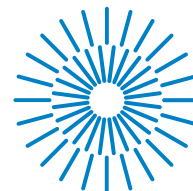


## Diplomová práce

### Lexikum v diskurzu počítačových her

<i>Studijní program:</i>	N0114A300106 Učitelství pro střední školy a 2. stupeň základních škol
<i>Studijní obory:</i>	Český jazyk a literatura Základy společenských věd
<i>Autor práce:</i>	<b>Dominika Vytlačilová</b>
<i>Vedoucí práce:</i>	Mgr. Václav Lábus, Ph.D. Katedra českého jazyka a literatury

Liberec 2023



## Zadání diplomové práce

### Lexikum v diskurzu počítačových her

<i>Jméno a příjmení:</i>	<b>Dominika Vytlačilová</b>
<i>Osobní číslo:</i>	P20000782
<i>Studijní program:</i>	N0114A300106 Učitelství pro střední školy a 2. stupeň základních škol
<i>Specializace:</i>	Český jazyk a literatura Základy společenských věd
<i>Zadávací katedra:</i>	Katedra českého jazyka a literatury
<i>Akademický rok:</i>	2020/2021

#### Zásady pro vypracování:

##### **Cíl:**

Zachytit a analyzovat specifika slovní zásoby, kterou užívají žáci 2. stupně ZŠ a studenti SŠ v komunikaci týkající se vybraných počítačových her.

##### **Požadavky:**

- Prostudovat příslušnou literaturu zaměřenou na slangy, mluvu mládeže a problematiku anglicismů.
- Excerptovat autentický lexikální materiál (dotazníky, rozhovory, excerptce časopisů, blogů, videí, webových diskusí apod.).
- Sestavit základní lexikální fond sledované komunikační oblasti a dotazníkovou formou ověřit jeho znalost a variabilitu.
- Sestavit heslář nejméně 10 nejfrekventovanějších lexikálních jednotek.
- Všestranná jazykově-komunikační analýza těchto lexikálních jednotek (formální a sémanticko-komunikační utvářenost).
- Formulace závěrů.

##### **Metody:**

Excerptce lexikálních jednotek, jejich analýza, komparace a systematická klasifikace podle zvolených kritérií.

*Rozsah grafických prací: Rozsah  
pracovní zprávy:*

*Forma zpracování práce:*

tištěná/elektronická

*Jazyk práce:*

Čeština

### **Seznam odborné literatury:**

ADAM, Robert. Anglicizace češtiny a českého komunikačního prostoru. In: Hasil, J. (ed.). *Přednášky z 55. běhu Letní školy slovanských studií*. 2012, s. 21–36.

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

URL: [https://www.czechency.org/slovník/ANGLICISMY\\_V\\_ČESKÉM\\_LEXIKU](https://www.czechency.org/slovník/ANGLICISMY_V_ČESKÉM_LEXIKU)

Bozděchová, Ivana. Vliv angličtiny na češtinu. In: Daneš, F. a kol. *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Praha: Academia, 1997, s. 271–279.

BOZDĚCHOVÁ, Ivana. Jazyk počítačů. In: Daneš, F. a kol. *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Praha: Academia, 1997, s. 105–113.

ČERNÁ, Michaela. Počítačový slang. In: Sýkora, V. a Jančařík, A., ed. *Studentská vědecká konference 2004*. Praha: Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 2004, s. 322–330. ISBN 80-7290-183-4.

HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy (pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her). *Naše řeč*. 1998, roč. 78, č. 2-3, s. 100–111. ISSN 0027-8203.

KAVKA, M. a M. ŠKRABAL a kol. *Hacknutá čeština. Neortodoxní slovník dnešní mateřštiny*. Praha: Jan Melvil Publishing, 2018.

Mravinacová, Jana. Neosémantizmy vzniklé pod vlivem cizího jazyka. In: Martincová, O. a A. Rangelova ad. (eds.). *Neologizmy v dnešní češtině*. Praha: ÚJČ, 2005, s. 180–186.

Mravinacová, Jana. Přejímání cizích lexémů. In: Martincová, O. a A. Rangelova ad. (eds.). *Neologizmy v dnešní češtině*. Praha: ÚJČ, 2005, s. 187–211.

REJZEK, Jiří. K formální adaptaci anglicismů. *Naše řeč*. 1993, roč. 76, č. 1, s. 26–30. ISSN 0027-8203.

RUSÍNOVÁ, Zdenka. Slovtovorná adaptace přejatých slov a jejich povaha. *Čeština doma a ve světě*. 2002, roč. 10, č. 4, s. 311–322. ISSN 1210-9339.

SMOLÍK, Josef. Subkultury mládeže. Uvedení do problematiky. Praha: Grada Publishing, 2010. ISBN 978-80-247-2907-7.

SVOBODOVÁ, Diana. Anglicismy v českých slanzích. In: *Čeština – univerzálie a specifika* 3, 2001, s. 291–298.

SVOBODOVÁ, Diana. Cizojazyčné lexikální přejímky v komunikaci na chatu. *Naše řeč*. 2007, roč. 90, s. 67–80. ISSN 0027-8203.

SVOBODOVÁ, Diana. Internacionalizace současné české slovní zásoby. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2007. ISBN 978-80-7368-308-5

KOSINOVÁ, Tereza. *Sociolekt oblasti informačních technologií*. Diplomová práce. Vedoucí PhDr. Ladislav Janovec, Ph.D. Univerzita Karlova v Praze. Pedagogická fakulta. 2010.

ZEJBRLÍKOVÁ, Romana. *Užívání jazyka v diskurzu počítačových her (tzv. diskusní fóra na internetu)*. Diplomová práce. Vedoucí PhDr. Vojtěch Veselý. Technická univerzita v Liberci. Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická. 2013.

*Vedoucí práce:*

Mgr. Václav Lábus, Ph.D.

Katedra českého jazyka a literatury

*Datum zadání práce:*

30. listopadu 2020

*Předpokládaný termín odevzdání:*

30. dubna 2022

L.S.

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.  
děkan

PhDr. Kateřina Váňová, Ph.D.  
vedoucí katedry

V Liberci dne 30. listopadu 2020

## Prohlášení

Prohlašuji, že svou diplomovou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé diplomové práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má diplomová práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

16. dubna 2023

Dominika Vytlačilová

## **Anotace**

Diplomová práce *Lexikum v diskurzu počítačových her* se zabývá slovní zásobou užívanou hráči počítačových her. Jelikož je tato slovní zásoba slangová, v teoretické části je vymezen pojem slang a rovněž utváření slangových pojmenování. Blíže je představen i slang počítačových her, samotný pojem počítačová hra a dvě vybrané počítačové hry, a to Counter-Strike a Minecraft. Stěžejní částí je slovník, který je sestaven z výrazů, které byly sesbírány mezi žáky 2. stupně základní školy a žáky střední školy pomocí dotazníkového šetření. Poslední částí je formálně-sémantická analýza slovníkových výrazů, v níž jsou slangismy analyzovány z hlediska způsobu tvoření.

## **Klíčová slova**

Counter-Strike, Minecraft, počítačové hry, slang, slovní zásoba, slovník

## **Abstract**

The diploma thesis *Lexicon of a Computer Games Discourse* is focused on vocabulary used by gamers. Since it is slang, the term slang as well as the formation of slang words are defined in the theoretical part of this thesis. The slang of computer games, the term a computer game and two specific games Counter strike and Minecraft are introduced. The main part is a dictionary. It is assembled from the words used by upper primary school students and secondary school students. The words were collected through the questionnaire. The last part deals with a formal-semantics analysis of dictionary's terms. In the analysis the slang words are analysed according to the form of their creation.

## **Key words**

Counter-Strike, Minecraft, computer games, slang, vocabulary, dictionary

Úvod .....	11
1 Teoretická část .....	14
1.1 Stratifikace národního jazyka .....	14
1.1.1 Strukturní útvary .....	14
1.1.1.1 Standardní čeština.....	14
1.1.1.2 Nestandardní čeština .....	15
1.1.2 Nestruturní útvary .....	16
1.1.3 Běžná mluva .....	16
1.2 Slang a slangová pojmenování .....	18
1.2.1 Aspekty slangu .....	19
1.2.1.1 Aspekty jazykové .....	19
1.2.1.2 Aspekty mimojazykové.....	20
1.2.2 Tvoření slangových pojmenování.....	21
1.2.2.1 Postupy transformační .....	22
1.2.2.2 Postupy transpoziční .....	24
1.3 Diskurz.....	27
1.3.1 Diskurz počítačových her .....	27
1.3.1.1 Odborná literatura o počítačovém slangu .....	28
1.4 Počítačové hry.....	30
1.4.1 Definice pojmu počítačová hra .....	30
1.4.1.1 Hra .....	30
1.4.1.2 Počítačová hra .....	31
1.4.2 Dělení počítačových her .....	33
1.4.2.1 Počet hráčů.....	33
1.4.2.2 Režim připojení k internetu.....	33
1.4.2.3 Žánr.....	34
1.4.3 Counter-Strike .....	36
1.4.4 Minecraft.....	38
2 Praktická část .....	40
2.1 Cíl a metodologie .....	40
2.2 Dotazníkové šetření.....	41
2.2.1 Respondenti .....	41
2.2.2 Úvodní dotazník .....	41
2.2.3 Druhý dotazník .....	47

3	Slovník .....	51
3.1	Poznámky ke zpracování slovníku .....	51
3.1.1	Výběr slovníkových hesel .....	51
3.1.2	Pravopis a uspořádání slovníku .....	51
3.2	Užité zkratky, značky a symboly .....	55
3.2.1	Zkratky a značky .....	55
3.2.2	Symboly .....	55
4	Formálně-sémantická analýza .....	88
4.1	Slovnědruhovú příslušnost .....	88
4.2	Slovníkové výrazy dle způsobu tvoření .....	91
4.2.1	Transformační postupy .....	91
4.2.1.1	Odvozování .....	91
4.2.1.2	Skládání .....	95
4.2.1.3	Zkracování .....	96
4.2.2	Transpoziční postupy .....	98
4.2.2.1	Sémantické tvoření .....	98
4.2.2.2	Víceslovná pojmenování .....	101
4.2.2.3	Přejímání z cizích jazyků .....	102
	Závěr .....	107
	Literatura .....	109
	Seznam příloh .....	112



## Seznam tabulek

Tabulka 1 — Slovníkové výrazy dle slovnědruhové příslušnosti .....	88
Tabulka 2 — Přehled odvozených slovníkových výrazů .....	91
Tabulka 3 — Produktivita ohýbacích typů (vzorů) u sloves .....	93
Tabulka 4 — Zařazení sloves k vidu .....	94
Tabulka 5 — Přehled slovníkových výrazů vzniklých zkracováním a mechanickým krácením .....	97
Tabulka 6 — Přehled slovníkových výrazů vzniklých sémantickým tvořením .....	99
Tabulka 7 — Přehled víceslovných pojmenování .....	101
Tabulka 8 — Přehled formálně adaptovaných anglicismů .....	104

## Seznam grafů

Graf 1 — Pohlaví .....	41
Graf 2 — Typ školy .....	42
Graf 3 — Ročník .....	42
Graf 4 — Hraješ počítačové hry? .....	43
Graf 5 — Kolik hodin v průměru denně strávíš hraním počítačových her? .....	44
Graf 6 — V kolika letech jsi začal hrát počítačové hry? .....	45
Graf 7 — Jaký typ her hraješ nejčastěji? .....	46
Graf 8 — Jaký typ her hraješ častěji? .....	46
Graf 9 — Pohlaví .....	47
Graf 10 — Typ školy .....	48
Graf 11 — Ročník .....	48
Graf 12 — Hraješ nebo hrál jsi Minecraft? .....	50
Graf 13 — Hraješ nebo hrál jsi Counter Strike? .....	50
Graf 14 — Poměr slovníkových výrazů dle slovnědruhové příslušnosti .....	89
Graf 15 — Přehled četnosti odvozovacích přípon u substantiv .....	92
Graf 16 — Přehled četnosti odvozovacích přípon u verb .....	93
Graf 17 — Přehled četnosti zvláštního způsobu tvoření .....	97
Graf 18 — Poměr slovníkových výrazů utvořených metaforizací a metonymizací .....	100
Graf 19 — Poměr víceslovných pojmenování .....	102
Graf 20 — Poměr původu slovníkových výrazů .....	102
Graf 21 — Poměr adaptovaných anglicismů .....	106

## Seznam použitých zkratek a symbolů

aj.	– a jiné
angl.	– angličtina, v angličtině
apod.	– a podobně
atd.	– a tak dále
čes.	– česky, v češtině
např.	– například
srov.	– pro srovnání
tj.	– tj.
tzn.	– to znamená
tzv.	– takzvaně, takzvaný
zejm.	– zejména

Zkratky užívané ve slovníku jsou uvedeny v příslušné kapitole ve slovníkové části, tj. v kapitole 3.2 *Užívané zkratky, značky a symboly*.

## Úvod

Tato diplomová práce se zaměřuje na žakovskou slovní zásobu ve sféře počítačových her, tedy oblast nespisovné češtiny. Český jazyk je součástí naší kultury a historie, z tohoto důvodu je důležité ho studovat, a nejen jeho kodifikovanou část, ale i tu nekodifikovanou. I když je její zkoumání velmi obtížné, jelikož se velmi rychle přetváří a užívá se především v mluvené podobě, ukrývá v sobě hodnotný materiál. Lexikum užívané v oblasti počítačových her je velmi široké a různí se v každé počítačové hře, proto se blíže podíváme na slovní zásobu dvou počítačových her, které byly zvoleny v dotazníkovém šetření jako nejhranější, a to Counter-Strike a Minecraft.

Cílem teoretické části bude vymezit národní jazyk a jeho členění. V podkapitolách se zaměříme i na češtinu spisovnou, nespisovnou a obecnou, ale celá tato část bude směřovat především k vymezení slangu, jeho dělení a aspektům. Důležitou kapitolou pro tuto práci bude také tvoření slangových pojmenování, zmínka bude také o problematice anglicismů. Jak už název práce napovídá, definovat budeme i pojem diskurz.

Celá práce je spjata s počítačovými hrami, proto považuji za nezbytné, aby i jim byla věnována kapitola. V té se zaměříme na jejich dělení, blíže popíšeme dvě počítačové hry, které žáci v dotazníku zvolili jako nejhranější. Počítačové hry nejsou v současné době pouze výplní volného času, ale mohli bychom říct, že právě použití počítačových her ve vyučovacích hodinách se stává trendem současné pedagogiky. Hry vedou žáky k aktivizaci a téma je jim zprostředkováno pomocí něčeho, co je jim blízké. Vývojáři hry Minecraft vydali v roce 2016 edukační nástroj vhodný pro školy, Minecraft Education. Počítačové hry mohou být rovněž využívány k diagnostice nadaných žáků.

V současné době spouští odborníci z Masarykovy univerzity nástroj v podobě počítačové hry, která bude schopná měřit jednotlivé dimenze inteligence (momentálně jsou schopni zkoumat kvantitativní usuzování, fluidní inteligenci, schopnost dedukce a indukce a efektivitu učení, pracují na dalších). Projekt je

v pilotním režimu a byl poskytnut 4. třídám ZŠ v Jihomoravském kraji, o způsobu rozšíření mezi všechny žáky se zatím diskutuje.<sup>1</sup>

Cílem praktické části bude získat autentický lexikální materiál, který bude excerpován především z dotazníků a na základě vyplněných dotazníků sestavit heslář nejfrekventovanějších lexikálních jednotek. Poté bude provedena formálně-sémantická analýza, ve které budou slovníkové výrazy analyzovány podle způsobů tvoření.

Materiál byl získán od žáků 2. stupně základních škol a od žáků středních škol. Zajímavým ukazatelem je i procentuální zastoupení žáků, kteří počítačové hry hrají. Slangová pojmenování jsou velmi rychle se proměňující částí češtiny, proto předpokládáme rozmanitou slovní zásobu.

Hlavním cílem celé diplomové práce tedy je zachytit a analyzovat specifika slovní zásoby, kterou užívají žáci 2. stupně ZŠ a studenti SŠ v komunikaci týkající se vybraných počítačových her.

Teoretická část práce je opřena především o odborné publikace Jaroslava Hubáčka (např. *Malý slovník českých slangů*, *Onomaziologické postupy ve slovní zásobě slangů* a další), rovněž o příspěvek Michaely Černé *K tvoření slov v počítačovém slangu*, při definování počítačových her jsem se opírala především o publikaci týmu z olomoucké univerzity *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Pro zpracování slovníku a poznámek ke zpracování slovníku mi byla oporou bakalářská práce Šárky Petrovičové *Anglicismy v projevech českých influencerů*.

Práce může posloužit mnoha účelům. Prožívání a vývoj dnešní mládeže se odlišuje od současné dospělé generace, což může být dáno rychle se rozvíjející společností a odlišným způsobem trávení volného času. Právě náhled do mluvy určité skupiny mladistvých nám může napomoci dnešní mládeži porozumět. I když mluva žáků, která je dána jejich zájmy, je velmi rozdílná, právě slovní zásoba spojená s počítačovými hrami je nedílnou součástí. Lexikum žáci využívají především při hraní počítačových her, ale určité pojmenování přenášejí i do běžné komunikace, a tím náš jazyk obohacují.

---

<sup>1</sup> KOCUROVÁ, Lucie. *Aby se nadané děti neztrácely v systému, hledá je počítačová hra*.

„V jazyce není tím nejdůležitějším jen prosté ‚dohovoření se‘, je to jedinečné a nenahraditelné prostředí, které si neseme v sobě a s sebou. Jazyk je životní prostředí, které člověk obývá a bez kterého nemůže existovat. Pomáhá nám definovat domov a sounáležitost s jinými mluvčími. Je to organismus vyvíjející se spolu s vývojem lidí a do značné míry i svébytně.“<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> MARVAN, Jiří. *Osm zastavení u češtiny*. In: KAVKA, Martin a Michal ŠKRABAL. *Hacknutá čeština: neortodoxní slovník dnešní mateřštiny*. s. 227

# 1 Teoretická část

## 1.1 Stratifikace národního jazyka

Český neboli národní jazyk<sup>3</sup> se dělí na dvě kategorie: strukturní útvary a nestrukturní útvary. Strukturní útvary se dělí na dvě další kategorie: čeština standardní a čeština nestandardní. Mezi češtinu standardní řadíme spisovnou češtinu a její součást hovorovou češtinu. Mezi češtinu nestandardní řadíme obecnou češtinu, interdialekty a dialekty. Útvary nestrukturní představují specifické soubory lexémů, poloútvary a sociolekty. Mezi nestrukturní útvary řadíme slang, profesní mluvu a argot.

Jednotlivé jazykové útvary, poloútvary a sociolekty se liší komunikační sférou, ve které se uplatňují. Spisovnou češtinu včetně češtiny hovorové řadíme do komunikační sféry celonárodní. Do této oblasti postupně proniká i obecná čeština. Zatímco poloútvary a sociolekty mají vazbu na určitou oblast, region či skupinu.

### 1.1.1 Strukturní útvary

#### 1.1.1.1 Standardní čeština

„Národní jazyk představuje všechny regionální, sociální a funkční podoby jazyka, jež slouží příslušníkům národa k pokrytí komunikačních potřeb, a to v pohledu synchronním i diachronním; zvláštní postavení mezi nimi má varieta pokládána za prestižní (pro češtinu je to spisovný jazyk), jež má mimo jiné i funkci národně reprezentativní.“<sup>4</sup> Strukturní útvary národního jazyka se vyznačují úplnou jazykovou strukturou.

Spisovný jazyk tedy představuje systém jazykových prostředků, které jsou užívány celonárodně, a je označován jako útvar prestižní, jehož nositeli jsou vědomí uživatelé. Tento útvar je potencionálně neomezený a stylově bohatě diferencovaný. Je kodifikován v mluvnicích, slovnících a pravidlech pravopisu. Standardní jazyk nebo standard tak bývá některými lingvisty nahrazován výrazem spisovný jazyk, význam tohoto pojmu se uvolňuje a posunuje se nad rámec spisovnosti směrem k obecné češtině.<sup>5</sup>

Spisovná čeština není homogenní, jelikož je stylově, funkčně i regionálně rozvrstvena. Jádrem spisovné češtiny tvoří prostředky stylově neutrální (např. *stůl, pít, kde, okolo*), které jsou vhodné pro jakýkoliv typ textu. Prostředky knižní nacházíme

---

<sup>3</sup> KRČMOVÁ, Marie, CHLOUPEK, Jan. *Národní jazyk*.

<sup>4</sup> Tamtéž.

<sup>5</sup> ČECHOVÁ, Marie. *Čeština - řeč a jazyk*.

v textech uměleckých, odborných a v záměrně stylizovaných projevech psaných i mluvených (např. *kráčeti, haluz, kterak*), hovorové prostředky se objevují zejména v mluvené podobě (např. *píšou, polívka*) a prostředky expresivní se používají v citově zabarvených projevech (např. *maminka, barabizna*). Z hlediska časového je spisovná čeština rozdělena na archaismy a historismy, tj. slova zastaralá a ustupující (např. *přechodníky, jenž, čeledín, valcha*) a neologismy neboli nová slova (např. *internet, ekozboží*). Spisovná čeština je obohacována též přejímkami z cizích jazyků (např. *manažer, editorial*).<sup>6</sup>

Mluvenou formu spisovné češtiny označujeme jako hovorovou češtinu, která slouží běžné denní komunikaci. Hovorová čeština je částečně kodifikována, avšak popsány jsou pouze její jednotlivé části, nikoliv systém jako celek. Jelikož se hovorová čeština šíří především v mluvené formě, je dynamičtější než psaná spisovná čeština.

#### 1.1.1.2 Nestandardní čeština

Interdialekt představuje útvar národního jazyka, který je vývojovým stádiem dialektů. V současnosti dělíme interdialekty na regionální obecnou češtinu, interdialekt hanácký, východomoravský a lašský. Nositelem je spíše mladší a střední generace z regionů s již existujícími dialekty a z měst. Představuje útvar soukromý či poloveřejný a velmi dynamický.<sup>7</sup>

Dialekt představuje územně vymezený útvar národního jazyka. Je protipólem spisovného jazyka a současně je obrazem vývoje národního jazyka. Dialekt spojuje určitou skupinu uživatelů, mezi niž řadíme především starší uživatele z tradičních venkovských prostředí. Méně zachované jsou nářečí v Čechách, v současnosti nalezneme pozůstatky středočeského nářečí, které se stalo podkladem pro obecnou češtinu. Zachovalejší jsou nářečí na Moravě a ve Slezsku, kde máme nářečí lašské neboli slezské, moravskoslovenské, hanácké, tj. středomoravské. Všechny tyto útvary mají svoji normu, avšak na rozdíl od spisovného jazyka, který má normu kodifikovanou, tyto útvary kodifikovanou normu nemají.<sup>8</sup>

Obecná čeština vznikla na podkladě středočeského nářečí, rozšiřuje se však při ztrátě svých nejvýraznějších znaků (na začátku slova zčásti zaniká *v-* před *o-*: *ovce, obec*,

---

<sup>6</sup> NEBESKÁ, Iva. *Spisovná čeština*.

<sup>7</sup> KRČMOVÁ, Marie, CHLOUPEK, Jan. *Národní jazyk*.

<sup>8</sup> ČECHOVÁ, Marie. *Čeština - řeč a jazyk*.

ú se nemění v *ou-*: *údolí, úroda*) i na další území a do sfér dříve vymezených spisovnému jazyku, např. do krásné literatury (kam už dříve pronikaly i dialekty), a to i do řeči autorské.<sup>9</sup> Obecná čeština není kodifikována, avšak jsou popsány její jednotlivé prvky. Hranice s hovorovou češtinou nejsou příliš vymezené.

### 1.1.2 Nestrukturní útvary

„Nestrukturní útvary národního jazyka jsou charakterizovány specifickým lexikem, aniž by měly vlastní strukturu v jiných jazykových rovinách.“<sup>10</sup> Mezi útvary nestrukturní řadíme slang, profesní mluvu a argot. Slang má podobu nespisovné či hovorové vrstvy speciálních pojmenování a je realizován v běžné komunikační situaci lidí, kteří jsou vázání stejným pracovním prostředím nebo stejnou sférou zájmů.<sup>11</sup> Pokud jde o mluvu skupiny lidí, kterou spojuje společný neprofesní zájem, hovoříme o skupinovém slangu. Většinou se jedná o dynamické skupiny, proto předpokládáme, že nositel slangu je mladý člověk (např. studentský slang). Slangy některých skupin jsou popsány ve slovnících. Blíže se slangu budeme věnovat v kapitole *1.2 Slang a slangová pojmenování*.

Pokud hovoříme o úzu určité skupiny lidí, jež spojuje stejné zaměstnání, jedná se o profesní mluvu či pracovní nářečí. Profesní mluva bývá založena na spisovném jazyce, ale vyznačuje se vlastními výrazy (např. profesní mluva lékařská, stavebnická, hornická).

U skupiny lidí, jejichž činnost je nežádoucí (kriminální), či jsou sociálně izolovaní, hovoříme o argotu (např. argot narkomanů, vězňů, prostitutek). Jedná se o mluvu uzavřené skupiny, která je odmítána většinovou společností. Argot se používá pouze uvnitř skupiny, i přesto nalezneme slovníky některých argotů.

### 1.1.3 Běžná mluva

Každodenní komunikace ovšem nevyužívá pouze spisovného jazyka, čistého nářečí nebo obecné češtiny, ale tyto útvary se navzájem překrývají a uživatelé jejich prostředky vzájemně kombinují. Takto nevyhraněnou mluvu, která je specifická smíšenými prvky, označujeme jako mluvu běžnou. K směšování interdialektů, spisovné češtiny a obecné češtiny dochází velmi často ve velkých městech, potom hovoříme o městské mluvě. Běžná mluva stojí mimo stratifikaci a je vymezená jako

---

<sup>9</sup> ČECHOVÁ, Marie. *Čeština - řeč a jazyk*. s. 24

<sup>10</sup> KRČMOVÁ, Marie, CHLOUPEK, Jan. *Národní jazyk*.

<sup>11</sup> HUBÁČEK, Jaroslav, KRČMOVÁ, Marie. *Sociolekt*.



podoba národního jazyka, jejíž strukturní náplň bývá různá, někdy i smíšená, záleží na konkrétních okolnostech. Tato mluva je primárně spontánní a mluvená, jelikož slouží běžné denní komunikaci, v psané podobě je využívána k soukromé korespondenci. Bývá také označována termínem běžně mluvený jazyk.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> KRČMOVÁ, Marie, CHLOUPEK, Jan. *Národní jazyk*.

## 1.2 Slang a slangová pojmenování

„Sociolekt je svébytná součást národního jazyka, jež má podobu nespisovné nebo hovorové vrstvy speciálních pojmenování (jednoslovných i frazémů), realizované v běžném, nejčastěji polooficiálním nebo neoficiálním jazykovém styku lidí vázaných stejným pracovním prostředím nebo stejnou sférou zájmů a sloužící jednak specifickým potřebám jazykové komunikace, jednak jako prostředek vyjádření příslušnosti k prostředí či k zájmové sféře. Jiné užívané termíny jsou slang, sociální nářečí, společenské nářečí, speciální nářečí či vrstevné nářečí.“<sup>13</sup>

Definic slangu nalezneme několik, v *Příruční mluvnici češtiny*<sup>14</sup> nalezneme následující definici: „Soubor slov a frází užívaných skupinou lidí spjatých stejným zájmem, eventuálně též profesí (např. vysokoškolský slang: *asák* – asistent, *cvika* – odborná cvičení, *filda* – filozofická fakulta).“ I když se definice v něčem různí, shodnou se na tom, že slang představuje slovní zásobu vymezenou sociálně. Se sociálním prostředím je spjatý nejenom slang, ale také profesní mluva a argot. Hranice mezi těmito jazykovými poloútvary nejsou přesně vymezeny, proto mohou mezi sebou splývat (např. profesní mluva a pracovní slang).

Slangismy představují nespisovné názvy příznakové citově, expresivně a je u nich patrná motivace zdůraznit výjimečnost prostředí a aktivitu mluvčího (např. *pařani* = zájemci o počítačové hry). Často také dochází ke vzniku synonymních řad, kdy důležitou roli hraje jazyková hra, ale i averze vůči oficiálnímu vyjadřování (např. *prasknout*, *rupnout*, *dostat padáka*, *dostat kopačky* = studentské propadnout). Právě specifické lexémy posilují interpersonální vazby, především mezi skupinami mladých lidí.<sup>15</sup>

Pro slangovou slovní zásobu je typická velká synonymičnost, expresivnost, uplatnění jazykové hry, metaforičnost apod. Některé slangy sahají až k archaičnosti a drží se v nich staré výrazy, příkladem je slang myslivecký (*slechy* – uši, *běhy* – nohy, *světla* – oči), jiné jsou naopak proměnlivé. Při vytváření nových slangových výrazů se uplatňují postupy, jež jsou zároveň zřetelným obrazem produktivity slovní zásoby obecně: odvozování, skládání, mechanické krácení a překrucování, metaforické a metonymické přenášení a přejímání z cizích jazyků (v současné době především

---

<sup>13</sup> HUBÁČEK, Jaroslav, KRČMOVÁ, Marie. *Sociolekt*.

<sup>14</sup> *Příruční mluvnice*. s. 94

<sup>15</sup> HUBÁČEK, Jaroslav, KRČMOVÁ, Marie. *Sociolekt*.

z angličtiny). V určitých slanzích jsou obvyklé i metaforické expresivní názvy (např. výraz pro nedostatečnou – *koule, bomba*, výraz pro učení – *biflovat se, šprtat se*) a některá slangová slova mohou přecházet do obecného povědomí (např. *mičuda, faul, finiš*), dokonce i některé z nich nabývají spisovnosti.<sup>16</sup>

### 1.2.1 Aspekty slangu

Jaroslav Hubáček<sup>17</sup> uvádí dvě hlediska, kterými můžeme na slang nahlížet, hledisko jazykové a mimojazykové. V této kapitole budeme z jeho teorie v knize *O českých slanzích* vycházet. Aspekty obou hledisek se uplatňují komplexně a ve vzájemné součinnosti. Mezi jazykové aspekty patří nespisovnost, komunikativní funkčnost a využívání produktivních pojmenovávacích postupů při tvoření, systémovost, snaha o pojmovou diferenciaci, stav odborné terminologie, vyjadřování expresivity a vhodnost pro mluvené jazykové projevy. Mezi mimojazykové aspekty řadíme stupeň „uzavřenosti“ určitého prostředí, jeho stáří, tradice, rychlost rozvoje, věkové a sociální složení příslušníků a faktory psychické.

#### 1.2.1.1 Aspekty jazykové

Prvním aspektem slangismů je jejich nespisovnost. Slangové výrazy představují synonymní pojmenování k pojmům spisovným (např. *voliš* = volejbal). Je důležité podotknout, že ne všechny slangismy mají stejnou míru nespisovnosti, některé jsou na hranici spisovnosti, jiné jsou naopak vyloženě nespisovné a inklinují až k vulgarismům.

Druhým aspektem je komunikativní funkčnost. Slangismy představují především výstižné, stručné a v kontextu významově jednoznačné vyjádření, což lze doložit tzv. univerbizací (např. *dálkař* = dálkově studující). Ta je velmi často motivací vzniku nových slangových pojmenování. Aktuálnost univerbizace ve slanzích je i fakt, že slangová sousloví se vyskytují jen velmi zřídka.

Hledisko systémovosti je více patrné ve strukturních útvarech, systém tvoří i slangové výrazy jako sémanticko-lexikální jednotky. Sledujeme mezi nimi jejich vzájemnou závislost jak v rovině obecně slangové, tak uvnitř jednotlivých slangů.

Současně se ve slanzích uplatňuje snaha o pojmovou diferenciaci (např. myslivecký slang: zvířecí tlama = *mordička, svírák*). „Jindy se pojmová diferenciacie projevuje

---

<sup>16</sup> HUBÁČEK, Jaroslav, KRČMOVÁ, Marie. *Sociolekt*.

<sup>17</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *O českých slanzích*.

jako averze vůči tomu, co je mimo prostředí časté a v daném prostředí málo výrazné (např. *polarš* = hráč dobře hrající v poli).<sup>18</sup>

Dalším jazykovým aspektem je stav, propracovanost, přístupnost a stupeň praktického užívání odborného názvosloví, kdy chybějící terminologie některých oborů byla příčinou vzniku slangových pojmenování většinou přejímaných z němčiny (např. řemeslnický slang: *fládrovat*, *fornýrovat*, *hajtlovat*). V dalších oborech docházelo ke vzniku slangismů souběžně s domácí terminologií či slangová pojmenování byla utvářena dodatečně.

Jazykovým aspektem je i snaha o vyjádření expresivity, která je obsažena ve výrazech v různé míře (např. sportovní slang: *spálit*, *šťáva*).

„Příznačné pro slangové názvy z hlediska čistě jazykového je dále jednak to, že jsou při svém tvoření určovány požadavky vyhovět specifické povaze mluvených jazykových projevů, jednak skutečnost, že jde vždy o názvy popisné, motivované [...], nikoli značkové, nemotivované.“<sup>19</sup>

### 1.2.1.2 Aspekty mimojazykové

Mimojazykové aspekty se v různých slanzích uplatňují různě a s nestejnou intenzitou. Stupeň „uzavřenosti“ prostředí je odlišný u každého slangu, záleží na tom, zda je dané prostředí uzavřené či otevřené veřejnosti, a výrazy tak mohou či nemohou pronikat i mimo dané prostředí. Jinou míru „uzavřenosti“ má prostředí vojenské oproti studentskému. Vliv na tvorbu a užívání slangismů má i stáří prostředí/zájmové činnosti a rychlost rozvoje. Některé slangy jsou na ústupu a výrazy zastarávají, jiné jsou naopak obohacovány o nová pojmenování.

Dalším mimojazykovým aspektem je i složení příslušníků daného prostředí. Pro studentské či sportovní prostředí je typické složení z mladých lidí, kteří se snaží o expresivní a neotřelé výrazy. Dochází také k častému střídání příslušníků například oproti prostředí železničářskému či zemědělskému.

Posledním aspektem jsou faktory psychické, které se projevují dvojím způsobem: „jednak jako snaha příslušníků určitého prostředí o jazykové vyjádření výjimečnosti

---

<sup>18</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *O českých slanzích*. s. 23

<sup>19</sup> Tamtéž. s. 25

provozované činnosti, jednak jako snaha o rychlé začlenění do prostředí nebo i demonstrování příslušnosti k němu, a to i mimo specifické slangové prostředí.“<sup>20</sup>

Na závěr této kapitoly je nutné podotknout, že slang je stále živou a neustále se vyvíjející složkou národního jazyka. V další části se blíže podíváme na slang týkající se počítačových her.

### 1.2.2 Tvoření slangových pojmenování

Slang je obohacován stejnými způsoby jako jazyk národní, i když zastoupení jednotlivých způsobů tvoření je odlišné, stejně tak nejsou rovnoměrně zastoupené jednotlivé slovní druhy.

V češtině k slovnědruhové klasifikaci slouží tři kritéria:

- Sémantické (reflex toho, že některá slova pojmenovávají osoby, zvířata či věci, jiná děje a stavy, další pojmenovávají vlastnosti, některé slouží k vyjádření vztahů mezi slovy)
- Formálněmorfologické (reflex toho, že některá slova se objevují v různých tvarech, mají tzv. flexi, jiná flexi nemají a objevují se stále ve stejném tvaru)
- Syntaktické (reflex toho, že slova *Petr* a *Jana* mají ve větě *Petr políbil Janu* stejnou strukturní pozici, jako ve větě *Janu políbil Petr*, v obou případech se -l-participium shoduje se slovem *Petr*, nikoli se slovem *Jana*).<sup>21</sup>

Nejčastěji jako slangové výrazy vznikají podstatná jména, slovesa, v menším zastoupení pak přídavná jména a příslovce, ještě méně časté jsou další slovní druhy.

Jaroslav Hubáček<sup>22</sup> uvádí dva postupy, jimiž jsou slangismy utvářeny. Hovoří o postupech transformačních, které rozšiřují slovní zásobu národního jazyka, a postupech transpozičních, jež využívají již existujících výrazů.

„V prvním případě se slangové názvy tvoří odvozováním, skládáním a jinými způsoby (zkracováním, mechanickým krácením a překrucováním), v druhém případě se pojmenovávacími postupy rozumí tzv. sémantické tvoření (metaforické

---

<sup>20</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *O českých slanzích*. s. 26

<sup>21</sup> KARLÍK, Petr, KOŘENSKÝ, Jan. *Slovní druh*.

<sup>22</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *O českých slanzích*.

a metonymické přenášení), tvoření názvů víceslovných (frazmologismů) a přejímání.“<sup>23</sup>

U jednotlivých způsobů tvoření jsou využity příklady z referátu Michaely Černé<sup>24</sup> a rovněž z dotazníkového šetření. Výrazy z dotazníkového šetření jsou blíže rozpracovány v syntetizující části, která vychází z dělení Jaroslava Hubáčka.

### 1.2.2.1 Postupy transformační

#### Odvozování

V slangu počítačových her má odvozování značné zastoupení. Budeme následovat dělení Michaely Černé<sup>25</sup> na kategorii mutační, transpoziční a modifikační, při kterém vycházela z P. Hausera.

V rámci kategorie mutační řadíme vzniklá podstatná jména do několika kategorií: Názvy činitelské: *enemák, hostič, klikač*, názvy konatelské: *fixista, síťovník*, názvy prostředků: *boťák, čestka, mailovadlo*, názvy předmětů děje: *palba, trefa*, názvy nositelů vlastností: *swapák, základovka, závislák* a názvy míst: *šelfka, in'tas, inventář*.

Dále v rámci této kategorie vznikají přídavná jména: *kostičková, netový* a slovesa: *bildit, džampnout, gamit, myšovat, spielovat, testnout*.

V kategorii transpoziční dochází k utváření podstatných jmen s dějovými názvy: *běh, googlování* či názvy vlastností: *klikatelnost*. Kromě toho sem řadíme i přídavná jména vzniklá ze slovesných tvarů: *nainstaleny* a přídavná jména dějová: *hýlovací, chodivý*.

Třetí kategorií je kategorie modifikační, v níž jsou utvářeny názvy přechýlené: *gamesa, guna, eponka*, názvy zdrobnělé: *gameska, kostička, mapka, domeček* a názvy zveličelé: *prachy, virák*.

#### Skládání

Skládání jako způsob tvoření nových pojmenování je u slangových výrazů méně častý. Nejčastěji se vyskytuje v případě univerbizace, kdy je předlohou víceslovné pojmenování a cílem je vytvořit jednoslovný název: *spoluplayer, videohra, tužkomys*.

---

<sup>23</sup> ČERNÁ, Michaela. *K tvoření slov v počítačovém slangu*. s. 63

<sup>24</sup> ČERNÁ, Michaela. *K tvoření slov v počítačovém slangu*.

<sup>25</sup> ČERNÁ, Michaela. *K tvoření slov v počítačovém slangu*.

„Pro slangové složeniny je příznačné, že se tvoří jen jako složeniny vlastní určovací (složeniny nevlastní a vlastní přiřazovací chybějí).“<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *O českých slanzích*. s. 166

## **Zkracování, mechanické krácení a překrucování**

V slangu počítačových her je zkracování či mechanické krácení častým způsobem tvoření nových pojmenování, jelikož jde uživatelům především o úspornost vyjádření, vyskytují se především zkratky slov přejatých, ale i zkratky české. Prvním typem jsou zkratky iniciálové: *CS:GO*, *CT*, *gg*, *NPC*, *T*, je poměrně běžné, že dochází k derivaci těchto zkratk: *Těčko*, *NPCéčko*, *CSko*, *MCčko*, *PCčko*. Druhým typem zkratkových slov jsou zkratky, které byly utvořeny z několika písmen výchozího slova: *ntb* (notebook), *dmg* (damage), *prg* (program).

„Motivací mechanicky krácených slangových názvů je snaha o kratší a zvukově zjednodušené vyjádření; takto tvořené názvy mají zpravidla menší počet slabik, zjednodušené souhláskové skupiny, sklon k otevřeným slabikám, případně jsou i jinak hláskově upravovány.“<sup>27</sup> V slangu počítačových her se sklon k otevřeným slabikám příliš neprojevuje: *bot*, *comp*, *dis*, *ez*, *exp*, *char*, *champ*, *main*, *note*, *pro*.

„Jako slovtvorný postup je překrucování pro slangy typické; jeho podstata spočívá v tom, že jednotlivá pojmenování výchozí jsou rozmanitě přetvářena, dotvářena či upravována. Stejně jako u mechanického krácení nebývá tímto slovtvorným postupem význam slova měněn, ale pouze modifikován. [...] Např. *jasan*, *štígro*, *žulat*.<sup>28</sup> I když je pro slang toto tvoření slov běžné, v dotazníkovém šetření jsem žádný takový výraz neobjevila.

### **1.2.2.2 Postupy transpoziční**

#### **Sémantické tvoření**

Nové slangové výrazy mohou vedle vlastního tvoření slov vznikat také pomocí tzv. sémantického tvoření, tj. metaforické a metonymické přenášení. Tento způsob tvoření si je velmi podobný s přejímáním, jelikož jsou užívány výrazy již hotové. Rozdíl tkví v tom, že sémantické tvoření využívá bohatství domácí či zdomácnělé slovní zásoby a dochází k rozrůstání počtu významů užitého výrazu.<sup>29</sup>

Metaforické přenášení slovního významu je častým způsobem obohacování slovní zásoby, užívají se v něm výrazy běžné ve spisovném jazyce či v obecné češtině. Motivací tohoto způsobu tvoření je potřeba vyjádřit nové skutečnosti, u kterých

---

<sup>27</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *Malý slovník českých slangů*. s. 17

<sup>28</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *Onomaziologické postupy ve slovní zásobě slangů*. s. 29

<sup>29</sup> Tamtéž.



si mluvčí uvědomuje podobnost s jinou skutečností: *kostičky*, *kostičková hra* (označení hry Minecraft), *mozek* (procesor), *postel* (oblast, kde se ožívají hráči/monstra/zvířata), *ryba* (návnada).

„Metonymizací vznikají slangové názvy na základě přenesení pojmenování na jinou věc nebo představu, která s věcí nebo představou věcně souvisí nebo s ní má spojitost.“<sup>30</sup> Obdobně jako u metaforizace jsou využívány výrazy spisovné češtiny či obecné češtiny. Početnou skupinou tohoto způsobu tvoření jsou pojmenování, která vznikla z víceslovných názvů a jsou utvořena pomocí tzv. univerbizace, druhou skupinou jsou pak názvy, které vykazují určitou spojitost či souvislost: *hlava* (zabití pomocí jedné rány), *jehla* (jehličková tiskárna), *maso* (zvíře).

### **Pojmenování víceslovná (sdružená, frazeologismy)**

Slangové frazeologismy nominální (sousloví) nejsou příliš časté, jelikož jsou v rozporu s aktuální tendencí univerbizace: *skládací komp/počítač* (notebook). Dochází i ke vzniku frazeologismů verbálních, tedy ustálených spojení, jejichž klíčovým slovem je sloveso, je to takové spojení slov, ve kterém alespoň jedno slovo ztrácí svůj původní význam a nabývá významu nového.<sup>31</sup>

### **Přejímání**

Při přejímání nejde o tvoření nových slov ve vlastním slova smyslu, ale dochází k adaptaci cizího názvu do domácího prostředí. Důvody přejímání mohou být různé, v prostředí slangů jsou to zejména tyto: chybějící nebo nedostatečná terminologie, snaha o zachování pojmů specifických v určitém prostředí nebo národě, snaha o zjednodušené vyjádření v případech, kdy je domácí pojem utvořen souslovím nebo je dlouhý či málo výrazný, snaha o expresivní vyjádření, přejaté výrazivo dává pocit splnutí s daným prostředím.<sup>32</sup>

„Přejímané názvy jsou více či méně upravovány, adaptovány, tj. přizpůsobují se po stránce zvukové a tvaroslovné poměrům domácího jazyka.“<sup>33</sup> Velkou část přejatých slangových výrazů tvoří názvy přejaté z němčiny, ovšem většina byla přejatá v minulosti a nejedná se proto o živý pojmenovavací postup. V současné době je při přejímání dominujícím jazykem angličtina a slang počítačových her je toho

---

<sup>30</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *Malý slovník českých slangů*. s. 18

<sup>31</sup> ČERNÁ, Michaela. *K tvoření slov v počítačovém slangu*.

<sup>32</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *Onomaziologické postupy ve slovní zásobě slangů*.

<sup>33</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *Malý slovník českých slangů*. s. 19

dokladem: *animal, base, dead, game, headshot, hit, kill reward, last round, mirage, player, open world*.

Angličtina výrazně ovlivňuje podobu slangu v počítačových hrách, což je dáno několika důvody, samotné názvy počítačových her jsou ve většině případů v angličtině, ve spoustě případů i návody a manuály. V dnešní době se stala angličtina hlavním dorozumívacím jazykem, který používají hráči ke komunikaci mezi sebou.

### **Anglicismy**

Pokud prozkoumáme kapitolu 3 *Slovník*, je zcela jasné, že velkou část slangových pojmenování tvoří anglicismy. „Za anglicismus se v širokém smyslu považují prvky všech jazykových rovin a na všech stupních adaptace, v užším smyslu lexikální prostředky přejaté z angličtiny.“<sup>34</sup>

Nejčastěji jsou přejímány termíny a slangové výrazy a některé z nich se dostávají do všech sfér společenské komunikace. Je patrné, že kvůli rozdílnosti angličtiny a češtiny jsou některé anglicismy při adaptaci upravovány, tzn. dochází k počešťování jejich formy (výslovnosti, pravopisu, začlenění do deklinačních či konjugačních paradigmat).<sup>35</sup>

Tendence k počešťování anglicismů jsou různé. Někteří zastávají názor, že původní zápis anglicismu působí v textu cizorodě a pro uživatele, kteří angličtinu neovládají, je výraz foneticky nesrozumitelný. Zastánci původní podoby tvrdí, že počeštěním dochází ke ztrátě internacionálnosti lexému. I přes názory proti počešťování anglických výrazů, je tendence k adaptaci velmi silná, proto adaptované výrazy převládají.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> BOZDĚCHOVÁ, Ivana. *Anglicismy v českém lexiku*.

<sup>35</sup> Tamtéž.

<sup>36</sup> REJZEK, Jiří. *K formální adaptaci anglicismů*.

### 1.3 Diskurz

Pojem diskurz lze vnímat z dvou různých pólů, na jednom stojí pouhé užívání jazyka (ve formě textů i mluveného projevu), druhý pól je spjatý se sociální praxí. Komplexní definici nabízí Jiří Nekvapil, který diskurz vnímá jako „soubor jazykových (obecně: znakových) reprezentací nějakého aspektu světa, spojený s určitým věděním, charakteristický pro určitou společenskou skupinu či instituci, která kontrolovaným produkováním těchto (a ne jiných) reprezentací zároveň přispívá k produkování sama sebe.“<sup>37</sup>

#### 1.3.1 Diskurz počítačových her

Diskurz počítačových her představuje určitou slovní zásobu, která ale proniká i do vyjadřování mimo oblast počítačových her a promítá se do běžného života. I když tento diskurz může být pro někoho naprosto cizí, může přinést zajímavé poznatky. Při bližším zkoumání diskurzu může být obtížné rozlišit, kdy se jedná o výraz slangový, kdy o profesionalismus a kdy o odborný termín.<sup>38</sup>

Pokud definujeme „názvy slangové (slangismy a profesionalismy) jako pojmenovávací prostředky speciální, které jsou funkční v neoficiálním nebo polooficiálním styku pracovním nebo zájmovém,“<sup>39</sup> řadíme slang počítačových her mezi mluvu zájmové skupiny. Rozvoj a zalíbení v počítačových hrách vedlo ke vzniku tzv. esportu, ve kterém hráči hrají hry na profesionální úrovni, stejně jako v jiném sportu, takže některé výrazy by mohly být řazeny k profesionalismům.

Skupina hráčů počítačových her je stále početnější, „a je to skupina vyhraněná, charakterizovaná jak svým fantastickým zaujetím pro „pařbu“ a intenzivním prožíváním simulovaného světa počítačových her, tak také specifickým vyjadřováním.“<sup>40</sup>

Slang počítačových her je oblastí dynamickou a velmi rychle se rozvíjející, jelikož jsou technologie neustále vylepšovány a každý rok jsou vydávány nové či aktualizované počítačové hry, a s tím přicházejí i nová slangová pojmenování. Je důležité podotknout, že tento slang je srozumitelný pouze pro hráče počítačových her a laikům bude připadat nejasný. „Snad bychom tu mohli mluvit až o určitém

---

<sup>37</sup> NEKVAPIL, Jiří (1,2), HOFFMANNOVÁ, Jana (3), HAJIČOVÁ, Eva (4). *Diskurz*.

<sup>38</sup> HOFFMANNOVÁ, Jana. *Pařani a gamesy (pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her)*.

<sup>39</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *Výběrový slovník českých slangů*. s. 3

<sup>40</sup> HOFFMANNOVÁ, Jana. *Pařani a gamesy (pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her)*.

sektařství: specifický jazyk (slang, žargon) a osobitý styl vyjadřování se tu stává jedním z hlavní atributů sociální skupiny, jeho prostřednictvím členové manifestují svou příslušnost ke skupině, a zároveň se pro ně stává prostředkem odlišení od skupin jiných, a tedy nezřídka i nositelem jakéhosi snobského exhibicionismu.<sup>41</sup>

Lexikum počítačových her je typické hravostí, neformálností, expresivitou, nadsázkou, ironií a jazykovou kreativitou, která umožňuje čelit uniformitě. Jelikož se hráči pohybují ve stylizovaném a simulovaném světě, dochází k vysoké míře stylizace jejich vyjadřování, které nepostrádá vtip a smysl pro humor. Vliv má také žánr sci-fi a fantasy, který se do her promítá.<sup>42</sup>

K utváření slangových výrazů obecně bylo řečeno více v předchozí kapitole, je nesporné, že největší vliv při přejímání má angličtina. „Výrazy přejaté z angličtiny mají tu výhodu, že jsou srozumitelné pro všechny hráče, nezávisle na jejich rodném jazyce.“<sup>43</sup> Díky online prostředí a možnosti hrát hry v módu multiplayer se setkávají při hraní her či na diskuzním fóru hráči z celého světa, a anglicismy jsou tak srozumitelné pro všechny. Bez angličtiny se ve světě počítačových her nelze obejít, dokladem jsou už samotné názvy her, které jsou anglické, i když je původ her může být český (např. *League of Legends*, *The forest*, *7 days to die*).

Při utváření lexika počítačových her dochází k uplatnění stejných postupů jako u ostatních slangismů. Jak je patrné i ze slovníku (viz kapitola 3 *Slovník*), dochází především k utváření podstatných jmen a sloves, méně už přídavných jmen a příslovcí. Uplatňují se tedy postupy transformační, tj. odvozování, skládání a zkracování, a transpoziční, tj. přenášení významu na základě metafory a metonymie, přejímání z cizích jazyků a tvoření sousloví.<sup>44</sup>

### 1.3.1.1 Odborná literatura o počítačovém slangu

Samotnému slangu se ve svých pracích a výzkumech věnovala řada jazykovědců. Zmíníme zde práci předního lingvisty zabývajícího se slangem Jaroslava Hubáčka, z jehož prací vycházely předchozí kapitoly, *Malý slovník českých slangů*, *O českých slanzích*, *Onomaziologické postupy ve slovní zásobě slangů*, *Výběrový slovník*

---

<sup>41</sup> HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy (*pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her*).

<sup>42</sup> Tamtéž.

<sup>43</sup> ZEJBRLÍKOVÁ, Romana. *Užívání jazyka v diskurzu počítačových her (tzv. diskusní fóra na internetu)*, s. 33.

<sup>44</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *Výběrový slovník českých slangů*.

*českých slangů*. Ovšem ani v jedné knize nenajdeme počítačový slang blíže popsany. Tato oblast nespisovné slovní zásoby patří mezi nové a neustále se utvářející skupiny. Počítačovému slangu, myšleno oblasti informační technologie, se ve své diplomové práci *Sociolekt oblasti informačních technologií*<sup>45</sup> věnovala Tereza Kosinová či Zuzana Kantorová ve své bakalářské práci *Jazyk uživatelů počítače*<sup>46</sup>. Konkrétně jazyku počítačových her se ve své diplomové práci *Užívání jazyka v diskurzu počítačových her (tzv. diskusní fóra na internetu)* věnovala Bc. Romana Zejbrlíková, která popsala jazyk hráčů počítačových her vyskytujících se na diskusních fórech. Cenný příspěvek k jazyku počítačových her přidala i Jana Hoffmannová článkem *Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her)*. Opomenout nemůžeme ani Michaelu Černou a její příspěvek *K tvoření slov v počítačovém slangu*, z něhož vycházíme v kapitole 1.2.2 *Tvoření slangových pojmenování*.

---

<sup>45</sup> KOSINOVÁ, Tereza. *Sociolekt oblasti informačních technologií*. Diplomová práce. Vedoucí PhDr. Ladislav Janovec, Ph.D. Univerzita Karlova v Praze. Pedagogická fakulta. 2010.

<sup>46</sup> KANTOROVÁ, Zuzana. *Jazyk uživatelů počítače*. Bakalářská práce. Vedoucí doc. PhDr. Marie Janečková, CSc. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Filozofická fakulta. 2009.

## 1.4 Počítačové hry

Odvětví počítačových her je stěžejním bodem celé diplomové práce, proto se v této kapitole zaměříme na definici počítačové hry, specifika počítačových her a jejich dělení.

Hra jako taková doprovází lidstvo od nepaměti, prvními hrami, které poskytovaly především zábavu, byly závody vozů, gladiátorské či olympijské hry. Pomocí hry si lidé osvojují nové znalosti a zkušenosti a je důležitým prvkem socializace. Samotný pojem hra je velmi široký a lze si pod ním představit různé aktivity, avšak s lidským vývojem se hry neustále proměňují. S příchodem internetu byla lidem poskytnuta nová varianta her, tj. hry digitální, které si získaly na popularitě.<sup>47</sup>

První počítačové hry se objevily v 50. letech 20. století, přičemž jejich tvůrci chtěli pouze ukázat možnosti počítačů, nikoliv vytvořit nové zábavní odvětví. V 70. letech jsou už průmyslově vyráběny první herní konzole pro domácí hraní a rozšiřuje se výroba herních automatů. V 80. letech nastává masivní obliba hraní počítačových her a herních konzolí, v té době se vytyčují všechny herní žánry, které existují dodnes.<sup>48</sup>

### 1.4.1 Definice pojmu počítačová hra

Mohlo by se zdát, že definice pojmu počítačová hra bude jednoduchá a vystačíme si s tím, že počítačová hra je hra hraná na počítači. Ovšem to není vždycky pravda, proto sáhne k podrobnější definici, ale nejprve si objasníme pojem hra.

#### 1.4.1.1 Hra

Teorií klasické hry nalezneme nespočet, jedna z nejznámějších uvádí, že jde o „dobrovolnou činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím ‚jiného bytí‘, než je ‚všední život‘.“<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> SUCHÁ, Jaroslava, Martin DOLEJŠ, Helena PIPOVÁ a kolektiv. *Hraní digitálních her českými adolescenty*.

<sup>48</sup> BENDOVÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*.

<sup>49</sup> SUCHÁ, Jaroslava, Martin DOLEJŠ, Helena PIPOVÁ a kolektiv. *Hraní digitálních her českými adolescenty*.

Obecné vymezení hry podává sociologická encyklopedie, kdy hra představuje „specifickou výrazovou formu chování a činnosti lidí různého věku, hlavně ale dětí, u nichž je předpokladem i nástrojem zdravého vývoje.“<sup>50</sup>

I z dalších teorií vyplývá, že hra nás provází v průběhu celého života, především však v dětském věku, díky ní dochází k rozvoji osobnosti, tedy tvořivého a kreativního myšlení, strategického myšlení, spolupráce či tělesné zdatnosti.

#### **1.4.1.2 Počítačová hra**

U nás se termínem počítačová hra rozumí hraní na počítači, ale také hraní na herní konzoli. V anglicky mluvících zemích se ale můžeme setkat s dvěma pojmy, *computer games* (hry hrané na počítači) a *video games* (videohry; hry hrané na konzolích).<sup>51</sup> S pojmy *computer games*, *game* a jejich obměnami se setkáváme v slovníku slangismů (kapitola 3 *Slovník*).

I když označení počítačová hra zahrnuje i další zařízení, na kterých se hrají hry (např. konzole, herní automaty, mobilní telefony, handheldy), dotazníkové šetření bylo zaměřeno především na hry hrané na počítači. Podstatou každé počítačové hry je virtuální svět, který odráží realitu (např. FIFA, NHL, GTA). Virtuální svět je vytvořen na základě knižní předlohy (např. Zaklínač) nebo je úplně smyšlený (např. League of Legends, Minecraft). Pomocí komponentů připojených k počítači (např. myš, klávesnice, volant, joystick apod.) hráč plní úkoly dané hry. Úkoly jsou dané žánrem každé hry, např. zničit nepřítel, vyhrát závod, postavit město (blíže v kapitole žánry počítačových her).

Pro sjednocení počítačových her a videoher užívá Suchá a kolektiv<sup>52</sup> nadřazený pojem digitální hry. „Digitálními hrami jsou tedy všechny elektronické hry, které je možné hrát prostřednictvím různých zobrazovacích zařízení, mezi něž patří počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole a další.“<sup>53</sup>

---

<sup>50</sup> KAMARÝT, Jan. *Hra*.

<sup>51</sup> JANATOVÁ, Lucie. *Souvislost mezi hraním počítačových her a agresí*.

<sup>52</sup> SUCHÁ, Jaroslava, Martin DOLEJŠ, Helena PIPOVÁ a kolektiv. *Hraní digitálních her českými adolescenty*.

<sup>53</sup> Tamtéž. s. 27

Dále můžeme počítačovou hru definovat jako „software, který není primárně určen na dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření uživateli poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci či rozvoj osobnosti.“<sup>54</sup>

Espen Aarseth a Pawel Grabarczyk přišli s ontologickým meta-modelem, který popisuje prvky a roviny her, ale také poukazuje na možnosti ve zkoumání her. Dle nich má každá hra 4 základní roviny, které se dále ještě dělí na tři podroviny:

- Fyzická rovina – hry zahrnují fyzické objekty a jsou hrány fyzickými entitami
  - Platforma
  - Fyzický interface
  - Chování
- Strukturální rovina – abstraktní a formální rysy hry
  - Komputační podrovina
  - Mechanická podrovina
  - Ekonomická podrovina
- Komunikační rovina
  - Presentace hry
  - Sémantická složka
  - Interface
- Mentální rovina – zaměření na to, jak je hra hrána nějakým agentem
  - Fenomenologická podrovina
  - Konceptuální podrovina
  - Sociální podrovina<sup>55</sup>

Ještě je důležité podotknout, že každá hra nemusí obsahovat všechny tyto prvky, model představuje především ucelený pohled na to, co všechno v hrách nacházíme a co všechno v nich můžeme zkoumat.

U počítačových her můžeme sledovat i určité charakteristiky, mezi něž patří: „přítomnost pravidel (co může a nemůže být děláno a kdy), využívání různých hráčských schopností (určité dovednosti, strategie či působení štěstí), výskyt určitého

---

<sup>54</sup> JANATOVÁ, Lucie. *Souvislost mezi hraním počítačových her a agresí*. s. 22

<sup>55</sup> BENDOVI, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*.



druhu výsledku (jako je výhra nebo prohra, dosažení vyššího skóre či rychlejšího času při plnění úkolu) a přítomnost konfliktu (vůči protihráči či okolnostem).“<sup>56</sup>

Důležitým faktorem počítačových her je také interaktivita, která je hráči během hraní poskytnuta. Jedná se o interakci mezi hráčem a počítačem. Blíže k důvodům, které uváděli samotní žáci, se dostaneme v kapitole 2 *Praktická část*.

#### **1.4.2 Dělení počítačových her**

Počítačové hry můžeme dělit na základě několika kritérií – podle počtu hráčů, módu připojení k internetu, žánru, platebního modelu a doporučeného věku. Při dělení dle žánru budeme vycházet z dělení, které bylo uvedeno v dotazníkovém šetření.

##### **1.4.2.1 Počet hráčů**

Podle počtu hráčů rozlišujeme počítačové hry na singleplayer a multiplayer. Dle anglického označení můžeme odvodit, že singleplayer značí hru pro jednoho hráče, tedy hráč hraje sám. Jeho spoluhráči, protihráči, zvířata či předměty jsou ovládáni počítačem.

Multiplayer značí mód hry pro více hráčů, tzn. každý hráč je připojen na svém zařízení a navzájem jsou propojeni pomocí sítě. Tento mód umožňuje, aby hráči hráli proti sobě nebo aby hráli společně proti protihráči, který je ovládán počítačem, či skupina hráčů soupeří proti druhé skupině hráčů. Tento mód je mezi hráči oblíbenější, jelikož umožňuje interakci mezi hráči, mohou mezi sebou komunikovat (pomocí zpráv či hovoru), plánovat strategii hry apod. Toto tvrzení podporuje i dotazníkové šetření, ve kterém žáci častěji hrají v módu multiplayer. Na závěr zmíníme, že některé hry umožňují obě varianty hraní.

##### **1.4.2.2 Režim připojení k internetu**

Podle připojení rozlišujeme počítačové hry na online a offline. „Online počítačové hry jsou takové, které umožňují díky propojení přes internet či LAN<sup>57</sup> společnou hru několika hráčů, kteří od sebe mohou být vzdáleni stovky až tisíce kilometrů. Online hry tedy umožňují hráči hrát hru s někým dalším (multiplayer).“<sup>58</sup> Zatímco pro offline

---

<sup>56</sup> SUCHÁ, Jaroslava, Martin DOLEJŠ, Helena PIPOVÁ a kolektiv. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. s. 27

<sup>57</sup> LAN – Local Area Network – lokální, místní síť. Jedná se o počítačovou síť, která pokrývá malé území (např. v rámci budovy, firmy, školy, univerzitní koleje).

<sup>58</sup> JANATOVÁ, Lucie. *Souvislost mezi hraním počítačových her a agresí*. s. 23

hry není nutné připojení k internetu, tzn. že hráč nemůže být propojen s nikým dalším a hraje sám na jednom počítači (singleplayer).

### **1.4.2.3 Žánr**

Dále můžeme dělit hry podle žánru. Každá hra má svá specifika, podle kterých rozlišujeme jednotlivé kategorie, například cíl hry, prostředí, postava, míra násilí. Rozdělení her do žánrů není jednoznačné, jelikož některé hry splňují charakteristiky vícero žánrů a navzájem se tak prolínají. V této kapitole budou blíže charakterizovány žánry, které byly uvedeny v dotazníkovém šetření, a jejich řazení je abecední.

#### **Adventury**

Adventury nebo také dobrodružné hry představují dobrodružný příběh, ve kterém hráč jedná v roli hlavní postavy. Jeho cílem je vyřešit hlavní úkol, který plní pomocí různých hádanek a dílčích úkolů, při kterých se například snaží získat předměty, informace z rozhovoru apod. Úkol musí být vyřešen, aby se hráč mohl posunout dále v příběhu. Hra končí v momentě vyřešení hlavního úkolu.

#### **Akční**

Do akčních her řadíme především střílečky a bojové hry, které jsou založeny na fyzické akci jako je střelení, zápasení, skákání, běhání apod. Příběh v tomto žánru her není podstatný, hry vyžadují především pohotové reakce. Cílem je vydržet (přežít) až do konce a porazit tak protihráče. Velmi často se tyto hry hrají ve více hráčích online.<sup>59</sup>

#### **Logické**

Žánr logických her je založen na použití logického uvažování, pomocí kterého musí hráč vyřešit sled úkolů, přes které se dostane až do cíle, ideálně v časovém nebo bodovém rekordu. V jednotlivých úkolech musí hráč vyřešit logické hádanky, např. skládačky, puzzle, rébusy, najít cestu z bludiště, najít další vodítko, správně používat předměty.

#### **RPG**

Role-playing game (RPG) (v češtině hra na hrdiny) představuje žánr, v němž je stěžejní hrdina, který se pohybuje ve virtuálním (fantasy) světě a postupně se vyvíjí a získává nové schopnosti. Charakteristika hlavní postavy bývá rozličná, jelikož si

---

<sup>59</sup> JANATOVÁ, Lucie. *Souvislost mezi hraním počítačových her a agresí.*

sám hráč na začátku hry volí jednotlivé atributy jako je rasa, pohlaví (člověk, elf atd.) povolání (bojovník, mág atd.), orientaci postavy (kladný, záporný). Existuje i online trh, na kterém mohou hráči nakupovat jednotlivé skiny hlavních postav či předměty k dokončení hry.<sup>60</sup> Příběh bývá velmi rozvětvený a k jeho dokončení je třeba porazit „temnou stranu“.

### **Simulátory**

Cílem simulátoru je co nejpřesněji a nejrealističtěji napodobit určité činnosti či jevy. Škála simulací je široká, od simulací technických (ovládání bagru, formule) přes simulaci vedení firmy, či stavby po simulaci pravého života.<sup>61</sup> Velmi často se v hrách využívají realistické napodobeniny dopravních prostředků (letadel, automobilů apod.), proto hry využívají např. i vojenští a dopravní piloti k trénování. Při manipulaci s dopravními prostředky se simulátory přibližují k závodním hrám.

### **Sportovní**

Tento žánr je inspirován nejrůznějšími sporty, nejčastěji se jedná o simulaci daného sportu, proto někdy bývají řazeny mezi simulátory. Mezi nejčastější námět na hru patří fotbal a hokej, dále také basketbal, golf či tenis. V těchto hrách jsou nejčastěji zobrazováni současní sportovci a sportovní celebrity, za které může hráč hrát. Bývá zde i možnost vytvoření vlastního sportovce. Tento žánr her je oblíbený především mezi fanoušky daného sportu.<sup>62</sup>

### **Strategické**

„Základním znakem je, že hraní těchto her vyžaduje strategické myšlení. Hry jsou založeny na principu vlastnictví určitého města, základny či území a hráč je ekonomicky spravuje a rozvíjí je. Cílem je zničit soupeře nebo postoupit na nejvyšší úroveň. Zvolení co nejlepší strategie je pak prostředkem k tomuto cíli.“<sup>63</sup> Hráč v těchto hrách může vystupovat jako jednatel či v rámci skupiny, se kterou spolupracuje a směřuje k danému cíli.

---

<sup>60</sup> SUCHÁ, Jaroslava, Martin DOLEJŠ, Helena PIPOVÁ a kolektiv. *Hraní digitálních her českými adolescenty*.

<sup>61</sup> Tamtéž.

<sup>62</sup> JANATOVÁ, Lucie. *Souvislost mezi hraním počítačových her a agresí*.

<sup>63</sup> SUCHÁ, Jaroslava, Martin DOLEJŠ, Helena PIPOVÁ a kolektiv. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. s. 34

## Výukové

Didaktická počítačová hra poskytuje hráči rozvoj osobnosti. Nejčastěji mezi hráče spadají děti předškolního a školního věku, těm je zábavnou formou zprostředkováno určité učivo. Děti předškolního věku mohou ve hře procvičovat barvy, písmena či číslice, pojmenovávají zvířata nebo rostliny či se učí o činnostech dospělých (povolání, domácí práce). Žákům základních i středních škol je ve hře zprostředkována učební látka, která je rozdělena např. podle věku a školního předmětu.<sup>64</sup>

## Závodní

„Hry zahrnující automobilové závody, jejichž základním principem je dostat se první do cíle. Hráč ovládá dopravní prostředek obvykle pomocí klávesnice či s využitím nějakého specifického přídatného periferního zařízení (volant, gamepad, joystick).“<sup>65</sup> Závodní hry jsou velmi podobné simulátorům, hlavním rozdílem je, že v závodních hrách nejde o co nejpřesnější napodobení reality, naopak je velmi důležitá zábavnost, která je poskytnuta pomocí rychle se měnících efektů.

### 1.4.3 Counter-Strike

Celým názvem Counter-Strike: Global Offensive (hojně užívaná iniciálová zkratka CS:GO), hra, kterou řadíme mezi multiplayer, který umožňuje spolupráci hráčů proti jiné skupině hráčů, ovšem módů, které tato hra nabízí, je několik. Dále spadá do žánru online her a je jednou z typických akčních her, konkrétněji je řazena mezi střílečky, kvůli tomu ji PEGI<sup>66</sup> doporučuje pro kategorii hráčů 16+<sup>67</sup>.

Základem této hry je souboj dvou týmů – protiteroristické jednotky (CT – Counter-terrorist) a teroristů (T – terrorist). Hlavním úkolem teroristů je umístit a nechat vybuchnout bombu na předem určeném místě na mapě nebo zneškodnit tým protihráčů. Protiteroristická jednotka má za úkol zneškodnit teroristy, případně umístěnou bombu.

---

<sup>64</sup> JANATOVÁ, Lucie. *Souvislost mezi hraním počítačových her a agresí*.

<sup>65</sup> SUCHÁ, Jaroslava, Martin DOLEJŠ, Helena PIPOVÁ a kolektiv. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. s. 35

<sup>66</sup> PEGI (Pan European Game Information) je hodnotící systém vyvinutý Evropskou federací interaktivního software, který má podporu Evropské komise a představuje „model evropské harmonizace na poli ochrany dětí“.

<sup>67</sup> Do kategorie PEGI 16+ jsou řazeny hry, které splňují následující specifikaci: násilí a sexuální aktivity ve hře vypadají stejně jako v reálném životě, může se zde objevovat extrémnější vulgární mluva, užívání tabáku a drog a vykreslení kriminálních aktivit.

V roce 1999 byla hra Counter-Strike vydána jako modifikace hry Half-Life. Než došlo k vydání samostatné verze, stala se kompetitivní střílečkou, která je hraná z vlastního pohledu, s oddanou komunitou hráčů, což potvrzuje počet hráčů za poslední měsíc, ten činí 23 370 421 hráčů<sup>68</sup>. Každý hráč má při spuštění hry na výběr z několika herních módů:<sup>69</sup>

- **Competitive** (Kompetitivní) – Tento herní mód stál na počátku vzniku hry, pravděpodobně bude jedním z nejhranějších, jelikož v tomto módu probíhají i zápasy profesionálních hráčů. Proti sobě se vždy utkají dva týmy po pěti hráčích, hráč se do hry může připojit sám a je přiřazen do jednoho týmu nebo do hry vstoupí s vlastním pětičlenným týmem. Aby hráči zvýšili šanci na výhru, musí v průběhu hry nakupovat různé zbraně, brnění, zneškodňovací či záchranné sady a upravovat svou herní strategii. Hru vyhrává tým, který jako první získá 16 bodů, za každé vyhrané kolo lze získat 1 bod, hra je rozdělena na dva poločasy, jeden poločas trvá 15 kol.
- **Wingman** (Parták) – Tento herní mód hrají dva hráči proti dvěma v 16 kolech. Platí zde stejná pravidla jako v herním módu Competitive. Hráči rovněž nakupují zbraně a brnění a jejich cílem je buď umístit bombu na určité místo, či toto místo bránit.
- **Casual** (Klasický nenáročný) – Tento mód hry je určen pro hráče, kteří nechtějí hrát celých třicet kol, zápas mohou kdykoliv vypnout. Hráči dostávají automaticky brnění a sadu pro zneškodňování bomb a za každé zabití bonusovou odměnu.
- **Deathmatch** (Zápas na život a na smrt) – Tento mód umožňuje okamžité oživení, ovšem po znovuzrození hráči mají pouze omezený čas na to, aby nakoupili zbraně a střetli se s nepřítelem. V průběhu zápasu dostávají hráči bonusové body, použití různých zbraní k zabití má odlišnou hodnotu bodů.
- **Arms race** (Závod ve zbrojení) – Obdobně jako mód Deathmatch umožňuje okamžité oživení, ovšem hráči se pohybují na jedné z možných těsných map. Po každém zabití hráč získá novou zbraň, cílem je zabít

---

<sup>68</sup> Údaj k 18. 2. 2023

<sup>69</sup> *Counter-Strike: Global Offensive*.

nepřítele s každou zbraní, poté hráč získá zlatý nůž, kterým může ukončit celý zápas.

- **Demolition** (Demolice) – V módu Demolition se hráči střídají jako útočníci a obránci při ostřelování či obraně jednoho místa s bombami. Každý hráč na začátku hry obdrží startovací zbraň, ta se mění na jinou a výkonnější s každým zabitím nepřítele.
- **Flying Scoutsman** (Létající skaut) – Tento mód je specifický v tom, že nepenalizuje hráče za střelbu během pohybu a dovoluje hráčům pouze dvě zbraně (odstřelovací pušky a nože). Dalším specifikem je snížená gravitace, proto mohou hráči vzlétnout. Celkem je hraje v 9 kolech.

Herní módy v takto populární hře jsou často aktualizovány a upravovány. Vývojáři některé nové módy zpřístupní pouze na omezený čas, popsát tedy všechny existující módy by bylo obtížné, proto byly představeny módy, které jsou vytvořeny od začátku existence hry Counter-Strike, a módy, které patří k těm nejoblíbenějším a nejhranějším.

#### 1.4.4 Minecraft

Minecraft představuje počítačovou hru, kterou lze hrát jak v režimu singleplayer, tak multiplayer. Obdobně jako v hře Counter-Strike umožňuje hra Minecraft několik herních módů, v každém z nich je cíl hry odlišný. Hráč si hru může spustit v online i offline režimu, výběr je závislý na módu, který chce hráč hrát. Svou charakteristikou je Minecraft nejbliže žánru RPG, rovněž splňuje i některá specifika dobrodružného žánru. Systém PEGI Minecraft klasifikuje mezi kategorie PEGI 7+<sup>70</sup>.

Tato počítačová hra se odehrává v otevřeném světě, tzn. že hráč má neomezenou svobodu pohybu a činnosti. Specifikem Minecraftu je, že je celý herní svět tvořen z krychlí, proto hráči pro tuto hru užívají i označení *kostičková hra*. Krychle představují nejrůznější materiály a mají své různorodé vlastnosti. Z krychlí je vytvořena i hlavní postava – *Steve*.

Mezi počítačové hry vstoupil Minecraft v roce 2009, ovšem až v roce 2011 byl vydán v plné verzi. Za tu dobu se stal nejprodávanejší počítačovou hrou v historii, měsíčně

---

<sup>70</sup> Do kategorie PEGI 7+ jsou řazeny hry, které splňují následující specifikaci: v obsahu těchto her se mohou vyskytovat scény, které nahánějí hrůzu, a proto nemohou být hry zařazeny do kategorie 3+. Jsou zde povoleny jisté scény částečné nahosti, ale nikdy ne v sexuálním kontextu.

tuto hru aktivně hraje 181 226 546 hráčů<sup>71</sup>. Do Minecraftu jsou pravidelně přidávány nejrůznější větší či menší modifikace tak, aby hra stále byla pro hráče co nejvíce atraktivní. My si blíže představíme 5 základních módů, ve kterých lze hru spustit:<sup>72</sup>

- **Survival Mode** (mód přežití) – Mód přežití představuje svět, ve kterém musí hráč sbírat suroviny, stavět budovy a bránit se útočícím mobům. Po smrti se hráč ožíví a může pokračovat ve hře.
- **Creative Mode** (tvořivý mód) – V tomto módu je hráč nesmrtelný, má schopnost létat a může ničit bloky, které jsou v jiných módech nezničitelné. Má přístup k neomezeným zásobám surovin. Hráčům tvořivý mód poskytuje svobodu představivosti, jelikož mají schopnost vytvořit různé architektonické stavby.
- **Adventure Mode** (dobrodružný mód) – Dobrodružný mód disponuje omezenými funkcemi, neumožňuje hráči létat a jednoduše ničit či umisťovat bloky. Hráč se musí bránit útočícím mobům, po poškození umírá.
- **Spectator Mode** (pozorovací mód) – Tento mód umožňuje hráči pozorovat herní svět z pohledu jiných hráčů či mobů, umožňuje prolétávat bloky, hráč ovšem nedisponuje schopností interakce s prostředím.
- **Hardcore Mode** (nemilosrdný mód) – V tomto módu má hráč stejné schopnosti jako v módu přežití, rozdíl je v tom, že po smrti se hráč nemůže oživit a jeho vytvořený svět bude smazán.

Při spuštění hry si hráči mohou vybrat rovněž stupeň obtížnosti. Mezi 4 základní stupně patří mírumilovný, lehký, normální a těžký. S každým stupněm obtížnosti přibývají tzv. mobové, kteří se ve hře objevují, případně na hráče útočí. Právě mobové jsou další nedílnou součástí této hry. Moby můžeme rozdělit na několik kategorií podle účelu, které ve hře plní: pasivní až ochočitelní (neútočí a mohou být pro hráče užiteční; např. *prase, kočka, kráva, ovce*), neutrální (neútočí, pokud k tomu nejsou podníceni; např. *vlk, Piglin, včela*), agresivní (okamžitě útočí na hráče; např. *Creeper, Zombie, Witch*), užiteční (jsou vytvořeni hráčem; např. *Železný a Sněžný Golem*) a vůdcovští (disponují složitějšími útočnými vzory a pohyby a mají větší množství zdraví než ostatní mobové; např. *Drak z Endu, Wither*).

---

<sup>71</sup> Údaj k 5. 3. 2023. Statistika webové stránky Active Player.

<sup>72</sup> *Minecraft - Differences Between Creative, Survival, And Hardcore Game Modes.*

## 2 Praktická část

### 2.1 Cíl a metodologie

Cílem praktické části diplomové práce je zachytit a analyzovat specifika slovní zásoby, kterou užívají žáci 2. stupně základních škol a žáci středních škol v komunikaci týkající se vybraných počítačových her. V současné době jsou žáci obklopeni nespočtem různých druhů počítačových her, proto pro účely této práce byly vybrány nejhranější počítačové hry. Počítačové hry v současné době nepředstavují pouze volnočasovou aktivitu, ale některé z nich se pro svůj výukový aspekt dají využít i ve školních hodinách.

Tím se dostáváme k faktu, že žáci nevyužívají slovní zásobu pouze při hraní počítačových her, ale přenášejí ji i do běžné komunikace. Cílem této práce je tedy pomocí dotazníkového šetření sestavit heslář nejfrekventovanější lexikálních jednotek a provést formálně-sémantickou analýzu těchto lexikálních jednotek. Sestavený heslář by měl posloužit k porozumění žákům, kteří využívají tuto specifickou slovní zásobu, a zároveň k analýze nově vznikající komunikační oblasti.

Pro sběr dat byla zvolena metoda dotazníku. Žáci vyplnili celkem dva dotazníky, cílem prvního dotazníku bylo zjistit nejhranější počítačové hry, druhý dotazník byl sestaven na základě dvou vybraných nejhranějších her. První dotazník byl tvořen 15 otázkami, otevřenými i uzavřenými. Druhý dotazník byl rozdělen na dvě části, každá část představovala jednu počítačovou hru. Celkem ho tvořilo 83 otázek, především otevřeného charakteru.

Dotazníky byly žákům rozeslány prostřednictvím aplikace MS Teams či Google Classroom, žáci základních škol je vyplňovali ve vyučovacích hodinách, žáci středních škol ve svém volném čase. Čas vyplňování se u jednotlivých žáků velmi lišil, záleželo především na tom, zda daný žák hraje či nehraje počítačové hry. Pokud žák odpověděl, že počítačové hry nehraje, automaticky mu byly další odpovědi uzavřeny a dotazník byl ukončen.



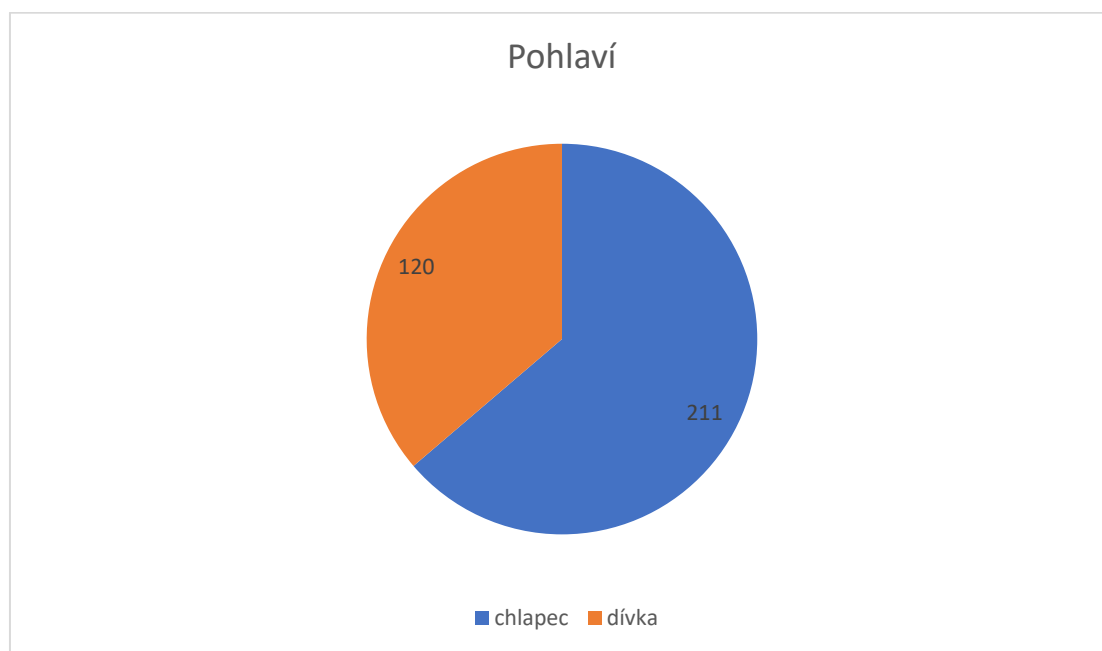
## 2.2 Dotazníkové šetření

### 2.2.1 Respondenti

Dotazníků se zúčastnili žáci 2. stupně dvou základních škol v Jičíně a žáci dvou jičínských středních škol z 1. – 3. ročníku. První dotazník byl mezi žáky rozeslán v květnu 2022 a výsledky byly sbírány po dobu dvou týdnů. Druhý dotazník byl rozeslán v červnu 2022 a výsledky byly sbírány jeden týden v červnu a následně dva týdny v září po začátku školního roku. Na každé škole vyplňovali dotazník vždy žáci jedné třídy v ročníku. První dotazník zodpovědělo celkem 331 žáků, druhý celkem 297. Celková čísla obou dotazníků se liší kvůli absenci v době vyplňování dotazníku v dané třídě.

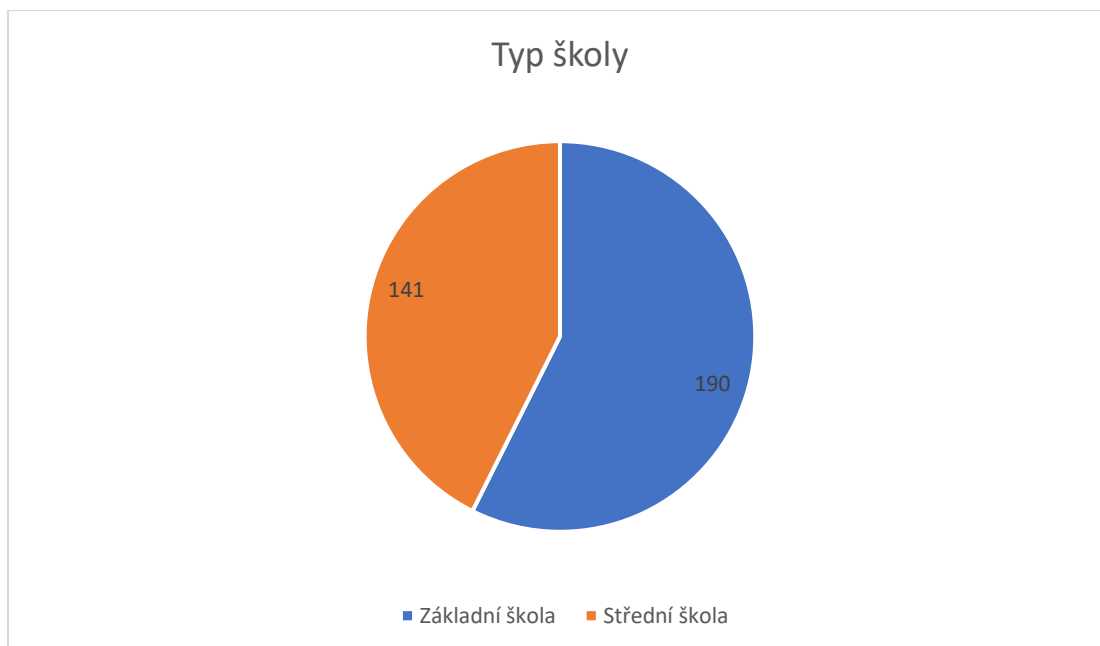
### 2.2.2 Úvodní dotazník

Úvodního dotazníku se zúčastnilo celkem 331 žáků. Jak můžete vidět níže v *Grafu 1*, z celkového počtu bylo 211 chlapců a 120 dívek, procentuálně vyjádřeno 63,7 % a 36,3 %.



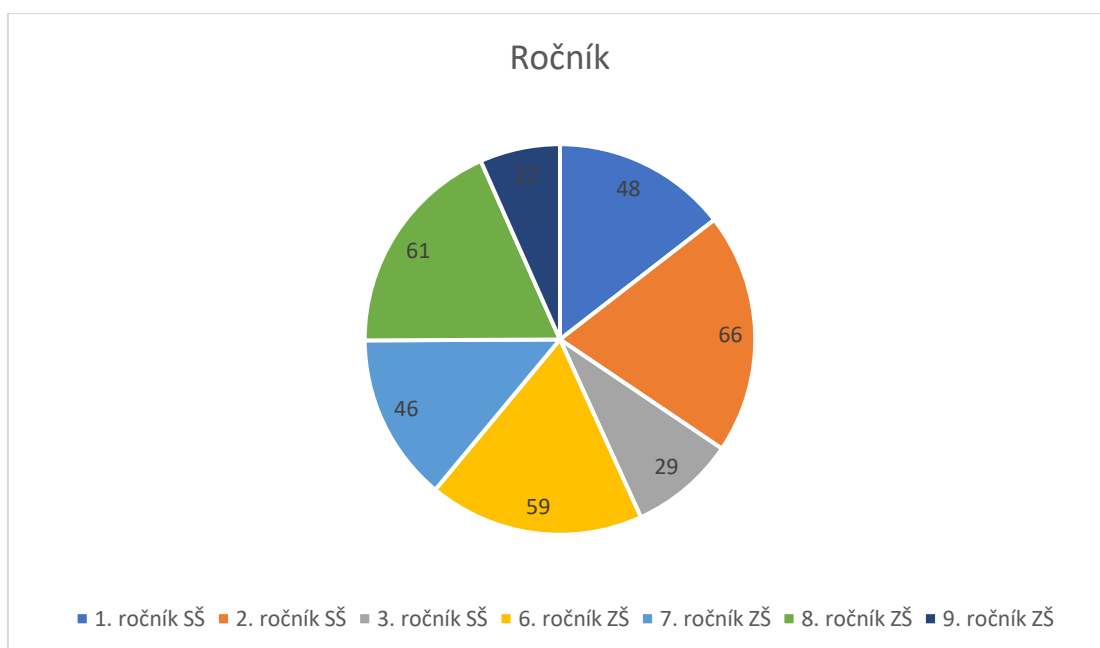
Graf 1 – Pohlaví

Pokud porovnáme žákovské zastoupení na jednotlivých typech škol, tak žáků ze základních škol bylo 190, tedy 57,4 %, a žáků ze středních škol 141, tedy 42,6 %.



Graf 2 – Typ školy

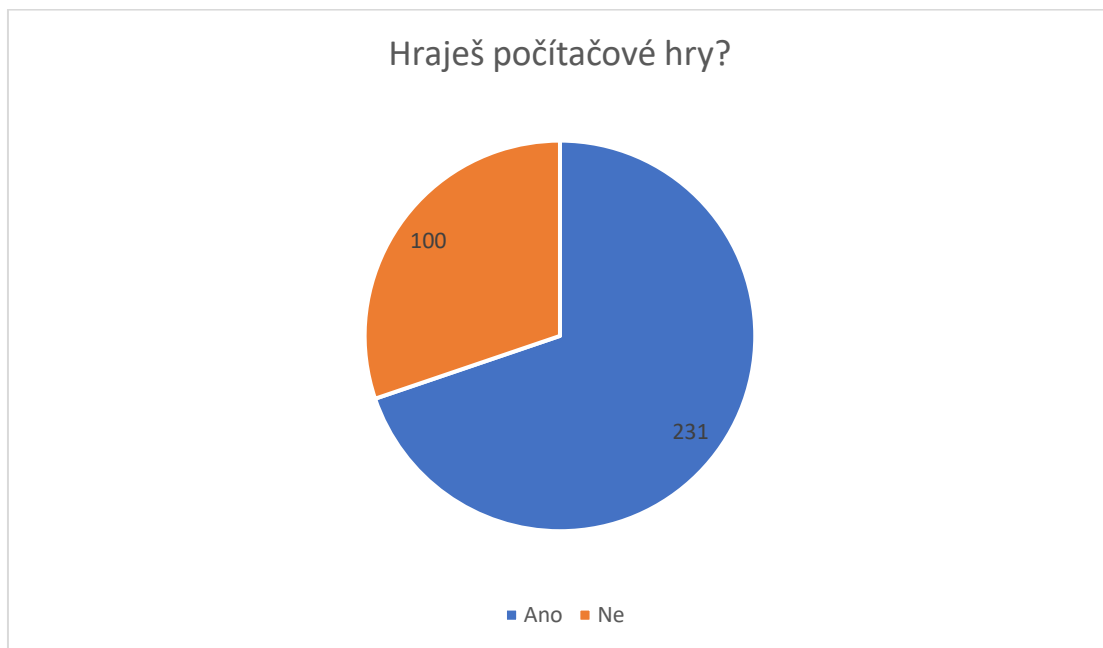
Dále bylo v dotazníku sledováno zastoupení jednotlivých ročníků, jak už bylo řečeno, dotazníku se účastnili pouze žáci druhého stupně základních škol a 1. – 3. ročníku středních škol. V *Grafu 3* můžeme sledovat jednotlivé početní zastoupení, pokud bychom tato čísla převedli na procenta, zastoupení je následující: 1. ročník SŠ 14,5 %, 2. ročník SŠ 19,9 %, 3. ročník SŠ 8,8 %, 6. ročník ZŠ 17,8 %, 7. ročník ZŠ 13,9 %, 8. ročník ZŠ 18,4 % a 9. ročník ZŠ 6,6 %.



Graf 3 – Ročník

Dále byly v otázkách 4-9 sledovány slangové výrazy běžných slov, které se pojí s hraním počítačových her. Podrobné výsledky jsou obsahem *Přílohy 3: Výsledky úvodního dotazníku*. I tyto výrazy jsou zařazeny do *Slovníku*.

Otázka 10 zjišťovala, jak velké zastoupení žáků hraje ve svém volném čase počítačové hry. Z následujícího grafu můžeme vyčíst, že větší zastoupení mají žáci, kteří počítačové hry hrají, jejich zastoupení je poměrně vysoké. Pokud čísla z grafu vyjádříme procentuálně, zjistíme, že žáků, kteří hry hrají, je 69,8 % a žáků, kteří hry nehrají, je 30,2 %.

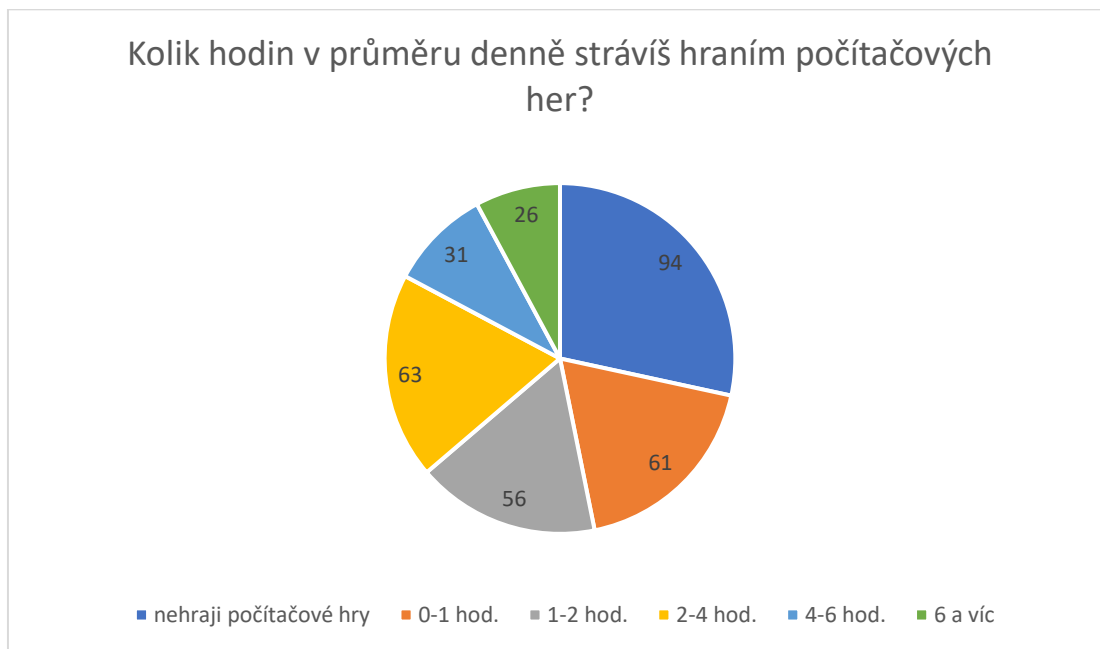


Graf 4 — Hraješ počítačové hry?

Otázka 11 se zabývala průměrným denním počtem hodin, které žáci stráví u hraní počítačových her. Z *Grafu 5* můžeme vyčíst, že nejčastěji žáci u hraní počítačových her stráví 2-4 hodiny, tito žáci tvoří 19 % respondentů. Druhou téměř stejně početnou skupinu tvoří žáci, kteří u hraní stráví maximálně 1 hodinu denně, tu tvoří 18,4 % respondentů. 16,9 % žáků odpovědělo, že hraje 1-2 hodiny denně. Menší, i když stále nezanedbatelnou skupinu tvoří respondenti, kteří počítačové hry hrají 4-6 hodin denně, v přepočtu na procenta 9,4 %. Nejméně žáků hraním stráví 6 a více hodin, těch je 7,9 %.

Obdobné výsledky vykazuje i výzkum na Institutu pro psychologický výzkum Fakulty sociálních studií Masarykovy univerzity, který zkoumá hráče starší 18 let. Tito hráči v průměru stráví hraním počítačových her 2,9 hodin v pracovní den, během

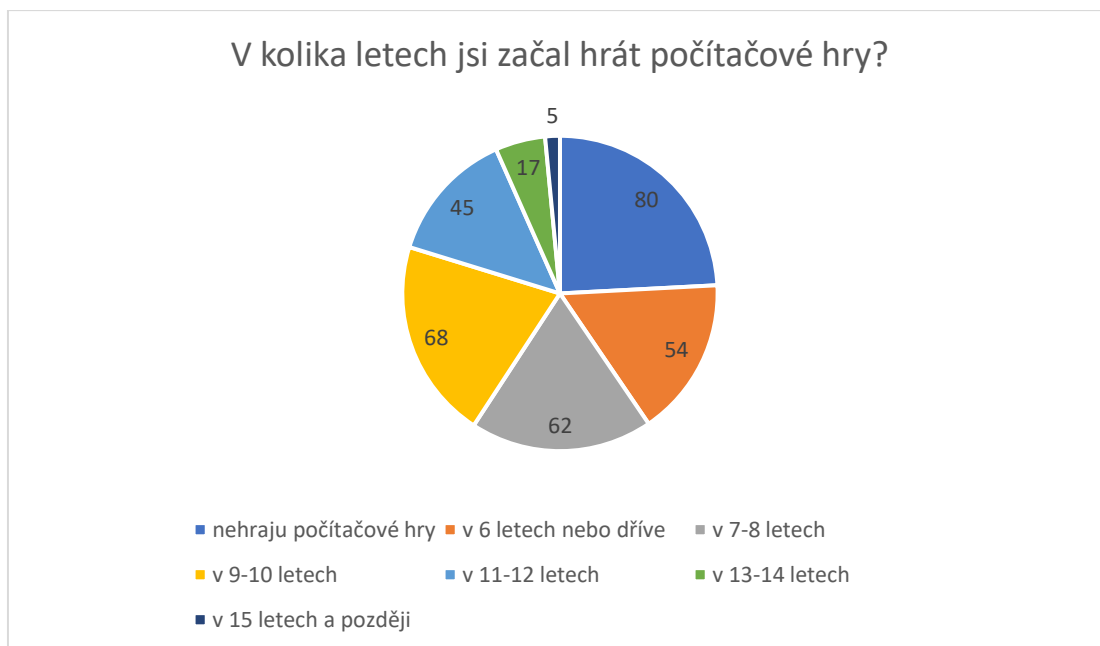
volného dne 5,4 hodin. I když se v médiích objevují spekulace o závislosti na počítačových hrách, z těchto čísel nelze vyvozovat žádné závěry. Z výzkumu Masarykovy univerzity vyplývá, že hráčů s potencionálním rizikovým hraním je 1,48 %.<sup>73</sup>



Graf 5 — Kolik hodin v průměru denně strávíš hraním počítačových her?

Otázka 12 zjišťovala v kolika letech začali žáci hrát počítačové hry. 20,5 % žáků začalo hrát přibližně v 9-10 letech, v 7-8 letech začalo hrát 18,7 % žáků, velké zastoupení, tedy 16,3 %, mají i žáci, kteří se hraní věnují už od 6 let. V 11-12 letech začalo hrát 13,6 %, mezi méně početné zastoupení patří začátek hraní v 13-14 letech, v tomto věku začalo hrát pouze 5,1 % žáků a pouze 1,5 % žáků začalo hrát v 15 letech či později.

<sup>73</sup> STAŠEK, A., SUCHÝ, V., SIŘÍNKOVÁ, S. BLINKA, L. a PŘIKRYLOVÁ, A. *Hráči počítačových her v Česku: proč hrají a co hry přináší.*



Graf 6 — V kolika letech jsi začal hrát počítačové hry?

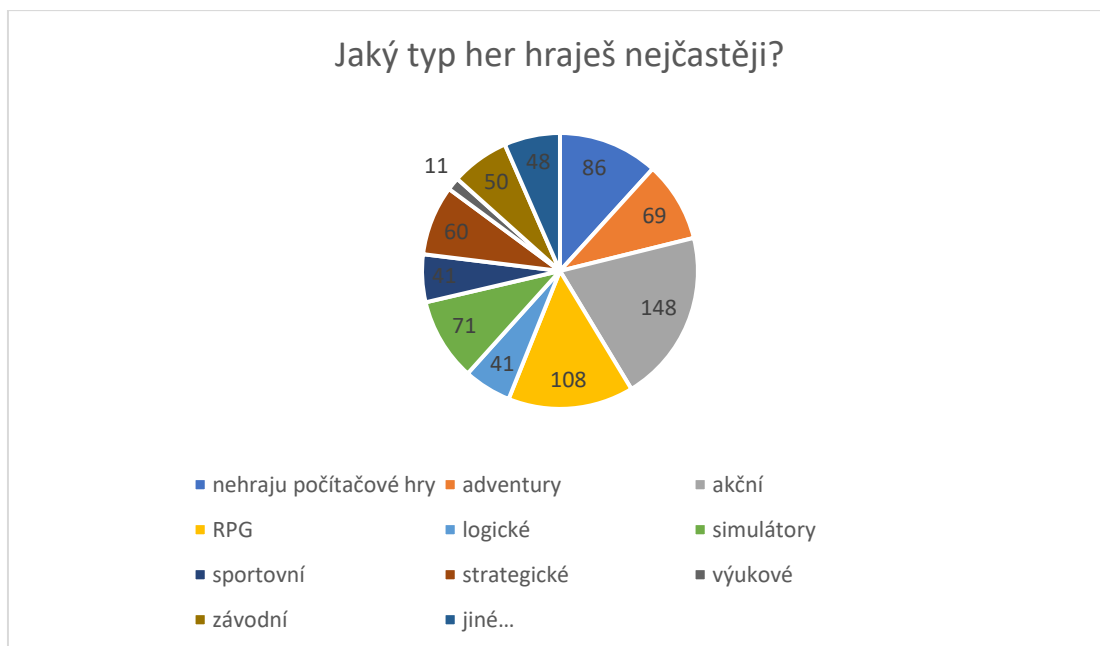
Otázka 13 byla specifická v tom, že žáci označovali 1-3 odpovědi, jelikož jedna hra může splňovat několik typů najednou. Cílem otázky bylo zjistit, jaký typ her žáci hrají nejčastěji. Celkem 44,7 % žáků označilo jako nejčastěji hraný typ akční<sup>74</sup> počítačové hry, 32,6 % označilo typ RPG<sup>75</sup>, 21,5 % žáků vybralo jako často hrané simulátory<sup>76</sup>, o 2 žáky méně, tedy 20,8 % označilo adventury<sup>77</sup>. Nižší procentuální zastoupení pak mají strategické – 18,1 %, závodní – 15,1 %, logické a sportovní – oba typy s 12,4 %, pouhé 3,3 % žáků označilo hry výukové. Žáci také mohli zvolit odpověď jiná a napsat typ her, který se mezi vybranými nevyskytuje. Tuto odpověď zvolilo celkem 14,5 % žáků a mezi odpověďmi se vyskytovaly typy jako *střílečky*, *relaxační*, *příběhové*, *karetní*, *hororové* a *arkádové*.

74 Ničení cílů pomocí bojových technik

75 Příběhová hra, ve které hráč jedná v pozici hlavního hrdiny

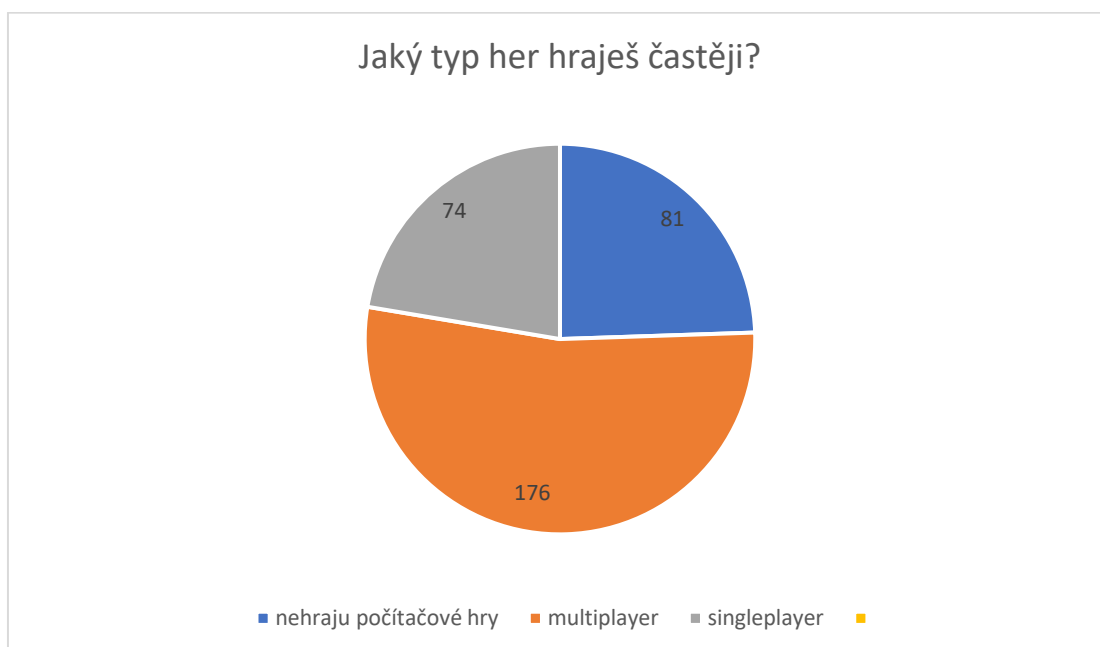
76 Řízení osobního automobilu, vlaku, letadla atd.

77 Hra, ve které hlavní hrdina řeší různé úkoly a hádanky



Graf 7 — Jaký typ her hraješ nejčastěji?

V otázce 14 vybírali žáci z dalšího rozdělení her, tentokrát na typy podle režimu připojení, singleplayer a multiplayer. Jednoznačně žáci častěji volili typ multiplayer, který jim umožňuje hrát online i s jinými hráči, celkem tento typ označilo 53,2 %, zatímco typ singleplayer označilo 22,4 % žáků.



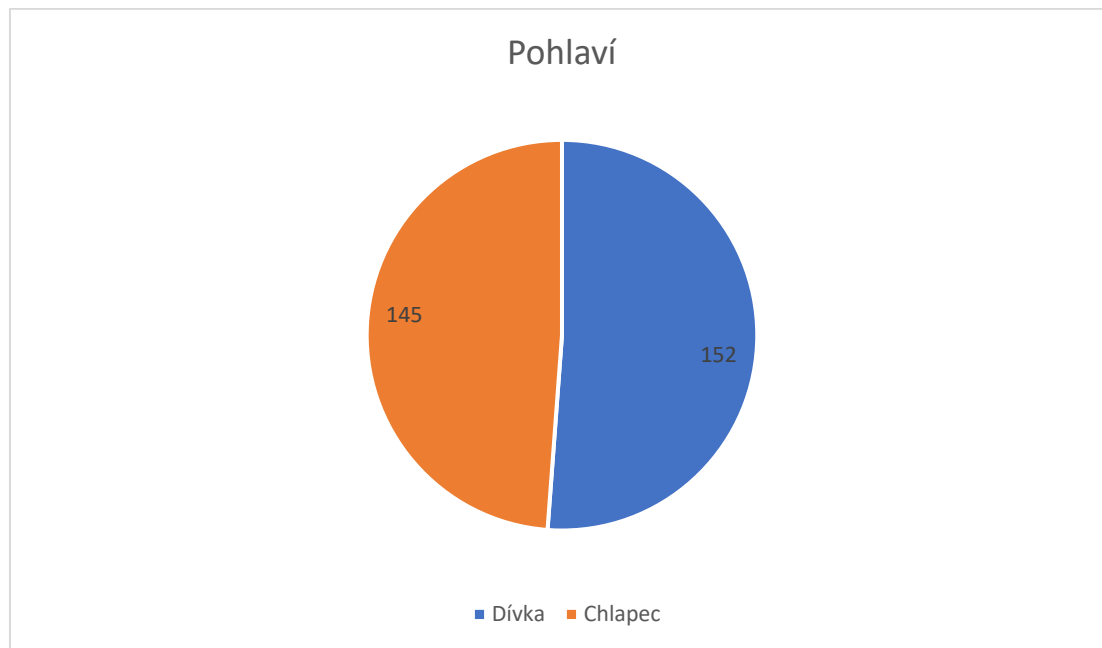
Graf 8 — Jaký typ her hraješ častěji?

Otázka 15 byla otevřená a žáci měli sepsat 3 jimi nehranější počítačové hry. Cílem bylo zjistit, jaké hry žáci nejvíce hrají a na základě těchto odpovědí byl sestaven

druhý dotazník. Nejčastěji hranými se staly hry Minecraft a Counter Strike, ty byly použity do druhého dotazníku. Dále se mezi častěji hranými počítačovými hrami objevilo League of Legends, GTA a Fortnite.

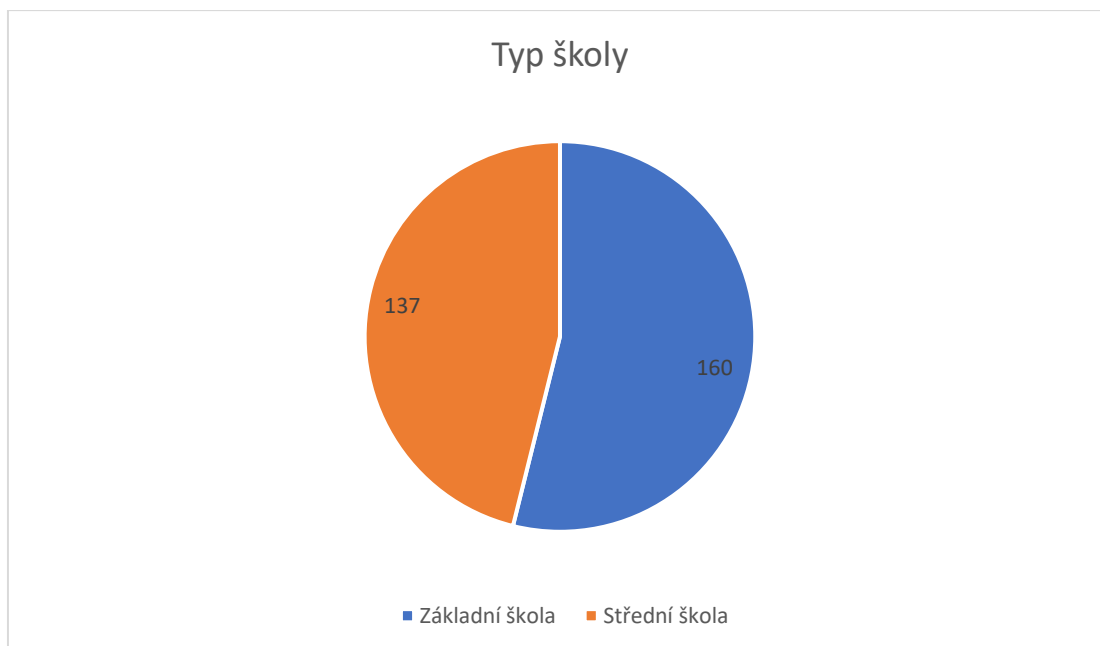
### 2.2.3 Druhý dotazník

Druhého dotazníku se celkem zúčastnilo 297 žáků ze základních a středních škol. Zastoupení dívek a chlapců bylo téměř rovnoměrné, 51,2 % z celkového počtu zaujímají dívky a chlapci 48,8 %.

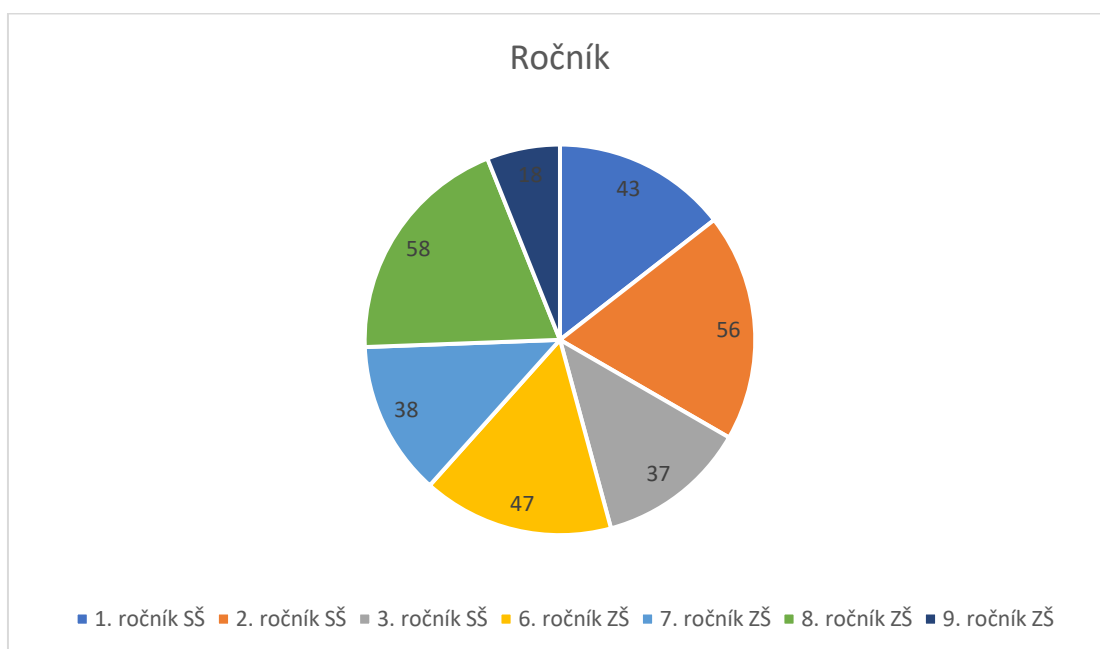


Graf 9 – Pohlaví

Vyšší zastoupení v druhém dotazníku měli žáci základních škol, celkem tvořili 53,9 %, zatímco žáci středních škol 46,1 %. Nejpočetnější zastoupení napříč jednotlivými ročníky měli žáci 8. ročníku základní školy, celkem 19,5 %, hned za nimi jsou žáci 2. ročníku střední školy s podílem 18,9 %. Podíl 15,8 % je tvořen žáky 6. ročníku, žáci 1. ročníku zaujímají 14,5 %, 12,8 % představují žáci 7. ročníků, žáci 3. ročníků zaujímají 12,5 % a nejmenší zastoupení mají žáci 9. ročníku, celkem 6,1 %.



Graf 10 — Typ školy



Graf 11 — Ročník

V druhém dotazníku se počet zastoupení žáků hrajících počítačové hry mírně liší. V druhém dotazníku je počet hrajících a nehrajících žáků téměř vyrovnaný, 148 žáků odpovědělo, že hraje počítačové hry a 149 žáků počítačové hry nehraje. Počet žáků, kteří hrají počítačové hry, byl v úvodním dotazníku vyšší. Podle této odpovědi byli žáci dotazováni, proč hrají nebo nehrají počítačové hry. Nejčastěji se mezi odpověďmi, proč počítačové hry hrají, objevovalo: *baví mě to, pro zábavu, abych rozšířil spektrum volnočasových aktivit, kvůli rozvoji myšlení a kreativity, poskytují*



*odreagování a uvolnění od stresu, kontakt s kamarády, kvůli příběhu, který hry poskytují.*

Velmi podobné výstupy poskytlo i interview a odborná rešerše, které byly uskutečněny pro účely sestavení základních benefitů, které hry přinášejí, v knize *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Pro porovnání jsou základní benefity následující:

- „Zábava a radost;
- uvolnění, odpočinek;
- lepší svět – svět bez starostí, včetně možnosti jej kdykoli opustit;
- prostor pro realizaci svých přání a potřeb;
- zažití pocitu uplatnění, úspěchu, přijetí;
- dosahování úspěchu v daleko rychlejším čase, než je tomu v reálném životě;
- zapomenutí na každodenní starosti;
- vystoupení z denní rutiny a zažití něčeho odlišného;
- sociální interakce (kontakt s přáteli, s ostatními uživateli);
- navazování nových vztahů;
- realizace činností všeho druhu, tedy i těch, které by byly v reálném světě sociálně nežádoucí či netradiční;
- sociální status [...];
- přispění k utváření identity [...];
- rozvoj některých dovedností (např. anglického jazyka).“<sup>78</sup>

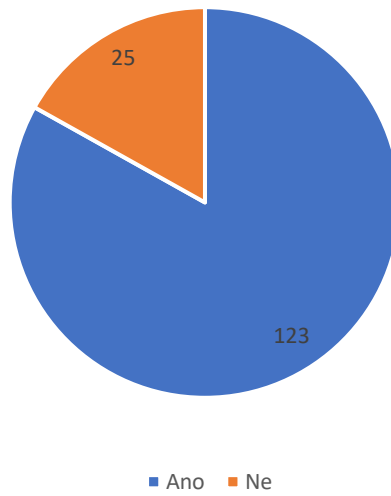
Naopak žáci, kteří počítačové hry nehrají, odpovídali: *že na hraní her nemají čas, omrzelo je to, raději se zabaví jinými aktivitami, nebaví je to a hraní jim přijde jako ztráta času.*

Dále byli žáci, kteří hrají počítačové hry, dotazováni, zda hrají hru Minecraft a Counter Strike. Pokud odpověděli, že ano, objevila se jim sada otázek, která zjišťovala jejich slovní zásobu v rámci dané hry. Hru Minecraft hraje celkem 83,1 % dotazovaných žáků a hru Counter Strike celkem 45,3 % dotazovaných žáků.

---

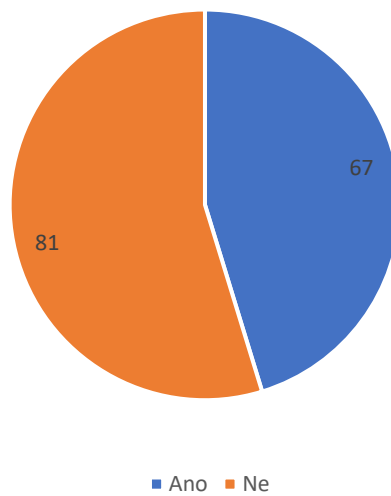
<sup>78</sup> SUCHÁ, Jaroslava, Martin DOLEJŠ, Helena PIPOVÁ a kolektiv. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. s. 29

### Hraješ nebo hrál jsi Minecraft?



Graf 12 — Hraješ nebo hrál jsi Minecraft?

### Hraješ nebo hrál jsi Counter Strike?



Graf 13 — Hraješ nebo hrál jsi Counter Strike?

## 3 Slovník

### 3.1 Poznámky ke zpracování slovníku

#### 3.1.1 Výběr slovníkových hesel

Výběr slovníkových jednotek pochází z dotazníkového šetření, které proběhlo na základních a středních školách v červnu až září roku 2022. Do slovníku byly zařazeny slangové výrazy z obou dotazníků. V prvním dotazníku nalezneme výrazy pojící se především s hraním počítačových her obecně. Výrazy z druhého dotazníku jsou vázány na dvě počítačové hry, Minecraft a Counter Strike.

Do užšího výběru byly zvoleny pouze ty výrazy, které se v odpovědích dotazníkového šetření objevily alespoň dvakrát, tzn. že výrazy, které se v odpovědích dotazníkového šetření objevily pouze jednou, byly vyřazeny. Dále byly vyřazeny výrazy vulgární a výrazy nesouvisející s danou otázkou. Také do slovníku nebyly použity výrazy, které byly totožné s dotazovaným pojmem (např. pro výraz označení hráče – *hráč*, počítač – *počítač*).

Ve slovníku nalezneme výrazy dnes již běžně rozšířené, ovšem objevily se i výrazy, jejichž četnost nebyla vysoká a můžeme je tak považovat za jazykové novinky. O tom, zda se rozšíří do obecné povědomosti, rozhodne až čas. Mohli bychom zde využít pěti kritérií Allana Metcalfa, které odhadují, zda se dané slovo v jazyce udrží:

1. „frekvence (čím častěji se slovo používá, tím pravděpodobněji uspěje),
2. nenápadnost (slovo nestrhává pozornost samo na sebe),
3. rozmanitost situací, v nichž se slovo může použít,
4. tvoření dalších forem a významů na základě daného slova
5. přetrvání konceptu (když zanikne to, co se pojmenovává, přestane se užívat i daný výraz).“<sup>79</sup>

#### 3.1.2 Pravopis a uspořádání slovníku

Při sestavování a uspořádání slovníku mi oporu poskytla bakalářská práce Šárky Petrovičové<sup>80</sup>, postupovala jsem obdobným systémem. Slovník diplomové práce je uspořádán abecedně a hesla jsou zapsána tak, jak byla zachycena v dotazníkovém šetření. Žáci při hraní počítačových her užívají především lexika pocházející z angličtiny, tzv. anglicismy (např. *animal*, *dead*, *game*), ale objevila se i hesla

---

<sup>79</sup> LIŠKOVÁ, Michaela. *Profesionální lovci novotvarů*. In: KAVKA, Martin a Michal ŠKRABAL. *Hacknutá čeština: neortodoxní slovník dnešní mateřštiny*. s. 37

<sup>80</sup> PETROVIČOVÁ, Šárka. *Anglicismy v projevech českých influencerů*.

českého, německého, či romského původu (např. *kostička, खेलovat, love*). Výrazy cizího původu jsou pak zaznamenány s původním grafickým zápisem (např. *thing, teamspeak, storage*), počestěným zápisem, který je odvozen od výslovnosti (např. *číttr, noutbuk, týmejt*) či zápisem kombinovaným, který se týká přejatých výrazů, které jsou odvozené českými sufixy (např. *vycraftit, thrownout, missnout*).

Hlavním problémem při přejímání je rozdíl mezi zvukovou a grafickou podobou přejímaného výrazu. Zápis anglicismu pak závisí především na míře jeho adaptace, ale i na dalších faktorech, jako je délka fungování lexikální jednotky v jazyce, její frekvence a distribuce, fonémická struktura apod. Zpravidla se většina anglicismů pravopisně adaptuje, což se děje dvojím způsobem:

- a) „Základem je původní grafická podoba, které se přizpůsobí výslovnost,
- b) základem je výslovnost, které se přizpůsobí grafická podoba, což je způsob obvyklejší.“<sup>81</sup>

Konkrétně v tomto specifickém případě dotazníkového šetření vyvstává myšlenka, zda a případně jak často využívají psanou podobu jednotlivých výrazů. Můžeme si povšimnout, že se v slovníkové části objevilo velké množství výrazů s pravopisnými dubletami. Pokud žáci používají výrazy pouze v mluvené podobě, mohli bychom vznik dublet přičítat jejich problému s psanou češtinou, ale i neznalosti angličtiny. Dotazníkové šetření pak bylo prvním případem, kdy žáci daný slangový výraz použili v psané podobě. Při hraní počítačových her mají hráči možnost komunikovat s ostatními spoluhráči i protihráči prostřednictvím chatu, případně komunikují na jiných platformách (např. sociální sítě, blogy, diskuze apod.), takže bychom mohli předpokládat, že některé výrazy používají i v psané podobě. Tuto premisu nemůžeme z dotazníkového šetření nijak podložit, ale mohla by být předmětem dalšího zkoumání.

U některých výrazů se objevilo více pravopisných variant, pokud se jednotlivé varianty objevily v odpovědích alespoň dvakrát, jsou ve slovníku zapsány všechny pravopisné dublety (např. *ačívment, achievement, achivment; bait, bejt; čestka, chestka*).

---

<sup>81</sup> REJZEK, Jiří. *K formální adaptaci anglicismů*.

Pokud se vyskytuje vícero pravopisných variant jednoho slova, nelze jednoznačně určit, zda je právě míra adaptace důvodem jejich existence. Vysvětlení vzniku pravopisných dublet může být následující:

- a) K počestění přejatých slov dochází z důvodu neznalosti původního grafického zápisu, a tak je přizpůsobena grafická podoba výslovnosti (srov. *ačívment* X *achievement* X *achivment*; *čestka* X *chestka*).
- b) Počestěný zápis působí expresivním dojmem, především kvůli výskytu hlásek, které vedle sebe běžně v češtině nestojí (aj, ej, např. *bejt*, *gejmr*, *majnec*). Slova v původní grafické podobě jsou poté vnímána jako bezpříznaková.<sup>82</sup>

Výslovnost anglicismů uváděná u jednotlivých hesel je uzpůsobena českému fonetickému rámci, v porovnání s anglickou výslovností je tedy zjednodušena. Chybí ty fonémy, které čeština nemá, a proto jsou nahrazeny nejbližšími fonémy (např. foném *w* je nahrazen fonémem [v] – *weapon* [vepn]). Kvůli tomu dochází k plné výslovnosti fonémů, které jsou jinak v anglické výslovnosti redukovány (např. *early game*, srov. angl. ['3:lɪ geɪm], čes. [erly gejm]). Dochází též k výslovnosti v plné kvalitě na začátku slov, jelikož je na první slabiku slova umístěn přízvuk, což je jev typický pro český jazyk.<sup>83</sup>

Jak už bylo řečeno, slovníková hesla jsou uspořádána abecedně. Slova jsou uvedena v reprezentativním tvaru, tj. podstatná a přídavná jména v 1. pádě jednotného čísla (např. *inventář*, *kostičková hra*, *comp*), slovesa v infinitivní podobě zakončené na *-t* (např. *běhat*, *gamesit*, *jumpovat*), pravopisné dublety a slovtvorné varianty ihned za sebou (např. *bildovat*, *buildovat*; *voice chat*, *voicachat*).

Výslovnost uvedená v hranatých závorkách [ ] se vyskytuje u těch slov, jejichž grafická podoba se liší od podoby vyslovované (např. *fighter* [fajtr]). V případě nejasné výslovnosti anglicismu je oporou *Oxford studijní slovník* (2010).

Homonyma jsou označena římskými číslicemi I., II., ... viz **I. Avatar**, **II. Avatar**; **I. Base**, **II. Base**.

U jednotlivých hesel je uvedena jejich tvarotvorná a slovnědruhovú charakteristika. U podstatných jmen je uveden 2. pád jednotného čísla a rod (např. *robot* -a m.,

---

<sup>82</sup> PETROVIČOVÁ, Šárka. *Anglicismy v projevech českých influencerů*. s. 25-26

<sup>83</sup> Tamtéž.

*enemák* -a m.), u sloves vid (např. *dostat* dok., *pálit* ned.), u neohebných slovních druhů jejich slovnědruhovú příslušnost (např. *vedle* přísl.). Zapsána je také nesklonnost jmen (např. *Alive* [elajf] neskl. před. jm.).

Kromě sloves českého původu a sloves cizího původu s českou příponou nalezneme ve slovníku slovesa cizího původu bez přípony (např. *play*). Slovesa se v češtině vždy adaptují a fungují tak jako verbum finitum. V dotazníkovém šetření byly uvedeny pouze tvary cizích slov, proto nelze jednoznačně určit, jakého jsou vidu. Mohou k nim být totiž připojeny různé přípony, které vid změní (např. *playnout* dok./*playovat* ned.). Ve slovníku tedy budou vedena jako obouvidová.

Původ slov přejatých je uveden ve špičatých závorkách < > (např. *damagenout* <angl.>; *spielovat* <něm.>).

Víceslovná pojmenování jsou rozdělena na jednotlivá slova a u každého výrazu je uvedena jeho výslovnost, tvarotvorná a slovnědruhovú charakteristika a případný původ přejatého slova.

Ve slovníku se objevují rovněž zkratky a zkratková slova. Jejich původ je uveden v kulatých závorkách ( ). V nich je uveden výraz či výrazy, ze kterých daná zkratka vznikla (např. **Ai** (artificial intelligence)).

Výklad slovního významu je podán na základě pojmů z otázek dotazníkového šetření, tzn. že pro jednotlivá slovníková hesla jsou nejčastěji použity jednoslovné ekvivalenty s jednoznačným významem. Výklad významu je tedy odlišný od běžné slovníkové praxe. Některé výklady obsahují i další zpřesňující informace, které význam popisovaného slova blíže specifikují.

## **3.2 Užití zkratky, značky a symboly**

### **3.2.1 Zkratky a značky**

angl.	- angličtina, anglický výraz
dok.	- dokonavé sloveso
m.	- podstatné jméno rodu mužského
ned.	- nedokonavé sloveso
neskl.	- nesklonné jméno
něm.	- němčina
podst. jm.	- podstatné jméno
pomn.	- jméno pomnožné
příd. jm.	- přídavné jméno
přísl.	- příslovce
rom.	- romština
stř.	- podstatné jméno rodu středního
zkr.	- zkratkové slovo
ž.	- podstatné jméno rodu ženského

### **3.2.2 Symboly**

( )	- závorky, v nichž je uveden výraz, ze kterého slovníkový výraz vznikl
[ ]	- závorky, v nichž je uvedena výslovnost daného výrazu
< >	- závorky, v nichž je uveden původ daného výrazu
■	- používáno ve hře Minecraft
▲	- používáno ve hře Counter Strike
○	- používáno v obou hrách

## A

### ° **I. Ačívment, achievement, achivment** [ečívment] -u m. <angl.>

Odměna za zabití hráče/monstra/zvířete

### ▪ **II. Achievement, achivement** [ečívment] -u m. <angl.>

Zkušenosti ve hře

### ▲ **Ai** neskl. zkr. <angl.>

Postava ovládaná počítačem

(artificial intelligence)

### ° **Alive** [elajf] neskl. příd. jm. <angl.>

Živý; přežít útok

### ▪ **Animal** [eniml] neskl. podst. jm. <angl.>

Zvíře

### ▲ **Atacker, attacker** [atakr] -a m. <angl.>

Útočník

### ° **I. Avatar** -a m. <angl.>

Postava/hrdina ve hře

### ▪ **II. Avatar** -a m. <angl.>

Postava ovládaná počítačem

## B

### ° **Bait** [bejt], **bejt** -u m. <angl.>

Návnada; nástraha na protihráče

### ▪ **I. Base** [bejs] -u m. <angl.>

Úložný prostor pro hráče; místo, ve kterém jsou uloženy předměty, které hráči získali ve hře

### ▪ **II. Base** [bejs] -u m. <angl.>



Oblast, kde se ožívují hráči/monstra/zvířata

▲ **Batoh** -u m.

Úložný prostor pro hráče; místo, ve kterém jsou uloženy předměty a zbraně, které hráči získali ve hře

▲ **Běh** -u m.

Způsob pohybu po herní mapě

▪ **Běhat** ned.

Pohybovat se po herní mapě, přemísťovat se z místa na místo

▪ **Bildit, buildit** [bild'it] ned. <angl.>

Stavět z krychlí

▪ **Bildovat, buildovat** [bildovat] ned. <angl.>

Stavět z krychlí

▪ **Biom** -u m. <angl.>

Herní svět

**Borec** -e m.

Označení pro spoluhráče

▪ **I. Bot** -a m. zkr.

Označení pro spoluhráče

(robot)

▪ **II. Bot** -a m. zkr.

Označení pro protihráče

(robot)

° **III. Bot** -a m. zkr.

Postava ovládaná počítačem

(robot)

#### **IV. Bot** -a m. zkr.

Označení hráče

(robot)

#### **▲Bot'ák** -a m.

Postava ovládaná počítačem

#### **°Bounty** [baunty] neskl. podst. jm. <angl.>

Odměna za zabití hráče/monstra/zvířete

#### **▪Brench** [brenč] ned. i dok. <angl.>

Kopat chodbu v podzemí za účelem získání surovin

#### **▪Bubák** -a m.

Monstrum

#### **▪Budovat** ned.

Stavět z krychlí

#### **▪Build** [bilt] ned. i dok. <angl.>

Stavět z krychlí

#### **▪Building** [bildink] -u m. <angl.>

Stavba z krychlí

#### C

#### **▪Case** [kejs] -e m. <angl.>

Úložný prostor pro hráče; místo, ve kterém jsou uloženy předměty a zbraně, které hráči získali ve hře

#### **°Cash** [keš] -e m. <angl.>

Peníze

#### **Cápek** -a m.

Označení hráče

**▲Cé esko, CSKO** -a stř. zkr. <angl.>

Označení hry Counter-Strike

(Counter-Strike)

°**I. Coin** [kojn] -u m. <angl.>

Odměna za zabití hráče/monstra/zvířete

■**II. Coin** [kojn] -u m. <angl.>

Peníze

■**Coiník** [kojník] -u m. <angl.>

Peníze

**I. Comp** [komp], **komp** -u m. zkr. <angl.>

počítač

(computer)

**II. Comp** [komp] -u m. <angl.>

Notebook

**Computer** [kompjútr], **kompjútr** -u m. <angl.>

Počítač

**Co-p gamer** [kóp gejmr]

**Co-p** [kóp] neskl. zkr. <angl.>

(cooperative)

**Gamer** [gejmr] -a m. <angl.>

Označení spoluhráče

**▲Counter terorista**

**Counter** [kantr] neskl. příd. jm. <angl.>

**Terorista** -y m.

Obránce

▲**CT** neskl. zkr. <angl.>

obránce

(counter terrorist)

▲**CT spawn/T spawn**

**CT/T** [sítí/tí] neskl. zkr. <angl.>

(Counter terrorist/terrorist)

**Spawn** [spón] -u m. <angl.>

Oblast, kde se ožívují obránci a teroristé

▲**Ctčko** -a stř. zkr. <angl.>

Obránce

(Counter terrorist)

°**Cs** neskl. zkr.

Pozdrav

(čus)

▲**CS** [cées] neskl. zkr. <angl.>

Označení hry Counter-Strike

(Counter-Strike)

▲**CS:GO, CSGO** [cées gou] neskl. zkr. <angl.>

Označení hry Counter Strike

(Counter-Strike: Global Offensive)

Č

■**Čestka, chestka** [čestka] -y ž. <angl.>

Úložný prostor pro hráče; místo, ve kterém jsou uloženy předměty a zbraně, které hráči získali ve hře

▪ **Čítr, cheater** [čítř] -a m. <angl.>

Hráč, který podvádí

D

° **Damage** [demič], **demič** -e m. <angl.>

Poškození utrpěné útokem

° **Damagenout** [demičnout] dok. <angl.>

Poškodit útokem

° **Dc, dis** neskl. zkr. <angl.>

místo komunikace s ostatními hráči

(Discord – název komunikační platformy)

▪ **I. Dead** [ded] ned. i dok. <angl.>

Prohrát, zabít

▪ **II. Dead** [ded] neskl. příd. jm. <angl.>

Mrtvý, zabitý

° **Decoy** [dýcoj] -e m. <angl.>

Návnada, nástraha

° **Defeat** [dfít] ned. i dok. <angl.>

Prohrát

▲ **Defender** [difendr] -a m. <angl.>

Obránce

▪ **Dělat** ned.

Pohybovat krychlemi

° **Discord** [diskort] -u m. <angl.>

Místo komunikace s ostatními hráči

°**dmg** neskl. zkr. <angl.>

Poškození utrpěné útokem

(damage)

▪**Dimenze** -e ž. <it.>

Herní svět

▪**Dobrá gamesa**

**Dobrá** příd. jm.

**Gamesa** -y ž. <angl.>

Dobrá hra

▪**Domeček** -u m.

Oblast, kde se oživují hráči/monstra/zvířata

▪**Dostat dok.**

Být zasažen útokem

▪**Drop** -u m. <angl.>

Odměna za zabití hráče/monstra/zvířete

▪**Džampnout dok.** <angl.>

Skočit

E

°**Early game**

**Early** [erly] neskl. příd. jm. <angl.>

**Game** [gejm] -u m. <angl.>

Začátek hry; úvodní část hry

▪**Easy win, ez win**

**Easy, ez** [ísy] neskl. příd. jm. <angl.>

**Win** [vin] ned. i dok. <angl.>

Jednoduše vyhrát, „převálcovat“ soupeře

**▲Eis** [ejs] -e m. <angl.>

Jeden hráč, který zabije celý tým, eso

**■Emerald** u- m. <angl.>

Peníze, za které hráči nakupují materiál

**°End** -u m. <angl.>

Konec hry

**°I. Enemák** -a m. <angl.>

Označení protihráče

**■II. Enemák** -a m. <angl.>

Monstrum

**III. Enemák** -a m. <angl.>

Označení hráče

**°I. Enemi, enemy** neskl. podst. jm. <angl.>

Označení protihráče

**II. Enemy** neskl. podst. jm. <angl.>

Označení hráče

**■I. Exp** [ikspé] neskl. zkr. <angl.>

Odměna za zabití hráče/monstra/zvířete

(experience)

**▲II. Exp** [ikspé] neskl. zkr. <angl.>

Zkušenosti ve hře

(experience)

°**Experience** [ikspírienc] neskl. podst. jm. <angl.>

Zkušenosti ve hře

▲**Ez** [íz] neskl. zkr. <angl.>

Jednoduchá výhra

(easy)

F

▲**Fighter** [fajtr] -a m. <angl.>

Útočník

°**Finish** [finiš] -e m. <angl.>

Konec hry

▪**Fire** [fajr] ned. i dok. <angl.>

střílet

▪**Friend** [frend] -a m. <angl.>

Označení spoluhráče

G

**Game** [gejm], **gejm** -u m. <angl.>

Počítačová hra

▪**Game over**

**Game** [gejm] -u m. <angl.>

**Over** [ouvr] přísl. <angl.>

Konec hry

▲**Game svět**

**Game** [gejm] neskl. příd. jm. <angl.>

**Svět** -a m.



Herní svět

°**Game world, gaming world**

**Game** [gejm], **gaming** [gejming] neskl. příd. jm. <angl.>

**World** [vord] -u m. <angl.>

Herní svět

**I. Gamer** [gejmr], **gejmr** -a m. <angl.>

Označení hráče

**II. Gamer** [gejmr], **gejmr** -a m. <angl.>

Označení spoluhráče

**Gamesa** -y ž. <angl.>

Počítačová hra

°**Gamesit** [gejmsit] ned. <angl.>

Hrát počítačovou hru

**Gameska** -y ž. <angl.>

Počítačová hra

▪**Gamit** [gejmit] ned. <angl.>

Hrát počítačovou hru

**Gamur** -a m. <angl.>

Označení hráče

°**Gana, guna** [gana] -y ž. <angl.>

Zbraň/pistole

**Gejma** -y ž. <angl.>

Počítačová hra

°**Gg** [džídží] neskl. zkr. <angl.>

Dobrá hra; pochvala spoluhráčům/protihráčům po skončení hry

(good game)

°**GL** [dží el] neskl. zkr. <angl.>

Začátek hry; fráze užívaná na začátku hry, hodně štěstí

(good luck)

▪**Gold** -u m. <angl.>

Peníze

°**Good game**

**Good** [gúd] neskl. příd. jm. <angl.>

**Game** [gejm] -u m. <angl.>

Dobrá hra, pochvala spoluhráčům/protihráčům po skončení hry

**Google** [gúgl], **gúgl**, **gúgle** [gúgl] -u m. <angl.>

Internet

▲**Gulab** -u m. <nedohledáno>

Oblast, kde se ožívují hráči

°**Gun** [gan] -y ž. <angl.>

Zbraň/pistole

H

°**Hacker, hecker** [hekr], **hekr** -a m. <angl.>

Hráč, který podvádí

°**Headshot** [hedšot] -u m. <angl.>

Zabití soupeře pomocí jedné rány

▪**Healovací** [hílovací], **hýlovací prostor**

**Healovací/hýlovací** příd. jm. <angl.>

**Prostor** -u m.

Oblast, kde se ožívují hráči/monstra/zvířata

▪**Hero** [hírou] neskl. podst. jm. <angl.>

Postava/hrdina ve hře

°**I. Hit** -u m. <angl.>

Poškození útokem

°**II. Hit** -u m. <angl.>

Zásah; trefa

°**Hitnout** dok. <angl.>

Poškodit útokem; zasáhnout soupeře

▲**Hlava** -y ž.

Zabití pomocí jedné rány

▪**Hop** cit.

Skok/skákat

▲**Hostič** -e m. <angl.>

Rukojmí

**Hráč** -e m.

Označení spoluhráče

CH

▪**Champ** [čemp] -a m. zkr. <angl.>

Postava/hrdina ve hře

(champion)

▪**Char** -a m. zkr. <angl.>

postava/hrdina ve hře

(character)

°**Character** [charakter], **charakter** -a m. <angl.>

Postava/hrdina ve hře

°**Chat** [čet] -u m. <angl.>

Místo komunikace s ostatními hráči

■**I. Chábr** -a m.

Označení spoluhráče

**II. Chábr** -a m.

Označení hráče

■**Chest** [čest] -u m. <angl.>

Úložný prostor pro hráče; místo, ve kterém jsou uloženy předměty a zbraně, které hráči získali ve hře

I

■**Insta kill**

**Insta** neskl. příd. jm. <angl.>

**Kill** [kil] -u m. <angl.>

Zabití soupeře pomocí jedné rány

**Internoš** -e m. <angl.>

Internet

**Intoš** -e m. <angl.>

Internet

**Int'as** -u m. <angl.>

Internet

**Int'ák** -u m. <angl.>

Internet

▲**Inv** neskl. zkr. <angl.>

Úložný prostor pro hráče; místo, ve kterém jsou uloženy předměty a zbraně, které hráči získali ve hře

(inventář)

°**Invent** -u m. <angl.>

Úložný prostor pro hráče; místo, ve kterém jsou uloženy předměty a zbraně, které hráči získali ve hře

°**Inventář** -e m. <angl.>

Úložný prostor pro hráče; místo, ve kterém jsou uloženy předměty a zbraně, které hráči získali ve hře

°**Inventory** neskl. podst. jm. <angl.>

Úložný prostor pro hráče; místo, ve kterém jsou uloženy předměty a zbraně, které hráči získali ve hře

°**Item** [ajtem], **ajtem** -u m. <angl.>

Předmět/věc, které hráči v průběhu hry získávají

J

■**Jídlo** -a stř.

Zvíře, mob, který se ve hře objevuje, např. prase, kočka, kráva

°**Jump** [džamp] -u m. <angl.>

Skok, způsob přemístování

■**Jumpnout** [džampnout] dok. <angl.>

Skočit; pohybovat se po herní mapě

°**Jumpovat** [džampovat] ned. <angl.>

Skákat; pohybovat se po herní mapě

K

▲**K** neskl. zkr. <angl.>

Místo komunikace s ostatními hráči

(komunikace)

▪**Kamarád** -a m.

Označení spoluhráče

**Kámo** neskl. podst. jm.

Označení spoluhráče

▪**Kámoš** -e m.

Označení spoluhráče

°**Kill** [kil] ned. i dok. <angl.>

Zabít

▲**Kill** [kil] -u m. <angl.>

Zabití soupeře pomocí jedné rány

▲**Kill reward**

**Kill** [kil] neskl. příd. jm. <angl.>

**Reward** [rivord] -u m. <angl.>

Odměna za zabití protihráče; nejčastěji peněžitá

°**Kilnout, killnout** [kilnout] dok. <angl.>

Zabít soupeře/monstra/zvířata

**Kompík** -u m. <angl.>

Počítač

**Kompl** -u m. <angl.>

Počítač

▪**Kostička** -y ž.

Označení hry Minecraft

## ▪Kostičková hra

**Kostičková** příd. jm.

**Hra** -y ž.

Označení hry Minecraft

## ▪Krump -u m.

Krumpáč, nářadí užívané k ničení krychlí

L

## ▪L neskl. zkr. <angl.>

Prohrát počítačovou hru

(lose)

## Laptop -u m. <angl.>

Notebook

## ▲Last round

**Last** [lást] neskl. příd. jm. <angl.>

**Round** [raund] -u m. <angl.>

Poslední kolo, po kterém končí hra

## ▪Live [lajf] ned. i dok. <angl.>

Přežít

## ▪Lobby [loby] neskl. podst. jm. <angl.>

Místo komunikace s ostatními hráči

## ▪Loot [lút] -u m. <angl.>

Odměna za zabití hráče/monstra/zvířete

## ◦ Loose [lús], lose ned. i dok. <angl.>

Prohrát

▲**Losenout** [lůsnout] dok. <angl.>

Prohrát

°**I. Lost** [lost] příd. jm. <angl.>

Prohraný; nejčastěji užívané ve významu prohraná hra

°**II. Lost** [lost] příd. jm. <angl.>

Minutý, netrefený (cíl)

°**Lostnout** [lostnout] dok. <angl.>

Prohrát

°**Love** neskl. pomn. <rom.>

Peníze

M

■**Main, majn** [majn] -u m. zkr. <angl.>

Označení hry Minecraft

(Minecraft)

■**Mainec, majnec** [majnec] -u m. <angl.>

Označení hry Minecraft

°**I. Many, money** [many] neskl. podst. jm. <angl.>

Peníze

▲**II. Many, money** [many] neskl. podst. jm. <angl.>

Odměna za zabití hráče

°**Map** neskl. podst. jm. <angl.>

Mapa, plán herního světa

°**Mapa** -y ž. <angl.>

Herní svět, ve kterém se hra odehrává; v obou hrách má hráč na začátku možnost výběru prostředí, ve kterém chce hrát



▪**Mapka** -y ž. <angl.>

Mapa, plán herního světa

▪**Maso** -a stř.

Zvíře; mob, který se ve hře objevuje, např. prase, kočka, kráva

**Mate** [mejt] -a m. <angl.>

Označení spoluhráče

▪**MC** [emcé] neskl. zkr. <angl.>

Označení hry Minecraft

(Minecraft)

▪**MCčko** [emcéčko] -a stř. <angl.>

Označení hry Minecraft

▪**Minec** [majnec] -u m. <angl.>

Označení hry Minecraft

▪**Minit** [majnit] ned. <angl.>

Hrát hru Minecraft

▲**Mirage** [miridž] -e ž. <angl.>

Mapa; plán herního světa

°**Mis, miss** [mis] ned. i dok. <angl.>

Minout, netrefit cíl

°**Misnout, missnout** dok. <angl.>

Minout; netrefit cíl

▪**I. Mob** -a m. <angl.>

Postava ovládaná počítačem

▪**II. Mob** -a m. <angl.>

Monstrum

▪**II. Mob** -a m. <angl.>

Zvíře

°**Move** [mův] -u m. <angl.>

Pohyb spoluhráčů či protihráčů, pokyn k pohybu

°**Movement** [můvment] -u m. <angl.>

Pohyb spoluhráčů či protihráčů, pokyn k pohybu

N

▪**Nabaitit** [nabajt'it] dok. <angl.>

Nalákat

▪**Name** [nejm] neskl. podst. jm. <angl.>

Jméno/přezdívka hráče

**Net** -u m. <angl.>

Internet

▪**Netrefit** dok.

Minout (cíl)

°**Nick** [nik] -u m. zkr. <angl.>

Jméno/přezdívka hráče

(Nickname)

° **Nick name, nickname**, [niknejm] neskl. podst. jm. <angl.>

Jméno/přezdívka hráče

▪**Noob** [nůb] a- m. <angl.>

Začátečník v počítačových hrách

**I. Not'as** -u m. <angl.>

Notebook

**II. Not'as** -u m. <angl.>

Počítač

**Note, nout** [nout] -u m. zkr. <angl.>

Notebook

(Notebook)

**Notebook** [noutbuk] -u m. <angl.>

Počítač

**Noutbuk** -u m. <angl.>

Notebook

°**NPC** neskl. zkr. <angl.>

Postava ovládaná počítačem

(non-player character)

▪**Npcéčko** [enpécéčko] -a stř. <angl.>

Postava ovládaná počítačem

**Ntb** neskl. zkr. <angl.>

Notebook

(Notebook)

O

▪**Og** neskl. zkr. <angl.>

Člověk hrající dlouhou dobu, více jak 6 let

(old gamer)

▪ **One hit, onehit**, [vanhit] -u m. <angl.>

Zabití soupeře pomocí jedné rány

° **Onekill** [vankil] -u m. <angl.>

Zabití soupeře pomocí jedné rány

° **One shoot, one shot, oneshoot, oneshot, 1shot** [vanšot] -u m. <angl.>

Zabití soupeře pomocí jedné rány

▪ **Oneshoutnout** [vanšotnout] dok. <angl.>

Zabít pomocí jedné rány

° **One tap, onetap** [vantep] -u m. <angl.>

Zabití soupeře pomocí jedné rány

▪ **Open world**

**Open** [oupn] neskl. příd. jm. <angl>

**World** [vord] -u m. <angl.>

Herní svět, ve kterém se hra odehrává; na začátku má hráč možnost výběru prostředí, ve kterém chce hrát

° **Oponent** -a m. <angl.>

Označení protihráče

▪ **Órečko** -a stř. <angl.>

Ruda, materiál

(ore)

▪ **Over world**

**Over** [ouvr] neskl. příd. jm. <angl.>

**World** [vord] -u m. <angl.>

Herní svět, ve kterém se hra odehrává; na začátku má hráč možnost výběru prostředí, ve kterém chce hrát

P

▪ **Palba** -y ž.

Střelba

▪ **Panáček** -a m.

Postava/hrdina ve hře

▪ **Pařit** ned.

Hrát počítačovou hru

**Pařmen** -a m.

Označení hráče

° **Past** -i ž.

Návnada, lest na soupeře/zvíře/monstrum

° **Pálit** ned.

Střílet

**I. PC, písí** [písí] neskl. zkr. <angl.>

Počítač

(personal computer)

**II. PC** [písí] neskl zkr. <angl.>

Notebook

**PC game**

**PC** [písí] neskl. příd. jm <angl.>

**Game** [gejm] -u m. <angl.>

Počítačová hra

**PC hra**

**PC** [písí] neskl. příd. jm. <angl.>

**Hra** -y ž.

Počítačová hra

**PCčko, písíčko** [písíčko] -a stř. <angl.>

Počítač

**▲Peníz** -e m.

Odměna za zabití hráče

**°Play** [plej] ned. i dok. <angl.>

Hrát hru

**■Play world**

**Play** [plej] neskl. příd. jm. <angl.>

**World** [vord] neskl. podst. jm. <angl.>

Herní svět, ve kterém se hra odehrává; na začátku má hráč možnost výběru prostředí, ve kterém chce hrát

**▲Play zone**

**Play** [plej] neskl. příd. jm. <angl.>

**Zone** [zoun] neskl. podst. jm. <angl.>

Herní svět, ve kterém se hra odehrává; na začátku má hráč možnost výběru prostředí, ve kterém chce hrát

**°I.Player** [plejr] -a m. <angl.>

Postava/hrdina ve hře

**II. Player** [plejr], **plejer, plejr** -a m. <angl.>

Označení hráče

**Playermate** [plejrmejt] -a m. <angl.>

Označení spoluhráče

**Počítač** -e m.

Notebook

**Počítačovka** -y ž.

Počítačová hra

▪ **Portnout se** dok. <angl.>

Instantní přesun, vstup do portálu

▪ **Postavička** -y ž.

Postava/hrdina ve hře

▪ **Postel** -e ž.

Oblast, kde se ožívují hráči/monstra/zvířata

▪ **Pot'ák** -u m. <angl.>

Elixír se speciálním efektem

° **Prachy** pomn. podst. jm.

Peníze

° **Prank** [prenk] -u m. <angl.>

Návnada, lest na protihráče/zvíře/monstrum

▪ **I. Pro** neskl. zkr. <angl.>

Zkušenosti ve hře

(professional)

▪ **II. Pro** neskl. zkr. <angl.>

Profesionál

(professional)

▪ **Projet** dok.

Prohrát hru velkým rozdílem

▪ **Protivník** -a m.

Označení protihráče

▪ **Příšera** -y ž.

Monstrum, mob

▲**Pusher** [pušr] -a m. <angl.>

Útočník

Q

R

▲**Radar** -u m. <angl.>

Mapa, herní plán

°**Respawn** [rispón] -u m. <angl.>

Oblast, kde se ožívují hráči/monstra/zvířata

°**Reward** [rivord] -u m. <angl.>

Odměna za zabití hráče/monstra/zvířete

▪**Robot** -a m.

Postava ovládaná počítačem

▪**Run** [ran] -u m. <angl.>

Pohyb po herním světě; způsob přemístování z místa na místo

▪**Rushnout** [rašnout] dok. <angl.>

Rychle běžet

▪**Ryba** -y ž.

Návnada, lest na protihráče/zvíře/monstrum

S

▪**Sejmout** dok.

Zabít protihráče/zvíře/monstrum

▪**Server** [servr] -u m. <angl.>

Herní svět, ve kterém se hra odehrává; na začátku má hráč možnost výběru prostředí, ve kterém chce hrát



°**I. Shoot** [šůt], **shot** [šot] ned. i dok. <angl.>

Střilet

°**II. Shoot** [šůt], **shot** [šot] -u m. <angl.>

Zásah, trefa do cíle (do protihráče, zvířete, monstra)

°**Shootit** [šůt'it] ned. <angl.>

Střilet

▪ **Shootnout** [šůtnout], **shotnout** [šotnout] dok. <angl.>

Střelit

**Sít'** -e ž.

Internet

°**Skill** [skil] -u m. <angl.>

Zkušenosti ve hře

▪**Skin** -u m. <angl.>

Postava/hrdina ve hře

**Skládací komp/počítač**

**Skládací** příd. jm.

**Komp** -u m. <angl.> / **Počítač** -e m.

Notebook

▪**I. Smash** [smeš] -e m. <angl.>

Zabití soupeře pomocí jedné rány

▪**II. Smash** [smeš] -e m. <angl.>

Zásah, trefa do mířeného cíle (do protihráče, zvířete, monstra)

▪**Snajpit** dok. <angl.>

Střelit

▪**Soupeř** -e m.

Označení protihráče

▪**I. Spaun, spawn** [spón] -u m. <angl.>

Oblast, kde se ožívují hráči/monstra/zvířata

▪**II. Spawn** [spón] -u m. <angl.>

Místo, na kterém se objeví všichni hrdinové hráčů na začátku hry

°**III. Spawn** [spón] -u m. <angl.>

Místo komunikace s ostatními hráči

▪**Spawner** [spóner] -u m. <angl.>

Oblast, kde se ožívují hráči/monstra/zvířata

▪**Spawn point, spawnpoint** [spón pojnt] -u m. <angl.>

Oblast, kde se ožívují hráči/monstra/zvířata

▪**Spawnout se** [spóvnout se] dok. <angl.>

Objevit se na začátku hry

▪**Spielovat** [špílovat] ned. <něm.>

Hrát hru

**Spoluplayer** [spoluplejr] -a m. <angl.>

Označení spoluhráče

▪**Sprint** -u m. <angl.>

Pohyb, způsob přemístování se z místa na místo

°**Start** -u m. <angl.>

Začátek hry

▪**Steve** [stív] -a m. <angl.>

Základní postava/hrdina ve hře Minecraft

°**Storage** [storidž] -e m. <angl.>

Úložný prostor pro hráče, ve kterém uchovávají předměty a zbraně získané během hry

▪**Sundat** dok.

Zabít protihráče/zvíře/monstrum

▪**I. Survival** [survajvl] -u m. <angl.>

Herní svět, ve kterém se hra odehrává; na začátku má hráč možnost výběru prostředí, ve kterém chce hrát

°**II. Survival** [survajvl] -a m. <angl.>

Přeživší

°**Survive** [survajf] ned. i dok. <angl.>

Přežít

°**Survivnout** [survajvnout] dok. <angl.>

Přežít

▪**Svět** -a m.

Mapa, herní plán

Š

▪**Šelfka** -a ž. <angl.>

Knihovna

T

▲**T** neskl. zkr. <angl.>

Útočník

(terorist)

▪**Targetovat** ned. <angl.>

Úmyslně následovat hráče

°**Teammate, team-mate, teammate, temejt, týmejt** [tímejt] -a m. <angl.>

Označení spoluhráče

▪**Team speak, teamspeak** [tímspík] -u m. <angl.>

Místo komunikace s ostatními hráči

▲**Téčko** -a stř. <angl.>

Útočník

▲**I. Terorista** -y m. <angl.>

Útočník

▲**II. Terorista** -y m. <angl.>

Vlastní postava/hrdina, za kterého hráč hraje

▪**Thing** [fink] -u m. <angl.>

Předmět/věc, které v průběhu hry hráč může získat

▲**Thrownout** [frounout] dok. <angl.>

Prohrát hru, i když tým vedl

▪**Trap** [trep] -u m. <angl.>

Návnada, lest na protihráče/zvíře/monstrum

▪**Trapka** -y ž. <angl.>

Návnada, lest na protihráče/zvíře/monstrum

▪**Trefa** -y ž.

Zásah do mířeného cíle (protihráče, zvířete, monstra)

▪**Truhla** -y ž.

Úložný prostor pro hráče, ve kterém uchovávají předměty/věci získané během hry

▲**Tutorial** -u m. <angl.>

Návod, jak hrát v daném herním světě

**Týpek** -a m.

Označení hráče

U

▪**Umřít** dok.

Prohrát hru

V

▪**Vedle** přísl.

Minout, netrefit cíl

▪**Veterán** -a m. <angl.>

Člověk hrající dlouhou dobu, více jak 6 let

°**Victory** [viktori] neskl. podst. jm. <angl.>

Vítězství

**Videohra** -y ž.

Počítačová hra

°**Voice** [vojs] -u m. <angl.>

Místo komunikace s ostatními hráči

°**Voice chat, voicechat** [vojs čet] -u m. <angl.>

Místo komunikace s ostatními hráči

▪**Vycraftit** [vikraft'it] dok. <angl.>

Vytvořit věc z věcí v inventáři

W

▲**Warmup** [varmap] -u m. <angl.>

Přípravná fáze na začátku hry

°**Weapon** [vepn] -u m. <angl.>

Zbraň/pistole

**Web** -u m. <angl.>

Internet

**Wi-Fi** [vifi/vajfaj] neskl. podst. jm. <angl.>

Internet

**Wifina** -y ž. <angl.>

Internet

°**Win** [vin] ned. i dok. <angl.>

Vyhrát

▪**Winner** [vinr] -a m. <angl.>

Vítěz

▪**Winnout** [vinnout] dok. <angl.>

Vyhrát

▪**World** [vord] -u m. <angl.>

Herní svět, ve kterém se hra odehrává; na začátku má hráč možnost výběru prostředí, ve kterém chce hrát

▲**WP** [ví pí] neskl. zkr. <angl.>

Dobrá hra, pochvala po odehrané hře pro spoluhráče/protihráče

(well played)

X

▪**I. Xp** neskl. zkr. <angl.>

Odměna za zabití hráče/monstra/zvířete

(experience)

°**II. Xp** neskl. zkr. <angl.>

Zkušenosti ve hře

(experience)

▪**I. Xpěčko** -a stř. <angl.>

Odměna za zabití hráče/monstra/zvířete

°**II. Xpěčko** -a stř. <angl.>

Zkušenosti ve hře

Z

▪**Zandat** dok.

Vyhrát s velkým rozdílem

**Závislák** -a m.

Označení hráče

▪**Zombie** [zombí] neskl. podst. jm. <angl.>

Monstrum

## 4 Formálně-sémantická analýza

### 4.1 Slovnědruhá příslušnost

Slovní druh představuje třídu slov, která se vyznačuje společnými vlastnostmi. V teoretické části jsme zmiňovali, že v rámci slangu jsou utvářeny pouze určité slovní druhy, proto se na úvod této kapitoly podíváme na slovnědruhou příslušnost slovníkových výrazů.

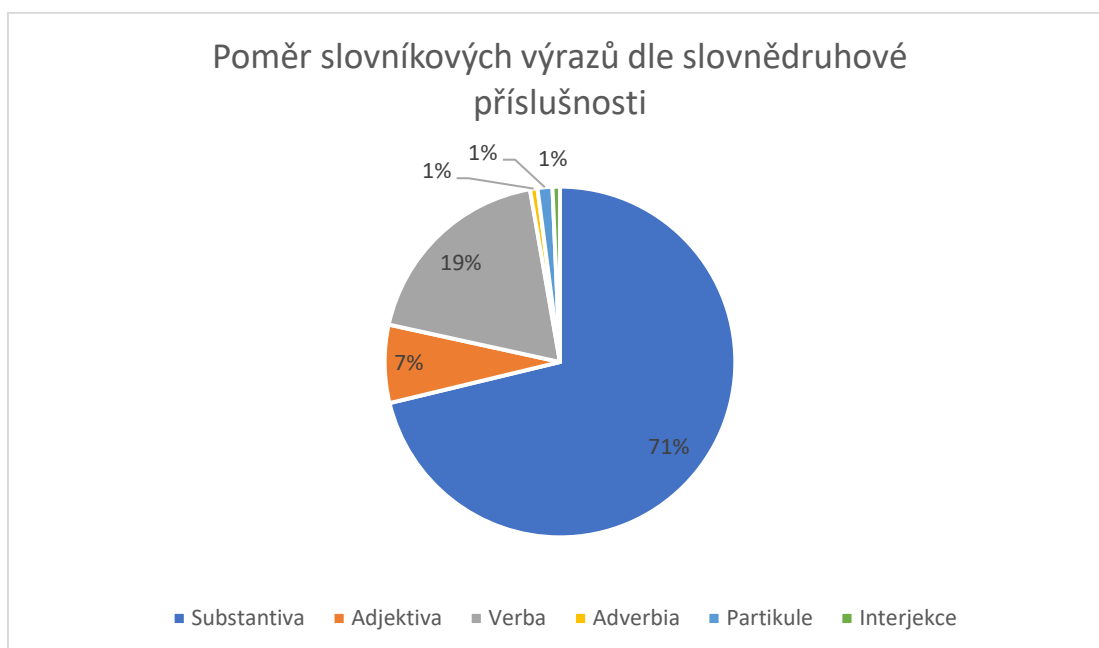
Pro přehlednost jsou slovníkové výrazy rozčleněny podle slovnědruhé příslušnosti do *Tabulky 1* a jejich poměr je porovnán v *Grafu 14*, z něhož je jasně patrné, jaký slovní druh je nejfrekventovanější.

**Tabulka 1 — Slovníkové výrazy dle slovnědruhé příslušnosti**

<b>Substantiva</b>	<i>Ačívment, achievement, ai,animal, atacker, avatar, bait, base, batoh, běh, biom, borec, bot, boťák, bounty, bubák, building, case, cash, cápek, coin, coiník, comp, computer, CS, CS:GO, CSKO, CT, ctčko, čestka, čitr, damage, dc, discord, decoy, defender, dimenze, dmg, domeček, drop, eis, emerald, end, enemák, enemy, exp, experience, ez, fighter, finish, friend, game, gamer, gamesa, gameska, gamur, gana, gejma, gold, google, gulab, gun, hacker, headshot, hero, hit, hlava, hostič, hra, hráč, champ, char, chat, character, chábr, chest, internoš, intoš, in'as, in'ák, inv, invent, inventář, inventory, item, jídlo, jump, K, kamarád, kámo, kámoš, kill, kompík, kompl, kostička, krump, laptop, lobby, loot, love, main, mainec, many, map, mapa, mapka, maso, mate, MC, MCčko, minec, mirage, mob, move, movement, name, net, nick, nickname, noob, no'as, note, notebook, noutbuk, NPC, npcčko, ntb, onehit, onekill, oneshoot, onetap, oponent, órečko, palba, panáček, pařmen, past, PC, PCčko, peníz, player, playermate, počítač, počítačovka, postavička, postel, poťák, prachy, prank, pro, prostor, protivník, příšera, pusher, radar, respawn, reward, robot, round, run, ryba, server, shoot, síť, sklil, skin, smash, soupeř, spawn, spawner, spawnpoint, spoluplayer, sprint, start, Steve, storage, survival, svět, šelfka, T, teammate, teamspeak, téčko, terorista, , thing, trap, trapka, trefa, truhla, tutorial, týpek, veterán, victory, videohra, voice, viocechat, warmup, weapon, web, WI-FI, wifina, winner, world, XP, xpčko, závislák, zombie, zone</i>
<b>Adjektiva</b>	<i>Alive, co-p, counter, dobrá, early, easy, ez, game, gaming, good, healovací, insta, kill, kostičková, last, lost, open, over, PC, play, skládací</i>
<b>Verba</b>	<i>Běhat, bildit, bildovat, brench, budovat, build, damagenout, dead, defeat, dělat, dostat, džampnout, fire, gamesit, gamit, hitnout, jumpnout, jumpovat, kill, kilnout, L, live, lose, losenout, lostnout, minit, mis, misnout, nabaitit,</i>



	<i>netrefit, oneshoutnout, pařit, play, portnout se, projet, rushnout, sejmout, shoot, shootit, shootnout, snajpit, spawnnout se, spielovat, sundat, survive, survivnout, targetovat, thrownout, umřít, vycraftit, win, winnout, zandat</i>
<b>Adverbia</b>	<i>Over, vedle</i>
<b>Partikule</b>	<i>gg, GL, og, WP</i>
<b>Interjekce</b>	<i>cs, hop</i>



*Graf 14 — Poměr slovníkových výrazů dle slovnědruhové příslušnosti*

*Graf 14* podporuje tvrzení, že nejčastěji při utváření nových slangových pojmenování vznikají právě podstatná jména, dále pak slovesa a méně častá jsou přídavná jména a příslovce. Důvodem, proč jednoznačně převládají substantiva, je fakt, že „substantiva jsou z hlediska onomaziologie základním slovním druhem, jehož prostřednictvím vnímáme a pojmenováváme realitu.“<sup>84</sup> Utvářením nových slangových substantiv či přejímáním substantiv z cizích jazyků hráči doplňují chybějící slovní zásobu. Z komunikace s hráči z cizích zemí si přinášejí nové anglicismy, i když daný výraz má český ekvivalent, používají anglicismus i v další komunikaci.

<sup>84</sup> PETROVIČOVÁ, Šárka. *Anglicismy v projevech českých influencerů*. s. 54

V další části této kapitoly budeme vycházet z kapitoly *Tvoření slangových pojmenování*, jednotlivé slovníkové výrazy budou rozděleny podle toho, jak byly utvořeny, zda podle kategorie transformační (jinak také slovotvorné či morfologické, jde o tvoření slangových názvů odvozováním, skládáním nebo zkracováním) či kategorie transpoziční (slangové názvy jsou tvořeny metaforickým a metonymickým přenášením, tvořením víceslovných názvů a přejímáním).

## 4.2 Slovníkové výrazy dle způsobu tvoření

### 4.2.1 Transformační postupy

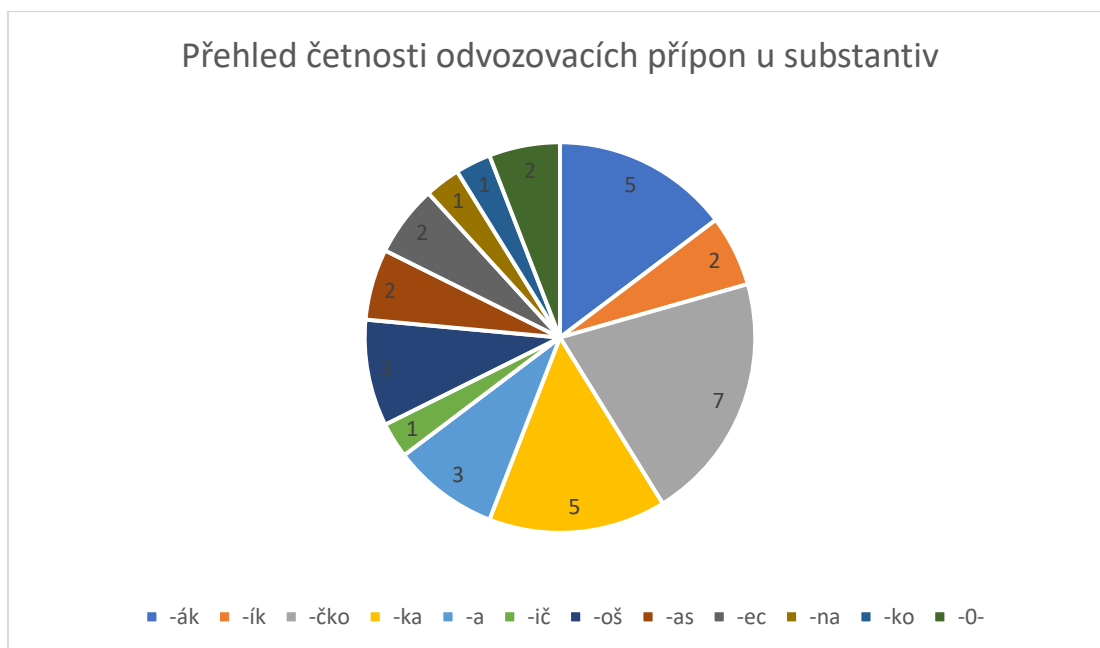
Mezi postupy transformačními uvedeme na prvním místě jeden z nejčastějších způsobů tvoření slangových pojmenování, a to odvozování. Následně se budeme věnovat skládání, které ale v rámci slovníku není příliš rozšířené. Posledním transformačním postupem je zkracování, které je ve slovníku hojně zastoupeno, jelikož je motivováno snahou o úspornost projevu a ta je pro hráče počítačových her typická.

#### 4.2.1.1 Odvozování

Odvozování neboli derivace je jedním z nejčastějších způsobů tvoření slangových pojmenování. Ve slovníku nalezneme téměř výhradně příponové odvozování (sufixace), objevuje se i koncovkové tvoření (konverze). Minimálně se objevuje odvozování předponové (prefixace, např. *nabaitit*, *vycraftit*). Odvozovacími základy jsou jak základy domácích slov (např. *bořák*, *počítačovka*), iniciálových zkratk (např. *MCčko*, *npcéčko*, *PCčko*), tak slov cizího původu, nejčastěji anglického (např. *bildovat*, *coiník*, *gameska*).

**Tabulka 2 — Přehled odvozených slovníkových výrazů**

<b>Substantiva</b>	<i>Bořák, coiník, ctčko, CSKO, čestka, enemák, gamesa, gameska, gamur, gana, gejma, hostič, internoš, intoš, in'as, in'ák, kámoš, kompík, kompl, mainec, MCčko, minec, nořas, npcéčko, órečko, PCčko, počítačovka, pořák, šelfka, téčko, trapka, wifina, xpéčko, závislák</i>
<b>Adjektiva</b>	<i>Healovací/hýlovací, kostičková, skládací</i>
<b>Verba</b>	<i>Bildit, bildovat, damagenout, džampnout, gamesit, gamit, hitnout, jumpnout, jumpovat, kilnout, losenout, lostnout, minit, misnout, nabaitit, oneshoutnout, pařit, portnout se, rushnout, shootit, shootnout, snajpit, spawnout se, spielovat, survivnout, targetovat, thrownout, vycraftit, winnout</i>



Graf 15 — Přehled četnosti odvozovacích přípon u substantiv

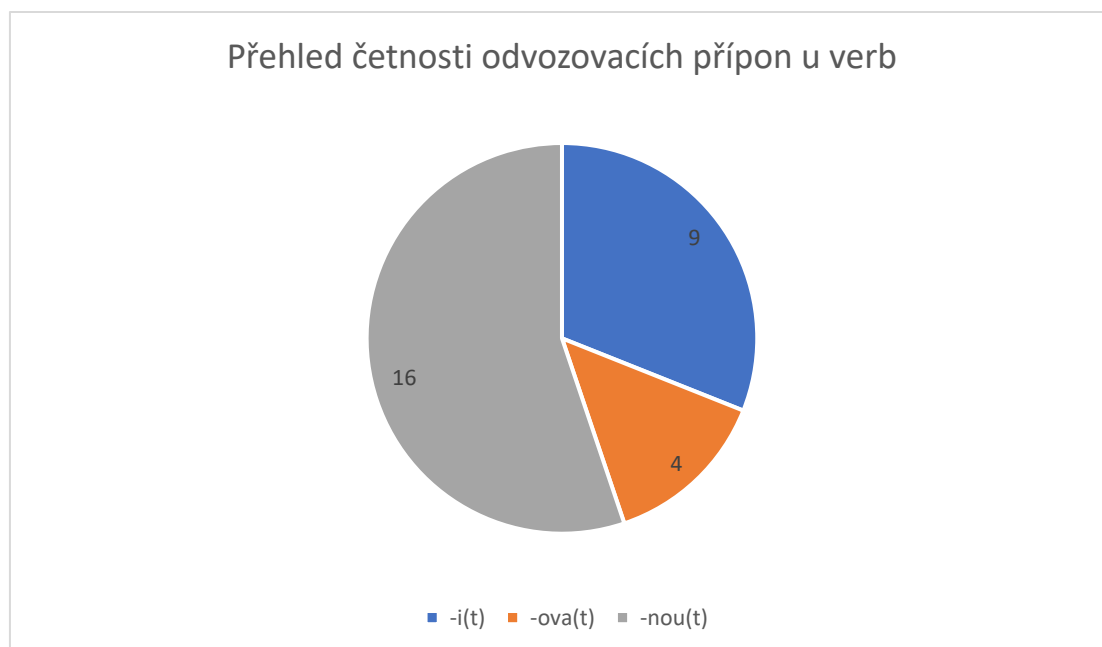
Zastoupení jednotlivých přípon u odvozených podstatných jmen je rozmanité, nejproduktivnější je přípona -čko, která je připojena ke zkratkám, objevuje se i varianta -ečko. Příkladem je zkratka xp [ikspé], ke které je připojen a sufix a písmeno -e- se vokalizuje. Dále je pak -ka (i s další variantou -ovka). Další nejpočetněji zastoupenou příponou je přípona -ák a koncovka -a.

Většina odvozených podstatných jmen má svůj původ v cizím jazyce, u řady z nich lze předpokládat, že jsou derivovány, aby lépe zapadaly do českého deklinačního paradigmatu. Daný sufix poté rozhoduje i o gramatickém rodu, výrazy končící na -o jsou rodu středního (např. *ctčko*, *npcčko*, *PCčko*), výrazy končící na -a řadíme k rodu ženskému (např. *čestka*, *gamesa*, *šelfka*) a výrazy končící na konsonant jsou řazeny k rodu mužskému (např. *coiník*, *int'ák*, *minec*). Výrazy rodu středního jsou specifické tím, že jejich základem jsou zkratky, ke kterým je připojen sufix. Zkratky jsou v tomto případě nesklonné, hráči k nim dané sufixy připojují, aby i tyto výrazy zapadly do deklinačního paradigmatu.

Na poměrně malý soubor substantiv je překvapující vysoká variabilita přípon, což je pravděpodobně dáno rozmanitostí účelů, za jakým jsou přípony k základu připojeny. Prvním účelem je již výše zmíněné zařazení do deklinačního paradigmatu, dále se zde objevují přípony, díky nimž jsou vytvořeny zdrobněliny (např. *coiník*, *kompík*), další

možností je zařazení ke stejnému rodu českého ekvivalentu (např. *gana* – zbraň, *gejma* – hra) a rovněž tendence k co nejúspornějšímu vyjádření (např. *intoš*, *inťas*, *inťák*).

Zastoupení odvozených přídavných jmen je malé, u celkem tří přídavných jmen se objevují přípony -ací (2) a -ová (1). Tato odvozená adjektiva se ale neobjevují ve slovníku samostatně, ale v rámci sousloví. Další přídavná jména jsou přejatá a neadaptovaná, tím pádem nesklonná, blíže se jimi zabývá kapitola *Anglicismy*. Adjektiva *healovací/hýlovací* a *skládací* jsou utvořena z deverbativa (*healovat/hýlovat*, *skládat*), adjektivum *kostičková* je utvořeno ze substantivního základu (*kostička*).



Graf 16 — Přehled četnosti odvozovacích přípon u verb

Kromě jednoho případu mají slovesa základ cizího původu, k nimž jsou připojeny tři různé přípony. Nejproduktivnější je přípona -nou(t), všechna takto odvozená slovesa se řadí k 2. slovesné třídě a ke vzoru *mine*. Druhou nejproduktivnější příponou je -(t), tato slovesa spadají do 4. slovesné třídy, ke vzoru *prosí*. Nejméně zastoupenou je přípona -ova(t), odvozená slovesa patří k 3. slovesné třídě, ke vzoru *kupuje*.

Tabulka 3 — Produktivita ohýbacích typů (vzorů) u sloves

Kmenotvorná přípona	-nou-	-ova-	-i-

Slovesná třída	druhá	třetí	čtvrtá
Vzor	mine	kupuje	prosí
Slovesa	<i>Damagenout, džampnout, hitnout, jumpnout, kilnout, losenout, lostnout, misnout, oneshoutnout, portnout se, rushnout, shootnout, spawnout, se survivnout, thrownout, winnout</i>	<i>Bildovat, jumpovat, spielenovat, targetovat</i>	<i>Bildit, gamesit, gamit, minit, nabaitit, pařit, shootit, snajpit, vycraftit</i>

„Příznak slangovosti, expresivity mají slovesa, u kterých se využívá kmenotvorných formantů -i-/-í- nebo -nou-/-nu-, jako např. *snowboardit, internetit, mailnout*. Jejich nepříznačnými protějšky jsou slovesa s formantem -ova-/-uj- (*snowboardovat, internetovat*) nebo předponově-příponová slovesa (*zamailovat*).“<sup>85</sup> Právě slovesa s příznakem slangovosti tvoří výrazně početnější skupinu, i když je kmenotvorná přípona -ova- nejčastější při tvoření sloves anglického původu. Důvodem je snaha o co nejúspornější varianty vyjádření (v komunikaci hráčů počítačových her), proto jsou užívány ekonomičtější kmenotvorné přípony.

V rámci slovníku dochází ke koexistenci dvou kmenotvorných přípon u jednoho základu (*bildovat X bildit, jumpnout X jumpovat, shootnout X shootit*), které si navzájem konkurují. Můžeme ale předpokládat, že u hráčů budou převládat úspornější varianty sloves.

**Tabulka 4 – Zařazení sloves k vidu**

<b>Vid dokonavý</b>	<i>damagenout, džampnout, hitnout, jumpnout, kilnout, losenout, lostnout, misnout, nabaitit, oneshoutnout, portnout se, ruhout, shootnout, spawnout se, survivnout, thrownout, vycraftit, winnout</i>
<b>Vid nedokonavý</b>	<i>Bildovat, bildit, gamesit, gamit, jumpovat, minit, pařit, shootit, snajpit, spielenovat, targetovat</i>

<sup>85</sup> PETROVIČOVÁ, Šárka. *Anglicismy v projevech českých influencerů*. s. 58-59

V rámci vidu převládají slovesa, která řadíme k vidu dokonavému, až na dvě výjimky je díky kmenotvorné příponě řadíme k druhé slovesné třídě, která nese příznak dokonavosti a hovorovosti. Dvě slovesa (*nabaitit*, *vycraftit*) jsou řazena k vidu dokonavému díky prefixu, který je ke slovesu připojen.

Nalezneme zde i dva vidové protějšky, které jsou dány právě kmenotvornou příponou (*jumpnout X jumpovat*, *shootnout X shootit*). Z dvojice *jumpnout X jumpovat* je frekventovanější tvar *jumpovat*, tento tvar v dotazníkovém šetření uvedlo celkem 25 respondentů, zatímco tvar *jumpnout* 6 respondentů. Zde je tedy patrné, že více hráčů užívá nejčastěji užívanou kmenotvornou příponu při tvoření sloves anglického původu. Z vidového protějšku *shootnout X shootit* je tvar *shootit* frekventovanější, uvedlo ho celkem 16 respondentů, tvar *shootnout* pouze 3 respondenti. Jelikož jsou obě tyto kmenotvorné přípony s příznakem slangovosti, pravděpodobně je častěji užívaná kmenotvorná přípona *-i/-í-* kvůli úspornosti vyjádření.

Slovesa se do českého jazyka adaptují snáze než podstatná jména. Hlavním důvodem je, že při přejímání se slovesa morfologicky adaptují tak, že k cizímu základu je připojena kmenotvorná přípona, a poté lze přejímku zařadit do deklinačního systému. Zatímco u substantiv záleží na jejich zakončení, podle něhož lze nebo nelze přiřadit substantivum k danému deklinačnímu paradigmatu.

#### **4.2.1.2 Skládání**

Skládání neboli kompozice se objevuje v mnohem menším měřítku než odvozování. Slangové složeniny jsou motivovány univerbizací tak, aby hráčův projev buď slovní, nebo písemný byl co nejúspornější. Nejčastěji se setkáme se složeninami, které už byly pravděpodobně do češtiny jako složeniny přejaté (např. *headshot*, *onehit*, *onekill*, *oneshoot*, *playermate*, *spawnpoint*, *teammate*, *teamspeak*, *voicechat*).

Druhou variantou, která se ve slovníku objevuje, je složení domácího a cizího základu (např. *pařmen*, *spoluplayer*) a složení cizího a domácího základu (např. *videohra*). Tyto složeniny označujeme jako hybridní. „Hybridním tvořením se rozumí spojování

dvou a více slovotvorných prvků (základů, předpon a přípon) rozdílných co do původu, tj. domácích a přejatých, v jednom slově.“<sup>86</sup>

Všechny složeniny, které jsou zmíněny výše, byly vytvořeny tzv. spřahováním, jsou to tedy složeniny „vznikající spojením slovních základů bez spojovací samohlásky ve významu určovacím.“<sup>87</sup> Klasifikovat je tedy můžeme jako složeniny nevlastní.

#### 4.2.1.3 Zkracování

Posledním transformačním postupem jsou zvláštní způsoby tvoření, mezi něž řadíme zkracování, mechanické krácení a překrucování. V teoretické části bylo zmíněno, že ve slovníku se slangové názvy utvořené překrucováním neobjevily, proto se o tomto způsobu tvoření nebudeme nadále zmiňovat. U jazykových zkratk je jasně zřejmá motivace jejich vzniku, a to úspornost vyjádření. Pokud se na zkratky blíže podíváme, převládají ty, které mají původ ve slovech přejatých, nalezneme i zkratky slov českých. Zkrácená slova můžeme dále dělit na jednotlivé typy.

„Zjišťovat typy zkracování znamená sledovat zkratková pojmenování z hlediska jejich vzniku. Z tohoto hlediska se zkratky rozdělují především na iniciálové zkratky a zkratková slova.“<sup>88</sup> Ve slovníku převládají iniciálové zkratky, „ty jsou tvořeny mechanicky tak, že jednomu plnovýznamovému slovu odpovídá jedno (a to první) písmeno (např. *CS:GO – Counter Strike: Global Offensive*).“<sup>89</sup>

Objevuje se i typ devokalizovaných zkratk, které jsou typem neiniciálových zkratk a lze je zařadit mezi grafické zkratky skeletové<sup>90</sup>. I když tyto zkratky dodržují devokalizační princip, vyslovují se jako celé nezkrácené lexémy, např. *dmg* (*damage*) se vyslovuje jako [demič], *cs* (*čus*), u dvou zkratk nejsou využity všechny konsonanty, i přesto jsou vyslovovány jako nezkrácené lexémy, např. *ntb* (*notebook*) vyslovujeme [noutbuk], *xp* (*experience*) vyslovujeme [ikspírienc].<sup>91</sup>

„Za slangové názvy vzniklé mechanickým krácením se pokládají názvy motivované snahou o kratší a zvukově jednodušší vyjádření, projevující se ve srovnání se svými

---

<sup>86</sup> MEJSTRÍK, Vladimír. *Tzv. hybridní složeniny a jejich stylová platnost*.

<sup>87</sup> Tamtéž.

<sup>88</sup> HRBÁČEK, Josef. *Zkratky a tvoření slov*.

<sup>89</sup> Tamtéž

<sup>90</sup> Zkratky skeletové využívají pouze některé konsonanty, jež jsou sémanticky nosné.

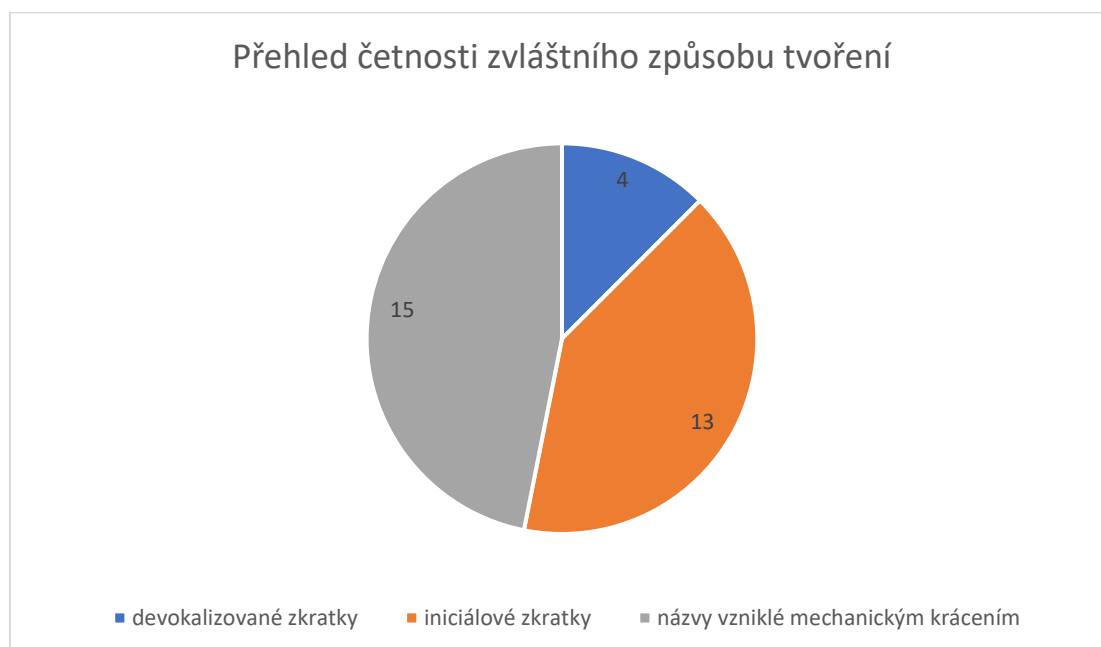
<sup>91</sup> ČECHOVÁ, Kateřina. *XCLNT aneb Devokalizované zkratky v chrématonymii*.



předlohami zpravidla menším počtem slabik, tendencí k jejich otevřenosti a zjednodušenými souhláskovými skupinami (např. *kámo* – *kamarád*).<sup>92</sup>

**Tabulka 5 — Přehled slovníkových výrazů vzniklých zkracováním a mechanickým krácením**

<b>Devokalizované zkratky</b>	<i>cs, dmg, ntb, xp</i>
<b>Iniciálové zkratky</b>	<i>ai, CT, CS, CS:GO, gg, GL, K, MC, NPC, og, PC, T, WP</i>
<b>Zkrácená slova vzniklá mechanickým krácením</b>	<i>bot, comp, co-p, dis, exp, ez, champ, char, inv, kámo, krump, main, nick, note, pro</i>



Graf 17 — Přehled četnosti zvláštního způsobu tvoření

Z Grafu 17 jednoznačně vyplývá, že hráči počítačových her upřednostňují při utváření nových zkrácených slov mechanické krácení a zkracování slov na iniciálové zkratky. Objevuje se i poměrně nový typ devokalizovaných zkratk, který je rozšířen v internetové komunikaci u běžně používaných výrazů (např. *pls* – *please*, *njn* – *no jo no*, *nwm/nvm* – *nevím*), i když jejich výskyt ve slovníku není vysoký, postupně se rozšiřuje i ve specifické oblasti jako je slang hráčů počítačových her.

<sup>92</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *Distribuce onomaziologických postupů v slovní zásobě jednoho slangu.*

## 4.2.2 Transpoziční postupy

Mezi postupy transpozičními uvedeme na prvním místě sémantické tvoření, pro které je charakteristické využívání domácí nebo zdomácnělé slovní zásoby, u které rozšiřujeme počet významů užitých pojmenování. Následovat bude tvoření víceslovných pojmenování, při spojení dvou názvů dojde ke vzniku nového významu. Posledním typem je přejímání z cizích jazyků, které je v slangu počítačových her velmi rozšířené.

### 4.2.2.1 Sémantické tvoření

Sémantické tvoření pojmenování je specifické tím, že dochází k posunu ve slovní zásobě, a to buď přenášením metaforickým, nebo metonymickým. Tento způsob tvoření je vedle tvoření nových slov velmi frekventovaný. „Je to pojmenovávací postup, kterým nevznikají nová slova; inventář slovní zásoby zůstává týž, neboť označení nových pojmů se využívá pojmenování již hotových. [...] Charakteristické pro sémantické tvoření je tedy využívání bohatství domácí nebo zdomácnělé slovní zásoby tak, že se rozmnožuje počet významů užitých pojmenování; dochází tu k sémantickým posunům uvnitř domácích nebo zdomácnělých pojmenování na základě systémových vztahů mezi významem základním (výchozím) a významem přeneseným (druhotným).“<sup>93</sup> V rámci metaforického i metonymického tvoření se uplatňují i faktory psychologické.

V rámci metaforického přenášení slovního významu se užívá již existujících výrazů spisovného jazyka, běžné češtiny, méně často nářečí. Označení vzniká na základě podobnosti zpravidla nápadného znaku, který je obsažen v novém, ale i výchozím pojmenování. „Tímto způsobem se jazykově vyjadřují nové skutečnosti, u nichž si mluvčí uvědomuje podobnost se skutečností jinou, už označenou; významnou měrou se zde projevují asociativní spoje mezi obsahy lidského vědomí. Může však sloužit i potřebě vyjádření expresivního.“<sup>94</sup>

Při třídění metaforických slangových pojmenování lze vycházet z několika hledisek, jedním z nich je třídění podle toho, zda metaforické názvy slouží jen potřebě pojmenování věcného, či zda slouží zároveň potřebě vyjádření citového.<sup>95</sup> Podobnější

---

<sup>93</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *Přenášení slovního významu jako pojmenovávací postup ve slanzích.*

<sup>94</sup> Tamtéž.

<sup>95</sup> Tamtéž.

třídění metaforických pojmenování, které vychází z potřeby věcného pojmenování, nalezneme v *Tabulce 6*.

**Tabulka 6 — Přehled slovníkových výrazů vzniklých sémantickým tvořením**

<b>Podobnost v celkovém vzhledu a tvaru</b>	<i>kostička, mapa, mapka, panáček, počítač, postavička, radar, svět</i>
<b>Stejný znak vyplývající z podobné činnosti nebo funkce</b>	<i>batož, domeček, inventář, past, peníz, postel, prachy, robot, ryba</i>
<b>Jiný nápadný nebo důležitý znak</b>	<i>borec, bubák, cápek, dimenze, hráč, chábr, kamarád, oponent, palba, protivník, příšera, server, síť, soupeř, terorista, trefa, truhla, týpek, veterán</i>
<b>Podobnost či vztah dějů</b>	<i>budovat, dělat, dostat, hop, netrefit, pálit, projet, sejmut, sundat, umřít, vedle, zandat</i>

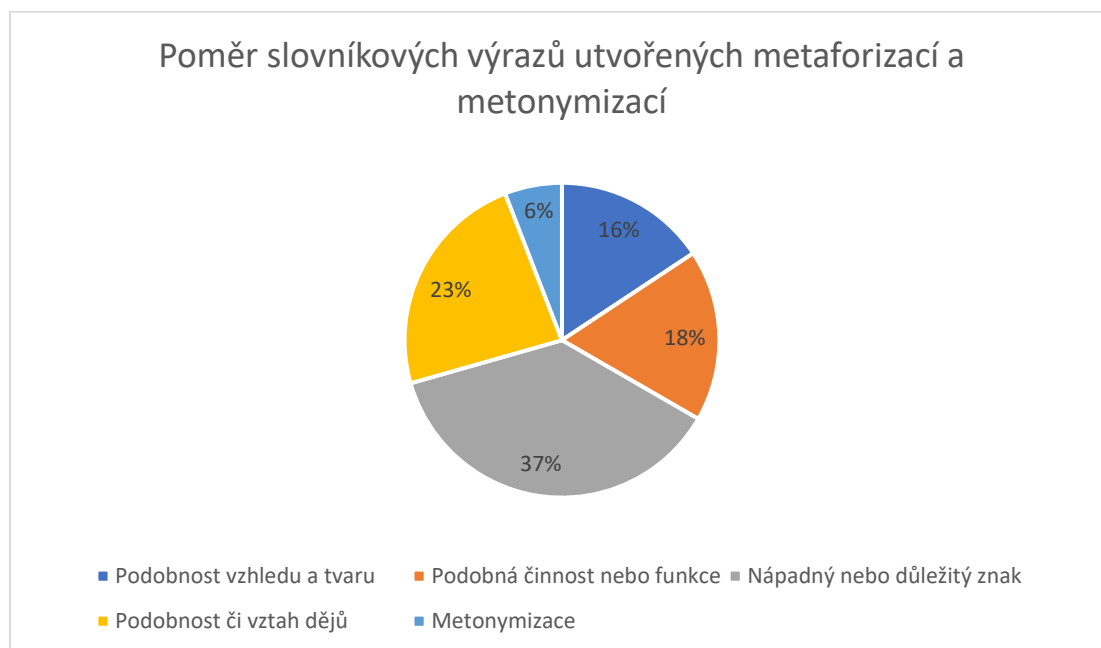
Třídění metaforických názvů není vždy úplně snadné, jelikož přenesení významu nelze vždy jednoznačně rozpoznat. Za prvé tomu tak může být proto, že onomaziologický příznak není patrný (především pro lidi mimo sféru počítačových her), za druhé proto, že při metaforickém přenášení se mohou jednotlivé znaky překrývat.

Druhým způsobem sémantického tvoření je metonymické přenášení slovního významu. „Slangová pojmenování zde vznikají na základě přenesení slova na jinou věc nebo představu, která s věcí nebo představou věcně souvisí nebo s ní má spojitost.“<sup>96</sup> Stejně jako v metaforickém tvoření i zde se uplatňují psychologické faktory projevující se asociativními spoji mezi obsahy lidského vědomí. Na rozdíl od metaforických pojmenování zde nejde o vyjádření expresivity, ale motivací je stručné a zřetelné vyjádření.

„Metonymické názvy vznikají na předloze víceslovných pojmenování, a to jednak tak, že metonymickým názvem se stává výchozí nebo blízce příbuzné podstatné

<sup>96</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *Přenášení slovního významu jako pojmenovací postup ve slanzích*.

jméno, z něhož bylo odvozeno rozvíjející jméno přídavné ve víceslovném pojmenování (tento způsob se ve slovníku neobjevuje), jednak tak, že se využívá názvů, které ve srovnání s předlohou vykazují různou spojitost nebo souvislost.“<sup>97</sup> (např. *hlava* – zabití pomocí jedné rány, v angličtině *headshot*, *jídlo* – zvíře určené k potravě, *maso* – zvíře určené k potravě)



Graf 18 — Poměr slovníkových výrazů utvořených metaforizací a metonymizací

Z Grafu 18 lze jednoznačně vyčíst, že slovníkové výrazy utvořené metaforickým přenášením převládají, výrazy utvořené metonymickým přenášením tvoří pouze 6 %. Dále z grafu lze vypočítat, jaký je poměr znaků, podle kterých byly rozříděny výrazy utvořené metaforizací. Převažují slangová pojmenování, která jsou založena na nápadném nebo důležitém znaku. Rozřazení k jednotlivým typům je pouze orientační, jelikož ne vždy lze přesně rozhodnout, protože onomaziologický znak není vždy jasně zřetelný a uplatňují se vzájemně dva najednou, např. *peníz* – má podobný vzhled jako americké dolary, a zároveň mají stejnou funkci. Nejčastěji jsou zastoupené výrazy, které jsou založené na nápadném nebo důležitém znaku. U tohoto typu nalezneme několik výrazů, které pojmenovávají spoluhráče – důležitým znakem je tedy příslušnost k jednomu týmu.

<sup>97</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *Distribuce onomaziologických postupů v slovní zásobě jednoho slangu.*

#### 4.2.2.2 Víceslovná pojmenování

„Východiskem tvoření názvů víceslovných jsou různé názvy, které v názvu víceslovném (ve sdruženém pojmenování, ve frazeologickém spojení dávají význam nový, specifický).“<sup>98</sup> Objevují se tedy dva typy víceslovných pojmenování, a to sdružená pojmenování neboli sousloví a frazeologická spojení. Sousloví nejsou v rámci slangu příliš frekventovaná, častěji se můžeme setkat se slangovými frazeologickými spojeními, jelikož mají dynamičtější povahu. „Za frazeologická spojení považujeme vazebné spojení slov, v nichž aspoň jedno slovo ztrácí svůj vlastní význam anebo nabývá významu nového.“<sup>99</sup> Sousloví, která se objevila ve slovníku, budeme třídit podle formálních aspektů, a to na sousloví česká, přejatá a hybridní.

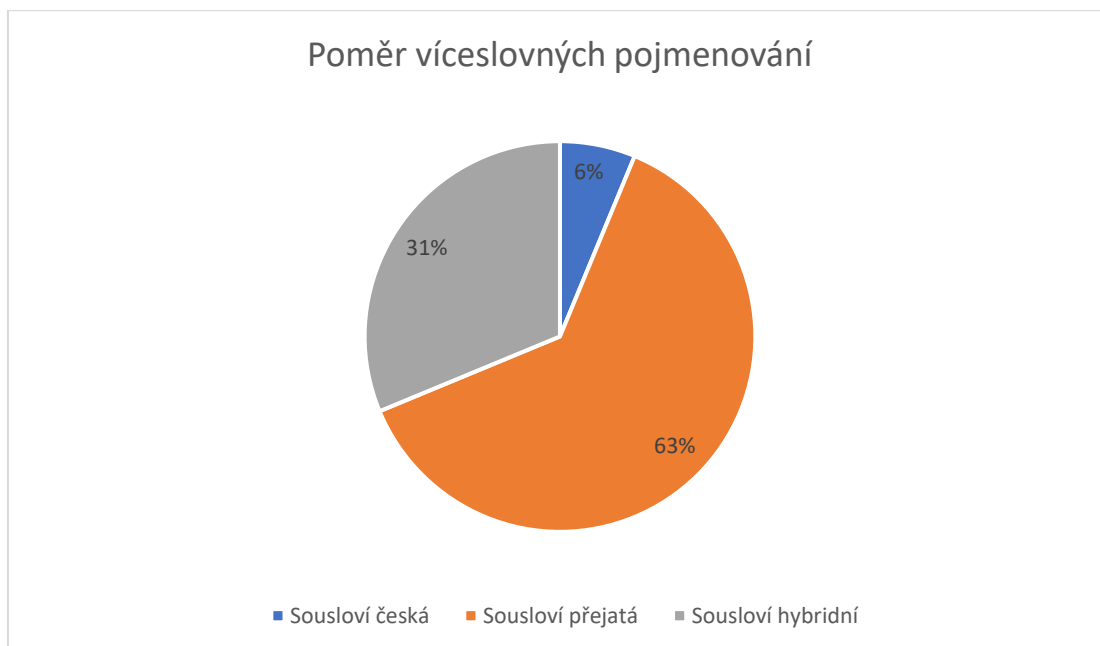
**Tabulka 7 – Přehled víceslovných pojmenování**

<b>Sousloví česká</b>	<i>kostičková hra</i>
<b>Sousloví přejatá</b>	<i>gaming world, good game, insta kill, kill reward, last round, open world, over world, PC game, play world, play zone</i>
<b>Sousloví hybridní</b>	<i>counter terorista, game svět, healovací prostor, PC hra, skládací komp</i>

Tvoření víceslovných pojmenování není příliš produktivním způsobem utváření nových slangových výrazů, jelikož je motivováno multiverbizací. V rámci slangu počítačových her naopak shledáváme, že je zde patrná tendence univerbizace. V *Tabulce 7* si povšimneme, že jsou víceslovná pojmenování tvořena téměř výhradně ze slov přejatých. Sousloví přejatá převažují, ale musíme předpokládat, že jako sousloví už byla přejata. Druhým typem je sousloví hybridní. Sem řadíme sousloví, která jsou tvořena jedním členem přejatým a druhým členem, který je českého původu, případně je do češtiny adaptován. Jediný případ, kdy je víceslovný výraz tvořen pouze slovy domácími, nalezneme v příkladu *kostičková hra*. Procentuální porovnání jednotlivých typů sousloví nalezneme v *Grafu 19*.

<sup>98</sup> HUBÁČEK, Jaroslav. *Distribuce onomaziologických postupů v slovní zásobě jednoho slangu*.

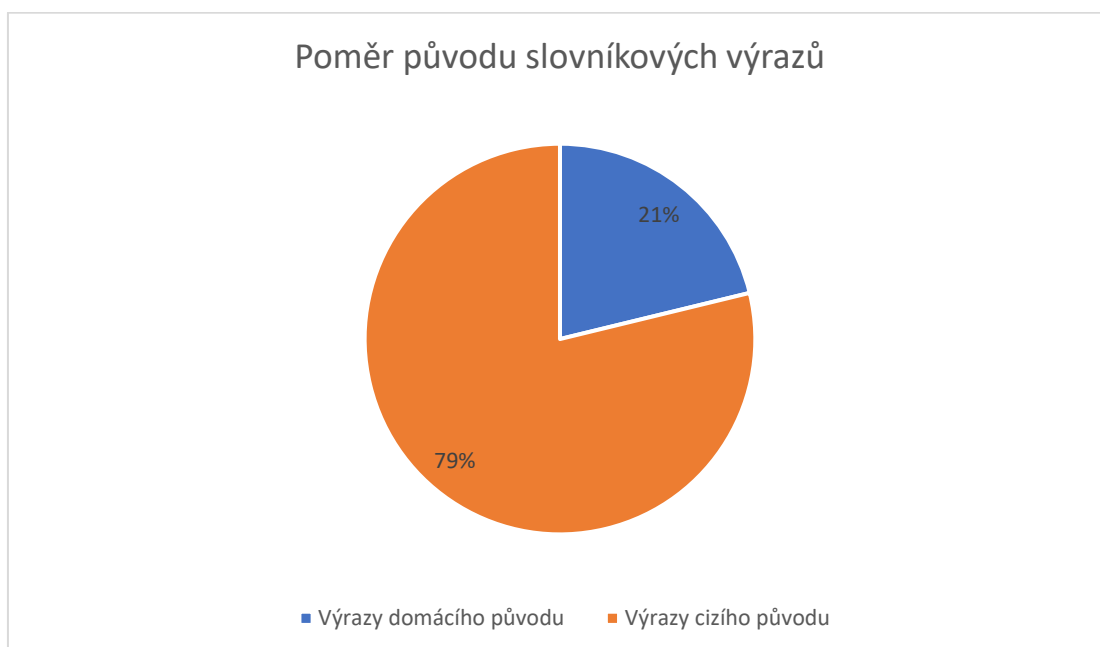
<sup>99</sup> Tamtéž.



Graf 19 — Poměr víceslovných pojmenování

#### 4.2.2.3 Přejímání z cizích jazyků

V *Grafu 20* je procentuálně vyjádřen poměr slovníkových pojmenování. Porovnávány jsou výrazy domácí, tedy výrazy české, a výrazy pocházející z cizího jazyka, ať už adaptované, částečně adaptované či neadaptované.



Graf 20 — Poměr původu slovníkových výrazů

V rámci slangu počítačových her můžeme přejímání z cizích jazyků hodnotit jako jeden z nejproduktivnějších. Přibližně tři čtvrtiny slovníkových výrazů mají původ

v cizích jazycích. Téměř většina výrazů je přejata z angličtiny, tyto jazykové prostředky označujeme jako anglicismy. „Za anglicismus se v širokém smyslu považují prvky všech jazykových rovin a na všech stupních adaptace, v užším smyslu lexikální prostředky přejaté z angličtiny.“<sup>100</sup>

Ve slovníku nalezneme jeden výraz, který pochází z romštiny *love*. Tento výraz hodnotíme jako pomnožný a nesklonný. Druhým jazykem, ve kterém mají původ slangové výrazy, je němčina – *spielen*. Tento výraz je adaptovaný morfologicko-slovo tvorně, ovšem s původním pravopisem. Nalezneme i výrazy, které byly do češtiny původně přejaty z jiného jazyka (např. *biom* – řečtina; *inv, inventář, K, veterán* – latina; *mapa, mapka, oponent, T, téčko, terorista* – itaština), ale musíme předpokládat, že do slangu počítačových her byly přejaty z angličtiny.

„Obecně lze konstatovat, že přejímání slov z cizích jazyků je jedním z nejproduktivnějších způsobů obohacování současné české slovní zásoby.“<sup>101</sup>

### **Anglicismy**

Slovní zásoba hráčů počítačových her je ovlivněna i odbornými termíny, které nejčastěji pochází právě z angličtiny. U některých výrazů se předpokládá jejich znalost, jelikož jsou považovány za standard v mezinárodní terminologii, hovoříme o tzv. internacionalismech (slovesch, která jsou známá celosvětově, např. *internet, Wi-Fi, PC*). Při instalaci, spuštění i hraní počítačové hry se hráči setkávají s anglicismy, které byly do češtiny přejaty, částečně počeštěny či vůbec nebyly adaptovány.<sup>102</sup>

Přejímání cizích slov, tedy i anglicismů, jako způsob obohacování slovní zásoby je trvalý, dynamický a otevřený proces, během něhož se neadaptované přejímky transformují v přejímky adaptované, jazykově integrované. „Vzhledem k (typologické) rozdílnosti angličtiny a češtiny adaptace anglicismů do češtiny často znamená počešťování jejich formy (výslovnosti, pravopisu, začlenění do deklinačních či konjugačních paradigmat).“<sup>103</sup>

„Termín formální adaptace pak znamená, že se výpůjčka formálně přizpůsobuje českému jazykovému systému na rovině ortograficko-ortoepické, morfologické

---

<sup>100</sup> BOZDĚCHOVÁ, Ivana. *Anglicismy v českém lexiku*.

<sup>101</sup> ZEJBRLÍKOVÁ, Romana. *Užívání jazyka v diskurzu počítačových her (tzv. diskusní fóra na internetu)*.

<sup>102</sup> Tamtéž.

<sup>103</sup> BOZDĚCHOVÁ, Ivana. *Anglicismy v českém lexiku*.

a slovotvorné.<sup>104</sup> Přejímání a adaptace je ovlivněna mnoha faktory: stářím a délkou přejetí, formálními a grafickými rozdíly výrazu, lexikálním významem, funkčností, frekvencí aj. Na adaptaci působí i mimojazykové vlivy, zejm. komunikačně-pragmatické: uživatelé a jejich jazyková vybavenost, věk, vzdělání, sociální a kulturní zázemí aj.

Formální adaptace anglicismů probíhá různými způsoby. Grafická a zvuková podoba se v různé míře přizpůsobuje češtině a rozlišujeme tak několik typů přejímek<sup>105</sup>:

- a) původní anglický pravopis i výslovnost;
- b) původní anglický pravopis a česká výslovnost;
- c) původní anglická výslovnost a český pravopis;
- d) český pravopis i výslovnost.

V průběhu procesu adaptace je běžné, že se vyskytují dubletní podoby (např. *áčivment x achievement x achivment*). Tento jev má několik důvodů, obecně se častěji přizpůsobuje grafická podoba výslovnosti, jindy se naopak projevuje tendence zachovávat původní grafickou podobu, která je vnímána jako projev vzdělání a všeobecného, kulturního i profesního rozhledu. Slangové výrazy počítačových her můžeme vnímat jako nové a velmi rychle se rozvíjející, proto nejsou podoby anglicismů ustálené a objevují se dubletní podoby. Dalším možným důvodem může být i neznalost původního grafického zápisu daného výrazu.

**Tabulka 8 — Přehled formálně adaptovaných anglicismů**

<p><b>a) původní anglický pravopis i výslovnost</b></p>	<p><i>achievement, alive, animal, atacker, attacker, bait, base, bounty, brench, build, building, case, cash, coin, computer, counter, damage, gamer, cheater, dead, decoy, defeat, defender, discord, drop, early game, easy, eis, emerald, end, enemy, experience, fighter, friend, finish, fire, game, gaming world, gold, good game, google, gun, hacker, headshot, hero, hit, chat, character, chest, insta kill, invent, inventory, item, jump, kill reward, last round, live, lobby, loot, loose, lost, mate, mirage, miss, money,</i></p>
---	---

<sup>104</sup> PETROVIČOVÁ, Šárka. *Anglicismy v projevech českých influencerů*.

<sup>105</sup> BOZDĚCHOVÁ, Ivana. *Anglicismy v českém lexiku*.

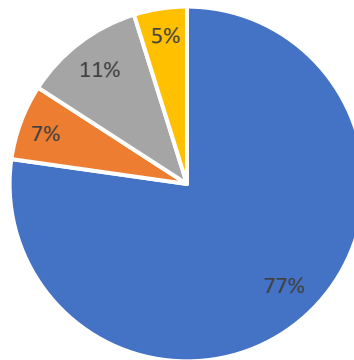


	<i>move, movement, name, nick, nickname, noob, notebook, onehit, onekill, oneshot, oneshoot, onetap, open world, over world, PC game, play, play world, play zone, player, playermate, prank, pusher, respawn, shot, shoot, skill, skin, smash, spawn, spawner, spawnpoint, Steve, storage, survival, survive, teammate, teamspeak, thing, trap, victory, voice, voicechat, warmup, win, winner, weapon, zombie</i>
<b>b) původní anglický pravopis a česká výslovnost</b>	<i>avatar, biom, laptop, radar, server, sprint, start, tutorial, web, Wi-Fi</i>
<b>c) původní anglická výslovnost a český pravopis</b>	<i>achivment, kompjútr, čitr, enemi, gejm, gejmr, gúgl, gúgle, hecker, hekr, ajtem, lose, mis, noutbuk, plejr, spaun</i>
<b>d) český pravopis i výslovnost</b>	<i>ačívment, bejt, charakter, many, plejer, temejt, týmejt</i>

V *Tabulce 8* se objevují anglicismy, které byly přejaty do češtiny, ale nejsou dále morfologicky adaptovány. Přejímky, ke kterým je připojen sufix, případně prefix, nalezneme v kapitole *Odvozování*. Jednoznačně ve slovníku převažují anglicismy s původním anglickým pravopisem i výslovností. To je jednoznačně dáno tím, že většina výrazů je v češtině stále nová a jejich podoba není ustálená, je možné, že pravopis i výslovnost se do češtiny více adaptuje. Do kategorie původního anglického pravopisu a české výslovnosti jsou řazeny výrazy, které byly do češtiny adaptovány dříve než ve slangu počítačových her a jejich zápis a výslovnost jsou již ustáleny.

Důležité je také podotknout, že některá slova se vyskytují ve více variantách (viz dubletní podoby). Dalším důvodem, proč převažuje právě tato kategorie, může být fakt, že hráči se běžně, díky online připojení, setkávají s hráči z cizích zemí. S nimi pak komunikují anglicky, proto jsou zvyklí používat anglický pravopis i výslovnost a přenášejí je i do češtiny.

### Poměr adaptovaných anglicismů



- původní angl. pravopis i výslovnost
- původní angl. pravopis a česká výslovnost
- původní angl. výslovnost a český pravopis
- český pravopis i výslovnost

Graf 21 — Poměr adaptovaných anglicismů

## Závěr

Cílem diplomové práce bylo zachytit a analyzovat specifika slovní zásoby, kterou užívají žáci 2. stupně ZŠ a studenti SŠ v komunikaci týkající se vybraných počítačových her. Na základě dotazníkového šetření byly vybrány dvě počítačové hry, které jsou mezi respondenty nejrozšířenější, a to Counter-Strike a Minecraft.

V teoretické části byly vymezeny pojmy týkající se spisovné i nespisovné češtiny se zaměřením na slang. Podrobněji jsme se zaměřili na aspekty slangu a způsoby tvoření slangových pojmenování. Vymezení způsobů tvoření posloužilo k analýze slovníkových výrazů. Nedílnou součástí bylo definování počítačové hry a seznámení s hlavními principy hry Counter-Strike a Minecraft.

Následuje stěžejní část diplomové práce, slovník nejfrekventovanějších lexikálních jednotek. Tyto lexikální jednotky jsou podkladem pro formálně-sémantickou analýzu, ve které jsou jednotky tříděny podle způsobu tvoření. Slangové výrazy jsou utvářeny pomocí dvou postupů, transformačního a transpozičního. Do transformačního postupu jsou řazeny výrazy, které vznikají pomocí odvozování, skládání a zkracování. K transpozičním postupům patří sémantické tvoření, tvoření víceslovných výrazů a přejímání z cizích jazyků.

Většina počítačových her poskytuje online připojení, díky tomu nabízí propojení hráčů z celého světa, není to tedy diskurz, který by byl územně izolován. Díky této možnosti komunikují hráči počítačových her s hráči z jiných států především v anglickém jazyce, anglické výrazy jsou poté přenášeny i do českého jazyka. Což dokládá fakt, že slovníkové výrazy jsou téměř z 80 % cizího původu, především tedy z angličtiny a pouhých 20 % tvoří výrazy původní. Důvodem tak častého přejímání může být absence českého ekvivalentu, nebo český ekvivalent nevyhovuje tendenci univerbizace, která je ve slangu počítačových her velmi patrná. Dalším důvodem může být pouhá preference anglicismu.

Bezpochyby lze říci, že slang počítačových her je motivován tendencí univerbizace, hráči se tedy snaží o co nejúspornější vyjádření. Proto mezi nejfrekventovanější způsoby tvoření slangových pojmenování patří zkracování, odvozování, přejímání a sémantické tvoření. Naopak je upozaděno skládání a tvoření víceslovných pojmenování. Nejfrekventovanějším způsobem je přejímání z cizích jazyků, v našem případě téměř výhradně z angličtiny. Do tohoto způsobu tvoření byly zařazeny pouze

výrazy, které nepodlehly dalším způsobům jako je např. odvozování nebo zkracování. Anglicismy byly následně rozřazeny do čtyř kategorií: a) původní anglický pravopis i výslovnost; b) původní anglický pravopis a česká výslovnost; c) původní anglická výslovnost a český pravopis; d) český pravopis i výslovnost. Nejproduktivnější je kategorie a), u které dochází k zachování původního pravopisu i výslovnosti, i tak většina anglicismů zapadá do českého deklinačního paradigmatu. Typické jsou i dubletní podoby některých výrazů, což je dáno především tím, že anglicismy jsou poměrně nové a nejsou ustálené, dalším důvodem může být neznalost správného grafického zápisu.

Dalším způsobem tvoření slangových pojmenování je odvozování, v rámci kterého vznikala především substantiva a verba. I zde důležitou roli hrají anglicismy, jelikož tvoří základ pojmenování, ke kterému je připojen sufix a výjimečně prefix či koncovka. Produktivním typem je rovněž zkracování, které je v komunikaci hráčů typické. Pomocí tohoto typu tvoření vznikly různé druhy zkratk, první z nich jsou iniciálové zkratky, dále pak zkrácená slova vzniklá mechanickým krácením a posledním jsou devokalizované zkratky, které se neobjevují ve vysokém zastoupení, ale tento typ je poměrně nový a jeho výskyt dokládá, že se rozšiřuje do specifických oblastí komunikace. Relativně často je projevuje i sémantické tvoření, a to především metaforické přenášení.

Ve slovníku je upozaděno skládání a tvoření víceslovných pojmenování. I když v rámci těchto způsobů několik výrazů nalezneme, většina z nich už jako složenina či sousloví byla přenesena do češtiny z angličtiny. Výrazů, které byly utvořeny v rámci diskurzu počítačových her, je minimum.

Angličtina jako světový jazyk bude i nadále v komunikaci hráčů počítačových her převládat, proto musíme předpokládat, že i nadále bude přejímání anglicismů jedním z nejproduktivnějších tvoření slangových pojmenování. Rovněž musíme předpokládat, že se diskurz počítačových her bude šířit čím dál víc do běžné komunikace, a musíme ho vzít na vědomí.

## Literatura

### Seznam odborné literatury:

BENDO VÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019, 109 s. CJN, 14. ISBN 978-80-906751-9-3.

ČECHOVÁ, Marie. *Čeština - řeč a jazyk*. 3., rozš. a upr. vyd. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, 2011. ISBN 978-80-7235-413-9.

ČERNÁ, Michaela. *K tvoření slov v počítačovém slangu*. In: ULIČNÝ, Oldřich, ed. *Opera Academiae Paedagogicae Liberecensis*. Vol.III, MMV, Series Bohemistica.. Liberec: Technická univerzita v Liberci, 2005, 224 s. ISBN 80-7083-958-9.

HAVRÁNEK, Bohuslav a Alois JEDLIČKA. *Stručná mluvnice česká*. Vyd. 26., ve Fortuně 2. Praha: Fortuna, 1998. ISBN 80-7168-555-0.

HUBÁČEK, Jaroslav. *Malý slovník českých slangů*. Ostrava: Profil, 1988, 189 s. ISBN (Váz.):.

HUBÁČEK, Jaroslav. *O českých slanzích*. 2. dopl. a přeprac. vyd. Ostrava: Profil, 1981, 214 s.

HUBÁČEK, Jaroslav. *Onomaziologické postupy ve slovní zásobě slangů*. Praha: Státní pedagogické nakl., 1971, 78 s.

HUBÁČEK, Jaroslav. *Výběrový slovník českých slangů*. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2003, 250 s. Spisy Filozofické fakulty Ostravské univerzity, č. 146/2003. ISBN 80-7042-629-2.

KAVKA, Martin a Michal ŠKRABAL. *Hacknutá čeština: neortodoxní slovník dnešní mateřštiny*. Ilustroval Lukáš FIBRICH. V Brně: Jan Melvil Publishing, 2018. Briquet. ISBN 978-80-7555-058-3.

MIKULÁŠ, Roman. *Školní slovník cizích slov: [24 000 hesel]*. Přeložil Ilona BALKÓ. Bratislava: Příroda, 2007. ISBN 978-80-07-01491-6.

*Oxford studijní slovník: výkladový slovník angličtiny s českým překladem*. Oxford: Oxford University Press, 2010. ISBN 978-0-19-430655-3.

*Příruční mluvnice češtiny*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1995. ISBN 80-7106-134-4.

SUCHÁ, Jaroslava, Martin DOLEJŠ, Helena PIPOVÁ, Eva MAIEROVÁ a Panajotis CAKIRPALOGLU. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018, 178 s. Monografie. ISBN 978-80-244-5424-5.

#### **Seznam elektronických zdrojů:**

BOZDĚCHOVÁ, Ivana (2017): *Anglicismy v českém lexiku*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*.

*Counter-Strike: Global Offensive*. [online]. © 2023. [cit. 22. 2. 2023]. Dostupné z: <<https://blog.counter-strike.net/index.php/about/>>

ČECHOVÁ, Kateřina. *XCLNT aneb Devokalizované zkratky v chrématonymii*. *Naše řeč*. 2012, roč. 95, č. 4, s. 220-223. ISSN 0027-8203.

HOFFMANNOVÁ, Jana. *Pařani a gamesy (pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her)*. *Naše řeč*. 1998, roč. 78, č. 2-3, s. 100–111. ISSN 0027-8203.

HRBÁČEK, Josef. *Zkratky a tvoření slov*. *Naše řeč*. 1972, roč 55, č. 2-3, s. 124-130. ISSN 0027-8203.

HUBÁČEK, Jaroslav. *Distribuce onomaziologických postupů v slovní zásobě jednoho slangu*. *Naše řeč*. 1975, roč 36, č. 2, s. 104-109. ISSN 0027-8203.

HUBÁČEK, Jaroslav. *Přenášení slovního významu jako pojmenovávací postup ve slanzích*. *Naše řeč*. 1973, roč. 56, č. 3, s. 124-134. ISSN 0027-8203.

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

KAMARÝT, Jan. *Hra*. (2020) In: Zdeněk R. Nešpor - *Sociologická encyklopedie*.

KARLÍK, Petr, KOŘENSKÝ, Jan. (2017): *Slovní druh*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*.

KOCUROVÁ, Lucie. *Aby se nadané děti neztrácely v systému, hledá je počítačová hra*. *EDUzín*. [online]. 2. 3. 2022 [cit. 11. 3. 2023]. Dostupné z: <<https://eduzin.cz/wp/>>

KRČMOVÁ, Marie, CHLOUPEK, Jan (2017): *Národní jazyk*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*.

MEJSTRÍK, Vladimír. *Tzv. hybridní složeniny a jejich stylová platnost*. Naše řeč. 1965, roč 48, č. 1, s. 1-15. ISSN 0027-8203.

*Minecraft Live Player Count and Statistics*. [online]. © 2022 ActivePlayer.io Game Statistics Authority [cit. 5. 3. 2023] Dostupné z: <<https://activeplayer.io/>>

*Minecraft - Differences Between Creative, Survival, And Hardcore Game Modes*. [online]. Mojang ©2009-2022. [cit. 5. 3. 2023] Dostupné z: <https://www.minecraft.net/en-us>

NEBESKÁ, Iva (2017): *Spisovná čeština*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*.

NEKVAPIL, Jiří (1,2), HOFFMANNOVÁ, Jana (3), HAJIČOVÁ, Eva (4) (2017): *Diskurz*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*.

REJZEK, Jiří. *K formální adaptaci anglicismů*. Naše řeč. 1993, roč. 76, č. 1, s. 26–30. ISSN 0027-8203.

STAŠEK, A., SUCHÝ, V., SÍŘINOVÁ, S. BLINKA, L. a PŘIKRYLOVÁ, A. (2023). *Hráči počítačových her v Česku: proč hrají a co hry přináší* [Výzkumná zpráva]. Dostupné z: <https://inpsy.fss.muni.cz/aktuality/czech-gamers-report/>

#### **Seznam závěrečných prací:**

JANATOVÁ, Lucie. *Souvislost mezi hraním počítačových her a agresí*. Bakalářská diplomová práce. Vedoucí Mgr. Klára Šedřová, Ph.D. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta. 2009.

PETROVIČOVÁ, Šárka. *Anglicismy v projevech českých influencerů*. Bakalářská práce. Vedoucí Mgr. Václav Lábus, Ph.D. Technická univerzita v Liberci. Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická. 2022.

ZEJBRLÍKOVÁ, Romana. *Užívání jazyka v diskurzu počítačových her (tzv. diskusní fóra na internetu)*. Diplomová práce. Vedoucí PhDr. Vojtěch Veselý. Technická univerzita v Liberci. Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická. 2013.

## **Seznam příloh**

**Příloha 1: Úvodní dotazník**

**Příloha 2: Druhý dotazník**

**Příloha 3: Výsledky úvodního dotazníku**



## **Příloha 1: Úvodní dotazník**

1. Pohlaví
  - a. Dívka
  - b. chlapec
2. Typ školy
  - a. Základní škola
  - b. Střední škola
3. Ročník
  - a. 1. ročník SŠ
  - b. 2. ročník SŠ
  - c. 3. ročník SŠ
  - d. 6. ročník ZŠ
  - e. 7. ročník ZŠ
  - f. 8. ročník ZŠ
  - g. 9. ročník ZŠ
4. Uveďte slangový výraz pro počítač.<sup>106</sup>
5. Uveďte slangový výraz pro notebook.
6. Uveďte slangový výraz pro označení hráče.
7. Uveďte slangový výraz pro označení spoluhráče.
8. Uveďte slangový výraz pro počítačovou hru.
9. Uveďte slangový výraz pro internet.
10. Hraješ počítačové hry?
  - a. Ano

---

<sup>106</sup> Slangový = výraz, který používáte v běžné komunikace (psané i mluvené)

b. Ne

11. Kolik hodin v průměru denně strávíš hraním počítačových her?

a. Nehraju počítačové hry

b. 0-1 hod.

c. 1-2 hod.

d. 2-4 hod.

e. 4-6 hod.

f. 6 a více

12. V kolika letech jsi začal hrát počítačové hry?

a. Nehraju počítačové hry

b. V 6 letech nebo dříve

c. V 7-8 letech

d. V 9-10 letech

e. V 11-12 letech

f. V 13-14 letech

g. V 15 letech a později

13. Jaký typ her hraješ nejčastěji?<sup>107</sup>

a. Nehraju počítačové hry

b. Adventury (hra, ve které hlavní hrdina řeší různé úkoly a hádanky)

c. Akční (ničení cílů pomocí bojových technik)

d. RPG (příběhová hra, ve které hráč jedná v pozici hlavního hrdiny)

e. logické

f. simulátory (řízení osobního auta, vlaku, letadla atd.)

---

<sup>107</sup> Možnost více odpovědí

- g. sportovní
- h. Strategické
- i. Výukové
- j. Závodní
- k. Jiná...

14. Jaký typ hraješ častěji?<sup>108</sup>

- a. Multiplayer
- b. Singleplayer
- c. Nehraju počítačové hry

15. Napiš názvy 3 tebou nejhranějších počítačových her.<sup>109</sup>

---

<sup>108</sup> Multiplayer = hraní s ostatními hráči; Singleplayer = hru hraje jeden hráč

<sup>109</sup> Seřaď je od nejčastěji hrané po méně často hranou. Pokud počítačové hry nehraješ, odpověz: nehraju počítačové hry.

## **Příloha 2: Druhý dotazník**

1. Pohlaví
  - a. Dívka
  - b. Chlapec
2. Typ školy
  - a. Základní škola
  - b. Střední škola
3. Ročník
  - a. 1. ročník SŠ
  - b. 2. ročník SŠ
  - c. 3. ročník SŠ
  - d. 6. ročník ZŠ
  - e. 7. ročník ZŠ
  - f. 8. ročník ZŠ
  - g. 9. ročník ZŠ
4. Hraješ počítačové hry?
  - a. Ano
  - b. Ne<sup>110</sup>
5. Proč hraješ počítačové hry?<sup>111</sup>
6. Proč nehraješ počítačové hry?<sup>112</sup>
7. Hraješ nebo hrál jsi Minecraft?
  - a. Ano

---

<sup>110</sup> Přejdi na otázku č. 6

<sup>111</sup> Přejdi na otázku č. 7

<sup>112</sup> Konec dotazníku

b. Ne<sup>113</sup>

8. Uved' slangový výraz pro: hru Minecraft<sup>114</sup>
9. Uved' slangový výraz pro: hrát hru<sup>115</sup>
10. Uved' slangový výraz pro: začátek hry
11. Uved' slangový výraz pro: konec hry
12. Uved' slangový výraz pro: vyhrát
13. Uved' slangový výraz pro: prohrát
14. Uved' slangový výraz pro: herní svět
15. Uved' slangový výraz pro: vlastní postavu/hrdinu
16. Uved' slangový výraz pro: spoluhráče
17. Uved' slangový výraz pro: protihráče
18. Uved' slangový výraz pro: hráče, který podvádí
19. Uved' slangový výraz pro: postavu ovládanou počítačem
20. Uved' slangový výraz pro: jméno/přezdívku hráče
21. Uved' slangový výraz pro: monstra
22. Uved' slangový výraz pro: zvířata
23. Uved' slangový výraz pro: střílet
24. Uved' slangový výraz pro: zabít
25. Uved' slangový výraz pro: zabití pomocí jedné rány
26. Uved' slangový výraz pro: přežít
27. Uved' slangový výraz pro: poškození útokem
28. Uved' slangový výraz pro: zásah

---

<sup>113</sup> Přejít na otázku č. 46

<sup>114</sup> Slangový = výraz, který používáte v běžné komunikaci (psané i mluvené)

<sup>115</sup> Otázka č. 9-44 – využíváný ve spojitosti s hrou Minecraft

29. Uveď slangový výraz pro: minout
30. Uveď slangový výraz pro: zbraň/pistoli
31. Uveď slangový výraz pro: stavět
32. Uveď slangový výraz pro: skok/skákat
33. Uveď slangový výraz pro: pohyb
34. Uveď slangový výraz pro: návnadu
35. Uveď slangový výraz pro: odměnu za zabití hráče/monstra/zvířete
36. Uveď slangový výraz pro: předmět/věc
37. Uveď slangový výraz pro: úložný prostor pro hráče
38. Uveď slangový výraz pro: zkušenosti ve hře
39. Uveď slangový výraz pro: peníze
40. Uveď slangový výraz pro: mapu
41. Uveď slangový výraz pro: oblast, kde se ožívají hráči/monstra/zvířata
42. Uveď slangový výraz pro: místo komunikace s ostatními hráči
43. Uveď slangový výraz pro: dobrou hru
44. Uveď slangový výraz pro: pozdrav
45. Pokud používáš další slangové výrazy ve hře Minecraft, zde je můžeš vypsát.  
+ jejich význam
46. Hraješ nebo hrál jsi Counter Strike?
  - a. Ano
  - b. Ne<sup>116</sup>
47. Uveď slangový výraz pro: hru Counter Strike<sup>117</sup>
48. Uveď slangový výraz pro: hrát hru<sup>118</sup>

---

<sup>116</sup> Konec dotazníku

<sup>117</sup> Slangový = výraz, který používáte v běžné komunikaci (psané i mluvené)

49. Uved' slangový výraz pro: začátek hry
50. Uved' slangový výraz pro: konec hry
51. Uved' slangový výraz pro: vyhrát
52. Uved' slangový výraz pro: prohrát
53. Uved' slangový výraz pro: herní svět
54. Uved' slangový výraz pro: vlastní postavu/hrdinu
55. Uved' slangový výraz pro: spoluhráče
56. Uved' slangový výraz pro: protihráče
57. Uved' slangový výraz pro: obránce
58. Uved' slangový výraz pro: útočníka
59. Uved' slangový výraz pro: hráče, který podvádí
60. Uved' slangový výraz pro: postavu ovládanou počítačem
61. Uved' slangový výraz pro: jméno/přezdívku hráče
62. Uved' slangový výraz pro: střílet
63. Uved' slangový výraz pro: zabít
64. Uved' slangový výraz pro: zabití pomocí jedné rány
65. Uved' slangový výraz pro: přežít
66. Uved' slangový výraz pro: poškození útokem
67. Uved' slangový výraz pro: zásah
68. Uved' slangový výraz pro: minout
69. Uved' slangový výraz pro: zbraň/pistoli
70. Uved' slangový výraz pro: pohyb
71. Uved' slangový výraz pro: skok/skákat

---

<sup>118</sup> Otázka č. 48-82 – využíváný ve spojitosti s hrou Counter Strike

72. Uved' slangový výraz pro: návnadu
73. Uved' slangový výraz pro: odměnu za zabití hráče
74. Uved' slangový výraz pro: předmět/věc
75. Uved' slangový výraz pro: úložný prostor pro hráče
76. Uved' slangový výraz pro: zkušenosti ve hře
77. Uved' slangový výraz pro: peníze
78. Uved' slangový výraz pro: mapu
79. Uved' slangový výraz pro: oblast, kde se ožívují hráči
80. Uved' slangový výraz pro: místo komunikace s ostatními hráči
81. Uved' slangový výraz pro: dobrou hru
82. Uved' slangový výraz pro: pozdrav
83. Pokud používáš další slangové výrazy ve hře Counter Strike, zde je můžeš vypsát. + jejich význam



### Příloha 3: Výsledky úvodního dotazníku

Vybraná slova	Žákovské odpovědi	Četnost výskytu
Počítač	Comp/komp PC/písí Computer/kompjútř Notebook PCčko/písíčko Noťas Kompík Kompl Bedna Mašina Kompostér Elektronika Počítač	176 65 5 5 3 3 2 2 1 1 1 1 1 59
Notebook	Noťas Počítač Comp Noutbuk laptop Ntb PC Note/nout Skládací komp/počítač Malý počítač Otevírací krabice Tenké/pojízdné PC Notebook	209 20 13 8 6 4 4 2 2 1 1 1 42
Označení hráče	Gamer/gejmr Player/plejer/plejr Týpek Cápek Chábr	106 59 25 5 5

	Bot	4
	Enemák	4
	Pařmen	4
	Enemy	3
	Gamur	2
	Závislák	2
	Noob	1
	Enemičko	1
	Nerdík	1
	Gamesák	1
	Hrací týpek	1
	Smažák	1
	Hráč	53
Označení spoluhráče	Teammate/týmejt/team8/tímej	92
	t	18
	Kámo	15
	Chábr	7
	Hráč	7
	Mate	5
	Gamer/gejmr	3
	Borec	3
	Bot	3
	Bro	3
	Playermate	2
	Co-p gamer	2
	Friend	2
	Kamarád/přítel	2
	Parták	1
	Buddy	1
	Crewmate	1
	Noob	1
	Duoplayer	1
	Player	1

	Spolubro	1
	Spolupařmen	1
	Spoluplayer	40
	Spoluhřáč	
Počítačová hra	Hra	91
	Gameska	53
	Gamesa/gejms	48
	Game/gejm	30
	PC hra	14
	Gejma	3
	Počítačovka	3
	Videohra	3
	PC game	2
	Complová hra	1
	Komp game	1
	Počítačová hra	12
Internet	Net	124
	Wi-Fi	44
	Google/gůgl/gůgle	13
	Wifina	12
	Web	5
	Sít'	4
	Intoš	3
	Int'ák	2
	Int'as	2
	Internoš	2
	Sít' lidí	2
	Inter	1
	Int'ák	1
	Wifka	1
	Internet	79