

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra českého jazyka a literatury

Bakalářská práce

Martin Kreuziger

Obor: Český jazyk a literatura se zaměřením na vzdělávání – Výchova ke zdraví se
zaměřením na vzdělávání

**Analýza on-line hry World of Warcraft z hlediska jazykových
jevů při komunikaci mezi hráči**

Olomouc 2013

Vedoucí práce: Mgr. Kamil Kopecný, Ph.D.

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně a použil jen uvedenou literaturu.

V Olomouci dne 27. 3. 2013

.....

Martin Kreuziger

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji Mgr. Kamilu Kopeckému, Ph.D. za odborné vedení bakalářské práce, poskytování rad a materiálových podkladů k práci, a také chci poděkovat guildě Rage of Horde za cenné informace.

OBSAH

1 ÚVOD.....	6
2 TEORETICKÁ ČÁST	7
2.1 World of Warcraft	7
2.1.1 MOORPG	8
2.1.2 Cesta ke vzniku World of Warcraft	9
2.1.3 Styly hry World of Warcraft	10
2.1.4 Postavy a jejich výběr	11
2.1.4.1 Frakce	11
2.1.4.2 Povolání	12
2.1.4.3 Role	15
2.1.4.4 Profese	15
2.2 Komunikace ve hře WoW	19
2.2.1 On-line komunikace obecně	19
2.2.2 Chat	20
2.2.3 Nejčastěji užívané aplikace pro komunikaci ve WoW	20
2.2.3.1 Mumble a TeamSpeak	21
2.2.3.2 Ventrilo	21
3 PRAKTICKÁ ČÁST	22
3.1 Jazykové jevy v komunikaci mezi hráči WoW	22
3.1.1 Neologismy	23
3.1.2 Slova přejatá – internacionalismy	24
3.1.3 Zkratky	26
3.1.4 Hybridní složeniny	29
3.1.5 Univerbizace	31
3.1.6 Lingo	32
3.1.6.1 LeetSpeak	33
3.1.7 Emoticony	34
3.1.8 Chyby v gramatice	35
ZÁVĚR	38
SHRNUTÍ	39
SUMMARY	39
ZDROJE	40

SEZNAM TABULEK	43
SEZNAM OBRÁZKŮ	43
PŘÍLOHA	44
ANOTACE	53

1 Úvod

Základem této bakalářské práce je nastínit výskyt různých gramatických a slovtvorných jevů při rozhovorech v počítačové on-line hře World of Warcraft. Jelikož je v dnešní době komunikace na internetu obecně velice běžná, vliv internetu na češtinu je zde obrovský a neustále náš jazyk obohacuje, což se postupně z roviny internetové komunikace promítá i do jiných rovin jazyka. Rozhodl jsem se však zaměřit konkrétněji, a to právě na hru World of Warcraft, protože je považována za nejhranější on-line hru na světě a v Česku není tato skutečnost výjimkou. Rozhodně se dá předpokládat, že počet hráčů do budoucna ještě vzroste, a tudíž můžeme čekat určité ovlivnění českého jazyka a jeho slovní zásoby v různých směrech.

V první části práce jsem se zaměřil na konkrétnější přiblížení hry, tedy její vznik funkce a možnosti a v neposlední řadě možnosti komunikace v této hře. Ve druhé části jsem pak poukázal na slovtvorné a gramatické jevy, jež jsou ovlivňovány novými herními výrazy a k daným specifickým jevům jsem přiřadil konkrétní příklady z rozhovorů ve hře WoW.

V jednotlivých kapitolách jsou uvedeny příklady, které cituji ze svých záznamů herního chatu World of Warcraft, dále pak z aplikace TeamSpeak, diskusního fóra www.forum.wowfan.cz/ a diskuzního fóra www.wow.herniweb.cz. Všechny citované rozhovory jsou uvedeny v původním znění a bez oprav.

2 Teoretická část

V této části se zaměřím na popis hry, abych si objasnil herní principy, možnosti hry a taky její podstatu. Podívám se na stručný přehled hry pro uvedení do problému, dále pak na obecný pohled masových on-line her, cestu, jakou hra World of Warcraft vůbec vznikla, přiblížím, jaké herní styly hra podporuje.

Pro objasnění hry je důležité znát i možnosti volby charakteru, které jsou k dispozici, také popíši, jakou daný charakter může mít roli a také profesi.

A nakonec se zaměřím na formy komunikace ve hře, obecně přiblížím, co je to chat a jaké aplikace se u hry používají.

2.1 World of Warcraft

Hru World of Warcraft (dále jen WoW) můžeme považovat za v dnešní době nejznámější a nejhranější MMORPG¹ hru vůbec.

Náplň hry je založena na systému odměn za vítězství v boji a při něm nabytých zkušeností a umožňuje hráči vstoupit do světa WoW z jeho vlastní perspektivy, ne jak tomu bylo v předchozích sériích.

Hráč, jakožto hrdina v tomto virtuálním světě plném čar a kouzel jménem Azeroth, prozkoumává široká území a plní úkoly – questy², při nichž zažívá různá dobrodružství. Účastníci hry „*se mohou setkávat s ostatními postavami, bavit se, bojovat s jinými hráči, zakládat přátelství, tvořit aliance a soutěžit s nepřáteli, to vše za účelem získání síly a slávy*“ (Hanusková, 2012, s. 9).

Herní příběh se inspirováno fantasy příběhy různého původu, je obohacen například i prvky středověku, ale hlavně navazuje příběhem z předchozích sérií Warcraftu (Hrbáček, 2012).

Každý hráč si zde vytváří svoji postavu, kterou si vybere ze dvou oddílů, frakcí – Horda nebo Aliance, poté vybere svoje povolání a v neposlední řadě rasu. Tato postava nemá na začátku hry žádné schopnosti a majetek, a tak si je získává postupně během hry bojem a zabíjením různých bytostí.

¹ MMORPG – Massive(ly)-Multiplayer On-line Role-Playing Game v doslovném překladu Masivní multiplayerová online rollová hra (hra na hrdiny).

² Quest – úkol, který se plní za účelem získání zkušenostních bodů k dovršení vyšších úrovní.

Svět WoW je proměnlivý, protože jsou do něj neustále přidávány nové lokace, úkoly či objekty, které jsou do hry vkládány pomocí tzv. patchů³, a hráč se musí přizpůsobovat. Čím těžší je úroveň hraní (získávání vyšších levlů⁴), tím více času hra zabírá, a také ke splnění těchto úrovní je nutné stát se členem tzv. guildy, tedy určitého sociálního uskupení, které hráče ve virtualitě udržuje. Nejvyšší dosažitelný level je, díky nejnovějšímu patchi Mists of Pandaria (2012), 90.

Hra má od roku 2004, kdy vyšla, celkem čtyři patche (datadisky), a to The Burning Crusade (2007), Wrath of the Lich King (2008), Cataclysm⁵ (2010) a již zmíněný Mists of Pandaria (2012), (Filgas, 2012).

Proto, aby se dalo vstoupit do onoho virtuálního světa, je nutné mít možnost připojení se na internet a také se za použití oficiálního serveru musí platit. Najdou se však i tzv. freeservery, za které se platit nemusí, ale jejich kvalita je tomu odpovídající.

Americká společnost Blizzard Entertainment vytvořila tuto hru, jejíž hlavním jazykem, jak herním, tak komunikačním je angličtina. Jak už bylo předesláno, WoW hrají hráči z celého světa a výjimkou nejsou ani hráči české národnosti, je tedy běžné, že se tato slova určitým způsobem modifikují a „počešťují“, avšak zůstává anglický základ (Hanusková, 2012).

„World of Warcraft je online hra, kde hráči z celého světa převezmou role hrdinských fantasy postav a prozkoumávají virtuální svět plný tajemství, kouzel a nekonečného dobrodružství“, (<http://wowka.cekuj.net/pruvodce-pro-zacatecniky>).

2.1.1 MORPG

Role playing game (zkráceně RPG)⁶ hry jsou takové, kdy se hráč vžívá do role, svého vytvořeného avatara⁷, a tak má zodpovědnost za jeho další vývoj a jednání. To vše se děje ve velice propracovaném virtuálním světě s příběhem, kterého jste účastníkem (Hrabec, 2010).

³ Patch, v překladu záplata, je program, který opraví nebo vylepší nedostatky v daném programu.

⁴ Level – úroveň, bod na nějaké stupnici, například stupnici množství, důležitosti nebo obtížnosti (srov. Anglicko-český výkladový slovník).

⁵ Zde byl pro srovnání s Pandarií maximální možný dosažitelný „level“ 85 atd.

⁶ Role-playing game (Rolová hra; Hra na hrdiny) – hráč se vžívá do postavy a stává se z něj součástí herního světa.

⁷ Avatar – vámi ztělesněný hrdina

MMORPG neboli Massive(ly)-Multiplayer Online Role-Playing Game jsou tedy počítačové RPG hry, kterých se ve stejný čas a dobu můžou zúčastnit se svou virtuální postavou - avatarem až tisíce hráčů z celého světa prostřednictvím internetových serverů⁸, kde společně zdolávají určité úkoly – questy. (Hanusková, 2012).

Tento typ her hraje až 30 mil. lidí po celém světě, přičemž v roce 2008 62 % těchto hráčů hrálo WoW. V tomto roce také WoW dokonce překročil hranici 11 miliónů hráčů, čímž se dostal do Guinnessovy knihy rekordů (Filgas, 2012).

Mezi další hry typu MMORPG patří například EverQuest II, City of Heroes, Guild Wars, Dungeons and Dragons Online a Lord of the Rings Online a mnoho dalších (Hrbáček, 2012).

2.1.2 Cesta ke vzniku World of Warcraft

Zrod hry World of Warcraft, ale i dalších online her, které vznikly právě před touto, ve světě i u nás veleúspěšnou „onlineovkou“, připisujeme studiu Blizzard Entertainment. Zakladateli tohoto studia jsou Mike Morhaim a Alen Adham, kteří se poprvé uvedli v roce 1992 (tehdy ještě pod značkou Silicon and Synapse) hrou The Lost Vikings a jejich tvorba strategií vyvrcholila v roce 1994 hrami, jež kladly důraz na příběh, Warcraft: Orcs and Humans a posléze v roce 1995 Warcraft II: Tide of Darkness, které také ovlivnily vznik žánru tzv. real time strategy⁹ (dále jen RTS). Toto také můžeme považovat za zárodek online hry World of Warcraft (Hrabec, 2010).

Nemůžeme opomenout fakt, že WoW je však modifikováno na RPG (viz výše). S RPG studio Blizzard ve své tvorbě také nezhálelo. Repräsentantem, konkrétně akčního RPG, u tohoto studia je hra Diablo (1997) a Diablo II (2000). V této hře ustupuje příběh do pozadí a do popředí vstupuje opakující se akce s možností neustálého vylepšování a tvoření si své postavy, tedy hlavního hrdiny. Hráči měli tedy možnost hrát hru dokola, přitom stále něco získávat (v rámci svého hrdiny) a skvěle se u hraní bavit. (Hrabec, 2010)

⁸ Program nebo zařízení poskytující služby jiným programům nebo zařízením přes počítačovou síť. Herní server – nabízí hraní her s více hráči-multiplayer (www.wikipedia.org) - zmíněných serverů poskytuje firma Blizzard stovky. Každý tento server má kopii herního světa. Tyto kopie se dělí podle toho, kde hráči žijí v reálném světě a také se dále dělí na základní dvě dimenze, a sice Player vs. Environment (PvE), Player vs. Player(PvP), které jsou přiblížené v kapitole Styly hry WoW (Filgas. 2012).

⁹ Real-Time Strategy - Děj ve hře probíhá v reálném čase, tudíž pokračuje i tehdy, pokud hráč není připojen.

„Blizzard získal pověst firmy schopné koncipovat hru tak, aby si recipienta podmanila na základě jednoduchého mechanismu vedoucího k až „návykové hratelnosti“, (Hrabec, 2010, s. 9).

Hra World of Warcraft byla tedy dotažena k dokonalosti tím, že Blizzard dali dohromady RTS (real-time strategy) s bohatým a zažitým příběhem a RPG (role-playing game) s možností zdokonalovat svého hrdinu, a to vše jako multiplayer.

Obrázek 1. Souboj s NPC¹⁰



Obrázek 2. Rozhovor mezi hráči



2.1.3 Styly hry World of Warcraft

Ve hře WoW existují dva základní styly nebo můžeme nazvat i dimenze - PvP (Player vs. Player) a PvE (Player vs. Environment). Každý tento styl je na jednotlivých serverech a záleží na hráči, který si zvolí.

Typ Player vs. Player, tedy hráč vs. hráč, je souboj proti sobě hrajících reálných hráčů, kteří proti sobě bojují v tzv. *battlegroundech*¹¹.

Zato Player vs. Environment, v překladu hráč proti okolí, je typ herního módu, kdy hráč zápolí proti počítačem ovládanými postavami (NPC), které jsou vůči hráči nepřátelské a agresivní. (Hanusková, 2012).

Dimenze PvE tvoří dominantní komponent už jen díky boji a ničení monster, díky kterým postava získává větší zkušenosti a vyšší úroveň a také je dominantní, protože se hráč střetává s AI¹² po celou dobu hry, kdežto s PvP se hráč setkává až v endgame fázi, to znamená až po dosažení maximálního levelu.

PvE a PvP můžeme považovat za dva základní pilíře hratelnosti WoW (Hrabec, 2010).

¹⁰ NPC - Non Personal Character – takto jsou označovány postavy ovládané počítačem.

¹¹ Battleground – bojiště, aréna.

¹² AI – Artificial intelligence – umělá inteligence.

2.1.4 Postavy a jejich výběr

Postava je nejpodstatnějším prvkem hry. Díky ní se její vlastník může pohybovat ve virtuálním světě, potkávat se s ostatními, bojovat s nimi, komunikovat, zakládat guildy¹³, plnit úkoly a takto procházet a objevovat rozmanitý herní svět.

Těchto postav může mít hráč hned několik, kdy jedna je jako „*main*“, taková, kterou hráč považuje za svou hlavní a další tzv. „*alts*“, vedlejší, které hráč používá zejména pro zpestření svého herního zážitku (Hrbáček, 2012).

Obrázek 3. Výběr postavy



2.1.4.1 Frakce

WoW je ve znamení neustálého boje s prvopočátky v dávných dobách, a to mezi dvěma frakcemi – Aliancí a Hordou. Výběr mezi těmito dvěma frakcemi je prvním krokem volby a ovlivňuje usazení a zapracování se do herního světa. Aliance je považovaná za oddíl kladný, válčí za dobro, světlo, mír a proti temným silám. Přestože Horda má „agresivní sklony“, je „mravně zkažená“ (např. Nemrtví¹⁴ kanibalizují) a má „nálepku záporňáků“, není pravidlem, že se tak hráč s postavou musí chovat. Je jen na něm, zdali si zvolí postavu kladnou, neutrální nebo zápornou (Hanusková, 2012).

¹³ Guilda – skupina hráčů.

¹⁴ Nemrtví – druh rasy ve hře WoW – ti, co zemřeli, ale přitom se vrátili zpět do světa mezi živé.

Tabulka 1. Rozdělení ras ve frakcích

	FRAKCE	
	Aliance	Horda
Rasy	Humans (Lidé)	Orcs (Orkové)
	Dwarves (Trpaslíci)	Forsaken – Undead (Nemrtví)
	Night Elves (Noční Elfové)	Tauren (Taureni)
	Gnomes (Gnomové)	Troll (Trollové)
	Draenei (Draeneiové)	Blood Elves (Krvaví Elfové)

2.1.4.2 Povolání

Tím, že si hráč zvolí frakci a vybere rasu, tvorba postavy zdaleka nekončí. Další krokem je totiž výběr povolání, od kterého se bude odvíjet směr a budoucnost postavy. Není totiž pravidlem, že každá rasa může mít stejné povolání, ba naopak. Povolání si hráč během hry může změnit, a to volbou možnosti „unlearn“, tedy odnaučit.

„Povolání je ústředním kamenem postavy skrz níž hráč participuje na světě Warcraftu. Vylepšování vybraného charakteru postupem po úrovních, touha po naučení se všech dovedností, hledání mezního potenciálu, vžívání se a identifikace. To vše se úzce propojuje s povoláním“ (Hrabec, 2010, s. 27).

Tabulka 2. Rozdělení povolání

Povolání	Rasy, které mohou mít dané povolání	Role ¹⁵	Popis povolání (Hrabec, 2010, s. 25)
Warrior (Válečník)	Lidé, Trpaslíci, Noční elfové, Gnomové, Draenei, Orkové, Nemrtví, Taureni, Trollové	Tank, DPS	„Warrioři jsou bojovníci schopní nosit plátové brnění, kteří se pokoušejí o dokonalost v ozbrojeném boji. Jak warrior uděluje nebo přijímá poranění, vytváří rage (zuřivost), který se používá k posílení jeho speciálních útoků. Warrioři si mohou vybrat v zaměření se na obouruční, dvou jednoručních zbraní nebo meče a štítu. Warrioři mají několik schopností umožňující jim rychlý pohyb po bojišti. Jejich základní statistikou je Síla, přestože tank warrior potřebuje i Staminu.“
Paladin (Svatý rytíř)	Lidé, Trpaslíci, Draenei, Krvaví elfové	Tank, Healer, DPS	„Paladini jsou těžce obrnění bojovníci a ochránci používající Svatou magii k léčení poranění a boji se zlem. Paladinové jsou relativně soběstační a mají mnoho schopností zaměřených na předcházení smrti. Mohou se zaměřovat na obouruční zbraně, štítu nebo léčení. Jejich základními statistiky závisí na jejich roli.“
Shaman (Šaman)	Draenei, Orkové, Taureni, Trollové	Healer, DPS	„Šamani používají sílu elementů k tomu, aby rozšířil svá poranění zbraněmi nebo kouzly. Šamani vyvolávají v boji totemy - malé objekty, které podporují, léčí nebo způsobují poranění nepřátelům. Šamani často jednají jako spirituální vůdci v kmenových společnostech. Jejich základní statistiky závisí na jejich roli.“
Hunter (Lovec)	Trpaslíci, Noční elfové, Draenei, Orkové, Taureni, Trollové, Krvaví elfové	DPS	„Hunteři jsou doma v divočině a mají blízký vztah k bestiím. Využívají dálkových zbraní, jako jsou luky nebo pušky a jejich mazlíčky (pets) k udělení poranění. Mohou používat pasti k tomu, aby poranili nebo udrželi nepřátele v úzkých.“
Druid (kněz)	Noční elf, Tauren	Tank, Healer, DPS	„Druids jsou měničci podob s blízkým vztahem k rostlinám a zvířecí říši. Jsou zde tři druhy druidů: Balance druids na dálku sesílající přírodní nebo arkání kouzla, Feral druids schopní převzít podobu kočky nebo medvěda a bojovat na blízko, Restoration druids schopní léčit své spojence se zaměřením na periodické léčení kouzly.“
Rogue (Zloděj/Vrah)	Lidé, Trpaslíci, Noční elfové, Gnomové, Orkové, Nemrtví,	DPS	„Rogue často slouží jako assassin nebo zvěd, přestože hodně z nich jsou také osamělými vlky. Rogueové se specializují na různé jednoruční zbraně v obou rukách, ačkoliv ikonickou zbraní roguia je dýka. Rogue se často dokáže proplížit okolo nepřátel nebo zaútočit na

¹⁵ Vysvětlení níže v kapitole 2.1.4.3 Role.

	Trollové, Krvaví Elfové		<i>oponenta zezadu v pokusu to s nimi rychle skončit. “</i>
Priest (Kněz)	Lidé, Trpaslíci, Noční elfové, Draenei, Nemrtví, Trollové, Krvaví elfové	Healer, DPS	<i>„Priests jsou vyváženými léčiteli s rozmanitými nástroji. Nicméně jsou také schopni obětovat léčení k tomu, aby udělovali poranění Stínovou magií. Uvnitř společnosti Priests figurují jako spirituální vůdci jejich příslušné rasy. “</i>
Warlock (Černokněžník)	Lidé, Gnomové, Orkové, Nemrtví, Krvaví elfové	DPS	<i>„Warloci udělují ohnivě nebo stínové magické poranění, vysávají nebo proklínají jejich nepřátele. Mohou sát duše k posílení vlastních kouzel. Warloci jsou schopni přeměňovat životy v manu nebo přivolávat členy skupiny do jejich lokace. Warloci jsou obávaní v některých aliančních společnostech, zatímco jsou chápáni jako velcí vůdcové v některých společnostech Hordy. “</i>
Mage (Mág)	Lidé, Gnomové, Draenei, Taureni, Trollové, Krvaví elfové	DPS	<i>„Mágové jsou ikonickými uživateli magie Azerothu a své umění se učí skrze intenzivní zkoumání a studium. Své lehké brnění nahrazují okázalou řadou ofenzivních a defenzivních kouzel. “</i>
Dead Knight (Rytíř smrti)	Všechny rasy mohou mít toto povolání	Tank, DPS	<i>„Tito bývalí agenti Pohromy (Scourge) se nyní spojili s Aliancí a Hordou. Death Knights jsou heroické povolání, které začíná na vysoké úrovni. Death Knights používají runy jako jejich základní zdroj. Každá ze tří typů run je využívána pro různé schopnosti. Death Knighti mají více dálkových schopností než většina povolání na blízko s důrazem na způsobování nemocí a udělování poranění skrze své nemrtvé mazlíčky. (Aby si hráč mohl zvolit toto povolání, musí dosáhnout úrovně 55 a splnit určité questy.)</i>

(Hrabec, 2010)

Poté, co si hráč vybere, jestli bojovat za dobro či zlo, zvolí rasu a její povolání, zjistí, že by postava měla mít i svoji specializaci či zaměření, ve které se může rozvíjet. Každé povolání s sebou nese tři talentové stromy, ve kterých je možné začít se zdokonalovat od desáté úrovně, kdy za každou další úroveň je připočten jeden talentový bod a ty je možné postupně investovat do dalších talentů výš. Vyvíjet se dá ve všech třech stromech najednou, a tyto talenty může různě kombinovat, což postavě dodává určitou jedinečnost. Zajímavá a lákavá je skutečnost, že hráč musí dopředu pečlivě promyslet, do kterých talentů si body přerozdělí.

2.1.4.3 Role

Tank - chrání spojence před poškozením tím, že NPC bude útočit na něj místo ostatních hráčů. Tank unese obrovské množství damage¹⁶ a vyznačuje se velkým stupněm zdraví a dobrou výbavou brnění. Je obranného charakteru a snaží se upoutat pozornost pomocí schopnosti aggro¹⁷ (Hrabec, 2010).

Healer - hráč léčí své spojence, když jsou poškozeni. Díky maně¹⁸ aplikuje svá léčivá kouzla na poraněných spoluhráčích a tak zvyšuje možnost výhry. U PvE se jedná o primární léčení „tanků“, u PvE léčí spolubojovníky, tedy spoluhráče (Hrabec, 2010).

DPS (Damage Per Second¹⁹) - bere na sebe roli damage na nepřátele.

Jedná se o nejčastější roli ve světě WoW. Jeho údělem je dát nepříteli co největší damage v co nejkratší době a přitom v rovnováze odolávat jeho útokům.

(Hrabec, 2010)

2.1.4.4 Profese

Profese ve WoW jsou pouze doplněním hry za účelem ozvláštnit celkové ražení hry. Člověk nemusí pouze klikat, bojovat proti protihráčům z druhé frakce, plnit úkoly a tak postupovat ve stále se vyvíjejícím epickém příběhu, ba naopak má možnost svoji postavičku rozvíjet také v méně akčních oblastech, může vytvářet věci ze sesbíraných materiálů.

I když Blizzard přidaly do hry možnost získávat zkušenostní body (experience) pro postup na vyšší úroveň i právě výrobou či získáváním materiálů, je takový způsob „levelování“ příliš pomalý a nepohodlný, takže se hráč většinou stejně stane obětí celkové atmosféry hry, která je bojová a velmi rychlá. „Craftění“²⁰ se pak stává pouze doplňkem,

¹⁶ Damage – škodit, poničit.

¹⁷ Aggro – ze slova aggressive – útočný, agresivní, projevuje agresivitu (srov. Anglicko-český výkladový slovník); ve WoW je to míněno jako útočná vlastnost.

¹⁸ Mana - zdroj energie pro kouzla povolání využívajících jiný než fyzický způsob boje.


¹⁹ Damage per sekund – poničení za sekundu.


²⁰ V dřívějších MMORPG se postavám, které se specializovaly na vytváření věcí a nikoliv na ničení říkalo „Crafts“ - tvůrci. Tyto postavy byly samostatné a na stejné úrovni jako válečníci, mágové.


což byl zřejmě také úmysl. Většina profesí je užitečná pro hráče, který se jí věnuje, ale také pro ostatní spoluhráče, které díky svým výrobkům může podporovat. Profese se dělí na hlavní a vedlejší nebo popřípadě primární a sekundární. Hráč si může vybrat dvě z několika hlavních profesí a vedlejší může mít všechny čtyři.


Primární profese


Hlavních profesí je jedenáct. Dělí se na sběračské a vytvářecí. Sběračské profese jsou většinou využívány jako podpůrné profese profesí vytvářejících a hráči nezdědka mívají jako své hlavní profese například „mining“ (těžbu nerostů) a „blacksmithing“ (kovářství). Z vytěžených minerálů pak vytvoří brnění nebo zbraně. Jsou také hráči, kteří se specializují pouze na sběr, a dokonce jsou takoví, kteří měli dvě vytvářecí profese. Takový hráč je zcela odkázaný na získávání materiálů jiným způsobem, kupováním od "sběračů" nebo "dotace" od přátel.


Alchemy (Alchymie)  – je výrobní profese zaměřená na vytváření lektvarů a elixírů které dočasně posilují hráče během boje a doplňují body života a many.


Blacksmithing (Kovářství)  – výrobní profese kdy hráč je schopen vyrábět zbraně a brnění.


Engineering (Konstruktérství)  – výrobní profese na vytváření mechanických pomůcek a strojů.


Herbalism (Bylinkářství)  – sběratelská profese, kdy je hráči umožněno sbírat různé bylinky apod.


Leatherworking (Kožedělnictví)  – je výrobní profese a konkrétně tvorba kožených lehkých brnění, záplat na brnění, batůžků apod.


Mining (Těžba nerostů)  – těžba nerostů je sběratelská profese a z vytěžených materiálů lze pak vyrábět zbraně, brnění apod., avšak je nutné mít i výrobní profesi, k těžbě právě kovářství, viz výše.

Skinning (Kožešnictví)  – je sběratelská profese a slouží jako schopnost stahování zvířat z kůže, která se pak může použít na výrobu kožených výrobků.

Jewelcrafting (Šperkovnictví)  – výrobní profese na tvoření šperků a broušení drahokamů.

Inscription (Svitky)  – je výrobní profese zaměřená na vytváření kouzelných svitků s podobným využitím jako alchymistické lektvary.

Enchanting (Očarování)  – tato profese umožňuje očarování předmětů, aby postavy získaly dodatečné vlastnosti podporující sílu a zdraví postavy.

Tailoring (Krejčovství)  – krejčovství, které stejně jako u „skiningu“ vytváří lehké brnění, batůžky apod.

Rozdíl v posledních dvou profesích je takový, že nepotřebují být doplněny některou ze sběračských profesí, neboť materiál na ně lze získat jedine z „dropu“²¹, tedy jako kořist z poražených nepřátel. Látky pro krejčovství „padají“ ze zabitých „humanoidních“²² nepřátel a materiálem pro okouzlování je materiál získaný rozložením kouzelných předmětů které také bývají součástí kořisti zabitých nepřátel. Rozloží se tak na "součástky" méně užitečný předmět, aby „enchanter“²³ mohl posílit jiný užitečný některou vybranou vlastností.


²¹ Drop - padat, kapat. Když hráč porazí nepřítele, přichází k němu a vybírá ho – lootuje(loot – kořist). U každého nepřítele je šance, že se u něj, co by kořisti, ocitne několik věcí - peníze, věci, látky aj. Tyto předměty pak mají šanci na "drop" na to, že se objeví, že člověku "spadnou“.


²² Humanoid - obecný název ras připomínajících člověka. Humanoid je inteligentní rasa se základními atributy - dvě ruce, dvě nohy, tělo, hlava.


²³ Enchanter – ten co si zvolil profesi enchanting – očarování.

Sekundární profese

First Aid (První pomoc)  – První pomoc se věnuje vytváření obvazů a protijedů.

Fishing (Rybaření)  – rybáři loví jednoduchým způsobem ryby, které se mohou využívat dále v jiných profesích, jako například ve vaření, alchymii. Také se rybáři může poštěstit vylovit z moře, či potůčků bedničky s poklady.

Cooking (Vaření)  – Vaření vytváří různá herní jídla, která člověku pomáhají doplnit si body zdraví a many po boji, plus některé pokročilé pokrmy po jídle postavičce mohou zvednout určitý atribut, například zvýšit dočasně body zdraví, posílit útočnou sílu a pod.

Archeology (Archeologie)  – archeologie je zvláštní profese, díky které hráč ve světě WoW nalézá digging site²⁴, kde může nalézat úlomky "prastarých" artefaktů. Vždy když se mu podaří dát dohromady tyto střípky „warcraftové“ minulosti, může získat předměty větší či menší hodnoty a také se něco dozvědět o minulosti světa, který v Blizzardu vytvořili.

Pro obecné shrnutí hry si dovolím citovat článkem internetového magazínu www.doupe.cz:

„Jedna z nejpřítulnějších online her, které jsou dnes k dispozici. Můžete u ní denně strávit stejně dobře 30 minut jako 3 hodiny a pokaždé se budete dobře bavit.“

„Těšíme se:

Neobyčejně krásný a rozlehlý svět Warcraftu online.

Habaděj questů a tisíce hráčů.

Stále nové události, proměnlivý svět, nový herní obsah.

Možnost zvolit si svůj vlastní styl hraní.

Výborné technické zpracování (grafika, hudba, síťový kód).

Bojíme se:

Jediné věci, a to že u World of Warcraft jednoho dne zdechneme“.

(<http://doupe.zive.cz/clanek/preview-world-of-warcraft-ozivla-fantazie>).

²⁴ Digging site – malá vyznačení území vykopávek.

2.2 Komunikace ve hře WoW

Není možné, aby takováto masivní multiplayerová hra byla bez možnosti komunikace mezi hráči. To je samozřejmě hráčům umožněno, a to přímo ve hře i mimo ni. Ve hře jsou to chaty, které umožňují hráčům mezi sebou přímý kontakt a mohou si tak domlouvat taktiky při tzv. raidech, což je skupina hráčů, bojující proti NPC postavám v PvE módu, dungeonech, arénách apod. nebo si jen vypomáhat či se domlouvat při bojích v PvP módu. Herní chat je využíván také pro běžné rozhovory, rady apod., avšak hráči pro tyto aspekty raději využívají „mimoherních“ dorozumívacích prostředků, jako jsou například různá herní fóra, fanouškovské webové stránky. V poslední době je také velice rozšířený způsob komunikace přes aplikace či programy typu TeamSpeak, Ventrillo, Mumble nebo Skype.

2.2.1 On-line komunikace obecně

Šmahel (2003) obecně rozdělil on-line komunikaci, a to podle toho, jakým způsobem jsou informace předávány. Jednak a hlavně se informace on-line předávají textem (chaty, e-maily, fóra), dále pak obrazem (přeposílání obrázků a obrazových materiálů), zvukem (programy přenášející zvuk) a nakonec multimédií (např. videohovory).

Dalším dělením on-line komunikace, které stojí za zmínku je *synchronní* komunikace, taková, kdy jsou obě spolu komunikující strany on-line (sdílejí si informace na chatu) a *asynchronní* komunikace, kdy se jedná o přečtení si zprávy, až se adresát připojí na internet (v našem případě jsou to např. diskusní fóra).

Toto dělení se však nedá doslovně „škatulkovat“, jelikož existuje spousta programů k on-line dorozumívání, které umožňují všechny možnosti komunikace zároveň (viz dělení). Tudiž je vlastně na daném uživateli, jak on sám a jakým způsobem se bude chtít sdílet (Šmahel, 2003).

2.2.2 Chat

Za chat (v překladu povídat si, rozhovor, pohovořit si²⁵) považujeme jakoukoliv diskuzi, rozhovor nebo komunikaci prostřednictvím internetu. V anglicko-českém výkladovém slovníku²⁶ se uvádí: „*When people chat, they talk an informal and friendly way.*“

Neboli v překladu: „*když lidé chatují, neformálně a přátelsky spolu mluví.*“ Nebo zjednodušeně: „*A chat is an informal friendly talk – chat je přátelské neformální povídání.*“

Tato komunikace tedy zpravidla nebývá formální, její účastníci se vzájemně osobně neznají, a také bývá nezávazná, proto ji můžeme považovat za určitou relaxaci.

V druhé dekádě devadesátých let 20. století se internet rozmáhá nejvíce, a s ním i právě komunikace přes něj, proto jeho historie nemá hluboké kořeny, ale i přesto si již chat, jako prostředek komunikace vydobyl pevné místo v naší společnosti.

V komunikaci na chatu je nejvíce zásadní a nejpoužívanější psaná forma, která však není formou jedinou. V poslední době, samozřejmě díky moderním technologiím, máme umožněno užívat i tzv. audiochat či videochat (Kameníková, 2012).

Dnes je k dispozici nepřeberné množství různých chatových portálů a webových stránek. S chatem se také setkáváme na sociálních sítích. V neposlední řadě jsou zde také chatové programy typu MSN Messenger, ICQ, QIP a pro hráče WoW velice důležité přenosu zvuku schopné výše zmíněné aplikace Skype, Mumble, TeamSpeak či Ventrilo.

2.2.3 Nejčastěji užívané aplikace pro komunikaci ve WoW

Jak už bylo zmíněno, ve hře WoW se neužívá čistě chatu, který je k dispozici přímo ve hře a během hraní, byť je využíván hojně, ale je možnost užít i zvukové aplikace, které hráči využívají ke komunikaci v guildách. Je totiž pravidlem, že každá guilda má

²⁵ HARAKSIMOVÁ, E. a kol. *Anglicko-český, česko-anglický slovník*. Praha: Ottovo nakladatelství, 2007. ISBN 978-80-7360-194-2.

²⁶ ABDALLAOVÁ, N. a kol. *Anglicko-český výkladový slovník*. Praha: Lidové noviny, 1998, 1174 s. ISBN 80-710-6304-5.

vytvořený svůj profil a dostanou se na něj jen povolání, tedy členové guildy, kteří se prokážou heslem.

2.2.3.1 Mumble a TeamSpeak

Mumble je open source²⁷ aplikace pro hlasovou komunikaci, která se vyznačuje přizpůsobitelností ve hře overlay²⁸, umožňuje záznam konverzace a je vybaven pokročilou detekcí hlasové aktivity (www.mumble.com).

Hlavním záměrem tohoto programu je vytvořit co nejlepší komunikační prostředí pro hráče a usnadnit jim, jako týmu, komunikaci mezi sebou a tím dosažení jejich společného cíle, v našem případě splnění určitého questu či cíleného boje. Výhodou pro hráče je i kvalita přenosu zvuku, kterou se Mumble vyznačuje (cs.wikipedia.org).

S TeamSpeak stejně jako s Mumble mohou hráči mluvit společně v reálném čase, zatímco jsou ponořeni do online hry. (www.teamspeak.com).

2.2.3.2 Ventrilo

Ventrilo je další evoluční krok ve Voice over IP (VoIP)²⁹. Software Ventrilo je považován za průmyslový standard, podle kterého se pokoušejí napodobit jeho vlastnosti. Tím, že nabízí prostorový zvuk, polohování a speciální zvukové efekty na uživatelské úrovni, poskytuje každému uživateli možnost, aby si plně přizpůsobil program přesně tak, jak si přeje, tzn. nastavit zvuk.

Ventrilo je známý pro jeho skvělou kvalitu zvuku a minimální zatížení CPU³⁰ a tím problému s každodenním užíváním počítače nebo během hraní online her. Ventrilo má jednoduché uživatelské rozhraní, které se každý může velmi snadno a rychle naučit, (www.ventrilo.com).

²⁷ Open source – otevřené zdroje, volně šiřitelný a distribuovatelný software (Vitovský, 2004).

²⁸ Překryvný segment – segment programu, jenž se zavádí na místo jiného segmentu. (Vitovský, c1992).

²⁹ Voise over IP – VoIP – hlasové přenosy po internetu (Vitovský, 2004).

³⁰ CPU – Procesor.

3 PRAKTICKÁ ČÁST

V praktické části se zaměřím na jazykový rozbor jevů, jež se vyskytují ve hře, které budou doplněny teorií dané problematiky.

3.1 Jazykové jevy v komunikaci mezi hráči WoW

V jednotlivých kapitolách jsou uvedeny příklady, které cituji ze svých záznamů, jež jsem nastřádal během roku 2012 a 2013. Všechny citace jsou uvedeny v původním znění bez oprav.

Každý má danou schopnost komunikovat ve svém mateřském jazyce, někdo však dokáže užívat i cizí jazyky, které mu umožní přesáhnout jazykové bariéry s jinými národnostmi. Někdy se ale může stát a stává, že si se svými vyjadřovacími schopnostmi nevystačíme a jsme nuceni se naučit nějakému dalšímu, speciálnímu jazyku (Čmejrková, 1996).

Takovým speciálním jazykem v dnešní době je jazyk počítačů a z něj odvozená komunikace, která umožňuje sdílet informace rychle a efektivně, a to prostřednictvím internetu, tudíž převážně e-mailů či chatů. Stále více si totiž lidé v tomto prostředí sdělují informace, ať už v pracovním prostředí mezi kolegy, tak v rodině a právě mezi kamarády.

To nahrává skutečnosti, že lidé inklinují k menší rozpačitosti při psaní na počítači, než při psaní na papír (v tomto případě už si pisatel svůj projev promyslí) a nevěnují tak pozornost gramatice, diakritice nebo si slova dle libosti upravují ku prospěchu a ku rychlosti a v závislosti na spontánním toku svých myšlenek (Čmejrková, 1997).

Vybíral uvádí, že internet může ovlivňovat člověka, a to způsobem *obohacujícím, nebo neblahým* (Vybíral, s. 151, 2000). Zkoumaní onoho obohacujícího či přínosného vlivu poukazuje na možnost „*informační dostupnosti, interaktivnosti při výměně zpráv a rychlosti při zprostředkování kontaktu*“. Onen neblahý dopad má pak na ovlivnění kvality řeči popřípadě slovní zásoby a rozšíření anglicismů a počítačové terminologie i do běžné hovorové češtiny nemluvě na duševní a zdravotní stav, avšak zkoumat dopady na psychiku a zdraví se již odklání od mého tématu, proto je zde již nebudu blíže zmiňovat.

Jistý předpoklad ochuzení jazyka může mít různé příčiny:

„a) účastníci interakcí reagují bez rozmyšlení a bez promyšlení projevu, s menším množstvím korektur v průběhu řečového aktu a po jeho skončení;

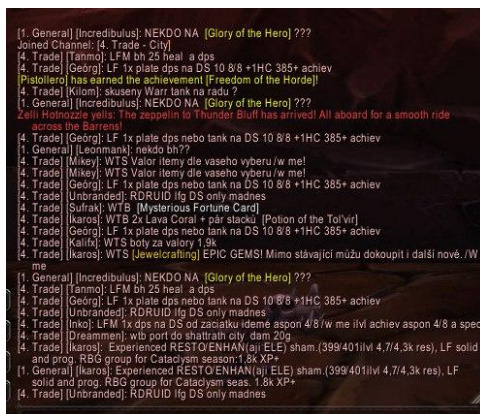
b) účastníci si osvojují společně sdílený jazyk s omezenou slovní zásobou, a v tomto směru se ovlivňují navzájem;

c) účastníci mají nedostatečně kultivovanou slovní zásobu;

d) používaný jazyk může mít podobu jazykového "gesta", může být výrazem odporu a vymezení se vůči konformním uživatelům spisovného či knižního jazyka.“ (Vybíral, s.151, 2000).

Rychlost je v dnešním světě důležitá a při hraní her je rychlost psaného projevu o to důležitější. Proto se ve zmíněném písemném projevu objevuje časté zkracování, zkratky, neologismy, internacionalismy a jiné „vylepšovačky“ pro usnadnění a lepší pochopení vzájemné komunikace.

Obrázek 4. Ukázka herního chatu



3.1.1 Neologismy

Prvním a velice rozšířeným jevem, jenž se vyskytuje v komunikaci při hraní WoW, a který bych chtěl přiblížit, jsou neologismy. Abychom tedy tuto problematiku mohli uvést na konkrétních případech, musíme si nejdříve definovat, co to vlastně neologismy jsou.

Martincová (1983) ve svém sborníku uvádí, že termínem neologismus můžeme nazvat prostředky lexikálního charakteru, jež se označují jako nové. Nebo v České lexikologii Čermáka a Filipce (1985) je neologismus definován jako „*lexikální jednotka jistého úseku lexikální zásoby hodnocené z hlediska současných platných jazykových norem ve srovnání s jednotkami běžnými jako časově nové, užívané a perspektivní* (Filipce, Čermák, s. 99, 1985)“. Zjednodušeně tedy můžeme říct, že za neologismus označujeme všechna nová slova, víceslovné výrazy, nová pojmenování a nové významy (Martincová, 1998).

Jak už je dáno ve společnosti, jazyk probíhá určitým vývojem, tudíž vznikají nové lexikální jednotky a zároveň při tom některé zanikají. Tento proces probíhá v mnoha rovinách, v rovině lexikální však nejvíce. V tom tkví dynamika jazykového systému. (Filipec, Čermák, 1985).

Mnoho autorů se shoduje na tom, že nově vzniklá slova se vyskytují v odborné pracovní mluvě, publicistice či odborném spisovném vyjadřování (Mejstřík, Naše řeč, 1965), avšak málo z nich píše o nově vzniklých jednotkách z oblasti počítačové, internetové nebo hlavně nově vzniklých slovech ve světě počítačových her, protože zde, si myslím, je proces vývoje velice živý, byť se nejedná o slova spisovná, ale spíše slangová.

Z toho vyplývá, že tento proces je tedy nejen živý, ale také nový, proto si jej dovoluji nazvat jako tzv. lexikální inovaci, což je realizování strukturních typů v rovině textu konkrétními lexikálními jednotkami, jež mají možnost stát se modelem pro vytvoření dalších pojmenování (Ziková, Naše řeč, 2001).

Ukázka z analyzovaného textu:

***Davinci:** Jses na hore ja schodim paláta*

Palát je ve skutečnosti „paladin“ (postava rytíře).

***Belí:** lol, lamo*

***Venca:** mam svůj server ty lamo*

Zde se hráči nazývají lamami, avšak ve smyslu hanlivé nadávky. Někdy i zdobňují na „lamko“.

3.1.2 Slova přejatá - internacionalismy

Český výkladový slovník definuje slovo internacionální v angl. internacional jako „*týkající se různých zemí – mezinárodní, internacionální*“ (anglicko-český výkladový slovník).

V této práci se zaměřím na konkrétnější podskupinu internacionalismů, a to anglicismy, jelikož hra vznikla v USA, kde je hlavním jazykem angličtina, tudíž všechny atributy hry, herního světa a serverů jsou v anglickém jazyce a hráči z něj tedy odvozují a přejímají slova, a to nejen do češtiny ale i jiných jazyků. „*Anglickým slovům se lze často těžko vyhnout, protože česká slova pro označení některých nových speciálních jevů ani*

nevznikají, a ujímají se proto anglicismy.“ (Čmejrková, s. 225, 1996). A to se dá doložit zejména právě v počítačové oblasti.

Podle Pechova Velkého slovníku cizích slov je anglicismus „*anglický prvek v cizím jazyce*“. Anglicismus můžeme také definovat přesněji, díky Petráčkové (1995) a jejího Akademického slovníku cizích slov: „*anglicismus je jazykový prvek přejatý z angličtiny do jiného jazyka nebo podle angličtiny v něm vytvořený*“. Anglicismy jsou vnímány zejména v oblasti lexikální, avšak mohou se projevat i v morfologii, syntaxi či hláskosloví.

Problematická slova pro nás jsou taková, která prochází procesem „počešťování“. Největší toleranci mají anglicismy, či přejatá slova z angličtiny ve vyjadřování ať už odborném či poloprofesionálním, tak pro nás podstatném slangovém (Bozděchová, 1997).

Ukázka analyzovaného textu:

Fimlar: *Je tam nějaký corps, ale ten už mě nezajímá.*

Corps – skeleton, mrtvola, hráč už při spěchu nechce zkoumat, zdali má mrtvola u sebe nějaký předmět.

Edocip: *Jak já nemám tu energy tak začínám mít mírný průšvih.*

Hráč Edocip tím myslí, že mu dochází energie (angl. energy). Energií mají Roguns místo many.

Edogen: *Mám Leatherworking ...*

Leatherworking je profese v překladu kožedělnictví, hráči však zachovávají původní název.

Lukyness88: *No...Shadowstep jde použít i ve stealthu :D Stačí ho vytáhnout ze spellbooku:)*

Shadowstep je agilita (schopnost útoku), kterou využívají Roguns. Postava zneviditelní.

Jgajarsky: *predal si skinning knive*

Jgajarsky oznamuje jinému hráči, že prodal nůž na stahování z kůže.

Fimlar: *Doufám že tu ten mongrel bude, abych měl hotovej quest.*

Mongrel jde druh postavy NPC a Fimlar ho chce zabít, aby dokončil quest – úkol.

Helcar: *s takovou o level nepostoupim :D*

Helcarovi se nedaří, proto reaguje takto. A myslí tím, že nepostoupí o vyšší úroveň.

Subinka: *Heal vole :D*

Hráč „Subinka“ apeluje na svého spoluhráče, aby jí poskytl heal, tedy uzdravení, vyléčení.

Xelta: *Neboj, bude roll :D*

Hráč Xelta ujišťuje spoluhráče, že budou o předměty losovat, byť v doslovném překladu roll či rolling „losovat“ neznamená.

Twinkysek: *ale jsme vsichni spell.*

Tím hráč upozorňuje na skutečnost, že mají všichni vlastnost kouzlení – spell.

Robeer: *Mam další lvl a k tomu mam evasion a 50% dodge, ze začátku každé skill dobřej*

Evasion je dovednost, která umožňuje určitý počet úhybů při boji. Dodge v překladu úhyb, je vlastnost při boji, kdy se soupeř do hráče každou druhou ranou netrefí. Skill znamená v překladu dovednost.

3.1.3 Zkratky

Jak už bylo zmíněno, rychlost dnešní doby apeluje na zestručnění jazykových prostředků. S tím souvisí výskyt různých možných zkratek, zkratkových slov, kódů, značek a symbolů, jež nemusí být původem v mateřském jazyce (Slovník zkratek, 1994).

„K vytváření zkratek vede jazyková ekonomie, projevující se zde konkrétně univerbizací (tendencí užívat jednotku místo dvou, tří atd.)“ (Cvrček, s. 120, 2010).

Definice zkratky je, podle slovníku spisovné češtiny, „ustálené zkrácení slova nebo slov“.

Zkratky většinou vznikají tak, že se vypíše vždy „první písmeno jednotlivých slov nebo charakteristická skupina písmen“. Nejčastěji se jedná o tzv. iniciálové zkratky, jež jsou složeny z počátečních velkých písmen (Kos, 1983).

Dnes už se zkratky nepoužívají jen u vlastních názvů států, institucí atd., ale již se používají i v obecné rovině a to v různých oborech (Daneš, 1989).

Při slovotvorném procesu zkracování (abreviace), který používáme zejména kvůli zjednodušení a stručnosti slov a víceslovních pojmenování mohou vznikat:

1. Iniciálové zkratky – můžeme nazvat také jako zkratky hláskované a jsou složené z prvních písmen určitých slov, které jsou součástí několikaslovných pojmenování. Ty zapisujeme velkými písmeny, mezi kterými není tečka (Chudochmelová, Matějů, 2008).

U WoW se jedná o zkratky původem jazyka cizího, těm říkáme zkratky písemné a ty čteme hláskováním neboli „*vokalizovaným čtením hlásek*“ (Cvrček, 2010).

Ukázka analyzovaného textu:

Solt: *fast run pro cerstve alty bez achievu, znalost taktik, Tregy: 3xHeal 3x DPS rozumnej item + Full Enchant a Achiment Glory link pls, klidne s jiné postavy* **CR**

Pozvánka do raidu, který chtějí rychle proběhnout se třemi hráči s rolí uzdravení se třemi hráči s rolí DPS – damage per sekund. CR – cindery reserved- v dungeonu „padají“ předměty, které se jmenují „cindery“. Hráč, který skládá raid, si je rezervuje pro sebe a v případě, že padnou, se o ně nebude losovat (roll), ale nechá si je.

Boob: *mám 1000 hp*

Boob zmiňuje, že má 1000 hit points – zásahových bodů (označení života).

Spankmyass: *Prijme Sowu a HPalu na DS HC. Dolezite su HC skusenosti, aktivita a chut to zabít.*

DS je zkratka raidu pod názvem „Dragon Soul“ (Dračí duše). HC je zkratka obtížnosti – heroic (tuto zkratku už však nepovažují za iniciálovou).

Geórg: *LF 1x plate dps na DS 10 8/8 + 11HC 385+ achiev*

LF je zkratka pro Looking For Grupe, také se píše LFG, nebo LFM - Looking For More, tedy v překladu „hledání skupiny“ nebo „hledání někoho navíc“. Postupně se i zkratky začínají zjednodušovat, a tak místo LFG začali hráči používat jen LF.

DS 10 znamená že se výše zmíněný raid „Dragon soul“ jde v deseti lidech.

Leonmank: *někdo bh??*

Hráč Leonmank shání zájemce kteří by s ním zašli raid jménem „Baradin Hold“.

- 2. Rámcové zkratky** – jsou tvořeny z počátečního a posledního slova, které zkracujeme a opět za nimi nepíšeme tečku.

Tyto zkratky jsem ve svém výzkumu nezaznamenal.

- 3. Zkratková slova - akronymy** – vznikají tak, že spojíme počáteční slabiky slov u víceslovných pojmenování. Tyto zkratky, či zkratková slova můžeme, na rozdíl od iniciálových zkratk skloňovat (Chudochmelová, Matějů, 2008).

Můžeme sem zařadit i slova, která se dají na první pohled považovat za zkratky iniciálové, ale dá se k nim připojit přípona (afix), (Cvrček, 2010).

Ukázka analyzovaného textu:

Davinci: Je to bída s téma NPCckama.

NPC – non person charakter, tedy postava ovládaná počítačem.

Kaskaderka: tady si nějake gmko hralo....

GM – game master v překladu „pán hry“, a stará se o chod hry, v tomto případě se „Kaskaderka“ diví úpravě terénu po jeho zásahu.

4. Další zkratky vyskytující se v komunikaci hry

Ve hře se vyskytují i zkratky, které se nedají zařadit do žádného odvětví.

Chester: Můj hlavní stat, bude agilita.

Stat – statistics v překladu statistika, ale v tomto kontextu je to zamýšleno jako schopnost a tou bude agilita – obratnost (patří mezi charakterové vlastnosti).

Tonqs: Dáš mi nějakej dung?

Dung = dungeon, což je lokace, ve které bojují hráči proti určité obludě.

kaskaderka: tak ja nvm

Zkrácené slovo „nevím“

Příkladný výčet anglických zkratků užívaných ve hře

LOL – Laughing Out Loud – hlasitý smích (většinou ironický podtext)

ROFL – Rolling On Floor Laughing – válet se smíchy po podlaze

ASAP – As Soon As Possible – co nejdříve to bude možné

OMG – Oh My God – můj bože (často užíváno u údivu)

PLS – Please – prosím

SRY – sorry – omlouvám se

GL – Good Luck – hodně štěstí

HF – Have Fun – bav se

Příkladný výčet českých zkratků užívaných ve hře

JJ – Jo Jo

NN – Ne Ne

NZ – Není zač

NJN – No jo no

KUA - k***a (obhroublá nadávka)

TVL -ty vole

Zkratky a zkratková slova používaná v herním chatu a chatových aplikacích hry WoW, se v tomto případě velice často vyskytují, protože hráčům umožňují uspořit jak místo, tak čas a jak už bylo zmíněno, při komunikaci ve hře je tato skutečnost velice podstatná.

3.1.4 Hybridní složeniny

Skládání obecně je jeden ze základních způsobů, jak vytvářet slova. Slovo, které vzniklo skládáním, tedy složenina (kompozita), vzniklo spojením dvou základových slov, v některých případech i více. (Kolářová, Klímová, 2012).

Nás však nejvíce zajímají tzv. hybridní složeniny, které jsou velice častým jevem vyskytujícím se při komunikaci mezi hráči WoW. Hybridní složeniny mají svoji typickou charakteristiku, kterou se odlišují od ostatních složenin, a to tzv. hybridnost (Mejstřík, 1965). O hybridních složeninách můžeme hovořit tehdy, pokud se nové slovo složilo z jednoho českého výrazu a jednoho výrazu původu cizího, v našem případě se jedná o slova z americké angličtiny (www.rozhlas.cz). Musíme však podotknout, že tato slova

nemůžeme považovat za spisovná, ba naopak bychom je měli zařadit do „*nepisovných prostředků slangových*“. (Mejstřík, 1965). Hybridní slova můžeme rozdělit na tři typy:

1. Pokud připojíme předponu (prefix) z anglického slova ke slovnímu základu našeho mateřského jazyka.

Ukázka z analyzovaného textu:

Attevah: *Budeme po cestě zabíjet nějaký psy, abychom se trochu **naexpili**?*

Na-exp-ili – exp je ze slova experience (zkušenost), získali tedy zkušenostní body.

Attevah: *Tady toho můžu **oskinnovat***

o-skinn-ovat – skinn je v překladu kůže, a hráč tím myslí, že stáhne zvíře z kůže.

2. Pokud připojíme příponu (afix) opět z anglického původu ke slovnímu základu domácího původu.

Ukázka analyzovaného textu:

Rekon: *Super vypadla dvouruční **axka**, a ten demage je moc pěknej, čtyři agility*

Ax – ka je ze slova axe (sekera) zde připojena přípona ka.

Carefulhoof: *Docela **missuju**, což mě štve*

Miss-uju je ze slova miss (minout) a komuto výrazu je připojena přípona v nespisovném tvaru.

soonCZ: *mam takovy pocit ze **chesty** jdou **trackovat***

Chest znamená v překladu truhlice, výraz je však skloňován jako běžné české slovo.

3. Pokud složíme slova z anglického a domácího základu do jednoho celku.

Ukázka z analyzovaného textu:

ChaoscZ: *Může ti vypadnout **Blackperla**, **iridescentperla**, **smalllustrousperla**, **goldenperla***

„Blackperla“ a další jsou předměty, které se mohou posloužit jako suroviny na výrobu dalších věcí. V originále je to „black pearl“, avšak hráči si slovo perla počestili a připojili k ponechanému anglickému výrazu „black“ atd.

soonCZ: jak mas u minimapy lupu tak je tam chest

Minimapa je opět složenina slov cizího a českého původu. Je to mapa, která je k dispozici přímo během hry v pravého horním rohu obrazovky.

Fimlar: Ted se nám otevírají talentbody

Samostatný výraz talent se spojil se samostatným výrazem bod a vznikla tak tato složenina.

Holká: Předevčirem mi padla krásná epiczbraň

Epiczbraň je složenina z víceslovného pojmenování epická zbraň. Epická zbraň v tomto případě znamená, že má zbraň druhou nejvyšší kvalitu ve hře³¹

Popis nejnovějších kompozit včetně hybridních by mohl přinést cenné poznatky o vlivu cizích modelů na tvoření nových kompozit v češtině i o přejímání v oblasti skládání. Popis kompozit nově tvořených by zároveň přispěl k výzkumu neologismů v současné češtině. (Bozděchová, 1997)

3.1.5 Univerbizace

Dalším způsobem, jakým si hráči šetří čas a urychlují způsob předání informací je „univerbizace“. K tomuto procesu dochází většinou v hovorové komunikaci, avšak neprochází pouze postupem při tvorbě spisovných slov, ale je prohlubována ve tvorbě slov slangových a nespisovných. U univerbizace se jedná o zkrácení, čili zestručnění dvouslovného či víceslovného pojmenování na jednoslovné (Minářová, 2011). Můžeme tedy říct, že výraz univerbizace je „*projevem více nebo méně vědomého zasahování do jazyka*“ (Hrbáček, s. 37, 1979).

„*Za určující rys univerbizace v aspektu vznikovém považujeme existenci synonymního pojmenování víceslovného, z něhož jednoslovné univerbizované pojmenování různými způsoby vzniklo*“ (Jedlička, s. 170, 1978).

³¹ Třídy zbraní – I. Legendární ; II. Epická; III. Rar (vzácná); IV. Common (běžná).

Univerbizace je tvořena tak, že do odvozeného slova je vložena část prvního slova z víceslovného pojmenování a druhá část z druhého slova výslovného pojmenování je nahrazena slovtvorným morfem (Prošek, 2005), může být tedy nahrazena příponami.

Univerbizace však neprochází pouze postupem při tvorbě spisovných slov, ale je prohlubována ve tvorbě slov slangových a nespisovných.

Ukázka z analyzovaného textu:

Molak: *Ja si myslim, ze ten boj vydrzime do dalšího **ascendenta***

Slovo mělo původně dvouslovné vyjádření, a to jako „ascendentální období“, tedy období, kdy se znovuobnoví funkce již použitého kouzla.

Beli: *hm, ja hraju na **officu** ..*

Na officu znamená, že tento hráč hraje na oficiálním herním serveru, univerbizace zde byla aplikována na víceslovném pojmenování.

3.1.6 Lingo

Lingo, z anglického překladu znamená žargon, což je nesrozumitelný jazyk. Z toho dnes odvozujeme slovní spojení „computer lingo“, tedy počítačový žargon. Tento jazyk se původně ujal při psaní SMS³². Protože tyto textové zprávy jsou omezeny na počet znaků, pisatelé si vymysleli způsob jak do této „textovky“ vpravit co nejvíce informací. Nejen, že začali užívat zkratk (viz kapitola Zkratky a zkratková slova), ale využili právě i kombinací písmen a číslic a v neposlední řadě zjednodušení souhláskových skupin *ks* a *kv*. (Hašová, 2002).

Tento způsob psaní se posléze přenesl i na počítačové obrazovky, a to do chatových komunikací apod., ne však z hlediska úspory místa, ale z hlediska úspory časové.

Právě kombinace číslic a písmen je pro nás v této kapitole klíčová. Tento jev má dokonce i svůj název, který zní LeetSpeak.

³² SMS (Short message servise) - v doslovném překladu „servis krátkých zpráv“.

3.1.6.1 LeetSpeak

LeetSpeak je způsob komunikace, kde uživatel mění písmena nebo části slov za čísla či jiné znaky. Existují stovky verzí pro převod textu do leetspeak (www.computerhope.com).

Ukázka tohoto druhu textu až v extrémním případě může vypadat takto:

„OR....transl8it! iz simpl 2 uz! jst typ n yor SMS, TXT o ch@ lNgo & Lt transL8it! cvert it 2 pln eng --o-- typ n a frAze n eng & cvert it 2 SMS TXT lingo! bcum a mمبر 4 frE &

Přeloženo jako:

„OR....transl8it! is Simple to use! just type and your SMS, text or chat lingo and let translate it! convert it to plain english type and a phrase and english and convert it to short message service text lingo! become a member for free“, (www.transl8it.com).

(Přelož si! Je to jednoduché! Napiš svoji SMS nebo lingo text a přelož si ho! Převeď si frázi do běžné angličtiny nebo si běžno angličtinu převeď do krátkých „lingo“ zpráv!)

Byť se konkrétně u hry WoW takovýchto extrému nedočkáme, jelikož je u hry nutná rychlost psaní, přesto zde leetspeak poslouží, a to jako způsob zkrácení a urychlení textu.

Ukázka analyzovaného textu:

Vejras: ok thanx

Anglické „děkuji“ je ve správném znění „thanks“, avšak pro zjednodušení jsou souhlásky „ks“ nahrazeny písmenem „x“, přitom výslovnost je totožná.

Edgen: Rychle z5!

Zde byla část slova „zpět“ označena číslem. Výslovnost je opět u obou verzí opět totožná.

Další LeetSpeak užívaný ve hře:

THX – Thanks

SUX – Sucks

G2G – go to go – muset jít

L2 – learn to – naučit se něčemu

3.1.7 Emotikony

Chatová komunikace se drží na půli cesty mezi psanou a mluvenou formou jazyka. Při chatu si píšeme, ale vkládáme do něj nejen rysy mluvené češtiny, ale také emoce (Hašová, 2002).

K tomu, abychom při psané komunikaci ve virtuálním prostředí dokázali dát najevo své emoce, užíváme tzv. emotikony. Emotikona je spojení slov *emotion* (emoce) a *icon* (ikona), což se dá přeložit jako „emotivní ikona“ (Šmahel, 2003). Baránek (2000) ve svém průvodci definuje emotikony takto: „*Jsou to zástupci pocitů na pracovní ploše naší komunikace. Zkratky nahrazující podivná a dlouhá slova v elektronické komunikaci jsou mnohem výmluvnější než tři tečky na konci věty, smějí se tam, kde trčí holé věty, mračí se z vět, které se posmívají.*“

Emotikony se v uživatelské řeči nazývají „smajlíci“. Je to odvozeno za anglického slova „smileys“, což v překladu znamená úsměvy. „Smajlíci“ jsou grafické symboly, které jsou složeny z různých interpunkčních symbolů, znaků a znamének. Tyto znaky pak umožňují uživatelům, pro nás hráčům, vyjadřovat své emoce, a to takové jako je například smích, smutek, pláč, překvapenost apod. (www.jabber.cz).

Mnoho uživatelů internetu dokáže používat mnoho těchto emotivních vyjádření, avšak u hráčů WoW je množství emotikon zúženo na menší množství, ne více jak pět druhů nemluvě o složitosti a intenzity emoce. Důležité je konstatovat, že zde neexistují žádné normy vyjadřování, například emotikona „:-)“ může vyjadřovat jak radost, dobrou náladu, ale také ironii. (Šmahel, 2003).

„Při odesílání zpráv přátelům můžete pomocí emotikon vyjádřit své skutečné pocity. Emotikony představují grafickou podobu emocí a pomáhají ve chvílích, kdy slova nestačí.“ (www.messenger.msn.com).

Ukázka z analyzovaného textu:

Tonqs: *Dáš mi nějakou dung?*

Kybernauts: *jakej by si chtěl?*

Tonqs: *ja nwm :)*

Tonqs: *tak abych mel tak 200k?:)*

V tomto rozhovoru žádá hráč *Tonqs* hráče *Kybernautse* o pozvání do společného „dungeonu“ (Lokace ve které se v PvE bojuje proti hlavnímu „bossovi“). „Smajlíci“ vyjadřují prosebný výraz a odkazují tak na rozhodnutí hráče *Kybernautse*.

Twinkysek: *naxxramas pojdm*

Kaskaderka: *dame? :D*

Twinkysek: *jo*

Zde uživatel *Twinkysek* nabízí hráči *Kaskaderka* možnost společného „dungeonu“, a *Kaskaderka* reaguje otázkou zakončenou „:D“, což se může považovat za povznesení se nad věci a braním to jako recesi.

3.1.8 Chyby v gramatice

„Značná část naší veřejnosti posuzuje znalost pravopisu jako viditelný projev vzdělání člověka, v důsledném a všeobecném respektování pravopisných zásad pak vidí jeden z hlavních předpokladů pro udržení hodnot, které jazyk národu poskytuje“ (Hlavsa a kol., s.5, 1993). Ano, tento názor má na sobě kus pravdy, avšak při pohledu na rozhovory mezi hráči na chatu či v diskusních fórech je jasně vidět, že se naopak najdou i tací, kteří pravopisné normy nijak neřeší, ať už to je z důvodu neznalosti, spontánnosti nebo záměrnosti. Tyto tři jevy nazývá Hladká (2006) ve svém článku jako *neintencionální* chyby, tedy ty chyby, které si pisatel neuvědomuje nebo je prostě nezná, *polointencionální*, kde člověk píše spontánně a má dojem, že si to může dovolit a také pravopisné správnosti nepřikládá význam a nakonec *intencionální*, kdy pisatel dělá pravopisné chyby záměrné, aby oživil text a pobavil adresáta.

Zjednodušování komunikace prostřednictvím internetu se odráží nejen na syntaktické, ale i sémantické, kompoziční a stylové stránce jazyka.

Nejčastější pravopisné chyby

Psaní *i* (*í*) a *y* (*ý*):

jelcin: *tak mě je pošli ti stránky ne*

Zde hráč udělal příkladnou chybu *neintencionální* chyby, kdy odkazuje na stránky odkazem „ty“ a udělá zde hrubku. Ve větě je ještě jedna hrubka viz „Psaní mě/mně“.

Xetla: *Nervi z toho tady sublo :D*

Zde udělal uživatel chybu ve slově „nervy“, který se skloňuje jako *nerv – u*, tudíž se píše v množném čísle píše „y“.

Předložky *s* a *z*:

Venca: *skousel jsem hrat za huntera jeho velka sila je v luku ne pusce*

Zde uživatel Venca zaměnil „s“ za „z“ ve slově „zkoušel“.

Psaní mně a mě

jelcin: *tak mě je pošli ti stránky ne*

Hráč se zde dopustil chyby, kdy si neuvědomil, že „mně“ je ve třetím pádě a napsal výraz „mě“, který se takto píše ve druhém a čtvrtém pádě.

Psaní souhlásek na konci slov:

Venca: *tak si to mel rict hnet lamo*

Uživatel Venca napsal výraz „hned“ s „t“ na konci, tudíž stejně, jako fonetická výslovnost.

Venca: *taky kdyz si gm tak prepokladam ze umiz gm prikazy*

Interpunkce:

V případě interpunkce jsem nezaznamenal, že by pisatelé v rozhovoru užívali interpunkčních znamének, a když jich bylo užito, tak v nepatřičné situaci a nesprávném případě.

Raksas: *Nevíte jestli se dá někde najít jaké Q mám hotové?*

Rogosak: *Zkus addon loremaster, mel by ukazat kde nemas splnene q vykricnikem na mape*

Zde uživatel „Raksas“ nerozdělil větu hlavní od věty vedlejší. Ragosak má zase v první části věty čárku tam, kde má být, avšak před třetí větou vedlejší čárku vynechal a větu nezakončil tečkou.

daveL: *Právě že je za chvilku Blizzcon tak jsem to postl protože když před 2 lety se takhle objevily informace o Cataclysm tak tomu taky skoro nikdo nevěřil...*

V tomto souvětí se vyskytují tři věty vedlejší, před kterými by měla být čárka, avšak je vynechána. Souvětí je nakonec zakončeno třemi tečkami, tudíž by čtenář z toho mohl usoudit, že pisatel bude pokračovat, avšak není tomu tak.

Psaní diakritiky:

Dalším jevem, který se vyskytuje v chatové komunikaci je takový, kdy pisatelé neužívají, kvůli rychlosti, háčků, čárek a dalších diakritických znamének.

WOcas: na cedeckach TBC je patch 2.0.0 ... to znamena ze si nainstalujes obyc , pak datadisk a az pak to patchnes na 2.0.5

Vejras: ok takže estli sjeme to good pochopil takže nainstaluju wowa, pak tma hodim BC a na to este pach 2.0.5 ???

Vejras: a kdyz nemam pach 2.0.5 a budu se pripojovat na offik tak mi o to zacne stahovat ne?

WOcas: ne proc ?

V tomto rozhovoru nebylo ani u jednoho hráče zaznamenáno psaní diakritiky.

ZÁVĚR

Bakalářská práce se zabývá jazykovými jevy v komunikaci mezi hráči on-line hry World of Warcraft. V mém úmyslu bylo zmapovat výskyt nových slov, jež se ve hře vyskytují, a to slov, která jsou tvořena internacionalizací, zkracováním a skládáním (hybridní složeniny). Dalšími jevy, na které se v této práci zaměřuji, jsou univerbizace, emotikony, speciální počítačový jazyk „lingo“ a také gramatické chyby v analyzovaném textu. K dispozici jsem měl materiál obstaraný během roku 2012 a 2013, který jsem průběžně shromažďoval z herního chatu, diskusních fór a aplikace Mumble.

Výsledek mojí práce jen potvrzuje skutečnost, že se v komunikaci objevují všechny výše uvedené specifika, avšak v různé míře. Nejvíce užívaným jazykovým jevem vyskytujícím se v rozhovorech mezi hráči jsou dle mé analýzy zkratky, a to zkratky zejména iniciálové, dále pak hybridní složeniny, avšak pozadu nejsou ani zkratky anglických slov či anglicismy. Emotikony jsou v textech časté, protože jsou ve svém vyjádření v textové komunikaci nezastupitelné. Univerbizace se v analyzovaném textu také vyskytuje, ale již v menší frekvenci. Dále jsem zjistil, že v běžné komunikaci mezi hráči se ve většině případů neužívá jak diakritických znamének, tak interpunkce, a to z důvodu rychlosti psaní.

V menší míře se v textu objevuje jazyk „lingo“, který jsem zaznamenal jen v málo případech, dále pak gramatické chyby, které se sice vyskytují, ale spíše ojediněle, a to z důvodu nepozornosti, rychlosti nebo nezažitých pravidel pravopisu.

Jev, který jsem vůbec nezaznamenal v textu, jsou rámcové zkratky, podle čehož usuzuji jejich velice nízký výskyt v komunikaci.

V bakalářské práci jsem se pokusil částečně odkrýt svět hráčů a jejich řeč, které jsou pro mnohé „nezasvěcené“ velkou neznámou a poukázat tak na současný stav češtiny v on-line komunikaci mezi hráči hry World of Warcraft a dát tak předmět pro další zkoumání v tomto stále vyvíjejícím se odvětví.

SHRNUTÍ

Bakalářská práce se zabývá analýzou on-line hry World of Warcraft z hlediska jazykových jevů v komunikaci mezi hráči. Práce je rozdělena na dvě části.

Teoretická část se zaměřuje na komplexní objasnění hry, jejího vzniku, uvedení do problematiky MMORPG, volby herních charakterů a jejich profesí, to vše pro pochopení principu hry. Také se tato část zaměřuje na možnosti komunikace mezi hráči.

V praktické části jsou popsány jazykové jevy, vyskytující se v komunikaci mezi hráči a k nim přiřazené ukázky analyzovaného textu.

SUMMARY

This bachelor thesis deals with an analysis of the on-line game World of Warcraft in terms of language in communication between players. The thesis is divided into two parts.

The theoretical part focuses on a complex clarification of the game, its origin, an introduction to the problems of MMORPG, the choice of gaming characters and their occupations, all that for better understanding of the game's principles. This part also focuses on the possible options of the in-game communication.

In the practical part there are described the language phenomena that can be found in the in-game communication and their assigned examples of analysed text.

ZDROJE

Literatura:

- ABDALLAOVÁ, N. a kol. *Anglicko-český výkladový slovník*. Praha: Lidové noviny, 1998. ISBN 80-710-6304-5.
- BARÁNEK, Tomáš. *Smileys: stručný průvodce emotivní elektronickou komunikací*. Praha: Computer Press, c2000. ISBN 80-722-6294-7.
- BOZDĚCHOVÁ, Ivana. *Vliv angličtiny na češtinu*. In: *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Praha: Academia, 1997, s. 271 – 279. ISBN 80-200-0617-6.
- CVRČEK, Václav. *Mluvnice současné češtiny*. 1. vyd. V Praze: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1743-5.
- ČMEJRKOVÁ, Světla. *Jazyk počítačů*. In: *Čeština, jak ji znáte i neznáte*. 1. vyd. Praha: Academia, 1996. ISBN 80-200-0589-7.
- ENCYKLOPEDICKÝ DŮM. *Slovník zkratek*. 1. vyd. Praha: Encyklopedický dům, 1994, 231 s. ISBN 80-901-6471-4.
- FILGAS, Ondřej. *Problémy frekventovaného hraní MMORPG World of Warcraft a jejich příčiny*. Bakalářská práce. Brno: Masarykova Univerzita, 2012.
- FILIPEC, ČERMÁK. *Česká lexikologie*. 1. vyd. Praha: Academia, 1985, 281 s. Studie a práce lingvistické, sv. 20.
- HANUSKOVÁ, Markéta. *Jazyková specifika v internetové komunikaci mezi hráči počítačové hry World of Warcraft*. Diplomová práce. Brno: Masarykova Univerzita, 2012.
- HARAKSIMOVÁ, E. a kol. *Anglicko-český, česko-anglický slovník*. Praha: Ottovo nakladatelství, 2007. ISBN 978-80-7360-194-2.
- HLAVSA, Zdeněk. *Pravidla českého pravopisu*. 1. vyd. Praha: Academia, 1993, 391 s. ISBN 80-200-0475-0.
- HRABEC, Ondřej. *Motivační struktura hry World of Warcraft*. Bakalářská práce. Praha: Univerzita Karlova, 2010.
- HRBÁČEK, Bedřich. *Učíme se prostřednictvím počítačových her: World of Warcraft*. Diplomová práce. Brno: Masarykova Univerzita, 2012.
- HRBÁČEK, Josef. *Jazykové zkratky v češtině*. Praha: Univerzita Karlova, 1979. Acta Universitatis Carolinae, 78 (1979).
- JEDLIČKA, Alois. *Spisovný jazyk v současné komunikaci*. Praha: Universita Karlova, 1974. Acta Universitatis Carolinae.

- KAMENÍKOVÁ, Lucie. *Jazyk chatu: Language of the speech (chat)*. Diplomová práce. Olomouc: Univerzita Palackého, 2012.
- KOLÁŘOVÁ, KLÍMOVÁ. *Český jazyk: [pro studující učitelství 1. stupně základní školy]*. 1. vyd. Praha: Grada, 2012.. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4733-586.
- KOS, Zdeněk. *Zkratky, značky, akronymy*. Praha, 1983.
- MARTINCOVÁ, Olga. *Nová slova v češtině: slovník neologizmů*. 1. vyd. Praha: Academia, 1998, 356 s. ISBN 80-200-0640-0.
- MATĚJŮ, CHUDOMELOVÁ. *Maturitní otázky – český jazyk*. Fragment, 2008. EAN: 9788025315477.
- MINÁŘOVÁ, Eva. *Stylistika pro žurnalisty*. 1. vyd. Praha: Grada, 2011, 289 s. ISBN 978-802-4729-794.
- PECH, Vilém. *Velký slovník cizích slov*. 1. vyd. Praha: Kvasnička a Hampl, 1948.
- PETRÁČKOVÁ, Věra: *Akademický slovník cizích slov: I.díl*. Praha: Academia 1995. ISBN 80-200-0523-4
- PTÁČEK, Michal. *Češtinářský rádce*. 1. vyd. Náchod: Manuál, c1996, 100 s. ISBN 80-901-8243-7.
- ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. ISBN 80-7254-360-1.
- VITOVSKÝ, Antonín. *Anglicko-český a česko-anglický výkladový slovník Internetu*. 1.vyd. Praha: AV software, 2004. ISBN 80-901-4287-7.
- VITOVSKÝ, Antonín. *Anglicko-český výkladový slovník softwaru: pro uživatele PC*. 1. vyd. Praha: AV Software, c1992. ISBN 80-901-4280-X.
- VYBÍRAL, Zbyněk. *Psychologie lidské komunikace*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-717-8291-2.

Odborné články a sborníky:

- ČMEJRKOVÁ, Světlá. *Čeština v síti: Psanost či mluvenost? (O stylu e-mailového dialogu)*, I. Naše řeč 1997, roč. 80, č. 5. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7410>.
- DANEŠ, František. *K výslovnosti tzv. iniciálních zkratk*. Naše řeč 1989, roč. 72, č. 3. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=6860>.
- HAŠOVÁ, L. *Lásky jedné esemesky*. Naše řeč 2002, roč. 85, č. 4. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7693>.

HLADKÁ, Z. *Pravopis v současné korespondenci mladých lidí (na materiálu tradičních dopisů, e-mailů a SMS)*. Naše řeč 2006, roč. 89, č. 2. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7880>.

MARTINCOVÁ, Olga. *Problematika neologismů v současné spisovné češtině*. Praha: Univerzita Karlova, 1983. Sborník pedagogické fakulty Univerzity Karlovy.

MEJSTRŮ, Vladimír. *Tzv. hybridní složeniny a jejich stylová platnost*. Naše řeč 1965, roč. 48, č. 1. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=5091>.

PROŠEK, M. *O jednom typu univerbizovaných pojmenování míst na -ák*. Naše řeč 2005, roč. 88, č. 2. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7822>.

ZIKOVÁ, M. *Substantivní neologismy a jejich parasystémový charakter*. Naše řeč 2001, roč. 84, č. 2. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7613>.

Internetové zdroje:

Blizzard Entertainment In: [on line], 2012. Dostupné z <http://eu.blizzard.com/engb/games/wow/>.

Co je to World of Warcraft?. In: [online]. Dostupné z: <http://wowka.cekuj.net/pruvodce-pro-zacatecniky>.

HORČÍK, Jan. *Preview World of Warcraft: oživlá fantazie*. In: [online]. 2004. Dostupné z: <http://doupe.zive.cz/clanek/preview-world-of-warcraft-ozivla-fantazie>.

KYSELOVÁ, Martina. *Hybridní složeniny*. In: [online]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/plzen/jazykovykoutek/_zprava/365380.

Mumble. In: [online]. 2013. Dostupné z: <http://www.mumble.com/>.

Mumble. In: [online]. 2013. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Mumble>.

What is TeamSpeak?. In: [online]. Dostupné z: <http://www.teamspeak.com/>.

What is Ventrilo?. In: [online]. Dostupné z: <http://www.ventrilo.com/>.

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1. Rozdělení ras ve frakcích	12
Tabulka 2. Rozdělení povolání	13

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1. Souboj s NPC	10
Obrázek 2. Rozhovor mezi hráči	10
Obrázek 3. Výběr postavy	11
Obrázek 4. Ukázka herního chatu.....	23

PŘÍLOHA

Sesbíraný textový materiál z roku 2012 a 2013

Lukyness88: No...Shadowstep jde použít i ve stealthu :D Stačí ho vytáhnout ze spellbooku :)

KubaCrafak: Lepší jsou dyky jdou snít má určité spely a je podle mne je lepší útočit dykama ;)

soonCZ: mam takovy pocit ze chesty jdou trackovat

soonCZ: jak mas u minimapy lupu tak je tam chest

kgajarsky: predal si skinning knive

Fimlar: nevadí, budou expy, tím pádem budeme rychleji levelovat

Fimlar: Doufám že tu ten mongrel bude, abych měl hotovej quest

Helcar: s takovou o level nepostoupim :D

Fimlar: Tady jsme se dostali do jiný lokace

Helcar: Musím tady farmit

Davinchi: Je to bída s těma NPCckama

Fimlar: Je tam nějakej corps, ale ta už mě nezajímá

Edocip: Jak já nemám tu energy, tak začínám mít mírný průšvih

Edogen: Leatherworking, z toho si můžu vycraftit

Edogen: Konečně mám armorkit

Robeer: Mam další lvl a k tomu mam evasion a 50% dodge, ze začátku každej skill dobrej

Attevah: Budeme po cestě zabíjet nějaký psy, abychom se trochu naexpili

Attevah: Tady toho můžu oskinovat

Rekon: Super vypadla dvouruční axka, a ten demage je moc pěkněj, čtyři agility

Chaoscz: Může ti vypadnout Blackperla, iridescentperla, smalllustrousperla, goldenperla

Carefulhoof: Docela missuju, což mě štve

Rekon: Expově to není moc výhodný, ale je to quest

Chester: Můj hlavní stat, bude agilita

Fimlar: Tady toho Mongrella vykilluju

Rekon: Ono docela trvá než respawne

Chester: Mě se tady na těch chestkách líbí, že vám dají spoustu expů

Edogen: Rychle z5!

Edogen: Máme tady čistky

Fimlar: *Ted se mi otevírají talentbody*

Holká: *Předevěřím mi padla krásná epiczbraň Předevěřím mi padla krásná epiczbraň*

Boob: *Mám tisíc hp*

Tonqs: *Dáš mi nějakou dungej?*

Kybernauts: *jakej by si chtěl?*

Tonqs: *ja nwm :)*

Tonqs: *tak abych měl tak 200k? :)*

Kaskaderka: *co to bylo? :D*

Tonqs: *:D*

Kaskaderka: *muzeme jít voida)*

Tonqs: *toho už mám*

kaskaderka: *tak ja nwm*

Twinkysek: *naxxramas pojďme*

Kaskaderka: *dame? :D*

Twinkysek: *jo*

Twinkysek: *healnu (bude léčit hráče – role)*

Kaskaderka: *a ja jako příst tank vi? :D (bude tankovat)*

Twinkisek: *aha:D*

Kaskaderka: *:D*

Kaskaderka: *ale mám 100% dodge*

Twinkisek: *tak vydis*

Twinkisek: *a koho půjdeme*

Kaskaderka: *tady ty ošklivky*

Twinkysek: *omg :D*

Kaskaderka: *tady si nějaké gmko hrálo*

Twinkysek: *go*

Twinkysek: *muzeme jít na to? Dam inv Karboosovi, nevadí?*

Twinkysek: *nn*

Kaskaderka: *je to mage*

Twinkysek: *ale jsme vsichni spell*

Kaskaderka: *to je jedno, en?*

Twinkysek: tak nvm jestli něco zbyde

Kaskaderka: jop

Twinkysek: Ja budu mit zase hovno

Xelta: Neboj, bude roll :D)

Twinkysek: Chce to tanka

Subinka: Heal vole :D

Davinchi: v dominance pointu v kontinentu pandaria jsem dnes udělal další pokračování příběhu s volinem

Molak: huu

Davinchi: takže bych si je nakonec zase začal dělat :)

Davinchi: bejku ja věděl, že tam bude ten hordackej příběh

Molak: jasny no

Molak: kk ok

Molak: jdu off posnidat, tak dojdete oba a dame ty areny :D

Molak: Holy má ty spely silny

Davinchi: Jses na hore ja schodim paláta

Davinchi: Skocil dolu ten priestak

Davinchi: Stunuju

Molak: Shodil jsem toho priestaka

Davinchi: Jo super

Molak: Jdi kdyztak do priesta , ja se ti pokusim kdyztak pomoct

Molak: Ja si myslim, ze ten boj vydrzime do dalšího ascendentu

Davinchi: Stuník, super, krása pohoda

Molak: Hazu na tebe beakon

Molak: Kkt

Davichni: Jses dole

Molak: Ja si tam skocil protože se potrebujú vyhealovat

Davinchi: Cim te sejmul

Molak: Dmg, dava brutální dmg paladin

Davinchi: Ten priestak sel dolu hezky

Molak: *Holy lolád, jdeme*

Molak: *Jdou do areny a jdou se schovávat, idioti*

Molak: *On je tady bez demona, bude mít silenej manaregen..*

Davinchi: *Doprdele, stunuj paláte*

Molak: *Kdyžtak na me houkni at se muzu healovat*

Davinchi: *Nemam jit radsí do toho loka*

Davinchi: *Tu dmg radeji ustojim*

Molak: *Healuj se,*

Davinchi: *Healuju*

Molak: *Furt me trackujou, a to stojim na miste*

Davinchi: *Nahodim devotion auru*

Davinchi: *Stunuju paláta*

Molak: *Ted má fear*

Molak: *Vigls sejmul toho prvního elementala a má ještě 500 hápéček*

Davinchi: *Ta čubka je frost,*

Beli: *wtf ?*

Venca: *ja jsem ti to poslat ty kkk*

Venca: *lamo*

Beli: *ja takove noobiky nemam autorizovane, takže nevidim jejich stupidni odkazy ...*

Venca: *poslal jsem ti pisnicku o stormu kdyz dez po stormu ale ty si wow nehral takj je to hold tezky*

Beli: *ja mam na svem webu celej soundtrack, vsech 30 pisnickek tak drz tlamu a vypadni*

Venca: *tak si to mel rict hnet lamo*

Beli: *pise se hned ... a jeste jedna nadavka, tak jdes do ignor listu*

Venca: *jak chces ale rikal jsi kdyz bude neco na webu divniho tak mam napasat ty vydea se ti sekaj ja jsem stoho nic nemel jenom jsem vydel ragnarose ale toho jsem uz videl a zabil*

Beli: *lol, lamo*

Venca: *mam svuj server ty lamo*

Venca: *byl jsem gm (gamemaster- správce hry)*

Beli: *hm, ja hraju na officu*

Venca: *viz co to je GM jako a co na nem bych taky mohl hrat*

Beli: delal jsem gmko ..

Venca: a za jaky povolani

Beli: tauren hunter

Venca: taky kdyz si gm tak prepokladam ze umiz gm prikazy

Beli: samozrejme

Venca: proc vseci hrajete za hordu

Beli: protoze nejsme male decka, co maji v hlave idela zachranit dobro pred zlem :-D

Venca: lol ale aliancove jsou dobry ne

Beli: ne, to jsou hovna

Venca: co mam si to ztebou chut rozdat lol

Beli: za koho hrajes lamicko ?

Venca: nejsem lama lamko za co myslis ze hraju

Beli: nezajima me to

Venca: za druida

Venca: elfa

Beli: loool

Beli: bez komentare :-D

Beli: usoplesku :-D

Venca: co si myslis ze druid nema silu

Beli: a co pouzivas nejcasteji za kouzlo ?

Beli: budu hadat .. moonfire

Venca: i to

Beli: a krom toho ?

Venca: koreny a premeny blesky a svetlo

Beli: :-D:-D:-D:-D:-D:-D:-D:-D

Venca: staci

Beli: mluvis jak totalni lama

Venca: lol

Beli: lol, vypadni .. nemam na tebe cas

Venca: chodite aspon na raid

Beli: jezisi ..

Venca: asi ne

Beli: opravdu ne ...

Beli: a u nepis .. nebo ignor list

Venca: muzes

Venca: lamko

Venca: no jo no hunter

Venca: tauren

Venca: to jsou borcove

Venca: skousel jsem hrat za huntera jeho velka sila je v luku ne pusce

WOcas: na cedeckach TBC je patch 2.0.0 ... to znamena ze si nainstalujes obyc , pak datadisk a az pak to patchnes na 2.0.5

Vejras: ok takze estli sjeme to good pochopil takze nainstaluju wowa, pak tma hodim BC a na to este pach 2.0.5 ???

Vejras: a kdyz nemam pach 2.0.5 a budu se pripojovat na offik tak mi o to zacne stahovat ne?

WOcas: ne proc ?

Vejras: nekd rikal ze jo a co kdyz ho neamm ??

Vejras: musim si ho sehnat ??

WOcas: pokud mas 2.0.5 tak ti to nic stahovat nebude

Vejras: a pokud mam jen tu 2.0.0 TBC ??

WOcas: tak ti to stahne patch na 2.0.5

Vejras: kdyz se po 1. poksuim pripojit na offik ne ??? (an serer kde momentalne hraju) ??

WOcas: tos vole ... :-D rekni mi cesky co po me chces !

Vejras: jak je to s tim prechodem z 1.12 a BC

Vejras: kdyz mam 1.12 a koupim si holy wow originalk ua BC

Vejras: co se bude dit :-)

WOcas: kdyz instalujes TBC tak ti to nahodi automaticky 2.0.0 at mas cokoliv !

Vejras: jj a pak na offi potrebuju 2.0.5 ? ne ??

WOcas: jo

Vejras: a ten sezenu jak ??? stahnu z nettu ??

WOcas: ten se ti stahne automaticky !!!!!

Vejras: ok a kdyz se mi stahne tak sei automaticky nainstaluje nebo ho msuim manualne ??

WOcas: vsecko automaticky

Vejras: ok thanx

Vejras: to jsem chtel slyset a nakonec HRAJU PRIEST FOREVER

WOcas: jakej spec ?

Vejras: wtf ??

Vejras: v tom se moc nevyznam se priznam

Tanmo: LFM bh 25 heal a dps

Kilom: skuseny Warr takn na radu?

Geórg: LF 1x plate dps na DS 10 8/8 + 11HC 385+ achiev

Leonmank: někdo bh??

Mikey: WTS Valor itemy dle vsaeho vyberu/w me!

karos: WTB 2x Lava Coral + pár slacků

Kalífx: boty za valory 1,9k

Bloodinka: sklada někdo BH? Sem mage

Bobik: LF heal na madnes ilvl 390+

Subtilis: LFM na BWD (normal, jdou se achievy), znalost dungu req.

Anzel: Aliaci jdou na Silvermoon, pojde brant :-)

Mitri: Friendly guilda prijme do svých řad hráše, kteří hrají pro zábavu a PVE/P archivy – opravdu nechceme lidi typu – Honice ega, hatery, therocraftery a deti – každý den je pro lidi v guilde naplanovaná AKCE – pro více info *whisp me*

Lopee: Game time za G

Lorre: LFG DS10 pala healer ilvl 393 od Hagara nebo Ultraxiona

Deffectus: LFM FL 6/7 HC Need 2x tank 2x Heal 2x DPS. Cindery a Duše zabrane.

Embery sou volne. Achiev s nejakyma HC +385+ ilvl w/me Start 18:00

Carefulhoof: nesklada nekdo Fierelands Jsem heal

Anzel: Obrana Silvermoon /w me alici u krale

Happysinner: LF raid na pick pocket hagaru

Johnpetrucci: LF skilled a equiped maga alebo inu zmyselnu class do 3jek k d priestovi a warovi skill 2k najmenuj.

Solt: fast run pro cerstve alty bez achievu, znalost taktik, Tregy: 3xHeal 3x DPS rozumnej item + Full Enchant a Achiment Glory link pls, klidne s jiné postavy **CR**

Otakarek: Hleda shopneho HUNTERA/ele. Pozadavky 390+, team spirit. Zajemci/w nebo

Makaán: Hledame rdps (ele shaman) a heal (saham, priest) k sestaveni stale RBG group, cil alespon 1800+ - req:4200+ resi, mumble+mik+nabirame hrace se zajmem o pohodovou gildu, ci klidne expeni

Punishers: wulfgard ty musis trpiet strašným komplexom, nech as si zajebat boomkina a namisto toho, aby si cestne leavnul, tak sa hras na kkt a hras na remizu, nooberstvo najvacsie

Subinka: kazdej bod dobrej :)

Rekon: nechapu, proc by to mel vzdavat, když muze remizovat ze :)

Punishers: skor demencia. Ten clovek asi nemá hrdost. Hra najlaparskejsie kombo co existuje

Chester: presne tak

Chester: co je cestneho na tom vzdat sa

Punishers: no cestne je na tom to, ze si nechal zajebat partaka tak leavnem a nebudem to hrat jak dement na remizu

Rekon: když muze remizovat, tak proc ma leavovat...nereknu nic, kdyžby remiza byla nemozna, ale tohle

Holká: 1vs2 to ste lamky

Boob: a to ze ste ho nevedeli 1vs2 zabit je cestne? :)

Attevah: :D

Punishers: nezbyl cas když padnul boomkin tak byl konec

Rekon: no vidis tak co brecis

Subinka: cestnej konec :)

Holká: njn sou dobry

Kravajitka: Punisher...would you punish me?

Subinka: Jitko krááávo ☺

Coka: někdo na odehrani cap?

Xetla: Nervi z toho tady sublo :D

Kravajitka: ha ha ha na samote u lesaaaaaa

Kravajitka: sublo taky bys potrebovala zacpat papulu roubikem abys tolik nervalala

Subinka: Kdo si tu zase bere mocného sublu do úst? :D

Ras: SHUT UP GUYS

Bruxxa: Nervi! :P

Subinka: pise se to spravne GAYS

Kravajitka: spis ty bys si mela vzit do ust

Ras: go sleep now!

Xelta: spravne se to pise FAGGS!

Xelta: nebo falz?

Subinka: nebo Malkojz?

Rekon: ano Subla zase spravne :D

daveL: Právě že je za chvilku Blizzcon tak jsem to postl protože když před 2 lety se takhle objevily informace o Cataclysm tak tomu taky skoro nikdo nevěřil...

Raksas: Nevíte jestli se dá někde najít jaké Q mám hotové? Konkrétně dělám Achievements v Outlendu a v Blades Edge mi chybí 2Q a nemůžu už žádné najít. Nainstaloval sem si Addon-Quest Completist, ale ten jen ukáže kde jsou a navíc ty co už mám hotové nepozná že jsou hotové, protože sem je splnil před instalací. Díky za každou radu.

Rogosak: Zkus addon loremaster, mel by ukazat kde nemas splnene q vykricnikem na mape

Jezdec: Jak píše Rogosak, určitě zkus addon Loremaster. Je geniální v tom, že ukazuje nesplněné questy a řekne ti, jestli jde o samostatný q, začátek nějaké delší linie questů, nebo třeba jestli quest začíná z nějakého itemu. Blade's Edge je jednoznačně na splnění questů nejtěžší zónou, takže nejsi jediný kdo s tím měl problém.

Tzn. mrkni do komentářů přímo k achievementu [On the Blade's Edge] a společně s

Loremaster addonem (který ti ukáže nesplněné questy) si dohledej kde začít. 😊

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Martin Kreuziger
Katedra:	Českého jazyka a literatury
Vedoucí práce:	Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.
Rok obhajoby:	2013
Název práce:	Analýza on-line hry World of Warcraft z hlediska jazykových jevů v komunikaci mezi hráči
Název v angličtině:	Analysis Of The On-line Game World Of Warcraft In Terms Of Language In Communication Between Players
Anotace práce:	<p>Bakalářská práce se zabývá analýzou on-line hry World of Warcraft z hlediska jazykových jevů v komunikaci mezi hráči. Práce je rozdělena na dvě části.</p> <p>Teoretická část se zaměřuje na komplexní objasnění hry, jejího vzniku, uvedení do problematiky MMORPG, volby herních charakterů a jejich profesí, to vše pro pochopení principu hry. Také se tato část zaměřuje na možnosti komunikace mezi hráči.</p> <p>V praktické části jsou popsány jazykové jevy, vyskytující se v komunikaci mezi hráči a k nim přiřazené ukázky analyzovaného textu.</p>
Klíčová slova:	World of Warcraft, MMORPG, komunikace, chat, anglicismy, zkratky, hybridní složeniny, univerbizace, emotikony, lingo.
Anotace v angličtině:	This bachelor thesis deals with an analysis of the on-line game World of Warcraft in terms of language in communication between players. The thesis is divided into two parts. The theoretical part focuses on a complex clarification of the game, its origin, an introduction to the problems of MMORPG, the choice of gaming characters and their occupations, all that for better understanding of the game's principles. This part also focuses on the possible options of the in-game communication. In the practical part there are described the language phenomena that can be found in the in-game communication and their assigned examples of analysed text.
Klíčová slova v angličtině:	World of Warcraft, MMORPG, communication, chat, anglicisms, acronyms, hybrid compounds, univerbisation, emoticons, lingo.
Přílohy vázané v práci:	Příloha – Seshíraný textový materiál
Rozsah práce:	43 stran + příloha
Jazyk práce:	Český

