

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

Filozofická fakulta

Ústav bohemistiky

DIPLOMOVÁ PRÁCE

SPECIFIKA MLUVY HRÁČŮ ONLINE
POČÍTAČOVÝCH HER

Vedoucí práce: Mgr. Markéta Maturová, Ph.D

Autorka práce: Bc. Saša Blažková

Studijní obor: Bohemistika (navazující)

Ročník: 4.

2023

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci na téma Specifika mluvy hráčů online počítačových her jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Českých Budějovicích dne

Saša Blažková

.....

Poděkování

Srdečně děkuji především vedoucí své diplomové práce Mgr. Markétě Maturové, Ph. D, za vstřícnost a pochopení, které pro mne měla nejen při psaní práce, ale i během vysokoškolských studií. Také děkuji všem vyučujícím, kteří mi na Filozofické fakultě předávali své znalosti, zejména pak těm z Ústavu bohemistiky. Můj vděk náleží také mým přátelům a rodině, kteří ochotně pomáhali se sběrem dat, bez kterých by tato práce nikdy nemohla vzniknout.

Anotace

Diplomová práce se zabývá mluvou hráčů vybraných online počítačových her v užším i širším slova smyslu – tedy slovní zásobou i mluvou obecně. Každou hru provází i specifický sociolekt, autorka se zaměřuje na některé jazykové roviny; fonetiku, morfologii, lexikologii, slovtvorbu, syntax a stylistiku. Cílem je detailní prozkoumání tohoto sociolektu, speciální pozornost je věnována přejímání anglicismů do českého jazyka. Teoretická část práce vychází z dostupné odborné literatury.

Anotation

The diploma thesis deals with the speech of players of selected online computer games in the narrower and broader sense of the word – meaning vocabulary and speech in general. Each game is accompanied by a specific sociolect, the author focuses on its following linguistic levels; phonetics, morphology, lexicology, word formation, syntax and stylistics. The goal is a detailed examination of this sociolect, special attention is paid to the adaptation of English words into the Czech language. The theoretical part of the work is based on the credited professional literature.

Obsah

Úvod.....	7
Hypotéza práce	9
1. Teoretická část	10
1.1 Národní jazyk.....	10
1.1.1 Spisovná čeština.....	12
1.1.2 Nespisovné útvary češtiny	13
1.2 Lingvistické disciplíny, jejichž témata jsou využívána v práci	19
1.2.1 Fonetika a fonologie	19
1.2.2 Morfologie	23
1.2.3 Syntax	26
1.2.4 Slovo tvorba.....	29
1.2.5 Lexikologie	32
1.2.6 Stylistika	35
1.3 Počítačové hry zvolené pro výzkum.....	38
1.3.1 Counter Strike: Global Offensive	39
1.3.2 League of Legends.....	40
1.3.3 Genshin Impact.....	43
1.3.4 Dead by Daylight.....	46
2. Praktická část	49
2.1 Metodologie	49
2.2 Lingvistický rozbor.....	52
2.2.1 Fonetický rozbor: přejímání výslovnosti u cizích slov a zkratk a jejich adaptace	52
2.2.2 Morfologický rozbor: morfematické prostředky používané u přejímek a adaptací	58
2.2.3 Lexikální rozbor: rozšiřování slovní zásoby hráčů.....	63
2.2.4 Slovo tvorný rozbor: procesy při adaptaci nových výrazů	75
2.2.5 Syntaktický rozbor: prostředky v komunikaci.....	77
2.2.6 Stylistický rozbor: funkční styl mluvy hráčů a jeho specifika.....	82
Závěr	87
Seznam použitých zdrojů.....	89

Úvod

Mezi odborníky na sociolekty náleží jazyk hráčů bezpochyby k těm méně populárním oborům. Přesto může zvědavý čtenář naleznout některé zajímavé tituly, z nichž jsem některé zvolila pro svou práci. Při svém výzkumu jsem četla několik kvalifikačních prací zabývajících se nejen touto problematikou z různých úhlů pohledu. Studovala jsem práce zkoumající mluvu hráčů, ale i jiné sociolekty. Zpracování mě zajímalo i z formálního hlediska a snažila jsem se to nejlepší zkombinovat ve své diplomové práci. Zvláště pozorně jsem studovala práci Elišky Schönbauerové, jelikož také studovala na FF JČU pod stejnými pedagogy jako já.

Studiem jsem jako první závěr vyvodila následující: jaký hráč, taková kvalifikační práce. Každý z autorů těchto kvalifikačních prací pojal svůj úkol trochu jinak. Měli však jedno společné: zápal pro dané hry. Bez reálného zájmu o hraní by psaní vědeckých pojednání bylo značně obtížné. Stačí si přečíst libovolnou publicistickou publikaci, která se pokouší o videohrách nějakým způsobem pojednávat bez zkušeností, které by přesahovaly zapnutí nějaké hry více než jedenkrát. Kdokoliv se pak o hry zajímá, lomí rukama. Rozumět hrám znamená mimo jiné i strávit mnoho času jejich studiem. Ne nadarmo se nadává na mladou generaci kvůli nadměrnému času strávenému u počítače.

Hraní je vášně a také závislost. Matematik by snad pravil, že platí přímá úměrnost závislost – znalost. Právě závislost je častou tématikou vědeckých studií, které se zabývají hraním.¹ Psychologie prozkoumává vody videoher více než lingvistika, možná i proto mne tato problematika zaujala natolik, že jsem se rozhodla jí věnovat svou diplomovou práci.

Sama se hraní věnuji už od dětství, začala jsem u velebného titulu The Sims 2 a dnes jsem z počítačových her do určité míry udělala svou práci skrz internetové streamování a tvorbu kostýmů.

Bakalářské studium bohemistiky na Filozofické fakultě Jihočeské univerzity poskytuje studentům rovným dílem znalosti z literárních věd i jazykovědy. Po psaní bakalářské práce z literární historie jsem si však uvědomila, že studium lingvistiky je mému srdci přece jenom o něco bližší, přestože literaturu zbožňuji.

¹ Např. zahraniční studie od Sary Bertoni, Karin Boson, Bruna Sauce.

Pak už následovala pouze otázka, čemu se v této lingvistické diplomové práci věnovat. Myšlenka věnovat se nějakým způsobem hrám přišla vzápětí. Neříká se jen tak, že pokud svou práci milujete, nebudete muset nikdy pracovat. Mým cílem je nyní, abych všechen čas investovaný do virtuálních světů zúročila v této diplomové práci věnované jazyku hráčů online počítačových her.

Hypotéza práce

Cílem mé práce je proniknout hlouběji do sociolektu hráčů a správně jej prozkoumat z lingvistického hlediska. V této subkultuře se pohybuji už přes deset let, tudíž se domnívám, že disponuji potřebným povědomím o mluvě hráčů, a podaří se mi ji důsledně zachytit a analyzovat.

V teoretické části využiji k přípravě na danou problematiku různé odborné publikace, s některými z nichž jsem se setkala již během svých vysokoškolských studií. Pro získání informací také budu čerpat z novodobých publikací, které se věnují problematice sociolektu, anglicismů a dalších souvisejících témat. Pro inspiraci formální stránky práce použiji dostupné kvalifikační práce, které se také věnují anglicismům či počítačovým hrám z různých úhlů pohledu. U přejatých slov předpokládám výraznou převahu výrazů z angličtiny, jelikož tento jazyk dominuje hráčské subkultuře.

Mluvu hráčů budu zkoumat na různých lingvistických rovinách, jak bylo již uvedeno v anotaci. U roviny fonetické očekávám, že naleznu u mnohých zkoumaných výrazů (především podstatných jmen) minimálně dvě hláskové varianty, ne-li více. Také se domnívám, že v morfologické rovině bude dokázána určitá úroveň ambivalence u používání afixů, a to hlavně u sloves.

Zvláštní pozornost věnuji citově zabarveným výrazům a vulgarismům, jež mají v sociolektu hráčů onlinových her své místo. Domnívám se, že pokud bych tuto část mluvy ignorovala, z korektních či jiných důvodů, nebyla by práce kompletní a dostatečně průkazná.

Pro sběr dat použiji psanou i mluvenou formu komunikace, a to během hraní i mimo něj na různých internetových fórech a diskuzích. Budu se také snažit zahrnout různé věkové skupiny, pohlaví i osoby odlišného vzdělání, abych poznala, jestli se jejich jazyk nějakým způsobem liší. Vybranými hrami, které využiji pro sbírání informací, jsou Counter Strike: Global Offensive, Dead by Daylight, Genshin Impact a League of Legends. Tyto hry se jsou žánrově velmi odlišené a také cílí na různé typy hráčů. Předpokládám, že ač se mnohé používané termíny budou překrývat, jiné budou specifické jen pro danou hru či její typ.

Věřím, že má diplomová práce přinese cenné nové informace o sociolektu hráčů na pole jazykovědy, a pokud se tak nestane, aspoň toto povědomí rozšíří a doplní.

1. Teoretická část

1.1 Národní jazyk

Jazyk je jedním ze základních znaků národa. Tímto znakem se může, nicméně nemusí, odlišovat od národa jiného. Někdy bývá označován za národní poklad, kapitál, symbol identity, či kulturní dědictví. Soubor všech variet jazyka konkrétního národa se označuje jako národní jazyk.

Pojmem *český národní jazyk* označujeme jazyk domácích obyvatel České republiky a jazyk Čechů žijících v zahraničí. Je používán jako hlavní komunikační prostředek v České republice. Český jazyk je také klíčový pro uchovávání a následné předávání našeho kulturního dědictví, tradic i hodnot.

Pod tímto pojmem bychom si měli představit více než jen spisovnou češtinu, spadají sem různé varianty našeho jazyka, jako například čeština knižní, neutrální, hovorová, interdialekty (jako obecná čeština) či městská mluva, teritoriální dialekty a sociolekty, etnolekty, biolekty, familiolekty i idiolekty.

V dnešní mluvě dochází ke značnému prolínání těchto variant, mluvčí mnohdy střídají způsob svého vyjadřování podle dané situace. Děti se od malička vlivem školní výuky zdokonalují ve spisovné formě jazyka, tím nicméně hovoří spíše jen při oficiálních výstupech či na akademické půdě. Naproti tomu v užším rodinném kruhu či mezi přáteli sahají po místních dialektech. Sřet s novými osobami (stěhování, cestování, studium v jiném městě) způsobuje sřet s osobami, které mohou hovořit odlišným způsobem. Lidé se tak často neubrání přebírání jiných výrazů.²

Vlivem těchto a dalších nejmenovaných faktorů dochází ke stírání rozdílů mezi jednotlivými dialekty, tímto procesem vznikají takzvané nadnářeční útvary, které si zachovávají pouze některé znaky původních nářečí. Říká se jim obecná nářečí neboli *interdialekty*. Mezi tato nářečí patří obecná čeština, dominantní interdialekt díky hospodářskému, kulturnímu a politickému vlivu Prahy. Dostává se tak i mimo oblast (územně) české nářeční skupiny. Tato expanze je dobře pozorovatelná především ve velkých městech na Moravě. Národní jazyk zahrnuje všechny tyto útvary, jichž se

² VAŠEK, Antonín, Jan CHLOUPEK a Arnošt LAMPRECHT. Slovo a slovesnost: Český národní jazyk a některé jeho vývojové perspektivy. Slovo a slovesnost [online]. 1935 [cit. 2023-08-17]. Dostupné z: <http://sas.ujc.cas.cz/archiv.php?art=1189>

v mluvě užívá, a také všechny regionální a funkční podoby jazyka, které člověk užívá v komunikaci s ostatními.

Jazyk je diferenciován dvěma způsoby, které se často vzájemně překrývají. Vertikálně = diferenciaci sociální a funkční, horizontálně = diferenciaci regionální, územní. Pro lepší odlišení nazýváme členění vertikální také pojmem stratifikace, rozvrstvení, pojem diferenciaci se pak používá spíše pro členění horizontální.

Útvary českého jazyka můžeme také rozdělit na strukturní a nestrukturní. Strukturní útvary mají danou gramatiku, morfologii, syntax atd. Jde o spisovnou češtinu, interdialekty, nářečí. U nestrukturních útvarů spočívá specifikum výhradně ve slovní zásobě, mají svébytné lexikální zřízení, slovní zásobu a frazeologické jednotky vytvořené a ustálené na obrazném základě. Ze spisovné češtiny přebírají hláskosloví, tvarosloví a syntax.³

³ Marie Krčmová, Jan Chloupek (2017): NÁRODNÍ JAZYK. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

1.1.1 Spisovná čeština

Tímto pojmem obvykle míníme reprezentativní, oficiální a celonárodní útvar, který je pokládán za standard a jehož užívání se předpokládá na úřadech, výzkumných a akademických pracovištích, ve veřejných institucích a dalších.

Není územně ani sociálně omezena, má svoji normu (závazný souhrn prostředků). Je kodifikovaná⁴, zachycena ve slovnících, mluvnících, pravidlech českého pravopisu – lexikální norma.

Spisovná čeština není jednotným homogenním útvarem, je rozvrstvena regionálně, stylově i funkčně. Obsahuje prostředky hovorové, neutrální, knižní a archaické. Hovorová čeština je mluvená podoba spisovné češtiny, dostávají se do ní i prvky z profesní mluvy. Patří sem například *kilogram – kilo, zubní lékař – zubař, automobil – auto, polévka – polívka*.

Stylově neutrální prostředky jsou jádrem spisovné češtiny. Tyto prostředky si můžeme představit jako vhodné pro jakýkoli typ textu, kde si zachovají svou bezpříznakovost. Takovými slovy jsou například *škola, dveře, polštář, nuž*. Tyto prostředky jsou nejvíce zastoupené.

Písemné projevy spisovné češtiny mají často rysy knižnosti, nejsou to slova, která bychom očekávali v běžné neformální mluvě, například *nuže, děvče, choť, aparát*. Knižní výrazy také často nalezneme v uměleckých a odborných textech.

Spisovnou češtinu můžeme členit také z časového hlediska. Prostředky archaické jsou zastaralé a ustupující až nepoužívané (například dnešní pojem univerzita nahradil dřívější slovní spojení vysoké učení), dalšími archaickými výrazy jsou *kšaft, machna, černoknižník* či *domudnice*. Jako historismy pak označujeme slova nebo slovní spojení označující realie a jevy již zaniklé, pevně spjaté s minulostí (příklady: *halapartna, tolar, láptě, calta*). Historismus od archaismu odlišujeme absencí neutrálního synonyma v současném jazyce.⁵

⁴ Kodifikace reguluje užívání spisovných prostředků, ovlivňuje vývoj normy.

⁵ Čermák, F. Obecná a spisovná čeština: poměr, funkce a metodologie. In Šrámek, R. (ed.), Spisovnost a nespisovnost dnes, 1996.

1.1.2 Nespisovné útvary češtiny

Nespisovná čeština se dělí pomocí dvou kritérií, regionálně (územně) a sociálně (lidé se společnou zájmovou činností, zaměstnáním apod.). Termín *nespisovná čeština* zahrnuje několik útvarů, obecnou češtinu, nářečí i nadnářečí, slangy, argoty a ostatní poloutvary užívané při komunikaci.

Regionální útvary

Obecná čeština

Česká republika není velmi rozlehlou zemí a regionální členění tudíž není tak patrné, jako kdybychom ho porovnali s většími státy. Hlavní město Praha je původním místem vzniku středočeského dialektu, který poskytl základ interdialektu obecné češtiny. Se vzdáleností od hlavního města jsou regiony více imunní vůči unifikaci. Moravské dialekty jsou stále dobře zachované (dialekt středomoravský, východomoravský a slezskomoravský, které se dále dělí na další regionální podskupiny).

Termín obecná čeština poprvé použil Bohuslav Havránek v roce 1934. Označil ji za „obecný jazyk“, který na rozdíl od nářečí nemá úzké regionální vymezení. Popisuje jej jako původně středočeské nářečí, které však překročilo dané území, a stalo se tak více nářečím sociálním než regionálním. Dnes můžeme chápat termín *obecná čeština* buď jakožto interdialekt vzniklý splynutím územně českých nářečí, nebo jako nástroj užívaný při spontánní komunikaci.

Někteří odborníci (například Václav Cvrček) nahlíží na obecnou češtinu jako na nižší variantu standardní češtiny, toto pojetí přejímají i někteří zahraniční bohemisté. Objevují se ale názory, že zahraniční odborníci jsou kvůli svému odstupu více familiární se situací v Praze, a proto opomíjejí fakt, že moravská nářečí jsou stále živá a užívají se.⁶

⁶CVRČEK, Václav a kol. Mluvnice současné češtiny. 1, Jak se píše a jak se mluví. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 2010. 353 s. ISBN 978-80-246-1743-5.

Nářečí

Rozlišujeme několik nářečních skupin, u kterých lze vyzorovat jak znaky společné, tak jedinečné pro danou oblast. Česká nářečí jsou typická pro oblast Čech a západní Moravy, dělí se na čtyři podskupiny: středočeská, severovýchodočeská, jihozápadočeská a českomoravská (jindy jihovýchodní) podskupina.

Hanáckou čili středomoravskou nářeční skupinu dělíme na podskupiny: centrální (severní), jižní, východní a západní okrajové úseky. Ve Slezsku a na severovýchodním okraji Moravy najdeme lašská neboli slezská nářečí dělená na tři podskupiny: jižní (moravská), západní (opavská) a východní (ostravská).

U východomoravských (moravskoslovenských) nářečí se setkáváme s rozdělením na podskupiny: jižní (slovácká), severní (valašská), západní okrajové úseky a kopaničářská nářečí. Poslední skupinou jsou nářečí polsko-českého smíšeného pruhu zabírající východní cíp České republiky, především v oblasti Karviné a Jablunkova, která sousedí s Polskem.⁷

Sociální útvary

Sociolekt

Jde o poměrně nový termín zavedený v roce 1995. Vyhovuje potřebám lingvistů lépe než tradiční označení *slang*, které potřebuje upřesnění různými přívlastky. Používají se také termíny *sociální nářečí*, *společenské nářečí*, *speciální nářečí* či *vrstevné nářečí*.

Sociolekt je podle Jaroslava Hubáčka osamostatněná součást národního jazyka, mimo nespisovné podoby má i podobu hovorovou. Zahrnuje speciální pojmenování (jednoslovná i frazémy) realizovaná v běžném, spíše neoficiálním jazykovém styku lidí, které váže jejich prostředí či zájmová sféra. Slouží nejen ke specifickým potřebám jazykové komunikace, nicméně také jako prostředek vyjádření příslušnosti k danému prostředí či sféře.

Může jít o úzus příslušníků určitého zaměstnání, v tom případě jde o profesionální slang, též profesní mluva, někdy nazýváno slovy *žargon* či *hantýrka*⁸. U společensky

⁷ BALHAR, Jan. Český jazykový atlas. Praha: Academia, 2011. ISBN 80-200-0013-5.

⁸ Použití těchto termínů se různí, někdy označují pracovní mluvu, jindy argot.

kladně či neutrálně hodnocené skupiny jde o skupinový slang (například hráči počítačových her). U skupin z hlediska společnosti nežádoucích až kriminálních používáme termín argot.

Sociolekty dokládají stále aktuální potřebu lexikální diferenciaci zejména v ústní komunikaci. Rysy v mluvnické stavbě, opakující se syntaktická schémata, elipsy, použití progresivních slovních tvarů nebo slovotvorných postupů, není žádoucí považovat za charakteristické pro sociolekty. Mohou totiž být pouhým projevem spontánnosti či emotivnosti mluvených komunikátů. Nespisovnost je pro vyjadřování sociolektu zpravidla základní. Můžeme však odlišit sociolekt „vyšší“, například lékařský, a „nižší“ třeba mezi popeláři.⁹

Ze sociolingvistického hlediska sociolekt spojuje společenství svých uživatelů, je možné říct, že čím více jedinec danou mluvu ovládá (eventuálně i přispívá k jeho tvoření), je postupně začleňován do skupiny. Zároveň má i funkci vymezující, čím větší je nesrozumitelnost, tím více se skupina vymezuje proti ostatním, „nezasvěceným“. Tato funkce je patrná zejména v uzavřenějších skupinách.

Při klasifikaci sociolektů uplatňujeme aspekty jazykové (zejména produktivní pojmenování, vztah k stávající terminologii aj.) a mimojazykové (povaha a stupeň uzavřenosti prostředí, věkové a sociální složení dané skupiny, psychické faktory). Na základě těchto hledisek lze tyto lexikální prostředky, tzv. *sociolektismy*, rozdělit na profesionalismy a slangismy.

Při tvoření sociolektů z onomaziologického hlediska se uplatňují různé postupy, které dokazují produktivitu české slovní zásoby: postupy slovotvorné; odvozování denominativní (*dálkař*) a deverbativní (*muškařit*), skládání (*reprobedna*), zvláštní způsoby tvoření; mechanické krácení (*gynda*) a překrucování (*kejtra*), postupy sémantické, metaforické a metonymické (*zebra* = přechod, *pískat zápas*), frazeologismy nominální i verbální (*hodit kukačku*), přejímání z cizích jazyků; dříve především z němčiny (*vercajk*), dnes zejména z angličtiny (*zabookovat*, *upgradovat*).¹⁰

Pozornost k tematice sociolektu byla a je v českém prostředí poměrně značná, slangy a profesními mluvami se zabývali Jaroslav Hubáček, Matouš Klimeš, Helena Chýlová, Jaroslav Suk, Magdaléna Rysová a další. Mnohé sběry však zůstávají v rukopise. Zájem

⁹ BALHAR, Jan. Český jazykový atlas. Praha: Academia, 2011. ISBN 80-200-0013-5.

¹⁰ Hubáček, J. Onomaziologické postupy ve slovní zásobě slangů, 1971.

veřejnosti o argot už v dnešní době není tak intenzivní v porovnání s minulým stoletím, protože mnohé výrazy zobecněly či byly zpopularizovány.

Pro mou práci je atraktivní zejména mluva hráčů počítačových her, která spadá pod definici slangu. Této mluvě se v Česku věnovali ve svých kvalifikačních pracích například Petr Sádlo, Markéta Hanusková či Eliška Schönbauerová¹¹.

Na internetu lze nalézt mnoho laicky zpracovaných slovníků, které jsou nicméně materiálově velmi zajímavé a cenné. Také jsou obvykle interaktivní, materiál se tedy doplňuje a proměňuje.¹²

Profesionalismy

Jako profesionalismy označujeme názvy terminologické povahy, které jsou věcně motivované. Jde zejména o snahu o výrazovou úspornost, jejímž úkolem je pokud možno usnadnit danou činnost. Tato slova jsou pojmová a jen zřídka mají synonyma. Například mezi lékaři můžeme narazit na slova *krvák* (krevní obraz), *Doppler* (ultrazvukové vyšetření), *cétéčko* (počítačová tomografie), či dnes už dobře známé označení *jipka* (jednotka intenzivní péče).

Jako profesionalismy dnes figurují i mnohé výrazy starého řemeslnického názvosloví, které již byly v oficiální komunikaci nahrazeny terminologií oborů, například krejčovské *heftovat/stehovat*. Charakter profesionalismů naplňují také dosud plně nezačleněné výrazy terminologické povahy v nově vznikajících oborech, především u profesí souvisejících s počítači a jinou moderní technikou.¹³

Slang

Pro mluvčího mimo zájmovou skupinu se jeví jako nespisovné názvy, které jsou citově a expresivně příznakové. Slangové výrazy se nejčastěji vytvářejí na principu jazykové hry a obměny. Je z nich patrná motivace zdůraznit výjimečnost aktivity mluvčího či prostředí, ke kterému náleží, a jeho osobní vztah k nim. Slangové výrazy mohou přejít

¹¹ Viz seznam použité literatury.

¹² Např. Výkladový slovník současných žáků pro učitele.

¹³ Jaroslav Hubáček, Marie Krčmová (2017): SOCIOLEKT. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: <https://www.czechency.org/slovník/SOCIOLEKT>.

do obecného povědomí a jsou využívány i lidmi, kteří nejsou příslušníky původní zájmové skupiny. Často není jasné rozlišení pojmů slang a profesní mluva, jako základní definice se obvykle uvádí příslušnost mluvčího k danému koníčku u slangismů, u profesionalismů pak mluva charakteristická pro dané povolání.

Jako ukázka slangu může posloužit slovník hráčů počítačových her, který budu v této práci dále rozebírat: *pařit, smažit, pačkat* (intenzivně hrát), *skákačka* (hra), *efpéesko* (z angličtiny first person shooter), *erpégéčko* (role playing game).

Časté jsou, jak můžeme vidět na předchozím příkladu, synonymní řady slangismů, jejichž vznik je v podstatě jazykovou hrou. Mluvčí mají někdy až averzi vůči oficiálnímu vyjadřování. Příklady z brněnského hantecu ke slovu hospoda: *bejzin, čoch, díra, knajpa, pajzl, pnicméněrm, palírna, paluba, putála, putyka, špeluňka, osvěžovna*.

Obecně můžeme říci, že na rozdíl od profesionalismů mají k vytváření zájmových slangů větší tendenci skupiny spojené osobními kontakty, jejichž společenské vazby jsou tímto specifickým výrazivem posilovány. Jedná se zejména o skupiny mladých lidí. V praxi je však někdy těžké určit zřetelnou hranici mezi zájmovými a profesními specifickými výrazy, protože mnoho činností může být jak profesí, tak i zájmem (například rybářství).

Některé lexikální jednotky nepochybně vzniklé v některém sociolektu, jež vazbu na svou sociální skupinu ztratily, můžeme označit jako interslangismy. Jde o slangové výrazy, které obvykle zobecněly a dostávají se na pomezí spisovnosti (*hrát fěr, mít zelenou, zařadit zpátečku*).¹⁴

Český jazykový atlas (pátý díl) představuje na několika mapách vybraný okruh slangismů mládeže a zaznamenává územní vyhranění pro různé výrazy, například čeština jako školní předmět (*čedina/čédina x čenina*), školník (*školňajs x šulda*), sestra (*ségra, segra x švica*), dílek čokolády (*čtvereček x kostička*), žvýkačka (*žvejka x žvyksna*).

¹⁴ Hubáček, J. K aktuálnosti zkoumání sociolektů, zejména slangu. In Klimeš, J. (ed.), Sborník přednášek z 5. konference o slangu a argotu v Plzni 7. - 9. února 1995, 1995, 18–22.

Argot

Ve starší terminologii též hantýrka, žargon. V českém prostředí je chápán jako specifická lexikální vrstva příznačná pro neoficiální ústní komunikaci sociálních skupin, které jsou svou činností společensky nežádoucí. Rozlišujeme argoty historické, jejichž popis odpovídá klasické definici argotu, tedy tajné mluvy vzniklé za účelem ochrany zasvěcených, a argoty současné, u kterých nově vymezujeme sociální skupiny, například nositelů a uživatelů; argot vězňů, narkomanů, zlodějů.

Gnóze a popis argotu je ve srovnání s ostatními zájmovými sociolekty samozřejmě složitější. Některá prostředí, ve kterých je argot užíván, nejsou zcela vzdálena veřejnosti, proto mnohé starší argotismy zobečnely a nyní jim většinová společnost porozumí. Například některé argotismy pro vězení – *basa*, *chládek*, *kriminál*, *krim*, *lapák*, *loch*, *lágr*, nebo pro drogu MDMA, jinak též extáze – *koule*, *m&m*, *smajlík*, *éčko*, *emko*, *eden*.¹⁵

¹⁵ Jaklová, A. Budeme argot nově definovat? SaS 60, 1999, 293–300.

1.2 Lingvistické disciplíny, jejichž témata jsou využívána v práci

Jelikož svou diplomovou práci koncipuji jako čitelnou pro širší veřejnost, rozhodla jsem se v teoretické části věnovat větší pozornost lingvistickým disciplínám, se kterými jsem jako absolventka bohemistiky familiární. Tato terminologie a teorie by však mohla působit rušivě pro laického čtenáře, proto používám více deskriptivní styl.

1.2.1 Fonetika a fonologie

Fonetika je odvětví jazykovědy, která se zabývá zvukovými vlastnostmi jazyka. Zabývá se mluvenou řečí, spolupracuje s anatómií mluvidel, zabývá se všemi zvuky lidské řeči (mluvená komunikace, síla hlasu aj.). Zkoumá zvukovou stránku jazyka ze všech aspektů, tedy fyziologickou činnost mluvidel, akustickou podstatu zvuků, které vytvářejí, a i obecné fungování zvukových prvků jako jazykových prostředků.

V užším smyslu se zabývá zvukovými vlastnostmi řeči bez zřetele k jejich platnosti v systému konkrétního jazyka. Zkoumá tedy způsoby tvoření a vnímání českých hlásek, změny při jejich spojování v proudu řeči, melodickou a dynamickou stránku řeči, její tempo a další vlastnosti.

Fonologie se zabývá platností hlásek. Tyto hlásky, které mají v daném jazyce významově rozlišovací funkci, se nazývají fonémy. Vytvářejí fonologický systém jazyka. Ten je založen na funkčních protikladech hlásek, například na protikladu kvantity¹⁶ nebo znělosti.

Mezi hláskami, které český mluvčí běžně vyslovuje, jsou i jiné rozdíly, například hláska *n* se vyslovuje jinak ve slově *lanka* než ve slově *lana*. Jde tedy o různé hlásky, nicméně rozdíl mezi nimi se nevyužívá k distinkci významu slov. Proto nejsou v češtině různými fonémy, pouze variantami fonému jediného. To však nemusí platit o jiných jazycích, často mají rozlišovací funkci i tyto rozdíly. Fonologický systém je tedy specifickou vlastností daného jazyka.¹⁷

¹⁶ Krátkosti nebo délky.

¹⁷ JUNKOVÁ, Bohumila. Vybrané kapitoly z fonetiky a fonologie českého jazyka. Vyd. 2. České Budějovice: Jihočeská univerzita, 1996. ISBN 80-7040-166-4.

Hlásky

Hláška, fón, je základní jednotkou fonetického popisu jazyka. Pracuje s ní i tradiční hláskosloví. Hlásky jsou nejdůležitějšími jednotkami zvukové stránky řeči, doprovázejí je ostatní zvukové vlastnosti. Hlásky můžeme třídit a popisovat z hlediska jejich tvoření, artikulace, či z hlediska percepčního, akustického. Přesnější popis akustických vlastností hlásek je však možný jen při použití přístroj. Proto je pro nás prvořadé třídění podle produkce, jelikož tu můžeme pozorovat sami na sobě.

Při popisech hlásek se upírá pozornost k jejich vrcholové fázi. Pro konkrétní realizaci by se tedy více než slovo hláška hodilo označení „řečový zvuk“, nicméně tento termín v českém prostředí není užíván.¹⁸

Samohlásky

A, e, i, o a u jsou tónové hlásky, vokály. Zvuk samohlásky má charakter tónu a dokáže vytvořit vrchol slabiky. Výdechovému proudu, který vychází z dýchacího ústrojí, se do cesty nestaví žádná překážka. Rozechvěním výdechového sloupce v dutině hrdelní vznikají formanty, z jejich složení vzniká lidský hlas. Při artikulaci samohlásek se vytváří mnoho rezonátorů, které prochází mluvidly. Obměňuje se velikost hrdelní a ústní dutiny, záleží na pohybu jazyka. Samohlásky třídíme podle různých kritérií, horizontálního a vertikálního posunu jazyka, labializace¹⁹, kvantity, otevřenosti a zavřenosti, přízvučnosti a nosovosti.

Rozlišujeme samohlásky dlouhé a krátké, přičemž dlouho jsou přibližně dvakrát tak dlouhé. Délka nesouvisí s přízvukem. Když změním délku slabiky, může se změnit význam slova²⁰, například *hrábě* x *hrabě*, *paže* x *páže*. Praslovanština rozlišovala také takzvané jery, měkké ѣ a tvrdé ѣ. Tyto samohlásky byly kratší než krátké. Postupem času liché jery v pořadí slova odzadu zanikly, sudé se změnilly na e²¹.

¹⁸ GREPL, Miroslav. Příruční mluvnice češtiny. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1995. ISBN 80-7106-134-4.

¹⁹ Zapojení či nezapojení pohybu rtů.

²⁰ Fonologická délka.

²¹ Havlíkovo pravidlo.

Diftongy

Za dvojhlásky považujeme takové spojení dvou vokalických prvků, které je realizováno v rámci jedné slabiky: *ou, au, eu*²². Jeden z vokalických prvků tvoří jádro, druhý označujeme jako polovokál. Ne vždy však tyto vokály figurují jako diftong (například ve slově *pneumatika*).

Nachází-li se vrchol v počáteční fázi diftongu, hovoříme o diftongu klesavém, je-li vrchol ve fázi koncové, označujeme diftong jako stoupavý. V češtině se vyskytují pouze diftongy klesavé, u všech je druhá část tvořena polovokálem *u*. Stoupavé diftongy *ia, ie, iu, uo* známe ze slovenštiny. Na počátku stojí vždy neslabičný vokál.

Ke spojení tří vokalických prvků v jedné slabice dochází výjimečně, hovoříme pak o trojhláskách, triftonzích. V češtině se taková spojení nevyskytují, ve slovenštině ojediněle, například ve slově *dievča* (d'ieuča), z fonologického hlediska se však o triftong nejedná, protože */u/* je pouze fonologickou realizací konzonantického fonému *v*. Pravé triftongy má například thajština a japonština.²³

Souhlásky

Společnou vlastností konsonantů, souhlásek, je překážka, kterou vytváří mluvidla výdechovému proudu. Rozdíly mezi souhláskami vyplývají především z toho, která část mluvidel volnému proudění brání a o jakou překážku jde, zda pouze zúžení, úplný závěr, či závěr přecházející v úžinu.

Souhlásky rozlišujeme podle místa artikulace: retné, zubodásňové, předopatrové, zadopatrové a hrtanové. Podle způsobu artikulace: závěrové, polozávěrové, úžinové, kmitavé a bokové. Dále podle nosovosti, znělosti, tvrdosti a měkkosti, napjatosti, přídechu, jednoduchosti a zdvojenosti.

Protiklady souhlásek tvoří tak symetrický systém, jako je tomu u samohlásek. Na rozdíl od samohlásek je v inventáři několik souhlásek, které nejsou samostatnými fonémy. Například souhláska *g* ve slovech domácích, kde je výsledkem asimilace znělosti souhlásky *k*, například *kde* vyslovujeme jako *gde*. Existenci některých variant fonémů si ani neuvědomujeme. Některé nosové souhlásky, například *j* a *h*, jsou jen

²² *Au, eu* v přejatých slovech.

²³ Marie Krčmová (2017): DIFTONG. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*.

znělé, proto je nazýváme nepárové nebo jedinečné. Třídění souhlásek na tvrdé, měkké a obojetné nemá základ ve fonetice, týká se pouze pravopisu. Výstižněji bychom tedy o nich v tomto smyslu měli mluvit jako o písmenech.²⁴

²⁴ ČECHOVÁ, Marie. Čeština - řeč a jazyk. 2., přeprac. vyd. Praha: ISV, 2000. Jazykověda (Institut sociálních vztahů). ISBN 80-85866-57-9.

1.2.2 Morfologie

Morfologie, je lingvistická disciplína, která tvoří součást klasické gramatiky. Je těsně spjata s tvaroslovím a tvořením slov. Pod tento pojem tradičně řadíme nauku o slovních druzích a jejich gramatických kategoriích. Základem morfologie derivační (slovotvorba) i flexivní (tvarosloví) je analýza slov na bázi a formant. Pracujeme proto s pojmy slovotvorný základ a slovotvorný formant (tvarotvorný základ). Sémantická morfologie zkoumá gramatické významy a funkce morfému, formální m. kombinatoriku morfémů (skloňování, časování, stupňování).²⁵

Morfy a morfémy

Základní jednotkou vnitřní struktury slova je morfém. Tyto jednotky jsou obvykle identifikovány na základě své opakovatelnosti. Pokud se určitá část formy slova opakuje ve stejném významu i u jiných slov, jedná se o morfém. Konkrétní realizace morfému ve struktuře slova je označována jako morf. Morf je nejmenší nedělitelný prvek výrazového plánu, je nositelem určitého lexikálního či gramatického významu.

Vztah mezi morfy jednoho morfému nazýváme alomorfie. Kořeny jsou obvykle nesamostatné, afixy jsou vždy nesamostatné morfy vyjadřující základní lexikální významy. Afixy dělíme na slovotvorné, které blíže určují kořen, a tvaroslovné, sloužící k flexi slova, tedy skloňování a časování. Slovní morfy jsou totožné se slovem (*dnes*).

Jednotlivé morfy se různým způsobem podílejí na významové stavbě slov a tvarů. Rozlišujeme morf kořenový (slovní základ bez afixů, nese základní lexikální význam), morf derivační (slouží k odvozování nových slov či k modifikaci základního významu) a morf relační (vyjadřuje gramatický význam, mění tvar slova v závislosti na jeho úloze ve větě, vyjadřuje vztahy k jiným slovům věty). Někdy se při morfologické segmentaci vydělují v rámci relačních morfů tzv. koncovky (signalizují gramatický vztah daného slova k jinému slovu, určují tedy syntagmatické vztahy²⁶) a nekoncové tvarotvorné

²⁵ HAVRÁNEK, Bohuslav a Alois JEDLIČKA. Stručná mluvnice česká pro školy všeobecně vzdělávací. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1955.

²⁶ Je závislý na větném kontextu, jednotky lze řadit za sebe.

sufixy (signalizují pouze gramatický význam, ne vztah k jiným slovům, jde o paradigmatický vztah²⁷). Je možné i další spojení s koncovkou.²⁸

Afixy

K afixům řadíme: prefixy, předpony, které stojí před kořenem slova a modifikují jeho význam (polní – přespólní). Sufixy, přípony, stojí za kořenem a pozměňují jeho význam, jsou slovotvorné (kniha-*ař*) a tvaroslovné (nes-*en*). Ty tvaroslovné přípony, které utvářejí mluvnický kmen, označujeme jako kmenotvorné přípony (děl-*a-l*). Tvaroslovné přípony (pádové, osobní a infinitivní), které stojí na konci slovního tvaru, označujeme jako koncovky. Rozlišujeme koncovky pádové (žen-*a, -y*), osobní (nes-*u, -eš*) a infinitivní (děl-*a-t*). Postfixy, zvláštní slovotvorné afixy připojované až za gramatický sufix, koncovku, k úplnému slovnímu tvaru. V češtině se vyskytují jen u některých neurčitých zájmen a příslovcí, například *kdo, koho, komu*. Infixy, zvukový komplex vkládaný do základu slova (tra-*m-poty*). Někdy se k nim řadí i opakování zvukového komplexu při intenzifikaci adjektiv a adverbii (mal-*il-inký, dlouh-an-ánský*). Interfixy, morfy vložené, spojovací morfy, které se vkládají mezi základy složených slov (velk-*o-město*). Nemají funkci sémantickou, nicméně jen strukturní.²⁹

Z hlediska fonologické struktury morfů je rozlišujeme na: jednofonémové, a to vokalické

(-)*a, u(-), (-)o* aj. nebo konsonantické *k(-), s(-), (-)t, aj.*, a vícefonémové.

Kořenové morfy jsou zřídka jednofonémové, například *d-(át)*, častěji mají fonémů dva a více. Nulové morfy, kde se morfém realizuje nepřítomností morfu, například plurálové paradigma vzoru *žena (žen-0)*. Prefixální a sufixální morfy bývají jednofonémové i více fonémové, mají až přes čtyři fonémy (*proti-, -krát*). Izolované morfy zdánlivě vypadají jako samostatná slova, nicméně ve skutečnosti jsou součástí takzvaných analytických tvarů. Vyjadřují pouze gramatické významy a zastávají stejnou funkci jako relační morfy. Jestliže jsou si morfy totožného významu v různých slovních tvarech blízké, sjednocují se v jeden morfém, například kořenné morfy *ber-, br- (bere/brát)*.

²⁷ Je nezávislý na větném kontextu či lze místo jedné lexikální jednotky použít jinou.

²⁸ Markéta Zíková (2017): MORFÉM. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

²⁹ Čermák, F. Syntagmatika a paradigmatica českého slova, 1990.

Jeden morfém vyjadřující i takové morfémy, které se mohou navzájem zaměňovat ve stejném morfematickém okolí, se nazývá varianta daného morfému. Rozlišujeme varianty úplné, například leda-, lec- (ledakdo, leckdo), které v češtině nejsou časté, a částečné, libovolně se zaměňující pouze v okolí určitých morfů, nicméně v okolí jiných morfů může být jedna z variant, například v dativu sg. mužských substantiv jsou povoleny varianty -u i -ovi (*pánu, pánovi*) po morfech vyjadřujících živé bytosti, po ostatních morfech jen -u (hradu). Tvary daného slova koexistují a vytvářejí ucelený dílčí systém, paradigma, reprezentující dané slovo, lexém. Jeden z tvarů je základní, bezpříznakový.³⁰

Slovo

Slovo je základní jednotkou morfologie. Tímto pojmem označujeme kmen a jeho slovotvornou příponu. Pokud bychom slovo definovali podle sémantické roviny, je nositelem lexikálního či gramatického významu. V syntaxi figuruje jako substituční jednotka, v rovině morfologické je komplexem morfémů. Jedním ze způsobů existence slova je slovní tvar. Rozlišujeme tvar jednoduchý, syntetický (nesu) a složený, analytický (nesl jsem).

Ze slovotvorného hlediska rozlišujeme dvě skupiny slov. Neutvořená slova (neodvozená/nemotivovaná), která mohou být pouze slovy základovými. Jejich význam nelze vysvětlit na základě jiných slov. Slova utvořená (odvozená/popisná, motivovaná), která mohou být slovy základovými, nicméně i výsledkem procesu tvoření. Jejich význam lze vysvětlit pomocí slov, z nichž se utvořila. Vztah mezi slovem utvořeným a základovým nazýváme fundace. Pokud splývají dvě stejné či podobné hlásky, nazýváme tento jev morfémový šev mezi slovotvorným základem a formantem. Obvykle se dá objevit analogicky Slova tvoříme různými způsoby, odvozováním pomocí různých afixů, skládáním, kdy spojujeme dva a více slovních základů či zkracováním, kdy používáme pouze část slovotvorného základu. Na tvoření nových slov se nikdy nepodílejí koncovky.³¹

³⁰ ČECHOVÁ, Marie. Čeština - řeč a jazyk. 2., přeprac. vyd. Praha: ISV, 2000. Jazykověda (Institut sociálních vztahů). ISBN 80-85866-57-9.

³¹ ČECHOVÁ, Marie. Čeština - řeč a jazyk. 2., přeprac. vyd. Praha: ISV, 2000. Jazykověda (Institut sociálních vztahů). ISBN 80-85866-57-9.

1.2.3 Syntax

Syntax textu neboli jeho skladba je součástí gramatiky. Označuje jak samu skladbu textu z textových jednotek, způsoby a prostředky jejich spojování, tak nauku zabývající se popisem a výkladem výstavby textu. Zabývá se naukou o mluvnické a významové stavbě věty, o stavbě souvětí (spojování vět v souvětí) a také o výstavbě souvislých textů. Zkoumá slovní druhy, jejich potenciální roli jako větný člen a vztahy mezi větnými členy. Zabývá se větnými vzorci a pravidly, podle nichž se slova organizují do vět, souvětími a pravidly, podle kterých jsou vytvořena, slovosledem a větosledem. Objektem zájmu jsou také odchylky od větné stavby.

Pro základní textovou jednotku se nejčastěji používá termín textém, jeho chápání je však značně rozrůzněné. Za textém se někdy považuje věta, jindy propozice, výpověď, odstavec či kapitola. Někteří lingvisté nerozlišují větu a výpověď. Obvykle je za elementární textovou jednotku považována výpověď, která může mít formu větnou i nevětnou (zejména výstavba mluvených projevů přesvědčivě ukazuje, že věta, jak ji známe z nauky o stavbě psaných projevů, tu jako skladební jednotka nevyhovuje).³²

Současná syntax se nezabývá pouze formálním popisem skladby, nicméně také vznikem skladby během komunikačního aktu. Syntax odhaluje společné sémantické rysy i rozdíly. Zaměřuje se také na pragmatické souvislosti a vztahy, které fungují v rámci komunikace. Syntax můžeme popisovat složkově (věty jsou vedle sebe položeny) u jazyků, které používají jen určitý povolený slovosled a závislostně (věty jsou na sobě závislé) u jazyků s volným slovosledem.

Tradiční složková syntax představuje popis skladebních vztahů a větných členů, rozdělila věty na jednočlenné a dvojčlenné, rozlišila souvětí souřadná a podřadná. Valenční syntax se zakládá na schopnosti slov (především sloves) vázat na sebe významově těsné jiné výrazy. Základové větné struktury jsou nejjednodušší spojení tohoto druhu dávající smysl a s plnou mluvnickou funkčností, z nichž se dají vytvořit gramatické větné vzorce. Hlavní soustředění valenční stavby spadá na proces tvoření

³² HRBÁČEK, Josef. Nárys textové syntaxe spisovné češtiny. Praha: Trizonia, [1994?]. Jazykové příručky (Trizonia). ISBN 80-85573-51-2.

věty. Hypersyntax, nadvětná syntax, zkoumá syntaktické prostředky výstavby textu, zde se překrývá se stylistikou.³³

Věta

Věta jednoduchá je struktura syntaktických vztahů mezislovních obsahujících jeden gramaticky vyjádřený přísuzovací vztah. Syntaktický vztah v jednoduché větě je zpravidla syntagmatický vztah mezi dvěma a více autosémantickými slovy. Základním větotvorným vztahem je vztah predikační.

Známe více definic věty: větou můžeme rozumět abstraktně míněnou, v komunikační situaci nezakotvenou, jazykovou jednotku, jíž dominuje přísudek. Středoškolské učebnice mohou větu popsat jako slovní vyjádření myšlenky, která má stránku významovou, mluvnickou, zvukovou a grafickou. Současná syntax chápe větu jako ustálenou formu určitých komunikačních struktur. Větu lze analyzovat z určitých pohledů: podle stupně abstrakce a obsahové, modální či mluvnické stránky.³⁴

Gramatický větný vzorec

Ukazuje formálně gramatickou stránku věty, souvisí s valenční syntaxí. Vychází z organizačního centra věty, jímž je určitý slovesný tvar. Obecný větný vzorec má následující podobu: S1 (substantivum v prvním pádě) – VF (určitý slovesný tvar) – S4 (substantivum ve čtvrtém pádě). Obecný vzorec může být naplněn různými způsoby, společná je pouze stavba. Valence není totožná se slovesnou vazbou, vazba je podrobnější. Slovesa mohou mít nejen jmennou valenci, nicméně i valenci adverbialní. Ta bývá realizována pomocí příslovcí a zapisuje se do vzorce symbolem ADV. V komunikaci není neobvyklé vyjadřování valence víceslovnými výrazy.

Gramatické větné vzorce slouží k zachycení formální podoby základu výpovědi, v této souvislosti mluvíme o základových větných strukturách, které jsou tvořeny predikátem či povinnými i nepovinnými valenčními doplněními. Toto pojetí se liší od tradičního

³³ Jana Hoffmannová (2017): SYNTAX TEXTU. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

³⁴ Petr Karlík (2017): VĚTA × VÝPOVĚĎ. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

školského třídění na členy základní a rozvíjející. Porovnáme-li obojí třídění, pak je u valenčního pojetí vazeb méně než u pojetí tradičního.³⁵

Výpověď

Výpověď je elementární jednotkou promluvy, komunikátu mající nějaký věcný obsah, uzavřená zpravidla intonačně a graficky, mající jistou komunikační funkci a modalitu a rozčleněná na východisko výpovědi a její jádro. Má zpravidla nějaký věcný obsah. Každá výpověď je zakotvena v konkrétní komunikační situaci. Výpověďmi rozumíme základní složky souvislých textů, syntax studuje ustálenou formu jednotlivých výpovědí. Jednotka jazykové komunikace je komunikát, jehož základním typem je promluva (ústní i písemná). Je tvořena minimálně jednou výpovědí, zpravidla jsou promluvy delší jazykové projevy a jsou tvořeny řadou výpovědí textově spojených. Výpověď je tedy elementární jednotkou komunikátu.

Výpovědi dělíme na větné (základem je sloveso ve tvaru určitém), nevětné (neobsahují sloveso v určitém tvaru, nicméně takzvaný větný ekvivalent) a souvětné (základem je souvětí podřadné). Výpovědi vznikají při komunikaci, jsou produktem komunikativních neboli mluvních aktů. Kromě komunikační funkce mívá výpověď obvykle také svůj vlastní obsah, propoziční obsah.³⁶

Syntaktické vztahy

Syntaktické vztahy jsou dvojí povahy: subordinační a koordinační. Základními vztahy jsou dominance (dominanční vztah může být založen na principu valence či rozvíjení), predikce (vztah mezi podmětem a přísudkem, základní větotvorný vztah)³⁷, determinace (řídící člen blíže určuje člen závislý, který může být řídící pro další větný člen).

Závislost členu na členu řídícím se v češtině vyjadřuje trojím způsobem. Shoda (kongruence): závislý člen přijímá gramatické kategorie členu řídícího), řízenost (rekce): tvar závislého členu je řízen významem slova řídícího, přimykání (adjunkce):

³⁵ František Daneš (2017): DVOUROVINNÁ VALENČNÍ SYNTAX. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

³⁶ HORÁLEK, Karel. Věta a výpověď. Slovo a slovesnost [online]. 1976, 37(2), s. 81-85 [cit. 2023-08-29]. Dostupné z: <http://sas.ujc.cas.cz/archiv.php?art=2368>

³⁷ Predikát je závislý na subjektu, ne obráceně. Gramatická shoda mezi nimi je samozřejmá.

nejvolnější spojení, syntaktická závislost nemůže být morfologicky vyjádřena, závislé slovo je neohebné. Závislost se může v češtině vyjadřovat také slovosledem (u doplňku).

1.2.4 Slovotvorba

Slovotvorba je jazykovědná disciplína, která se zabývá vytvářením nových slov a jejich užíváním. Tvořením slov rozumíme jednak proces, činnost vytváření slov na základě slov v jazyce už existujících způsoby, postupy a prostředky, které jazyk k tomuto cíli má, a to nejen vlastní vytváření, produkci nových slov/neologismů, nicméně především reprodukci, opakování slovtvorných postupů, jimiž slovo bylo, nebo přesněji jimiž se jeví utvořeno, jednak však také výsledný stav těchto procesů, ozřejmenou utvářenost slovtvorně motivovaných slov neboli jejich slovtvornou stavbu.

Slovní zásoba je souhrn všech spisovných i nespisovných slov v určitém jazyce. Není ustrnulá, mění se, protože i jazyk a lidé se vyvíjí. Lidské potřeby se mění, vznikají nové skutečnosti, které je potřeba popsat. Tvoření slov je základním prostředkem rozšiřování české slovní zásoby a zároveň nejčastějším způsobem tvoření nových pojmenování.³⁸

Způsoby obohacování slovní zásoby

Slovní zásobu můžeme obohacovat několika způsoby, prvním je přejímání slov z cizích jazyků – můžeme slova počestřovat, když je zapíšeme foneticky, změním jejich pravopis. Česky můžeme slova vyslovovat i změnit jejich slovnědruhovou příslušnost (pokud jsou v cizím jazyce neskloňná, v češtině je můžeme skloňovat). Některá slova, sousloví či fráze vznikají jako kalky. Kalky mohou vzniknout jako doslovné či částečné překlady výrazů, nicméně mohou také mít pouze přenesený význam.

Přejímání slov z nespisovných útvarů národního jazyka – obvykle se z obecné češtiny stane spisovná, také přejímání slov původně argotických (prachy).

³⁸ ČECHOVÁ, Marie. Čeština - řeč a jazyk. 2., přeprac. vyd. Praha: ISV, 2000. Jazykověda (Institut sociálních vztahů). ISBN 80-85866-57-9.

Sémantické tvoření slov – jde o přenášení existujícího pojmenování na nový pojem. Dochází k přenášení významů (metafory a metonymie).

Neologismy – vytváření úplně nových slov, vznikají nové skutečnosti, které je potřeba pojmenovat. Neologismus je neologismem jen po určitou dobu, poté se začlení do běžného slovníku.

Tvoření slov ze slov již existujících obměnou jejich stavby – nová jednoslovná pojmenování vznikají obměnami morfologické struktury slov v jazyce již existujících.

Na vztahu motivace a fundace, tedy významové a formální příbuznosti, jsou založeny i další pojmy slovo tvorby: Slovo tvorná kategorie – pouze pro slova utvořená stejným způsobem za stejných podmínek a označující stejný obecný význam, formálně jsou vyjádřena formantem. Slovo tvorný typ – podobné jako slovo tvorná kategorie, nicméně slova se stvoří jednou příponou. Slovo tvorná čeleď – všechna slova se stejným kořenem. Slovo tvorné svazky – jedno slovo je motivující a ostatní od něj odvozená, například dům – domov. Slovo tvorné řetězce – platí vztah motivace mezi sousedními členy, například dům – domek – domeček. Slovo tvorná hnízda obsahují zároveň slovo tvorné řetězce i svazky. Každé motivované slovo má svou pojmovou bázi (určitá třída jevů) a svůj pojmový příznak (odlišující znak od jiných jevů této třídy). Ve slovo tvorbě se tyto pojmy označují jako onomaziologická báze a onomaziologický příznak.³⁹

Slovo tvorné postupy

Derivace (odvozování) – tvoření slov pomocí předpon, přípon, koncovek nebo jejich kombinací (*ú-nos*). Kompozice (skládání) – složení dvou až tří slov či slovo tvorných základů. Rozlišujeme složeniny vlastní (alespoň jedna část není samostatným slovem, *vod-o-vod*) a nevlastní (lze je rozdělit na samostatná slova, *zeměkoule*). Zkracování – vznikají zkratky (z počátečních písmen víceslovných názvů; je více druhů⁴⁰), zkratková slova (vznikají z počátečních písmen nebo slabik víceslovného názvu, píší se velkými

³⁹ Zdenka Rusínová (2017): SLOVOTVORNÁ MOTIVACE. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

⁴⁰ Iniciálové zkratky – píšeme je velkými tiskacími písmeny, hláskují se a nesklouňují se (UK). Textové zkratky – píší se s malým písmenem a tečkou na konci, objevují se pouze v písemném projevu (tj.; apod.). Ostatní – akademické tituly, fyzikální veličiny, chemické značky.

tiskacími písmeny, skloňují se; RODOKAPS) a zkrácená slova (vznikají mechanickým krácením z jednoslovných názvů s využitím přípon, skloňují se; automobil).

Při utváření nového slova odvozováním dochází k významovým změnám, tyto změny jsou trojího typu: mutace (velká významová změna) – nové slovo označuje zcela novou skutečnost než slovo základové, modifikace (malá významová změna) – dochází pouze k obměně významu základového slova například s využitím znaku zmenšení či zvětšení atd., transpozice – význam základového a odvozeného slova zůstává stejný, mění se pouze slovní druh.

Ostatní způsoby tvoření slov

Existují způsoby tvoření, které jsou nepravidelné, například mechanické krácení a přiklánění slov (tzv. *blending*). Toto krácení nerespektuje strukturu, povědomí o základovém slovu tak časem může vymizet. Při současném vývoji jazyka a zejména při pokračujícím vlivu angličtiny mechanického krácení přibývá, z nejstarších výrazů můžeme vyzdvihnout dvojici *mini x maxi*. Doslovný překlad pro *blending* (míšení) není vhodné používat, protože si spíše představíme spojování nesourodých prvků. Nabízí se název *křížení slov*, nicméně ten už je v češtině rezervován pro jiný jev. *Přiklánění* je proto nejvíce vyhovující, nicméně příliš přesouvá pozornost k základovému slovu, proto lingvisté často preferují anglické *blending*. Jako příklad českého *blendingu* nám může posloužit satirické *Pitomio* (pitomý Tomio).⁴¹

Dalšími způsoby tvoření jsou nastavování (*malilinky*), překrucování (*krucifagot*), křížení (*beznaoh*), pojmenování podle prvního slova (*Otčenáš*) a ustálená spojení dvou nebo více slov fungujících jako jedno pojmenování: sousloví (*základní škola*).

⁴¹ Problematika *blendingu* a mechanického tvoření je velmi zajímavá a obsáhlejší, než je možné v této práci zachytit, proto případnému zájemci doporučuji např. tuto přednášku: Z nepravidelného tvoření slov: mechanické krácení a přiklánění slov (*blending*), Josef Šimandl, Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i.

1.2.5 Lexikologie

Lexikologie jako obor jazykovědy zkoumá jeden ze subsystémů jazyka, subsystém lexikálně sémantický, slovní zásobu určitého jazyka, a to jako celek i vztahy mezi jejími prvky. Lexikálně sémantický subsystém má v celkovém systému jazyka periferní postavení, tvoří jakési spojení mezi jazykem a myšlením.

Základní jednotkou slovní zásoby a jejím nejmenším prvkem je slovo jako nositel věcného lexikálního významu. Lexikologie zkoumá význam slov dvojím metodickým postupem: semaziologický postup vychází od formy slova a zjišťuje její význam, popřípadě významy u slov víceznačných, a změny významu; postupuje tedy od znaku k označované věci. Na tomto postupu je založena lexikologická disciplína semaziologie neboli sémantika (významosloví).

Onomaziologický postup vychází od věci či představy o ní a zjišťuje, jak se představa o věci v určitém jazyce vyjadřuje; postupuje tedy od označované věci k jejímu znaku. Na onomaziologickém postupu je založena disciplína onomaziologie. Sémantika a onomaziologie se navzájem doplňují, jsou komplementární a zkoumají též předmět – věcné významy slov. Na postupu semaziologickém jsou založeny abecední slovníky, na onomaziologickém takzvané věcné slovníky.⁴²⁴³

⁴² Např. Komenského *Orbis pictus*.

⁴³ ČERMÁK, František. *Lexikon a sémantika*. Praha: Lidové noviny, 2010. ISBN 978-80-7422-020-3.

Slovo je základní jednotkou slovní zásoby. Tento pojem je složitý a podat jeho definici není snadné. Každá jazykovědná disciplína specifikuje pojem slova se zřetelem k jazykové rovině, kterou zkoumá. Existují tedy různé výměry slova. Slovo grafické se píše odděleně (př. *nahoře* je jedno grafické slovo, *na hoře* jsou dvě grafická slova), spadá do kompetence ortografie. Fonematické slovo je kombinací fonémů a je předmětem fonologie. Morfematické slovo je kombinací morfémů, na které je možné jej rozložit, a je předmětem morfologie.

Lexikální slovo, lexikálně sémantická jednotka neboli sémantém je nositelem věcného významu, zabývá se jím sémantika. Lexikální slovo se může skládat ze dvou slov grafických, například pouze zvrtná slovesa (*bát se, smát se*). Lexematické slovo neboli lexém je slovo jako jednotka slovní zásoby. Je abstraktní jednotkou, jejím protějškem je věta jako abstraktní model. Lexematickými slovy se zabývá lexikologie. Mohou se skládat z několika grafických slov, například frazeologismy.

Pro lexikologii je relevantní výměr slova jako lexikálně sémantické jednotky, která je jednotkou slovní zásoby – lexémem. Pro lexikologii je tedy slovo formálně významová jednotka vyšší než morfém a nižší než syntagma. Význam slova je dán věcným obsahem nebo souborem věcných obsahů navzájem souvisejících. Forma slova je dána jistým tvarem či souborem tvarů, které se liší pouze gramatickými kategoriemi (pády při skloňování, slovesné osoby při časování). Významovou i formální stránkou se slova zapojují do vztahu s jinými slovy ve větě a jsou uplatňovány jako prostředek dorozumívání.

Ke dvěma jmenovaným disciplínám, sémantice a lexikologii, přistupuje jako třetí lexikografie, která se zabývá kodifikací významu slov a jejich uspořádáním ve slovnících.⁴⁴

⁴⁴ Martínková, M. Slovo aneb kde (ne)hledat základní jednotku lexikálního plánu. In Martínková, M. & O. Uličný (eds.), *Dynamika českého lexika a lexikologie. Studie k moderní mluvnici češtiny 4*, 2013, 11–23.

Sémantika

Slovo jako prostředek dorozumívání je základní složkou jazyka. Jazyk jako celek je jedním ze znakových systémů, systémem prvotním a nejdokonalejším. Slovo jako prvek jazyka je znakem zvláštního druhu. Jeho materiální stránka má výlučně znakovou funkci, protože slova byla vytvořena za účelem dorozumění.

1.2.6 Stylistika

Stylistika je jazykovědná disciplína, která analyzuje texty podle jednotlivých funkčních stylů. Zobecňuje zákonitosti stylizace jazykových projevů. Zabývá se výběrem a uspořádáním jazykových prostředků, jejím základním úkolem je poznání výrazových prostředků v daném textu a určení jejich textové funkce. Jako disciplína se osamostatnila ve 20. století díky Pražskému lingvistickému kroužku.

Stylisté zkoumají také otázku rozvláčnosti či kondenzace textu, prvků, které vždy musí být přizpůsobeny adekvátnímu typu textu, aby nepůsobil nepatříčně.⁴⁵

Komunikace

Základní jednotkou sdělování je komunikát. Někdy bývá vnímám jako synonymum termínů *text*, *promluva*, *diskurz*, jindy je chápán širěji i pro sdělování neverbální či smíšené.

Komunikace závisí na komunikantech, tedy svých mluvčích. Ti musejí mít shodný komunikační kód a adekvátní vzdělání, aby si dokázali porozumět. Všechny komunikační aspekty jsou provázány, bývají označovány jako komunikační faktory nebo komunikační činitele. Každý komunikační akt zahrnuje svůj záměr, cíl a strategii. K jejich naplnění používáme různých postupů. Komunikáty členíme podle jejich fáze, tématu či způsobu realizace.⁴⁶

Jazykový styl

Pojmem jazykový styl označujeme soubor uspořádaných jazykových jednotek tvořících celek, který odpovídá komunikačnímu záměru autora. Spontánní a stylizovaný text budou velmi rozdílné. Pokud pisatel zvolí nenáležitě prostředky, text může působit nevhodně (př. obecná čeština v odborném vědeckém textu).

⁴⁵ ČECHOVÁ, Marie. Čeština - řeč a jazyk. 2., přeprac. vyd. Praha: ISV, 2000. Jazykověda (Institut sociálních vztahů). ISBN 80-85866-57-9.

⁴⁶ Jana Hoffmannová (2017): PROMLUVA. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

Jazykový styl je ovlivňován především cílem, kterému má sloužit. Při rozdělování jazykových prostředků pro určité jazykové styly dochází k určité míře zobecnění stylizace jazykového projevu. Soubor jazykových prostředků, které jsou stylově charakteristické pro určitý druh jazykových projevů, nazýváme stylová vrstva.

Spisovnost a stylovost se vzájemně ovlivňují, stylovost však není omezována spisovností. Jeví se jako globální vlastnost projevů, spisovnost je místně omezená. Obsah obou pojmů se proměňuje pod vlivem změn ve frekvenci a expresivité výrazových prostředků, dobových zvyklostí i módy. Oba pojmy jsou signifikantní svou dynamikou a relativností.⁴⁷

Funkční styl

Stylistika rozlišuje styly individuální, tedy jednotlivých autorů, a objektivní čili lišící se podle funkce nebo formy projevu. Individuální styl bývá podřízen stylu objektivnímu, například i odborná publikace musí přes autorův osobní styl splňovat prvky odborného stylu. Funkčními styly tedy rozumíme styly objektivní. Funkční styl může být nazýván také funkční sloh.

Podle funkce je dělíme na tyto základní styly: prostěsdělovací, tedy užívaný v neoficiálním a soukromém sdělování každodenních skutečností; odborný, který se dále dělí na poddruhy podle stupně odbornosti a toho, komu je projev určen; administrativní, také úřední, jednací; publicistický čili styl novin a jiných hromadných sdělovacích prostředků, včetně rozhlasu i televize. Jeho účelem je adresáta nejen informovat, nicméně i o něčem přesvědčit; umělecký styl, tj. styl poezie, prózy i dramatu.

Někdy se také vyčleňují další styly, například styl učební, řečnický či esejistický. Názory odborníků na tuto problematiku se liší. Styly lze také členit podle toho, zda mají jednu či více funkcí na styly simplexní a komplexní. Podle společenské prestiže se pak

⁴⁷HOFFMANNOVÁ, Jana, Jiří HOMOLÁČ, Eliška CHVALOVSKÁ, Lucie JÍLKOVÁ, Petr KADERKA, Petr MAREŠ a Kamila MRÁZKOVÁ. Stylistika mluvené a psané češtiny. Praha: Academia, 2016. Lingvistika (Academia). ISBN 978-80-200-2566-1.

třídí na styly vyšší a nižší. V rámci různých stylů jsou uplatňovány rozmanité slohové postupy a útvary v různých obměnách a kombinacích.⁴⁸

⁴⁸ ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. Současná stylistika. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008. ISBN 978-80-7106-961-4.

1.3 Počítačové hry zvolené pro výzkum

V této části práce představím jednotlivé počítačové hry, které jsem zvolila pro výzkum. Jedná se o čtyři různé typy her, které byly zvoleny, aby byl zachycený jazyk tak pestrý a rozmanitý, jak mi to jejich světy dovolí. Jsou také od různých vývojářů ze Severní Ameriky a Asie, což může mít odlišný kulturní vliv na jazykový styl her a tím pádem cestu, kterou ubíhá komunikace mezi hráči.

Vybrané hry jsou žánrově pestré, což není neobvyklé při diverzitě videoherních žánrů. Věk hráčů silně kolísá. Ve všech případech jde o multiplayerové tituly pro více hráčů. Tři z vybraných her jsou kompetitivní, hráči soupeří s ostatními a jsou rozděleni do týmů. V těchto hrách hráči mohou komunikovat pomocí voice chatu (hlasová komunikace) integrovaného do hry, či za použití různých aplikací jako Discord nebo TeamSpeak, psaného chatu. Ten rý však bývá často omezen, aby nedošlo k používání rasistických, homofobních či jiných urážlivých výrazů.

1.3.1 Counter Strike: Global Offensive

Counter Strike: Global Offensive, jinými slovy také Counter Strike: Global Offensive, je počítačová online hra pro více hráčů typu FPS (first person shooter, střílečka z pohledu první osoby). V pořadí jde o čtvrtou hru v sérii Counter Strike. Stejně jako v přechozích titulech v sérii hráči plní předem stanovené úkoly. V herních módech proti sobě soupeří dva týmy, Teroristé a Counter-Terroristé. Na konci každého kola jsou členové týmů odměněni částkou ve výši odpovídající individuálním a týmovým výkonům (počty zabití, asistence, splnění cíle atd.), za získané peníze si mohou koupit lepší zbraně a vybavení.

Prvním titulem v sérii Counter Strike byl původně mod pro hru Half-Life z roku 1999. Jeho vývojářům byly pro velký úspěch následně nabídnuty pracovní pozice ve společnosti Valve a vznikla licence pro Counter Strike jako samostatnou videohru. Oficiálního vydání se hra dočkala v listopadu 2000.

Za hrou Counter Strike: Global Offensive stojí americká společnost Valve Corporation. Ta se podílela také na vývoji her Dota 2, Portal či Left 4 Dead a distribučním programem Steam.⁴⁹

Gameplay

Counter Strike: Global Offensive k roku 2023 nabízí osm herních módů ke hraní online. Z těch jsou nejznámější a nejhranější Casual (nenáročný) a Competitive (kompetitivní). Nenáročný mód je určen především pro začínající hráče, je zrychlen a ulehčen, napojit se může hráč i do probíhajícího zápasu. V nenáročném módu je také vypnutá palba do vlastních řad.

Kompetitivní mód je pro soutěživé hráče. Proti sobě se utkají dva týmy po pěti hráčích, vyhrává tým, který jako první dosáhne 16 vyhraných kol. Může dojít i k remíze. Podle úspěchů v kompetitivních zápasech jsou hráči rozřazeni do dovednostních skupin, které

⁴⁹ Counter Strike Blog [online]. Valve Corporation, 2023 [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: <https://blog.counter-strike.net/>

přispívají k tomu, aby byly kompetitivní zápasy vyrovnané. Ke hře existuje český překlad rozhraní.

Oba módy zahrnují Mise s bombou a Mise s rukojmími. V Misi s bombou mají Teroristé za úkol položit bombu na jedno ze dvou určených míst, která jsou zpravidla označena písmeny A a B. Counter-Terroristé se snaží výbuchu bomby předejít, a to tím, že Teroristy nenechají bombu vůbec položit, anebo, je-li již položená, ji zneškodní. K tomuto módu existuje několik herních map, tedy lokací, například Dust II či Mirage. Každá mapa má svá specifika, hráči se snaží o jejich poznání, aby mohli informovat svůj tým o vlastní pozici i pozici nepřítele.

V Misi s rukojmími mají Counter-Terroristé za úkol osvobodit rukojmí držené Teroristy a dostat je na místo vyzvednutí. Pokud se Terorista nebo CT pokusí zabít rukojmího, dostane peněžní pokutu.⁵⁰

1.3.2 League of Legends

League of Legends, také League of Legends, je týmová strategická hra, ve které dva pětičlenné týmy šampionů bojují o to, kdo jako první zničí nepřátelskou základnu. Tomuto žánru se říká *multiplayer online battle arena* (MOBA). League of Legends je inspirovaná modelem Defense of the Ancients (DotA) z roku 2003 pro hru Warcraft III: Reign of Chaos a jeho expanzi The Frozen Throne.

Smyslem hry je zničení nepřátelské základny, v tomto modu nazvané Ancient. Hráči používají jednotky, které jsou nazvané hrdinové, a v postupu hry pomocí zkušeností zesilují, a za získané zlatáky si nakupují předměty. DotA samotná pak brala inspiraci ze hry Aeon of Strife, která je považována za matku MOBA žánru. Po svém vzniku zaznamenala obrovský úspěch a dodnes je považována za jednu z nejúspěšnějších herních modifikací.

Po celosvětovém úspěchu League of Legends vznikla pod taktovkou společnosti Valve Dota 2, která přebírá téměř všechny aspekty původního modu DotA. Kvůli sporům o

⁵⁰ Counter Strike Blog [online]. Valve Corporation, 2023 [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: <https://blog.counter-strike.net/>

autorská práva byla však většina původních názvů změněna (například hrdinka *Windrunner* byla přejmenována na *Windranger*).

Motivací ke vzniku Doty 2 byl nesporně rozmach League of Legends. Z tohoto důvodu panuje mezi hráči Doty 2 a League of Legends velká rivalita. Dota 2 je popisována jako komplexnější, zápasy bývají delší, obvykle trvají minimálně 40 minut. Oproti League of Legends jsou v Dotě 2 dostupní ke hraní všichni hrdinové všem hráčům. Hráči Doty 2 také často kritizují komerčnost hry a směr, kterým se ubírá marketing vývojářů z Riot Games.

League of Legends je jako většina MOBA her typu free to play, nicméně za reálné peníze lze přikoupit více šampionů či kosmetické skiny k postavám, které změní jejich vzhled a někdy i podobu schopností. Skiny neovlivňují šance na vítězství. Během roku vycházejí různé vánoční kosmetické přídavky jako vánoční, letní či halloweenská kolekce. Existují také kolekce, které mají svůj vlastní ustanovený lore⁵¹, který nemusí odpovídat základním herním realitám.

Příkladem mohou být kolekce Star Guardian (šampioni se promění v okřídlené strážce dobra a zla) nebo KD/A a True Damage. V posledních dvou zmíněných šampioni utvoří hudební skupiny, pro podpoření marketingu byly ke kolekcím vydány i písně s videoklipy jako Popstars či Giants. Pro obrovský úspěch po celém světě bylo vydáno i album skupiny KD/A nazvané All Out.

Postavám propůjčily hlas různá jména hudebního průmyslu jako Madison Beer, Kim Petras, Jaira Burns či členky korejské popové skupiny (G)I-DLE. Tento marketingový tah se ukázal jako nesmírně úspěšný a přilákal miliony nových fanoušků, které nezaujala hra samotná, ale vizuální a hudební stránka. První hit Popstars z roku 2018 má k srpnu 2023 na YouTube přes 560 milionů zhlédnutí.

Vývojářem i distributorem je společnost Riot Games. Tato společnost stojí také například za mobilní verzí League of Legends: Wild Rift, která má upravený gameplay i rozhraní, a Valorant, což je kompetitivní FPS hra podobná Counter Strike: Global Offensive a nezapadá do universa League of Legends. Je k dispozici české rozhraní i dabing.⁵²

⁵¹ Základy příběhu.

⁵² Co je League of Legends?. League of Legends [online]. Riot Games, 2023 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.leagueoflegends.com/cs-cz/how-to-play/>

Ve hře hráč ovládá jednoho z šampionů, kterých je aktuálně přes 140. Každý má své unikátní schopnosti a hodí se pro něco jiného. Šampion bojuje spolu se svým týmem pro nepřátelskému týmu na rozlehlé mapě. Cílem hry je zničit nepřátelský Nexus, tedy velkou stavbu u základny protihráčů. Předtím nicméně musí zničit nepřátelské věže a inhibitory, tedy místa, ze kterých se rodí minions: česky poskoci. Hra může i skončit kapitulací jednoho týmu, nejdříve po 15 minutách. Zápasy trvají obvykle 20–40 minut.

Šampioni v průběhu hry získávají zkušenosti a úrovně, po nabytí vyšší úrovně si mohou vylepšit schopnost. Herní měnou je zlato, které hráči získávají v průběhu celé hry, nicméně i za splňování *objectivů*, tedy volitelných cílů. Za zlato si mohou koupit předměty, které jim dodají například větší poškození nebo více životů.

Hráč si může zvolit z několika herních map a režimů, základními režimy jsou Draft Pick na mapě Summoner's Rift (Vyvolávačův žleb) a ARAM, tedy All Mid All Random v Howling Abyss (Kvílející propast). V průběhu sezóny jsou taky přidávány různé dočasné módy jako Ultra Rapid Fire a další. V červenci 2023 také vyšel zbrusu nový mód Aréna, kde se proti sobě utkávají čtyři dvojice hráčů.⁵³

⁵³ Co je League of Legends?. League of Legends [online]. Riot Games, 2023 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.leagueoflegends.com/cs-cz/how-to-play/>

1.3.3 Genshin Impact

Genshin Impact je akční hra na hrdiny vydaná v roce 2020. Hra obsahuje prostředí otevřeného světa ve stylu japonských seriálů anime a akční bojový systém využívající ovládání živlů a přepínání mezi postavami. Neexistuje český překlad, pouze anglická verze.

Hra je free to play, nicméně prostřednictvím herního mechanismu gacha mohou hráči získat nové postavy a zbraně. Tento mechanismus pracuje s principem šance, hráči si mohou koupit libovolný počet „přání“ a každé přání po otevření obsahuje zbraň určité rarity či postavu. Každých 10 přání je garantovaná zbraň nebo postava čtyřhvězdičkové vzácnosti a každých 100 přání pětihvězdičková. Šance se zvyšuje vkládáním reálných peněz do hry.

Genshin Impact se odehrává ve fantasy světě Teyvat, který je domovem sedmi národů, z nichž každý uctívá jiný živel a má svého boha. Hlavní postava, kterou kontroluje hráč, je označována jako Traveler, nicméně hráč si zvolí vlastní jméno a narozeniny, ke kterým každý rok obdrží malý dárek (obvykle herní jídlo a měnu). Traveler spolu se svým dvojčetem prošel mnoho jiných světů, nicméně byli rozděleni v Teyvatu. Na začátku hry vyloví hráč z moře létající děvčátko Paimon, což je víla, která bude hráčovou společnicí a průvodcem. Herní svět je intenzivně inspirován hrou *Zelda: Breath of the Wild* (2017, Nintendo pro Nintendo Switch).

Hra byla vyvinuta čínskou společností miHoYo, která stojí za celou sérií Honkai, do které spadá mimo Genshin Impact také Honkai Impact 3rd a Honkai: Star Rail. Mimo Čínu a s orientací především na západní trh společnost vystupuje pod jménem HoYoverse. Inspirací pro název společnosti byla populární virtuální zpěvačka Hatsune Miku vytvořená v softwaru Vocaloid.⁵⁴

Hra je vyvinutá v Číně a zaměřená na zejména fanoušky asijských her a anime. Ve světě je nejvíce využíváný japonský a anglický dabing. Namluvená je také korejsky. Hráči ke komunikaci používají herní chat, přičemž nemluveným pravidlem je

⁵⁴ Hoyoverse. Genshin Impact [online]. [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://genshin.hoyoverse.com/en/game>

komunikovat anglicky. Zejména ze stran hráčů používajících cyrilici se však objevuje neochota angličtinu používat.

Samotná hra využívá výpůjčky z různých jazyků v závislosti na regionu, kde se hráč nachází. Regiony jsou inspirovány skutečnými kulturami: Mondstadt (Německo), Liyue (Čína), Inazuma (Japonsko), Sumeru (Mezopotámie), Fontaine (Francie), Natlan (původní obyvatelé Ameriky) a Shneznaya (Rusko). Regiony také vždy uctívají svůj element a disponují specifickými nepřáteli. S každým regionem se váže vlastní příběhová linka, přičemž postava Travelera nepřestává usilovat o nalezení svého dvojčete a na povrch vyplouvají nové okolnosti.

V době dokončování této práce (srpen 2023) byl nově hráčům zpřístupněn region Fontaine, jehož národ uctívá vodní element. Zbývající oblasti Natlan a Shneznaya budou více přiblíženy v průběhu roku 2024.

Gameplay

Hráč si vybírá čtyři postavy, které budou bojovat po jeho boku, na výběr je cca z 20 charakterů, každý má unikátní schopnosti, osobnost a styl boje. Nové postavy jsou stále přidávány. Genshin Impact disponuje kampaní pro samostatné hráče i více hráčů.

V jedné skupině mohou hrát až 4 hráči a navzájem si pomáhat.

Hra je zasazena do otevřeného rozlehlého světa, ve kterém hráč čelí rozličným výzvám v podobě hádanek, monster a bossů. Za dokončení je vždy nějakým způsobem odměněn, například jídlem či artefaktem. Každá herní postava ovládá jeden ze šesti elementů: Anemo, Geo, Electro, Dendro, Pyro a Cryo. Někteří nepřátelé jsou proti určitému živlu imunní nebo naopak slabší, což nutí hráče přeskládat svou skupinu a střídat postavy, aby dosáhl kýženého výsledku.

Zajímavým a důležitým herním elementem je vaření. Jídlo je důležitou součástí hry, často je i součástí některých úkolů, kdy hráč hledá ingredience na jídlo, nebo má za úkol nějaký uvařit. Vaření je poměrně jednoduchá minihra a podle toho, jak se hráči podaří, se jídlo povede. Pokud se jídlo nepovede, nebude mít kýžený efekt, kterým může být doplnění zdraví, výdrž a další.

Herní měnou jsou primogemy. Ty může hráč získat v určitém množství hraním, nicméně také za skutečné peníze. Za primogemy lze nakoupit přání, prémiové odměny

za poražení nepřátel a *battle Pass*, což je mechanika, kterou využívá většina her, v nichž existují mikrotransakce: za poplatek hráč získává odměny, které jsou obvykle podmíněné každodenním hraním hry a plněním úkolů.⁵⁵

⁵⁵ Genshin Impact Wiki: Primogens [online]. [cit. 2023-06-12]. Dostupné z: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Primogen>

1.3.4 Dead by Daylight

Dead by Daylight je asymetrická⁵⁶ hra spadající do žánru survival horror. Tento typ hororového herního subžánru se vyznačuje především omezenou možností hráče bránit se proti nepřátelům. Hráčův pocit kontroly ve hře je omezen, nicméně je mu k dispozici například určitý počet munice či předmětů pro doplnění zdraví. Ve hře se také často objevují různé hádanky, které mohou odemknout tajné lokace nebo umožnit další postup ve hře. Cílem hry je, aby hráč pocítil strach z neznámého, častým elementem jsou události, které ho mají vyděsit – nečekaný výskyt nepřátel apod. Za průkopníka tohoto žánru je považována japonská série Resident Evil, jež vychází od roku 1996.

Za původní inspiraci pro tuto specifickou a průkopnickou hru je považována nezávislá kultovní hra Slender: The Eight Pages z roku 2012 (Parsec Productions). Hra je založená na postavě Slender Mana, populární creepypasty. Tento výraz je používán pro hororovou fikci šířící se po internetu. Může se jednat o údajně ztracené epizody seriálů (obvykle určených pro děti), zabijáky či příšery, nebo videohry. Mezi další oblíbené creepypasty patří Jeff the Killer, Ben Drowned, Dead Bart či Who Are You Running From?

Slender Man (také stylizováno jako Slenderman) je nadpřirozená postava vyobrazovaná jako nadpřirozeně vysoký humanoid s bílou pletí, bez tváře a v černém obleku.

V příbězích, které jsou mu věnovány, sleduje a unáší své oběti, obvykle děti. Jeho vznik byl ovlivněn příběhy H. P. Lovecrafta.

Ve hře Slender: The Eight Pages musí hráč posbírat osm stránek (obsahují jednoduché nápisy či obrázky) a vyhnout se přitom Slender Manovi, který jej pronásleduje na herní mapě. Gameplay i grafika jsou velmi jednoduché, nicméně hra si získala obrovskou popularitu a mnoho vývojářů použilo více či méně aspektů pro vlastní inspiraci.

Dead by Daylight jako jediná z her zkoumaných v této práci není free to play⁵⁷, základní verze nyní stojí 19.99 euro. Tato verze obsahuje originální postavy a elementy, které může hráč využívat. Okamžitě po koupi má hráč k dispozici základní zabijáky: Trapper, Hillbilly, Wraith, Nurse a Huntress, které se inspirovaly hororovými fenomény,

⁵⁶ Tzn. každý hráč začne kolo na jiném místě a v jiných podmínkách – cesty k dosažení cíle jsou různé.

⁵⁷ Volně dostupná k hraní.

nicméně nevyužívají oficiální licence. Další zabijáky bez licence může získat postupným hraním hry a získáváním herní měny.

Vývojáři také vydávají přídatné licencované balíčky z různých franšíz jako Noční můra z Elm Street (s Freddyem Kruegerem jako zabijákem), Attack on Titan (pouze kosmetické doplňky pro základní postavy ve hře), Evil Dead (přeživší Ash Williams), Halloween (přidává postavy Michaela Myerse a Laurie Strode a mapu města Haddonfield, kde se odehrává filmová série), Hellraiser (zabiják Pinhead) a další. Každé takové vylepšení si hráči mohou následně zakoupit v internetovém obchodě za reálnou měnu. Vyšla také desková hra Dead by Daylight, která funguje na podobném principu jako její počítačový starší sourozenec.

Hra poprvé vyšla v roce 2016 pro operační systém Windows a je výsledkem práce kanadského studia Behaviour Interactive. Prvotní reakce kritiků byly smíšené, nicméně hra okamžitě zaznamenala komerční úspěch a k roku 2023 má cca 70 000 aktivních hráčů.⁵⁸

Gameplay

Dead by Daylight je unikátní především svým složením týmů – v každém zápase se utká jeden hráč (zabiják) versus čtyři přeživší. Cílem zabijáka je obětovat všechny hráče temné magické síle, která je pojmenovaná *Entita*. Přeživší hráči se naopak snaží zabijákovi vyhýbat a odemknout si cestu ven z mapy, k čemuž potřebují opravit pět generátorů, aby aktivovali bránu. Pokud uteče aspoň jeden přeživší, počítá se mise jako úspěšná.

V Dead by Daylight však neexistuje jen jednoduše výhra/prohra, každá akce (úspěšné odlákání nepřítele, znehybnění nepřítele, oprava či zničení generátoru) přidává hráči body, které ve výsledku ovlivní jeho hodnocení. Pokud zabiják obětuje tři přeživší, i přesto, že se poslednímu podaří utéct, stále dostane vysoké hodnocení. Aktuálně existuje ve hře 36 různých přeživších a 32 zabijáků, u nichž každý má své specifické schopnosti a také odlišnou náročnost hraní.

⁵⁸ Dead by Daylight [online]. Behaviour Interactive, 2015 [cit. 2023-06-12]. Dostupné z: <https://deadbydaylight.com/>

Každá mise se odehrává na jiné mapě, jejíž výběr je náhodný. Existují nejen základní mapy (strašidelný les, sídlo, hřbitov, jatka), nicméně i mapy z různých franšíz, například Raccoon City z Resident Evil, město Silent Hill ze stejnojmenné videoherní série, Haddonfield z Halloweenu apod.

Elementem klasickým pro žánr survival horror je dostupnost léčivých balíčků, baterek, klíčů či krabic s nářadím pro urychlení oprav. Každý hráč si také před začátkem kola zvolí 4 různé schopnosti (ve hře pojmenováno *perks*), které mu budou pomáhat ve hře.⁵⁹

⁵⁹ Dead by Daylight: Game Overview [online]. Behaviour Interactive, 2015 [cit. 2023-06-12]. Dostupné z: <https://deadbydaylight.com/game/>

2. Praktická část

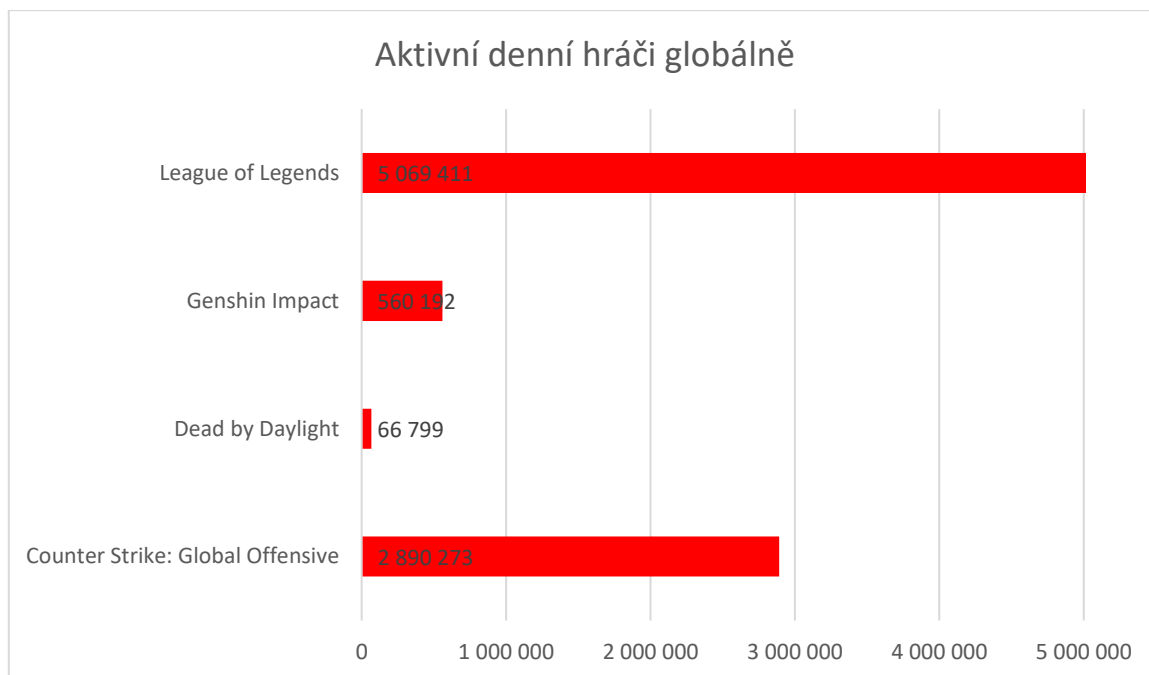
2.1 Metodologie

Výzkum sociolektu hráčů online počítačových her v této práci vychází v první řadě z mých osobních zkušeností, přičemž jsem požádala o pomoc se sběrem dat i své přátele a známé, kteří jsou také hráči. Tyto známé jsem poslouchala při hraní a psala si poznámky.

Dále jsem zabrousila do mnohých internetových skupin na Facebooku, kde se mi zdá česká komunita u daných her nejpočetnější. Všechny skupiny mají v názvu CZ/SK, aby je snadno našli lokální hráči. Nejméně členů má skupina Genshin Impact CZ/SK; cca 1 300, Dead by Daylight CZ/SK 6 500 členů, CSGO – CZ SK komunita 61 500 (u této hry jsem nicméně našla ještě dvě různé skupiny s poměrně vysokým počtem členů) a nejvíce členů jsem zaznamenala ve skupině League of Legends CZSK :D, tedy 62 tisíc osob. Všechny skupiny jsou produktivní; nové diskuzní příspěvky jsou přidávány každý den.

Obecně lze říci, že hráčská komunita u League of Legends a Genshin Impact se rozrůstá. Může to být způsobem i tím, že obě hry mají intenzivní marketingovou kampaň a cílí i na mladší hráče. U Counter Strike: Global Offensive se objevuje sestupný trend, který klesá i poté, co byla v roce 2018 hra zpřístupněna zdarma. Konkurencí jsou CS: GO jiné střílečky v čele s hrou Valorant od vývojářů League of Legends. Na profesionální scéně se však stále hrají zápasy a tato hra je populární i na streamovací platformě Twitch. O Dead by Daylight se často mluví jako o *umírající* hře, přesto si udržuje své stálé hráče a nová vylepšení vycházejí každých pár měsíců.

Pro porovnání jsem s využitím volně dostupných dat vytvořila graf zachycující aktivní hráče zkoumaných her po celém světě. Data o aktivních hráčích v České republice se mi bohužel nepodařilo naleznout. Graf nicméně může sloužit pro představu o globální popularitě.



V neposlední řadě jsem zkoumala komunikaci hráčů přímo během hraní, a to v textovém chatu. Ve virtuálním světě se hráč setká s vysokým množstvím lidí, kteří mu o sobě mohou něco prozradit a usnadnit tak lingvistickou analýzu, nicméně v drtivé většině případů to neudělají. Není náhoda, že jedním z lákadel online her je i jejich anonymita. Hráči vystupují pod přezdívkami a mohou se tak stát doslova kýmkoliv.

V psaných komunikátech je specifikace mluvčích vskutku obtížná, nicméně podle stylu komunikace lze odhadnout hrubý věk a díky skloňování i pohlaví mluvčího. V tomto poskytuje čeština určitou výhodu, alespoň pro potřeby analýzy sociolektu. Mnoho dívek však při hraní své pohlaví skrývá, aby se vyhnuly sexistickým poznámkám i urážkám, a píšou v maskulinním rodě. Zkoumané psané komunikáty jsem vždy anonymizovala, aby nebylo možné určit identitu osob.

Mluvený komunikát umožňuje odhalit potenciální řečová specifika mluvčího a na jejich základě pak odhadnout náležitost subjektu k regionálnímu útvaru, potažmo nářečí. U mluvených komunikátů jsem mimo kapitoly věnované Fonetice a fonologii nepoužila fonetickou transkripci, nicméně jsem respektovala výslovnost mluvčích a snažila se ji co nejpřesněji zaznamenat.

Snažila jsem se o vytvoření zobecnělého a univerzálního textu, který usnadní pochopení práce i méně znalým osobám, zároveň však respektuje dané náležitosti jazykovědy a

umožňuje mi důslednou analýzu zkoumané problematiky. Zápis v každé kapitole tak nahlíží na subjekty z jiného úhlu, nicméně měl by být čtenáři srozumitelný. Ve své práci jsem použila citační normu ČSN ISO 690:2022⁶⁰.

⁶⁰ Výklad od autorů Blanka Farkašová, Tereza Garamszegi, Linda Jansová, Lukáš Konečný, Martin Krčál, Markéta Kytnerová, Kateřina Matyáštková, Michaela Morysková.

2.2 Lingvistický rozbor

2.2.1 Fonetický rozbor: přejímání výslovnosti u cizích slov a zkratek a jejich adaptace

Už od počátku přejímání anglicky slov do češtiny je jednou z hlavních otázek při adaptování výpůjček, zda bychom měli daná slova takzvaně počešťovat, či zachovat jejich původní podobu. Grafický a zvukový zápis slov se totiž v angličtině oproti češtině intenzivně liší. Mladší generace, která se anglicky učí od prvního stupně základní školy, v použití anglických slov zdaleka nevidí takový problém, jako jejich rodiče, kteří daná slova zkrátka neznají, a už vůbec je neumějí vyslovit.

League of Legends

I přesto, že většina hráčů má zkušenosti se studiem angličtiny a do určité míry ji ovládá, podoba vyslovovaných adaptovaných lexik je mnohdy nesourodá. A to i v případech, kdy je oficiální výslovnost daná a pro hru existuje český překlad, například u jmen postav v League of Legends:

1. Šampionka Janna [žena]

V tomto případě se vyskytuje několik variant výslovnosti: originální [žena].

Mluvčí 1: [*musi:me zabi:t ženu*]

Další je lehce počeštěné [žana], které stojí kdesi na pomezí mezi grafickou a zvukovou anglickou podobou.

Mluvčí 2: [*žana mu zas dala e:čko no*]

Poslední variantou je plně počeštěné [jana] podle grafické podoby. Tuto variantu zaznamenává autorka u českých mluvčích nejčastěji.

Mluvčí 3: [*jana zaulti: a bude po fajtu*]

2. Šampionka Ashe [æš]

Správná výslovnost [æš] nejde českým mluvčím příliš přes jazyk, zařazení do věty v původní výslovnosti se zdá obtížné.

Mluvčí 1: [æš neni: silna: tetʹ]

V českém prostředí se autorka častěji setkává s výslovností [aše], v této podobě lze jméno i skloňovat, foném a navíc odpovídá grafické podobě jména.

Mluvčí 2: [moje ade:ce:čko piklo aši]

3. Šampion Aatrox [ejtroks]

Anglickou výslovnost [ejtroks] posluchač příliš nezaznamená.

Mluvčí 1: [přet revorkem byl ejtroks lepší]

Mnohem častější je více grafická výslovnost [a:troks], která více odpovídá výslovnosti češtiny.

Mluvčí 2: [zas přišel tomu a:troksovi na genk]

4. Šampion Kog'Maw [kogma:]

U tohoto jména převládá ve 100 % zaznamenaných případů výslovnost [kogmaf].

Fonetická adaptace nutí mluvčí k vyslovení písmene w, které je v angličtině tiché, nicméně ho přetváří ve foném f, který je přirozenější pro češtinu.

Mluvčí 1: [kogmaf a lulu to zas bude]

5. Šampionka Neeko [ny:ko]

Většina mluvčích vyslovuje jméno podle oficiálního českého i anglického dabingu, tedy [ny:ko].

Mluvčí 1: [ten minijon to bude ny:ko]

Občas se však i objevuje varianta, která je pravděpodobně způsobena častým překlepem při zápisu šampiončina jména: Neko. Hráči tak převezmou jeho grafickou podobu a jednoduše vyslovují [neko].

Mluvčí 2: [*da:m ti radu nesnaš se s neko trejdovat*]

Genshin Impact

O poznání náročnější je pro hráče výslovnost vlastních jmen v jediné neamerické hře studované v této práci, Genshin Impact. Ve světě hry nazvaném Teyvat [*tejvat*] existuje několik různých krajin, každá je určitou měrou inspirována skutečnou zemí. Například první země, kterou hráč jako Cestovatel navštíví, je Mondstadt.

Vlastní jména a obecná pojmenování vychází z německého jazyka (samotné Mondstadt znamená měsíční město). Již u tohoto názvu města můžeme najít minimálně dvě varianty, německy korektní [*mondštat*] a u hráčů neznalých německé výslovnosti také [*mondstat*].

Výslovnost jmen a pojmenování v tomto regionu díky obecně rozšířeným znalostem německé výslovnosti nebývá příliš složitá, větší potíže přichází v následujícím regionu Liyue, jehož etymologie vychází z čínštiny. Jelikož většina českých hráčů (pravděpodobně) čínsky příliš nemluví, dochází často k různým chybám ve výslovnosti. Například samotné slovo Liyue můžeme zaslechnout ve variantách [*lívaj*, *lijue*].

Jména bývají teprve zrádná, v čínštině se kombinace hlásek **xī** čte jako [*ši*], čili vlastní jména postav Xiao, Xianling, Xingqiu, Xinyan se v tomto pořadí správně vyslovují: [*šao*, *šanlink*, *šinkkju*, *šinjan*], nicméně u českého mluvčího je můžeme zaslechnout také jaké [*ksijao*, *ksijanlink*, *ksinkkju*, *ksinjan*]. Také hláska q se vyslovuje [*č*], u jmen Keqing a Qiqi, korektně vyslovovaných [*kčink*⁶¹, *čiči*], se velmi často setkáme s výslovností [*kekink*, *kiki*].

Posledním regionem v Genshin Impact, kterému se budeme věnovat z hlediska fonetiky, je Inazuma, která využívá japonských jmen, pojmenování a výslovnosti. Japonská výslovnost není tak náročná jako ta čínská (na japonštině je nejsložitější existence znaků, kterých potřebujete znát aspoň několik stovek, abyste se si přečetli noviny), i přesto český hráč může narazit na různé chytáky, díky kterým si výslovnost pro zjednodušení upraví.

⁶¹ Pro zjednodušení výkladu zde nebudeme zabředávat do takových hloubek, jako je vynechávání hlásek v čínštině. Podobné vrásky vytváří hráčům při výslovnosti další bojovník Kazuha, kde je **h** neznělé.

Jedna z hlavních postav příběhové linky v Inazumě, Yae Miko, liščí bohyně, se vyslovuje vlastně velmi snadno: [jæ miko]. Pod narůstajícím vlivem angličtiny však můžeme zaslechnout různé úsměvné alternativní podoby jména jako [džej miko, jae majko] a další. Bojovnice Kujou Sara [kudžo sara] se od Čechů dočkává grafické výslovnosti po vzoru rodné češtiny. Generál Cyno [sajno] čelí v ústech českých mluvčích podobnému problému, obvykle graficky vyslovují počáteční hlásku c: [cajno, cino].

Dead by Daylight

Zaměříme se nyní na přejímky ve hře Dead by Daylight. Jak už bylo načrtnuto v teoretické části, ve hře se setkává jeden hráč jako zabiják a čtyři hráči jako přeživší. Tyto termíny byly pro potřebu práce přeloženy do češtiny, nicméně drtivá většina hráčské základny je nepřekládá. To může být způsobeno i tím, že pro Dead by Daylight nyní (k roku 2023) neexistuje český překlad.

Podívejme se tedy na jména obou rolí, v originále *killer* a *survivor*. Slovo *killer* využívá v originální výslovnosti anglického fonému ə, tedy [kilə]. Tato problematika má ve zvukové stránce češtiny dvě řešení: lze ə úplně vypustit, neboť l a r jsou slabikotvorné hlásky, a je také možné nahradit ə českým fonémem [e].

Mluvčí 1: [to je tenhle kilr dopi:či]

Mluvčí 2: [jestli mňe ten kiler zas najde tak nevi:m]

Naproti zabijákovi stojí survivor, jehož výslovnost a její fonetický přepis je o poznání tvrdším oříškem: [səvaɪvə]. I zde se nabízí dvě základní varianty, vyslovit slovo podle grafické podoby [survivor], nebo přizpůsobit anglickou výslovnost té české [survajvr].⁶²

Mluvčí 1: [no nevim kery:ho survajvra vzi:t]

Mluvčí 2: [vyšel novy: survivor takse xci pod'i:vat]

Pro usnadnění hry mohou přeživší hledat truhly, ve kterých se nachází různé podpůrné předměty: baterky, mapy, klíče, lékárničky a bedny s náradím. Některá z těchto

⁶² /Podobně jako v předchozím slově by šlo nahradit foném ə fonémem e, v praxi k tomu však téměř nikdy nedochází, zřejmě kvůli slabikové úspoře.

pojmenování nám mohou posloužit pro ukázkou fonetických přejímek z angličtiny. Velká část hráčů používá anglické pojmenování pro truhlu, tedy *chest*, a vyslovují ho i s původní anglickou výslovností [čest]. Výslovnost podle grafického zápisu slova se vůbec neobjevuje.

Baterka, tedy flashlight, je občas hráči popisována pomocí anglického termínu s anglickou výslovností [flæflaɪt]. Výslovnost je češtině lehce přizpůsobena přeměnou fonému *æ* na *e* a *f* na *š*. Výsledné fonetické slovo tedy vypadá přibližně takto: [flešlajt]. Také lékárnička (Med-Kit) a bedna s nářadím (toolbox) přejímají originální výslovnost: [metkit], [tu:lboks].

Counter Strike: Global Offensive

Zajímavé ukázky přejímek můžeme nalézt také v Counter Strike: Global Offensive.

V této hře má přejímání anglických slov vysokou převahu nad českými termíny, i přestože v nedávných letech byl přidán český překlad. Pravděpodobně pro usnadnění komunikace s hráči z jiných států převládají anglické termíny. U této hry je totiž hlasová komunikace nejen umožněna, spíše vyžadována. Hráči informují ostatní spoluhráče o poloze vlastní i svých nepřátel, o položení bomby či použití granátu.

Některé názvy lokací, například *mid*, *side*, jsou přejímány v angličtině a s původní výslovností [mit], [sajd]. Naproti tomu další názvy *long* a *short* (míněno dlouhá a krátká ulička), si výslovnost lehce přizpůsobují českým pravidlům. Foném *ŋ* v originální výslovnosti [lɒŋ] je spíše neznělý, o je zhruba o půl doby delší, než krátká samohláska *o*. Čeští mluvčí *long* obvykle vyslovují jako [lonk], kde *o* je krátké a *k* je plně znělé. Podobnou ukázkou můžeme nalézt u slova *short* [ʃoɪt] vs přejímané [šort], kde *o* je opět krátkou samohláskou oproti originálu a neznělé *r* se stává plně znělým.

Mapy, tedy lokace, ve kterých se odehrávají zápasy, v Counter Strike: Global Offensive nemají žádný český překlad. Pro české komunikující tedy neexistuje jiná možnost, než výslovnost jejich názvů přejímat do češtiny. Podívejme se na několik základních map dostupných ve hře: Dust II, Mirage, Nuke, Militia, Ancient, Cache a Cobblestone.

Zajímavým příkladem nám může být mapa Mirage [mira:ž], která zachycuje městečko Blízkého Východu, domněle v Maroku. Výslovnost nepodléhá obecně známým pravidlům, tudíž se často stává, že (především mladší) hráči čtou slovo podle grafické podoby. Další mapy jako Dust, Nuke, atd. používají anglickou výslovnost a nečiní při výslovnosti velké problémy. Jistá dualita se objevuje u mapy Militia [mæ 'lɪʔə] díky

podobnosti s českou variantou slova milice⁶³. Můžeme tak zaregistrovat varianty [militýja] a češtině přizpůsobené [miliša], kde dochází k přeměně fonému ə na i.

Zatímco týmu Teroristů se říká obvykle prostě Teroristé (i v angličtině), pro Counter-Terroristy se používá zpravila zkratka CT, vyslovujeme podle anglického hláskování [si:ty:] a pod vlivem českého hláskování [ce:te:] či *cétěčka* podle obecných pojmenování pro písmena v abecedě.

⁶³ Domobrana či policie.

2.2.2 Morfologický rozbor: morfematické prostředky používané u přejímek a adaptací

Skloňování přejímaných slov z cizích jazyků (v naší práci tedy nejčastěji z angličtiny, nicméně nevýlučně) bylo hlavním hnacím motorem pro vznik této práce. S využitím přípon, koncovek a postfixů slova získávají mluvnické kategorie a je umožněno jejich skloňování. Zvláště nesklonné anglické výrazy využití těchto morfémů takřka vyžadují, neboť by jinak nebyl umožněn plynulý chod konverzace (nebudeme si nalhávat, že nesklonných slov nevyužíváme v běžné řeči minimum). Pro morfologickou kapitolu budou pro co nejvyšší autenticitu ve většinové míře využity hovory jejich přátel (viz přílohy), které s jejich souhlasem pro potřeby práce nahrávala.

Podstatná jména

Eliška Schönbauerová ve své diplomové práci⁶⁴ zmiňuje, že většina podstatných jmen byla do češtiny územ přijata v mužském rodě. Tento úsudek přisuzuje skutečnosti, že velká část těchto přejatých jmen je zakončena souhláskou, automaticky je pak zařazujeme k maskulinnímu skloňování. xxx

Maskulina neživotná: vzor HRAD

Primogem -> gen. primogem-u; pl. primogem-y; herní měna v Genshin Impact

Potion -> gen. potion-u; pl. potion-y; lektvar (obvykle pro doplnění zdraví či many⁶⁵)

Stun -> gen. stun-u; pl. stun-y; efekt omráčení

Item -> gen. item-u; pl. item-y; předmět jako brnění, zbraň ad.

Skin -> gen. skin-u; pl. skin-y; kosmetický předmět pro změnu vzhledu

Smite -> gen. smit-u; pl. se nepoužívá; kouzlo v League of Legends

Mid -> gen. mid-u, pl. se nepoužívá; středová linka

Tier -> gen. tier-u; pl. tier-y; hodnocení (například S pro nejlepší až F pro nejhorší)

Ping -> gen. ping-u; pl. ping-y; upozornění spoluhráčů, odezva

Struggle -> gen. struggl-u, pl. se nepoužívá; problematický moment při hraní

⁶⁴ SCHÖNBAUEROVÁ, Eliška. Jazykové roviny mluvy hráčů počítačových her. České Budějovice. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Vedoucí práce Bohumila Junková.

⁶⁵ Síla, kterou čerpají postavy pro používání svých schopností například v League of Legends či Dota 2.

Slime -> gen. slim-u; pl. slim-y; elementární bytosti v Genshin Impact

Smoke -> gen. smok-u; pl. se nepoužívá; kouřový efekt způsobující oslepení

River -> gen. river-u; pl. se nepoužívá; řeka, v konverzaci je přisuzováno maskulinum

Trade -> gen. trad-u, pl. trad-y; výměna poškození s nepřátelskými hrdiny, obchodování s jiným hráčem

Perk -> gen. perk-u; pl. perk-y; schopnosti/výhody

Bug -> gen. bug-u, pl. bug-y; nefunkční či nesprávně fungující aspekty ve hře

Ranked -> gen. ranked-u, pl. ranked-y; hodnocený zápas, je v angličtině adjektivum, nicméně je mu přisuzováno substantivní skloňování

Maskulina neživotná: vzor STROJ

Damage -> gen. damag-e, pl. se nepoužívá; poškození

Flash -> gen. flash-e; pl. flash-e; v Counter Strike: Global Offensive oslepující granát (flashbang), v League of Legends úskok na krátkou vzdálenost

Wish -> gen. wish-e; pl. wish-e; gacha mechanika v Genshin Impact

Bush -> gen. bush-e; pl. bush-e; keř, ve kterém se hráč stává méně viditelným/neviditelným

Play -> gen. play-e; pl. play-e; zákrok během hry (záležitost několika sekund)

Leash -> gen. leash-e; pl. leash-e; pomoc přátelskému hráči v jungli pro usnadnění začátku hry

Hatch -> gen. hatch-e; pl. hatch-e; únikový poklop v Dead by Daylight

Patch -> gen. patch-e; pl. patch-e; modifikace hry, která vychází až po jejím vydání

Maskulina životná: vzor PÁN

Killer -> gen. killer-a; pl. killeř-i; zabiják v Dead by Daylight

Jungler -> gen. jungler-a; pl. jungleř-i; role bojovníka v džungli

Tank -> gen. tank-a; pl. tanc-i; tank-ové; poškození odolná postava

Archon -> gen. archon-a; pl. archon-i; bohové regionů v Genshin Impact

Creep -> gen. creep-a; pl. creep-ové; pomocné jednotky v MOBA hrách

Hilichurl -> gen. hilichurl-a; pl. hilichurl-ové; bytosti ve světě Genshin Impact

Sniper (osoba) -> gen. sniper-a; pl. snipeř-i; střelec s dálkovou puškou

Maskulina životná: vzor MUŽ

Midař, topař ad. -> pomocí slovotvorné přípony -ař se vytvoří český název pro roli příslušící dané lince; gen. midař-e; pl. midař-i

Feminina

U substantiv ženského rodu dochází často k morfologickému zásahu i v prvním pádu, kdy se připojuje sufix, který mění mimo grafické podoby slova především jeho výslovnost, a usnadňuje skloňování.

Wisp -> wisp-a; gen. wisp-y; pl. wisp-y; přírodní duchové ve vícero fantasy hrách

Tear -> tear-a; gen. tear-y; pl. tear-y; trhlina; také předmět doplňující manu v League of Legends

Queue -> nesklonné; virtuální fronta do hry; někteří hráči slovo považují za neutrum, nicméně zůstává nesklonné

Zhonya's Hourglass -> Zhonya, pl. Zhonye; přesýpací hodiny, které zastavují čas v League of Legends; skloňují se jako substantivum pomnožné

Infinity's Edge -> Infinit-a; gen. infinit-y; pl. se nepoužívá; předmět v League of Legends

Tenacity -> tenacit-a; gen. tenacit-y; pl. se nepoužívá; redukce omezení pohybu v League of Legends

Sniper (předmět) -> sniper-ka; gen. sniper-ky; pl. sniper-ky; puška na dlouhou vzdálenost

Ultimate ability -> ultimát-ka; gen. ultimát-ky; pl. ultimát-ky; ultimátní (nejsilnější) schopnost v MOBA hrách

Mob (zkráceně mobilní objekt) -> mob-ka; gen. mob-ky; pl. mob-ky; počítačem kontrolovaná jednotka

Gamble -> gamb-a; gen. gamb-y, pl. gamb-y; hazard ve hře

ARAM (All Random All Mid) -> aram-ka; gen. aram-ky, pl. aram-ky; herní mód v League of Legends

Neutra

Lobby -> nesklonné; virtuální prostor, kde se hráči sejdou před začátkem hry

Menu -> nesklonné; ve smyslu hlavní nabídky ve hře

Slovesa

V následující podkapitole se zaměříme na morfematiku sloves. Verba se stejně jako většina ostatních přejímek odvozují od anglických základů. Nejčastěji používanými formanty jsou u těchto sloves *-ova-* a *-nou-*. U různých her některá slova získávají jiný kontextuální význam.

Obvykle je od stejných základů vytvořena podoba s videm dokonavým i nedokonavým pro potřebu časového určení. Příkladem nám může být sloveso *frezovat/freznout* (manipulace linky v League of Legends). Pokud hráč řekne, že linku freezne, teprve se na to chystá. Pokud ji právě freezuje, manipulace je již v procesu. Vidy jsou měněny také použitím prefixů jako *u-*, *na-* aj.

Kite -> kit-i-t -> 1. os. sg. kitím; útočná mechanika

Farm -> farm-i-t -> 1. os. sg. farmím; získávat peníze, předměty

Clutch -> clutch-nou-t -> 1. os. sg. clutchnu; výhra za extrémních okolností, například 1 versus 5 v Counter Strike: Global Offensive

Pull -> pull-ova-t -> 1. os. sg. pulluji; gacha mechanika s prvky hazardu

Smite -> *smit-nou-t* -> 1. os. sg. *smitnu*; použití schopnosti *Smite* v *League of Legends*

Roll -> *roll-ova-t* -> 1. os. sg. *rolluji*; zamíchat s nabídkou (například dostupných předmětů)

Rush -> *rush-nou-t* -> 1. os. sg. *rushnu*; urychlit hru/kolo

Flank -> *flank-nou-t* -> 1. os. sg. *flanknu* -> přepadnout zezadu

Drop -> *drop-nou-t* -> 1. os. sg. *dropnu* -> vícevýznamové, přijít o rank, získat v hazardu určitý předmět

Grief -> *grief-ova-t* -> 1. os. sg. *griefuji* -> schválně kazit hru za účelem prohry

Gank -> *gank-nou-t* -> 1. os. sg. *ganknu* -> být překvapen nepřátelským hráčem obvykle 2 versus 1

Invade -> *invad-i-t* -> 1. os. sg. *invadím*; napadnutí nepřítele například v jeho džungli

Burst -> *burst-nou-t* -> 1. os. sg. *burstnu*; použití vysokého množství poškození k rychlého zabití nepřítele

Crit -> *crit-nou-t* -> 1. os. sg. *critnu*; udělit kritické poškození (mívá určitou šanci)

Leave -> *leav-nou-t* -> 1. os. sg. *leavnu*; opustit hru

Troll -> *troll-i-t* -> 1. os. sg. *trollím*; schválně kazit hru, ne nutně za účelem prohry, spíše pro pobavení

Abuse -> *abus-ovat* -> 1. os. sg. *abusuji*; zneužívat nějaké výhody či bugu ve hře

Shrnutí kapitoly

Hráčům se při ohýbání slov nedá upřít kreativita. Přestože pro mnoho výrazů neexistují české ekvivalenty, tento problém mluvčí překonali a slova přetvarovali pro své potřeby do té míry, že pro většinu z nich již existuje jakýsi obecně uznávaný úzus. I v případech, kdy jsou některé hry přeloženy do češtiny (jako například *League of Legends*), velká část hráčské základny české překlady neuznává. A to nejen dabing, nicméně i doslovné překlady názvů schopností či předmětů, které jim zní nepřirozeně až trapně. Český překlad však bezpochyby otevírá dveře do herního světa i mladším hráčům, na které ostatně velké množství (především mobilních) her cílí.

2.2.3 Lexikální rozbor: rozšiřování slovní zásoby hráčů

Slovní zásoba hráčů je neustále se měnící systém. K online hrám vychází pravidelně nové úpravy, které více či méně pozměňují jejich chod a také přinášejí nové (či staronové výrazy). Není výjimkou, že se nějaká mechanika ze hry na pár let vytratí, aby se poté objevila v novém kabátě. Někdy ovšem nedostane ani ten nový kabát a vývojáři jí ten starý jen trochu poupraví.

Sociolekt hráčů je tvořen především adaptacemi z angličtiny, která má ve světě her silnou převahu pro svou univerzálnost. Téma slovní zásoby bylo již otevřeno v předchozí kapitole věnované morfologii. Na uvedených příkladech podstatných jmen bylo viditelné, že většina adaptovaných výrazů je skloňována podle maskulinního neživotného vzoru hrad, přičemž jejich základní tvar bývá u maskulin zachován. U ženského a středního rodu dochází k většímu zásahu do tvarů slov, nejvíce zastoupené jsou pak vzory žena a město s použitím *-a* a *-o* na konci slova pro jejich zařazení k danému typu skloňování.

Zajímavou vlastností mluvy hráčů je vytlačování slov, jejichž český protějšek „nezní tak dobře“. Proto mnohem častěji uslyšíte, že si váš kamarád musí dát *potion* a ne lektvar, aby doplnil své zdraví (a pravděpodobně neřekne zdraví, nicméně *HP*⁶⁶, tedy *health points*). Vaši nepřátelé se často budou schovávat v *bushi* místo keře. V Counter Strike: Global Offensive neházíte po nepřátelích oslepující a kouřové granáty, nicméně *flashbangy* a *smoke*. Také takzvaná dlouhá a krátká ulička, tedy *long* a *short*, je odkazována dominantně v angličtině. Zde se však dá argumentovat také časovou úsporností, neboť hlasová komunikace je v Counter Strike: Global Offensive klíčová a jednotlivá kola trvají maximálně 1:55 sekund, po položení bomby pak dalších maximálně 40 sekund do jejího vybuchnutí. Jak se tedy říká, není čas ztrácet čas.

V Genshinu používáte *wishe* a *pullujete* pro postavy, které mají zrovna *banner*. Komplikované, že? Banner znamená, že daná postava má aktuálně vysokou šanci, aby vám padla, často souvisí s příběhovou linkou, nicméně dělají se i takzvané reruny u starších populárních postav. Wishe, tedy přáníčka, si můžete nakoupit za *primogemy* (originální výraz), nebo je dostat jako odměnu, pokud postoupíte ve hře.

⁶⁶ Také hit points.

Existují také různá předplatná a battle passy (bitevní deníky), které zvyšují počet získaných primogemů. Jeden wish odpovídá jedné šanci, přičemž průměrně padají tyto bannerové postavy jednou za 70 wishů. Do 100 pullů je pak jedna pětihvězdičková postava garantovaná, nicméně až po 200 pullech máte stoprocentní šanci na postavu z banneru. Této garanci se říká *pity* mechanika, tedy lítost. Každých 10 wishů máte ovšem garantovanou jednu postavu či předmět vyšší kvality. Pullování je pak samotný akt použití wishe, obsahuje krátkou scénu, ve které metaforicky vyslovíte své přání.

Opačným protipólem jsou slova, kde český překlad neexistuje, či je značně nevyhovující. V některých online hrát existuje *buyback* mechanika, v překladu například vykoupení. Mrtvý hráč si může za peníze koupit „druhý život“, tato akce má nicméně obvykle dlouhý *cooldown* (odpočet). V League of Legends, existují na botu (spodní lince) role *AD carry* (tedy *attack damage carry*) a *support*. V českém překladu *tahoun útočného poškození a podpora*. U tohoto překladu se vskutku nelze divit, že hráči raději používají anglickou variantu, nebo říkají *adécéčko*. Alternativou k *ADC* je *APC*, slovy *ability power carry* (síla schopností). Jak už bylo naznačeno v závěru předchozí kapitoly, česká verze League of Legends si zkrátka mezi fanoušky neužívá moc velké popularity.

Mnohdy se můžete při konverzaci s hráčem setkat s termínem *coinflip* (hození mincí), který vyjadřuje, že daný zápas, souboj či mechanika jsou pouze o štěstí čili závisí pouze na tom, jaká vám padne strana mince. Častým slovním spojením je také *winning streak*, který označuje, že se vám podařilo vyhrát více zápasů v řadě (alternativně *lose streak*, kdy naopak prohráváte).

Množství her obsahuje nějakou formu truhel či beden, ze kterých mohou hráči po otevření padnout (od anglického *drop*) příjemné věci, jako herní měna, vybavení, kosmetické úpravy a další, a občas i věci nepříjemné (třeba takoví hadi v Resident Evil 4). Anglické slovo pro tyto truhly je *chest*, v sociolektu hráčů se z něj stává femininum: *chestka*, truhlička.

V komunitě League of Legends a Counter Strike: Global Offensive (především Counter Strike: Global Offensive) je otevírání truhel jistou formou hazardu. Zatímco v League of Legends však nejdou vyhrané předměty prodat (a obchodování se samotnými účty není oficiálně povoleno), Counter Strike: Global Offensive operuje přes platformu Steam, která umožňuje obchodování s herními předměty. Truhlám v této konkrétní hře

se říká *cases*. Hazardní otevírání probíhá obvykle přes webové stránky třetích stran, neboť oficiálně gambling není povolen (nicméně ani zakázán).

Existuje například forma hazardu, kdy otevíráte s několika dalšími náhodnými hráči několik truhel (počet hráčů i truhel je na vás, stejně tak druh truhel, kterých je několik a liší se podle maximální rarity). Komu padnou předměty za nejvíce peněz, ten bere vše. Obvykle se bavíme o výhře do několika stovek korun, nicméně existují i mnohem dražší předměty – momentálně nejdražší kosmetický předmět v Counter Strike: Global Offensive, s oficiálním názvem Karambit – Case Hardened (Blue Gem) má odhadovanou hodnotu přes 40 milionů korun. Pro tento bezpochyby vzrušující hazardní akt se vžil slangový výraz *gamba*, případně také zdrobněle *gambička*.

U problematiky sloves již bylo na příkladech v morfologické kapitole dokázáno, že při jejich tvoření jsou dominantní především **vzory** kupuje, mine a prosí ze druhé, třetí a čtvrté slovesné třídy. Slovesa se stejným kořenem mohou tvořit dvojice s použitím rozdílných kmenotvorných typů, vznikají také dvojice vidové, a to s použitím slovotvorných prexifů i kmenotvorných sufixů. Příklady: *banovat/zabanovat* ve smyslu zakazovat/zakázat, *leavnout/leavovat* -> opustit/opouštět, *stunovat/zastunovat* -> omračovat/omráčit, *campit/zacampit* -> zůstat na místě/zůstat na místě, *kitit/ukitit* -> volně přeloženo bít/ubít⁶⁷ a další.

Zkratky

Pokud se věnujeme lexiku hráčů, nebylo by dobré opomenout používání zkratk, jež je pro tento sociolekt charakteristické. Pokud se vám povede něco dobře zahrát, můžete se od spoluhráčů dočkat pochvaly: *wp* (well played) nebo *gj* (good job).

Může se stát, že se vám bude něco zdát příliš silné, tedy *over powered* aka *op*⁶⁸. A jestli něco bylo naopak velmi lehké a máte touhu si z protihráče tak trochu utáhnout, můžete mu sdělit, že to bylo lehké, *easy*, zkráceně *ez*. Objevuje se i fonetický přepis *izi*, který má za účelem nepřítele ještě trochu popíchnout.

Na začátku hry můžete všem hráčům popřát hodně štěstí a příjemnou zábavu, *glhf* (tedy good luck and have fun). Může se však stát, že ne úplně dobře naladěný protivník či spoluhráč vám odpoví zkratkou *kys* (kill yourself). Jestli si potřebujete během hry

⁶⁷ Viz kapitola 2.2.2

⁶⁸ Tato zkratka v internetové kultuře, především na Redditu, znamená také **original poster**, tedy autor původního příspěvku.

odskočit, lze informovat vaše spoluhráče pomocí zkratky *brb* (be right back). U těchto zkratkách obvykle hráči prostě přečtou jednotlivá písmena a nehláskují.

Když jste si hru opravdu užili, je podle hráčské etiky vhodné napsat *gg* (good game). Je znamením sportovního chování poděkovat všem hráčům, nejen ze svého týmu, a dát jim tak najevo, že odcházíte s dobrým zážitkem nezávisle na prohře či výhře. Alternativou je pak *bg* (bad game).

Další zkratky

HS – headshot; střela do hlavy

NS – nice shot; pěkná střela

N1 – nice one; pěkně, dobrá práce

Diff – skill difference; například support diff -> support jednoho týmu je lepší

L2P – learn to play; nauč se hrát

LFP – looking for party; hledám skupinu na hraní

WTS – willing to sell; chci prodávat

WTB – wanting to buy; chci nakupovat

P2W – pay to win; hra je jednodušší, pokud zaplatíte

F2P – free to play; hra je zdarma

PvP, PvE – player versus player, player versus environment; hráč proti hráči, hráč proti počítačem kontrolovanému okolí

LFG – looking for group; hledám skupinu na hraní

WH – wallhack; modifikace zdí ve hře, která umožňuje jejich průhlednost (je zakázaná)

FF – forfeit; vzdejme se

No F – no Flash; nemám schopnost Flash

No sums – no Summoner spells; nemám schopnosti vyvolávačů

Rofl – rolling on the floor laughing; válím se smíchy

Lm(f)ao – laughing my (fucking) ass off; směju se tak, že mi to rve prdel

OTP – one trick pony; hráč, který hraje stejnou postavu dokola

Ywtp – you want to play; chceš si zahrát?

Ily – i love you; miluju tě

APM – actions per minute; provedené akce za minutu

DPS – damage per second; udělené poškození za sekundu

CS/PM – creep score per minute; skóre zabitých creepů za minutu

ACS – average combat score; průměrné skóre v každém kole

KDA – kill death assist ratio; poměr zabití, smrtí a asistencí

MR – magic resist; odolnost vůči magii

XP – experience; zkušenosti

L – loss; prohra, vyjádření pohrdání, například YasuoL

W – win; výhra, vyjádření obdivu, například SyndraW

HP – health points, také hápěčka; body zdraví

SS – missing; chybí nepřítel

CC – crowd control; omezení protivníků v pohybu/akci

Eco – economy round, kolo v Counter Strike: Global Offensive, kdy se hráči snaží utratit co nejméně peněz

Jiné znaky sociolektu hráčů

Většina hráčů využívá při psané i mluvené komunikaci obecné češtiny. Dalo by se dokonce tvrdit, že používání spisovného jazyka je příznakové. Můžeme se setkat s případy, kdy si uživatelé spisovné češtiny vysloužili výsměch svých spoluhráčů. Klasikou je uštěpačné „Neřeším gramatiku, když píšu“, a gramatika v tomto smyslu obvykle má znamenat pravopis, jelikož mezi těmito termíny mnoho lidí nevidí rozdíl. Obvyklým až častým jevem jsou citově zabarvené výrazy, a to především vulgarismy. Na téma důmyslných vulgarismů, které hráči používají pro zpříjemnění dorozumívání,

by se bezpochyby dala napsat obsáhlá kvalifikační práce. V rámci hraní se pro citově zabarvené chování v chatu používá termín toxicita.

Toxicita je různou měrou v online hrách postihovaná, například v Counter Strike: Global Offensive téměř vůbec. V Genshin Impact jsou určité neslušné výrazy v chatu cenzurované pomocí hvězdiček. Ve hře Dead by Daylight je chat pro jistotu omezen na momenty před hrou a po ní, pravděpodobně kvůli značně násilné povaze hry.

V League of Legends je chat monitorován umělou inteligencí a hráči mohou za své nadávky a další nevybíravé chování dostat umlčení na různě dlouhou dobu, podle závažnosti a četnosti prohřešků. Pokud se prohřešky opakují, může následovat zrušení účtu, a dokonce i doživotní zákaz hraní (ten se nicméně samozřejmě dá obejít založením nového účtu).

Příklady lexika

Jako první ukázka lexika hráčů nám poslouží vybrané příspěvky z diskuzí v české internetové skupině o League of Legends na sociální síti Facebook. Hráči se zde oficiálně setkávají především za účelem domluvy ke společnému hraní. Často se však strhávají hádky, obvykle skrz hodnocení. Tato skupina skrývá bohaté ukázky slovníku, neboť hráči bývají o mnoho sdílnější než v samotné hře, kde na to nezbyvá dostatek času.

Příspěvek 1: (autorovi se právě podařilo dosáhnout druhého nejvyššího hodnocení ve hře): *Nevěřím tomu* 🙄 🙄

Komentář: *:D:D: tisíce hodin vymrdaného času* 😄 😄 *good luck*

Příspěvek 2: *hele, je dneska v noci z utery na středu patch? vypínají obvykle ve středu po pulnoci rankedy, tak nevím jestli si mám zobnout maengdu na noční ranked maratony nebo se radši zpít do němoty*

Komentář: *Co tam huliš patch je až za týden* 😄 😄

Příspěvek 3: *Tak po dlouhém Grinděním jsem se konečně dostal do Bronzu 1!*

Možná tento split se konečně dostanu do silveru :DD

Komentář: *Včera jsem tuto hru odinstaloval, po tom co můj adc pickl yummi, mel teleport a smite, šel na top...já měl Lux a když viděl že si dávám na botu jako supp oba dva... přišel trolit na bot, přilepil se na mě, a snažil se o Kska 😊*

Další věc které nerozumím v této hře, proč někdo jde hrát postavu kterou nikdy nehrál do rankedu... riot by měl nastavit minimálních 10 her za určitou postavu aby s ni mohl hrát ranked...každou hru mám v týmu minimálně 2 lidi co hrají za postavu poprvé ... takže na závěr bych všem chtěl poprat pevné nervy s touto hrou 😊 i když většina z vás ví o čem píšu...

Příspěvek 4: *zdar, chtěl bych se zeptat, jak se mám dostat vejš, než do silveru? já tu hru teda nehraju dlouho, nicméně už to nějak přestávám chápat. hraju top a koukám hodně na youtube a čtu guidy, jak se to hraje a co nedělat. dostal jsem se do silver IV a tady mi došla trpělivost. v 8mi z 10ti her mě to nalosuje do teamu, kde jsou totálně braindead matláci, flaming tupci, který tu hru totálně zabijou už v 10tý minutě hry a i přes to, že já na lince totálně zničil jaxe a měl jsem našlápnuto, jsem s tou hrou nemohl udělat vůbec nic, protože ostatní naše linky byly už pushnutý k inhibotru a smradi se flamoujou v chatu. tak co s tím?*

Komentář: *Nejvíc lehké řešení co píšu pod každý takový příspěvek:*

Mute all a využívat jen pingy, dneska už máš díky bohu pingy fakt na každou operaci, co jako hráč můžeš vlastně dělat.

Já třeba vylezu ingame a dam mute all a vůbec neřeším co můj team dělá, hraju tak, aby můj enemy neodešel z linky totálně feedlej, když hraju roam picky, tak pinguju jak o závod a spamuju info o R cd rdy a z 99% ten borec kterymu jdu roam tak pochopí. Je to jen hra a primárním úkolem je to, aby tě ta hra bavila, bohužel když vidím komunitu kompetitivních her jako je Csgo, lolko apod.. tak mi přijde, že ti lidi to dělají až skoro z donuceni (něco jiného je esport kde člověk vydělává hraním) nicméně ty jako casual tak když tě ta hra sere natolik, že píšeš takový kraviny(na screenu nejsi toxic nicméně furt, lepší držet hubu),by si měl najít jinou hru. Doporučuji building simulátory kde si odpočneš a nabereš nový nádech a nervy na lolko

Komentář pod videem na YouTube, které obsahuje návod na hraní šampiona

Ahri: Moje Ahri♥♥konecne :) cool videjko, neco malo sem se priucil, i kdyz ahri je jedina shamp ktereho hraju:) moje herni laska, jak ja rad rikam xddd. hral sem ji vsude, i jako adc s Conqueror nebo lethal tempo :D, dost zabavny, nicméně musim uznat ze luden uz nekupuju

no musim rict ze treba proti yasuovi se mi hraje o trošicku lip nez proti zedovi :DD, akali davam dobre, yone to je skoda mluvit, to je kapitola sama o sobe, shit. a sylas nevim no, tak 50na50.

Emotikony a emoty

Již na těchto příkladech si můžeme všimnout hojného využívání emotikonů. Setkáváme se s původními staršími emotikony jako :) :), :D, ;) a podobně, Facebook a většina softwarů však dnes podporuje i kreslené varianty, každá emoce má tak několik variant, jak je možné ji vyjádřit. Používání těchto novodobých emotikonů, například 😊 místo :) nebo 😄 místo :D je typické především pro mladší ročníky cca od roku 2000.

Speciální kategorií jsou *emoty*, anglicky *emotes*, které se od emotikonů liší především tím, že operují primárně v na textu založeném chatovém klientu, a jsou často propojeny s obrázky. První výskyt *emotes* byl zaznamenán v roce 1999 v Japonsku, dnešní verze *emotů* již značně přesáhla svůj původní význam a má své stálé místo v internetové kultuře. Původní formou *emotů* byla určitá akce, která se napsala do příkazového řádku či chatu, například */joy* pro vyjádření radosti, a následně byla akce provedena danou postavou, která například zatančila nebo se zasmála. Takto fungují *emoty* v MMORPG hrách jako *World of Warcraft*, *Elder Scrolls Online*, *Runescape* a dalších0,0.

Dnešní obrazová podoba *emotů* byla zpopularizována především formou streamovací internetové platformy *Twitch*. Na *Twitchi* existují základní *emoty* jako *POG*, *ResidentSleeper*, *WutFace* a další, streamující uživatelé však mohou na platformě také vytvořit své vlastní *emoty*. Je možné nahrát i pohyblivé obrázky ve formátu *GIF*.

Hovory přes Discord, TeamSpeak a podobné komunikační platformy

Komunikačních platformem umožňujících hlasové hovory vznikla za historie onlinového hraní celá řada. Princip bývá vždy stejný, je možné volat pouze s jedním přítelem či

vytvořit skupinový hovor. Není možné volat s někým, koho nemáte v seznamu přátel. Obvykle jde používat při hovoru i videokameru. Hlasových hovorů přes tento software obvykle využívají blízké osoby pro lepší komunikaci a sebranost. Dříve využívané a populární Skype a ICQ jsou dnes však již polozapomenuté. V dnešní době hraje prim především Discord, který má k roku 2023 přes 150 milionů aktivních uživatelů. Dalším příkladem pro lexikologickou kapitolu jsou úryvky konverzace z discordového hovoru při skupinovém hraní Dead by Daylight.

Ona mě grabne

(zabiják ženského pohlaví vás může popadnout, pokud vás dožene, a narazit na hák, čímž přicházíte o život)

Tos mě nehit já byl za rohem

(hitbox je vzdálenost, na kterou vás zabiják může popadnout či použít svoji schopnost; kvůli pochybnostem o hitboxu se hráči často dohadují)

To mi třeba mega zajebalo

(dostal velké poškození)

Mam špatnej ping

(má špatnou internetovou odezvu a tím pádem nestíhá reagovat na události v reálném čase)

On kickne ten generátor

(pokud zabiják nakopne generátor, poškodí ho, a je třeba ho znovu opravit)

To je ten struggle

(míněno jako „to je boj“, náročný moment ve hře)

Vy tam smrdíte ve třech

(obvykle je takzvané „kempení“ brané jako nesportovní mechanika, a to jak ze strany přeživších, tak zabijáka)

Já jdu do sklepa

(byl chycen a je odnášen na hák do sklepa, což je nejhůře dosažitelné místo na mapě, zabijáková základna)

What the fuck

(nejspíše netřeba více rozvádět)

My se musíme healnout někde

(je možné léčit sebe i své spoluhráče, přerušáním se aktivita zruší)

Okay hes picus slaby

(ukázková kombinace češtiny a angličtiny při nadávání)

Ja jsem zpocenej jak kokot

To dělá ten perk?

(každá postava má nějaké speciální schopnosti nazvané perky)

Že ho loopuju to dělá můj skill

(popsán jeden z perků, jinak řečeno skillů, obíhání ve smyčce)

Kamo jestli on mě dožene tak mě bude facecampovat kamo

(facecamping je další termín pro kempení, pokud zabiják někoho pověsí na hák a čeká, než zemře a bude vyloučen ze hry, je to považováno za nevhodné)

Clueless

(Clueless je emotikon zpopularizovaný především na platformách Twitch a Discord, tyto emotikony se používají i v konverzaci zkrátka vyslovením jejich názvu)

Actually jsem zandal hero play

(povedl se mu heroický kousek)

Ja jsem nehítl to okno kamo to jsem pointil jak kokot

(minul okno, int -> intit je novodobé slovo ve významu „něco jsem hodně pokazil“)

Tenhle skin i need

(chce kosmetický prvek pro svou postavu)

Kdybysme hráli customky tak bys proti sobe tenhle skin mohl mít

(custom hry jsou plně sestavované mezi přáteli a nepočítají se jako oficiální zápasy)

Co má tahle čiča vlastně za style

(čiča -> píča, stylem je míněn styl zabíjení a lovu)

Jono pojd nás coachovat v debedecku

(coaching provádí zkušenější hráč, který sleduje ostatní hráče a dává jim rady, jak se zlepšit, zde míněno ironicky, débédéčko -> DBD)

Jako na pomyslnou třešničku na dortu se na závěr zaměříme na některé zajímavé a vynalézavé nadávky, které si hráči vyměňují, obvykle potom, co jeden z nich udělá něco špatně. Paradoxně většinou bývá agresivnější právě ten, kterému se něco nepovedlo. Časté jsou rasistické narážky a urážky, kterým bude věnována speciální kapitola.

Kys – zkráceně kill yourself, tedy zabij se

Enjoy next 24 hours – za 24 hodin umřeš

Waste od spearm subhuman dogshit pig – kombinace různých nadávek, sperm je schválně špatně napsáno, aby se pisatel vyhnul možnému postihu ze strany hry

Step on lego – pocít' bolest

Fcking nerd big red nose – zkráceně fucking, nerd v tomto smyslu znamená otravný, iritující. Big red nose je narážkou na přešlechtěné pitbuly.

Who asked – kdo se ptal, obvykle odpověď na zbytečné zprávy

Debil jebaný

Bozo – hloupý a neschopný člověk

Get candy – znamená get cancer, chyt' rakovinu

Your mother is a whore/fat/regretting having you – odkazy na rodiče, především matku, bývají velmi časté

Nobrain – nemá mozek

Lowbob – člověk, který jde nejjednodušší cestou, která je dostupná, a tím si vysloužil pohrdání

Pepega – emotikon populární na Twitchi a Discordu, vyjadřuje hloupost

Fact is I bukkake your dad – opět klasická narážka na rodiče, tentokrát otce

Flash off the bridge – skoč z mostu, nicméně za použití svých schopností

Závěr kapitoly

V lexikologické kapitole bylo ukázáno, jak pestrý (až pobuřující) dokáže sociolekt hráčů být. Zajímavé přitom nejsou jen anglicismy či adaptace anglických slov, nicméně i vynalézavé nadávky a urážky, které jsou hráči schopni si vymyslet. Zajímavé je, že tento slovník přetrvává i v komunikaci mezi českými či slovenskými hráči, tzn. přenechávají si nejen adaptace, nicméně používají celá slovní spojení či zkratky, neboť i ty jsou součástí jejich slovníku.

2.2.4 Slovo tvorný rozbor: procesy při adaptaci nových výrazů

Tato kapitola bude věnována slovo tvorným procesům, které probíhají při vzniku nových výrazů. Jedním z těchto procesů je přenesení významu existujícího pojmenování na český pojem, tedy vytváření sémantických kalků. Příkladem může být již zmíněná *toxicita* v chování, což vyjadřuje, že se daný člověk chová neslušně a negativně, *báze*, kterou v češtině obvykle myslíme základ něčeho, nicméně ve hráčském slangu symbolizuje jejich základnu, tedy base. Další ukázkou je *tank*, tedy role, která je odolná poškození, po vzoru válečných vozidel.

Mimo sémantických kalků se můžeme setkat i s kalky lexikálními jako například se slovem *linka* podle anglického *lane*. Najdeme i zajímavé příklady u předmětů z her; jednou ze zbraní v Counter Strike: Global Offensive je odstřelovací puška AWP, kterému čeští hráči říkají *áwo* a přisuzují mu tak střední rod se skloňováním podle vzoru město. Také předmět Maw of Malmortius se proměnil v ruku hráčů na „*mawko*“ prostřednictvím koncového **-o**.

Nové výrazy vznikají také adaptací výpůjček z cizích jazyků. Při tomto procesu dochází k bezprostřednímu či postupnému přizpůsobení formy modelového jazyka (v našem případě obvykle angličtiny) výslovnosti, pravopisu, významovým kategoriím a formálním strukturám českého jazyka. Motivací pro tyto výpůjčky obvykle bývají chybějící označení pro daný předmět nebo fenomén, svou roli však může hrát i určitá prestiž modelového jazyka.^{69 70}

Ze slovních druhů při adaptaci hráčské mluvy převažují verba, která dále slouží k odvozování příbuzných slov. Příslušnost slov ke slovním druhům má díky typologickým rozdílům mezi angličtinou a češtinou jinou morfoložickou povahu, z čehož vyplývá i odlišná povaha syntaktická. Čeština je jazyk syntetický, oproti tomu je angličtina typem analytickým. Pro umožnění skloňování tak u anglicismů dochází k morfoložické adaptaci; gramatický rod a následný deklinační typ jsou přiřazovány především podle výslovnosti. Mnoho anglicismů však v kategorii rodu kolísá, či zůstávají nesklonné, a to především pokud jsou těžko zařaditelné k českým vzorům.

⁶⁹ Viz začátek kapitoly 2.2.3.

⁷⁰ Marek Nekula (2017): ADAPTACE VÝPŮJČEK. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.
URL: https://www.czechency.org/slovník/ADAPTACE_VÝPŮJČEK

⁷¹Příklady takových nesklonných výpůjček jsou *queue* (f), *lobby* (n), *menu* (n).

Z místních názvů například fiktivní region *Liyue* (obvykle n) z Genshin Impact.

Zajímavou morfológickou adaptací jsou názvy rolí v League of Legends. Originální názvy jsou *toplaner*, *midlaner*, *jungler*, *botlaner* a *support*. Každá role má přiřazenou svou linku, na které se nachází především v počáteční fázi hry, této fázi se také proto říká *laning phase*, tedy fáze linek. V případě botlanera, supporta a junglera nedochází k významným změnám, občas lze zaslechnout variantu junglíř, kde je pro adaptaci použit sufix **-íř**. Tento výraz se však vyskytuje zřídka. U názvů *toplaner* a *midlaner* je však situace jiná. Linky náležící těmto rolím jsou top a mid, tedy horní a střední. Zde vzniká plnohodnotná adaptace připojením sufixu **-ař** k názvům linek, tedy *topař* a *midař*. Tato sufixální derivace a následné skloňování podle vzoru muž je však spíše výjimkou, přejímky se obvykle skloňují podle vzorů hrad (příklady *perk*, *bug*, *ping*) a pán (*tank*, *creep*, *sniper*), a to bez přidání koncovky.

Rody jsou také adaptovány sémanticky, a to podle rodu české varianty daného slova. Tento fenomén platí zejména u substantiv ženského rodu podle vzoru žena. Příklady: předmět *tear* (slza) je adaptován za pomoci sufixu **-a** na *teara*; *wave* (vlna nepřátel apod.) -> *wejva* (zde je otázkou, jak slovo foneticky zapsat, nicméně forma *wava* se neobjevuje); *farm* (ve smyslu počtu zlatůků, adaptuje se podle graficky shodného *farma*) -> *farma*.

U sloves je konjugace umožněna přiřazením výpůjček k daným slovesným třídám. Jako ukázka nám poslouží sloveso *stunnovat*, jehož základovým slovem je *stun*, omráčit. Tato forma je utvořena formantem **-ova-**, mluvčí však může utvořit také formu *stunnout* s pomocí formantu **-nou-**, která již náleží jiné slovesné třídě. Zajímavé je, že se mění i slovesný vid; *omračuji někoho vs někoho omráčím*. Často nicméně existují formy se stejným videm, například *invadovat/invadit*. Adaptovaná slovesa lze dále přizpůsobovat s použitím prefixů, u zde uvedeného příkladu *stunnovat* na *zastunnovat*, použitá předložka **za-**.

Dalším jevem, který by bylo vhodné zmínit, jsou odlišnosti ve fonetické adaptaci slov. Zdvojené hlásky často pisatelé píšou jako jednu hlásku, například u jmen jako *Aatrox* ->

⁷¹ Ivana Bozděchová (2017): ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

Atrox, Yuumi -> *Yumi/Yummi*, Neeko -> *Neko*, Janna -> *Jana* a dalších. U většiny výrazů však převládá původní anglická grafická podoba.

Také u junglera, tedy roli šampiona v džungli, se objevuje ambivalence způsobená českou formou slova: jungler versus džungler. Český překlad *League of Legends* obsahuje tuto variantu, český *Counter Strike:Global Offensive* však nikoliv. Duální jsou také slova *flank* a *flenk*, kde se objevuje fonologický přepis.

Shrnutí

Hráči u adaptace vypůjčených slov preferují především pohodlí a přirozenost. Často vychází ze slov a pravidel, která již znají, a aplikují je tak, aby se jim anglicismy snadněji používaly. U procesu odvozování je výrazně dominantní derivace za pomoci sufixů. Zatímco u sloves je odvozování relativně variabilní, jak bylo dokázáno na ambivalentních formách verb, při adaptaci podstatných jmen jsou dominantní neživotná maskulina podle vzoru *hrad*, v případě životnosti (obvykle u osob) se substantiva mužského rodu adaptují podle vzoru *pán*.

2.2.5 Syntaktický rozbor: prostředky v komunikaci

Při analýze syntaxe hráčů sledujeme vždy konkrétní komunikační situaci, tedy soubor okolností, které ovlivňují danou řečovou činnost a spoluvytvářejí ji. Pro základní charakterizaci situací jsou používány dvojice rysů, jež je možno dále rozvíjet a hierarchizovat: pro nás jsou důležité zejména dvojice komunikace psaná a mluvená, jednojazyčná a vícejazyčná a distantní (v opozici vůči komunikaci tváří v tvář). Chápání komunikačních situací je však do jisté míry subjektivní, dalo by se říci, že se jedná o spektrum, a tato polarizace je zjednodušená. Charakteristika konkrétních situací se nachází na daném spektru.⁷²

Situace je také ovlivňována tím, jak se hráči navzájem znají (mnohem snáze se nadává cizímu člověku než kamarádovi, se kterým jdete následující den do kina), jejich věkem, vzděláním i pohlavím. Mnoho hráčů mužského pohlaví vám bude tvrdit, že „*poznají holku hned, co vlezde do lobby*“. Usuzují tak podle její přezdívky, profilové fotky,

⁷² Milada Hirschová (2017): KOMUNIKAČNÍ SITUACE. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*.

postavy, kterou hraje, a podobně. Během hry pak zase údajně ženu lze poznat podle bázlivého stylu hraní.

Viditelné rozdíly ve skladbě vět můžeme vidět při klidových situacích, jako jsou internetové diskuze⁷³, hovory před hrou či po ní, a během hry, zejména pokud se něco nedaří. Podívejme se na psané diskuzní příspěvky ve facebookové skupině věnované Genshin Impact. Věk hráčů Genshinu bývá obvykle do 20 let, přičemž převažují teenageři.

Příspěvek 1: *Nemohla jsem se rozhodnout, zda ano nebo ne... náhodný pull ve snaze dojít pro cons pro Lynette rozhodl za mě.* 🙄

Co zatím vy, jak si užíváte Fontaine? Ať už postavami, tak exploration? Přiznám se, že mám už lokace na 100/96/93 procent, už jen pár questů na odemčení tajných lokací a je to... už i fontánu se mi podařilo capnout na lvl 20... 😄

Komentář: *Já koukal, když jsem si bral questy na reputaci, že prozkoumanost jen 33 %, super, čeká mě ještě spousta zábavy. A pak jsem zjistil, že do toho asi počítají i tu část Fountaine, která ještě nebyla implementovaná, protože jsem měl v jednotlivých oblastech už 89/94/96* 😄👉

Na prvním příkladu je vidět snaha o promyšlený projev, autorka příspěvku používá čárky a tečky, často trojtečky, které v tomto kontextu symbolizují nejistotu pisatele. Pravopisně i gramaticky je text poměrně správný, za povšimnutí však stojí „*Jak si užíváte Fontaine? Ať už postavami...?*“, kde slovo postavami neodpovídá větné stavbě. Odpovídající účastník pak vynechal přísudek v části „*prozkoumanost jen 33 %*“. V závěru komentáře použil emoji místo tečky. Patrná jsou také adaptovaná slova, která jsou v textu zvýrazněna podtržením.

Příspěvek 2: *Dobry den, chtela bych s zeptat, kdyz si budu chtit zmenit ''zivel'' travelera, potrebuji na to nejaky level nebo quest? (mam zatim level 25 a vim ze se to muze zmenit u statue of the seven). Protoze tam nemam zadne takove tlacitko u sloupu. Kdyztak predem dekuji za odpoved.*

⁷³ Což je nicméně trochu sporné, jak jsme mohli vidět v kapitole 2.2.3.

Komentář: *Nepotřebuješ,*

1) *dej travelera do teamu*

2) *jdi k Statue of the Seven*

3) *vyber, at' je na poli*

4) *interaguj se sochou*

5) *dej "change element to....." (př Inazuma = electro, Liyue = geo atd)*

Autorka příspěvku číslo 2 nepoužívá diakritiku, místo vozovek naopak používá diakritické čárky. Používání interpunkčních znamének je zmatené. Pravopisné chyby se však neobjevují. Odpovídající účastník upřednostňuje stručnost a člení svůj text do bodů namísto vět. Třetí bod „*vyber, at' je na poli*“, není správně gramaticky sestaven. Zajímavých je též šest teček u pátého bodu komentáře. Za zkratku atd. komentující nepíše tečku.

Příspěvek 3: *ahoj můžu se zeptat jak se můžu přes celou mapu přemístovat? jakoby ze pujdu do nejakeho mesta a udelat si tam jakoby waypoint a pak kdykoliv se tam mužu premistit*

Odpověď: *Nerozumím řeči tvého kmene. Na mapě se lze přemístit pouze pomocí teleprotu. Pokud dosáhneš reputace lv6 v Mondstadtu, dostaneš plánec na výrobu vlastního teleprotu. Můžeš položit jenom jeden na mapě, a jsou drahý.*

Autor třetího příspěvku až na jeden otazník ignoruje interpunkční znaménka, příspěvek tvoří dvě souvětí, přičemž ve druhém souvětí je místo teček používána spojka **a**. Také nepíše velká písmena. Slovo *přemísťovat* píše jako *přemístovat*. Za zmínku stojí použití vycpávkového slova *jakoby*. V odpovědi komentujícího je patrné jisté pohrdání nad zmatenou skladbou příspěvku. Komentující sám však v poslední větě špatně použije čárku a zkratka „lv6“ je přinejmenším diskutabilní i při použití mezi hráči. Také špatně napsal slovo *teleport*, přičemž nejde o překlep, jelikož stejnou chybu udělal dvakrát.

Kontrastem k těmto relativně propracovaným textům jsou komunikáty mluvené.

Následující příloha zachycuje discordový hovor dvou hráčů (přes 25 let, nižší

vysokoškolské vzdělání) při hraní hodnocené fronty League of Legends. Zvolila jsem hodnocený zápas, jelikož daná atmosféra bývá mnohem vypjatější než v normální hře. Obecně nejlépe naladěni bývají hráči při hraní *aramek*, které jsou brány jako oddechová forma zábavy.

Úryvek 1

Mluvčí 1: *O ne to se nestalo pane bože*

Mluvčí 2: *Pičo*

Mluvčí 2: *Pičo já du na ten mid já se nebojim*

Mluvčí 1: *Ty seš magor*

Mluvčí 2: *Pod' sem taky prosím*

Mluvčí 2: *Proč seš taky mrtvej*

Mluvčí 1: *Pičo cos dal za kombo*

...

Mluvčí 1: *Bud' to bude prostě píčus jungle nebo píčus mid*

Mluvčí 2: *Můžeš své získané elpěčka ztratit v další hře*

Mluvčí 1: *Ty kokot (nesrozumitelné)*

Mluvčí 1: *Pičo vypoceny vypoceny*

Pozornost v tomto úryvku nepochybně vyvolá opakování slova píča a jeho různých variant. U poslouchaných mluvčích toto oslovení dominuje nad jinými častými výrazy jako kámo nebo vole. Mluvčí používají obecnou češtinu, objevuje se i hyperkorektní skloňování u slova *elpěčka*, kde je zájmeno a adjektivum skloňováno podle maskulinního typku, nicméně *elpěčko* je obvykle skloňováno podle vzoru město.

Úryvek 2

Mluvčí 1: *Hraju 150 hodin diablo_umřu žádná emoce hraju lolko hodinu jsem na dně*

Mluvčí 2: *Počkat RARARARA*

Mluvčí 2: *To je nicméně nešikovný hráč, obě ruce levé*

Mluvčí 1: *Už to skoro mám jejda incident*

Mluvčí 2: *To je vskutku báječné*

Mluvčí 1: *Neskutečně*

Mluvčí 2: *Vůbec to ve mně nevyvolává negativní emoce*

Mluvčí 1: *Rozhodně vůbec*

Mluvčí 2: *Pouze přátelskou soutěživost a snahu vyhrát*

Mluvčí 2: *Jsem rád že Sejuani se rozhodla použít svou ultimátní schopnost na mě a ne na mé spoluhráče*

Mluvčí 2: *Nechápu proč je tato Akali tank nicméně přeju jí ten úspěch*

Mluvčí 1: *Potlačím svého kompetitivního ducha a vrátím se do báze*

Na druhém úryvku je patrná snaha mluvčích vtipkovat, i přestože se podle svých slov nenacházejí v příjemné situaci. Na začátku lze také vidět použití citoslovcí k dokreslení situace, kdy mluvčí 2 používá svou schopnost. Je patrné, že oba hráči jsou v o něco lepším rozpoložení, neboť používají komplexnější věty než v úryvku číslo 1.

Úryvek 3

Mluvčí 2: *Tady byl můj krásný stun*

Mluvčí 1: *Typiččo ta zmizela*

Mluvčí 2: *Vanish nepřátelského týmu se zbavíš*

Mluvčí 1: *Ty pičo co to bylo za dmg*

Mluvčí 1: *Podle mě jestli fiora se připojí do hry tak můžem vyhrát*

Mluvčí 2: *Já jsem mrtvej týme protože nevlastním flash*

Mluvčí 1: *To je tak zkurveně over že mi je napíču*

Mluvčí 1: *To je zpíčená postava*

Mluvčí 1: *S tier*

Mluvčí 2: *Možná tak ASS tier totálně v prdeli kámo*

Mluvčí 1: *(jméno) nenechávej mě prosím*

Mluvčí 2: *Tak přestaň umírat ne prosím*

(zemřou)

Ve třetím příkladu opět dominují nadávky v čele se slovem píča a slovy od něj odvozenými. Graficky jsem odlišila varianty „typičo“ a „ty píčo“, neboť mluvčí oboje vyslovil jinak, přičemž *typičo* znělo jako nadávka a *ty píčo* jako zvolání. V úryvku se objevily také pokusy o slovní hříčky (Vanish, ASS tier vs S tier). Nálada se zhoršila a je patrný návrat ke kratším větám.

Na použitých příkladech bylo ukázáno, že ač se formou liší (roli hraje především připravenost a stres), komunikáty nejsou ovlivněny jen mluvenou a psanou formou. Psané příklady byly psány méně vzdělanými a mladšími hráči, přičemž byl patrný rozdíl ve větné skladbě a slovní zásobě. U spontánního mluveného komunikátu se však oproti psanému objevilo velké množství nadávek a text byl méně ucelený.

2.2.6 Stylistický rozbor: funkční styl mluvy hráčů a jeho specifika

Komunikace mezi hráči počítačových her bývá nepřipravená, mnohdy emotivní a osobní. Stylisticky ji tudíž zařazujeme do funkčního stylu prostě sdělovacího, a to v případě komunikátů psaných i mluvených. Jedním ze specifík prostě sdělovacího stylu je jeho dialogizace. Komunikát běžně bývá dialogem nebo alespoň promlouvá k většímu množství osob; k dalším hráčům. Dominuje zde online forma projevu; v internetových diskuzích, během hry a v herním klientu, přes chat.

Dialog tváří v tvář v této subkultuře téměř neexistuje a není příliš prozkoumán.

Vybavuje se mi však zkušenost, kdy jsem za svých středoškolských let na jedné herní

akci procházela halou v kostýmu ze hry Dota 2, a zastavil mě cizí mladý muž zhruba v mém věku. Ani mě nepozdravil, pouze se rovnou zeptal: „*Jakej máš rank?*“ Tehdy jsem s hraním teprve začínala a hodnocené zápasy jsem ani téměř nehrála, takže jsem neurčitě odpověděla že nevím, nicméně že určitě hodně nízký. Sympatický mladý muž se zatvářil znechuceně a odešel. Poučení pro mě bylo následující: pokud nemáš vysoký rank, nejsi hodna ani základní konverzace.

Typické jsou pro prostě sdělovací styl klasické prostředky syntaxe mluvených projevů. Věty jsou volné s častými asociačními prvky, obvykle spojované do parataxních či juxtapozičních řetězců. Hranice výpovědních celků jsou nejasné, objevuje se doplňování, odbočování i vsuvky. Mluva hráčů splňuje všechny obvyklé definice prostě sdělovacího stylu; objevují se tendence ke zkracování, expresivitě až vulgaritě, výrazy slangové a četné anglicismy a neologismy.⁷⁴

Komunikační situace fungují na základě kontextu, kterému laik neporozumí. Od mluvčích se vzájemně očekává informovanost na dané téma a s ní spojená implicitnost promluvy. Předpokládá se, že účastníci komunikace budou textu rozumět. Například mezi hráči Dead by Daylight se místo věty „*pojd'te si zahrát*“ často říká „*pojd'te si zaběhat*“, což odkazuje k neustálému pobíhání přeživších, kteří jsou loveni, a zabijáka, který je loví. Následující ukázka pochází z facebookové skupiny věnované této hře.

Příspěvek 1: *Na večerní věšení prádla se nabízíma lacino ! 😊*

Jedu gen rush s killerem se nahánět umím..... tak 3.66/10 možná to vytáhnu na 4/10 😄

Vrátil jsem se po 2 letech a důchodový věk (30) mi moc sólo nedopomohl (Bronze IV)



Aaaaa pokud na mě narazíš jako sociopata co touží po pozornosti ala Pane pojd'te si hrát (i slečny a jiné pohlav,í ať nediskriminuji) 😊

1.Nemesis

2.Nurse

⁷⁴ Jana Hoffmannová (2017): PROSTĚSDĚLOVACÍ STYL. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

3.Hag

Nick: xxxxxx

Platforma: PS5 (s přehozem od babičky 🧸) 🤩

**Upozorňujeme zákazníky, že neručím za trvalé následky humorem, ani nijak nehradím psychické újmy na zdravý (když se po to.....no ty víš co Bylo ti asi 5však víš 😊)*

Na příkladu je patrná dialogičnost, kdy autor příspěvku láká ostatní členy skupiny ke hraní, jelikož nechce hrát sám. Dává na odiv své schopnosti ve hře, přestože přiznává, že aktuálně nemá dobré hodnocení. Také varuje, že ho ostatní mohou ve hře potkat jako zabijáka a uvádí své oblíbené postavy. Patrné jsou pokusy o humor. Podtržené výrazy jsou specifické pro sociolekt hráčů Dead by Daylight.

Jako druhou stylistickou ukázkou jsem zvolila příspěvek z facebookové skupiny věnované Counter Strike: Global Offensive. Zajímalo mne, zda se bude stylově lišit od ukázky první, i přestože prostě sdělovací styl bude zachován. Opět jsem podtržením zvýraznila výrazy specifické pro hráče této hry.

Příspěvek 2: *Ahoj asi prodám tudle nádheru.. kupoval jsem i kvůli stickers a ted sla cena rap nahoru a stale leze .jak u stickerek ,tak i u samotneho skinu ,takze :*

M4A1 - Total stickers price 28.87€

offerni cenu do komentaru dik A NE neprodam to za 3100 diky dovi ♥ podiv se jak to vypada in game s tema stickers a odpadnes jaka lasershow a kort v novem cs2

(obrázek prodávaného předmětu)

V příkladu se opět objevuje dialogičnost. Na druhé ukázce je zajímavé, že i přestože jde o prodejní inzerát, pisatel se nepokouší potenciálního kupce nijak přesvědčit. Text naopak působí, jako by bylo cílem kupujícího co nejvíce odradit. Chybí diakritika i interpunkční znaménka, anglicismy se objevují v hojně míře. I přestože se v dané

problematicke poměrně vyznám, bylo pro mne obtížné každé slovo pochopit. Slovní spojení „*díky dovi*⁷⁵“ zakončené srdíčkem je pak pomyslnou třešničkou na dortu.

Pro mluvu hráčů je mimo jiné charakteristická subjektivní výslovnost a různá úroveň znalosti anglických slov používaných v komunikaci – především znalost správné grafické podoby, jež se odvíjí od jazykové úrovně mluvčího. Pro porozumění však správnost není nutná, pokud ostatní mluvčí znají kontext.⁷⁶

Vertikální členění textu

V psaném komunikátu jsou informace stručné, především během hry v chatu. Stylizace se téměř neprojevuje, pro zdůraznění důležitosti někdy hráči každé slovní spojení dávají na samostatný chatový řádek. Při diskuzi v internetových fórech se objevuje členění na odstavce, k základnímu textu jsou vysvětlivky doplněné pomocí závorek, popřípadě na konci textu (obvykle v případě, že autor příspěvek přidá, a vzpomene si na další informaci). Objevují se také doplňující vysvětlivky v komentářích.

Příspěvek: *Cs, 2 do lobby?* 🤪

kdyz tak pis na discord: xxxx

Doplňující komentář: *EDIT mainim Steva*

Prostředky vertikálního členění jsou v mluvených komunikátech prozodické prostředky řeči. Důležité informace obvykle hráči vyslovují hlasitěji, případně křičí, pokud mají pocit, že jsou nepochopeni či ignorováni. Znakem závažnosti je také zvýšení hlasu.

Horizontální členění textu

Mluvené i psané texty se člení na úvodní, střední a závěrečnou část, nicméně u spontánního stylu, jakým je styl prostě sdělovací, nebývá toto členění na první pohled patrné. Při mluvené komunikaci předchází hře pozdrav, případně strategie pro

⁷⁵ Zřejmě ze slovenského dovidenia.

⁷⁶ Již popsáno v kapitole 2.2.1.

následující zápas či pouze nezávazný hovor. Další členění záleží na stylu konkrétní hry, nicméně obvykle jsou také odlišovány úvodní, střední a závěrečná fáze.

Na začátku si někdy hráči vzájemně popřejí štěstí a příjemnou zábavu (zkratka *glhf*). Komunikace se odvíjí od událostí ve hře; poražení bosse v Genshin Impact; opravy generátorů v Dead by Daylight; laning phase, souboje s nepřáteli, dobývání věží apod. v League of Legends; fáze Teroristů a fáze Counter-Terroristů v Counter Strike:Global Offensive. Závěr komunikace záleží na splnění daného cíle, například *gg* versus *bg* (good game, bad game). Prohrávající strana obvykle kvůli frustraci komunikuje méně.

Klíčovým vlivem na styl mluvy hráčů počítačových her je konkrétní komunikační situace a specifika sociolektu, který je spojený s konkrétní hrou. Existují mnohé komunikační prvky, které jednotlivé subkultury propojují, nicméně každá hra má svůj vlastní kontext, do kterého je komunikát zasazen, a jeho znalost je potřebná. Platí však, že pokud má hráč zkušenosti s podobným typem hry (například jiná MOBA než League of Legends), snadněji porozumí mluvě dané skupiny.

Závěr

Již na samém počátku příprav pro mou kvalifikační práci mi bylo jasné, že jsem si ne zvolila lehký úkol. Jakožto dlouholetá hráčka jsem měla zkušenost se sociolektem hráčů, nicméně znalost určitých výrazů, pravidel či kontextu není vše. Bylo nutné si nastudovat přejímání výrazů z cizích jazyků, a to především (ne však výlučně) anglicismů.

Teorii adaptace přejímek jsem tak musela studovat z několika rovin, přičemž nejkomplicovanější pro mne byla slovtvorba a s ní související slovtvorné postupy u adaptace výpůjček. Naopak při psaní lexikální a fonetické kapitoly jsem vycházela především ze svých nasbíraných znalostí a zkušeností, a mnohdy bylo těžké se zastavit na omezeném počtu příkladů, aby čtenář této práce nebyl přehlcen neznámými výrazy.

Na základě mé hypotézy se mi potvrdilo, že u adaptace výrazů z cizích jazyků platí jakási vícejakost, nejednoznačnost. Sociolekt hráčů není kodifikovaný a neexistují jednoznačná pravidla, kterými by se mluvčí mohli řídit (nehledě na to, že by se jimi pravděpodobně řídit nechtěli), natož abych je jako autorka této studie mohla popsat. Nezbylo mi tedy než zachytit víceznačnost výrazů a aspoň se pokusit přiblížit tendence mluvčích, jež vedou k jejich konkrétní adaptaci.

Na fonetické a fonologické rovině jsem dokázala, že přestože mají zachycené výrazy danou oficiální výslovnost, nebrání to českým hráčům si hlásky přizpůsobovat k obrazu svému, a to i v případě vlastních jmen. Uvedla jsem také příklady spodoby znělosti.

Dále byly zachyceny adaptace substantiv, která jsou obvykle přiřazována k mužskému rodu podle své výslovnosti, přičemž u podstatných jmen neživotných je dominantní vzor hrad, u životných vzor pán. U adaptovaných sloves jsou dominantní formanty -ova- a -nou-, přičemž obvykle existují různé formy sloves, jejichž tvorba závisí na preferenci mluvčího. K adaptaci jsou také používány prefixy, a to pro změnu vidu i pozměnění významu.

V syntaktické kapitole jsem s pomocí příkladů popsala různé komunikační situace i činitele, a na tomto základě popsala větnou skladbu. Rozdíly v její skladbě byly patrné především při porovnání internetové diskuze, jakožto relativně klidové situace, a konverzace hráčů během hry, která se špatně vyvíjela. Emoce se tak velkým dílem podílely na větné skladbě.

Mým hlavním cílem pro tuto diplomovou práci bylo přiblížit čtenáři mluvu hráčů počítačových her. Domnívám se, že tento úkol se mi povedlo splnit. Snažila jsem se při psaní využít veškeré jazykovědné znalosti, které jsem se naučila během studií na Jihočeské univerzitě, a také zúročit dlouholeté zkušenosti s hraním počítačových her. Věřím, že jsem vytvořila publikaci, která otevře zvědavým čtenářům tento poněkud uzavřený nicméně barvitý svět, a umožní jim do něj aspoň na chvíli nahlédnout.

Seznam použitých zdrojů

Odborná literatura

BALHAR, Jan. Český jazykový atlas. Praha: Academia, 2011.

CVRČEK, Václav a kol. Mluvnice současné češtiny. 1, Jak se píše a jak se mluví. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 2010.

ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. Současná stylistika. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008.

ČECHOVÁ, Marie. Čeština - řeč a jazyk. 2., přeprac. vyd. Praha: ISV, 2000. Jazykověda (Institut sociálních vztahů).

ČERMÁK, F. Obecná a spisovná čeština: poměr, funkce a metodologie. In Šrámek, R. (ed.), Spisovnost a nespisovnost dnes, 1996.

ČERMÁK, František. Lexikon a sémantika. Praha: Lidové noviny, 2010.

ČERMÁK, František. Syntagmatika a paradigmatica českého slova, 1990.

GREPL, Miroslav. Příruční mluvnice češtiny. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1995.

HAVRÁNEK, Bohuslav a Alois JEDLIČKA. Stručná mluvnice česká pro školy všeobecně vzdělávací. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1955.

HOFFMANNOVÁ, Jana, Jiří HOMOLÁČ, Eliška CHVALOVSKÁ, Lucie JÍLKOVÁ, Petr KADERKA, Petr MAREŠ a Kamila MRÁZKOVÁ. Stylistika mluvené a psané češtiny. Praha: Academia, 2016. Lingvistika (Academia).

HRBÁČEK, Josef. Nárys textové syntaxe spisovné češtiny. Praha: Trizonia, [1994?]. Jazykové příručky (Trizonia).

HUBÁČEK, J. K aktuálnosti zkoumání sociolektů, zejména slangu. In Klimeš, J. (ed.), Sborník přednášek z 5. konference o slangu a argotu v Plzni 7. - 9. února 1995, 1995.

HUBÁČEK, J. Onomaziologické postupy ve slovní zásobě slangů, 1971.

JAKLOVÁ, A. Budeme argot nově definovat? SaS 60, 1999.

JUNKOVÁ, Bohumila. Vybrané kapitoly z fonetiky a fonologie českého jazyka. Vyd. 2. České Budějovice: Jihočeská univerzita, 1996.

MARTINKOVÁ, M. Slovo aneb kde (ne)hledat základní jednotku lexikálního plánu. In Martínková, M. & O. Uličný (eds.), Dynamika českého lexika a lexikologie. Studie k moderní mluvnici češtiny 4, 2013.

Kvalifikační práce

HANUSKOVÁ, Markéta. Jazyková specifika v internetové komunikaci mezi hráči počítačové hry World of Warcraft. Brno, 2012. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Michaela Boháčová, Ph.D.

NACHLINGEROVÁ, Kristýna. Jazyková analýza diskurzu českých childfree. Č. Budějovice, 2019. bakalářská práce (Bc.). JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH. Filozofická fakulta.

SÁDLO, Petr. Anglicismy v jazyce českých hráčů internetových her. České Budějovice, 2013. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Vedoucí práce Mgr. Jana Kozubíková Šandová, Ph.D.

SCHÖNBAUEROVÁ, Eliška. Jazykové roviny mluvy hráčů počítačových her. České Budějovice. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Vedoucí práce Bohumila Junková.

Internetové zdroje

Co je League of Legends?. League of Legends [online]. Riot Games, 2023 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.leagueoflegends.com/cs-cz/how-to-play/>.

Counter Strike Blog [online]. Valve Corporation, 2023 [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: <https://blog.counter-strike.net/>.

Dead by Daylight [online]. Behaviour Interactive, 2015 [cit. 2023-06-12]. Dostupné z: <https://deadbydaylight.com/>.

HORÁLEK, Karel. Věta a výpověď. Slovo a slovesnost [online]. 1976, 37(2), s. 81-85 [cit. 2023-08-29]. Dostupné z: <http://sas.ujc.cas.cz/archiv.php?art=2368>.

Hoyoverse. Genshin Impact [online]. [cit. 2023-04-02]. Dostupné z:

<https://genshin.hoyoverse.com/en/game>.

Hesla v Novém encyklopedickém slovníku češtiny

DANEŠ, František (2017): DVOUROVINNÁ VALENČNÍ SYNTAX. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

HOFFMANOVÁ, Jana (2017): PROMLUVA. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

HOFFMANOVÁ, Jana (2017): SYNTAX TEXTU. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

KARLÍK, Petr (2017): VĚTA × VÝPOVĚĎ. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

KRČMOVÁ, Marie (2017): DIFTONG. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

KRČMOVÁ, Marie, HUBÁČEK, Jaroslav (2017): SOCIOLEKT. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

RUSÍNOVÁ, Zdenka (2017): SLOVOTVORNÁ MOTIVACE. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

ZIKOVÁ, Markéta (2017): MORFÉM. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

Internetové zdroje byly zkontrolovány k datu 2.5. 2024.