

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Pedagogická fakulta

Katedra českého jazyka a literatury

ZUZANA VÁCLAVÍKOVÁ

IV. ročník – prezenční studium

Obor: český jazyk – anglický jazyk

**SOCIÁLNÍ SLANGOVÉ VÝRAZY POUŽÍVANÉ
V OBLASTI INFORMAČNÍCH A KOMUNIKAČNÍCH
TECHNOLOGIÍ**

Diplomová práce

Vedoucí práce: PhDr. Hana Marešová, Ph.D.

OLOMOUC 2010

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedení pramenů a literatury.

V Olomouci dne 13. dubna 2010

.....

Děkuji PhDr. Haně Marešové, Ph.D. za odborné vedení diplomové práce,
věnovaný čas a ochotu při poskytování cenných rad.

Obsah

1	Úvod.....	6
2	Informační a komunikační technologie	7
2.1	Vymezení pojmu ICT.....	7
2.2	Historie počítačů	8
2.3	Historie internetu.....	9
3	Formy komunikace prostřednictvím ICT	11
3.1	Chat	11
3.2	Zábavní portály a jejich funkce.....	13
3.3	Instant Messenger – internetové komunikační programy	13
3.4	Sociální sítě, jejich funkce a možnosti.....	15
3.5	Diskusní fórum a webový blog	18
4	Jazykové prostředky ICT komunikace	20
4.1	Leetspeak.....	20
4.2	Akronymy	23
4.3	Emotikony	24
4.4	Specifické typy písemného projevu	26
5	Vliv angličtiny na ICT	30
5.1	Historie vlivu anglického jazyka na češtinu	30
5.2	Anglicizmy v počítačovém slangu.....	31
6	Praktická část	34
6.1	Metodika výzkumu.....	34
6.2	Leetspeak.....	35
6.3	Emotikony	39
6.4	Akronymy a zkratková slova	39
6.5	Specifické typy písemného projevu	45
6.6	Promluvy využívající všechny jazykové prostředky.....	61
6.7	Počestěné anglicizmy	63
6.8	Hodnocení komunikátů	65
7	Závěr	69
	Seznam použité literatury.....	71

Seznam použitých www stránek	75
------------------------------------	----

1 Úvod

Vlivem nových komunikačních technologií objevujících se koncem 20. století se změnil přístup ke sdělování informací prostřednictvím informačních a komunikačních technologií (dále jen ICT). Je nepochybné, že se v posledních letech výrazně zvýšila počítačová gramotnost. Lidé mnohem více komunikují prostřednictvím internetu a jejich písemný projev doznal určitých změn. Je zcela zřejmé, že dnešní češtinu výrazně ovlivňuje jazyk anglický, a to nejen v oblasti počítačové terminologie, ale v oblasti jazykové vůbec. Lidé využívají mnoho nových, dříve neznámých, anglických výrazů a zkratk pocházejících z angličtiny. Snaha „poangličtit“ typická česká slova, obzvláště v písemném projevu mladší generace, je evidentní. V uniformním prostředí se lidé snaží odlišit svůj písemný projev od ostatních uživatelů internetu. V českém jazyce se objevují nové výrazy, které zde zdomácněly již natolik, že je mnozí lidé už ani nepovažují za slova cizího původu, resp. slova přejatá z cizího jazyka.

Naším hlavním úkolem bude proto zmapovat jazykovou situaci v internetovém prostředí, vytvořit přehled sociálního slangu běžného uživatele internetu s ohledem na specifické grafické rysy a znaky. Z oblasti ICT se zaměříme hlavně na složku komunikační, jejíž masivní rozšiřování začalo na počátku 21. století s příchodem nových programů zkvalitňujících nejen internetovou komunikaci. Především nás bude zajímat specifický a velmi výrazný projev dnešní mládeže. Rovněž chceme zmapovat vliv anglického jazyka na češtinu v rámci běžné denní komunikace prostřednictvím internetového prostředí. Zmapovat a popsat oblast, ve kterém samotná komunikace probíhá. Popsat mnohdy nově se vyskytující jazykové prostředky a dále je podložit v praktické části nasbíranými komunikáty.

2 Informační a komunikační technologie

V dnešní době slyšíme poměrně často, trůfáme si říci denně, pojem IT nebo ICT, ale co to vlastně znamená? Co všechno můžeme do téhle IT skupiny zahrnout a co vlastně znamená IT popř. ICT?

Dřívější zkratku IT (informační technologie) dnes nahrazujeme zkratkou ICT (z angl. information and communication technology). Je to termín poměrně mladý a můžeme si klást otázku, proč tomu tak je? V čem je ICT lepší a mnohem výstižnější pojem než jen skromné označení IT? A proč již v dnešních knihách, učebnicích a jiných vědeckých ale i laických člancích zaniká zkratka IVT (informační a výpočetní technika)? V následujících řádcích si přesněji vymezíme pojem ICT, se kterým budeme i nadále pracovat. Tento posun si objasníme blíže v historickém kontextu.

2.1 Vymezení pojmu ICT

Jelikož je zkratka ICT poměrně novějšího data, mnoho starších slovníků a knih se o ni nezmiňuje nebo jen velmi okrajově. Ve větším počtu případů objevíme místo obsáhlejšího vysvětlení pouze anglický překlad ICT, tj. informační a komunikační technologie (Pospíšil, 2004:138) a bližší popis následuje pouze u zkratky IT, tj. Information Technology, oblast týkající se všech otázek okolo šíření informací (Pospíšil, 2004:141). Mnohokrát se také stává, že literární zdroje zkratku ICT neobsahují a zkratku IT vysvětlují jako obecné označení celého počítačového a komunikačního oboru (Hlavenka, 1995:118). Bližší rozlišení nacházíme v moderním slovníku softwaru, které vysvětluje IT jako technologie zpracování informací a ICT jako zařízení a prostředky výpočetní techniky, kdy tento pojem zdůrazňuje důležitost komunikací, tj. propojení jednotlivých zdrojů informací na rozdíl od staršího pojmu IT (Vitovský, 2006:241).

Podle Milana Šimka zní definice ICT takto: *„Informační a komunikační technologie slouží k výpočtům, zobrazování informací, jejich dalšímu zpracování a k dalšímu přenosu mezi uživateli.“*¹ Pod zkratkou ICT tudíž nalézáme vlastní výpočetní techniku (osobní počítače, notebooky, PDA), mobilní komunikace (mobilní

¹ <http://app.edu.cz/kvo/d/474/> in prezentace ICT.ppt

telefony), síťové prostředky (modem, wi-fi), zobrazovací techniku (skenery, tiskárny) a další příslušenství (monitory, webové kamery).²

2.2 Historie počítačů

Málokdo zřejmě tuší, že první počítač vznikl již před 5000 lety. Tuto pomůcku nazývali abakus – jednalo se o dřevěnou nebo hliněnou destičku, do které bylo vyryto několik rovnoběžných žlábků, do kterých se vkládaly kamínky tzv. „calculi“. Od názvu „calculi“ jsou odvozena slova kalkulace, kalkulátor, kalkulačka. Abakus se dodnes používá v Japonsku a v Číně (Zůna, 1993:46). První dochovaný počítač sestrojil v roce 1642 francouzský matematik a filozof Blaise Pascal. V tomto případě se jednalo o jakousi soustavu ozubených kol s automatickým přenosem do vyššího řádu. Pomocí stroje bylo možné sčítat a odečítat šesticiferná čísla.

První počítačové stroje začaly vznikat už ve 40. letech 20. století. V roce 1941 byl sestrojen počítač Zuse Z4, který byl ovšem zničen při náletu. V roce 1943 sestrojil reléový počítač MARK 1 Američan Howard Aiken a o rok později byl uveden do provozu první elektronkový počítač ENIAC (Zůna, 1993:48), který sloužil při výrobě zbraní. Skládal se z 18 tisíc elektronek, chlazen byl dvěma leteckými motory, vážil okolo 400 tun a zabíral celou halu (Roubal, 2005:8). Od roku 1951 se na trhu objevuje první sériově vyráběný počítač od firmy Remington UNIVAC (Navrátil, 2004:9).

V této době se používaly výhradně velké sálové počítače, se kterými pracovalo několik lidí najednou, jednalo se však pouze o omezený okruh uživatelů. Bylo proto nezbytně nutné výrazně zmenšit rozměry a složitost superpočítače při zachování určitého výpočetního výkonu, aby byl k dispozici každému, kdo potřebuje výpočetní výkon (Navrátil, 2004:9). Po roce 1976 se objevují první mikropočítače, neboli osobní počítače. Osobními počítači je nazýváme proto, že dříve sloužil počítač najednou více lidem, jak již bylo uvedeno výše, zatímco takovýto počítač obsluhoval jen jeden člověk (Roubal, 2005:8). Tyto první osobní počítače patří do tzv. generace 3. V roce 1981 ovšem vznikají první počítače generace 4. Do této skupiny řadíme i dnešní počítače, ačkoliv se v mnohém samozřejmě od prvních počítačů této čtvrté generace podstatně liší – jak kvalitou, tak i kvantitou.

² <http://app.edu.cz/kvo/d/474/> in prezentace ICT.ppt

2.3 Historie internetu

S historií počítačů jde ovšem ruku v ruce i historie internetu, který je dnes jejich nedílnou součástí. Internet je fenomén dnešní doby. Je běžnou součástí našich životů. Všechno přitom začalo v 60. letech 20. století jako jeden z tajných vojenských projektů během studené války. V té době se rozhodně nepředpokládalo, že budou jednou stovky milionů uživatelů internetové sítě po celém světě. Tehdy šlo výhradně o snahu propojit jednotlivé vojenské základny, města a státní úřady, aby si byli schopni vyměňovat informace v případě nukleární války. Dosavadní principy přenosu informací byly totiž založeny pouze na jednom centrálním uzlu, na který byli napojeni ostatní uživatelé. To bylo nevyhovující zvláště v případě, že by nepřítel tento hlavní uzel zničil, čímž by znemožnil komunikaci mezi uživateli. Projekt dostala na starost společnost RAND, která v roce 1964 přednesla návrh sítě, která by neměla žádný centrální uzel, ale všechny uzly by byly rovnocenné. Znamenalo to, že v případě poškození jednoho uzlu (počítače) by zbývající uzly byly schopny nadále pracovat a umožňovat komunikaci.

V roce 1969 vnikla první experimentální síť, která se nazývala ARPANET podle společnosti ARPA, která tento projekt financovala. Tato síť spojovala mezi sebou první čtyři uzly – UCLA (University of California v Los Angeles), SRI (Stanford Research Institute), UCBS (University of California, Santa Barbara) a University of Utah (Pavlovský, 1998:7). K této síti se postupně začali připojovat další a další subjekty. Na rozdíl od původního záměru se tato síť stala velmi populární mezi vědci a studenty. V roce 1971 měl ARPANET již 15 uzlů a o rok později, roku 1972, už jich bylo více než dvakrát tolik, přesně 37 uzlů. Během 70. let rostla tato síť závratným tempem a v 80. letech posléze překročila hranice USA a přejmenovala se na INTERNET (z angl. *INTER – mezinárodní a NET – síť*). Počátkem 90. let se připojují také obchodní organizace a internet začíná pronikat nejen do kanceláří, ale také do běžných domácností. V České republice se první internet objevuje v roce 1992 (Havlíček, 2004:21).

Obliba informačních a komunikačních technologií v České republice stále stoupá. Zatímco v roce 1989 byl osobní počítač pouze v 1,8 % domácností, v roce 2008 tento počet vzrostl na 63,9 % domácností. Ze stejného grafu na webových stránkách Českého

statistického úřadu jsme zjistili, že zatímco v roce 2001 bylo připojeno k internetu pouze 5,8 % domácností o 7 let později, v roce 2008, jich bylo 39,5 %.³

Z tohoto pohledu můžeme usuzovat, že jednotlivé shrnující názvy pro tyto technologie souvisí s tím, k jakým hlavním účelům převážně slouží. Zatímco na počátku sloužily počítače výhradně k jistým početním operacím, se vznikem internetu (ARPANETU) nám začaly zprostředkovávat informace a dnes jich převážná většina uživatelů používá ke komunikaci s ostatními uživateli, což jednoznačně vyplývá z narůstajícího počtu uživatelů jak sociálních sítí, tak i rostoucím počtem uživatelů e-mailových schránek – z 35,7 % v roce 2006 na 47,6 % v roce 2008 nebo počtu jednotlivců využívajících internetu k telefonování, který vzrostl z 8,1 % v roce 2006 na rovných 20 % v roce 2008.⁴

³ http://czso.cz/csu/dyngrafy.nsf/graf/cr_od_roku_1989_pc

⁴ [http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/c_jednotlivci_is2009/\\$File/is09_c.pdf](http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/c_jednotlivci_is2009/$File/is09_c.pdf)

3 Formy komunikace prostřednictvím ICT

S rozvojem informačních a komunikačních technologií (dále jen ICT) přicházejí i netušené, téměř mnohdy neomezené možnosti v oblasti komunikace mezi lidmi. Záměrně uvádíme slovo téměř, protože určitá omezení stále existují. Tento způsob dorozumívání je totiž omezen dostupností zprostředkovávajících technologií čili je nutnost mít připojení k internetu. V dnešní době se nepřipojujeme k internetu pouze prostřednictvím osobního počítače či notebooku, ale také přes jiná zařízení například PDA či mobilní telefon. Zkratka PDA vychází z anglického názvu Personal Digital Assistant čili osobní asistent. PDA je označení kapesního počítače, známého též pod názvem digitální zápisník či „pédéáčko“. Původně šlo o náhradu digitálních diářů, v současnosti slouží jako manažerský nebo multimediální kapesní počítač, který obsahuje stejné funkce jako stolní počítač, součástí je také e-mailový klient či mobilní internet. Mobilní internet je dnes rovněž součástí i některých mobilních telefonů (Vítovský, 2006:349). Tyto mobilní informační a komunikační technologie umožňují lidem, jak jsme již řekli na začátku, téměř neomezenou možnost komunikace s jinými lidmi, ať už jsou kdekoli na světě.

3.1 Chat

Jedná se o velmi populární způsob komunikování s jinými uživateli internetu. Výrazem chat označujeme rozhovor na internetu neboli konverzaci po síti. Konverzovat mohou dva a více lidí současně. Výraz vznikl z anglického výrazu chat (čti [čet]), což česky znamená „kecat“. Je to typ komunikace v reálném čase, tj. přímá textová komunikace, na rozdíl od posílání elektronické pošty tzv. e-mailů (Vítovský, 2006:83).

Rozdíl mezi e-mailem a chatem spočívá v tom, že chat probíhá, jak jsme již uvedli výše, v reálném čase jinak řečeno on-line. To znamená, že v okamžiku, kdy jeden uživatel dokončí větu a odešle ji, okamžitě mohou jeho sdělení vidět ostatní účastníci diskuze. E-mail není protokolem okamžité komunikace, tedy po odeslání e-mailu následuje čekání, než zpráva dorazí k adresátovi (Navrátil 2001: 113), a dokonce i v případě geograficky malé vzdálenosti mezi odesílatelem a příjemcem může dojít i k několika hodinovému zpoždění. Jako příklad uvedeme pokus z Jihoafrické republiky

ze září 2009, kdy společnost zabývající se informačními technologiemi dokázala, že přenos dat po poštovním holubovi je rychlejší než přenos dat pomocí internetu, který poskytuje tamější firma Telkom. Zatímco přenos dat linkami Telkomu trval dvě hodiny, šest minut a 57 sekund, jedenáctiměsíčnímu poštovnímu holubovi trval let z kanceláří společnosti Unlimited IT poblíž města Pietermaritzburg do 80 kilometrů vzdáleného Durbanu pouhou jednu hodinu a osm minut. Firma tím chtěla poukázat na pomalý přenos dat po internetu firmou Telkom.⁵ Kromě rychlosti přenosu zpráv, spočívá nesporná výhoda chatu také v tom, že vzájemně kombinuje okamžitou a hromadnou komunikaci. Nevýhodou je, že při hromadné komunikaci velkého množství uživatelů může docházet k „překřikování“, tzn. že nové zprávy přibývají rychleji, než je stíháte číst (Drotár, 2008:157). Při pravidelném načítání obrazovky s textem se také stále mění celá obrazovka a chatující, kteří si vzkaz nestihli přečíst, se ptají ostatních uživatelů opakovaně (UNVENTAD), na obsah případné odpovědi (Pořízka, 2005:256). Chat umožňuje posílat příspěvky všem diskutujícím nebo jen vybraným osobám, aniž by text viděli ostatní (tehdy se jedná o tzv. šeptání), ale zároveň můžeme číst poznámky i ostatních uživatelů mezi sebou navzájem (pokud tedy tzv. „nešeptají“).

Takovýto webový rozhovor je nejjednodušším způsobem virtuální komunikace, jelikož k tomu nepotřebujeme dodatečně instalovat žádné program typu IM (instant messenger), ale postačí nám pouze webový prohlížeč. Výhodou je i snadné ovládání (Vitovský, 2006:83). Ovšem než si poprvé začneme takto povídat, musíme se nejdříve zaregistrovat na některém z chatovacích serverů. V dnešní době jsou velmi populární chaty na portálu <http://www.seznam.cz> nebo <http://www.centrum.cz>. Při registraci vytvoříme svou přezdívku, díky které se na chat přihlásíme. Poté už jen stačí zvolit si virtuální místnost, ve které samotná komunikace probíhá (Dusíková, 2008: 75). Chatování se totiž realizuje v rámci určité diskusní skupiny – místnosti, kterých jsou milióny a kdykoliv je možné vytvořit další skupiny – ať už dočasné nebo stálé.

Diskusní skupina je určitý prostor, kde se sejdou dva či více uživatelů, kteří si spolu chtějí povídat. Existence jednotlivých skupin je důležitá proto, že kdyby neexistovaly, v prohlížeči by se zobrazovaly všechny zprávy všech přihlášených uživatelů, což by bylo velmi nepřehledné a složité (Navrátil, 2001:113). Skupiny nesou většinou název podle určitých témat, která dané uživatele zajímají, o kterých se chtějí bavit s jinými. Není to ovšem pravidlem. Do jakékoliv diskusní skupiny se může

⁵ <http://veda-a-technika.eurozpravy.cz/internet/4008-postovni-holub-je-v-jihoafricke-republice-rychlejsi-nez-internet/>

připojit kdokoliv a diskutovat o čemkoliv. Tomáš Rucki uvádí několik důvodů, proč je chat tak populární, např. atraktivnost prostředí, anonymita účastníků, tematika probíraná v konkrétní místnosti a další (Pořízka, 2005:256).

3.2 Zábavní portály a jejich funkce

Portál, někdy též označován jako rozcestník, je webová stránka, která funguje jako hlavní brána do světa internetu. Většinou poskytuje informační a online služby pro široký počet zájemců. Portály bývají obecně zaměřené nebo specializované. Portál ovšem není informačním systémem a obsahuje mnoho sekcí, jejichž základ tvoří denní zpravodajství. Obecně zaměřené portály nabízí mnoho funkcí a služeb – fulltextové i katalogové vyhledávání, katalogy nekomerčních stránek, webový e-mail, chat, mapy, seznamky, slovníky, blogy, obchody a mnoho dalších. Specializované servery se naproti tomu zaměřují pouze na konkrétní sféru zájmu, např. herní portály, portály metodické, portály pro ženy, seznamovací portály, zpravodajské portály apod. (Vítovský, 2006:364). Jako příklad obecně zaměřených portálů uveďme tři největší české portály <http://www.seznam.cz>, <http://www.centrum.cz>, <http://www.atlas.cz> a ze zahraničních portálů nejznámější <http://www.google.com>, <http://www.yahoo.com> či <http://www.aol.com>.

Nám nejvíce posloužily k psaní této diplomové práce hlavně portály specializované, např. <http://www.libimseti.cz>, <http://www.xicht.cz>, <http://www.lide.cz>, <http://www.gamepark.cz> a jiné, které kromě internetové seznamky poskytují také prostor, např. pro chat, diskuze, blog, magazín apod. Cenné informace rovněž poskytly portály <http://www.seznam.cz> a <http://www.centrum.cz> (se svými službami chat či xchat a další specializované portály a jejich podsekcce určené nejen ke komunikaci mezi uživateli).

3.3 Instant Messenger – internetové komunikační programy

Instant Messaging (dále jen IM) je okamžitá, přímá komunikace prostřednictvím internetu. V poslední době se tento způsob komunikace stal velmi populárním. IM se podařilo skloubit výhody, které poskytuje chat i elektronická pošta, tzv. e-mail. Stejně jako při chatování, i zde můžete vést dva či více rozhovorů najednou v reálném čase,

ovšem také můžete zanechat vzkaz (pokud příjemce není přítomen, je tzv. offline), který si může adresát přečíst po přihlášení do služby, stejně jako je tomu při zasílání krátkých textových zpráv, tzv. sms (Pospíšil, 2004:42).

Abyste mohli využívat této služby, je potřeba mít ve vašem počítači nainstalovaný klientský program neboli instant messenger. Tyto programy většinou kromě posílání krátkých zpráv umožňují rovněž posílání souborů, sdílení aplikací, komunikaci prostřednictvím proudového audia a videa, tzv. streaming, hraní her s ostatními uživateli, vyměňování pohlednic či fotografií a zasílání textových zpráv na mobilní telefon.

Jedním z nejznámějších a zároveň nejpoužívanějších komunikačních nástrojů u nás je v současnosti ICQ. Název ICQ vznikl původně jako hříčka z fonetického přepisu anglického *I Seek You* (*hledám tě*). Tento program je k dispozici ke stažení zdarma na stránkách www.icq.cz. Pro komunikaci v rámci ICQ je potřeba být zaregistrován, čímž uživatel získá osobní číslo, které funguje stejně jako číslo telefonní a skrze které se uživatel ke svému účtu připojuje. Po připojení vidíme aktuální stav našich přátel, které máme uložené v našem seznamu, což je stejně jako seznam kontaktů v mobilním telefonu. Zároveň se objevuje na panelu ostatních našich přátel, že jsme přihlášení. Záměrně používáme slovo přítel, protože diskutovat pomocí ICQ mohou pouze lidé, které si uložíte do seznamu přátel, tzv. contact listu, přičemž musíte každý kontakt nejdříve povolit, zatímco na chatu se může přihlásit a začít s vámi mluvit prakticky kdokoliv (Navrátil, 2001:118).

Vedle ICQ existují i další programy typu instant Messenger například:

AIM (AOL[®] Instant Messenger) od firmy AOL American Online, Inc., což je celosvětový poskytovatel Internetových služeb a elektronického obchodování (Vítovský, 2006:25)

SKYPE založený v roce 2003, umožňuje telefonování zdarma po celém světě mezi svými uživateli, a také výměnu souborů a Instant Messaging (Vítovský, 2006:417)

WLM (Windows Live Messenger) od společnosti Microsoft

IRC – jedna z prvních globálních služeb pro konverzaci po síti na internetu

QIP z angl. Quiet Internet Pager je IM klient ruské výroby pro Windows, který umožňuje propojení do sítě ICQ

3.4 Sociální sítě, jejich funkce a možnosti

Oblíbenost sociálních sítí stále stoupá, stejně jako stoupá množství těchto sítí. Zdá se nám, jakoby sociální sítě postupně nahrazovaly předešlé formy komunikace – chat, instant messaging, a dokonce i internetové seznamky či diskusní fóra. Sociální sítě totiž dokázaly to, co žádná jiná internetová aplikace předtím – spojit všechny předchozí možnosti komunikace v jednu a přidat mnohem více funkcí, tj. vedle chatu, sdílení obrázků a fotek, je uživatelům umožněno hrát nepřeberné množství her – ať již her kooperativních, tak her pro tzv. samotáře. Oblíbenost těchto sítí stále roste také díky tomu, že ostatní tvůrci aplikací se snaží dnešním uživatelům vyjít vstříc a je evidentní snaha propojit některé předchozí aplikace typu instant messaging s některou populární sociální sítí, viz např. propojení služby ICQ 7 se sociální sítí Facebook, Twitter, Youtube, Flickr, Delicious a Digg. Sdílet prostřednictvím sociálních sítí můžete rovněž videa např. z <http://www.youtube.com> nebo novinové články např. z portálu <http://www.novinky.cz> nebo <http://www.idnes.cz>. Prostřednictvím sociálních sítí se svými voliči komunikují i někteří politikové a politické strany, např. ODS – Občanská demokratická strana, Věci Veřejné, Jiří Paroubek a mnoho další osob a institucí nejen z oblasti politiky.⁶ Své místo v rámci sociálních sítí nachází také reklama. A kromě výše zmíněných online her, zde velmi efektivně, např. sociální síť Facebook nahrazuje diskusní zájmová fóra, vznikem velkého množství skupin, ke kterým se v rámci sítě může přihlásit kdokoliv se stejnými zájmy či názory a dále o nich diskutovat, rozebírat je či dané postoje, problémy nebo záliby hodnotit.

Sociálních sítí je velké množství a jejich kvalita se velmi různí, proto se svým popisem zaměříme nadále jen na ty nejúspěšnější a v českém prostředí nejznámější a nejpoužívanější.

⁶ <http://www.facebook.com/pages/ODS/101523262753?ref=ts>
<http://www.facebook.com/search/?init=srp&sfxp=1&q=&o=69&c1=3&c2=51#!/profil.paroubek>

Facebook

Jedná se o pravděpodobně nejpoblárnější a rozhodně nejpoužívanější síť nejen v České republice, ale na celém světě. V mnohých případech nám posloužila jako zdroj informací o výrazných specifických projevech současných, převážně mladých, uživatelů internetu nebo nám poskytla návod, kde tyto výrazné komunikáty hledat. Také jsme si mohli ověřit, jak na tyto výrazné projevy reagují ostatní uživatelé.

Sociální síť Facebook byla vytvořena a spuštěna v únoru roku 2004 studenty Harvardské Univerzity Markem Zuckerbergem a jeho spoluzakladatelé byli Justin Moskovitz, Chris Hughes a Eduardo Severin. Původně se jednalo o studentskou síť v rámci Harvardské univerzity, ovšem již v březnu 2004 se tato síť rozšířila také na americké univerzity Stanford, Columbia a Yale. První milión aktivních uživatelů tato síť dosáhla již v prosinci téhož roku. V únoru roku 2010 se počet uživatelů sítě zvýšil na 400 miliónu na celém světě. S počtem připojených lidí k této síti roste i počet dodatečných aplikací, které sociální síť Facebook poskytuje.⁷

Tato síť byla v roce 2004 vytvořena proto, aby mohli harvardští studenti efektivně komunikovat se svými přáteli, s rodinami a svými spolupracovníky. Společnost vlastníci tuto sociální síť rozvíjí technologie, které usnadňují sdílení informací prostřednictvím tzv. sociálního grafu a digitálního mapování. Kdokoliv se může zaregistrovat a dále jednat s lidmi, které zná a kterým věří – tzv. důvěryhodné prostředí. Nespornou výhodou této sítě je to, že pouze vy si vybíráte své přátele, kteří si dále mohou prohlížet váš profil – tzv. ochrana soukromí.

Základními aplikacemi Facebooku je profil uživatele a tzv. zeď (z angl. wall). Profil supluje jakousi vizitku uživatele. Na zdi se objevuje veškerá vaše aktivita na sociální síti (kterou ovšem je možno upravovat podle vašich přání, např. smazat údaje, které nechcete, aby viděli ostatní). Jako další z funkcí na vašem profilu jsou osobní informace tzn. kontaktní údaje, údaje o vašich zálibách, o vzdělání či seznam stránek a skupin, kterými jste členy a jiné údaje, které chcete poskytnout. Vedle informací je zde i složka fotky, které můžete sdílet s přáteli (dnešní Facebook již umožňuje chránit vaše soukromí tím, že si sami nastavíte, kdo z uživatelů si může vaše fotografie/alba prohlédnout). Ovšem je zde možno nastavit si i další aplikace – pro sdílení videa, vašich odkazů na jiné webové stránky, události, poznámek a mnoho dalších.⁸

⁷ <http://www.facebook.com/press/info.php?timeline>

⁸ <http://www.facebook.com/press/info.php?factsheet> a www.facebook.com

Mnoha uživatelům v dnešní době také nahrazuje FB herní portály. V letošním již třináctém ročníku soutěže Interactive Achievement Awards, kterou vyhlašuje The Academy of Interactive Arts & Science, se stala nejoblíbenější hrou v kategorii Social network Game of the Year hra Farmville od společnosti Zynga. The Academy of Interactive Arts & Science vznikla v roce 1996 a jejím posláním je zvyšovat povědomí o umění a vědě v oblasti interaktivní zábavy.⁹ Zajímavosti a novinky ze světa této sociální sítě můžeme získat rovněž z internetového magazínu o Facebooku, který najdeme na adrese <http://www.facemag.cz>. Někteří lidé dnes sociální síť využívá také jako „seznamku“.

LinkedIn

Tato sociální síť pracuje na stejném principu jako síť Facebook, rozdíl ale spočívá v tom, že je zaměřen na profesionální kariéru a umožňuje propojení uživatelů s pracovním trhem u nás i v zahraničí. V současné době má již okolo 55 miliónů uživatelů a tento portál používají jak ti, co práci hledají, tak i ti, kteří práci nabízejí. Využíván je firmami ze zahraničí, ale i nadnárodními společnostmi, které působí na území České republiky. LinkedIn nabízí vytvoření osobního profesionálního profilu, který funguje stejně jako životopis, ovšem je třeba ho vytvořit v některém mezinárodním jazyce, např. v angličtině. Podobných portálů existuje více, např. <http://www.xing.com> nebo <http://www.naymz.com>.¹⁰

MySpace

Oficiální spuštění této sociální sítě proběhlo v lednu 2004. Dnes má 100 miliónů uživatelů. Je jednou z nejpopulárnějších a nejlepších sítí pro sdílení hudby a videí. Tuto síť využívají pro šíření svých děl a komunikaci se svými fanoušky i profesionální umělci – nejen z oblasti hudební, ale i filmové a jiné. Bývala nejúspěšnější sítí před nástupem sociální sítě Facebook. Sloganem společnosti provozující MySpace je „A place for friend“ (česky „místo pro přátele“) a na rozdíl od jiných sítí je přístupná pouze uživatelům od 14 let (kvůli ochraně soukromí dětí).¹¹

⁹ <http://www.interactive.org/about/index.asp>

¹⁰ <http://www.finance.cz/zpravy/finance/248847-proc-a-jak-pouzivat-linkedin-com/>

¹¹ <http://www.lupa.cz/clanky/socialni-site-to-neni-jenom-facebook/>

Twitter

Twitter je v současnosti třetí největší sociální síť na světě. Jedná se o webovou službu, která umožňuje rychlou výměnu informací formou krátkých textových zpráv, tzv. "tweety". Nejpoužívanějším způsobem zasílání zpráv na <http://www.twitter.com> je využívání mobilních telefonů. Proto je také velikost zprávy omezena na 140 znaků, ačkoliv mnohé mobilní telefony dnes umožňují zasílání SMS zpráv delších než 160 znaků.¹²

3.5 Diskusní fórum a webový blog

Internetová diskusní fóra jsou stránky na internetu, kde mohou lidé vkládat své dotazy, názory a případné reakce. Od výše popsaných forem komunikace (chat, IM), se diskuze odlišují tím, že přispívatelé nemusí reagovat bezprostředně po zadání dotazu, ale mohou reagovat s odstupem několika dní i měsíců. Internetových diskuzí je velké množství a lze je roztřídit podle jejich základního účelu na:

diskuze ke stránce nebo článku – plní převážně doplňkovou funkci a umožňuje zpětnou vazbu, např. <http://www.novinky.cz>,

návštěvní kniha – umožňuje reakci na diskusní fórum nebo konkrétní webový projekt, př. <http://www.cesky-jazyk.cz>,

diskusní fórum – součást rozsáhlého diskusního projektu, umožňuje vkládat nová témata, členit je podle témat, např. <http://www.digimanie.cz>

otázky a odpovědi – veřejné zodpovídání dotazů, podnětů nebo stížností, které nabízejí i veřejné instituce, očekává se, že se k příspěvku vyjádří odpovědný zástupce, ovšem umožňují i vzájemnou komunikaci mezi návštěvníky, př. <http://www.ordinace.cz>.

Diskusní stránky mohou mít formu jednoduchou, tzn. že příspěvky se řadí chronologicky, např. diskuze na stránce <http://www.novinky.cz>, nebo mají podobu strukturovanou, tj. příspěvky na sebe bývají navázány podle toho, na jaký předchozí příspěvek reagují – struktura stromová, např. idnes.cz. Diskuze mohou být veřejné nebo neveřejné. Kdo smí fórum číst, popř. přispívat do diskuze, může být vymezeno určitými

¹² <http://twitter.jak-na-to.eu/co-je-to-twitter/>

pravidly. Zakládat nové diskuze je dovoleno buďto každému nebo jen registrovaným uživatelům. Zveřejnění dotazu může, ale nemusí být schváleno moderátorem diskuze. V rámci obecné diskuze nejsou povoleny žádné protizákonné, extrémně vulgární nebo jinak nežádoucí příspěvky, např. příspěvky tzv. „off topic“, tedy ty, které se netýkají původního tématu.¹³

Webová aplikace, která obsahuje příspěvky většinou pouze jednoho editora a mnohdy má podobu deníku, se nazývá blog. Autora označujeme slovem blogger (někdy psáno i bloger). Slovo blog vzniklo stažením angl. *web log* (česky webový zápisník). Jednotlivé příspěvky v blogu jsou označeny datem a časem. Bývají seřazeny chronologicky, a to od nejnovějšího záznamu k poslednímu. Prvním blogerem byl Justin Hall, který svůj první blog začal psát již jako student v roce 1994. Blog může být odborný nebo osobní. Dnes existuje nepřeberné množství blogových serverů např. <http://www.blogger.cz>, <http://www.blog.cz>, <http://www.blog.idnes.cz>, <http://www.w-blog.cz>.¹⁴

¹³ http://cs.wikipedia.org/wiki/Internetov%C3%A1_diskuse

¹⁴ <http://cs.wikipedia.org/wiki/Blog>

4 Jazykové prostředky ICT komunikace

S postupným rozvojem internetu a zvyšováním počtu jeho uživatelů elektronická komunikace postupně vytlačila a mnohdy plně nahradila dříve klasickou komunikaci prostřednictvím poštovní korespondence, viz příklad datové schránky. Na rozdíl od běžné poštovní korespondence v rámci české pošty, má elektronická komunikace značné výhody, např. v urychlení předávání zpráv mezi odesílatelem a adresátem. Posílání e-mailů je mnohem snadnější a pohodlnější způsob, protože nemusíte ani opustit místnost, ve které dopis či jinou zprávu píšete. V mnohém směru to komunikaci na větší vzdálenost, např. mezikontinentální, mezi lidmi zkvalitnilo a vylepšilo. Ovšem i tento komunikace má své nevýhody.

Jednou z nevýhod této komunikace je uniformita digitálního prostředí. Na rozdíl od ručně psaných dopisů, kdy každý člověk má jiný styl písma, kdy do běžného psaní můžeme přidávat určité specifické znaky nám vlastní, čímž odlišíme náš písemný projev od ostatních, je elektronická komunikace daná, tj. stále stejná. Tyto individuální projevy jsou přípustné pochopitelně pouze v přátelském prostředí, např. při jednání s úřady je toto nepřipustné a nevhodné. Zřejmě i z důvodu jakéhosi odlišení, polidštění elektronické komunikace, vznikají určité specifické druhy psaní, všeobecně známé a používané zkratky či symboly, které vyjadřují to, co běžná korespondence umožňovala, zatímco elektronická nikoliv. A právě touto formou „přátelské“ komunikace převážně mladších uživatelů se hodláme nadále zabývat.

4.1 Leetspeak

S rozvojem internetu a jeho využití se rovněž vyvíjí také internetová kriminalita. Člověku, který páchá kriminální činy prostřednictvím internetové sítě, se říká hacker (z angl. průnikař, počítačový škůdce) (Fronek, 1999:215). Jedná se často o zdatného programátora nebo jen člověka využívajícího tzv. *exploity – hotové programy pro průniky*, který se snaží obejít zabezpečovací systém počítačů a proniknout do našeho počítače, aby mohl takto získaná data použít ve svůj prospěch nebo pouze vyvolat

zmatek (Pospíšil, 2004: 38). A právě mezi těmito uživateli a pro jejich potřeby vzniká tzv. leetspeak.¹⁵

Leetspeak, někdy zvaný také jako leet, eleet nebo také 1337, je unikátní systém psaní, kde jsou písmena (většinou samohlásky) nahrazována čísly. Tento pojem se odvozuje z angl. termínu *elite* (česky elita). Jedinečnost tohoto jazyka spočívá v tom, že ho lze použít pouze v elektronické komunikaci. Takto psané texty nelze vyslovit nahlas nebo napsat běžným způsobem, čili rukou. LEET byl původně vyvinut jako forma symbolů, které jsou čitelné pro zasvěceného člověka, ale ne pro různé filtry používané např. v návštěvních knihách. Při velkém rozšiřování internetu se 1337 dostal do 21. století a stal se součástí internetové kultury a slangu. Leetspeak vznikl již od roku 1980. Znalost tohoto jazyka umožňovala přístup do speciálních místností, kde se dal lehce sehnat pirátský software, pornografie, recepty na drogy, návody na výrobu zbraní a další nelegální činnost. Postupem času se stal leet velmi populární i v jiných oblastech, např. v online hrách. Šlo o jakýsi druh prestiže, kdy hráč bez nicku (z angl. *nickname* čili *přezdívka*) tvořeného leetem neměl v komunitě hráčů šanci.¹⁶ Leet také umožňuje udělovat pokyny jiným spoluhráčům, aniž by jim protivník rozuměl a věděl, co mají v plánu. Málokdo také tuší, že se z leetspeaku vyvinuly také populární zkratky, které se běžně používají, např. lol, omg, thx a další.

Michaela Černá nazývá tento způsob psaní alfanumerickým kódem, kde se mísí písmena s číslicemi. Číslice vždy připomíná grafickou podobu písmene. Např. **3** místo **E** nebo **4** namísto **A**. Někdy ovšem číslice nahrazuje zvukovou realizací část slova př. **O5** místo **OPĚT** (Sýkora, 2004:324). S alfanumerickým kódem coby popisem leetspeaku souhlasíme, ovšem zvukovou podobnost číslice a části slova řadíme do jazykové oblasti akronymů, kde se nám jeví jako přirozenější.

Jak jsme již uvedli výše, jedná se o grafickou podobu znaku a nahrazeného písmene. Toto je důležité vědět, než začneme psát, popř. číst text napsaný tímto způsobem. Neexistují žádná přesně vymezená pravidla, jak používat leetspeak. Stejně jako další jazyky, ani leet není totiž statický. Čtení tohoto jazyka může být složité a občas nemusí dávat smysl. Na rozdíl od běžně užívaných akronymů a zkratkových slov, v leetu záleží pouze na grafické podobě znaku (popř. skupiny znaků) a písmena, které nahrazuje. Existuje sice jistá základní tabulka jak psát v tomto alfanumerickém kódu, ovšem v zásadě závisí na uživatelově fantazii, jakým znakem (příp. znaky)

¹⁵ <http://www.answers.com/topic/leetspeak>

¹⁶ <http://www.soom.cz/index.php/articles/articles/index.php?name=usertexts/show&aid=473>

nahradí konkrétní písmeno. Rovněž záleží pouze na uživateli, zda nahradí všechna písmena ve slově nebo jen některá. A také je pouze věcí vlastního rozhodnutí, zda využije číslic nebo jiných známých znaků.¹⁷

A = 4 , /-\ , @ , ^ , \ , //-\
B = 8 ,]3 ,]8 , |3 , |8 ,]]3 , 13
C = (, { , [[, < , €
D =) , [} , |} , |> , [> ,]} , Đ
E = 3 , ii , €
F = |= , (= ,]]= , ph
G = 6 , 9 , (> , [[6 , &
H = # , |(-) , (-) , }{ , }-| , |~| , []-[]
I = 1 , ! , | ,]| , []
J = _| , u| , ;_[] , ;_[]
K = |< , |{ ,]|< ,]|< , []<
L = |,1 , |_ , []_ ,]|_ , £
M = ^\ , |^| , [^] , (^) , ^\ , (T) , ^^ , JVL
N = ^ , |^| , (^) , /| , [^] , {^} , ~
O = 0 , () , [] , <> , * , [[]
P = |D , |* , |> , []D ,]D
Q = (.) nebo 0, nebo O, nebo O\
R = |2 , |? , |-,]]2 , []2] , [2
S = 5 , \$
T = 7 , + , ' , 7` , ~|~ , -|- , ']' , " , †
U = () , [] , \ \ , / / , \ / , [_] ,] _ [, μ
V = √ , \√ , √
W = \√ , |^| , [^] , (^) , \√ , \√ , \√ , \√
X = >< , }{ ,)(, }[
Y = ' , % , ' , \j , ``// , ¥ , j , \√ , -/
Z = 2 , 7_ , '/_¹⁸

¹⁷ <http://www.wikihow.com/Read-and-Write-in-1337>

¹⁸ <http://www.wikihow.com/Read-and-Write-in-1337>

Jak je z výše uvedeného přehledu patrné, ani počet nahrazujících znaků není pro všechny písmena abecedy stejný. Všimněme si, že v leetspeaku neexistují písmena s diakritikou. Existují pouze znaky pro anglickou abecedu. V našem prostředí se většinou v leetu používají pouze číslice, ostatní symboly bývají opomíjeni.

4.2 Akronymy

V oblasti ICT se jedná většinou o snadno vyslovitelnou, lehce zapamatovatelnou a všeobecně uznávanou a známou zkratku, popřípadě zkratkové slovo. Tyto zkratky se obvykle tvoří spojením počátečních písmen či slabik několika výrazů (Vitovský, 2006:13). Většinou se v tomto případě jedná o názvy organizací (*UNESCO, OSN*), států (*UK, ČR*) a podobně. V internetovém prostředí ovšem existují i jednoduché účelové zkratky, např. *ASAP, FAQ, WYSIWYG* a další. Ovšem vedle těchto oficiálních zkratk vzniklo během let – a stále ještě vzniká – nepřeberné množství zkratk jiných neformálních, užívaných v běžné komunikaci, např. *OMG, LOL, THX*. Tyto zkratky pocházejí z angličtiny, ale používají se celosvětově.

U některých akronymů nebo nových slov vzniklých složením se setkáváme i s psaním velkých písmen uprostřed slov např. *CoreIDRAW, CardFile* apod. (Kříž,2003:40). Rovněž existují i zkratky, které obsahují číslice. Tento způsob můžeme nazvat tzv. hackspeak. Je to zvláštní forma slangového vyjadřování, kdy akronymy využívají hláskové podobnosti číslice a slov, které nahrazují, např. *4U, W8, 4FUN, 2morrow, w84me* (Rosenbaum, 2000:137-138). Tyto zkratky, ačkoliv anglické, si získaly velikou oblibu také u českých uživatelů internetu. Je to přirozené. Těchto značek existuje mnoho. Angličtina je světovým jazykem, který ovlivňuje téměř celou ICT oblast, potažmo každého uživatele osobního počítače.¹⁹ Mnohdy tyto zkratky používají i lidé, kteří anglicky vůbec nemluví. Anglických zkratk je mnohem více, o tom není pochyb, ovšem i české zkratky existují, např. *Z5 (zpět), O5 (opět)*. Mnoho těchto zkratk se používá hlavně v oblasti počítačových online her, kde je velmi důležitá rychlá výměna příkazů v rámci skupiny spoluhráčů. Tam nacházejí své uplatnění nejčastěji. Vysvětlení výše použitých zkratk:

¹⁹ díky softwarové firmě Microsoft

ASAP - as soon as possible – co nejdříve, jak jen to bude možné

FAQ – Frequently Asked Questions – často kladené otázky

WYSIWYG – what you see is what you get – co vidíš, to dostaneš, (zobrazovací režim při práci s grafikou nebo textem, kdy výstup (např. tisk) odpovídá tomu, co uživatel vidí na monitoru)

OMG – oh my god – o, můj bože

LOL – laughing out loud – hlasitý smích

THX – thanks – díky, děkuji

4U – for you – pro tebe

W8 – wait - počkej

4FUN – for fun – pro zábavu

2morrow – tomorrow – zítra

W84me – wait form me – počkej na mě

Stále větší prostor získávají i zkratková slova, která mnohdy opouštějí oblast internetu a zasahují i do běžné konverzace či do literatury viz *supa – super*.²⁰

4.3 Emotikony

Jinak též nazývané smileys nebo česky „smajlíci“. Jedná se o způsob vyjádření pocitů, které běžně v přímé komunikaci vyjadřujeme neverbálně, tj. pohyby, gesty, mimikou, což ovšem v internetovém prostředí většinou nemůžeme (výjimku tvoří telefonování po síti prostřednictvím aplikací videohovor či hlasitý hovor, např. pomocí Instant Messengeru ICQ). Smajlíci jsou v dnešní době velmi rozšíření a troufáme si říci, že neexistuje člověk, který nějaký smiley, k vyjádření své nálady nebo pocitu v rámci elektronické komunikace někdy nepoužil. Odpověď na otázku proč se zdá být velmi jednoduchá a logická. V internetovém prostředí s výjimkou webové konference a telefonování neexistuje jiný snadný způsob, jak vyjádřit emoce. Na tento fakt reagovalo během let již několik internetových aplikací, které mají v nabídce takovéto smajlíky již přednastavené – viz např. emotikony v aplikaci ICQ. Také mnohé zábavní servery, chaty či sociální sítě nabízejí již upravené a mnohdy vylepšené smajlíky.

²⁰ viz. beletrie Lan Pham Thi Bílej kůň, černej drak

Dokonce i textový editor Word od firmy Microsoft vylepšuje a zdokonaluje emotikony s úsměvem (i zamračené) automaticky, např. ☺ ☹ .

Slovo emoticon pochází z anglického jazyka a vzniklo spojením slov emotical a icon (volně přeloženo jako emocionální obrázek). První emotikon, tzv. smiley-face vytvořil profesor Scott E. Fahlman 19. září 1982 na Univerzitě Carnegie Mellon v USA. Seřazením dvojtečky, pomlčky a závorky dal Fahlman počítačovým uživatelům nástroj, jak vyjádřit emoce v jejich e-mailových zprávách. Byl to zlomový bod, protože uživatelé mohli poprvé v elektronické komunikaci vyjadřovat pozitivní či negativní, pocity a předejít tak případným nedorozuměním. Z Carnegie Mellon se tyto symboly později rozšířily i na ostatní univerzity a jejich popularita postupně rostla.²¹

První náznak smajlíku se datuje ale mnohem dříve –již od 19. století, kdy se poprvé objevil zcela náhodně v druhém čísle časopisu „*The Typewriter World*“ z roku 1897 v humorném článku, který napodoboval člověka, který si právě koupil psací stroj.²² Ovšem v té době ještě nebyly psací stroje tak rozšířené (počítače tehdy ještě neexistovaly), a proto se tento symbol neujal. Dokonce ani s jistotou nemůžeme říci, zda autor jednal při tvorbě emotikonu záměrně, nebo se jednalo jen o shodu náhod.²³

E-komunikace dovedla tyto emocionální značky k dokonalosti. Existuje obrovské množství těchto ikoněk, přitom některé jsou známé a používané více a některé méně. Většina z nich vyjadřuje nejen emoce, ale v dnešní době se můžeme setkat i s vyjádřením charakteru, vzhledu, národnosti apod. Dokonce existuje více emotikonů pro jeden objekt, např. *anděl*: ^j nebo 0 :-) nebo O:). Fantazie uživatelů a tvůrců je obrovská a nevyčerpatelná.

Jako příklad uvedeme pouze některé z nich:

==):-}x	Abraham Lincoln
B-)	barman
@)-\$--	drahá květina
/:-)	Francouz
:@	křik
<8:-)	čaroděj
}:-(>	d'ábel

²¹ http://www.cmu.edu/news/archive/2007/September/sept12_smiley.shtml

²² <http://kanji.zinbun.kyoto-u.ac.jp/~yasuoka/publications/emoticon.html>

²³ http://technet.idnes.cz/microsoft-pomohl-vykopat-prvni-smajlik-f0b-/sw_internet.asp?c=A061103_170742_sw_internet_dno

:-*	dávat polibek
@---	lízátko
C>	zmrzlina
< < =	strom ²⁴

Vedle emotikonů existují i tzv. bixies. Bixies jsou vlastně smajlíci, kteří ovšem nejsou pootočení o 90°, a proto není potřeba natáčet hlavu pro snadnější porozumění. To umožňuje jejich snadné čtení.

(OO)	bixie s dvěma velkýma očima
(-.-)	uživatel spí
<g_g>	uživatel je unavený
_P	šálek
>{::::}<	bonbón
>>----->	šíp
(OvO)	sova
(>'<)	kočka
<:)))><	ryba ²⁵

4.4 Specifické typy písemného projevu

Specifickými typy písemného projevu máme na mysli všechny způsoby promluvy, které se odlišují od běžného způsobu psaní, tj. od promluv většinového zastoupení uživatelů internetu a informační technologií vůbec. Jedná se o zvláštní druh písemného projevu v rámci internetové komunikace. Tento styl není nijak přesně vymezen nebo nazván. Jedná se patrně o formu expresivity. Typickými uživateli jsou převážně mladí lidé, ale existují samozřejmě i výjimky. Tomuto stylu psaní se někdy říká emo styl, jindy zase též emo gramatika. Název ovšem není přesný a jednotný. V nám dostupné literatuře se tímto – trůfáme si říci – novodobým nešvarem zřejmě zatím nikdo nezabýval nebo jen okrajově v rámci jiného tématu. Neexistuje proto mnoho oficiálních sekundárních zdrojů, které by nám tento „moderní projev mladších uživatelů internetu“ vysvětlily, případně popsaly blíže. Předpokládáme, že je to

²⁴ <http://www.3000emoticons.cz/>

²⁵ <http://www.code-knacker.de/bixies.htm>

způsobeno jeho poměrně novým výskytem. Ovšem dle našeho názoru je nutné na něj poukázat a popsat ho, protože je stále častější a nám se zdá, že tak trochu degraduje nejen spisovnou češtinu, ale český jazyk vůbec.

Způsob psaní se vyznačuje tím, že jednotlivé běžně používané grafémy jsou nahrazeny grafémy jinými, podobnými. Michaela Černá používá pro tento jev výraz „poangličtěná“ čeština a nazývá ji výrazem jazykové hry (Sýkora, 2004:325). Přesná a jasná pravidla neexistují, ale hlavní záměny se dají lehce vysledovat. Nejčastěji nahrazovanými grafémy jsou **Č**, které se mění na **CZ**, **J** bývá nahrazováno **Y**, **K** nahrazuje **G** (ovšem jen v některých případech), **Š** nabývá podobu **SH** a **V** nahrazujeme souhláskou **W**). Výsledná slova tedy vypadají takto: *koczka, ysem, nějag, slushně, tworba*.²⁶ Kromě hláskových změn dochází také k nadbytečnému hromadění grafémů. Za každým **T** se píše **H**, např. *tho* místo *to*, místo **CH** se používá **X**²⁷, typické je nahrazení předložky **V** předložkou **F**, např. *f úterý*. Tyto hláskové změny se ovšem netýkají pouze České republiky, ale nachází se i v jiných státech například u našich slovenských sousedů nebo v Polsku. V Polsku se jedná v některých případech o jev obrácený k tomu českému, protože např. místo **W** píší Poláci **V**, místo **SZ** používají **SH**.²⁸ Podobných nepsaných pravidel je mnoho, doplníme rovněž, že místo **Í** se používá **iiii**.²⁹ Předpokládáme ale, že uživatelé všechna tato pravidla kopírují jeden od druhého, popř. vytvářejí nové způsoby obměn na základě těchto základních „pravidel“.

Samotný název emo styl nebo dokonce emo gramatika, jak bývá označován internetovými uživateli, se nám jeví jako mnohdy zavádějící. Zavádějící proto, že termínem emo označujeme členy určité subkultury. V dnešní době se ale tento termín začal užívat příliš zjednodušeně. Svůj podíl na tom nesou i různá média (např. televize, noviny či časopisy), která převzala z některých internetových blogů obecný názor a zavádějící návody „jak být pravý emo“, což ovšem ostatní vyznavači tohoto stylu striktně odmítají. Tento styl je prezentován ve spojení se sebepoškozováním a sebevraždami, náklonností k smrti a temnotě. Negativní postoj vůči vyznavačům emo podporují i negativní články v novinách a na internetu. Ačkoliv vyznavači stylu emo tvrdí, že jim jde hlavně o pocity a hudbu, než o řezání do vlastních těl, jak o tom píší mnohdy i seriózní deníky. Je to prosté, tento styl se projevuje určitým způsobem

²⁶ http://pistecesky.ic.cz/index_vyvarovat.php

²⁷ <http://emo-dq.7x.cz/emo-gramatika>

²⁸ <http://ash721.cz/blog/nepiste-slova/>

²⁹ několik krátkých i za sebou, počet není přesně stanoven

oblékání, který se stal v dnešní době velmi populárním, takže opravdové členy této subkultury a její napodobitelé, kteří pouze chtějí být tzv. in, nelze mnohdy rozeznat.

Výraz emo vznikl již v polovině 80. let 20. století a byl používán pro hudební styl inspirovaný tehdejší washingtonskou scénou. Původ slova je nejasný. Předpokládá se, že první zmínka je z roku 1985. Tehdy členové jedné hudební skupiny poznamenali, že je jejich fanoušci označují výrazem „emo“ kvůli jejich emotivnímu vystoupení při koncertech. Až v 90. letech nabyl výraz jiných významů, vznikl hudební styl tzv. emotive hardcore. Velkou popularitu tento hudební styl získal po roce 2000, kdy je spojován se stylem populárních skupin My Chemical Romance nebo Tokio Hotel.

Někteří lidé, kteří tento druh písma používají, navzájem kombinují všechny výše zmíněné jazykové prostředky. Mnohdy tak činí, aniž by věděli něco bližšího např. o leetspeaku. Předpokládáme, že při používání těchto jazykových prostředků jde o snahu být originální a hlavně o snahu zviditelnit se, odlišit se od „normálu“. Způsob psaní ovšem v některých lidech vyvolává i negativní emoce a postoje. Tito lidé uvedený styl zásadně odmítají, kritizují, zesměšňují a všemožně (někdy agresivně až nevhodně či vulgárně) bojují proti jeho užívání, např. zakládáním skupin na sociálních sítích a používání těchto speciálních znaků považují za projev nevkusy a hlouposti. Často toto „psaní“ přisuzují lidem mladším šestnácti let. Ovšem názor není ani jednoznačný, ani správný. Není zatím žádná spojitost mezi věkem uživatelů a stylem jejich písemného projevu na internetu. U mladší generace je to ovšem nápadnější, protože se sdružují na stejných portálech. A rovněž není žádná přímá spojitost se subkulturou emo a zvláštním typem psaní, který jsme v této kapitole nazvali emo gramatikou. Toto označení se ovšem vžilo natolik, že zřejmě zůstane zachováno – v případě, že způsob psaní nezanikne spolu s touto módní „emo“ vlnou.

Rovněž chceme upozornit na psaní bez diakritiky. Předpokládáme, že je to ještě pozůstatek z dob, kdy internet v ČR teprve začínal, proto se doporučovalo psát e-maily bez diakritiky. Také většina mobilních telefonů na počátku 21. století nepoužívala diakritiku. Myslíme si, že svůj podíl na tomto fenoménu má i časová úspornost, protože „psaní bez háčků a čárek je jednodušší, rychlejší a jistější.“³⁰ Stejně tak se vyskytuje vyjadřování expresivity psaním verzálkami, pokud chceme docílit zvýraznění. Obvykle se tomuto způsobu psaní v oblasti chatovacích místností říká „křičení“ a bývá zakázáno. Pro zvýraznění křiku nebo emocí se rovněž používá opakované psaní hlásek, např.

³⁰ zde vycházíme ze znalostí z předmětu Informační a výpočetní technika na střední škole

dloooooouho, dalekáááááá atd. Nežídka se vyskytují expresivní zdobněliny a podivné šíšlání, např. *plosím*.

V neposlední řadě se v internetové komunikaci objevuje také náhodné psaní velkých písmen *proSTě jeN tAk Pro záBaVU* (Sýkora, 2004:325). Neexistuje přesný popis, kolik písmen musí být psáno verzálkami. Tento způsob nepatří k žádnému z výše zmíněných jazykových prostředků, ale v mnoha případech promluvy uživatelů internetu tyto prostředky doplňuje, popř. se používá zvláště ve spisovném projevu. První příklad takto psaného textu se objevil v parodujícím článku *“Sins of the typewriter“* v časopise *„The Typewriter World“* z října 1897. Citujme krátký úryvek: *„...he Said it would Be a thxng of beavty & jOy FORever :) i wishe he w*uld come...“*

5 Vliv angličtiny na ICT

Neodmyslitelnou složkou každého jazyka jsou i slova cizí, tedy slova přejatá z cizího jazyka. V tomto směru není český jazyk žádnou výjimkou. Dříve naši slovní zásobu ovlivňovaly převážně jazyky jako je latina či němčina, např. u slov *škola*, *kostel*, *haléř*, v době národního obrození to byly jazyky slovanské, např. polština (*tklivý*, *vzor*, *postřehnout*) či ruština (př. *něžný*, *příroda*). Ve vojenské terminologii se ujala slova francouzského a španělského původu kupříkladu *armáda*, *kapitán*, admirál a italština obohatila termíny z oblasti hudby, obchodu a módy. Tato slova u nás již zdomácněla natolik, že si dnes málokdo uvědomí, že se ve skutečnosti jedná o slova přejatá z cizích jazyků (Čmejková, 1996:97). V dnešní době se přejímají slova převážně z anglického jazyka, a to zvláště z oblasti informačních a komunikačních technologií. Není tomu náhodou, jelikož počátky novodobé historie počítačů a internetu nacházíme v anglicky mluvících zemích, jak jsme již zmínili dříve. S rozvojem nových technologií, resp. nových pojmů v této oblasti, se rozšiřuje také slovní zásoba. Do českého jazyka se tak dostávají nová slova přejímáním z cizích jazyků, jelikož pro tyto nové věci neexistuje hned vhodný domácí ekvivalent, který se může po určité době podařit nalézt (nemusí to být ovšem pravidlem). Proto mnohdy existuje více názvů pro jeden a týž objekt či termín, např. *počítač* – *komputer* – *computer*.

5.1 Historie vlivu anglického jazyka na češtinu

Vliv angličtiny na češtinu sahá již do konce 19. století, kdy se z angličtiny (stejně jako též z francouzštiny) začaly přejímat hlavně konverzační výrazy, sportovní termíny a termíny spojené s módou (Svobodová, 1996:97). V češtině se tak například začala používat slova jako je *hokej* či *fotbal*, která s léty zdomácněla natolik, že si dnes již málokdo uvědomí, že se jedná původně o slovo přejaté. Mnohdy se tak původně přejaté slovo používá častěji než český ekvivalent, např. přejaté slovo *fotbal* se používá častěji než český výraz *kopaná* (Čermák, 2007:105, 151).

Další vlna anglicismů zasáhla češtinu (a nejen ji) po druhé světové válce. Po roce 1989, tj. v současné době, pocítujeme opět vzrůstající vliv anglicismů na český jazyk, který byl vyvolán zvýšením prestiže angličtiny v českém prostředí, např. *summit*, *image*,

billboard, brífink, leasing a další (Svobodová, 1996:98). Důvodem přejímání cizích slov je skutečnost, že se šíří nové věci a s nimi i přejímání jejich pojmenování, jelikož se zřídka stává, že by pro ně byl hned vhodný domácí protějšek. Pro některá slovní pojmenování se časem podaří nalézt vhodný český ekvivalent, jak jsme již zmínili v úvodu. Někdy mohou po určitou dobu existovat dva (a více) různé názvy pro tentýž jev, například v ICT slangu přejaté slovo *monitor* a k němu český ekvivalent *obrazovka počítače*.

Vedle přejímání slov z anglického jazyka je zde v poslední době patrný i vliv angličtiny v oblasti stylistiky. Tento vliv připisujeme stále častějšímu překládání anglických textů (odborných i beletristických) do češtiny. Vzrůstá popularita slovesných substantiv, např. *její vydávání se za bratra*. Je to tím, že angličtina na rozdíl od češtiny nepoužívá tak často vedlejší věty. Rovněž do češtiny proniká nadužívání trpného rodu např. *Zákazníková potřeba kvalitního výrobku je naplněna*. Trpný rod se sice používá, ale mnohem častější je rod činný.³¹

5.2 Anglicizmy v počítačovém slangu

Zatímco dříve byla oblast počítačů vyhrazena pouze úzkému okruhu lidí, dnes se okruh uživatelů značně rozšířil. Počítače ovšem neužíváme všichni stejně, takže i naše znalosti pojmů se různí. Jiné znalosti projeví programátoři, kteří rozumějí nejen odborným termínům, ale umějí komunikovat i umělými programovacími jazyky, např. MS DOS, FoxPro, Pascal aj. Tento tzv. umělý jazyk ovšem nevyužívají v běžné komunikaci programátora s programátorem, ale jedná se pouze o způsob, kterým komunikují s počítačem, tj. zadává úkoly počítači. Jiné znalosti pojmů než profesionálové budou mít děti, které hrají na počítači hry. Ovšem i v řadě jiných profesí se lidé denně dostávají do kontaktu s počítači, aniž by rozuměli odborným termínům na takové úrovni jako výše zmínění programátoři. Ovšem jsou zde pojmy, které znají všichni uživatelé – odborníci i laici.

Jak jsme již zmínili výše, informační a komunikační technologie přicházejí hlavně z anglosaských zemí, proto je většina pojmů anglická. Ovšem v některých případech si čeština vystačí i s vlastním pojmenováním. Někdy tak může existovat více názvů pro stejný jev např. anglickému *computer* odpovídá české slovo *počítač*, ovšem přejali jsme

³¹ <http://interval.cz/clanky/hrichy-pro-sileneho-korektora-piseme-nejen-v-cestine-ale-take-cesky/>

anglickou zkratku pro *osobní počítač PC* (z angl. personal computer) i s anglickou výslovností [pí sí], dále existují vedle sebe slova *keyboard* a *klávesnice*, *printer* i *tiskárna*.

Česká slova občas nemohou konkurovat anglickým názvům, protože ve snaze o tvořivost nejsou tak stručná. Uplatňuje se rovněž snaha zachovat originální výraz pro jeho terminologičnost a přisvojit si anglické slovo pouze tím, že ho počeštíme příponou a koncovkou, např. *kliknout*. Na tlačítku, kterým se text maže, je napsáno *delete* (angl. vymazat), proto vznikl výraz *dylítovat*, *vydylítovat*, místo českého *mazat*, *vynechat* či *vypouštět*. Podobně je tomu u slov *escapovat*, *odcentrovat*, *naložovat*, *downloadovat*, *samplovat* apod. Výrazy jako například *formátovat*, *editovat*, *monitorovat* se zapojily do terminologického systému češtiny, zatímco jiné vnímáme jako slangové, např. *shiftnout*, *altnout* nebo *clearnout*, ovšem určit hranice mezi termínem a slangovým výrazem je problematické. Způsob, kterým se dorozumíváme s počítači a udělujeme mu příkazy, musí být přesný a jednoznačný, proto je důležitá jednoduchost, obraznost, srozumitelnost ale i názornost daného výrazu (Čmejrková, 1996: 212).

Pro naši práci je důležitá hlavně sféra počítačová komunikační. V této sféře nastávají následující komunikační situace:

1. **komunikace převážně verbální, jazyková** – mezi uživateli počítačů tj. psané či mluvené texty o počítačích,
2. **komunikace multimediální** – prostřednictvím počítačů tj. e-mail a veškeré výstupy zpracované počítačem,
3. **komunikace umělá** – mezi uživatelem a počítačem.

Jak jsme již zmínili výše, každá skupina využívá jiné terminologické výrazy. My se v praktické části zaměřujeme převážně na skupinu druhou, tj. komunikaci multimediální. Ovšem v dnešní době se zdá, že se tyto komunikační situace navzájem prolínají.

Ještě bychom chtěli na závěr zmínit, že značnou část počítačové terminologie představují rovněž i výrazy interdisciplinární povahy. Jsou to výrazy z oblasti příbuzných oborů ICT (techniky, elektrotechniky, logiky, ale i lingvistiky, medicíny apod. (Daneš, 1997:105-107) Oblast ICT totiž netvoří pouze počítače a jejich jednotlivé

komponenty, ale patří sem i všechny další informační technologie.³² Do počítačové češtiny se dostávají tyto termíny na základě přenesení významu, např. *pracovní plocha monitoru, ovládací panel, klávesové zkratky, počítačové viry, operační systém, archivovat soubor, antivirový program* aj.

Kromě významové nejednotnosti je neustálený i pravopis přejatých počítačových termínů, např. *scanner a skener, escapovat i eskejpovat* atd. Ve výslovnosti takovéto problémy nesjednocenosti většinou nebývají. Tradičně se zachovává výslovnost anglická. Problémy občas nastávají v rovině gramatické. Obzvláště patrné je to v morfologii, pokud substantiva nemají oporu v českém deklinačním systému, např. přejatá substantiva zakončena na samohlásku **-e** mohou být rodu mužského i středního (*macovský software*), původní anglický plurál se chová jako singulár i jako plurál (*Microsoft Windosws nejsou operačním systémem*). Snadněji se k českým deklinačním typům zařazují přejatá slova, zkratky apod., která bývají zakončena stejně jako slova česká, např. *CD-ROMy, motherboardy*). Většina slov se do českého slovotvorného systému začleňuje snadněji. Od základových slov se snadno tvoří slova odvozená, a tak vznikají celé slovotvorné řady – některé výrazy jsou ovšem hovorové i slangové např. *upgrade – upgradovací – upgradovat – upgradování* (Daneš, 1997:107-108).

Při přejímání anglické počítačové terminologie se rovněž uplatňuje tvoření slov nápodobou. Hybridní tvoření slov je typické spíše pro slangové výrazy, kdy jde hlavně o krátké vyjádření, např. *jazykohelp (korektor pravopisu)*. Výraznou skupinou jsou rovněž slovesa, např. *zálohovat, digitalizovat, implementovat, sortovat data* apod. Svě místo ve slovní zásobě mají rovněž výrazy slangové a hovorové, např. *windowsista, inkoustovka, texták, ramka* a další.

Angličtina jako mezinárodně uznávaný jazyk zasahuje a ovlivňuje češtinu nejen z hlediska počítačové terminologie, ale rovněž se dnes běžně v naší mluvě vyskytují i jiné „počeštěné“ anglické výrazy, které nemají nic společného s počítačovou terminologií, ale používají se v hojném počtu při internetové komunikaci.

³² s velkou dávkou nadsázky můžeme jako počítač označit i pračku

6 Praktická část

Praktická část diplomové práce si klade za cíl uspořádat přehledný a orientační seznam některých používaných slangových výrazů dnešních převážně mladších uživatelů informačních a komunikačních technologií. Tyto výrazy chceme upravovat jen minimálně, ve většině případů se proto jedná o přesný opis. Nebereme přitom v úvahu obecnou češtinu ani jednotlivá nářečí. Rovněž se ale zaměříme na výrazy, převážně z hráčského prostředí a herních portálů, které mají původní anglickou podobu, ovšem jsou použity s českými koncovkami.

6.1 Metodika výzkumu

Pro tento výzkum byla použita metoda excerptní. Při sběru jazykových komunikátů popsaných v teoretické části nám posloužil internet. Z internetových aplikací jsme při tvorbě seznamu použili diskusní skupiny, tj. fóra zájmových skupin, osobní webové blogy internetových uživatelů, herní a zábavní portály a jejich aplikace, sociální sítě např. Facebook a další. Nasbírané komunikáty nejsou jen opisem chatové komunikace v reálném čase, ale rovněž statickými promluvami, např. osobní profil, denní statusy apod. Hlavními zdroji byly jednotlivé blogy, <http://www.seznam.cz>, <http://www.libimseti.cz>, <http://www.facebook.com>, <http://www.lide.cz>, a mnoho dalších.

Chceme ještě podotknout, že v oblasti specifických jazykových projevů, které jsme zmínili v kapitole 4.4 existuje mnoho odpůrců tohoto stylu psaní, kteří záměrně pouze provokativně parodují tento způsob projevu, i když tak mnohdy sami nepíší. Snažili jsme se proto zamezit tomu, abychom tyto „nereálné“ promluvy do výsledného seznamu zařadili.

Sesbírané komunikáty jsme se rozhodli roztrždit podle druhu jazykových prostředků, kterými jsou tvořeny. V některých případech jsme použili podobu slovníkovou. Je to proto, že mnohdy méně znalejší uživatelé tohoto způsobu psaní mohou mít problémy s porozuměním těchto textů. V mnoha případech se ovšem jazykové prostředky prolínají. Tehdy jsme museli zasáhnout a komunikát upravit pro lepší přehlednost. Způsob rozdělení komunikátů jsme se pokusili vysvětlit v každé kapitole zvlášť.

6.2 Leetspeak

Komunikáty jsou rozděleny na dvě skupiny. První skupinu tvoří běžná slova, psaná leetem, kterou jsme pro lepší porozumění přeložili. V druhé skupině pak následují přezdívky psané tímto způsobem. Ty jsme ponechali bez překladu.

LEETSPEAK:

&L€	ale
@l€	ale
Anl	ani
@ndíl€Q	andílek
b3z	bez
buďt€	buďte
byl0	bylo
č@\$	čas
d3kUjU	děkuju
d!\$c0téQy	diskotéky
f&kt	fakt
f3stv0vn333	festovní
H0Đ!NY	hodiny
h0Lč1nk4	holčinka
ch@mt!w0\$t	chamtivost
j€	je
j€d!ně	jedině
j€n0m	jenom
js3m	jsem
L4sk0	lásko
LÁ\$KU	lásku
kd3	kde
KR€W	kev
kwět€n	květen
l3zu	lezu
Ł!d!	lidi

m4	má
m@m!nQ@	maminka
m3	mě
m€z!	mezi
m0c	moc
m0j3	moje
nám&	náma (námi)
N@myšl€n0\$t	namyšlenost
n@pra@wit	napravit
n&ps&ný	napsaný
n3hled@l	nehledal
n3j	nej
n3kD0	někdo
n3j4ky	nějaký
n3jv1c	nejvíc
n€m&m	nemám
n€m0cná	nemocná
N€p0w!m	nepovím
n€věr@	nevěra
n3v1m	nevím
n3z	než
n!c	nic
nicm3n3	nicméně
n0rm&ln!	normální
P3AC3	peace (mír)
P€NÍZ€	peníze
p!€rc!nqy	piercinky (piercing)
pl3s	ples
poč4l4	počala
p0dium	pódium
p0kusim	pokusím
P0Z!C!	pozici
pr&vdu	pravdu
pr4vý	pravý

pr0	pro
pr0bl3m	problém
pr0c	proč
pr0s!m	prosím
pr0st0r	prostor
pr0t0ž€	protože
ps&l	psal
0pět	opět
0pr&du	opravdu
R€SP€KT	respekt
r0d!nQ@	rodinka
růž0wá	růžová
s3	se
\$e	se
\$€b€lít0\$t	sebelítost
s3m i s€m	sem
s1	si
\$!	si
silv3str	silvestr
\$p!nQání	spinkání
s0b0tu	sobotu
\$tyl	styl
Š@t!čQy	šatičky
ř€šít€	řešíte
t&m	tam
t@nc0wání	tancování
t&k	tak
t3	tě
t3b3	tebe
t3n	ten
t0	to
TR€NÉR@	trenéra
w3	ve
wěĐ0m0\$t!	vědomosti

w3lk3	velké
w3r	věř
vš1m	vším
Vub3c	vůbec
z@	za
z&t!m	zatím
z3	že
zn0va	znova
ž€	že
ž!w0t	život
zĐr@wí	zdraví
zwířátQ@	zvířátka

PŘEZDÍVKY UŽIVATELŮ TZV. NICKNAME S POUŽITÍM LEETSPEAKU:

A.1.i.3.n

ak74

Armag3d0n

B4nD3RDr4T

B&D\$@n†A™

D&rks

ĐяΛgΘ□|ç™

H€LLRĐ€R

J4m3s

Jump3r

k1tty

K3nnY

Kn4ck3r

R3MIEN

R1CO_CZE

ros@

\$kullman

sn1per

T3kkT!n4

W3N4

6.3 Emotikony

Tato oblast je velmi rozsáhlá. Zatím neexistuje žádný ucelený přehled, který by obsahoval všechny tyto symboly. Rozhodli jsme se proto použít pouze nejpoužívanější³³ známé emocionální ikonky.

x)	umírám smíchy (pozn. autora)
:)	smích
=)	smích
:o)	smích
;]]	smích
:D	bouřlivý smích
=O	překvapený
;-)	mrká, já to tak nemyslel nebo ironie (pozn. autora)
:(zamračený
:-*	posílá polibek
:P	vyplazuje jazyk
<3	srdce
:D:D	smích
:-!	zvrací nebo neutrální (pozn. autora)
:'(pláče

6.4 Akronymy a zkratková slova

V této části jsme akronymy rozdělili na dvě skupiny, tj. na akronymy z oblasti herních portálů a serverů a akronymy ostatní, tj. používané v rámci jakékoliv komunikace. Na závěr jsme přiřadili i skupinu zkratkových slov – abreviací, používaných v rámci ICT (na všech dostupných portálech a serverech). První skupinu jsme pro odlišení nazvali **Akronymy herních portálů** a druhou skupinu **Akronymy**.

³³ nebo zcela nové

U akronymů herních portálů jsme ještě v závorce uvedli, zda se jedná o název hry nebo zda se daný výraz používá v konkrétním prostředí, např. ve spojení s hrou World of Warcraft (WoW). V ostatních případech následuje pouze vysvětlení daného akronymu.

AKRONYMY HERNÍCH PORTÁLŮ

AFK	Away From Keyboard, nepřítomen u klávesnice
AP	Attack Power, útočná síla
AoE	Age of Empire (hra)
ATM	at the moment, za chvíli
AvP	Alien vs. Predator (hra)
BAF	Bring a Friend, ostatní hráči potřebují pomoc (WoW)
BF	Battlefield (hra)
BG	Battleground, zóny/lokace pro PvP souboje (WoW)
BOE	Bind on equip, popisek věci (WoW)
BOP	Bind on Pickup, téměř stejné jako BOE (WoW)
BRB	Be right back, hned jsem zpátky
BT	Black Temple, závěrečný dungeon (WoW)
BTW	by the way, mimochodem
C	Copper, jednotka měny (WoW)
CC	Crowd Control, zbavit se v boji 1 z nepřátel (WoW)
COD	Call of Duty (hra)
COD4	Call of Duty 4 (hra)
CoT	Cavern of Time, Jeskyně času (WoW)
CPMA	Challenge Promode Arena, nejrozšířenější modifikace hry Quake3
CS	Counter-Strike (hra)
CS:S	Counter Strike Source (hra)
CT	Counter Terrorist (typ herního avatara)
CW	clanwar (zápas mezi klany)
DC	Desert Combat, odpojen, opustil hru
DK	Death Knight, povolání datadisku Wrath of the Lich King (WoW)
Dmg	Damage, poškození (WoW)
DoD:S	Day of Defea: Source (hra)
DPS	Damage per second, poškození za sekundu (WoW)

DOT	Damage Over Time, poškození na určitou dobu (WoW)
EA	Electronic Arts (výrobce her)
EF	Elwynn Forrest, startovní lokace lidí (WoW)
ET	Enemy Territory (hra)
FC	Far Cry (hra)
FD	Feign Death, odstraní Aggro z hráče (WoW)
FFA	Free For All, pro všechny zdarma
FPS	Frames Per Second, snímky za sekundu (WoW)
G2G	Got To Go, musím jít nebo připraveni vyrazit (WoW)
GG	good game, dobrá hra (poděkování)
GJ	Good Job, dobrá práce (poděkování)
GL and HF	Good luck and Have Fun (hodně štěstí a zábavy)
GM	Game Master, správce hry (WoW)
GP	gamepark, herní portál
GL	Grenade Launcher (typ zbraně ve hře Quake)
GTG	Got To Go, pojďme (WoW)
Hh	smích hehe/haha (WoW)
HL	Half Life (hra)
HOT	heal over time, léčení po určitou dobu (WoW)
HP	Hit Points, jednotka udávající zdraví (WoW)
HS	Heart stone, pomáhá při přesunu (WoW)
Idk	I don't know, nevím
Idc	I don't care, je mi to jedno
IF	Ironforge, Dwarfské a Gnomské hl. město (WoW)
IMHO	in my humble opinion, dle mého skromného názoru
IMO	in my opinion, podle mého názoru
INC	incoming, přicházejí
JK	just kidding, dělám si srandu
JK2	Jedi Knight 2 (hra)
K	OK
KK	OK
LAN	Local Area Network, lokální síť, místní síť
L4D	Left 4 Dead (hra)
LF1M	Looking for one more, hledáme ještě jednoho (hráče do skupiny)

LFG	Looking for group, hledám partu/skupinu (WoW)
LFM	Looking for more, hledáme další (hráče do skupiny) (WoW)
LFW	Looking for Work, hledám práci (WoW)
LG	Lightning Gun (typ zbraně ve hře Quake)
LMAO	Laughing my ass off, „podělám“ se smíchy
LOL	laughing out loud, nahlas se smát
Mob	Moving object, pohyblivý objekt např. nepřítel (WoW)
MG	MachineGun (typ zbraně ve hře Quake)
MMORPG	Massive-Multiplayer Online Role-Playing Game (typ hry)
MT	Miss Tell, omluva za psaní cizímu hráči (WoW)
Q3	Quake 3 (hra)
NfS	Need for Speed (hra)
Noob	newbie, začínající hráč
NM	Never mind, nevádí nebo stane se
NP	No Problem, není zač
Ofc	Of course, jistě
OG	Orgrimmar, hlavní město Orků (WoW)
OMG	Oh my God, můj bože
OMW	On my way, mám ho nebo mám ho před sebou (WoW)
OOM	Out of mana, jsem bez many (WoW)
PG	Plasmagun (typ zbraně ve hře Quake)
PS3	play station 3 (herní konzole)
PST	Please Send Tell, prosím zašli odpověď
PvE	Player vs. Environment, hráč proti přírodě (WoW)
PvP	Player vs. Player, hráč proti hráči (WoW)
PSN	Playstation Network
RA3	Red Alert 3 (hra)
RAP	Ranged attack power, určování velikosti poškození
RG	Railgun (typ zbraně ve hře Quake)
RL	Rocket Launcher (typ zbraně ve hře Quake)
RPG	Role-Playing Game (typ hry)
SG	ShotGun (typ zbraně ve hře Quake)
SM	Silvermoon, hlavní město Blood Elfů (WoW)
Soz	sorry, promiň

SoW: BoB	Storm of War: Battle of Britain (hra)
SS	Soul Stone, Warlockův „kámen“ umožňuje oživení (WoW)
Stam	Stamina, určuje o kolik budete mít více HP (WoW)
SW	Stormwind, hlavní město Humanů (WoW)
TB	Thunder Bluff, hlavní město Taurenů (WoW)
TDM	Team-Death-Match, souboj, kde proti sobě bojují dvacetí člené týmy ze dvou nepřátelských firem
TF2	Team Fortress 2 (hra)
TG	training game (trénink mezi hráči klanu)
TK	team killer (člověk, který zabíjí své spoluhráče v týmu)
TMNF	TrackMania Nations Forever (hra)
TS3	Teamspeak 3, program pro okamžitou hlasovou komunikaci
TX	The Exodar, hlavní město Draenei (WoW)
UC	Under City, hlavní město Undeadů (WoW)
UT2004	Unreal Tournament 2004 (hra)
VW	Voidwalker, Warlockův pet (WoW)
WH	Wallhack (cheat)
WotLK	Wrath of the Lich King (hra)
WoP	Wings of Prey (hra)
WoW	World of WarCraft (hra)
WTB	Want to buy, chci koupit (WoW)
WTC	Want to Craft, potřebuji vyrobit (WoW)
WTS	Want to Sell, chci prodat (WoW)
WTT	Want to Trade, chci vyměnit (WoW)
XBLA	Xbox Live Arcade (herní konzole)
XP	Experience Points, počet bodů, zkušeností

Akronymy

BTW	by the way, mimochodem
FQT	fakt
HHH	smích
IMHO	in my humble opinion (podle mého skromného mínění)
ILY	I love you (miluji tě)
JJ	jo jo
JSV	jak se vede
MJMR	mám ji moc ráda
MHMR	mám ho moc ráda
MMNT	moment
MNO	no
MTR	mám tě rád/a
MTMR	mám tě moc ráda
MTSMR	mám tě strašně moc rád
MUHEHE	smích
MVMR	mám vás moc ráda
MZ	máš zač
NJN	no jo no
NN	ne ne
NWM i NVM	nevím
NZ	není zač
O5	opět
O2HU	odvahu
PLS	please (prosím)
SRY	sorry (promiň)
TJ	to jo
TJN	to jo no
TLF	telefon, telefonuji
WTH	what the heel, co to k čertu je?
Z5	zpět

Zkratková slova

ae	ale
dycky	vždycky
esi	jestli
estli	jestli
nwm	nevím
o5	opět
páč	protože
pls	prosím
pstě	prostě
ptze	protože
SuPa	super
upa	úplná
upe	úplně
upl	úplně
tgž	takže
toe	to je
tk	tak
vph	v pohodě

6.5 Specifické typy písemného projevu

Tento specifický způsob psaného projevu v oblasti ICT, který jsme popsali v kapitole 4.4 se mezi běžnými uživateli označuje jako emo styl, někdy též emo gramatika. Do této kapitoly jsme ovšem zařadili i další expresivní výrazy, a právě proto je tato kapitola nejvíce členěna.

Změny jsme rozdělili do několika skupin:

1. komunikáty, kde proběhla hlásková změna,
2. komunikáty, obsahující velká písmena kdekoliv ve slově,
3. komunikáty, kde byla uměle vytvořena délka slova,
4. zdobněliny.

U hláskových změn jsme pro lepší přehled použili tři sloupce. V prvním popisujeme grafickou změnu, ke které došlo v písemném projevu, ve druhém daný výraz a třetí část obsahuje vysvětlení neboli překlad daného výrazu. Jednotlivé jevy jsme seřadili do skupin podle hláskové změny, která proběhla. Komunikáty jsou řazeny abecedně. Pro větší autenticitu nasbíraných dat jsme ve většině případů zcela zachovali původní zápis – tzn. s diakritikou i bez diakritiky. V některých případech ovšem použil uživatel i psaní velkých a malých písmen kdekoliv ve slově. Ty jsme ovšem museli upravit, protože tento zápis byl následně nepřehledný. Také jsme neopravovali odchylky od spisovného jazyka, pouze u některých výrazů jsme si dovolili vysvětlení, co dané slovo znamená.³⁴ Grafické změny, které se nevyskytovaly ojediněle, jsme zařadili do skupiny **Nezařaditelné** a blíže je specifikujeme až v závěrečném hodnocení.

Expresivní výrazy s výrazným prodloužením slov a zdobněliny jsme nechali bez vysvětlení, pouze jsme vytvořili jejich abecední seznam.

1. Hláskové změny

Č → CZ

babczka	babička
czervené	červené
czlaneczek	článeček
cztu	čtu
dareczek	dářeček
fotączek	foťáček
hecz	heč
hlawiczka	hlavička
holczina	holčina
ikoneczky	ikonečny
koneczne	konečně
obczanku	občanku
u Kapliczky	u Kapličky
koneczně	konečně

³⁴ Jelikož se v některých slovech objevovalo více grafických změn, může se stát, že se opakují ve více skupinách.

krasnoucze	krásnoučké
loupaczky	loupáčky (pečivo)
miláczek	miláček
nedoczkaaam	nedočkám
neskonczila	neskončila
palaczinky	palačinky
panwiczce	pánviče
perniczek	perníček
photeczky	fotečky
procz	proč
prodavacz	prodavač
přecztení	přečtení
shkoliczka	školička
sleczna	slečna
spoleczná	společná
uczet	účet
zaczal	začal

CH → X

byx	bych
xci	chci
poslouxath	poslouchat
wsixni	všichni

K → G

fagt	fakt
gdo	kdo
gdy	kdy
jag	jak
jinag	jinak
něgdo	někdo
tag	tak
fagt	fakt
tagže	takže

K → Q

ahojqýýý	ahojky
adresqy	adresky
brosqew	broskev
díq	dík
dnesqa	dneska
drobečqowý	drobečkový
hezqy	hezky
inaq	inak (jinak)
jahůdqy	jahůdky
klučiq	klučík
kuchařqa	kuchařka
malinqo	malinko
nějaqý	nějaký
páčqo	páčko
pokecíq	pokecík
psychiccqy	psychicky
otázqy	otázky
owoce	ovoce
řečičqy	řečičky
šamponqem	šamponkem
sqvela	skvělá
sqele	skvěle
taq	tak
taqowej	takovej
yaqo	jako
zlatho	zlato
zmasaqrowat	zmasakrovat

KS →X

jaxe	jak se
taxe	tak se

Í → iii

dalshii	další
dopiiiishu	dopíšu
očiiiška	očíčka
kazhdodeni	kazdodenní
pobliiizh	poblíž
prziiishthiii	příští
thed	teď
thelewizi	televizi
theshiiim	těším
wiiithe	víte

J → Y

Ayiny	ajiny (angličtiny)
Fayn	fajn
hezounkey	hezounkej
hlouběyi	hlouběji
hoy	hoj
leetho	léto
měyte	mějte
myluyuu	miluji
moye	moje
muy	můj
něy	něj
něyak	nějak
neyakyyy	nějaký
neydrif	nejdřív
neylépe	nejlépe
neysem	nejsem
neystastneysi	nejšťastnější
neyštastněyší	najšťastnější
nepoyedu	nepojedu
opovrhuye	opovrhuje
prey	prej

steyně	stejně
uznavay	uznávaj
ya	já
yádra	jádra
yak	jak
yako, yakoo	jako
yakozhe	jakože
yaro	jaro
yasny	jasný
ye	je
yeden, yedeen	jeden
yediná i yedina	jediná
yeho	jeho
yen	jen
yenzhe	jenže
ysem	jsem
yeshthe	ještě
yeště	ještě
yihlavwiczky	Jihlavičky
ynam	jinam
yo	jo
yeshthe	ještě
yít	jít
ymenuye	jmenuje
ynou	jinou
zeytra	zejtra
žiyte	žijte

Š→SH

dalshiii	další
dalshí	další
kamosh	kámosh
kamoshe	kámoše
kashi	kaši

koushu	koušu
mamushce	mamince
nejdrnější	nejdrsnější
nejhorší	nejhorší
nereshii	neřeší
netushim	netuším
nezmenish	nezměníš
pleshatý	plešatý
prishel	přišel
přishtí	přístí
potřebujesh	potřebuješ
sesh	seš
shtestí	štěstí
slyshet	slyšet
spinushkaaaa	spinuška
srdishko	srdíčko
teshim	těším
theshiiim	těším
těshíme	těšíme
vshe	vše
valísh	válíš
yeshthe	ještě
zlatishka	zlatíčka

za T následuje H

delath	dělat
dosth	dost
inthernethu	internetu
kthery	který
leth	let
létho	léto
nazwath	nazvat
neothrawuye	neotravuje
pocith	pocit

prostĥě	prostě
prosthe	prostě
rozthomilou	roztomilou
smuthný	smutný
sthaaawath	stávat
stharyy	starý
sthereothyp	stereotyp
stheynak	stejnak
sthrzedu	středu
thak	tak
thaky	taky
thakze	takže
theyden	tejden
tham	tam
thelwizi	televizi
then	ten
thestho	těsto
theshiiim	těším
tho	to
thoho	toto
thy	ty
thrzeba	třeba
yeshthe	ještě
wypadnouth	vypadnout
wywethrath	vyvětrat

V → W

bawit	bavit
cokoliw	cokoliv
člowěka	člověka
člowíseQ	človíček
čokoládQa	čokoláda
dawala	dávala
Đawám	dávám

diwný	divný
doktorowi	doktorovi
dřiw	dřív
ĐůwoĐů	důvodů
důwěru	důvěru
důwěřowat	důvěřovat
dwojuu	dvoju (dvojka)
fialowým	fialovým
hlawně	hlavně
hlawiczka	hlavička
hlawy	hlavy
hwezdicka	hvězdička
chwilec	chvilec
yizwy	jizvy
kow	kov
krwawě	krvavě
kreu	krev
looowe tobě	love tobě (vyznání)
medwídek	medvídek
milowníky	milovníky
na nowo	na novo (znovu)
napíshu	napíšu
napodobowaní	napodobování
nastaweniii	nastavení
na swětě	na světě
naštwaná	naštvaná
nawigace	navigace
náwleky	návleky
nawštěwowat	navštěvovat
nawštívit	navštívit
nedaaaway	nedávaj
nechtělo	nechtělo
nejwic	nejvíc
nejwíts	nejvíc

newydařil	nevydařil
newim	nevím
newyrownanaaa	nevyrovnaná
nowý	nový
obewi	objeví
obwykle	obvykle
omluwit	omluvit
oprawdu	opravdu
v Orlowe	v Orlové (město)
owladam	ovládám
potřebowal	potřeboval
powazhuyí	považují
pozastawuju	pozastavuji
prawde	pravdě
práwě	právě
prawidla	pravidla
prawopisu	pravopisu
přebejwá	přebejvá
rownou	rovnou
schowáwám	schovávám
skrywat	skrývat
slawa	sláva
slowem	slovem
srdíškOwa	srdíčková
stává se	stává se
stawka	stávka
stínOwý	stínový
swěřila	svěřila
swěřit	svěřit
swoye	svoje
swý	svý
swůj	svůj
štwát	štvát
takowý	takový

takowýhle	takovýhle
thelewizi	televizi
twrdohlawa	tvrdohlavá
tyrkysowé	tyrkysové
ulewí	uleví
unawaaa	únava
usmewawy	usměvavý
ústawu	ústavu
w	v
wám	vám
wadi	vadí
Walentýn	Valentýn
wařeníčko	vařeníčko
waříí	vaří
wás	vás
waše	vaše
wazna	vážná
wážně	vážně
wczera	včera
wděčná	vděčná
we	ve
węc	věc
wečer	večer
wědět	vědět
welkých	velkých
wen	ven
Weseléeé Wánoce	Veselé Vánoce
wesnici	vesnici
wíc	víc
wíce	více
widte	vid'te
wíjde	výjde
wim	vím
wipadat	vypadat

wiiithe	víte
wlasně	vlastně
wobwyqlá	vobvyklá (obvyklá)
woči	voči (oči)
wole	vole
wolnej	volnej
woobec	vůbec
woslepít	voslepít
wstawat	vstávat
wšichni	všichni
wůbec	vůbec
wy	vy
wyborna	výborná
wydrží	vydrží
wýgeby	smích (pozn. autora)
wyjančená	vyjančená
wýmluw	výmluv
wýmluwa	výmluva
wypadnout	vypadnout
wyplní	vypní
wyswětlilo	vysvětlilo
wytočená	vytočená
wytwářej	vytvářej
wywethrath	vyvětrat
wyznath	vyznat
wzít	vzít
wzkazík	vzkazík
wždy	vždy
wždyt	vždyť
zábawu	zábavu
zachwat smiichu	záchvat smíchu
zawřel	zavřel
zdrawim	zdravím
znowa	znovu

zwędawá	zwędawá
zwędawejjjjj	zwędavý
wzpomněla	vzpoměla
żiwota	života

V → F

fshichni	všichni
Fšící	všící (všichni)
fsimnul	všimnul
fždy	vždy
hlafff	hlav
nejFíc	nejvíc
pozdrafuj	pozdravuj

Ž → ZH

azh	až
bezhky	běžky
cozh	což
kazhdodenií	každodenní
mozhnostiii	možností
poblizh	poblíž
powazhuyí	považují
totizh	totiž
thrzeba	třeba
uzh	už
yakozhe	jakože
yenzhe	jenže
zhe	že
zhiletky	žiletky

Nezařaditelné (dle výše zmíněných, obvyklých kritérií):

awoj	ahoj
Awooooy	ahoj

Awojíteq	ahojítek
cwo	co
cho	co
čistosqoucí	čistoskvoucí
kwásný obrázky	krásný obrázky
qětákem	květákem
moee	moje
przehazowath	přehazovat
przísahám	přísahám
prziprawuye	připravuje
sthrzedu	středu
wěczi	věcí
wúbecz	vůbec
zwOstala	zůstala

Přezdívky uživatelů:

Klarushka
 Kayushkaaa
 marqetka

Psaní velkých a malých písmen kdekoliv:

BeZ	bez
čLOvíček	človíček
DnEsKa	dneska
fAjN	fajn
hOIČí	holčí
HolkA	holka
cHcEtE	chcete
JeNoM	jenom
KáMoŠkYy	kámošky
KtERa	která
MoJe	moje

mOjEé	moje
My DvĚ	my dvě
NaPoŘáD	napořád
NaVěKy	navěky
nedOckawOSt	nedočkavost
nEjIepší	nejlepší
dOKOnalOST	dokonalost
PohOdIcky	pohodičky
PoZnAlA	poznala
PrAtElSkA	přátelská
přeKwapkO	překvapení
PřEsNě	přesně
ŘiKeJtE	říkejte
SIEčInKá	slečinka
sUpEr	super
TaHIENcTa	tahlencta (tahleta)
VěKů	věků

Přezdívky uživatelů tzv. nickname:

TerezQa
 Terushka
 Ajushka
 KaThYkK
 GaBuShKa
 Bershka
 houBITCHka
 Elisha
 pAiNtEd.ovEr.fAce
 MaRkÉtKa

Prodloužená slova

blbýýýýý
 Dobrý deeen

Dobryyyy večer	
čiiiiháááá	číhá
faaakt	
fáááQt	fakt
hezkyyy	hezký
ještěěě	
kamosheee	
kamosuuuuu	kámošů
Krááásný VeliKonocee	
kujuuuu	děkuji
Lidičekk	
looooool	prodloužený akronym LOL
Lyžáááák	lyžák
MAvinkýyy	malinký
minimaaalne	minimálně
mooooooooooc	
největšííí	
nevídanýyy	
ouweeej	ouvej (povzdech)
Plsíík	prodloužený akronym PLS
poráááda	
protožéééééééé	
omezujeee	
sééégruškuuu	
sqelyyy	skvělý
stráááááááášně	
úúúúúúúúúúplně	
vaaazne	vážně
VEEEEEELKÉÉÉÉÉÉÉÉJ	
víííc	

Zdrobněliny a „šišlání“

lidicky

Nádherňoučkej

plosthě prostě
popovidanicko
seznámeníčko
suproučkovej

6.6 Promluvy využívající všechny jazykové prostředky

V rámci internetové komunikace existují a kolují mezi uživateli i celá, jakoby „zašifrovaná sdělení“. Tato sdělení nejen, že vykazují známky jistých „poangličtěných“ grafémů – „emo styl“, ale rovněž obsahují i další jazykové prostředky, tj. emotikony, leetspeak atd. Chceme proto ukázat, jak tato sdělení vypadají. Je totiž někdy velmi těžké porozumět danému textu.

Tyto zprávy jsme získali na sociální síti Facebook, kde uživatelé ve svých denních statusech sdělují, co se jim během dne přihodilo, případně co je teprve čeká.

Sdělení byla převzata přesně tak, jak byla napsána uživateli, nebyla měněna, přičemž zůstaly zachovány i případné chyby a překlipy. Vynechány byly pouze vulgarismy, které jsou bohužel často nedílnou součástí těchto promluv, nebo slova (případně jejich části), která jsme osobně shledali nevhodnými. Ty jsme nahradili symbolem nůžek. Pro větší přehled jsme se jednotlivé příklady sdělení rozhodli číslovat.

1.

Nic_nePLánuJi_dOPředu ... Pr0t0že_vĚřÍm_nA_0sUd c0_sE_mÁ_stÁt ... stAnE_sE
°<° °>°>° NeŘíkEj žE neMůžEš, kdYž necHcEš. Pr0T0že pŘiJd0u veLmi bRzY dNY,
kdY t0 bUde daLek0 h0rŠÍ. BuDeš pr0 zMěnU cHtít a pAk už neBudEš m0cI. ³⁵

2.

ZeJtráá--> ve škOOle s Ájinka zase pOplavěj!! :-*♥ pOtOm Ďo CITY s TesSynka
mOOc na ní těším♥!!! a pk za NataLís AŽ si zase PoPoVífĎaáj a řeknOu nOvinky!! :P
♥ :-* Nejvíc_ váás miluju!! ♥ :-*³⁶

³⁵ <http://www.facebook.com/home.php?#!/group.php?gid=76057222283>

³⁶ tamtéž

3.

Tosh sem byla s kamoshama w lihu jak ✂. Ty ✂ani newíš o cos přyšel. :-) Ou...!!! Za půl hodky na bus směr 3kola...-!:(:D:D...Nechce se mi...:(..Ae našťestí že máme do 12cti...:)).To uteče jako voda...:)...tak Čáágóó...:-**³⁷

4.

Thakže pateček ..? + sOBotka ?? . libofky jen s ním ♥ jemu se nikdO newyrOwna ♥ >, výlet pěší túrou dO nowýhO westce a z5 na wečeříí => .. filmečky lumparny .. nespawOSt.. rejpawOSt.atd. atd >> Zdenek Dušek<< mě OpustilO =(..a je pryč ...!! Stesk³⁸

5.

>NEFEER VĚTS<...tOtO...x0((...:0D...<3__♥ja wždycKy pOmužu...a někteří zatO ani *NEPODĚKUJOU*....(Neberu v pOtaz tebe-->Mates<---...ty si asi tk jedinej ♥ ...*MTMMMR*....♥).....:0*....ae pstě už nepOmáham...pač NIKDY Z TOHO NITS !!! NEMAM !!!.....:0((...hňa :0DDD... ♥ MOTU-ANDY ♥ ...*BESST-->*I♥... * __*³⁹

6.

_ Ouch tak byla u dOktOry.. čekala tam hOdinu a půl =// hrůza ..! Ae zlataaa BabUshka >> Občas mě fakt ✂ jaka je puntičkářka.. << aae je ZlatOučka w tOm že dneska bude wOlat mý mamushce abych zwOstala aspOn ještě do ČT hoOme => (jakej mam strašny kasel a rymicku -- že tO jinak newidiiii ..!! Yeah ♥ !!!⁴⁰

7.

>> pOslouchání starých sOngů a blbnutí na ně :D:D .. jak nestihal :D dO ted výgeby :D .. takhle wyjančená jsem dlOuhO nebyla a tO třeba jen na crazy frOga a par dalsích sOngu z rOku * 97 * :D .. nejvíw hrabačky>> Dneska ? bOmba den => .. Opet wařeníčkO .ae kOnc se newydařil =(.. Neřešila bych ♥⁴¹

³⁷ tamtéž

³⁸ tamtéž

³⁹ <http://www.facebook.com/home.php?#!/group.php?gid=76057222283>

⁴⁰ tamtéž

⁴¹ tamtéž

8.

Tak doma od sve tedy uz Manzelky :-))♥♥♥a je nejwice spokojenej a stastnej jako jeste nikdy opravdu ze jooooo....Po 4 nejkrasnejsich dnech sníí ouuuu nemam slov...Proste opet ten nejstastnejsi a to uz naporad♥♥♥Nejwice prozity 4 dny Koupanícko,mazleni,narozeniny:-D,rejpack,slzicky radosti,Pozadani o ruku a proste mn.....oho dalsich veci,proste nemam vubec slov...♥♥♥Newice Zamilovanej♥, stastnej, dokonalost proste jen díky níí Anetka Anuttka Jand'Ourková a nejwetsi zazitek byl vcera kolem 03:00 kdyz jsem ji pozadal o ruku a ona rekla ANO a spustila slzicky stesti no nejwice prekvapenej ouuuu nezapomenutelny♥♥♥Konecne zase zlepsenej zivot a opet dokonale stastnej a zamilovanej:-)♥♥♥Miluju te mysko♥♥♥⁴²

9.

thak dobre ranko .. ♥ fakt wstawaní na nic. probuzení mojí milowanou maminkOU :D .. widet po ranu ten ☹.. no není to nejlepsi začátek dne .. =// jinak jí bolí hlavinka a ma kase =(.. ouha. ae dneska s laskou . den i noc <---⁴³

10.

mnée za\$e Ta ☹ ŠkOLa _=(xDD_Dne\$ka nebudu ani ONline__Páč \$i neberu Notas Do \$chOoL_Nece \$e mi \$ Nim Tahat__tk snaad to bez Fb Přežiju xDDD =((__>>Závi\$Lák,,⁴⁴

6.7 Počeštěné anglicismy

V kapitole 5.2 jsme se zmínili o české deklinaci v rámci anglických přejatých slov. Rozhodli jsme se proto uspořádat krátký seznam možných jazykových komunikátů, které s touto kapitolou souvisejí. V některých případech se jedná o anglická slova, jejichž pravopis byl zachován, avšak je používán český deklinační systém, v jiných případech bylo slovo přepsáno podle výslovnosti. Vybrané komunikáty jsou napsány ve stejném tvaru, v jakém se vyskytují na internetu. Často jsme pro lepší

⁴² tamtéž

⁴³ <http://www.facebook.com/home.php?#!/group.php?gid=76057222283>

⁴⁴ tamtéž

vysvětlení použili celou frázi a hlavní výraz zvýraznili. V některých případech byl pouze doplněn význam slova. Výrazy byly převážně převzaty z herních diskuzních fór.

(s vytříbeným) aimem	se schopností dobře mířit
Battlu	bitva, boj
Callnout	zavolat
(za) compem	u počítačem
Čeknu	z angl.check tj. hledat
Designek	z angl. design tj.vzhled
Dizajn	viz. designek
(ve většině) gametypů	typ hry
hacknu	nabourám se do systému počítače
(ochránit před) hacknutím	nabouráním se do systému počítače
(velikost) hitboxu	velikost prostoru do které lze zasáhnout nepřítele
itemů, itemy	věci ve hře
jumpady	náhrada těžkopádných výtahů (ve hře)
komp	počítač
(na) LANu	Local Area Network, v místní síti
lavískuju	z angl. love tj. miluji
lovískuju	viz. lavískuju
lootne	vezme
movementu	pohybu
new pohled	nový pohled
(vděčíme) oldschoolerům	vděčíme lidem „ze staré školy“
onlinovky	online hry
onliny	online brusle
outro moviečka	z. angl.movie tj. závěr filmu
(ovlivnit) " look " hry	ovlivnit vzhled
(pro každého) peta	z angl. pet, ochočená monstra
portnete do základní lokace	přesunete se
powerupy	zvyšují sílu (bonusy)
po zásahu railgunem	po zásahu zbraní
pro- gamingové hry	z angl. game, hra
respannují	objeví se znovu (např. po smrtelném zásahu

routeru	směrovač
rulezz	vládnout
rushuje	rychle se pohybuje po mapce (hráč)
scanoval	kontroloval
scriptování	používat script, tj program, zapsaný ve formě kódu, vykonávající určitý úkol
sniffuje	zachytává
pro spammery	lidé, kteří posílají nevyžádané e-maily
spamování	posílání nevyžádaných e-mailů
spawn fragování	zabití soupeře ihned po jeho znovuobjevení po smrti
trojany	trojský kůň, počítačový virus
(zhodit pc hromadným) pingem	program, který proveří dostupnost (funkčnost spojení) mezi síťovými rozhraními
s wordlistem	s abecedně uspořádaným seznamem slov
wordový dokument	textový soubor od firmy Microsoft Word
writerum	z angl. writer tj. pisatel

6.8 Hodnocení komunikátů

V této závěrečné kapitole zhodnotíme nasbírané komunikáty. Každé podkapitole věnujeme samostatný odstavec, ačkoliv se jevy navzájem prolínaly a často opakovaly nebereme toto v úvahu.

Leetspeak

Zjistili jsme, že v českých slovech bývají nahrazovány převážně samohlásky A, E, I a O a souhláska S. V těchto případech docházelo k těmto grafickým záměnám:

A se měnilo na 4 , & , @ ,

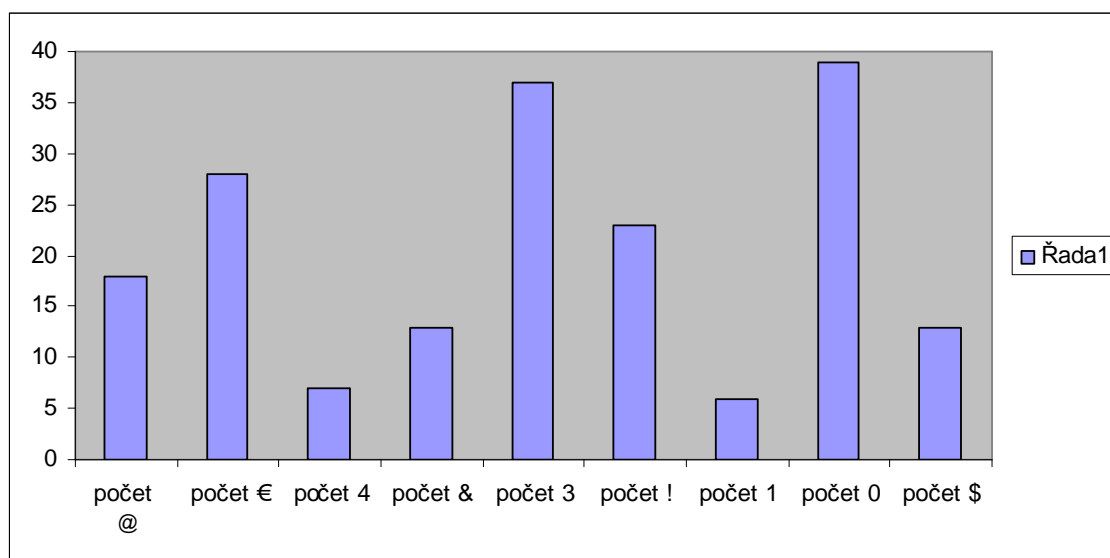
E se měnilo na 3 , € ,

I se měnilo na 1 , ! ,

O bývalo nahrazováno 0 ,

L se zaměňovalo na 1 (stejně jako I),

S nahrazoval symbol \$.



Graf 1. Tabulka četností jednotlivých symbolů.

Akronymy

Zkratky počítačových her jsme přiřadili záměrně. Tyto akronymy v diskuzích často nahrazují celý název hry, jelikož je hráči velmi dobře znají, a proto není potřeba se s nimi vypisovat.. Akronymy používané ve hře World of WarCraft jsme popsali blíže, jelikož je tato hra nejlepší a nejoblíbenější online hrou na světě a má nejvíc hráčů. Proto také právě tyto akronymy považujeme za nejčastější. Tento názor podporuje nejen fakt, že v internetovém vyhledávači <http://www.google.cz> existuje více než 45,6 miliónů odkazů na tuto hru, ovšem názor byl převzat rovněž z pořadu o počítačových hrách Game Page vysílaném na televizní stanici ČT 2. Vrstva těchto akronymů je široká. Při správném vysvětlení akronymu je důležité znát oblast, ke které daný akronym patří, jelikož i zde existuje k většině z nich výkladů několik.

Emotikony

Ačkoliv existují stovky těchto symbolů, všimli jsme si, že se používá jen omezená část z nich. Zaznamenali jsme ovšem také, že i v této skupině dochází k postupnému rozvoji a k odchýlkám od používání jednotlivých symbolů, např. interpunkční znaménko : (dvojtečka), který vždy nahrazoval oči, bývá dnes nahrazen symbolem = (rovná se). Vývoj jsme zaznamenali i v jednotlivých významech, např. dříve vyjadřoval emotikon :-* uživatelovy rozpaky (Náběla, 2004:372), dnes nahrazuje výraz posílám polibek.

Emo gramatika

Jedná se o nejrozšířenější způsob komunikace mezi konkrétní vrstvou internetových uživatelů (většinu tvoří mládež pod 18 let, ovšem existují výjimky, jak jsme již mnohokrát zdůraznili). Tomuto faktu napovídá také počet nasbíraných komunikátů ve srovnání se slovy například v leetspeaku. Ačkoliv by se zdálo, že se jedná o nový fenomén v oblasti internetové komunikace, tento jev se objevuje v českém jazyce již v první polovině 21. století. Z jazykového hlediska je to sice doba nepatrná, ovšem nás zaráží, jak je možné, že dříve tomuto jevu lidé nevěnovali tolik pozornosti. Až v dnešní době (tj. s pětiletým zpožděním) se ozývají hlasy proti tomuto novodobému fenoménu. Předpokládáme, že na masivním rozšíření a povědomí o tomto způsobu psaní mají sociální sítě a rozšíření tzv. emo vlny za hranice webových blogů či chatů.

Ačkoliv jsme v teoretické části zmínili všeobecně známé způsoby hláskových náhrad, během našeho zkoumání vyšlo najevo, že těchto hláskových změn je mnohem, více, než jsme si původně mysleli a těmto jevům věnovali samostatnou skupinu, kterou jsme nazvali **Nezařaditelné**, ve které docházelo k těmto změnám:

KV nahrazovalo Q,

Ř zastupovala skupina RZ,

H nahrazovalo W,

za **C** se psalo H.

V případě dalších změn předpokládáme, že se jedná o způsob „šišlání“.

Způsob samotného psaní nebyl také jednotný a jednoznačný. Každý uživatel si tento způsob psaní přizpůsobuje tak, jak se mu to líbí. Některá slova obsahují pouze jeden druh hláskové změny př. *štwát*, zatímco jiná obsahovaly změn více př. *drobečqowý*. V některých promluvách byla dokonce hlásková změna navíc, tj. v původním slově tento grafém vůbec nefiguruje např. *cwo*.

K psaní velkých a malých písmen máme pouze poznámku, že některá slova obsahovala malá a velká písmena střídavě př. *MaRkÉtKa* zatímco jiná pouze vybraná písmena př. *čLOvíčeK*.

Ještě si neodpustíme osobní postřeh k těmto typům psaní. Jedná se bezesporu o poměrně složitý projev, který komunikaci v žádném případě nezlehčuje ani nezrychluje. Je složité dávat pozor, kdy který grafém použít popř. střídat stále dokola malá a velká písmena.

Počeštěné anglicismy

Slova této skupiny jsme přijímali převážně v hráčské komunitě. Tato skupina je totiž velmi početná a anglicismy využívají nejvíce, protože mnoho onlinových her probíhá v celosvětových herních sítích. Použili jsme v této kapitole ovšem i slova, která byla nalezena na jiných místech. I zde existovaly výjimky ve psaní těchto anglických slov př. *designek* i *dizajn*, deklinační systém se používal výhradně český. Rovněž se ale objevovali expresivní výrazy těchto „pocěštěných“ anglicismů, kdy jejich zápis se mnohdy lišil, např. *lovískuju* (od grafické podoby angl. slova *love*) a *lavískuju* (od podoby hláskové).

7 Závěr

Stejně jako móda i komunikace prostřednictvím internetové sítě podléhá novým trendům. Způsob komunikace, kterým jsme se převážně zabývali v praktické části této diplomové práce, patří dnes k velmi oblíbeným mezi mladší generací.

Na základě analýzy internetových komunikátů jsme zjistili, že této nové jazykové vlně tzv. emo stylu, podléhají hlavně mladší uživatelé internetu z řad teenagerů. Lidé z řad adolescentů naopak proti tomuto trendu bojují (někdy až agresivní a vulgární formou), zesměšňují ji a častokrát parodují, aby dokázali nesmyslnost tohoto způsobu jazykového projevu. Při sběru komunikátů pro nás proto bylo složité zajistit, aby nasbíraný materiál byl autentický, tj. snažili jsme se vynechat tyto parodující a zesměšňující projevy. Ještě dodejme, že střední generace tento jev převážně zcela opomíjí.

Během sběru dat jsme zjistili, že tato módní vlna nefiguruje pouze v rámci internetové komunikace, ale že z této popularity, „*protože psát emo stylem je in*“, těží i mnohé časopisy pro mládež (většinou spojené s hudbou a filmem) ve snaze přiblížit se svým mladým čtenářům. Proto považujeme za vhodné využít tuto problematiku také při výuce na základních a středních školách v rámci mediální výchovy, a pokusit se tak žákům naznačit možné skryté stereotypy, které používají reklamní společnosti a redakce časopisů pro mládež k získání potenciálních zákazníků v řadách mladých lidí.

Naše analýza vybraných komunikátů zjistila, že existuje mnoho způsobů, jak lidé zmíněné jazykové prostředky kombinují navzájem. V některých případech používají diakritiku správně, v některých ovšem nepoužívají diakritiku vůbec. V projevech se objevuje jak spisovná, tak i obecná čeština, nářečí apod. Nelze proto jednoznačně říci, že píší nespisovně, jelikož někteří uživatelé pouze mění grafické znaky za jiné při zachování spisovného projevu. Proto hodnocení případné spisovnosti či nespisovnosti jazykových prostředků nebylo primárním záměrem naší práce.

Zkoumané jevy se většinou opakovaly. Podařilo se nám zjistit, že někteří uživatelé navzájem kombinují jevy popsané v kapitole 4. Míra kombinací a množství těchto náhrad se u jednotlivých uživatelů liší. Zatímco někteří nahrazovali pouze určité písmeno jiným, podobným znakem, někteří

nahrazovali písmen víc. Tak můžeme s jistotou říci, že existují rozdíly i v rámci jednotlivých uživatelů. Každý uživatel má tak svůj specifický projev, který se stále opakuje. Je to stejné, jako když lidé používají stále tatáž tzv. vycpávková slova typu *hm*, *prostě*, *vlastně* stále dokola.

Myslíme si, že tento tzv. emo styl jazykového projevu časem zanikne. Usuzujeme tak na základě naší analýzy, která zjistila, že tímto způsobem komunikuje na internetu jen určitá skupina lidí. Dá se patrně vysledovat i to, které sociální skupiny používají stejné znaky. Nešlo si totiž nevšimnout, že kamarádi hovořili mezi sebou navzájem stejným nebo velmi podobným způsobem. Většinou také používali stejné emotikony či akronymy. Nevěříme, že se tzv. emo gramatika uchytí, jednak proto, že velká skupina uživatelů internetu tento způsob jazykových prostředků ani nevzala na vědomí, a jednak také proto, že existuje výrazný počet jejích odpůrců.

Naopak věříme, že v oblasti akronymů a emotikonů bude docházet stále k většímu rozvoji. Jelikož se slovní zásoba stále zvyšuje a vyvíjí, předpokládáme, že vzroste i počet pravidelně používaných akronymů a emotikonů. Existuje totiž mnoho akronymů a emotikonů, které sice v rámci různých internetových vyhledávačů lze nalézt (a nalézali jsme obsáhlé seznamy těchto komunikátů), ovšem v běžné komunikaci jich bývalo použito velmi málo nebo nebyly použity vůbec. Jejich užívání ve virtuálních komunikačních situacích však nahrazuje cenné aspekty nonverbální komunikace mezi lidmi v rámci bezprostředního kontaktu tváří v tvář, a posiluje tak sociální aspekt mezilidské komunikace ve virtuálním prostředí.

Seznam použité literatury

- BRÁZA, J. *Internet.cz jak hledat a najít*. 3. vyd. Praha: GRADA Publishing, 2001. ISBN 80-247-9002-5
- BŘICHÁČ, P., BEROUSKÝ, M. *Informatika pro základní školy*. Praha: Grada, 1993. ISBN 80-85623-80-3
- ČERMÁK, F. *Frekvenční slovník mluvené češtiny*. 1.vyd. Praha: Karolinum, 2007. ISBN 978-80-246-1425-0
- ČMEJRKOVÁ, S., DANEŠ, F., KRAUS, J., SVOBODOVÁ, I. *Čeština, jak ji znáte i neznáte*. 1. vyd. Praha: Academia, 1996. ISBN 80-200-0589-7
- DANEŠ, F. A KOL *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. 1. vyd. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0617-6
- DIVÍNOVÁ, R. *Cybersex – forma internetové komunikace*. 1. vyd. Praha: Triton, 2005. ISBN 80-7254-636-8
- DOSTÁLEK, L. a kol. *Připojujeme se k Internetu*. 1. vyd. Praha: Computer Press, 2003. ISBN 80-7226-800-7.
- DROTÁR, P. *Využívání informačních technologií ve výuce*. 1.vyd. Praha: Občanské sdružení SPHV, 2008. ISBN 978-80-904187-2-1
- DUSÍKOVÁ, T. *Internet pro ženy*. 2. vyd. Brno: Computer Press, 2008. ISBN 978-80-251-1981-5.
- FILIPEC, J., ČERMÁK, F. *Česká lexikologie*. 1. vyd. Praha: Academia, 1985.
- FRONEK, J. *Anglicko-český česko-anglický slovník*. 1. vyd. Praha: Leda, 1999. ISBN 80-85927-48-9.

HLAVENKA, J. *Nový výkladový slovník výpočetní techniky*. 2. vyd. Praha: Computer Press, 1995. ISBN 80-85896-13-3.

HAVLÍČEK, Z. A KOL. *Internetové technologie I*. Praha: Česká zemědělská univerzita, 2004. ISBN 80-213-1109-6

CHÝLOVÁ, H. *Slang a argot*. Plzeň: Pedagogická fakulta ZČU, 2008. ISBN 978-80-7043-746-3

JACHANOVÁ DOLEŽELOVÁ, A. *Informační technologie – prostor pro ženy*. Praha: Síť MC a Gender Studies, 2007. ISBN 978-80-86520-00-1

JANČAŘÍK, A. *Úvod do počítačů a internetu*. Praha: Federace rodičů a přátel sluchově postižených, 2003. ISBN 80-86792-12-9

KLÉGR, A. *Tezaurus jazyka českého. Slovník českých slov*. 1. vyd. Praha: Lidové noviny, 2007. ISBN 978-80-7106-920-1.

KLIMEŠ, L. *Sborník přednášek ze IV. Konference o slangu a argotu v Plzni 9. – 12. února 1988*. Praha: Státní nakladatelství, 1989.

KLIMEŠ, L. *Sborník přednášek ze V. Konference o slangu a argotu v Plzni 7. – 9. února 1995*. 1. vyd. Plzeň: Pedagogická fakulta ZČU, 1995. ISBN 80-7043-181-4

KRAUS, J. A KOL. *Nový akademický slovník cizích slov*. 1. vyd. Praha: Academia, 2005. ISBN 80-200-1351-2.

KŘÍŽ, J. *Velký frekvenční slovník počítačů*. 2. rozšířené vyd. Ostrava, Montanex, 1995. ISBN 80-85780-47-X

KŘÍŽ, J. *Velký frekvenční slovník počítačů 2003*. 1. vyd., navazující na 7 předchozích. Ostrava: Montanex, 2003. ISBN 80-7225-094-9

LASS, A. *Od tisku k webu*. 1. vyd. Brno: Rektorát Masarykovy univerzity, 2008. ISBN 978-80-210-4785-3

MARTINCOVÁ, O. *Neologizmy v dnešní češtině*. Praha: ÚJČ AV , 2005. ISBN 80-86496-21-X

McCarter, J. *Můj první počítač*. Praha: Svojtka & Co, 2000. ISBN 80-7237-306-4

NÁBĚLA, J. *Velký počítačový slovník*. 1. vyd. Kralice na Hané: Computer Media, 2004. ISBN 80-86686-21-3

NAVRÁTIL, P. *Internet pro školy*. 1. vyd. Prostějov: Computer Media, 2001. ISBN 80-902815-3-2

NAVRÁTIL, P. *Internet pro školy*. 2. přepracované vyd. Kralice na Hané: Computer Media, 2004. ISBN 80-86686-16-7

NAVRÁTIL, P. *S počítačem nejen k maturitě – 1. díl*. 5. vyd. Prostějov, Computer Media s.r.o., 2004. ISBN 80-86686-19-1.

PAVLOVSKÝ, R. SKLENÁK, V. *Informace a Internet*. 1. vyd. Praha: Vysoká škola ekonomická v Praze, 1998. ISBN 80-7079-562-X.

PECINOVSKÝ, J. *Začínáme s počítačem*. 1. vyd. Praha: Grada, 1998. ISBN 80-7169-676-5

PFAFFENBERGER, B. *Internet adresář a slovník pojmů*. Praha: NLN, 2000. ISBN 80-7106-416-5

POŘÍZKA, P., POLÁCH, P. *Jazyk v kontaktu/Jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2005. ISBN 80-244-1027-3

- POSPÍŠIL, J., MICHAL, S. *Multimediální slovník*. 1. vyd. Olomouc: Ruboci, 2004. ISBN 80-7346-019-X.
- ROSENBAUM, O. *Anglicko/český slovník Internetu chat slang*. 1. vyd. Praha: Ivo Železný, 1997. ISBN 80-240-0061-1
- ROSENBAUM, O. *Anglicko/český slovník Internetu chat slang*. 3. doplň. Vydání. Praha: Ivo Železný, 2000. ISBN 80-240-2058-0
- ROUBAL, P. *Informatika a výpočetní technika 1. díl*. 2. vyd. Brno: Computer Press, 2003. ISBN 80-7226-237-8
- ROUBAL, P. *Informatika a výpočetní technika 2. díl*. 2. vyd. Brno: Computer Press, 2003. ISBN 80-7226-292-9
- ROUBAL, P. *Informatika a výpočetní technika pro střední školy*. 1. vyd. Brno: CP Books, 2005. ISBN 80-251-0599-7.
- SÝKORA, V., JANČAŘÍK, A. *Studentská vědecká konference 2004*. Praha: Univerzita Karlova v Praze – Pedagogická fakulta, 2004 ISBN 80-7290-183-4.
- VANĚČEK, D. *Informační a komunikační technologie ve vzdělání*. 1. vyd. Praha: ČVUT, 2008. ISBN 978-80-01-04087-4
- VEŘTÁT, S., JIMEL, J., STRNA, M. *Encyklopedie o počítačích*. Praha: Grada, 1993. ISBN 80-7169-005-8.
- VITOVSKÝ, A. *Moderní slovník softwaru*. 1. vyd. Praha: Antonín Vitovský – AV software, 2006. ISBN 80-901428-8-5.
- ZŮNA, P. *Informatika a výpočetní technika*. Praha: Grada, 1993. ISBN 80-85623-63-3.

Seznam použitých www stránek

<http://www.3000emoticons.cz/?page=clanky>

<http://acronyms.thefreedictionary.com/>

http://www.ambroz.org/315639_clanek.php

<http://www.answers.com/topic/leetspeak>

<http://app.edu.cz/kvo/d/474/>

<http://ash721.cz/blog/nepiste-slowa/>

<http://www.bbc.co.uk/dna/h2g2/A787917>

<http://www.centrum.cz>

<http://cesky-jazyk.upol.cz/articles.php?id=616e27f3-3be3-102b-a08f-bdc08c7ed098>

<http://www.code-knacker.de/bixies.htm>

http://www.cmu.edu/news/archive/2007/September/sept12_smiley.shtml

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Emo>

http://cs.wikipedia.org/wiki/Seznam_zkratek_v_online_diskus%C3%ADch

<http://daveman.blog.cz/0611/zkratky-pro-online-hry-a-chat>

<http://dictionary.reference.com/browse/leet>

<http://emosvet.cz/emo-styl/historie>

http://www.eurogamer.cz/forum_threads.php

<http://www.facebook.cm>

<http://www.finance.cz/zpravy/finance/248847-proc-a-jak-pouzivat-linkedin-com-/>

<http://www.gamepark.cz>

http://gis.zcu.cz/studium/apa/referaty/2006/Bouda_skripty/ar01s03.html

http://historie_pocitacu.sweb.cz/historie_pocitacu1-4.htm

<http://kanji.zinbun.kyoto-u.ac.jp/~yasuoka/publications/emoticon.html>

http://krkonosky.denik.cz/zpravy_region/boli-je-svet-a-tak-rezou-do-vlastniho-tela20081011.html

<http://ladybeatrix.blog.cz/rubrika/emo>

<http://www.libimseti.cz>

<http://www.luv-emo.com/>

<http://www.missingkids.com/adccouncil/pdf/lingo/onlinelingo.pdf>

http://pistecesky.ic.cz/index_vyvarovat.php

<http://prirucka.ujc.cas.cz/>

<http://www.seznam.cz>

<http://www.soom.cz/index.php/articles/articles/index.php?name=usertexts/show&aid=473>

<http://www.swmag.cz/156/smajlici/>

http://www.tdrom.cz/readarticle.php?article_id=338

<http://twitter.jak-na-to.eu/co-je-to-twitter/>

<http://www.twse.cz/>

<http://www.wikihow.com/Read-and-Write-in-1337>

<http://www.xicht.cz/index.php?stranka=profil&user=105596&sek=10>

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Zuzana Václavíková
Katedra:	Katedra českého jazyka a literatury
Vedoucí práce:	PhDr. Hana Marešová, Ph.D.
Rok obhajoby:	2010

Název práce:	Sociální slangové výrazy používané v oblasti informačních a komunikačních technologií
Název v angličtině:	Social slang used in information and communication technology
Anotace práce:	Cílem této práce je zmapovat jazykovou situaci v internetovém prostředí a vytvořit přehled sociálního slangu běžného uživatele internetu s ohledem na specifické grafické rysy a znaky.
Klíčová slova:	Internet, chat, sociální síť, anglicismy, akronymy.
Anotace v angličtině:	The aim of this diploma thesis is to map the language situation in the internet environment and to survey the social slang of the common internet user with regards to the specific graphic features and signs.
Klíčová slova v angličtině:	Internet, chat, social networks, anglicism, akronyms.
Přílohy vázané v práci:	
Rozsah práce:	77
Jazyk práce:	český