

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra českého jazyka a literatury

Bakalářská práce

Ondřej Orság

Specifika synchronní komunikace hráčů on-line her

Olomouc 2018

vedoucí práce: doc. Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.

Prohlášení

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

V Olomouci dne 15. dubna 2018

Poděkování:

Tímto bych chtěl vyjádřit poděkování panu doc. Mgr. Kamilu Kopeckému, Ph. D za hodnotné a cenné rady v průběhu tvorby mé bakalářské práce.

OBSAH

OBSAH	4
ÚVOD	6
TEORETICKÁ ČÁST	7
1. SLOVNÍ ZÁSoba	7
1.1. <i>Spisovná čeština</i>	8
1.1.1. Hovorová čeština	8
1.2. <i>Změny slovní zásoby</i>	9
1.2.1. Tvoření nových slov	9
1.2.2. Významové změny existujících slov	10
1.2.3. Vznik ustálených slovních spojení	10
1.2.4. Přejímání cizích slov.....	11
1.2.4.1. Anglicismy	11
1.2.5. Zánik slov.....	12
1.3. <i>Nespisovná čeština</i>	13
1.3.1. Obecná čeština.....	13
1.3.2. Dialekty.....	13
1.3.3. Sociolekty.....	13
1.3.3.1. Slang.....	14
1.3.3.2. Profesní mluva.....	14
1.3.3.3. Argot	14
1.3.4. Slova vymezená časovou platností.....	15
1.3.5. Slova s příznakem expresivnosti	15
2. JAZYK POČÍTAČŮ.....	16
2.1. <i>On-line komunikace</i>	16
2.1.1. Asynchronní komunikace	17
2.1.2. Synchronní komunikace.....	17
2.2. <i>Slang hráčů</i>	18
2.2.1. Emotikony.....	18
2.2.2. Akronymy	19
2.2.3. Chat.....	20
2.2.4. Netspeak.....	20

2.2.5. Nickname	21
2.2.6. Netiketa	21
2.3. <i>Komunikační software hráčů</i>	22
2.3.1. Komunikační programy	22
2.4. <i>Counter - Strike</i>	22
2.4.1. Nové módy	23
2.5. <i>Klasická hratelnost</i>	23
PRAKTICKÁ ČÁST	24
ÚVOD K EMPIRICKÉ ČÁSTI	24
3. PROSTŘEDKY LEXIKÁLNÍ A MORFOLOGICKÉ	24
3.1. <i>Anglicismy</i>	24
3.2. <i>Vulgarismy</i>	26
3.2.1. Cizojazyčné vulgarismy	27
3.3. <i>Zkratky</i>	28
3.4. <i>Univerbizace</i>	29
3.5. <i>Hybridní kompozita</i>	30
3.6. <i>Adaptace přejatých výrazů z morfologického hlediska</i>	32
4. PROSTŘEDKY SYNTAKTICKÉ	33
4.1. <i>Elipsa</i>	33
4.2. <i>Kontaminace</i>	34
4.3. <i>Apoziopeze</i>	35
5. PRVKY MLUVENOSTI	36
5.1. <i>Iterace</i>	36
ZÁVĚR.....	37
SEZNAM TABULEK.....	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVANÁ.
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVANÁ.
PŘÍLOHA	41

ÚVOD

V posledních několika desetiletích docházelo k rozmachu komunikačních a informačních technologií. Dalo by se říci, že internetová komunikace dosahuje svého vrcholu. Příčinou je možnost internetového připojení prakticky na jakémkoli místě. Internetová komunikace se začlenila do našeho života a je používána na denní bázi. Její síla je v jednoduchosti a pohodlnosti. Mnoho lidí tráví hodně svého volného času chatováním a prohlížením internetu, a to je důvod, proč internetová komunikace ovlivňuje některé jazykové aspekty. Přejatá slova z on-line prostředí se poté vyskytují v běžné komunikaci. Vliv lze pozorovat zejména u dětí a dospívajících.

On-line komunikace obsahuje nepřeborné množství jazykových specifik. Tato specifika jsou rozdílná u jednotlivých komunit. Na internetu se vyskytuje celá řada různých skupin, a právě virtuální prostředí umožňuje jejich soudržnost a modifikaci jazyka, kterému člověk mimo určitou skupinu nebude rozumět. Moderní technologie jsou masivně rozšířené hlavně u dětí, a to především kvůli zábavě, kterou jim internet nabízí. Z tohoto důvodu jsem svou práci zaměřil na analýzu a rozbor synchronní komunikace hráčů on-line hry Counter Strike. Tuto hru jsem zvolil z důvodu její rozšířenosti a oblíbenosti u dětí ve školním věku a mezi a dospívajícími.

V teoretické části mé práce se zabývám jazykem obecně, vývojem, slovní zásobou a zvláštnostmi on-line komunikace. Jednu kapitolu v teoretické části jsem věnoval stručné charakteristice zvolené hry, která slouží k lepšímu pochopení problematiky. Prostřednictvím autentických ukázek lze odhadnout vývoj internetové komunikace v příštích letech a můžeme poukázat na specifické prvky spojené s on-line komunikací.

TEORETICKÁ ČÁST

1. Slovní zásoba

Slovní zásoba, lexikon, určitého jazyka, je tvořena souhrnem všech jeho lexikálních jednotek, a to jednovýznamových i vícevýznamových slov a slovních spojení. Přesný počet slov není v žádném jazyce přesně zjistitelný, neboť se neustále mění. Můžeme ovšem říci, že jedinec v mluveném projevu využívá asi 5000 – 10 000 slov v závislosti na jeho mentálních schopnostech, vzdělání, sociálním zařazení, věku etc (Grepl a kol, 2010 s. 92 – 93).

Příruční slovník jazyka českého uvádí, že český jazyk obsahuje okolo 250 000 hesel, neznáme však konečné číslo, jelikož neustále vznikají nová slova, rozhodně se neočekává, že pro běžnou mluvu musíme znát všechna slova, a proto mluvíme o individuální slovní zásobě, kterou dělíme na dva podtypy, a to složku aktivní a pasivní. (Hauser 1980)

U slovní zásoby, jak jsem uvedl výše, mluvíme o individuální slovní zásobě, ta se dělí na aktivní a pasivní složku. Aktivní složka obsahuje asi 10 000 slov, jež jsou běžně používaná, jak v mluvené podobě, tak v psané. Rozsah záleží na mnoha faktorech → sociální prostředí, dosaženém vzdělání, schopnostech a pracovním zařazení. Pasivní složkou označujeme slova, kterým mluvčí rozumí a zná je, ale v jeho komunikaci nejsou tak frekventovaná. Pasivní složka obsahuje až 40 000 výrazů. Rozsah obou složek, je rozdílný u každého jedince. Diametrálně se bude lišit například u člověka s výučním listem a u vysokoškolsky vzdělaného člověka, který se aktivně věnuje četbě, nebo psaní odborných článků (Grepl a kol., 2012, s. 92)

Dnes se bohužel setkáváme s problémem, že individuální slovní zásoba u mluvčího je víc a víc omezená, můžeme to dávat za vinu masového rozšíření sociálních sítí, počítačových her, televize, internetu, což jsou fenomény, které vyplňují volný čas lidí, namísto čtení knih, nebo vzdělávání.

Jádro neboli základní slovní fond, tvoří centrum slovní zásoby každého jazyka a obsahuje nepostradatelná slova, která pojmenovávají nejdůležitější skutečnosti života, jež jsou nezbytná v komunikačním procesu (např. kočka, auto, měsíc, rok, jídlo). Tato slova tvoří nejstarší, tudíž nejstabilnější jednotky slovníku a jsou většinou nemotivovaná (nenaznačují svůj význam). Také tvoří základ pro odvozeniny. Jsou to slova neutrální a bez citové příznakovosti. Kontrast jádra tvoří lexikální jednotky, které stojí na periférii lexikálního významu (např. archaismy – kantořit, historismy – tolar apod.) (Grepl a kol. 2012 92-93). V českém jazyce rozlišujeme dvě základní vrstvy, kterými se mluví a píše, a to jsou jazyk nespisovný a spisovný.

1.1. Spisovná čeština

Spisovná čeština je jednotný útvar pro všechny členy národa. Slouží k dorozumívání, podporuje sounáležitost a vytváří jednotný kulturní celek. Můžeme říci, že je to společný styl, který je jednotný pro všechny členy národa. Ve srovnání s jazykem nespisovným je více abstraktnější, složitější a méně citový. Spisovný jazyk můžeme pokládat za reprezentanta národní jednoty, protože sjednocuje všechny vrstvy jazyka současně, ale spojuje je i s generacemi minulými. Své pojmenování získal podle toho, že se užívá v písemných projevech, ale nemusí to být vždy pravidlem. Mohou se s ním vyjadřovat i složité vědecké práce. Je mnohem abstraktnější, ale také méně citový než jazyk nespisovný. Spisovný projev je pevně členěn a organizován. Nevytlačuje ostatní formy jazyka, používá se jen tam, kde je potřeba, aby byl jazyk jednotný a srozumitelný. Na spisovný jazyk jsou kladeny dva požadavky. Musí udržovat soudržnost s jazykem předcházejících generací, ale na druhé straně se musí přizpůsobovat vyjadřovacím potřebám současnosti, a to jak citovým, tak intelektuálním. Také se neustále mění, nechává za sebou zastarávající prostředky a vytváří nové. Musí se měnit pomalu a nenápadně, aby se neporušila stabilita jazyka. Problém pro jazyk nastává v udržování jednotnosti, protože je nutné sloužit nejednotným požadavkům rozdílných oborů (*básník, lékař, novinář*). Jednotu si zachovávají pravopis a tvarosloví, naproti tomu se rozrůstá užití skladebních prostředků a slovní zásoby (*složená souvětí jsou typická pro odborný sloh, odborná terminologie pro lékařství, ta je však rozdílná například u jazykovědců*). Spisovná čeština se dělí na oblast knižní (oficiální projevy, odborná literatura) a hovorovou (soukromé dopisy, vyprávění) (Šmilauer, 1972, s. 23-24).

Nemůžeme stanovit žádnou přesnou hranici mezi těmito vrstvami, jsou slova, která náleží spisovné vrstvě, tak i nespisovné.

1.1.1. Hovorová čeština

Tento pojem můžeme definovat, jako funkční vrstvu spisovné češtiny, která slouží, nebo by měla sloužit běžnému dennímu hovoru. Postupem času se obsah pojmu hovorová čeština dále rozvíjel. Je to jazykový podútvár spisovné češtiny, jež je zbavený knižních a nespisovných prvků. Občas bývá chápána jako mezistupeň, přes který pronikají do spisovné češtiny

procitované prostředky, které nejsou úplně spisovné. Sloužila i ke zmírnění napětí mezi kodifikovanou spisovnou normou a běžným územ. Měla také za úkol rozšíření spisovného jazyka do běžného hovorů, tento úkol se nepodařilo splnit a došlo spíše k opačné situaci (Czechenzy 2017a, online). Příkladem hovorové češtiny mohou být slova slova matka → *máma* nebo otec → *táta*.

1.2. Změny slovní zásoby

Existuje několik způsobů, kterými můžeme obohatit slovní zásobu.

1. Tvoření nových slov.
2. Významové změny existujících slov.
3. Vznik ustálených slovních spojení.
4. Přejímání cizích slov.
5. Zánik slov.

1.2.1. Tvoření nových slov

Slovotvorbu můžeme popsat, jako jazykovědnou disciplínu, která se zabývá vytvářením a užíváním nových pojmenování. Radíme jí do morfologie, nebo v ní uplatňujeme morfémy (kořeny, prefixy, sufixy, koncovky). Pojmenovávané skutečnosti jsou odrazem prvků vnějšího prostředí, jež vznikají odrazem smyslově vnímaných skutečností (Hubáček a kol. 2010, s. 88). Tyto odrazy se vytvářejí pomocí předchozí zkušenosti a pomocí abstrakce pojmu. Jazyk, který je pro nás mateřským a kterým jsme schopni komunikovat definuje strukturu pojmu. V rovině jazykové můžeme **pojmem** znát pod názvem **pojmenování** (myšlenkové zpracování odrazu skutečnosti) (Hubáček a kol. 2010, s. 88.).

Čechová a kolektiv (2011, s. 93) uvádějí, že základní způsob tvoření slov v češtině je **derivací**. Znamená to, že od slova základového se vytváří nové/příbuzné slovo pomocí odvozovacích prostředků (formantů). Odvozování **prefixy**, které se předpínají před základové slovo (*nést* → *při-nést*, *otec* → *pra-otec*, *pracovat* → *ne-pracovat*) a **sufixy**, připínajícími se ke kmeni základového slova (*venk-u* → *venk-ov*, *pravic-e* → *pravic-ový*). Tyto postupy mezi sebou můžeme různě kombinovat. Dalším typem je **skládáním**, resp. **kompozicí**, při něm jsou v novém slovu minimálně dvě slova plnovýznamová (*kamen-o-lom*, *dřevo-stavba*, *stroj-mistr*).

Posledním typem je **zkracování** neboli **abreviace**. Pomocí zkracování vznikají slova zkratková. V češtině je zkratkové tvoření poměrně omezené a soustředí se zejména na jména institucí a výrobků. Rozlišujeme slova **zkratková slova hlásková** z prvních hlásek jednotlivých složek, například *AMU* z *Akademie múzických umění*, **zkratková slova písmenná** z prvních písmen složek souslovného pojmenování, například *USA* z *United States of America* a zkratky grafické (tj., atd.). Vznikají formální pojmenování, ale jejich význam se nemění.

1.2.2. Významové změny existujících slov

U slov může docházet k jevu, že v průběhu času mohou měnit svůj význam, nebo se obohacují o významy nové → stávají se z nich slova polysémní. V Příruční mluvnici češtiny (Grepel a kol., 2012, s. 95). se uvádí „*K základním způsobům tzv. sémantického tvoření lexikálních jednotek, tj. rozšiřování počtu významů už existujících slov, patří metafora a metonymie. Za zvláštní případy metaforického, nebo metonymického tvoření je možno považovat i zužování (specifikaci) specifikaci významu (např. specifikací významů různých pojmenování nádob vznikly některé nářeční názvy pro květináč: hrnek, koflík, pucláček), rozšiřování (generalizaci) významu (svůj význam rozšířilo například slovo limonáda, původně označující pouze nápoj z citrónu), významovou abstraktizaci (konkrétem získalo abstraktní význam, např. jádro – jádro problému) a konkretizaci (abstraktum se stalo konkrétem, např. lidská hloupost – kupovat hlouposti). K variantám přenesených pojmenování se počítá i eufemismus, tj. zjemnění (např. zesnout místo umřít), a dysfemismus, tj. zhrubění (zdechnout místo umřít).“*

1.2.3. Vznik ustálených slovních spojení

Lexikální systém obsahuje kombinace volně spojených slov, jež vznikají v aktuálních kontextech (*hlava – plešatá, vlasatá, šišatá*). Vedle těchto slov existují i ustálená slovní spojení, které se pevně ustalují a stávají se vícečlennými jednotkami, jež jsou funkčně rovnocenné s jednotkami jednočlennými. Ustálená spojení mají charakter formálně vícečlenných, ale významem se neliší od celistvých jednotek. O celistvosti se můžeme přesvědčit tím, že nemůžeme nahradit tyto členy synonymy (*doba ledová – doba studená*), antonymy (*černé na*

bílém – bílé na černém), nebo je rozvíjet (*kupuje zajíce v pytli – kupuje ušatého zajíce v pytli*). Patří zde také víceslovná pojmenování a frazémy (*zkouška ohněm*) (Grepl a kol. 2012, s. 99).

1.2.4. Přejímání cizích slov

V jazyce je důležité obohacovat slovní zásobu nejen z domácích zdrojů, ale i přijímat slova z cizích jazyků. Zaleží na hospodářských i kulturních stycích a příslušnicích jiných národů. Cizojazyčná slova k nám pronikají už od dávných dob, například s novými druhy zeleniny, nebo ovoce (*datle, šalvěj, fíky*), neznámých tkanin (*brokát, aksamit*). Velký vliv na rozvoj slovní zásoby měly misionáři a mniši, kteří přinášeli slova a názvosloví z církve (*mše, kříž, oltář*). Nemalou zásluhu mají také cestovatelé a jejich pojmenování zvláštností cizích zemí (*palma, jasmín, jantar*) (Čechová a kol, 2011, s. 83.).

Z Příruční mluvnice češtiny (Grepl a kol. 2010, s.100) se můžeme dozvědět, že přijímání slov je spojeno s novými skutečnostmi (*telefon, raketoplán, computer*). Také označují jevy a předměty, jež jsou typické pro určitý čas a prostor (*bóra, vádí, tomahawk*), mohou mít také funkci stylistického synonyma (*rozsudek – ortel, obchod – kšeft*), dále pak eufemistického synonyma (*tlustá – korpulentní*), případně módní záležitosti (v současné době například nadměrné využívání slova filozofie → *filozofie benzínových pump*). Cizí slova se objevují v oblasti terminologické, pro kterou jsou výhodná svou mezinárodní srozumitelností, nezátížeností druhotnými významy a častokrát větší schopností tvořit odvozeniny.

1.2.4.1. Anglicismy

Jelikož se v mé bakalářské práci zaměřuji na specifika komunikace v on-line prostředí a troufám si tvrdit, že anglický jazyk ovlivňuje hráčskou komunitu nejvíce, tudíž bych se chtěl více věnovat přijímání slov z angličtiny.

Současná čeština má tendenci přijímat slova zejména z jazyka anglického. Přejatá slova označují hlavně pojmy, které se týkají veřejného života, ekonomie, IT (*googlovat, dealovat, databáze, leasing, fotbal, byznys, hobby*). Tvoří se také velké množství odvozenin a složenin, které mají základ v angličtině (*bezprecedentní, biomasa, mikroekonomie*). Nadměrné užívání přejatých slov, může vést k oslabování jejich významu (*filozofie: filozofie návrhu, filozofie prodeje*) (Grepl a kol. 2000, s.103).

Velký rozmach vědy a techniky, lidského poznání a bohatší kulturní i umělecký život mají za následek rychlejší výměnu informací a větší potřebu komunikace, a to i komunikace mezinárodní. V téhle souvislosti jsme informacemi zaplavováni cizími slovy nejen anglického původu, a to hlavně v oblasti lexikální. Snahu přejímat slova z angličtiny můžeme sledovat i v běžné komunikaci. Mnohá slova, například v technických a odborných časopisech, učebnicích, nebo encyklopediích, mohou sloužit, jako dobrý příklad anglicismů, jež se dobře ujaly v češtině, zejména z důvodu, že pojmenování dané skutečnosti se používalo už dávno předtím, než se název začal užívat u nás (Daneš a kol. 1997, s.271.)

Vzniká nám tak zásadní otázka. Je čeština v ohrožení? Mění se čeština? Prvky cizího jazyka má schopnost přijímat každý jazyk. Může se jich také zbavovat, nebo je likvidovat. Když se podíváme do 19. století, byla čeština pod velkým vlivem němčiny, ale odpor ke germanismům způsobil, že se mnoho slov do spisovného jazyka nedostalo a když už ano, tak se sníženou stylistickou hodnotou. Jaký dopad bude mít působení angličtiny se teprve dozvíme, je ovšem jasné, že vliv bude stále narůstat. Anglickým slovům se budeme jen těžko vyhýbat, protože označení nových jevů v českém jazyce téměř nevznikají, a proto se ujímají anglicismy. Na prvním místě v přejímání anglicismů, bychom mohli uvést oblast informatiky (Čmejková, 1996, s. 224-225).

1.2.5. Zánik slov

Slovní zásoba postupem času přichází o slova, u kterých dochází k zániku označované skutečnosti. Z češtiny se vytrácejí například výrazy označující středověké reálie, *tolar* (*historická měna*), *halapartna* (*zbraň*), nebo *grešle* (*mince*), etc. Pokud se taková slova objeví v současné mluvě, tak je označujeme, jako **historismy**. Můžeme je však použít ve frazeologických spojeních – *kout pikle* (*pikel* - bodná zbraň). Mizení slov ze slovní zásoby bývá někdy pouze vyústěním „boje“ mezi slovy, jež nesou stejný význam. Slova, která nesou novější význam se nazývají archaismy (Grepel a kol. 2010, s.102).

1.3. Nespisovná čeština

1.3.1. Obecná čeština

Pražský lingvistický kroužek vypracoval ve 30. letech 20. století koncept jazykové kultury, který staví nářečí a obecnou češtinu do pozice primární mluvené komunikace na území češtiny. Obecná čeština je rozšířena především na území Čech a západní Moravy. Vznikla přirozeným vývojem, bez zásahu lingvistů. Prvky obecné češtiny se objevují i v mluvených projevech, protože její prostředky se užívají v komunikačních funkcích, včetně krásné literatury a běžné komunikace. Mluvčí jí mnohdy používají, jako primární soubor vyjadřovacích prostředků, to někdy vede k přesvědčení o její „*tendenci celonárodnosti*“ (Cvrček a kol. 2010, s. 23).

Slova obecné češtiny (pocházející z nářečí) tvoří zvláštní vrstvu. Tato slova pronikla do hovorového stylu například *chleba, kilo, kluk, párkrát, montérky*. Jiná slova z obecné češtiny mají omezenější využití a nepovažujeme je za hovorová. Patří sem například *baštit, babral, frajer*. Ve venkovském prostředí se vyskytují slova německého původu například *almara, akorát*. Do obecné češtiny občas přecházejí slova ze slangu a často mívají citový příznak: *cítlivka, kecat, hecovat, podraz* (Hubáček a kol. 1996, s. 23).

1.3.2. Dialekty

Do nespisovné vrstvy řadíme nářečí (*dialekty*), což jsou jazykové útvary, jimiž se mluvilo, nebo stále mluví v různých geografických oblastech. Nadužívání některých nářečních slov vedlo k tomu, že jsme přejali slova typická pro dialekt do spisovné češtiny (Šmilauer, 1972). „*Oblastní výrazy bývají často chápány jako regionální spisovné varianty (běžné je toto hodnocení například u moravismů dědina, sodovka, stolař, u cechismů kytka, hřímat apod.)*. *Nářeční slova charakterizující skutečnost specifickou pro život v daném regionu se nazývají etnografismy (například části kroje: krpce, fěrtoch, kordule)*.“ (Grepl a kol. 2010, s. 93)

1.3.3. Sociolekty

Forma jazyka, který je typický pro určitou skupinu obyvatel. Sociolekty nemají své vlastní mluvnické prostředky. Různé sociální prostředí s sebou nese specifickou slovní zásobu

profesní mluvy, slangu, argotu etc. Co se týká pracovních slangů a pracovní mluvy, tak je třeba poznamenat, že v mnoha případech tato slova plní funkci odborné terminologie, ale nejsou jako termíny definovány. Hranice mezi těmito skupinami a terminologií se dá udržovat uměle (srov. V současné době „slang“ užívaný při práci s počítači) (Grepl a kol. 2012, s. 94).

1.3.3.1. Slang

Slang je tvořen slovy na úrovni nespisovné vrstvy jazyka, která jsou používána lidmi se stejnými zájmy, nebo lidmi, kteří se vyskytují ve stejném prostředí, jako příklad můžeme uvést některá slova fitness slangu: *benč*, *jednoručka* – jednoruční činka, *mrtvola* – mrtvý tah, *výpad*. Zvláštním případem slangu, je profesní slang (*profesní mluva*), který užívají lidé z určité profese, například lesnický slang: *zmlazení* – obnovení porostu, *klest* – odpad po těžbě dřeva, *špalek* - pařez, *naplavenina* – naplavené dřevo (Grepl a kol, 2010, s. 94). Rozdílů si můžeme všimnout stejného slova v jiném kontextu → *Barva* na stěně x Myslivec vypustil *barvu* ze zvířete (barva = krev)

1.3.3.2. Profesní mluva

Termínem profesní mluva označujeme jazyk konkrétní skupiny obyvatel, ale v zájmu úspory času často dochází k univerbizaci (tvoření jednoslovných pojmenování z víceslovných). Je motivovaná vztahem k povolání. Vyskytují se zde odborné pojmy a nespisovné výrazy. Profesní mluva obsahuje v některých případech prvky expresivnosti, například označení lokomotivy v železničářském slangu: *bardotka*, *berta*, *lolobridžida*. Jako další skupinu můžeme uvést lékařskou profesní mluvu (*eksnout* – zemřít, *totálka* – totální endoprotéza) (Čechová a kol. 2011, s. 26).

1.3.3.3. Argot

Argotem označujeme mluvu u společensky izolovaných a nižších sociálních vrstev (zlodějí, tuláku, falešných hráčů). V dnešní době přebírají některá slova z argotu i jiné vrstvy než výše uvedené, například mládež (Šmilauer, 1972).

Argot se využíval hlavně v mluvené konverzaci, ale také jako ztvárnění v uměleckých dílech. Dříve byl považován za utajovaný jazyk, řeč nějaké skupiny, která chtěla utajit svou řeč

před ostatními. Mnohé výrazy, jež dříve patřily výhradně do argotu patří dnes nejen do obecné češtiny (prachy - peníze, bachař – vězeňský dozorce), ale pronikají jako frazémy do mluvených neoficiálních projevů. (Čechová a kol. 2011, s. 27)

1.3.4. Slova vymezená časovou platností

Sem řadíme historismy, archaismy a neologismy. Tyto pojmy se dají rozřadit jako slova zastarávající a slova nová. Slova zastarávající rozlišujeme na archaismy, což jsou slova, která ztratila svou platnost a místo nich máme nový ekvivalent, jež se stal běžnější (*anžto/protože, lučba/chemie*) a historismy, tento pojem označuje zaniklé historické reálie (*dráb, tolar, halapartna*). Historismy jsou hojně použity především v odborné a beletristické literatuře, archaismy pak jako stylistická synonyma (Grepl a kol., 2012, s. 94-95).

Nově vzniklá slova označujeme jako neologismy. Tato slova ještě nenašla své pevné místo v povědomí mluvčích, postupně se začínají vyskytovat ve vyšší frekvenci a stávají se součástí lexikálního systému. Zvláštním typem je autorský neologismus, což je slovo, vzniklé pro určitou příležitost (*pábitelé*) (Grepl a kol., 2012, s. 94-95).

1.3.5. Slova s příznakem expresivnosti

Dalším typem slovní zásoby jsou slova, vymezena příznakem expresivnosti. Expresivita označuje citový vztah k nějaké sdělované skutečnosti, ten může být kladný, nebo záporný. Expresivita může být trojího druhu.

- a) Trvale expresivní tvar, kde není nutné znát kontext. Expresivita závisí na slovtvorné, nebo hláskové podobě. Např. děťátko, maličký, barabizna, hňup.
- b) Expresivita v přeneseném lexikalizovaném významu. Např. slon → mohutný, neobratný člověk.
- c) Expresivita, která vznikla aktuálně jako následek zařazení do stylově, citově, nebo jinak odlišného kontextu. Např. *I pravil jsem: To se vr! V našem městě jsou dva bijáky a v obou se hraje skvostně.*

Do zakotveného významu slova se promítají pouze první dva výše uvedené (Grepl a kol. 2012, s. 95).

„Vyjadřování účastníků komunikace na chatu je postoupeno zřetelnou expresivitou také díky častému užívání deminutiv od substantiv neutrálních obecného významu a dětských slov. U zdobnělin se většinou vyskytují typické deminutivní formanty, někdy ovšem v případech poněkud nezvyklých; mnohdy jde o jazykové aktualizace a okazionální využití“ (Jandová a kol. 2006, s.142). Pro maskulina jsou typické výrazy časík („Máš zejtra čas?“) flirtík („Hledám Pražandu na krátký flirtík“), litránek („Už budu mít dva litráanky v sobě“). Pro feminina výrazy hodka („Dneska byla nudná hodka“), pohodička („To je pohodička, co?“), návštěvička („Počila nás svou návštevičkou“). Pro neutra pak slova povídáníčko („Nějaká fajn holka na povídáníčko?“), čísílko („Máš moje nové čísílko?“), psaníčko („Pošli mi nějaký psaníčko“). (Tamtéž)

2. Jazyk počítačů

Obohacování slovní zásoby o nová slova je podle Čmejrkové a kol. (1996, s. 259) zapříčiněno rozvojem počítačů a technologie. Většina slov už v češtině existovala a poté se rozšířila do oblasti počítačů. K největšímu rozvoji v oblasti počítačů dochází v anglicky mluvících zemích, a tak je logické, že většina slov je právě v tomto jazyce. Čeština si někdy dokáže s pojmenováním poradit a není proto nutné, zavádět nová slova (*computer* → *počítač*; *keyboard* → *klávesnice*).

U značného množství slov zůstáváme u původních označení a do našeho jazyka se dostávají přejatá slova (Macbook, Windows, Word, Powerpoint, etc.) Tato slova jsou už zaběhnutá a lidé je používají naprosto běžně, i když nepatří mezi počítačové odborníky. Ve většině případů dochází k tzv. počesťování pomocí přípon a koncovek (ramka, hadr, likovat /*lajkovat*/, logovat). (Čmejrková, 1996, s. 211)

2.1. On-line komunikace

Žijeme v době, kdy je internetová komunikace na předních příčkách dorozumívání mezi lidmi. Ve virtuálním prostředí se neustále objevují nové možnosti, jak mezi sebou mohou lidé sdílet zprávy.

Rozdíl mezi běžnou a e-komunikací je ve zprostředkování informací. S rozvojem PC, mobilních telefonů a další techniky jsou realizovány nové komunikační situace, ke kterým dříve nedocházelo. V běžné komunikaci se účastníci vidí a slyší, jejich reakce jsou tudíž nepřipravené

a improvizované, na rozdíl od e-komunikace, kde se neverbální projevy nahrazují symboly a akronymy. Uživatelé si také mohou svou odpověď pečlivě připravit (Kopecký 2007, s. 9).

Dělení on-line komunikace lze utvořit prostřednictvím toho, jak jsou informace předávány. **Textem** je prováděna většina komunikace, která probíhá ve virtuálním prostředí (e-mail, chaty, messenger, skype), poté **obrazem** (posílání obrázků, fotek), **zvukem** (posílání zvukových nahrávek) a také pomocí multimédií (kombinace text, zvuku a obrazu, videohovory. Pokud si komunikaci rozdělíme tímto stylem, podává nám to informaci o tom, že je založena na smyslech, jež jsou využívány (Kopecký 2007).

On-line komunikaci můžeme dále rozdělit na synchronní a asynchronní.

2.1.1. Asynchronní komunikace

U tohoto typu není vyžadována současná přítomnost, z toho vyplývá, že komunikující strany si zprávy přečtou až poté, co se připojí na internet a záleží na konkrétním uživateli, jaký způsob si vybere. Základní komunikační nástroje pro asynchronní komunikaci jsou e-mail, messengery (*Facebook Messenger*) a SMS (Šmahel 2003, s. 102-103).

Problémy, který se může vyskytovat u tohoto typu komunikace je šíření **spamů** (nevyžádaná pošta) a **hoaxů** (poplašné a nepravdivé správy). Proti těmto útokům se můžeme bránit pomocí antispamových filtrů (Kopecký 2007, s. 24).

U hráčů FPS (z aj. – First-Person shooter) on-line her se asynchronní komunikace vyskytuje jen velmi zřídka, protože ve většině případů je důležitá okamžitá reakce, a ta zde není pravděpodobná. Toto tvrzení neplatí například u hry *World of Warcraft*, která obsahuje systém schránek a asynchronní komunikace se v ní vyskytuje běžně, protože zde není důležitá rychlost vyjadřování.

2.1.2. Synchronní komunikace

Komunikace probíhá ve stejném okamžiku. Komunikující strany musí být připojeny na internetu a píšou si, nebo volají ve stejnou chvíli. Zprávy, které napíše jedna strana, se hned objevují na straně druhé. Komunikace tedy probíhá v reálném čase a může být realizovaná pomocí internetové či mobilní sítě. Mezi oblíbené programy, které jsou používány pro tento typ komunikace patří messengery, chaty a programy sloužící k videochatu (Kopecký, 2007, s. 35).

Výše uvedené rozdělení však není zcela striktní, protože většinou lze tyto typy kombinovat. Existuje spousta programů, které nám umožňují oba typy komunikace například program *Messenger* umožňuje psát v reálném čase, ale i zaslat zprávu a druhá strana si ji přečte, až se připojí do programu. (Šmahel, 2003, s. 102-103)

2.2. Slang hráčů

Generaci lidí, jež jsou narození od poloviny 90. let 20. století se přezdívá *Generace Z* (Hejnová, 2016). Většinou mladí uživatelé, kteří užívají komunikační platformy a pro svou komunikaci využívají specifický slang. Tento slang se na internetu odvíjí dle toho, do jaké míry jsou anonymní a jakou roli hrají v příslušné komunikaci. Dochází k hojnému přejímání cizích slov, které se poté běžně používají v každodenní mluvě. Příkladem nám může být výraz *lama* (*lamer* – v překladu z aj. - *chromý*), kterým označujeme uživatele, jež nemá potřebné schopnosti. Tento výraz si čeští uživatelé počestili na *lama* a významově lze přirovnat k urážlivému označení *vůl*, *osel* (Kopecký 2006), jako další příklad můžeme uvést slovo *pařit* – hrát hry, které se derivuje na další tvary → *paření*, *pařmen*, *pařmenka*.

Podstatou hráčského slangu je vynalézavost a originalita při vymýšlení zajímavých výrazů pro danou skutečnost. Ve velké míře je využívána metafora, díky které se objevují zajímavé slovní obraty. Dochází také k neustálým obměnám, aby jedinci mimo hráčskou komunitu nedospěli k pochopení významu slov (Kubala 2016).

2.2.1. Emotikony

Jedním z hlavních specifíků on-line komunikace jsou emotikony (v překladu z aj. *emotional icons*). Vznikají kombinací různých znaků z ASCII¹ tabulky a pomáhají uživatelům vyjadřovat emoce. Za „vynálezce“ emotikonů se považuje francouzský novinář Franklin Loufrani. Ten používal emotikony při psaní článků do novin. Pod jeho záštitou se šířily dále do

¹ The American Standard Code for Information Interchange. Tabulka se využívá v rámci počítačové a mobilní komunikace a standardně v základní variantě nabízí 128 – 255 neabecedních znaků.

světa. Z počátku označovaly pouze dobré zprávy, ale jejich počet neustále narůstal a nyní jsou jedním z hlavních, nejsrozumitelnějších a nejpoužívanějších prostředkem e-komunikace (Kopecký 2017, s. 59-60).

Emotikony rozdělujeme na dva typy. První je tvořen psaním ASCII kódu (:-), :-D, :->). Druhým typem jsou emotikony grafické, které si uživatel může vybrat v chatové nabídce (😊, 😄, 😊). Dnes už většina chatů a programů pro komunikaci obsahuje automatické editory, které převádějí ASCII kód do grafické podoby (Jandová a kol. 2006, s. 37). Facebook například disponuje systémem samolepek (vtipné obrázky sloužící k vyjadřování emocí), animací (humorné a intenzivnější vyjádření citů) a pocitů (uživatel může stručně vyjádřit pocit, který v něm vyvolala určitá skutečnost).

2.2.2. Akronymy

Dalším specifikem on-line komunikace jsou akronymy. S emotikony mají společné vyjadřování emocí, pocitů, ale i prostých sdělení. Jsou to vlastně zkratky slov a vět. Svůj původ mají v angličtině, dnes už existují i české varianty. Akronymy se rozdělují na grafické, graficko-fonetické a fonetické. (Kopecký 2017, s. 61-62).

Můžeme je tvořit použitím využitím prvních písmen nějakého sousloví, například *omg* → *oh my god*. (ó můj bože). Když se setkáme s touto zkratkou/akronymem, tak to může vyjadřovat údiv, nebo rozhořčení. Dalším typem jsou akronymy, jež jsou tvořeny kombinací písmen s příslušnou anglickou výslovností. Použití číslovky je zde z důvodu úspornosti. Například *gr8* – *great* (velký), *4ever* – *forever* (navždy), *B4N*. *by efor now* (zatím ahoj) etc. (Kubala 2016).

Tabulka č. 1 Anglické akronymy

Akronym	Anglický překlad	České interpretace
BTW	By the Way	Mimochodem
AFK	Away from keyboard	Nejsem u klávesnice.
THX	Thanks	Děkuji

Tabulka č. 2 České akronymy

Akronym	Interpretace
NUK	Nejsem u klávesnice.
TVL	Ty vole
NZ	Není zač

2.2.3. Chat

Většina lidí zná pojem „chat“, ale ne každý je schopen ho vysvětlit. Toto slovo má kořeny v anglickém jazyce a v původním významu a můžeme si jej přeložit jako „povídat si“. Dnes se jím označuje téměř veškerá on-line konverzace. Jandová 2012

Anglicko-český slovník Internetu (Rosenbaum, 2001, s. 61) uvádí, že toto slovo znamená doslova „pokec“. V internetové komunikaci to znamená rozhovor mezi dvěma a více lidmi, které je uskutečněno pomocí klávesnic, nebo kamer → videochat. Ve *Výkladovém slovníku Internetu* (Vítovský, 2004, s. 44) se můžeme dočíst, že se jedná o rozhovor více uživatelů, přímou textovou komunikaci, ale nejedná se o e-mail.

Chat je virtuální místnost, ve které se shlukuje větší množství lidí, kteří jsou schopni komunikovat mezi sebou v přítomném čase. Účastníci většinou nejsou pod svými jmény, ale mají tzv. *nickname*. Na tomto místě mohou komunikovat všichni mezi sebou (*many-to-many*), nebo v oddělené místnosti (*one-to-one*). (Jandová a kol. 2006, s.18) Tohle rozdělení je dnes už poněkud zastaralé a obliba chatovacích místností značně opadla, komunikace dneška probíhá primárně one-to-one. V případě Facebooku a ostatních moderních sociálních sítí je chat integrovaný přímo do daného systému.

2.2.4. Netspeak

Vyjadřování v chatu se u většiny lidí velmi liší od mluvené komunikace. Běžný uživatel disponující jen základní úrovní angličtiny stěží porozumí, protože se v komunikaci hojně objevují anglicismy. V dnešní době už tedy není problémem připojit se na internet, ale překážkou může být jazyková bariéra. Další zádrhel nastává z důvodu absence neverbální komunikace, jež je v osobním kontaktu nezbytná. Tento fakt souvisí s problémem přenosu nálady mezi komunikujícími (tohle se vylučuje při využití video-chatu), účastníci chatu

jednoduše nejsou schopni rozpoznat emoce, které druhá strana chce vložit do zprávy (Rosenbaum 2001).

Termín *netspeak* se dá vysvětlit jako internetový jazyk. Je zřejmé, že samotné slovo vzniklo spojením slov *internet* a *speak*. Alternativou k tomuto výrazu je jsou výrazy *Netlish* a *Weblish* (Kubala, 2016).

2.2.5. Nickname

Nickname lze do češtiny přeložit jako *přezdívku*. Tento údaj je povinný a bez vyplnění tohoto údaje není možné se připojit do on-line hry, nebo do chatovací místnosti. „Nick“ zaručuje anonymitu uživatele, který se za ním skrývá a stává se tak svobodným ve svém chování a projevu. Obecně se nedoporučuje užívat své reálné jméno. Svou přezdívku je dobré si zvolit rozumně, protože je často jediným znakem, který účastníka reprezentuje a buduje jeho virtuální identitu. Inspirovaný může být například hypokoristikem (*Jaroš-55*) nebo čímkoli jiným – oblíbenou filmovou a literární postavou (*tOm_Hardy 93*), sportovcem (*ŠebrleGold*), různými substantivy (*Méd'a, krasoně*), etc. Obvykle se nick může použít pouze jednou, když si ho uživatel tvoří a já shodný s existujícím, tak ho systém upozorní a zažádá ho o změnu, nebo mu nabídne alternativu. Občas stačí přidat číslici či interpunkční znaménko. (Jandová a kol. 2006, s. 13, 43).

V publikaci *Čeština na www chatu* se Jandová a kolektiv zabývali teorií nicku podrobněji a rozdělili je na antroponymické, toponymické a apelativní. To dělení však není pro tuto práci důležité.

2.2.6. Netiketa

Elektronická komunikace je bezpochyby neřízena, a tak se dostáváme ke slovu *netiketa*. Tento pojem lze definovat jako nějakou pomyslnou sbírku pravidel a zásad, jež by se měla na internetu dodržovat, bohužel jen malé množství uživatelů je dodržuje. Je odvozen z anglického slova *net* (v překladu z *aj.* - síť) a slova *etiketa*. Pro příklad uvedu „zlaté“ pravidlo netikety; *Bud'te konzervativní při vysílání a liberální při příjmu* (Kopecký 2006, s. 10-11).

2.3. Komunikační software hráčů

Téměř v každé on-line hře se nachází nějaká varianta chatu, ale z rychlostního hlediska není nejlepší volbou. Situace ve hrách si žádají okamžité reakce a v chatu toho nejsme schopni dosáhnout. Komunikace pomocí externích aplikací je v mnoha ohledech jednodušší. Na internetu je k dispozici několik programů, které jsou hojně využívány hráči po celém světě, což umožňuje snadnější komunikaci. Výhodou těchto aplikací je, že mohou být spuštěny zároveň s hrou, a tak mohou hráči komunikovat pomocí hlasu (Valíková 2015).

2.3.1. Komunikační programy

Komunikačních programů je celá řada, například TeamSpeak, Discord, Mumble, Skype. Tyto programy umožňují hlasovou komunikaci více osob přes internet v reálném čase. Jsou hojně využívány při hraní multiplayerových her, ale využití se pro ně najde i v soukromých hovorech. TeamSpeak má dvě části. První je klientská, která je nainstalována na počítači uživatele, a druhá se nazývá serverová. Serverová část slouží jako základna, do níž se připojují uživatelé. Důvodem pro oblíbenost TeamSpeaku je, že přenos hlasu se aktivuje klávesovou zkratkou, nebo podle prahu citlivosti mikrofону (zapne se při mluvení). Vyznačuje se také vysokou přenosovou kvalitou zvuku (TeamSpeak, online).

Discord pracuje na podobném principu jako TeamSpeak, ale je to novější program, který umožňuje vidět jakou hru dotyčný hraje, také odměňuje uživatele podle stráveného času v programu.

2.4. Counter - Strike

Counter - strike Global Offensive (dále jen CS:GO) je zatím poslední vydanou verzí této hry. Ze starších verzí můžeme zmínit například 1.6 a CS Source. Tento herní titul vznikl pod taktovkou Valve² a Hidden Path³. Hra je dostupná na nejznámější konzole a počítače. Obsahuje velkou část obsahu z předešlých dílu, ale obsahuje také nové postavy, mapy,

² <http://www.valvesoftware.com>

³ <http://www.hiddenpath.com>

vybavení a herní módy. Novou věcí je také možnost nákupu různých vzhledů na zbraně a vybavení za reálné peníze, přičemž někteří hráči jsou schopni za tyto předměty zaplatit nemalé peníze (nejdražší věci prodanou na aukci byl speciální nůž vydražen za 50 000 dolarů) (Zing, 2012, online)

2.4.1. Nové módy

Právě nové módy jsou největší novinkou oproti starým verzím. A jsou to *Arms Race* a *Demolition*, oba mají svou základnu ve starších módech, jež vytvořila komunita (Zing, 2012, online).

Arms Race je založen na stupňující se náročnosti. S každým zabitím nepřítele hráč obdrží slabší zbraň až k noži, jimž když někoho zabije, vítězí. Také zde dochází k velmi rychlému ožívování, většinou do několika vteřin po zabití. Tento mód se svou hratelností velmi liší od klasické hry, ale hráči si jej oblíbili z důvodu tréninku reflexů a schopností (Zing, 2012c, online).

Demolition je více tradičnější a v CS:GO komunitě oblíbenější. S předchozím módem má společné získávání zbraní za zabití, ale tady podobnost končí. Hra je rozdělena do několika kol, tudíž na jedno kolo má hráč k dispozici jednu zbraň (pokud se hráči podaří někoho zabít, tak dostává do dalšího kola granát jako bonus). Co se týká oživení hráčů, tak musí vždy počkat až na konec kola. Navíc je zde také jedno místo pro položení bomby. Oproti předchozímu módu zde musí hráči projevit více taktiky a uvažovat o postupu (Zing, 2012, online).

2.5. Klasická hratelnost

Před začátkem každé hry se hráči rozdělí do týmu teroristů a týmu protiteroristů. V prvním klasickém režimu je třeba postřílet nepřátelský tým. V případě, že je hráč součástí týmu teroristů, tak je jeho úkolem položit bombu. V opačném případě je hráč součástí týmu protiteroristů a musí bombu zneškodnit, nebo zabránit jejímu položení. Ve druhém režimu jsou místo bomby rukojmí, které je třeba odvést do bezpečí, nebo zamezit jejich odvedení. I v těchto případech je hra rozdělena na kola a oživení před koncem kola není možné. Všechny módy lze hrát ve dvou nastaveních. Casual (přeloženo z aj. - nenáročný), jež se hodí spíše pro začátečníky, jelikož má několik omezení, například určité části vybavení hráč dostává automaticky, na druhou stranu za zabití nepřítele je pouze 50 % odměna a hraje se na 10 kol.

Competitivní (v překladu z aj. - konkurenční) mód je klasický mód se všemi náležitostmi. Hráč si musí na začátku kola všechno vybavení nakoupit za virtuální peníze, je povolena kolize mezi spoluhráči a odměny jsou již plnohodnotné (Zing, 2012e, online).

Po stručném seznámení s hrou můžeme přejít k jazykové analýze textu.

PRAKTICKÁ ČÁST

Úvod k empirické části

V praktické části se budu zabývat jazykovou analýzou mluveného záznamu komunikace hráčů, která byla zachycena a přepsána do grafické podoby z internetového portálu twitch⁴ a youtube⁵. Text jsem posuzoval z několika hledisek, a to syntaktického, morfologického a lexikálního. Jedná se o komplexní jazykový rozbor výběrový (zaměřujeme se na konkrétní jevy v textu), který je doplněn o teoretické poznatky. Záznamy synchronní komunikace byly postupně pořízeny v měsících leden, únor, březen roku 2018 a bylo nashromážděno cca. dvacet hodin záznamů. Změny v materiálech nebyly prováděny, jejich kopie bude obsažena v příloze.

3. Prostředky lexikální a morfologické

3.1. Anglicismy

V teoretické části mé práce se můžeme dočíst, že vliv anglického jazyka na jazyk český je velmi významný, zejména v oblasti komunikace v on-line hrách. Důvodem je bezpochyby fakt, že velké množství her pochází právě z anglicky mluvících zemí, tudíž většina obsahu hry je v angličtině, a tak je pro hráče pohodlnější slova přejímat nejen do češtiny, ale i do jiných jazyků.

⁴ Streamovací video platforma.

⁵ Internetový server pro sdílení videosouborů.

Problémem jsou slova, která prochází tzv. procesem „počešťování“. Anglicismy a přejatá slova jsou nejvíce tolerována ve vyjadřování, a to v odborném, profesním, i ve slangovém (Bozděchová, 1997).

Příklady anglicismů z chaty:

1) Karel: *Checkuj jak to vyčistím*

Slovem *checkuj* hráč chce, aby ho ostatní pozorovali, protože se chystá na nějakou důležitou akci. V tomto případě jej řadíme do třetí slovesné třídy - *checkuje* → kupuje. K základnímu tvaru *check* je přidána koncovka -uj. Je možná i varianta *check + ni* → druhá slovesná třída.

2) Karel: *Jak mám **rushnout B, když mi tam hodíš **smoke**?***

Zde vidíme dva anglicismy v jedné větě. *Rushnout* neboli *Rush* (v překladu z aj. - spěch) *B*, je přejatá fráze od ruských hráčů, která znamená, že tým má jít na umístění bomby a všechny tam postřílet. Tento pojem znají všichni hráči CS:GO, tudíž umožňuje nahradit větu jedním slovem. *Smoke* (v překladu z aj. - kouř) je výraz pro kouřový granát, jež zamezuje orientaci protihráčů, ale v tomto případě byl špatně použit a znemožnil orientaci i spoluhráčů. Slovo *smoke* je použito v základním tvaru. Druhý termín se řadí do třetí slovesné třídy *rushuje* → kupuje. K základním tvaru *rush* je připojena přípona -nout. *Rushne*

3) Týnka: *Hele pozor, je za **bednou a má **wipo**.***

Wipo nebo AWP (Arctic Warfare Police), je základní, ale jedna z nejsilnějších odstřelovacích zbraní ve hře a její ovládnutí je nezbytné pro dobré hraní. Proto uživatel *Týnka* upozorňuje na fakt, že se někdo s touto zbraní schovává na nebezpečném místě.

4) **Karel:** *Je na shortu.*

Short (v překladu z aj. - krátký) označení pro část mapy. Každá mapa v CS:GO má dvě cesty *long* (v překladu z aj. dlouhý) (delší cesta) a *short* (kratší cesta). Tento výraz můžeme skloňovat podle vzoru hrad.

5) **James:** *Vy máte všichni akáčka? Vy jste hrozně sellout.*

Výrazem *sellout* (v překladu z aj. - prodat) vyjadřuje, že je někdo „prodejný“. Tento pojem se používá u streamerů, kteří se často zaprodají nějaké firmě a poté jí propagují, zde je výraz použitý z legrace. V tomto případě se výraz nepřizpůsobil → nesklonné.

V internetové komunikaci můžeme narazit na anglické výrazy v původním tvaru, jež nahradí česká slova. Užití těchto výrazů ve větách je poměrně nezvyklé a můžeme je označit za xenismy (užití cizího slova ve větě, a to bez jakékoli adaptace) (Czechenzy 2018b, online).

6) **Týnka:** *Jamesovi jsem dropla wipo.*

Na začátku každého kola si hráči nakupují zbraně a vybavení za peníze, které dostávají podle toho, jak dobře hrají. Pokud má nějaký hráč peněz přebytek, tak může koupit zbraň a předat ji druhému hráči, kterému se moc nevede, a pro tuto situaci se používá výraz *drop* (v překladu z aj. upustit)/*dropnout*.

3.2. Vulgarismy

Tyto výrazy vyjadřují negativní a emotivní postoj k mluvčího k člověku, nebo věci. Nesou expresivní odstín hrubosti a obhroublosti. Používání vulgarismů se považuje ve většině komunikačních situacích za nevodné, narušující či urážlivé. Jsou považovány za jeden z hlavních prostředků verbální agrese. Užívání těchto slov zařazuje mluvčího na nižší společenskou kulturu. Častá vulgární mluva vede k faktu, že uživatelé přestávají vnímat tato slova jako nevhodná a zařazují je na běžnou úroveň svého slovníku. Některé vulgarismy tak získávají povahu *parazitních výrazů*, které přestože nemají vliv na význam věty, jsou hojně

využívány (*Šel jsem tam vole, ne, normálně, vole, jako by nic, a vona tam nebyla, ty vole!*) (Czechency 2018c, online).

Příklady vulgarismů:

1) *Matty: Co to mám za sračku v ruce? Nějakej nůž zkurvenej,*

Těmito výrazy se hráč snaží vyjádřit nespokojenost se svou výbavou. Paradox je, že nůž je nejvzácnější předmět ve hře, takže jsou tato slova použita zcela zbytečně a uživatel *Matty* chce jen dát na obdiv vlastnictví tohoto předmětu.

2) *Karel: Nemluv sprostě, blbečku.*

V tomto slovním spojení nabádá jeden hráč druhého ke slušnému vyjadřování. Nicméně sám použije slovo *blbeček*, takže jeho připomínka ztrácí účelnost. V původním významu označuje slabost rozumu a nedostatek duševních schopností (Otto 1891, s. 157 – 158)

3) *Matty: Ten zmetek mě podřízne tak, že mi zbyde 39 HP.*

Z kontextu vyplývá rozhořčenost uživatele nad tím, že ho protihráč zasáhl nožem, a tak ho označil slovem *zmetek*. Které v původním označení znamenalo potracené hospodářské zvíře. Dnes se používá pro označení znehodnoceného výrobku a v některých případech jako urážka (Bajger 2005).

3.2.1. Cizojazyčné vulgarismy

Platí obecné pravidlo, že v komunikaci bychom se měli vyhýbat vulgarismům. Proto nastává situace, kdy jsou emoce vyjadřovány anglickými vulgarismy, jež nejsou společností pocíťovány tak negativně, přestože někteří jedinci ovládající angličtinu původní význam znají. Nejznámější lexémem je anglicismus *fuck* (v překladu z aj. – kurva) nebo *shit* (v překladu z aj. – hovno) (Jandová 2006 s. 139).

Příklady cizojazyčných vulgarismů:

1) *James: What the fuck, jak jsi ho dokázal trefit?*

Pokud zachováme vulgární konotaci, tak lze tuto často výpovědi volně přeložit jako „**Co to kurva je**, jak jsi ho dokázal trefit?“. Tímto výrazem se obecně vyjadřuje údiv nad nějakou skutečností. V hráčském slangu se od tohoto spojení vytváří také hojně zkratka *WTF*.

2) *Karel: Shit, zase mám málo peněz.*

Rozhořčení nad nedostatkem peněz vyjádřil hráč termínem *shit* (v překladu z aj. – hovno) Se zachováním vulgární konotace přeložíme jako „**Sakra**, zase mám málo peněz“.

3.3. Zkratky

V elektronické komunikaci dochází k velkému rozvoji zkratk. Hlavním důvodem je úspora času a zestručnění jazykových prostředků. Zejména hráči on-line her užívají zkratky hojně, protože je důležitá rychlost vyjadřování.

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

Slovník spisovné češtiny definuje zkratky jako ustálené zkrácení slova nebo slov.

Příklady zkratk:

A) Běžné zkratky

1) *James: Sry Karle, jsem to nestihl.*

V této zprávě se nachází zkratka *sry* – *sorry* (grafická zkratka) (v překladu z aj. - promiň), kterou se uživatel omlouvá spoluhráči.

2) **Matty:** *Hoši, nemáte pls někdo akáčko?*

Uživatel *Matty* pomocí zkratky *pls – please* (v překladu z aj. prosím) prosí spoluhráče o kus výbavy.

B) Iniciálové zkratky – mohou se také nazývat jako zkratky hláskové a skládají z prvních písmen určitých slov, jež jsou součástí několikaslovných pojmenování. Zapisujeme je velkými písmeny a neužíváme mezi nimi tečku (Chudochmelová, Matějů, 2008).

1) **Karel:** *GG hoši, zítra znovu.*

Zkratkou *GG – good game* (dobrá hra) vyjadřuje hráč pochvalu za dobře zvládnuté kolo svým spoluhráčům.

2) **Týnka:** *LOL, ty seš levej*

LOL – laughing out loud (směju se nahlas) v této situaci značí pobavení nad neschopností spoluhráče.

3) **James:** *Mám málo HP*

C) Akronymy

Karel: *Chodíte ještě někdo na TS?*

Akronym *TS* znamená Team Speak, ve hráčském slangu se vyslovuje [tésko].

3.4. Univerbizace

Víceslovná pojmenování jsou dobrým pojmenovacím prostředkem, hlavně z důvodu jednoduchosti svého tvoření. Nevýhodou těchto pojmenování je délka a neschopnost tvořit

odvozeniny. V běžné mluvě tudíž často dochází k univerbizaci → nahrazení víceslovných pojmenování jednoslovnými např. spěšná zásilka → spěšnina (Grepl a kol. 2010, s. 70 – 71)

Jak bylo již řečeno v předchozích kapitolách, tak účastníci chatu mají tendenci ekonomizovat své vyjadřování, což vede k užívání univerbizovaných výrazů, například fitko - → adaptace neohebného anglicismu fitness, služebka → služební cesta, letňák → letní kino, zvukovka → zvuková karta, grafárna → grafická karta etc. Univerbizované výrazy, používané z důvodu redukce vyjadřování lze považovat za nespisovné, ale svou komunikační funkci splňují vcelku zodpovědně. Nesmí však docházet k záměně významu (Jandová a kol. 2006, s. 116).

Příklady univerbizace:

1) Týnka: Pěknej *headshot*.

Výrazem *headshot*, který je složen ze slov *head* (v překladu z aj. hlava) a *shot* (v překladu z aj. střela) a dá se volně přeložit jako střela do hlavy, což vede k okamžité smrti protihráče. V původním znění bychom napsali *Shot to head*.

2) Karel: Makejte, potřebuju *expit ranky*.

Tento výraz byl utvořen ze zkratky dvouslovného názvu – *xp, experience point* (v překladu z aj. zkušenostní body).

3) Karel: Mně se snad nikdy nepovede *pentakill*.

Tento výraz vznikl složením slov *penta* (v překladu z řečtiny pět) a *kill* (v překladu z aj. - zabití). *Pentakill* označuje zastřelení všech pěti protihráčů, a to pouze jedním hráčem týmu.

3.5. Hybridní kompozita

V tradiční slovtvorbě podle jazykového původu členů vzniká kompozitum skládáním slovtvorného základu domácího a cizího. České členy se nejčastěji spojují se členy internacionální povahy, například *retrozábava, novogotika, vysokofrekvenční, švejkoland*. Hybridní kompozita můžeme tvořit polokalkováním (nápodoba cizího modelu kompozita),

nebo překladem jednoho členu do českého jazyka → autodráha z němčiny autobahn. Český základ nemusí být na cizí předloze závislý. V současnosti patří hybridní kompozita na vyšší příčky slovní zásoby v odborných výrazech, slangu a neologismech.

Vymezení hybridních kompozit není zcela jednotné. Májí hodně společného s hybridností a s různými stupni přejímání cizích slov. Napříč historií lingvistiky se tento pojem neustále vyvíjel. Daneš (1962, s. 310 -323) je v knize *Vývoj češtiny v období socialismu* odmítá a pochybuje o jejich spisovnosti. V 60. letech 20. století se názor na tato slova mění. Mitter (2013), uvádí, že z hlediska funkčnosti (hlavně ve slangu a terminologii) a jejich stále rostoucího uplatňování v komunikaci mají své místo ve slovní zásobě oprávněné (Czechency 2017d, online).

Mejstřík (1965, online) popisuje 3 typy kompozit.

1. Předpona cizího původu se spojí s domácím základem (subdodávka).
2. Domácí základ se spojí s příponou cizího původu (vědátor, houslista).
3. Domácí základ se spojí se základem cizím (bromovodík, autodoprava).

Příklady hybridních kompozit:

1) *Matty: Karle, gigapřísnej kill.*

Gigapřísnej je výraz, spojený ze slov *giga* (v překladu z řečtiny – obrovský) + *přísnej* a jeden hráč jím vyjadřuje obdiv druhému.

2) *Týnka: Koukejte, jakej mám superboží skin.*

Toto adjektivum je složeno z morfému *super* a *boží*. V českém jazyce se výraz *boží* používá k označení zajímavé či vzrušující skutečnosti. Zde je navíc přidán cizojazyčný morfém *super*, který význam ještě umocňuje a volně bychom ho mohli přeložit jako *bezva*. V této výpovědi je také přítomen anglicismus *skin* (v překladu z aj. – kůže) v základním tvaru. Hráč tímto slovem má na mysli polep zbraně.

3.6. Adaptace přejatých výrazů z morfologického hlediska

Četnost výrazů, které hráči přejímají z angličtiny se neustále zvětšuje, díky tomu nedělá problém vytvářet větné a slovní hybridy, ve kterých je věta, nebo její část řečena v rozdílném jazyce. Nemůžeme s jistotou říct, zda je to snahou o srozumitelnost, nebo z důvodu absence českého ekvivalentu. Vzhledem k tomu, že skloňování je v českém jazyce mnohem rozšířenější než v anglickém jazyce, bylo zapotřebí adaptovat si anglicismy do našeho jazyka afixací. Dle významu slova si pak hráči zvolili vhodný morfém (Valíková, 2015).

Příklady adaptovaných výrazů z morfologického hlediska:

1. *Karel: Plantuju, křejte mě.*

Plant (v překladu z aj. umístit) a jeho ekvivalenty jsou jedním nejrozšířenějších výrazů ve hře. Jeho herní význam si můžeme vyložit jako místo, na kterém se pokládá bomba, v tomto případě je použit ve formě slovesa. V tomto případě hráč říká, že pokládá bombu a chce, ať ho ostatní brání. Zde užito ve tvaru imperativu *plant-uj-u* v 1. osobě singuláru.

2. *Týnka: Dejte pozor, defuje.*

Defuse (v překladu z aj. - zneškodnit) je pojem, který se hře používá v situaci, kdy má tým teroristů položenou bombu a nějaký hráč z druhého týmu se ji snaží zneškodnit. V tomto případě použito ve tvaru *defu-j-e* v 3. osobě singuláru.

3. *Karel: No vůbec mě to neflashnulo.*

Tento výraz pochází z anglického slova *flashbang* (v překladu z aj. - zábleskový granát). V CS:GO i ve skutečných situacích se používá k oslepení protihráčů nebo pachatelů. Zde byl užit ve tvaru *ne-flash-n-u-l-o* v 3. osobě singuláru.

4. *Týnka: Je to tam smouklý, nechod' tam.*

Pojem jsme popisovali v kapitole, kde jsme se věnovali anglicismům. Tady byl užit ve tvaru *smouk-l-ý* v 3. osobě singuláru.

4. Prostředky syntaktické

V běžné komunikaci se vyjadřujeme tak, jak je v danou chvíli dostačující k dosažení našich záměrů. Např. nemluvíme v úplných větách a říkáme jen to, co je nové, či nezbytné. Respektujeme určité konvence ve zvyklostech vyjadřování, například při objednávce v restauraci (*Pivo a řízek! Správně Dám si prosím jedno pivo a řízek, děkuji.*). Jako další příklad si můžeme uvést monologické a dialogické projevy, kde příjemce chápe význam smysl výpovědi, na základě svých komunikačních kompetencí (Grepl a kol, 2010, s 569 – 570).

4.1. Elipsa

Elipsa je nevyjádřením něčeho, co by v úplné výpovědi vyjádřeno být mohlo a mluvnická struktura to předpokládá, ale z důvodu neopakování nebo časové úspory v určité situaci se nevysloví či nenapíše. Obvykle se vynechají ty části, jež jsou v informační rovině méně závažné (části, které patří k východisku výpovědi). Často to bývá podměť, který je východiskem výpovědi a patří ke kontextové elipse (1) *Byl jeden král a (2) měl tři dcery*. Mohou to i jiné části východiska nebo přechodové části mezi východiskem a jádrem (1) *Kuchyň si dala Helena vymalovat modře, (2) obývací zeleně*. Východisko lze rovněž zanechat v situační elipse. *Už domů?* (Čechová a kol. 2011, s. 263)

Příklady elipsy:

1) *Karel: Peněz jak želez.*

V tomto případě došlo k vypuštění slovesa *mám*. Správně by měla věta vypadat takto: *Mám peněz jak želez.*

2) **Karel**: *Mínus 22 áčko.*

Z kontextu vyplývá, že na určitém místě na mapě se nachází hráč a má mínus 22 bodů života. Úplné znění věty: *Má mínus 22 a je na áčku.*

3) **Týnka**: *Bomba áčko.*

Z této věty můžeme vydedukovat, že hráč *Týnka* chtěla sdělit svému týmu, že se bomba nachází na mapě. Správné znění věty: *Bomba je na áčku.*

4.2. Kontaminace

V příruční mluvnici češtiny (Grepl a kol. 2010, s. 432-433) se můžeme dočíst, že předmětové vazby jsou komplikované hlavně třemi skutečnostmi.

(1) Jedno sloveso má zpravidla několik vazeb. Různé vazby mohou být:

(a) Projev toho, že se jedná o různé slovesné významy. Rozlišujeme dva základní případy:

- Vazbě jednoho slovesa odpovídá více významů, které spolu nesouvisejí (připravit někomu něco vs. připravit někoho o něco)
- Vazbě jednoho slova odpovídá více významů, které spolu souvisí a je mezi nimi jen malý rozdíl (Hýbat stolem; má význam uvádět něco v pohyb, pohybovat něčím vs. Hýbat se stolem; znamená měnit polohu postavení)

(b) Formální alternace bez významového rozdílu mezi slovesy. Například *učit se češtinu//češtině, pyšnit se dětmi// s dětmi.*

(2) Vazbě u jednoho slovesa odpovídá několik významů. Například sloveso *mazlit se* s instrumentální vazbou může mít význam „projevit lásku“ (*Matka se mazlila s dětmi*), význam nadměrné zdlouhavé práce s něčím (*S tou prací se budu dlouho mazlit*) a nakonec význam „shovívavého“ jednání (*Učitel se nemůže s dětmi mazlit*)

- (3) Vznik nových vazeb. Například; Uvažovat o něčem (přemýšlet o něčem), nově vzniklá vazba je uvažovat něco (se smyslem posuzovat něco).

Příklady kontaminace:

- 1) **Karel:** *Jsou na dolní katy a midd.*

Zde je špatně užitá vazba u slov *dolní, katy* (v hráčském slangu katakomby) a *midd*. Sloveso *jsou* ve smyslu *nacházejí se* vyžaduje vazbu ve tvaru lokálu a zde je použita nominativní vazba. Správně znění „*Jsou na dolních katech a na middu*“.

4.3. Apoziopce

Tento termín je převzat do mluvnice z rétoriky a znamená přerušeni a nedokončení výpovědi. Rozdělujeme dva typy apoziopce. První se vyjadřuje pauzou, graficky třemi tečkami (Ale vždyť přece ..., koktal Hořec, Uč se, nebo..., Víš co, ty mě můžeš...). Druhým (speciálním) typem je tzv. faktická elipsa. Na rozdíl od prvního typu nelze rekonstruovat nedopovězenou část. Nedopovězením se aktivuje interpretační proces u adresáta. Někdy jsou relevantní případy, kdy syntax věty prozrazuje nevyjádřenou strukturu věty. Od elipsy se liší tím, že je odchylkou nemotivovanou. Můžeme se s ní setkat například u citových projevů, kdy kvůli smutku nedojde k dokončení výpovědi (Czechenzy 2017e, online)

Příklady apoziopce:

- 1) **Matty:** *Ty vole Jamesi, ty seš takovej...*

Zde uživatel *Matty* zřejmě není spokojen s výkonem svého spoluhráče a chtěl ho nějakým způsobem urazit, nicméně svou myšlenku nedomyslel a větu nedokončil. Místo hluchého místa na konci věty si můžeme domyslet například „*jelito*“, ale musíme počítat s tím, že nejspíš bylo myšleno mnohem více vulgárnější oslovení.

2) *Týnka: Do háje, vy ste banda...*

V tomto případě by mohla věta skončit slovem *banda*, nicméně na základě kontextu je nám známo, že chtěla své spoluhráče označit nějakým vulgarismem, ale raději se přiklonila k apoziiopezi.

5. Prvky mluvenosti

5.1. Iterace

Jandová (2006, s. 25) popisuje iteraci, jako zmnožená znaků. Zmnožovat se mohou grafémy, ale i interpunkční znaménka z důvodu důrazu a příznakové intonace. K iteraci může docházet v psané i mluvené podobě.

Příklady iterace:

Vokálová iterace

James: Matty je ale hroooooznej psychopat, von to vymlátí nožem.

Karel: To je čůůůráák, mě utne granátem.

ZÁVĚR

Cílem mé práce bylo zmapovat výskyt nových slov v asynchronní komunikaci hráčů on-line her. Na základě teoretických poznatků a provedené analýzy se dají odvodit vývojové tendence jazyka v internetovém prostředí. Můžeme očekávat postupné zjednodušování jazyka, a to hlavně z důvodu předání velkého množství informací v co nejkratším čase. Tento jev se může časem promítnout i do sms zpráv, nebo do jiného typu asynchronní komunikace.

Analyzovanou skupinou byli hráči on-line hry Counter Strike, jež si vytvořili svůj specifický sociolekt, ve kterém je důležitá hlavně rychlost vyjadřování. Ve velkém zastoupení se vyskytovaly neologismy. Ve většině případů anglicismy. Z tohoto zjištění můžeme odvodit fakt, že vliv angličtiny na češtinu je velmi významný. Je to dáno především příchodem nových trendů z anglicky mluvících zemí, proto je výhodnější přijetí cizího názvu před novým českým ekvivalentem. Na základě těchto poznatků se můžeme říct, že se anglicismy stávají běžnou součástí každodenní mluvy.

Ve velké míře se objevoval hráčský slang a argot. Hráčům nejde o utajení pojmenovaných skutečností z důvodu kriminální činnosti, přesto se v jejich komunikaci tyto výrazy objevují. Můžeme říci, že se to děje z důvodu jazykové aktualizace nebo ve snaze zapadnout mezi své vrstevníky.

V této práci jsem se pokusil nastínit jazykovou stránku hráčského světa, která je pro mnohé neznámým odvětvím a také nastínit současný stav češtiny v on-line komunikaci, jež může být podnětem pro výzkum této problematiky.

SEZNAM TABULEK

Tabulka č. 1 – Anglické akronymy

Tabulka č. 2 – České akronymy

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

TIŠTĚNÉ ZDROJE

1. BAJGER, Kryštof. *Slovník vulgarismů: sprostě v 6 jazycích*. Praha: Agave, 2005. ISBN 80-86160-89-0.
2. CVRČEK, Václav. *Mluvnice současné češtiny*. V Praze: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1743-5.
3. ČECHOVÁ, Marie. *Čeština - řeč a jazyk*. 3., rozš. a upr. vyd. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, 2011. ISBN 978-80-7235-413-9.
4. ČMEJRKOVÁ, Světlá. *Čeština, jak ji znáte i neznáte*. Praha: Academia, 1996. ISBN 8020005897.
5. DANEŠ, František. *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0617-6.
6. HAUSER, Přemysl. *Nauka o slovní zásobě: učebnice pro vys. školy*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Učebnice pro vysoké školy (Státní pedagogické nakladatelství).
7. HUBÁČEK, Jaroslav. *Čeština pro učitele*. Vyd. 4., upr. Odry: Vade Mecum Bohemiae, 2010. ISBN 978-80-86041-37-7.
8. JANDOVÁ, Eva. *Čeština na WWW chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2006. ISBN 80-7368-253-2.
9. KARLÍK, Petr, Marek NEKULA, Zdenka RUSÍNOVÁ a Miroslav GREPL. *Příruční mluvnice češtiny*. Vyd. 2., opr. [i.e. 4. vyd.]. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2010. ISBN 978-80-7106-624-8.
10. KOPECKÝ, Kamil. *Moderní trendy v e-komunikaci*. Olomouc: Hanex, 2007. ISBN 978-80-85783-78-0.
11. OTTO, Jan. *Ottův slovník naučný: ilustrovaná encyklopaedie obecných vědomostí*. V Praze: 1889.
12. ROSENBAUM, Oliver. *Anglicko-český slovník Internetu: chat-slang*. 3., podstatně přeprac. a dopl. vyd. Praha: Ivo Železný, 2001, 304 s. ISBN 80-240-2058-0
13. ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. Psychologická setkávání. ISBN 80-7254-360-1.

14. ŠMILAUER, Vladimír. *Nauka o českém jazyku*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1972.
15. VITOVSKÝ, Antonín. *Anglicko-český a česko-anglický výkladový slovník internetu*. Praha: AV software, 2004. Lupa (AV Software). ISBN 80-901428-7-7.

INTERNETOVÉ ZDROJE

1. CVRČEK Martin. *Counter-Strike: Global Offensive – nelitostná klasika* [online]. 2012 [cit. 2018-04-20]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/recenze/3000881/counter-strike-global-offensive-nelitostna-klasika/>
2. JELÍNEK Ivan, Jarmil Vepřek (2017): VULGARISMUS. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/VULGARISMUS>
3. KARLÍK Petr (2017): APOZIOPEZE. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/APOZIOPEZE>
4. KUBALA, Lukáš. *Analýza jazyka hráčů online hry Minecraft* [online]. Olomouc, 2016 [cit. 2018-04-20]. Dostupné z: https://theses.cz/id/o7iwjn/Analza_jazyka_hr___online_hry_Minecraft.pdf. Bakalářská. UNIVERZITA PALACKÉHO.
5. NEBESKÁ Iva (2017): SPISOVNÁ ČEŠTINA. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. Dostupné z: https://www.czechency.org/slovník/SPISOVNÁ_ČEŠTINA
6. VALÍKOVÁ, Tereza. *Jazykové prostředky v komunikaci mezi hráči online hry World of Warcraft* [online]. Olomouc, 2015 [cit. 2018-04-20]. Dostupné z: https://theses.cz/id/l4sm2i/Valikova_Tereza_-_Jazykov_prostedky_v_komunikaci_mezi_hri.pdf. Bakalářská. UNIVERZITA PALACKÉHO.
7. VLADMIR, Mejštrík. *Hybridní složeniny a jejich stylová platnost* [online]. [cit. 2018-04-20]. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?vol=48>

PŘÍLOHA

Sesbíraný textový materiál z ledna, března a února 2018

Karel: Oni mi ani neřekl kam jdou, co je to jako za taktiku.

Karel: Checkuj.

Karel: Jsou dolní katty a mid.

James: Hele áčko clear.

Karel: Rush B!

Matty: Co to mám za sračku v tý ruce, nějakou nůž zkurvenej.

Karel: Nemluv sprostě blbečku.

Karel: Jak mám rushnout B, když mi tam dáš smoke?

Matty: Pojd'te midd.

Týnka: Hele pozor, je za bednou a má wippo.

Karel: Je na shortu.

James: Běčko čisté.

Karel: Hoši, james to docela drtí.

Karel: Nemám peníze, dejte mi akáčko.

James: Tady máš galia a neotravuj.

Karel: Galio, ty vole to je gun, jak z umělý hmoty.

Karel: Vy máte všichni akáčka? Vy ste sellout.

James: Kryjte mi někdo záda.

Týnka: Já nemůžu, mám bombu.

Matty: Kryju pičo.

Karel: Matty, ty seš dobrej kiddo.

Matty: Chceš wippo, jamesi?

Týnka: Pojd'tě ačko.

Matty: Já jdu long.

James: Jsou na middu.

Matty: Ty vole, jak to hrajete, že máte prachy?

Karel: Chodíme do práce ty fakane.

Týnka: My platíme nájem z prachů, co vydělám na csku, to jsou krvavý peníze.

Matty: Co je to jako za smoke tohleto?

Matty: *Krýjte někdo z longu.*

Karel: *Já to mám všechno pokrytý.*

Karel: *Mínus 43 EkEminem.*

James: *Karle, docela taháš jako.*

Matty: *Můžete mi někdo dát deagle? Já mám jen tenhle debilní revolver.*

Karel: *No, vůbec mě to neflashnulo.*

Matty: *Ty vole jamesi, ty seš takovej...*

Karel: *Ty vole, týnka cení zuby.*

Týnka: *Jamesovi jsem dropla wipo.*

Karel: *Ted' mám ákáčko, tak to všechny sundám.*

Karel, *Ty vole, nechod' tam, vždyť je tam wipo.*

Karel: *HA, you see?*

Týnka: *Jamesi, běž na long s wipem a my jdeme short.*

Karel: *Čumte, jsem to říkal. Koupil jsem si ákáčko a čistím to..*

Matty: *Ten zmetek mě podřízne tak, že mi zbude 39.*

Týnka: *Je to tam smouklý, nechod' tam.*

Karel: *Matty kryj mě, ja to jdu zahrát.*

Karel: *Pičo, mám 5 HP zdrhám pryč.*

Karel: *Ten debil mě sejmul, ale má mínus hafo.*

Týnka: *Do háje, vy ste banda..*

Karel: *Kokotů.*

Týnka: *Já to nechtěla říct tak naplno.*

Týnka: *Plantuju to, krýjte mě.*

Matty: *Hoši, nemáte pls někdo akáčko?*

Karel: *Tady máš a vyčisti to.*

Karel: *Mně se snad nikdy nepovede pentakill.*

Matty: *A co čekáš, vždyť netřefíš ani zed'.*

Matty: *Ty vole, tref ho.*

Tynka: *Lol, ty seš levej.*

Karel: *To je lama.*

Matty: *Do háje, dostal jsem jumpshot.*

James: *Ty seš noob.*

Karel: *To je čüüürááák, mě utne granátem.*

James: Mám akáčko, teď to zahraju.

Týnka: Dostal headshot.

Karel: Dobře ty.

Týnka: koukejte, jakej mám skinn, ten je supercool.

Matty: jasný, asimov je krásnej.

Karel: Jdou ze shortu, pozor.

Týnka: Máš report.

Karel: Ty seš kiddo, takže se to dá prominout.

Matty: Jak tohle kolo nevyhrajeme, tak to bude megaprüser.

Karel: GG hoši, zítra znovu.

Karel: Jdu palace.

Karel: Mínus 10, bomba je přímo na plantu.

Karel: Plantuju, krejte mě.

Týnka: Běž, je to smouklý.

Karel: Ty vole, já jsem levej.

James: Matty je ale hroooooznej psychopat, von to vymlátí nožem.

Matty: Karle, megapřísnej kill.

Karel: Dik vole.

Týnka: On defuje?

Karel: Jdem Ej?

James: Sry karle, jsem to nestihl.

Karel: peněz jak želez.

Týnka: Short za budkou.

Karel: Mínus 22 ačko.

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Ondřej Orság
Katedra:	Katedra českého jazyka a literatury
Vedoucí práce:	doc. Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.
Rok obhajoby:	2018

Název práce:	Specifika synchronní komunikace hráčů on-line her
Název v angličtině:	Specifics of synchronous communication of online games players
Anotace práce:	Bakalářská práce se zabývá problematikou synchronní komunikace hráčů on-line her. Teoretická část se zaměřuje na obecnou charakteristiku jazyka a jeho vývoj, dále zkoumá slovní zásobu v on-line komunikaci. Empirická část je věnovaná komplexní jazykové analýze autentických ukázek z herního chatu a poukazuje na specifické rysy internetové komunikace.
Klíčová slova:	Internet, komunikace, chat, asynchronní, Counter Strike
Anotace v angličtině:	This thesis deals with the synchronic communication of on-line gamers. The theoretical part is focused on the general characterization of the language and its evolution. There is also a chapter focused on the vocabulary of on-line communication. The empirical part is a complex linguistic analysis of authentic samples from a gaming chat. The analysis illustrates specific attributes of on-line communication.
Klíčová slova v angličtině:	Internet, communication, chat, synchronous, Counter Strike
Přílohy vázané v práci:	Příloha – Sbíraný textový materiál
Rozsah práce:	40 stran + příloha
Jazyk práce:	Český jazyk