneme (např. otec, sůl, slunce). Tyto jádrová slova jsou většinou nemotivovaná a jde o pojmenování neutrální, která nemají citovou nebo jinou příznakovost. Na druhé straně stojí výrazy, které se nepoužívají příliš často (např. kaprál) a říkáme o nich, že stojí na periférii lexikálního systému. Dále se v této práci zaměřuji na dělení slovní zásoby podle spisovnosti. Hlavně pak na nespisovnou češtinu, konkrétně slang.

## 1.2. Jazyk spisovný

*„Ve své psané i mluvené podobě plní nejrůznější společenské funkce, spisovné češtiny se užívá zejména ve všech oblastech oficiálního styku, v úřadech, ve školách, v masově sdělovacích prostředcích, v odborné a převážně také v umělecké literatuře. Spisovná čeština se jeví jako celonárodně závazný, funkčně nejvyšší a prestižní útvar národního jazyka, má nejpropracovanější a nejbohatší výrazové prostředky, je jí věnována stále odborná pozornost, zejména ve smyslu stálého sledování jazykové normy a následné úpravy kodifikace. Její značné výrazové rozpětí lze na základě určité vrstvy jazykových prostředků vyjádřit vnitřní diferenciací na spisovnou češtinu knižní, neutrální a hovorovou.“* (Hubáček, Jandová a Svobodová, 1998, s. 22)

Jak nás ale upozorňuje Cvrček a kol. (2010), termín „spisovnost“ je nedokonalý, neboť nebyl nikdy uspokojivě definován. To znamená, že není úplně zřejmé, co považovat za spisovné a co ne, a podle jakých kritérií lze spisovnost prostředku zjistit. Připomeňme, že



spisovnost si někteří lidé mylně spojují s psaností, a to může zastírat rozdíl mezi psanou a mluvenou formou jazyka. Jak víme, termín spisovnost se užívá jako synonymum jazykové správnosti. Zde spadá vše, co je uvedeno jako spisovné v tradičních gramatikách, slovnících a hlavně v pravidlech pravopisu. Vše ostatní považujeme za nevhodné, chybné. Nesmíme však zapomenout, že přirozený jazykový vývoj je sledem neobvyklých novot, ze kterých se postupem času staly standardní součásti jazyka.

### 1.3. Neologismy

Jak jsem již naznačil, každý jazyk se neustále vyvíjí, za což může působení vnějších i vnitřních vlivů. Dochází k vytváření nových jazykových jednotek, nebo naopak k ústupu a zániku jednotek již nepotřebných.

Martincová (1983, s. 10-11) říká, že *„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.“*

Mluvnice současné češtiny (Cvrček a kol., 2010) uvádí několik způsobů obohacování a změn ve slovní zásobě: 1) tvoření nových slov, 2) významovými změnami existujících slov (může docházet k významovému posunu, k rozšíření či zúžení významu), 3) vznikem ustálených slovních spojení (zejména více slovné termíny), 4) přejímáním cizích slov a kalkováním (napodobení cizího vzoru domácími prostředky, např. mrakodrap – podle anglického *skyscraper*).

#### 1.3.1. Přejímání cizích slov

Jak vysvětluje Příruční mluvnice češtiny (Grepl a kol., 2012), díky tomu, že se politika, ekonomie a kultura dotýká v mezích jazykového společenství, dochází k přejímání slov cizojazyčného původu.

Grepl a kol. (2012, s. 105) dále tvrdí, že *„přejatá slova přicházejí s novými skutečnostmi (telefon, raketoplán, computer), případně označují předměty a jevy typické jen*

*pro určitý prostor nebo čas (bóra, vádí, tomahavk, reconquista), mohou však mít také funkci stylistického synonyma (rozsudek – ortel kniž.; jaro - vesna bás.; obchod – kšeft ob. expr.), eufemistického synonyma (tlustá - korpulentní), eventuálně mohou být pouze módní záležitosti (srov. v současné době nadměrné užívání významově posunutého slova filozofie, např. z denního tisku: filozofie benzinových 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).“*

V posledních několika desetiletích došlo k velkému pokroku na poli vědy a techniky. Dříve nová, obyčejným lidem zapovězená technologie je nyní plně dostupná široké veřejnosti. Díky tomu se výrazně projevuje obohacování našeho jazyka právě v tomto odvětví. Skutečnost, proč se právě v rychle rostoucí oblasti technologií objevují cizí slova bez českého ekvivalentu, si můžeme vysvětlit tím, že jen zřídka při zavádění nové věci máme ihned po ruce vhodný domácí protějšek.

Jelikož má práce pojednává především o specifikách jazyka hráčů MMORPG her, konkrétně komunikace ve hře Minecraft, zaměřím se tudíž hlavně na tzv. anglicismy (slova z anglického jazyka přejatá do české slovní zásoby).

### **1.3.2. Vliv angličtiny na češtinu**

Jak tvrdí Daneš a kol. (1997), i z dnešní běžné komunikace můžeme usoudit, že naše řeč má jakousi snahu přejímat slova z angličtiny, především pak z angličtiny americké. Toho si čím dál tím více než dříve můžeme všimnout v technických časopisech, učebnicích, encyklopediích apod. Mnoho příkladů z těchto anglicismů se dobře adaptovalo v češtině právě proto, že věci, jimi pojmenované, byly v zahraničí známé a dlouho užívané ještě předtím, než se objevily u nás (např. *computer, walkman, hamburger*). Už dávno si tedy neklademe otázku, zda přejímat cizí slova, nebo ne. Dnes se ptáme, která ano, v jaké podobě a s jakými významy.

Na druhou stranu podle Daneše a kol. (1997, s. 272) „nejčastější a nejzávažnější argument proti užívání cizích slov je fakt, že obecně snižují srozumitelnost textu, zejména v oblasti běžné sdělovací, popularizační a publicistické. Odlišnou úlohu však mají

*v odborném vyjadřování, kde mezinárodní terminologie naopak přispívá k jednoznačnosti a jednoduchosti vyjádření.“*

Vzhledem k druhu mé práce je potřeba zaměřit se na přejaté výrazy, resp. anglicismy hlavně ve slovní zásobě komunikantů na chatu. Této problematice se podrobně věnuje Jandová a kol. (2006), která jako důvod, proč právě během on-line komunikace na chatu užívají tito účastníci cizojazyčné přejímky, uvádí, že se jedná hlavně o mladé lidi, kteří angličtinu ovládají alespoň na základní komunikační úrovni. Neopomíjí také fakt, že v dnešní době jsou tyto výrazy považovány za moderní a uživatelé je berou jako něco zcela běžného. Vedle českých výrazů užití těchto slov často působí daleko atraktivnějším, výstižnějším a významově „silnějším“ dojmem. Můžeme předpokládat, že frekvence jejich používání bude růst, neboť se stávají typickými pro vyjadřování mladých lidí obecně. Ti jsou ovlivňováni přímo médii, díky němuž on-line komunikace probíhá, a nemají důvod snažit se potlačit vliv počítačové terminologie a slangismů, se kterým přichází do styku.

### **1.3.3. 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 pláty brnění), *koltra* (ozdobná pokrývka na lože, látro (délková míra, asi 2m) apod. Objeví-li se taková slova v současném jazykovém projevu, jsou označována jako **historismy**. (...) Mizení slov nemusí být vždy způsobeno mizením reálie. Někdy je pouze vyústěním „konkurenčního boje“ mezi více výrazy nesoucími tentýž význam. Slovo zastarávající, které je v aktuálním slovníku postupně vytlačeno stejnoznačným pojmenováním novějším, se nazývá **archaismus**.“*  
(Grepl a kol., 2012, s. 102)

## 1.4. Nespisovná slovní zásoba v on-line komunikaci

### 1.4.1. Expresiva

*„Expresivní slovo se odlišuje od slova neutrálního tím, že vedle pojmového významu obsahuje i pragmatickou významovou složku vyjadřující citový a volní vztah mluvčího k sdělované skutečnosti.“ (Grepl a kol., 2012, s. 95)*

Podle Jandové a kol. (2006) se na chatu v on-line komunikaci setkáváme s expresivními výrazy kvůli častému užívání zdvořilých utvořených od neutrálních substantiv obecného významu a dětských slov. U těchto případů se vyskytují typické deminutivní formanty, ovšem ne vždy v situacích, na které jsme zvyklí. Pro mužský rod uvádí výrazy typu čásek, časík (čas), hokýjek, fotbálek, víkendík (víkend) nebo pro ženský rod potom hod'ka (hodina), akcička (akce), pohodička, pohůdk, pohodka (pohoda).

### 1.4.2. Prvky obecné češtiny

Jak uvádí Jandová a kol. (2006, str. 145-146), *„v mnoha replikách se lze setkat s jazykovými prvky užívanými v obecné češtině, ať už se jedná o deklinované tvary adjektiv a zájmen (ňákej jetej, ne?; soráč za ten trapnej nick; jakej jsi měla důvod k mýmu kicku?), slovesné tvary (nenačet se mi pravej pruh s menu), protezí i v psané podobě (vo co go?; zase po tejdnu vodjždím) nebo diftongizací í/ý, projevující se ve výrazech domácích i přejatých (ten tejpek s tím technem; víkend mám nabitej). Jako snahu o zvukovou nápodobu lze chápat dále uvedené spojení obecně českých koncovek s anglicismem: najde se tady nějakej pěknej boy...“.*

### 1.4.3. Sociolekty

Hubáček, Jandová a Svobodová (1998) připomínají, že vedle dialektu teritoriálního existují i tzv. sociolekty. Jde o formu jazyka vymezeného podle sociálních hledisek. Sociolekty nemají své mluvnické prostředky. Jedná se o slova rozprostřena do vrstev slovní zásoby, nejčastěji na bázi obecné a hovorové češtiny. Řadíme sem argot, profesní mluvu a slang.

### 1.4.3.1. Argot

„Argot bývá označován jako „tajná mluva“ užívaná lidmi pohybujícími se na periferii lidské společnosti (zloději, vandráky, recidivisty, kasaři prostitutkami apod.); argotem se rozumí vrstva nespisovných názvů (argotismů) s funkcí záměrně utajit pojmenovávanou skutečnost (např. vočko = nežádoucí pozorovatel, rozšíť káču = vyloupit pokladnu, rozmajstrovat psy = vypáčit zámky, stříkačka = pistole, zatloukat = zapírat apod.).“ (Hubáček, Jandová, Svobodová, 1998, str. 24)

I když v dnešní společnosti už pro takový organizovaný zločin není místo, stále se tyto výrazy používají a vznikají nové. V oblasti on-line komunikace na to upozorňuje Jandová a kol. (2006), která užívání těchto výrazů přisuzuje jazykové aktualizaci. Ve své publikaci Čeština na www chatu uvádí tyto příklady: nechce se nám utrácet **love** za mob, heled' **hulíš zeli?** (marihuana jako zeli a její kouření jako hulení), pařba, kalba (oslava, sešlost) atd.

### 1.4.3.2. Profesionalismy

Hauser (1980) definuje profesní mluvjakou slovní zásobu motivovanou vztahem k povolání, která zahrnuje soubor nespisovných názvů odborných a pojmenování a obrátů, jež jsou rozšířeny v daném pracovním okruhu. Za nejznámější skupinu, která užívá profesionalismů, lze považovat lékaře (*jipka* – jednotka intenzivní péče, *penoš* – penicilín) nebo horníky, kteří mají mnoho slov cizího původu (*helfr* – pomocník, *slovač* – nakládač). Radíme sem i studentskou mluvu (*aksna* – aktovka) nebo vojenskou (*buzerplac*).

### 1.4.3.3. Slang

Jak vysvětluje publikace Čeština pro učitele (Hubáček, Jandová, Svobodová, 1998), jde o speciální pojmenování na úrovni nespisovné vrstvy jakožto svébytná součást národního jazyka. Tato slovní zásoba je vázána na určité pracovní prostředí nebo na stejnou zájmovou skupinu a slouží specifickým potřebám jazykové komunikace. Mezi takovou skupinu bezpochyby spadají uživatelé komunikačních kanálů realizovaných přes internet. V obrovské míře pak hráči on-line her.

## 1.5. Slang v on-line světě

Ne vždy jsou běžným lidem zcela známé výrazy z profesních skupin (např. myslivci, sportovci). Obdobně se tento problém může objevit i v oblasti informačních technologií. Přestože se komunikační technologie pomalu stávají běžnou součástí našich životů a děti s nimi přichází do styku stále v nižším věku, najdou se skupiny lidí, pro které je tento obor lidově řečeno španělská vesnice. Proto se v této krátké kapitole budu věnovat jazyku v oblasti počítačů a pojmům, které s tím souvisí.

### 1.5.1. Jazyk počítačů

Jak tvrdí Čmejková a kol. (1996), skutečnost, že se v češtině objevují nová slova, značně souvisí s rozvojem osobních počítačů. Ty jsou, díky svému původu, doprovázeny anglickými slovy. Ne vždy těmto slovům podlehneme. Čeština si někdy vystačí s vlastním pojmenováním. Např. anglické slovíčko *computer* je uplatňováno jen velmi zřídka. Místo něj používáme rozšířenější označení *počítač*. Na druhou stranu nutno dodat, že jsme přejali anglickou zkratku *PC* pro osobní počítač, a to i s anglickou výslovností. Obdobně je tomu i u dalších komponent. Místo anglických slovíček *keyboard* nebo *printer* používáme *klávesnice* a *tiskárna*. Je tomu tak z toho důvodu, že tato slova existovala v češtině ještě před příchodem osobních počítačů a nyní jen rozšířila své užití na tuto oblast. Jinak je tomu už např. u slova *notebook*. V překladu to znamená *zápisník*, avšak v našich myslích je toto slovo příliš asociováno s papírovým blokem, a tak nebylo využito. Takových výjimek najdeme opravdu mnoho (joystick, Windows, delete apod.) a dnes už zdomácněla, neboť patří do slovní zásoby (alespoň pasivní) většiny uživatelů.

#### 1.5.1.1. Netspeak

Rosenbaum (2001) ve své publikaci upozorňuje na fakt, že dnes již není problém připojit se na internet. Problém je zcela jiný – jazykový. Vyjadřovací styl, který uplatňujeme na chatu, se od běžné mluvy posunul tak daleko, že mu běžný uživatel jen se základní (nebo žádnou) úrovní angličtiny občas stěží rozumí, neboť se při komunikaci ve značné míře objevují anglicismy. Kromě této příčiny také nastává problém s absencí neverbální komunikace, která je při osobním kontaktu klíčová. S tím samozřejmě souvisí přenos nálad a

pocitů mezi účastníky komunikace. Nevyužíváme-li při ní přenos živého video obrazu společně se zvukem, uživatel zkrátka přes internet nedokáže rozpoznat, zda takové slovo *klid* bylo napsáno v tichém a zádumčivém rozpoložení nebo v záchvatu zuřivosti. Fráze „číst mezi řádky“ tak dostává nový rozměr a je velmi důležitě pěstovat schopnost správného pochopení, neboť z malého nedopatření se může lehce stát velká nepříjemnost. Takové situace dostaly název „komunikační chaos“.

Valíková (2015) samotný termín *netspeak* vysvětluje jako alternativu k výrazům *Netlish* – „netština“, *Weblish* – „webština“ či *internet language* – internetový jazyk. Je očividné, že samotné slovo vzniklo spojením slov *internet* a *speak*. Podobně George Orwell ve svém díle „1984“ vytvořil slova *Newspeak* a *Oldspeak*.

### 1.5.2. Slang hráčů

Podstatou slangu je vynalézavost. Být originální a snažit se vymyslet vhodné a zajímavé výrazy pro danou skutečnost. Často se při tvorbě takových slov obracíme k metafoře, díky které vznikají vtipné slovní obraty. Také dochází k překrucování, aby nezačlenění jedinci nedospěli k porozumění.

Současnou generaci, která je ovlivněná technologiemi, se přezdívá *Generace Z*<sup>1</sup>. Jak uvádí Kopecký (2006), jde o mladé uživatele komunikačních platforem, kteří pro svou vnitřní a vnější komunikaci využívají specifického slangu. Slang těchto jedinců se na síti odvíjí podle toho, jak moc se ve své anonymitě stylizují a jakou roli přebírají. Opět dochází k přejímání cizích slov, které v běžné komunikaci ve svém okolí nadále používají. Jako příklad si můžeme uvést jeden z nejfrekventovanějších termínů – *lama*. Tento výraz pochází z anglického *lame* (chromý) a dříve ve své pozměněné podobě (*lamer*) patřilo do jazyka skateboardingu, kdy označovalo člověka schopného přivodit zranění sobě i okolí. Do počítačového prostředí se dostalo pravděpodobně v 80. letech a šlo o standardní označení pro uživatele, který neoplýval takovými schopnostmi, jakými se prezentoval. V českém prostředí došlo k počestění na *lama*, a jelikož jde v pravém slova smyslu o hloupé nákladní zvíře, lze tento termín srovnávat s urážkami *vůl*, *osel*.

---

<sup>1</sup>Společný název pro skupinu mladých lidí narozených od poloviny 90. let 20. století do současnosti.

Dnes je tento výraz používán pro:

- začátečníka
- uživatele obtěžující zkušenější začátečnickými dotazy
- často sebekriticky uživatelem, který se dopustil chyby (např. *Já jsem lama!*)
- počítačového hráče týmových her škodícího vlastnímu týmu, ať už úmyslně (tzv. *team killing*) nebo nízkou mírou zkušeností

Obdobou termínu *lama* se nejčastěji v MMO<sup>2</sup> počítačových hrách (World of Warcraft, Counter-Strike, League of Legends, apod.) stalo slovíčko *noob*, jež označuje člověka, který dělá něco poprvé nebo to neumí. Jde o jedince, který se nesnaží zlepšovat a neposlouchá rady zkušenějších hráčů. Opakem je pak označení *skilla*. To je člověk, který svými dovednostmi převyšuje ostatní spoluhráče.

### 1.5.3. Emotikony

Jak jsem již předeslal v podkapitole „Netspeak“, během on-line komunikace vzniká tzv. *komunikační chaos*, neboť je ochuzena o prozadické, neverbální a paraverbální prostředky. Aby uživatelé během své komunikace dokázali alespoň nějakým způsobem vyjádřit své pocity a emoce, využívají k tomu *emotikony* (smajlíky).

Jandová a kol. (2006, str. 36-37) zastává názor, že „*zřejmě nejvýraznějším produktem kompenzace prostředků, které jsou komunikaci přítomny při mluvených projevech tváří v tvář, jsou emotikony (emoticons, z angl. emotionalicons = 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 jsou ikonografické rekonstrukce typizovaných výrazů obličeje.*“

Jandová a kol. (2006) dále člení emotikony na dva typy: textové a grafické, obrázkové. První varianta zastupuje text, který je tvořen kombinací znaků tzv. ASCII<sup>3</sup> tabulky, např. :-). Ve druhém případě jde o kreslené, často animované obrázky, např. ☺. Při současné on-line

---

<sup>2</sup> MMO – MassiveMultiplayer Online

<sup>3</sup>ASCII – The American Standard Code for Information Interchange. Tabulka se využívá v rámci počítačové a mobilní komunikace a standardně v základní variantě nabízí 128 – 255 neabecedních znaků.



komunikaci mohou uživatelé tyto smajlíky volit přímo z nabídky na obrazovce. Díky snadné manipulaci pomalu vytlačují klasické textové emotikony, a to i díky novým verzím editorů, které je automaticky převádí do grafické podoby. Ovšem většina nejznámějších her tuto verzi emotikonů pro chat nepodporuje, a proto se s nimi prakticky nesetkáme. Autentické ukázky z herního chatu obsahuje praktická část.

Kopecký (2006) označuje za „vynálezce“ smajlíků francouzského novináře Franklina Loufraniho, který je poprvé použil v novinách 1. ledna 1972. Smajlíci se pak šířili do dalších evropských novin a označovali především dobré zprávy. Od té doby jejich počet narůstal a dnes jde o jednu z nejznámějších a nejrozšířenějších ikon, čemuž pomohly i formy elektronické komunikace jako e-mail nebo krátké textové zprávy (SMS).

#### **1.5.4. Akronymy**

V poslední době se stává trendem rychlost. Vše okolo nás se neustále zrychluje, všechno spěchá. Tento styl života se promítnul i do způsobů psané elektronické komunikace. Chat tíhne k ekonomičnosti vyjadřování, což má za následek stále častější užívání zkrácených výrazů neboli zkratk.

Zkracování je slovtvorný proces (abreviace), který slouží pro zkrácení víceslovných či víceslabičných výrazů na výrazy kratší. Zkratky dělíme na čistě grafické, graficko-fonetické a fonetické. My se zaměříme na dva druhy abreviace.

V prvním případě jde o zkracování, při kterém využijeme pouze prvních písmen určitého sousloví, např. *omg* – *oh my god* (ó, můj bože). Tato zkratka může vyjadřovat údiv nebo rozhořčení.

Druhým typem jsou akronymy tvořené kombinací písmen a číslovek s příslušnou anglickou výslovností. Číslovka se zde používá opět z úsporných důvodů. Jde především o anglické víceslovné výrazy. Jako příklady můžeme uvést: *gr8* – *great* (velký), *4ever* – *forever* (navždy), *B4N* – *bye for now* (prozatím ahoj) apod.

### **Výčet anglických zkratků užívaných ve hře:**

BTW – By the Way (mimochodem)

LOL – Loud of Laught (směju se na celé kolo)

ROFL – Rolling on Floor Laughing (válet se smíchy na podlaze)

PLS – Please (prosím)

THX – Thanks (děkuji)

SRY – Sorry (omlouvám se)

BFF – Best Friends Forever (navždy nejlepší přátelé)

### **Výčet českých zkratků užívaných ve hře:**

Z5 – zpět (foneticky Z+pět)

MMNT – moment

JJ – Jo Jo

NN – Ne Ne

NZ – Není Zač

NJN – No Jo No

TVL – Ty Vole

I když emotikony a akronymy využíváme pro ekonomizaci psaného jazyka, nesmíme zapomínat, jak uvádí Kopecký (2006, str. 62), že „jejich smyslem je rovněž do běžné komunikace dostat prvky nonverbální, vyjádřit emoce, nálady, stavy (které lze u bezprostřední komunikace „face 2 face“, tváří v tvář, pozorovat zcela jasně a běžně.“

## **1.6. E-komunikace**

S příchodem moderních technologií se objevily nové způsoby komunikace a začaly ustupovat staré. Příkladem je elektronická pošta, tzv. e-mail. Jde o jeden z nejstarších a nejvyužívanějších způsobů komunikace přes internet. Díky své rychlosti, jednoduchosti a dalším výhodám, jako přikládání souborů, došlo ke snížení frekvence klasického dopisování. Mezi další možnosti textové komunikace patří diskusní fóra, chat nebo i psaní SMS zpráv, neboť telefon je připojen k síti GSM. Mezi moderní trendy pak patří využití audiovizuálních programů pro uspořádání videokonference (např. Skype). V dnešní době se tak díky možnosti

připojit se téměř odkudkoliv k internetu nebo k mobilní síti stala elektronická komunikace součástí každodenního života.

### **1.6.1. Formy e-komunikace**

On-line komunikaci rozdělujeme na dva typy:

#### **a) Synchronní komunikace**

Komunikace je realizována v reálném čase, což znamená, že komunikanti jsou připojeni k internetu, tzv. on-line. Do této skupiny patří video hovory, messenger, chat.

#### **b) Asynchronní komunikace**

Komunikace je realizovaná v různých časových rámcích, což znamená bez odezvy v reálném čase. Zjednodušeně jde o to, že autor zprávu napíše a odešle, avšak příjemce si tento vzkaz přečte až později. Mezi základní nástroje pro tento druh komunikace patří e-mail, fórum nebo SMS zprávy.

V praktické části mé práce se zaměřuji pouze na analýzu synchronní komunikace. Tento druh je využíván především v MMORPG hrách, díky čemuž je umožněna rychlá komunikace mezi hráči realizovaná pomocí *chatu*. Tento termín si přiblížíme v následující podkapitole.

Co se týče asynchronní komunikace, ve hrách se s ní nejčastěji setkáme v podobě elektronické pošty. Za příklad si uveďme herní titul *World of Warcraft*, ve kterém si lze skrz virtuální schránky zasílat vzkazy.

Rozdíl a využití jazykových prostředků se u zmíněných typů komunikace zřetelně liší. Lze předpokládat, a praktické ukázky jsou toho důkazem, že pokud autor zanechává zprávu, resp. ví, že si ji příjemce zobrazí později, znovu si své sdělení po sobě přečte a eliminuje jazykové chyby či nesprávnost údajů. Avšak při synchronní komunikaci jde o co nejkratší časovou prodlevu, tudíž mnohem častěji dochází k chybám a nejasnostem.

## 1.6.2. Chat

Jandová a kol. (2006) definuje *chat* jako místo (*chatroom – chatovací místnost*), ve kterém je připojeno (*on-line*) velké množství lidí, kteří spolu simultánně komunikují. Všichni uživatelé vystupují anonymně pod přezdívkou (*nickname*) a komunikují se všemi účastníky chatu zároveň (*many-to-many*), což nemusí být vždy žádoucí. Proto je zde i druhá možnost, kdy se obrací jen k jednomu z nich a tedy průběh této konverzace nevidí nikdo jiný. Jde o tzv. šeptání (*one-to-one*). Tento způsob byl jakýmsi předchůdcem chatu. Šlo o systém *talk*, který umožňoval pouze zmíněnou synchronní komunikaci právě mezi dvěma uživateli. Ironií je skutečnost, že tento model komunikace se opět vrátil a je upřednostňován v rámci sociálních sítí. Standardní chat místnosti z počátku druhého tisíciletí jsou dnes již na ústupu.

Chat v rámci analyzované hry pro tuto práci (Minecraft) si lze představit jako výše popsanou místnost (*chatroom*). Jednotliví hráči vystupují do hry pod přezdívkami, které si volí při registraci. Během komunikace lze účastníky rozpoznat podle barvy jména, kdy jsou např. VIP hráči označeni zeleně. Nechybí ani funkce *šeptání* (*whisper*).

### 1.6.2.1. Nickname

Jak už bylo řečeno, *nickname* (též *nick*) lze do češtiny přeložit jako *přezdívka*. Jde o povinný údaj, který je potřeba zadat při vstupu do chatovacích místností, nebo do jakékoliv on-line hry. Jak uvádí Jandová a kol. (2006, str. 45-46), „*nick vzniká jako prostředek anonymizace účastníka chatové komunikace, který se za ním skrývá a stává se tak zcela svobodným co do výběru témat chatování i jejich konkrétní výpovědní realizace. Je-li fungování nicku postaveno především na potlačení nebo úplném zastření skutečné identity chatujícího, nemůže nás pak překvapit preference nicků z pohledu genderu neutrálních, jež jsou často produktem jazykové a komunikační hry.*“

Je potřeba uvědomit si, že díky přezdívce uživatel získává novou virtuální identitu. Vzhledem k této skutečnosti je zcela logické, že si většina lidí na výběru svého nového „jména“ nechává záležet. Můžeme se jen dohadovat, proč si daný jedinec zvolil svou přezdívku, avšak většinou je inspirován literární, herní nebo filmovou postavou, jménem slavné osobnosti, příslušností k určité věkové nebo zájmové skupině apod.

### 1.6.2.2. Netiketa

I když jde o zjevnou věc, nezapomínejme, že na chatu, a internetu celkově, lze narazit na lidi nejrůznějších charakterů. Většinou uživatelů jde jen o to seznámit se, přátelsky se pobavit, ale najdou se i takoví, jejichž záměrem je škodit, vybíjet své negativní emoce apod. Proto jsou na chatu, sociálních sítích i ve hrách určeny pravidla, která je potřeba dodržovat. Obecným komunikačním pravidlům (pravidla slušného chování na internetu) se říká *netiketa*. Ta je Kopeckým (2006, str. 11) definována jako „*jakási pomyslná sbírka pravidel a zásad, která by se měla dodržovat v internetovém světě. Slovo netiketa je odvozeno z anglického net (= síť; častá zkratka pro internet) a slova etiketa.*“

### 1.6.3. Komunikační software

I přesto, že je chat hojně využíván jako prostředek pro komunikaci mezi hráči, nejde o nejrychlejší způsob. A pokud vezmeme v úvahu typ hry, která jej využívá, tak ani tou nejlepší volbou. Pokud hrajeme hry jako Minecraft, není přímo nutné uchylovat se k jinému prostředku komunikace. Naopak je tomu např. u FPS (First-Person shooter) her typu *Couter-Strike*, kde rychlost domluvy rozhoduje o vítězství a prohře. Pro takové účely je nejčastěji používaná hlasová aplikace TeamSpeak (TS), která slouží pro komunikaci mezi hráči v reálném čase. Kromě tohoto open-source programu jsou pak využívány komunikační technologie *VoIP* (Voice over IP – hlas prostřednictvím IP), např. Skype.

## 1.7. MMORPG

Zkratka MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) je označení pro žánr počítačových her. Jde o online multiplayerové RPG hry pro velké množství hráčů neboli hry na hrdiny.

### 1.7.1. Charakteristika MMORPG

Tyto hry simulují virtuální svět s určitým tématem, v jehož pozadí stojí nějaký příběh. Hráč se v tomto světě pohybuje pomocí svého avatara (postavy), kterého si vytvoří dle nabízených možností. To znamená, že například při utváření vzhledu můžeme vybírat z předdefinovaných fyziologických znaků (barva pleti, rysy tváře, atd.). U těchto postav si také volíme rasu, kterou ve hře zastupujeme a povolání, v němž bude náš avatar vynikat. Virtuální svět samozřejmě obsahuje i NPC<sup>4</sup> postavy, které jsou součástí příběhu nebo slouží hráčům jako obchodníci apod.

Specifickým rysem tohoto druhu her je to, že nemají konec, resp. nelze je dohrát. Hlavním cílem je neustále zlepšovat naši postavu, získávat nové schopnosti a zdokonalovat se. Pro většinu titulů existují dvě možnosti, jak postupovat. Buď plníme příběhové úkoly (quest), za které získáváme zkušenostní body (XP – experience points) nebo zabíjíme příšery či jiné tvory, které hra obsahuje, z nichž tyto body získáme také. Za určitý počet XP následně odemykáme další úroveň (level) postavy a odměnou jsou nové schopnosti, nové způsoby cestování a jiné výhody. Ze zabitých příšer můžeme kromě zkušenostních bodů získávat také předměty, jako jsou zbraně nebo oblečení. Jakmile dosáhneme nejvyššího levelu, odemykají se nám další možnosti. Například u her jako je World of Warcraft (WoW) můžeme přejít z typu boje PvE<sup>5</sup> na typ PvP<sup>6</sup>.

Důležitým pojmem, který k MMORPG neodmyslitelně patří, je sociální život. Pro tento žánr je charakteristické, že hráči ve virtuálním světě zakládají klany (guilds), a to dle společných zájmů nebo podle směru, jakým se skupina chce ve hře ubírat. Jde také o různorodé typy lidí. Někteří se snaží navázat vztahy, které pak dál rozvíjí v reálném světě a jiní se zase hluboce vžijí do svého avatara, do jeho úspěchů, což je naplňuje, protože ve skutečném světě jde například o neúspěšné jedince, kteří vedou nudný život, ovšem ve hře jsou „někdo“.

---

<sup>4</sup> NPC – non-player character, příp. non-playable character nebo non-player class, tedy postava, kterou neovládá hráč, ale počítač.

<sup>5</sup> PvE – player versus environment, tedy hráč proti prostředí.

<sup>6</sup> PvP – player versus player, tedy hráč proti hráči, nikoliv proti počítači.

## 1.8. Minecraft

Minecraft je jedna z nejúspěšnějších a nejprodávanějších her v historii, kterou v roce 2009 vytvořil švédský programátor Marcus „Notch“ Alexej Persson a nadále ji vyvíjí studio Mojang. Na celém světě se prodalo přes 70 miliónů kopií, což je více než jakékoliv jiné počítačové hry a v současné době existuje více než jeden milión aktivních hráčů v daném okamžiku (Mic Branded Content Team, 2015). Ovšem můžeme říct, že Minecraft hraje daleko víc lidí, neboť mluvíme o oficiálních číslech. Ve skutečnosti jde až o několikanásobně větší počet hráčů, protože neznáme přesné statistiky, co se nelegálních kopií této hry týče. Že jde o velice atraktivní produkt, svědčí i fakt zveřejněn na zpravodajském portále bonusweb.idnes.cz (2014), že na podzim v roce 2014 koupila společnost Microsoft studio Mojang za 2,5 miliardy dolarů.

Jak uvádí Kopecký (2014), díky tomu, že je Minecraft sandboxová hra<sup>7</sup>, mohou hráči dělat cokoli, co je napadne – stavět obydlí, těžit nerostné suroviny, pěstovat rostliny, chovat zvířata apod. Hra je velice komplexní. Obsahuje propracované fyzikální prostředí, fungující ekosystémy fauny a flóry, umožňuje vytvářet logické obvody a funkční stroje, simuluje také základní ekonomické vztahy.

Na rozdíl od jiných her tohoto typu, hráči zde nemají možnost vytvořit si avatara podle své fantazie. Ten vypadá vždy stejně, avšak pokud si hráč zakoupil originální verzi hry, může si na oficiálním webu *Minecraft.net* změnit vzhled pomocí skinu (upravená textura). Lze také upravovat textury ve hře. Stačí přidat soubor, kterému se říká „texture pack“ a následně jej vybrat ze seznamu ve hře. Těchto texturových balíčků na internetu existuje nepřehledné množství. Vytváří je samotní fanoušci a díky nim si může každý uživatel pozměnit vzhled hry dle libosti. Výhodou je i to, že změny vidí pouze ten, kdo je provedl.

Samotná hra se spouští pomocí launcheru. Jde o software, který stáhneme z oficiálního webu, a slouží k tomu, aby se hráč mohl přihlásit ke svému účtu. Také zajišťuje pravidelné aktualizace a informuje o případných novinkách ve hře.

---

<sup>7</sup> Hra, která uživateli umožňuje volně se pohybovat po virtuálním světě a poskytuje nástroje, jimiž může hráč měnit tento herní svět podle své fantazie.

### **1.8.1. Prostředí**

Jak už jsem zmínil, Minecraft je sandboxová hra, tudíž vytvářený obsah v podobě virtuálního světa není předem nadefinován tvůrcem, ale vzniká automaticky podle jistých pravidel. To zaručuje, že každý nově vytvořený svět je originální. Krajina těchto map je rozdělena na biomy, což jsou lokality s vlastním ekosystémem (pouště, louky, lesy, oceány, tundry, savany...). Každá krajina má tedy svůj specifický terén tvořen stavebními bloky, živočišné i rostlinné druhy a počasí. Ve hře nechybí ani střídání dne a noci.

Na povrchu se vyskytují zvířata (ovce, prasata, koně...), která lze domestikovat a chovat je jako zdroj potravy a dalších nezbytných surovin. Kromě nich se ve hře vyskytují i nestvůry. Ty najdeme také v podzemí, neboť to je protkáno sítí jeskyních chodeb a opuštěných dolů, což jsou hlavní zdroje nerostných surovin (uhlí, železo, diamanty...). Kromě klasického světa je zde možnost přecházet do dvou dalších světů (Nether, End), které jsou charakterizovány odlišným typem bloků, nestvůr apod.

Jak popisuje Šelong (2014), hned při prvním spuštění hry si můžeme všimnout, že Minecraft je vizuálně inspirován jednoduchým retro stylem, který najdeme u nezávislých her. Bloky jsou v základním měřítku 1x1 metr a v nízkém rozlišení 16x16 pixelů. Předměty jsou ztvárněny jako jednoduché hranaté modely, ikony jsou ve stylu pixel-art, nechybí jednoduché animace a světelné efekty. K dotvoření atmosféry přispívá hudba, jejíž skladby jsou pomalé, minimalistické a vyznívají lehce melancholicky. Samotné zvuky prostředí jsou omezeny zvukovým enginem hry, tudíž jsou velmi jednoduché a tvořené jen několika opakujícími se nahrávkami zvuků hráčových kroků, zvířat a monster.

### **1.8.2. Fyzika a chemie**

Jelikož nám Minecraft nabízí virtuální svět v podobě zjednodušené formy toho reálného, samozřejmě i v tom virtuálním platí zjednodušené fyzikální zákony. Jde například o stavební bloky, pro které neplatí gravitace. U všech stavebních materiálů (až na některé výjimky) dochází k tomu, že po odkopání sousedních bloků jen tak visí ve vzduchu. Na tuto problematiku se podrobněji zaměřím v jednotlivých módech hry.

Hra dále obsahuje nerost jménem „redstone“. S jeho pomocí lze vytvářet speciální nástroje (spínač, přepínač, píst...) a logické obvody, které usnadňují hru. Již se základními



znalostmi využití tohoto materiálu je možné sestrojít si mechanismy jako je výtah, automatizovaná farma nebo past. „*Minecraft si tak můžeme představit jako fungující elektrotechnickou stavebnici neomezenou časově a prostorově.*“ (Kopecký, 2014, str. 3)

Další nedílnou součástí hry je chemie. Princip chemických procesů je oproti reálnému světu opět velmi zjednodušen, což na druhou stranu přináší výhodu v tom, že si každý brzy osvojí základní dovednosti nezbytné pro přežití a výrobu nástrojů. Jde například o potraviny, kdy je možné péct chleba nebo koláče, tepelně upravit maso, přeměnit cukrovou třtinu na cukr apod.

Dále, bez čeho bychom se ve hře neobešli, je zpracování nerostných surovin. Například taková přeměna železa na čistý kov patří k běžným úkonům pro výrobu nástrojů či výzbroje. Základní znalosti z oboru chemie uplatníme taktéž při výrobě skla, kdy je potřeba přetavit písek nebo vytvořit výbušniny s pomocí střelného prachu a písku.

Velice zajímavým prvkem hry je alchymie - výroba lektvarů (brewing). S patřičnými nástroji je každý hráč schopen vyrábět lektvary, které mohou hru velice zjednodušit. Pro úspěšné vytvoření takové látky je potřeba několika cyklové vaření, během něhož jsou v přesném pořadí přidávány suroviny a přísady (podle změny síly, účinku nebo způsobu užití lektvaru). Výsledkem je lektvar, který zlepšuje základní dovednosti vašeho avatara. Jde o zlepšení regenerace, rychlosti nebo odolnosti vůči ohni či neviditelnost apod.

### **1.8.3. Ekonomika**

Minecraft, jako většina MMORPG her, využívá virtuální měnu, kterou lze uplatnit pro obchodování s ostatními hráči. Kopecký (2014) popisuje vznik virtuálního trhu, který je regulován nabídkou a poptávkou mezi skutečnými hráči. Ti se tak učí obchodovat, určovat cenu za zboží, využívat reklamu apod. Někteří se zase nechávají zaměstnat u jiných hráčů, aby získali mzdu, nebo sami vytvářejí virtuální obchod, který 24 hodin denně nabízí různorodé zboží. Prodej nebo pronájem staveb, které sami vytvoří, není výjimkou.

Výše zmíněný popis se týká multiplayeru (hra o více hráčích). Pokud jde o singleplayer (hra pro jednoho hráče), zde takové možnosti logicky nejsou. Avšak i tady najdeme prvek, který s virtuálním trhem souvisí. Jde o jednu z náhodně generovaných struktur – vesnice. Ty jsou obydleny NPC vesničany, se kterými lze neomezeně obchodovat. Každý vesničan nám

za určitý počet požadovaného zboží nabídné jiné. Může jít o potraviny nebo o mnohem atraktivnější předměty. Mnoho hráčů si v pozdější fázi hry vytváří stavby, ve kterých jsou vesničaná uvěznění a rozřazeni dle nabídky. Jedná se tak o efektivní a rychle dostupné tržiště.

#### **1.8.4. Herní módy**

Minecraft nám umožňuje vybrat si ze tří herních módů (survival, hardcore, creative). Cíl hry i způsob, jakým trávíme čas ve hře, se odvíjí podle zvoleného druhu, neboť každý z nich využívá trochu jiné mechaniky. Jedná se o rozbíjení a pokládání bloků, získávání předmětů, způsobu boje atd. Herní módy jsou dále ovlivněny druhem obtížnosti (mírumilovná, lehká, normální, těžká).

##### **1.8.4.1. Survival mód**

Jde o základní a nejpropracovanější mód ve hře. Právě díky jeho komplexnosti je mezi hráči tak populární. Cílem, jak už název napovídá, je přežít v divoké přírodě. To v první řadě znamená získat potravu, nejlépe samozřejmě obnovitelný zdroj jídla, a také vybudovat útočiště jako ochranu před monstry. I když hry tohoto typu nemají klasický konec jako jiné žánry, zde jistá forma konce je. Pokud má hráč dostatek zkušeností a patřičné vybavení, může se pokusit zdolat bossa (speciální typ protivníka) v podobě draka. Jestliže zvítězí, znamená to konec hry a na obrazovce se objeví titulky, jak to známe z jiných her po jejich dokončení. Po chvíli je možné ve hře opět pokračovat a nic nám nebrání v dalším progresu.

Oproti jiným módům se zde základní mechaniky značně liší. V následujících bodech přiblížím ty nejdůležitější z nich:

- *Pohyb, doprava*

Převážnou část hry trávíme pohybem. Toho docílíme základními tlačítky (WSAD), která jsou dnes ve většině her standardně vyhrazena pro tuto činnost, a myší. Pro překonávání překážek skokem je určen mezerník.<sup>8</sup> Avatar dokáže vyskočit do výšky jednoho bloku, ovšem je-li postava zvýhodněna lektvarem či jiným prostředkem, postava dokáže vyskočit mnohem výš. Ve hře samozřejmě nechybí rozličné způsoby dopravy. Lze cestovat za

---

<sup>8</sup> Jde o základní nastavení ovládacích prvků pro PC verzi hry.

pomoci zvířat (kůň, osel...), po kolejích na důlních vozících, lodí neboli velké vzdálenosti skrz portály.

- *Stavba, těžba*

Mechanika, na které celá hra stojí a také důvod, proč je Minecraft tak oblíbený, je možnost rozbít a přemísťovat stavební bloky. Abychom v survival módu mohli něco vybudovat, je nejprve nutné nasbírat potřebný stavební materiál. Pro tuto činnost využíváme hlavně myš, kdy za pomoci levého tlačítka stavební blok vytěžíme a pravým tlačítkem jej položíme na vybrané místo. Mezi materiálem přepínáme v nástrojové liště. Ve většině případů nám však z rozbitého bloku nic nevypadne, neboť různé druhy materiálu si žádají různé nástroje pro těžbu. V praxi to znamená, že nelze vytěžit uhlí holýma rukama, jako je tomu například u dřeva, ale musíme použít alespoň kamenný krumpáč. Pokud chceme vytěžit diamanty, musíme vlastnit železný krumpáč nebo lepší. Volba materiálu a druhu nástroje ovlivňuje rychlost těžby.

- *Crafting*

Crafting neboli výroba je herní mechanika, bez které bychom se v survival módu jen těžko obešli. S výrobou předmětů se hráč seznamuje od samotného počátku hry. Po získání základního materiálu si začne sestavovat první nástroje, s jejichž pomocí těží mnohem rozmanitější druhy surovin. Výroba funguje na jednoduchém principu, kdy buď v inventáři nebo na speciálním stole (crafting table) skládáme v určitém uskupení předměty, abychom dosáhli požadovaného výsledku. Jestli si chceme například vyrobit železný krumpáč, stačí nám vyskládat vedle sebe tři kusy železa a pod ně dva kusy dřeva, jakožto násadu. Tímto způsobem lze sestavit cokoli, co potřebujeme, avšak musíme znát tzv. „recept“. Těch je pravdu mnoho a běžný hráč si pamatuje jen ty nejpoužívanější. Pokud tedy určitý recept neznáme, existují desítky webových stránek s nápovědou nebo i přehledné mobilní aplikace určeny speciálně pro crafting.

- *Boj, potrava*

Protože jsme v módu, ve kterém jde o přežití, náš avatar se neobejde beze zbraní. Hra nám nabízí dva typy, a to meč, jehož kvalita je závislá na použitém materiálu. Pro boj na dálku zase luk. K útoku stačí kliknout na levé tlačítko myši, čímž po zásahu protivníka udělíme určité poškození. Jak silné, to záleží na kvalitě zbraně a případně na kvalitě zbroje (helma,

brnění, kalhoty, boty). Ať už jde o zvíře, nestvůru či jiného hráče, každý má určité množství bodů zdraví. Naše zdraví je reprezentováno ikonami srdce nad nástrojovou lištou. Pokud o tyto body přijdeme v souboji nebo v jiné situaci (pád z velké výšky), náš avatar zemře a objeví se na původním spawn bodě (místo zrození), případně v posteli, ve které spal naposled. Jde tedy o jakýsi záchytný bod. Nutno dodat, že po smrti přicházíme o veškeré předměty z inventáře. Ty zůstanou na místě smrti, dokud nezmizí nebo je znova neposbíráme. Jestliže naše postava získá silné poškození, ale nezemře, máme dvě možnosti, jak se vyléčit. Nejlepším způsobem, jak doplnit energii, je samozřejmě jídlo. Stačí si opět v nástrojové liště vybrat pokrm a přidržet pravé tlačítko. Jak moc nabudeme ztracených sil, to záleží na druhu potravy. Například maso bude mnohem výživnější než jablko. Jídlo získáme ze zvířat nebo jej můžeme pěstovat. Druhým způsobem, jak se vyléčit, je alchymie. Lze si totiž připravit lektvar, který hodnotu zdraví doplní okamžitě. Což se hodí hlavně během soubojů.

- *Enchanting*

Očarování je technika, díky níž můžeme vylepšovat zbroj, náradí a zbraně. Aby hráč mohl jednotlivým předmětům přidávat nové vlastnosti, potřebuje body zkušeností. Nasbírané množství XP v Minecraftu slouží pouze k vylepšování a lze je získat za vytěžení určitého typu rud a jejich následného zpracování nebo za zabití nestvůr. To je velmi efektivní způsob a většina hráčů si staví tzv. XP farmy pro stálý a rychlý přísun zkušeností. K tomu, aby nějaký předmět mohl být očarován, je zapotřebí enchantment table (očarovávací stůl). Pokud na něj klikneme, objeví se rozhraní, do kterého vložíme předmět, který má být vylepšen, a vybereme jednu ze tří nabízených možností. Můžeme tak docílit toho, že pracovní nástroje budou mít delší životnost nebo že zbraně budou silnější.

#### **1.8.4.2. Hardcore mód**

Zkráceně HC nebo česky nazýván extrémně těžký mód je variantou Survival módu. Výše popsané mechaniky se zde nemění, avšak hlavní rozdíl je, že po smrti avatara se nelze respawnout (znova ožít). Pokud zemřeme, hra končí a náš svět je smazán. Pokud tuto variantu

hrajeme v multiplayeru, po naší smrti dostaneme BAN<sup>9</sup> a nelze se znovu připojit na server. Také obtížnost nelze měnit. Defaultně je nastavená na nejtěžší možnost. V tomto módu jde tedy prakticky o jedno, a to zabít draka (bosse).

### 1.8.4.3. Creative mód

Pokud chce hráč bez jakéhokoliv zdržování či omezení rozvíjet svou fantazii a naplno využít budovatelský potenciál této hry, je creative mód jasnou volbou. Na rozdíl od survival módu, kde stavění úkrytu nebo účelových budov slouží primárně pro přežití, zde jde o kreativitu. Díky změnám hlavních mechanik hry je stavění mnohem snazší a rychlejší.

Bezesporu nejefektivnější změna tohoto módu se týká pohybu. Ten je sice stejný jako v předchozích módech, avšak je zde přidána možnost létání. Stačí dvakrát po sobě zmáčknout mezerník a avatar je ve vzduchu. Pokud mezerník držíme, letí vzhůru. Jestliže stiskneme klávesu shift, postava klesá. Díky této funkci se během stavění obejdeme bez pomocného „lešení“ a nehrozí tak pád z velké výšky a případná smrt.

Na rozdíl od survival módu zde není potřeba těžít a následně zpracovávat suroviny pro výstavbu. Klasický inventář je upraven do podoby roztržitého seznamu různých kategorií, které obsahují veškeré použitelné objekty ze hry. Lze si tak rychle a přehledně vybírat mezi stavebními bloky. Ty se pokládají stejně, jak tomu bylo v předchozích módech. Ovšem pro jejich rozbití již nepotřebujeme žádný nástroj, a také z nich nic nepadá.

Jak už jsem naznačil, v Creativu nelze zemřít. Nemusíme se tedy strachovat o přísun potravy, ani o nic jiného. Boji se také vyhneme, neboť zde na nás nestvůry neútočí.

### 1.8.5. Komunita

Minecraft se rychle stal světovým fenoménem. Takto komplexní a možností rozmanitá hra si brzy vytvořila základnu milióny hráčů všech věkových kategorií. Jak popisuje Šelong (2014), hráči se brzy začali sdružovat na velkých komunitních serverech, a to především na tom oficiálním s názvem *Minecraft Forum*. Zde najdeme novinky o hře,

---

<sup>9</sup> Tento termín označuje zablokování přístupu k hernímu účtu. Zpravidla jej uděluje správce serveru za porušení pravidel, a to na omezenou dobu, nebo natrvalo.

seznamy serverů, wiki a hlavně diskuze, kde se prezentují tvůrci modifikací. Zmíněná *Minecraft Wiki* hlavně slouží jako náhrada chybějícího tutoriálu ve hře, ze které čerpají především začátečníci, neboť obsahuje kompletní informace o hře.

Nedílnou součástí každého úspěšného titulu je tvorba fan artu (fanouškovské umění), šířeného především přes internet. Během posledních let vzniklo nespočet literárních počinů, především povídek, ale začínají se objevovat i několika dílné romány nebo uživatelské příručky. Těch je na trhu opravdu mnoho a každá se zaměřuje na jiný aspekt hry (stavba logických obvodů, příručka přežití, stavitelské typy apod.). Mezi hráči jsou také velice oblíbené hračky s Minecraft tématikou, sběratelské sošky či papírové modely.

K Minecraftu dnes neodmyslitelně patří pojem „Let’s play“. Toto označení se používá pro videozáznam pořízen z průběhu hraní, který je doplněn komentářem samotného hráče a umístěn na internet, nejčastěji na server YouTube. Z těchto videí se brzy stal světový fenomén s ohromnou fanouškovskou základnou. Mnoho takových hráčů, tzv. „youtuberů“, se v České republice proslavilo právě díky videím ze hry Minecraft. Právě tento a jemu podobné tituly jsou pro takovou tvorbu ideální, neboť tvůrce video série není omezen žádným koncem jako u běžných her. Netřeba dodávat, že kvalitu těchto záznamů značně ovlivňují vyjadřovací a herní schopnosti hráče. Obdobou Let’s play videí (před natočených a sestříhaných záběrů) jsou živé přenosy (streamy). Výhodou je právě vysílání v živém čase, během kterého fanoušci mohou prostřednictvím chatu komunikovat s hráčem, jež stream moderuje. Nejznámější službou s nejpočetnější základnou diváků je streaming video platforma Twitch.tv.

## 2. Praktická část

V praktické části jsem provedl jazykovou analýzu komunikace, která probíhala mezi uživateli hry Minecraft. Jazykový materiál byl roztříděn do jednotlivých jazykových rovin - syntaktické, morfologické, lexikální a dále analyzován. Jazykové jevy z těchto vědních oborů jsou doplněny o teoretické poznatky. Záznamy synchronní a asynchronní komunikace pro tuto analýzu pochází z období března až dubna 2016, jde o čtyřicet osm hodin záznamů. Analýza probíhala na serveru CraftMania.cz. Data byla zachycena za pomoci herního módu ChatLog. Veškerá citovaná komunikace hráčů je ponechána v původním znění bez úprav. Pro větší přehlednost jsou všechny přezdívky (nicky) zvýrazněny kurzívou.

### 2.1. Lexikální a morfologická rovina

#### 2.1.1. Anglicismy

V teoretické části jsem upozornil na fakt, že vliv anglického jazyka je stále znatelnější, především pak v oblasti komunikačních technologií. I když Minecraft pochází ze Švédska, stejně jako většina her, upřednostnil anglický jazyk. Hráči tento jazyk ovládají alespoň na základní komunikační úrovni a užívání cizích výrazů jim přijde zcela běžné.

#### Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Scrubiiik* » *pixel\_warfare* Ty myslíš že **money** vydělávám hned? Ted nejsou vůbec příjmy, a co budu dělat až dojdou?

České slovo peníze je nahrazeno anglickým výrazem „money“ v základním tvaru.

2. *kaja* » prodám 4 **stacky** sipu na cene se dohodnem

Anglický termín označující množství materiálu je „stack“ (štos, kupa, hromada). V ukázce je využit v podobě substantiva.

3. *UbyGamer* » Ach ty **lagy** :C

Hráč *UbyGamer* si ztěžuje, že má „lagy“, což lze do českého jazyka přeložit jako *prodleva*, *zpoždění*. To bývá způsobeno hardwarem serveru, který nezvládá nápor připojených hráčů. Lagy mohou být způsobeny i pomalým internetovým připojením.

4. *matty11* » zustan tady jdu pro **torche**

Uživatel *matty11* vyzývá svého společníka, aby na něj vyčkal, než přinese pochodně.

5. *standa889* » pls kdo mi koupi **spawner** plus nejake vajicko :D

„Spawn“ – anglické sloveso, které do českého jazyka lze přeložit jako *plodit*. Jedná se o předmět, který ve hře dokáže generovat různé typy monster (zombie, pavouci, kostlivci).

### 2.1.2. Zkratky

V komunikaci se mezi hráči velice často vyskytují zkratky, které jim umožňují úsporu místa i času. Pro připomenutí, zkratky dělíme čistě grafické, graficko-fonetické a fonetické. Objevují se také anglické i české akronymy, které pro zkracování využívají pouze první písmena určitého sousloví, např. *omg* – *oh my god* (ó, můj bože).

#### Ukázky z analyzovaného textu (akronymy):

1. *\_Just\_Wolf\_* » **wtf?** :D to od tebe nekdo koupil?

Hráč *\_Just\_Wolf\_* pomocí zkratky *wtf* (what the fuck) vyjadřuje svůj údiv. Do češtiny lze zkratku přeložit jako: *Co to sakra...*

2. *TenPapik* » **btw** mam 3 **fps**

V této zprávě se nachází hned dvě zkratky – *btw* (by the way - mimochodem), *fps* (frames per second – snímková frekvence).

#### Ukázky z analyzovaného textu (iniciálové zkratky):

1. *SirCorgi* » kingu pojd **PvP** :D pamatuješ na mně :D ?

Hráč jménem *king* je vyzván, aby vstoupil do *pvp* (player vs. player) zóny a bojoval.

2. *LiciTV* » Kdo si chce zajít na soukromou **XP** farm /**tpa**

Uživatel *LiciTV* pobízí spoluhráče, aby se pomocí příkazu *tpa* (send teleport request – odeslat požadavek pro teleport) přesunuli na jeho soukromou *XP* (experience points) farmu.



### Ukázky z analyzovaného textu (běžné zkratky):

1. *xproject\_sx* » jak udelam **resku**?

Uživatel *xproject\_sx* se ptá, jak si ve hře může vytvořit *residenci* (hráčem vymezená oblast pro stavbu).

2. *irikawaii* » je tu **admin** ????

O zkratce *admin* (administrátor) bychom mohli říct, že je jedna z nejpoužívanějších zkratek mezi hráči.

### 2.1.3. Univerbizace

Jak víme, univerbizace je proces, při kterém dochází ke zkrácení dvou a více slovních pojmenování do jednoho. Jedná se o další způsob, který hráči využívají k úspoře času během svého sdělení.

### Ukázky z analyzovaného textu:

1. *michalskopik* » jadu **expit**

U tohoto výrazu, který je zde užit v infinitivu, lze předpokládat, že vznikl ze zkratky *XP* - experience points (zkušenostní body).

2. *sirolkoCZ* » speed hack a **killaura**

Uživatel *sirolkoCZ* upozorňuje, že někdo z hráčů užívá nepovolené modifikace hry. „Speed hack“ je mód, díky němuž se uživatel dokáže po herní mapě pohybovat mnohem rychleji, než mu je dovoleno. Slovo „killaura“ vzniklo z původního *killling aura*.

## 2.2. Prostředky syntaktické

V teoretické části u forem e-komunikace jsem zmínil skutečnost, že při synchronní komunikaci dochází mnohem častěji k chybám, než je tomu u asynchronní, neboť hráči reagují většinou v co nejkratším čase, ihned a bez přípravy. Jde samozřejmě o nemotivované a neúmyslné odchylky od tradičních výpovědních forem.

K tomu problému se vyjadřuje i publikace *Čeština pro učitele* (Hubáček, Jandová, Svobodová, 1998, str. 234), podle níž „*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.*“

### 2.2.1. 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 zkušeností mluvčího a adresáta. Velmi často bývá elidováno VF, konkrétně pak sponové sloveso. V psaném textu se místo elidovaného výrazu může klást pomlčka, chceme-li zvýraznit, že jistá složka je vypuštěna. (...) 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 přítomnosti, popř. má-li přezens nadčasovou platnost.*“ (Hubáček, Jandová, Svobodová, 1998, s. 235)

Publikace také uvádí dělení elipsy, a to na kontextovou a situační. Pokud jsou z textu vypuštěny složky, které jsou známy z ostatního kontextu projevu, jedná se o elipsu kontextovou. Oproti tomu situační elipsa vzniká pod vlivem citového zaujetí mluvčího. Ten uplatní pouze izolované jádro (např. Rychle! Obvaz!).

#### Ukázky z analyzovaného textu:

1. *bossiCZ* » 1.9 hrozná

Hráč *bossiCZ* zde číslovkou „1.9“ označuje nejnovější update hry. V ukázce také chybí sponové sloveso. Věta by správně měla znít: „Verze 1.9 je hrozná.“

2. *trol225* » ale dej lapiz nebo te zabiju!!

V této ukázce hráč *trol225* někomu vyhrožuje, že pokud mu nedá „lapiz“ (správně: *lapis*), dopadne to špatně. Ve větě chybí přivlastňovací zájmeno. Po jeho doplnění a opravě by věta vypadala takto: „Ale dej mi lapiz, nebo tě zabiju!!“ Lapis je nerost, který slouží pro výrobu modrého barviva.

3. *acel* » muže kouknout do tvého domu?

Během tohoto dotazu bylo vypuštěno zvrtné zájmeno „se“. Správná varianta je: „Můžu se kouknout do tvého domu?“

### 2.2.2. Anakolut

*„Anakolut je vybočení, vyšinití 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 mluvnický nenáležitě připojí zbytek textu. Anakolut je hojný v mluvených nepřipravených projevech, při nichž může mluvčí ztratit přehled o tom, jak svůj text začal.“* (Hubáček, Jandová, Svobodová, 1998, s. 244)

#### Ukázky z analyzovaného textu:

1. *AbodyPower* » když myslíš kide a čorko a jsi ve idejku tak cc když nevíš ja obchoduju a natáčím to takže stěr

Z ukázky je patrné, že hráč jménem *AbodyPower* své myšlenky správně neodděluje, ani je logicky netřídí. Výpověď navíc obsahuje hned několik jazykových jevů. Prvním je anglické slovo „kid“ (dítě), které je zde užito jako urážka pro nezkušeného hráče. Dále ve větě najdeme příklad argotu – „čorko“ (zloděj). Následuje slangový výraz – „videjko“ (video). Zde je překlep, hráč vynechal písmeno *v*, a následuje další překlep ve slově „cc“, což mělo

pravděpodobně být zájmeno *co*. Vše uzavírá poslední sociolekt – „stěr“. Tím chtěl uživatel naznačit, že jiné hráče doběhl, přechytračil.

### 2.2.3. Apoziopeze

Apoziopeze je neukončená výpověď. Označuje nenadálé odmlčení, resp. nedopovědění započaté věty. Nejčastěji se označuje třemi tečkami, využívá se hlavně v poezii. Prostřednictvím intonace se s ní setkáváme i v mluvené řeči.

#### Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Galoko* » Jdi do ...

Hráč *Galoko* pravděpodobně místo vulgárního výrazu užil apoziopezi.

2. *\_Zeus\_* » *Roby\_ZZZZ* By jsi dostal.... Šli jste 3 vs 1.

Hráč *Roby\_ZZZZ* je upozorněn, že by něco dostal. Z kontextu věty chápeme, že by nebyl obdarován žádným předmětem, nýbrž to, žeby byl poražen. To lze vyvodit z následující věty, která obsahuje výraz „3 vs 1“, což znamená souboj tří hráčů proti jednomu. Zkratka „vs“ označuje anglické slovo *versus* (proti).

## 2.3. Pravopisná specifika

Jak uvádí Jandová a kol. (2006, str. 88), „komunikace na chatu sice probíhá v psané formě, ale jinak vykazuje většinu rysů komunikace mluvené – 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 omezená tím, jak text poměrně rychle mizí z obrazovky. Účastníci chat jako primárně mluvenou komunikaci také chápou a jejich repliky jsou psány různě – od čistě spisovných podob (těch je minimum) přes střídání odlišných – spisovných i nespisovných – podob zápisu v jediné replice po repliky naprosto nespisovné (těch je naopak maximum).“

Komunikace hráčů obsahuje značné množství pravopisných chyb. Mezi nejčastější nedostatky patří tradičně i/y v koncovkách slov, mě/mně, s/z apod. Dále drtivá většina hráčů

nedodržuje interpunkci. Z analyzovaného textu lze určit přibližný věk hráče, neboť obecně platí pravidlo, že se mladší uživatelé dopouští většího množství pravopisných chyb. Jak uvádí Kopecký (2014, str. 6), „hráči, kteří jsou na pravopisné chyby upozorněni, se často argumentují tím, že nemusí pravopisné normy dodržovat, protože nejsou ve škole.“

### **Ukázky z analyzovaného textu:**

1. *ondracool12* » mas to moc blyzko

Hráč s přezdívkou *ondracool12* se dopustil neintencionální chyby, pravděpodobně z důvodu neznalosti vyjmenovaných slov. Avšak mohlo by se jednat i o intencionální chybu, a to v případě, že by chtěl vypadat „drsně, tvrdě“. Věta také nezačíná velkým písmenem a není ukončena tečkou.

2. *quiqsa* » jak snadno **videlam** money

Další neintencionální chyba ve slově „videlam“. Hráč *quiqsa* pravděpodobně nezná pravopis slov s předponami *vy-/vý-*. Výpověď opět nezačíná velkým písmenem a není ukončena tečkou.

3. *Roby\_ZZZZ* » Prosím kdo **mě** pošle **doante**?

Zájmeno „mě“ z této ukázky je ve třetím pádě, což si uživatel očividně neuvědomil. Přípustné varianty pro tento příklad jsou *mně*, *mi*. Také za slovem „prosím“ chybí čárka. Anglické sloveso „doante“ je překlep. Správně je *donate* (darovat).

4. *sedaz* » **skusim** udelat

Hráč *sedaz* zaměnil „s“ za „z“ ve slově „zkusím“. Věta opět nezačíná velkým písmenem a není ukončena tečkou.

5. *iTz\_ZupaPvP* » To je na nic když nemám věci :c

V této ukázce chybí čárka, která odděluje hlavní větu od vedlejší. Souvětí navíc není zakončeno tečkou, ale jen smajlíkem. Tohoto přestupku se dopouští drtivá většina uživatelů, pravděpodobně kvůli estetice.

Ukázky nám potvrzují trend, kterým se synchronní a asynchronní komunikace ubírá. Jen malé procento hráčů užívá diakritiku. Důvodem je rychlost. Psaní háčků, čárek a jiných diakritických znamének zpomaluje konverzaci. Uživatelé tento jev tolerují a nijak na něj neupozorňují.

### 2.3.1. Překlepy

I když uživatelé během on-line komunikace dodržují pravopis, občas se nevyhnou překlepům. Ty jsou většinou způsobeny přehmatem na klávesnici.

#### Ukázky z analyzovaného textu:

1. *despeir* » **uzm usim** budu tu za 5 min

*Správně:* už musím

2. *LakasikPvP* » chceš něco vidět **M**

*LakasikPvP* » ??

*Správně:* Chceš něco vidět? (hráč se v následující zprávě opravil)

## 2.4. Sémiotické inovace, emotikony

### 2.4.1. Psaní textu velkými písmeny

Podle Jandové a kol. (2006) se psaní velkými písmeny ustálilo jako vyjádření zvýšeného hlasu a křiku v různých komunikačních systémech na internetu. Často také dochází k připojení interpunkčních znamének. Hráči během on-line komunikace využívají velká písmena spíše pro zviditelnění svého textu. Dochází k tomu v situacích, kdy mají např. urgentní dotaz, nebo když chtějí s někým obchodovat.

Analyzovaný text, který by se skládal pouze z velkých písmen, se objevoval jen velmi ojediněle. To lze vysvětlit ukázněností hráčů. Za podobný projev mnohdy hrozí postih v podobě BANu, neboť jde o porušení pravidel.

#### Ukázka z analyzovaného textu:

1. *OMaGoCZ* » KDO JA?

### 2.4.2. Iterace

Jandová a kol. (2006) definuje tento termín jako zmnožení znaků. Dochází k tomu u grafémů, interpunkčních znamének pro naznačení důrazu a u příznakové intonace. Jak můžeme u imitování mluvené řeči předpokládat, dochází k iteracím u písmen označujících vokály, avšak zmnožují se i grafémy označující konstanty.

#### Ukázky z analyzovaného textu:

1. *dam2308* » *Dark* muzu si koupit **head????**

Ukázka iterace interpunkčního znaménka. Také další ukázka užití anglického slova „head“ (hlava).

2. *milkycrook* » **jeee** :DDD

3. *Foosh* » **jéééžiš** zase shp

Ukázky vokálové iterace.

### 2.4.3. Emotikony

V teoretické části jsem emotikony podle Jandová a kol. (2006, str. 36-37) popsal jako „nejvýraznější produkt kompenzace prostředků, které jsou v komunikaci přítomny při mluvených projevech tváří v tvář.“ Anglickou zkratku můžeme tedy volně přeložit jako *emocionální obrázky*. Pro tento textový řetězec používáme označení *smajlík*.

Nejpoužívanějšími emotikony byly **:D** - hlasitý smích a **:)** - úsměv. Kromě uvedených příkladů se v analyzovaném textu dále vyskytovali tyto smajlíci: **;-)** mrknutí, **:’(** - pláč, **:-P** - vypláznutý jazyk, **:-/** - rozladění.

#### Ukázky z analyzovaného textu:

1. *McWigan* » Jen si skočím na opravu **:D**

2. *poklicka* » podle **mejch** vypoctu jsem celkove na **MC** hral skoro 2 roky v KUSE  
**:DDD**

Tato ukázka obsahuje také interdialekt, konkrétně obecnou češtinu. Zkratka „MC“ zase označuje název hry Minecraft.

3. *TNTCreepMaster* » **XD** já myslel **csko**

Kromě zvýrazněného smajlíka zde najdeme i akronym „CS“ (counter-strike), což je akční FPS hra.

4. *LakasikPvP* » **:o** obojí nebude **plodnej:**)

Další příklad obecné češtiny.



## ZÁVĚR

V této práci jsem se zabýval analýzou jazykových jevů v on-line komunikaci mezi hráči celosvětově úspěšné hry Minecraft. S využitím teoretických poznatků můžeme díky praktické části předvídat, jakým směrem se pravděpodobně bude český jazyk vyvíjet, alespoň co se e-komunikace týče, jelikož zkoumanými jevy je nejvíce ovlivňována hlavně tzv. *Generace Z*. Lze tedy očekávat, že se v budoucnu tento specifický jazyk bude stále zjednodušovat, a to díky snaze sdělit co nejvíce informací v co možná nejkratším čase.

Vzhledem ke skutečnosti, že sledovanou skupinou byli hráči využívající moderní technologie, není žádným překvapením, že se ve zkoumané konverzaci hojně vyskytovaly neologismy. V drtivé většině anglicismy, což je způsobeno tím, že moderní trendy k nám přichází z anglicky mluvených zemí a hráči se užívání cizích slov nijak nebrání.

Velice častým jevem, který se ve zkoumaném záznamu objevoval, byly sociolekty. Především hráčský slang i argot. I když se hráči nesnaží záměrně utajit žádnou pojmenovanou skutečnost z důvodů kriminální činnosti, stále se tyto výrazy v jejich běžné mluvě vyskytují. Můžeme to přisuzovat jazykové aktualizaci nebo i snaze uživatelů zapůsobit na své vrstevníky.

Díky nejčastěji užívaným jazykovým jevům, které se v konverzaci vyskytovaly, se nám potvrdila i domněnka o stále populárnějším trendu zjednodušování komunikace. Těmito jevy myslíme především zkratky, a to jak zkratky iniciálové, tak akronymy, ale také např. univerbizaci. S tímto trendem souvisí i častá absence diakritických znamének a interpunkce. Výskyt gramatických chyb lze přisoudit nízkému věku hráčů, avšak nelze vyloučit, že právě nepozornost a tolerantnost této problematiky nepovede v budoucnu k jejímu prohloubení.

## ZDROJE

### Literatura

BARÁNEK, Tomáš. *Smileys: stručný průvodce emotivní elektronickou komunikací*. Praha: Computer Press, c2000. ISBN 80-7226-294-7.

CVRČEK, Václav. *Mluvnice současné češtiny*. 1. vyd. V Praze: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1743-5.

ČECHOVÁ, Marie. *Komplexní jazykové rozborů: [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.

FILIPEC, ČERMÁK. *Česká lexikologie*. 1. vyd. Praha: Academia, 1985, 281 s. Studie a práce lingvistické, sv. 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.

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

JANDOVÁ, Eva, Jaroslav HUBÁČEK a Jana SVOBODOVÁ. *Čeština pro učitele*. 2. vyd. Opava: Vademecum, 1998. ISBN 8086041301.

JANDOVÁ, Eva. *Čeština na www chatu*. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006, 262 s. ISBN 80-7368-253-2.

KOPECKÝ, Kamil. *Moderní trendy v e-komunikaci*. Vyd. 1. Olomouc: Hanex, 2007. ISBN 9788085783780.

KOPECKÝ, Kamil. *Specifika jazyka hráčů online hry Minecraft se zaměřením na přejatá slova*. Olomouc, 2014.

KREUZIGER, Martin. *Analýza on-line hry World of Warcraft z hlediska jazykových jevů při komunikaci mezi hráči*. Olomouc, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Palackého. Fakulta pedagogická.

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.

ŠELONG, Filip. *Virtuální hráčské komunity: případová studie komunity hry Minecraft*. Brno, 2014. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta.

VALÍKOVÁ, Tereza. *Jazykové prostředky v komunikaci mezi hráči online hry World of Warcraft*. Olomouc, 2015. Bakalářská práce. Univerzita Palackého. Fakulta pedagogická.

VITOVSKÝ, Antonín. *Anglicko-český a česko-anglický výkladový slovník Internetu*. 1.vyd. Praha: AV software, 2004. ISBN 80-901428-7-7.

## **Internetové zdroje**

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>.

*Microsoft koupil studio Mojang, tvůrce Minecraftu za 2,5 miliardy dolarů* [online]. 2014. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/microsoft-minecraft-mojang-dfg-/Novinky.aspx?c=A140915\\_154353\\_bw-novinky\\_oz](http://bonusweb.idnes.cz/microsoft-minecraft-mojang-dfg-/Novinky.aspx?c=A140915_154353_bw-novinky_oz)

*Minecraft*. In: [online]. 2015. Dostupné z: <https://minecraft.net/>

*The History of One of the Most Popular Games, 'Minecraft'* [online]. 2015 [cit. 2016-04-20]. Dostupné z: <http://mic.com/articles/127099/the-history-of-one-of-the-most-popular-games-minecraft#.NNcEOigCf>

## PŘÍLOHA

Sesbíraný textový materiál, březen – duben 2016

- [18:48:21] Hrac assassina » jak se máš?
- [18:48:25] Hrac nika123 » OK
- [18:48:35] Hrac SenGo » nika ok cekej
- [18:48:41] DVIP samuelson522 » sameodepis
- [18:49:00] Hrac polek » postavil jsem neco na strese
- [18:49:01] DVIP AshernCZ » xDDD
- [18:49:03] Hrac cesnekx » stahni si skype
- [18:49:04] DVIP AshernCZ » Tvl :DD
- [18:49:12] Helper ShadyCZ » ty si mě zabil stejkem? O.o
- [18:49:13] DVIP UbyGamer » :DDD
- [18:49:15] DVIP AshernCZ » jj
- [18:49:16] Hrac DeltyM\_SVK » w/back
- [18:49:19] DVIP fikiplay » Prodáte někdo levně Grass Blocky ? :) :))))
- [18:49:25] Hrac polek » je neco na strese:D
- [18:49:26] Hrac SenGo » jafiki
- [18:49:35] IVIP ondracool12 » samenechtoho
- [18:49:40] Hrac polek » kouknete se
- [18:49:40] DVIP samuelson522 » nehytuj cesto
- [18:49:42] IVIP BowlOfSoup » rtt
- [18:49:45] IVIP ondracool12 » sryspatnenapsany
- [18:49:52] Hrac cesnekx » to byl zombik
- [18:49:58] DVIP samuelson522 » ok zalozimskypesame ok
- [18:50:07] Hrac SenGo » za 6000 tiscifiki ty ses blazen
- [18:50:16] DVIP AshernCZ » Lajf jsem v pvp :D
- [18:50:27] DVIP fikiplay » Díky !! :))) máš dárek :3
- [18:50:33] Hrac SenGo » :D díky :D
- [18:50:46] Hrac SenGo » Koupím hezkej dům pistemsg
- [18:50:47] Hrac BenQ1 » porno :D
- [18:50:50] Hrac SenGo » :D
- [18:51:07] Hrac SenGo » Lol to mam rad

[18:51:30] Hrac GareF » lubisa ti ?  
[18:51:32] Hrac SenGo » GareFzza klk  
[18:51:35] Hrac SenGo » jjGareF  
[18:51:39] Hrac GareF » kolkodaš ?  
[18:51:45] IVIP BowlOfSoup » AshernCZ mír ShadyCZ mír  
[18:51:51] Hrac SenGo » GareF když ho dostavis :D  
[18:52:05] DVIP samuelson522 » pockejsame stahuju skype dohodneme se  
[18:52:08] Hrac GareF » za kolkokupišked bude hotoví ?  
[18:52:15] Hrac SenGo » GareFchces pomoct ho dostavit  
[18:52:18] Hrac REALLYYS » sjdfhbahb  
[18:52:20] Hrac nika123 » kto chce 4 koalče za 700 money?  
[18:52:21] Hrac SenGo » GareF 200K?  
[18:52:25] IVIP BowlOfSoup » pul hp)  
[18:52:25] DVIP samuelson522 » haloosame  
[18:52:38] Hrac SenGo » GareF no 150K  
[18:52:47] Hrac SenGo » mlandrmen13 chces iron ?  
[18:52:58] Hrac Roby\_ZZZZ » GG -.- :(  
[18:53:06] Hrac \_Just\_Wolf\_ » zdar DeltyM\_SVK  
[18:53:22] Hrac obama » anonymous  
[18:53:37] Helper ShadyCZ » BowlOfSoup klidně :D  
[18:54:11] DVIP Scrubiik » Zalman teleport  
[18:54:22] Hrac obama » tim oka  
[18:54:23] Hrac Vecthor » VoteParty  
[18:54:25] Hrac Roby\_ZZZZ » AshernCZreally?  
[18:54:28] DVIP AshernCZ » Ne  
[18:54:38] IVIP BowlOfSoup » DikShadyCZ :3  
[18:54:41] Hrac Roby\_ZZZZ » XD  
[18:54:42] Hrac obama » ktokamos ?  
[18:54:43] IVIP BowlOfSoup » Za mír  
[18:54:55] Hrac nika123 » kto bude muj kluk hledam kluka se skinem  
[18:54:59] Hrac obama » ?  
[18:55:05] Hrac SenGo » ds  
[18:55:12] Hrac obama » lies773

[18:55:14] DVIP lies773 » XD  
[18:55:26] DVIP lies773 » co  
[18:55:32] DVIP lies773 » ?  
[18:55:39] Hrac obama » si sexi :)  
[18:55:42] DVIP deivid33 » ShadyCZ??  
[18:55:46] DVIP lies773 » hmm  
[18:55:48] Hrac obama » :)  
[18:55:49] Helper ShadyCZ » deivid33?  
[18:55:54] DVIP deivid33 » uz jsem te postavil :D  
[18:55:57] Hrac Roby\_ZZZZ » XDD  
[18:55:59] Hrac Roby\_ZZZZ » obama  
[18:56:01] DVIP deivid33 » pojdcreeative :D  
[18:56:04] Hrac Roby\_ZZZZ » :D  
[18:56:04] Hrac nika123 » dekuji :3  
[18:56:04] Hrac obama » no  
[18:56:06] Helper ShadyCZ » ukaž :o  
[18:56:07] Hrac SenGo » Koupím hezkej dům pistemsg!!!!  
[18:56:12] IVIP BowlOfSoup » Sryyy  
[18:56:17] Hrac obama » co je reallys  
[18:56:25] Hrac NefiemAkeMeno » :D  
[18:56:26] Hrac obama » co je  
[18:56:28] Hrac Roby\_ZZZZ » ? :DD  
[18:56:31] Hrac obama » Roby\_ZZZZ  
[18:56:31] DVIP fikiplay » DiRt0P  
[18:56:33] DVIP fikiplay » xDD  
[18:56:41] Hrac obama » ?  
[18:56:49] Hrac SenGo » :DDDd  
[18:56:53] Hrac NefiemAkeMeno » čo je ? :D  
[18:56:56] Hrac SenGo » :(D  
[18:56:59] Hrac SenGo » Koupím hezkej dům pistemsg!!!!  
[18:57:01] IVIP BowlOfSoup » nika123 pod  
[18:57:05] Hrac obama » neeee  
[18:57:18] IVIP BowlOfSoup » Moje

[18:57:22] IVIP BowlOfSoup » :3  
[18:57:34] DVIP raskyn963 » Ahoj  
[18:57:39] DVIP raskyn963 » t  
[18:57:43] Hrac SenGo » cawes  
[18:57:58] Hrac Zalman136 » ggh  
[18:58:02] Hrac obama » prestanjasom ta nechcel zabit  
[18:58:05] IVIP BowlOfSoup » nika123 na  
[18:58:07] Hrac SenGo » Roby\_ZZZZ ukaž ve vnitř  
[18:58:27] IVIP BowlOfSoup » :)  
[18:58:27] Hrac Roby\_ZZZZ » to čo bylo? :D  
[18:58:32] Hrac kimboys » koupim vilu  
[18:58:39] Hrac nika123 » :)  
[18:58:44] Hrac nika123 » :3  
[18:58:45] Hrac Roby\_ZZZZ » sengo  
[18:58:46] Hrac obama » lies773  
[18:58:49] Hrac SenGo » ano?  
[18:58:49] Hrac gantres » tak si ji kup :)  
[18:58:57] Hrac Roby\_ZZZZ » toto je tu best  
[18:59:00] DVIP lies773 » co  
[18:59:04] Hrac Gh0stiiik\_CZ » y  
[18:59:05] Hrac Roby\_ZZZZ » pod sem  
[18:59:16] Hrac NefiemAkeMeno » robiš si \*\*\*\* zo mna ondrej ? :D  
[18:59:17] Hrac SenGo » Roby\_ZZZZ a co jsou jako ty diamanty atd?  
[18:59:20] Hrac kimboys » gantrestpa  
[18:59:23] DVIP samuelson522 » ok dk  
[18:59:31] Hrac SenGo » Roby\_ZZZZ za kolik ?  
[18:59:34] Hrac Gottrol87 » jak se dostanu k pigmentum ?  
[18:59:36] Hrac Roby\_ZZZZ » nee ty beaconymyslim :D  
[18:59:44] Hrac NefiemAkeMeno » ... :D  
[18:59:59] Hrac SenGo » Roby\_ZZZZ za kolik prodas ?  
[19:00:05] Hrac Roby\_ZZZZ » 500K ,,  
[19:00:07] Hrac obama » cc  
[19:00:12] Hrac SenGo » 400

[19:00:15] Hrac obama » ?  
[19:00:17] Hrac Roby\_ZZZZ » ok  
[19:00:17] Hrac \_Just\_Wolf\_ » sry  
[19:00:17] Hrac kimboys » gantrestpa pot pls  
[19:00:32] Hrac \_Just\_Wolf\_ » DeltyM\_SVKpojd sem  
[19:00:35] IVIP NevixPlays » kdo prodaunbreking 3 !!!!  
[19:00:37] DVIP fikiplay » Nemáte někdo Unreaking ?  
[19:00:44] Hrac obama » jaaaa  
[19:00:52] IVIP NevixPlays » koupim  
[19:00:52] DVIP fikiplay » obama ?  
[19:00:54] DVIP samuelson522 » samevolam  
[19:00:57] Hrac SenGo » :) dej mi resku  
[19:01:03] Hrac NefiemAkeMeno » chlapečku už ma sereš :D  
[19:01:07] DVIP fikiplay » ? :D  
[19:01:56] DVIP fikiplay » --- AFK  
[19:02:09] IVIP NevixPlays » Kdo prodaunbreking 3 hejjjplspotrebuju !!!!  
[19:02:47] Hrac \_Just\_Wolf\_ » sry  
[19:02:55] Hrac Roby\_ZZZZ » Pisaci  
[19:03:52] DVIP fikiplay » ? co ty tu ? :D  
[19:04:00] IVIP BowLOfSoup » Nic  
[19:04:02] IVIP BowLOfSoup » :D  
[19:04:04] DVIP fikiplay » Xd  
[19:04:12] Hrac klawneed » já prosím jsem se stratila :( :DD xD  
[19:04:16] IVIP BowLOfSoup » xD ne nebo Xd :D  
[19:04:43] Hrac polek » HOJ  
[19:04:46] Hrac DeltyM\_SVK » odidetepls ?  
[19:04:56] IVIP BowLOfSoup » xD hoj  
[19:05:02] DVIP fikiplay » klawneed ? :D  
[19:05:03] Hrac klawneed » čištění země !  
[19:05:06] DVIP fikiplay » Vypadni :D xd  
[19:05:08] Hrac klawneed » co ?  
[19:05:16] DVIP fikiplay » ./Spawn :)  
[19:05:36] DVIP fikiplay » klawneed odejdi !



## ANOTACE

<b>Jméno a příjmení:</b>	Lukáš Kubala
<b>Katedra:</b>	Českého jazyka a literatury
<b>Vedoucí práce:</b>	Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.
<b>Rok obhajoby:</b>	2016

<b>Název práce:</b>	Analýza jazyka hráčů online hry Minecraft
<b>Název v angličtině:</b>	A language analysis of players of the Minecraft
<b>Anotace práce:</b>	Bakalářská práce se zabývá analýzou jazyka hráčů on-line hry Minecraft. První část se zaměřuje na jazyk obecně, jeho vývoj a především na slovní zásobu v on-line komunikaci. Jedna kapitola je také věnovaná hře samotné. Ve druhé části jsou tyto poznatky uplatněny prakticky prostřednictvím autentických ukázek z herního chatu a poukazují na specifické jevy spojené se synchronní a asynchronní komunikací.
<b>Klíčová slova:</b>	Minecraft, MMORPG, komunikace, chat, anglicismy
<b>Anotace v angličtině:</b>	Bachelor's dissertation deals with analysis of the language of players online game Minecraft. The first part specialises in language in general, its development and especially on vocabulary in online communication. One chapter is also devoted to the game itself. In the second part are these findings applied in practice through the authentic examples from game chat and point to the specific phenomenon associated with synchronous and asynchronous communication.
<b>Klíčová slova v angličtině:</b>	Minecraft, MMORPG, communication, chat, anglicisms

<b>Přílohy vázané v práci:</b>	Příloha – Sesbíraný textový materiál
<b>Rozsah práce:</b>	43 stran + příloha
<b>Jazyk práce:</b>	Český