

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

Filozofická fakulta

Ústav bohemistiky

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**JAZYKOVÉ ROVINY MLUVY HRÁČŮ
POČÍTAČOVÝCH HER**

Vedoucí práce: doc. PaedDr. Bohumila Junková, CSc.

Autor práce: Eliška Schönbauerová

Studijní obor: Bohemistika (navazující)

Ročník: 3.

2017

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury a použitých zdrojů.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

České Budějovice, 10. července 2017

.....

Eliška Schönbauerová

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucí práce doc. PaedDr. Bohumile Junkové, CSc., za vlídný a trpělivý přístup, extrémní dávku pochopení a vstřícnosti, za podnětné poznámky a přínosné rady. Bez její pomoci by tato práce vznikala jen stěží.

Neméně musím poděkovat všem hráčům, kteří mi laskavě poskytli něco málo ze svého soukromí v podobě nasbíraných materiálů, ze kterých tato práce a výzkum vycházejí.

Další velký dík patří mým studijním referentkám a paní sekretářce Moravcové za neotřesitelnou trpělivost a ochotu vyhovět všem mým individuálním potřebám a dotazům. Také bych ráda poděkovala spolužačce Anetě Kosobudové za odbornou pomoc a zasvěcený názor v momentu pochybností.

V poslední řadě děkuji svým blízkým za pochopení a milou podporu.

ANOTACE

Tato diplomová práce volně naváže na téma bakalářské práce Mluva hráčů počítačových her (autorem je také E. Schönbauerová) a prozkoumá hlouběji nový druh sociolektu, mluvu hráčů počítačových her. Zmíněný sociolekt byl zatím zdokumentován pouze na základní úrovni, a proto se autorka zaměří na dosud neprozkoumané jazykové roviny této mluvy – tedy na morfologii, slovtvorbu, fonetiku, lexikologii, syntax a stylistiku. Cílem je detailní prozkoumání sociolektu hráčů počítačových her a lepší pochopení přejímání anglicismů do českého jazyka a jejich následné začleňování do jazykového systému současné češtiny. Teoretická část práce vychází z dostupné odborné literatury. Součástí práce je příloha sebraných materiálů, které autorka získala prostřednictvím samotných hráčů či jsou zmíněné materiály dostupné online.

ANNOTATION

This master thesis extends the main topic of the bachelor thesis *Speech of the Computer Games Players* (also by Eliška Schönbauerová) and it will further research a new type of sociolect; the speech of computer games players. This sociolect has been researched just on the basic level, and so the author seeks to focus on other, yet unexplored linguistic levels of said sociolect: morphology, word-formation, phonetics, lexicology, syntax and stylistics. The goal is to deeply explore and research gamers' sociolect and to better understand the process of adapting Anglicisms in the system of contemporary Czech language. The theoretical part is based on available professional literature. This thesis also contains materials gathered by the author from gamers or they are available online.

OBSAH

ÚVOD	9
HYPOTÉZA	11
1. TEORETICKÁ ČÁST	12
1.1 Národní jazyk	12
1.1.1 Spisovná čeština	13
1.1.2 Nespisovná a obecná čeština	15
1.1.3 Sociolekt	16
1.2 Lingvistická část	17
1.2.1 Morfologie	17
1.2.2 Fonetika	19
1.2.3 Lexikologie	21
1.2.4 Syntax	22
1.2.5 Stylistika	26
1.2.6 Slovtvorba	30
2. PRAKTICKÁ ČÁST	36
2.1 Materiály k výzkumu	36
2.1.1 League of Legends	37
2.1.2 Použité materiály	39
2.2 Metodologie	40
2.3 Lingvistický rozbor	41
2.3.1 Morfologie	42
2.3.1.1 Podstatná jména	42
2.3.1.2 Slovesa	45
2.3.2 Fonetika	52
2.3.3 Lexikologie	60
2.3.3.1 Podstatná jména	60

2.3.3.2	Slovesa	63
2.3.3.3	Zkratky	63
2.3.3.4	Další znaky	65
2.3.4	Syntax	66
2.3.5	Stylistika	69
2.3.6	Slovotvorba	75
2.3.6.1	Adaptace	77
ZÁVĚR	80
POUŽITÁ LITERATURA A ELEKTRONICKÉ ZDROJE	82
PŘÍLOHA	85

ÚVOD

V této diplomové práci navážu na poznatky, které jsem uvedla ve své bakalářské práci. Obě práce se zabývají mluvou hráčů počítačových her, kterou nyní označuji termínem sociolekt, neboť podle mého názoru tento typ mluvy naplňuje jeho myšlenku.

V této práci se na mluvu hráčů chci zaměřit vskutku podrobně a prozkoumat zmíněné jazykové roviny tohoto sociolektu. V teoretické části představím lingvistické disciplíny, jejichž zvládnutí je nezbytné ke správnému provedení mého výzkumu a jejichž detailní studium představovalo velkou část mé přípravy. Mám dva hlavní cíle: zaprvé, **prozkoumat jazykové roviny**, které jsem si vymezila. Jedná se o morfologii, u které se budu zejména zajímat o afixy, neboť očekávám, že kořeny slov budou přejaté z angličtiny, a proto se také pokusím zjistit, jak se tyto kořeny do českého morfologického systému vůbec dostávají; fonetiku, ve které spatřuji jedno z největších úskalí tohoto sociolektu (jak si hráči vedou s přejímáním anglických fonémů v českém hláskovém systému); lexikologii, kterou jsem již prozkoumala v bakalářské práci, nicméně bych se jí i přesto ještě ráda věnovala i v této práci alespoň ve formě rekapitulace předešlých závěrů; syntax, jež se liší v závislosti na kontextu a typu užití výpovědi (jedná-li se o mluvený, či psaný komunikát); a v poslední řadě také stylistiku – do výzkumu jsem tentokrát zařadila i publicistické texty webových magazínů a herních portálů, abych získala jasnější přehled o formální stránce sociolektu hráčů her.

Mým druhým cílem je prozkoumat **slovotvorné procesy**, kterými se rozšiřuje slovní zásoba hráčů počítačových her. Toto téma úzce souvisí především s morfologií. Prozkoumám nová slova a pokusím se zjistit, jakými procesy byla přejata. Zároveň je mým cílem zjistit, zda je nějaký slovotvorný proces preferován před ostatními. Domnívám se, že pro zkoumání slovotvorby a adaptace anglicismů v tom nejširším smyslu je kontext mluvy hráčů jedním z nejlepších možných prostředí. Tento sociolekt je velmi mladý, ba co více – je zcela současný a adaptace jeho lexika není ukončená, takže slovotvorné procesy probíhají tzv. v reálném čase. Jedná se tedy o sociolekt, u něž můžeme tyto procesy sledovat přímo v době jejich vzniku.

Počítačových her (a tedy i jejich hráčů) je nepřehledné množství, a tak jsem musela ze všeho nejdříve učinit rozhodnutí, co se stane zdrojem k mému výzkumu. Hry se liší jak žánry, tak zaměřením. Logicky jsem se tedy rozhodla pro hru, která je na základě počtu hráčů a uživatelů tou úplně nejhranější, a to nejen v Čechách, ale celosvětově. Po průzkumu globálního herního trhu a komunit kolem jednotlivých her jsem došla k názoru, že nejlepším vzorkem bude titul League of Legends, hra žánru MOBA (multiplayer online battle arena), o kterém podám více informací v následujících kapitolách.

Sama jsem vášnivým hráčem počítačových her již od raného dětství, svou herní premiéru si pamatuji živě ještě dnes po 22 letech. Výzkum sociolektu hráčů je mi proto velmi blízký a zároveň představuje nemalé lingvistické dobrodružství v neprobádaných vodách ruku v ruce s uplatněním získaných vědomostí. Tato práce mi umožňuje aplikovat veškeré znalosti ze všech disciplín obecné současné lingvistiky, které jsem až doposud v oboru bohemistiky studovala, a já pevně doufám, že se předeslaného cíle zhostím dobře.

HYPOTÉZA

Můj výzkum je sondou, která zmapuje různé lingvistické roviny zvoleného sociolektu. U disciplín, u nichž to bude relevantní, očekávám, že tento výzkum vyjeví určité trendy.

Například v morfológické části – domnívám se, že bude převládat určitý typ afixů. Stejně tak u zkoumání slovtvorných procesů očekávám, že bude nad ostatními převládat proces adaptace. Co se týče výsledků zkoumání fonetiky, jsem přesvědčena, že výsledky dokáží, jak si hráči počínají nekonzistentně. Při srovnání psaných a mluvených textů dále očekávám nejednotnost tvarů.

Vzhledem k tomu, že práce bude obsahovat také texty publicistického stylu, domnívám se, že výzkum prokáže rozdíly v lexiku a také v morfologii oproti běžnému úzu (jenž zmapuji v materiálech z mluvených a psaných záznamů jak přímo ze hry, tak i z diskuzních fór vyhrazených pro hráče).

Jak už jsem vyzkoumala ve své předešlé práci, očekávám v nově vzniklém lexiku opět převládající počet anglicismů vzniklých pro účely komunikace. Důvodem je fakt, že je angličtina původním jazykem většiny her (v tomto případě i zkoumaného titulu League of Legends) bez ohledu na jejich původ či zemi vzniku.

1. TEORETICKÁ ČÁST

1.1 Národní jazyk

Jazyk je nejdokonalejším dorozumívacím nástrojem lidstva. Podobá se živému organismu – a jako takový se neustále vyvíjí: podléhá změnám a formuje se k pokrytí komunikačních potřeb uživatelů v synchronním i diachronním náhledu. Národní jazyk je znak daného národa, reflektuje jeho myšlení a vývoj společnosti. Má národně reprezentativní funkci. Kmenové či umělé jazyky (nebo například znaková řeč neslyšících) nemají charakter národního jazyka. Chloupek s Lamprechtem a Vaškem uvádějí, že národní jazyk je souhrnem jazykových útvarů, kterých užívají při vzájemném dorozumívání příslušníci jednoho národa, pokud mluví svou mateřtinou¹.

Český národní jazyk je dorozumívacím prostředkem obyvatel historických území Čech, Moravy a Slezska, ale zároveň také Čechů žijících v zahraničí. Neexistuje tedy jedna pevně daná forma; čeština je rozdělována do několika podob, jež se od sebe navzájem liší, a to zejména funkčně. Cvrček a spol.² uvádí následující stratifikaci českého národního jazyka:

- A. Podle převažujícího média komunikace; na řeč mluvenou a psanou formu jazyka.
- B. Podle regionu uživatelů; na interdialekty, dialekty a celonárodně srozumitelné prostředky.
- C. Podle situace, kdy je užíván; na sociolekty a jiné žánry mluvy a jazyka.

Nový encyklopedický slovník³ zobecňuje a upravuje stratifikaci jazyka spíše na základě toho, je-li daný útvar strukturní, či nestrukturní (takové útvary jsou charakterizovány specifickým lexikem, aniž by měly vlastní strukturu v jiných jazykových rovinách). Uvádí, že současná situace zahrnuje několik strukturních

¹ Český národní jazyk a některé jeho vývojové perspektivy, 1962

² Mluvnice současné češtiny, 2010, s. 21

³ Nový encyklopedický slovník češtiny [online], heslo Národní jazyk

útvary v dichotomickém vztahu spisovnost/nespisovnost, v modernějším pojetí označováno spíše jako standardní/nestandardní.

1.1.1 Spisovná čeština

Standardní, celonárodně závazný útvar českého národního jazyka se nazývá spisovná čeština. Slouží jako nástroj vyjadřování a dorozumívání především v psané formě a v oficiálních mluvených projevech ve všech oblastech hmotné i duchovní kultury naší společnosti, je užívána jakožto oficiální reprezentativní forma jazyka ve školách, na úřadech, ve veřejném prostoru i v oblasti médií (jako například televize či rozhlas, tiskoviny i internetové žurnály a oficiální portály), a je jednotná pro celé území České republiky.

Spisovná čeština má svůj základ ve středočeském dialektu. Jedná se o standardní útvar českého národního jazyka. To znamená, že má svou kodifikovanou normu, jež se skládá z těchto částí:

- A. Gramatická norma (mluvnice).
- B. Lexikální norma (slovníky).
- C. Pravopisná norma (pravidla českého pravopisu).
- D. Výslovnostní norma (pravidla české výslovnosti, orthoepie).

Podrobnější náhled na funkce standardního jazyka uvádí Garvin⁴. Podle něj existuje pět základních funkcí, které spisovný jazyk zastává:

- A. Unifikační funkce: Možnost komunikovat napříč jazykovým společenstvím. Přispívá k ustanovení identity daného společenství v kulturním a politickém smyslu.
- B. Separáčnická funkce: Řečená společenství se standardním jazykem vymezují vůči jiným společenstvím, a to jak navenek, tak i vůči uživatelům jiných útvarů stejného jazyka.

⁴ A Conceptual Framework for the Study of Language Standardization, 1993

- C. Funkce nositele prestiže: Standardní útvar opírá svou stabilitu o kodifikaci a užívá se v kontextu národní kultury (duchovní i hmotné), tzn. při sledování vyšších komunikačních cílů, jichž je současně také signálem.
- D. Participační funkce: Uživatelé standardního útvaru mají možnost podílet se na výhodách vyplývajících ze znalosti standardu (např. sociální zdatnost a přehled, přístup k pracovní nabídce či postům ve veřejné správě, obecně přístup k účasti v oficiálním veřejném prostoru).
- E. Komparační funkce: Možnost poměřovat jazykovou správnost.

Norma je dynamická. V novějším pojetí se jako norma chápou takové funkční prostředky, které se osvědčují v praxi, jsou pravidelně užívány a jsou pocíťovány jako závazné. Ty se postupem času kodifikují. Úskalím kodifikace je její rigidnost, neboť se mění pomalu, někdy až v řádu desítek let. Nezřídka se tedy stává, že kodifikované tvary zcela neodpovídají normě, jež čerpá z úzu, tedy způsobu živého užití mezi mluvčími. V novodobém lingvistickém prostředí se již změnila základní výzkumná otázka „co kodifikovat (co je či není standard)“ na „kdo kodifikuje“, tedy kdo má právo zasahovat do kodifikované standardizace češtiny.

S výzkumem úzu v novodobé lingvistice výrazně pomáhají projekty sběru jazykových korpusů. Jedná se o rozsáhlé soubory autentických textů (psaných i mluvených) převedených do elektronické podoby v jednotném formátu tak, aby v něm bylo možné jednoduše vyhledávat. Korpus zobrazuje jazykové jevy v jejich přirozeném kontextu, a umožňuje tak vytvářet na reálných datech podložený jazykový výzkum v rozsahu, který byl dříve nemyslitelný.⁵

Centrem spisovné češtiny jsou stylově neutrální prostředky, které jsou vhodné pro jakýkoli typ projevu. Z časového hlediska ke standardu patří archaismy či knižní výrazy a historismy, na druhé straně spektra pak leží neologismy. Marie Krčmová uvádí zajímavý jev, kdy na vývoj spisovné češtiny působí často protichůdné tendence: k ustálenosti i ke změnám, tendence diferenciacní i unifikační, tendence k intelektualizaci i hovorovosti či tendence nacionalizační i internacionalizační.⁶

⁵ Český národní korpus [online]

⁶ Proměny spisovné češtiny (1998)

Mluvená podoba spisovného jazyka se označuje jako hovorová čeština, která de facto představuje funkční modifikaci stávajícího standardu.

1.1.2 Nespisovná a obecná čeština

Druhým útvarem českého národního jazyka je čeština nespisovná. Tento termín v sobě zahrnuje hned několik útvarů. Jedná se o obecnou češtinu, nářečí (místní i interdialekty), slangy, argoty a ostatní poloútvary, které uživatelé českého jazyka využívají při své komunikaci a které se od sebe liší svou funkčností, jak bylo zmíněno výše (viz stratifikace podle Cvrčka). Nespisovná čeština se dělí pomocí dvou kritérií: sociálně a regionálně. Česká republika není velmi rozlehlou zemí, a proto není regionální rozčlenění v porovnání s většími státy tak patrné. Největším kritériem je v kontextu češtiny vzdálenost od centra země, tedy od Prahy, která je původcem středočeského dialektu. Ten poskytl základ interdialektu obecné češtiny. Regiony vzdálenější od Prahy jsou vůči unifikaci více imunní. Morava si své dialekty ještě stále zachovala (středomoravská, východomoravská a slezskomoravská nářečí, která se ještě dále dělí na další regionální podskupiny).

Termín obecná čeština představil Bohuslav Havránek v roce 1934. Zmiňuje „obecný jazyk“, který na rozdíl od nářečí nemá úzké regionální vymezení, a charakterizuje jej jako středočeské nářečí v hlavních rysech, které však překročilo dané území, takže je daleko více nářečím sociálním než regionálním. V dnešní době je možno termín obecná čeština chápat dvěma způsoby: buď jakožto interdialekt vzniklý splynutím českých nářečí (myšleno na území Čech), nebo jako nástroj užívaný při spontánní soukromé či poloveřejné komunikaci.

Část pražské školy (např. Cvrček, Čermák, Hronek) nahlíží na obecnou češtinu jako na druhý, ač nižší variantu standardní češtiny. Toto pojetí přijímají i zahraniční lingvisté-bohemisté zejména ze západních zemí (Bermel, Giger), kteří však své znalosti češtiny získávají zejména z Prahy, a proto se lze domnívat, že opomíjejí fakt, že na Moravě je situace zcela jiná a obecná čeština tam nemá tak pevné místo jako v Čechách – moravská nářečí jsou stále živá a užívaná a obecná čeština ustupuje češtině hovorové.

Obecná čeština je útvarem strukturním; má své charakteristické lexikum, morfolologii, fonetiku i syntax. Na rozdíl od spisovné češtiny se používá především v mluveném projevu.

1.1.3 Sociolekt

V současné době se v oboru sociálních dialektů upouští od užívání termínu slang, neboť ten k jednoznačnému označení potřebuje doplňující atributy (profesní slang či žargon nebo hantýrka, skupinový zájmový slang – například kriminální argot, atp.). Jaroslav Hubáček (1981, s. 9) ve své práci uvádí, že přímá definice pojmu slang není jednoduchá vzhledem k velkému rozsahu odborné literatury; a to jak domácí, tak zahraniční: „(...) *Vedle termínu slang se vyskytuje celá řada termínů více či méně synonymních (sociální nářečí, společenská nářečí, speciální nářečí, vrstvosá nářečí, společenská mluva, pracovní mluva, vrstvosá mluva aj.)*.“ Encyklopedický slovník češtiny (2009, s. 405) slang definuje takto: „*Svébytná součást národního jazyka, jež má podobu nespisovné nebo hovorové vrstvy speciálních pojmenování (jednoslovných i frazémů), realizované v běžném, nejčastěji polooficiálním a neoficiálním jazykovém styku lidí vázaných stejným pracovním prostředím nebo stejnou sférou zájmů.*“

Sám Hubáček uvádí termín sociolekt v roce 1995. Sociolekty (neboli sociální nářečí) dokládají aktuální potřebu lexikální diferenciaci, to především v ústní komunikaci. Lze rozlišovat tzv. sociolekty vyšší (např. lékařský), které tíhnou ke spisovnosti, a sociolekty nižší (např. sociolekt myslivců). Chceme-li klasifikovat sociolekt jakožto speciální lexikální vrstvu českého jazyka, můžeme uplatnit jazykové aspekty (zejména využívání produktivních pojmenovacích postupů bez ohledu na jejich spisovnost, snahu o pojmovou diferenciaci, vztah ke stávající terminologii dané skupiny, komunikativní funkčnost nebo vyjadřování expresivity) a mimojazykové aspekty (povaha a míra uzavřenosti prostředí, věkové a sociální složení uživatelů či jejich psychické faktory). Z těchto hledisek lze lexikální prostředky sociolektů, tzv. sociolektismy, rozčlenit na profesionalismy a slangismy (v užším smyslu).⁷ Právě jako slangismy v užším slova smyslu představuje Nový encyklopedický slovník češtiny lexikální jednotky mluvy hráčů počítačových her a uvádí příklady, které plní svou funkci názorných příkladů, ačkoliv je osobně považuji za mírně zastaralé.

⁷ Nový encyklopedický slovník češtiny [online], heslo Sociolekt

1.2 Lingvistická část

1.2.1 Morfologie

Morfologie neboli tvarosloví je lingvistická vědní disciplína klasické gramatiky zabývající se tvarem stavebních jednotek jazyka z hlediska jejich kombinatoriky, formy a funkce. Formální (tvarová) morfologie zkoumá jednotky, z nichž se skládají slova, a následně zejména kombinatoriku mezi jednotlivými morfémy, ze které vychází procesy ohýbání slov: v češtině se jedná o deklinaci, konjugaci a komparaci. Sémantická morfologie potom řeší gramatický význam a funkci morfémů. Lineární analýza stavby slova se nazývá morfematika (či morfémika).

Morfologie se stýká i s jinými vědními disciplínami, jednak například s fonologií; morfonologie sleduje fonémické složení morfů a fonotaktika se zabývá kombinatorikou fonémů v rámci tvoření slabičných vzorců, ale především se slovotvorbou, kdy se morfologie také zabývá i vznikem nových pojmenování pomocí připojování různých afixů ke kořenům či kmenům, a to ať již z původního modelového jazyka, či z jazyka cizího.

Základní stavební jednotka, jež spojuje určitý význam určitou funkcí – a to jak gramatickou, tak lexikální –, se nazývá **morfém**. Konkrétní forma, která reprezentuje morfém ve struktuře slova, se nazývá **morf**. Vztahy mezi morfy jednoho morfému označujeme jako alomorfie, lexikální význam morfémů pak jako sémém a gramatický význam jako gramém. Morfémy zpravidla rozlišujeme na volné **radixy** (kořenové morfémy nesoucí lexikální význam slova) a takové, jež se připojují k radixu a nemohou stát samostatně, tedy vázané **afixy**. Mezi afixy objevující se v češtině patří:

A. **Prefixy** (předpony před kořenem: *prefix*-kořen)

- **Slovotvorné p.** – doplňují či upřesňují lexikální význam kořene.

děl-a-t → do-*děl-a-t*

let-ě-t → pod-*let-ě-t*

- **Tvarotvorné p.** – pouze mění tvar slova, ne jeho lexikální význam. V češtině jsou tvarotvorné prefixy poměrně vzácné, jedná se o morfémy *po-* či *pů-* ve spojení s tvary oznamovacího způsobu přítomného času vybraných nedokonavých sloves, obzvláště sloves s významem jednosměrného pohybu.

jed-e-š → *po-jed-e-š*

jd-u → *pů-jd-u*

B. Suffixy (přípony za kořenem: *kořen-suffix*)

- **Kmenotvorné** – spojují kmen s tvarotvornými suffixy. Vyskytují se u sloves a u podstatných jmen typu kuře (*kuř-et-e*). Podle kmenotvorných suffixů určujeme přítomní slovesné třídy *-e-*, *-ne-*, *-je-*, *-í-*, *-á-* a infinitivní slovesné třídy *-0-*, *-nu-*, *-e-*, *-i-*, *-a-*, *-ova-*.

děl-á-š, *kup-ova-l-a*

- **Slovotvorné** – obměňují význam slova či jeho tvar. Často se jedná např. o deminutiva, desubstantiva či deverbativa.

včel-ař-0, *lod'-k-a*

- **Tvarotvorné** – mění gramatickou kategorii slova a jeho tvar. Dělíme je dále na nekoncové, tzv. nefinální (suffixy přechodníků, přičestí či imperativů) a koncové, tzv. finální (koncovky rodové, osobní, pádové a infinitivní). Zvláštním typem finálního suffixu v češtině je tzv. nulová koncovka, tedy morfém, který nemá žádnou formu, ale i přesto nese význam. Nulové koncovky fungují na principu kontrastu s ostatními morfémy, kdy právě absence formy vypovídá o konkrétním významu, například při realizaci pádů či vyjádření rodů.

Nefinální: *na-ča-t-ý*, *děl-aj-íc-0*, *u-děl-a-vš-e*

Finální: *les-a*, *pros-i-t*, *běž-e-l-a*

Nulová koncovka: *muž-0*, *dům-0*, *žen-0*, *mus-e-l-0*

C. **Interfixy** (spojují více radixů: *kořen1-interfix-kořen2*)

- v češtině jsou nejčastěji realizované pomocí konektému *-o-*.
hlad-o-mor-0, mrak-o-drap-0, hor-o-lez-ec-0

D. **Postfixy** (*kořen-koncovka-postfix*)

- zvláštní druh sufixu, který se umísťuje až za koncovku. Slovo před postfixem se ohýbá jako obvykle, avšak samotný postfix se nemění.
t-en-hle, c-o-koli(v), t-é-to

E. **Cirkumfixy** (*cirkum-kořen-fix*)

- tento druh afixu se s kořenem spojuje z obou stran.
sou-ostrov-í

1.2.2 Fonetika

Fonetika je vědecká lingvistická disciplína, jež zkoumá zvukovou stránku jazyka z mnoha hledisek, přičemž k těm nejdůležitějším patří fyziologická činnost mluvidel, akustická podstata zvuku, vnímání, recepce a určování zvuků a funkční hodnocení řečových prostředků v mluvené komunikaci. Fonetika je vysoce interdisciplinární věda, která svým výzkumem a zaměřením kromě jiných lingvistických disciplín, jakými jsou například postupy kodifikace při ortoepii a ortofonii či morfologie, napomáhá také lékařským vědám, např. stomatochirurgii, neurologii při léčbě afázií či ve foniatrii při léčení a nápravě poruch hlasu a mluvních orgánů vůbec; dále speciální pedagogice, kde je důležitým předmětem při logopedii, a mnohým dalším vědeckým disciplínám napříč různými obory.

Samotná fonetika je rozsáhlým oborem, a tak se člení na další podobory podle konkrétního zaměření. Například vývojem a produkcí řeči se zabývá fyziologická či artikulační fonetika, akustickou podobu zvuku řeči, vztahy jejích složek ve stavbě zvukových jednotek a podíl těchto složek na mluvené komunikaci zkoumá akustická fonetika, problematiku poruch řeči řeší klinická fonetika. Důležitý rozdíl také panuje mezi obecnou fonetikou, jež se zabývá zvukovými jevy na mezijazykové úrovni, a fonetikou speciální, která zkoumá jeden daný národní jazyk.

Fonetika se zvukovou stránkou řeči může zabývat nezobecněně, a to v kontextu jedinečných zvukových vln v celé jejich složitosti (v jednotlivých okamžicích

i v modulaci celku). Marie Krčmová ve své učebnici fonetiky uvádí, že prostřednictvím zkoumání nezobecněné roviny lze získat neuvěřitelné detaily, protože bezprostřední pozorování probíhá v zcela konkrétních podmínkách u konkrétního mluvčího, a tak byly zjištěny např. individuální proměny hlásek, změny výslovnosti v závislosti na stupni únavy mluvčího a dokonce i denní době; byl popsán charakter artikulačních a akustických přechodů mezi jednotlivými intuitivně poznávanými hláskami, shody a rozdíly mezi hláskami závislé na pozici v řetězci (ve slově i celé výpovědi) a v neposlední řadě lze také zkoumat hezitační zvuky nebo například škytání, které může být součástí konkrétního mluveného projevu, dokonce v něm může mít i jistou funkci, ale přesto není hláskou. Předmětem výzkumu je také řeč patologicky změněná nebo realizovaná se speciálním záměrem či speciální formou (zpívaná, šeptaná).

Na zobecněné úrovni se pak fonetika zabývá jednotlivými segmenty, a to sice hláskami a **fonémy**. Různými variantami jednoho fonému jsou **fony**. Nový encyklopedický slovník češtiny definuje foném takto: „Jako foném hodnotíme takový zvukový segment, který je v daném jazyce tak závazný, že pouhá jeho záměna stačí k tomu, aby se změnila znaková jednotka. Foném nenesé význam, ale svou přítomností umožňuje odlišit jednu významovou jednotku od druhé.“⁸

Mluvená komunikace má stejně jako ta psaná svůj výslovnostní standard, tedy spisovnou mluvenou řeč. Kodifikované normy výslovnosti některých jazyků se začaly objevovat na konci 19. století, jiné jazyky takovou kodifikaci dodnes postrádají. Popis normy spisovné výslovnosti reprezentativní podoby národního jazyka označujeme termínem ortoepie.

K záznamu mluvené řeči si lingvistika vyvinula speciální typ přepisu, tzv. fonetickou transkripci. Ta využívá grafické značky, grafémy, k zápisu jednotlivých hlásek tak, že jedné hlásce či zvuku odpovídá vždy jen jeden jediný grafém. Fonetický transkript se zapisujeme do hranatých závorek, např. [teʔ], [ftom]; a naproti tomu transkript fonologický umístíme do závorek šikmých, např. /teʔ/, /v=tom/. Způsoby zápisu a využívaných grafémů se velmi lišila nejen v jednotlivých zemích, ale i v mezinárodním měřítku, což značně ztěžovalo, ne-li znemožňovalo práci lingvistů, a proto vznikla v Paříži roku 1886 Mezinárodní fonetická asociace (International Phonetic Association) známá pod zkratkou IPA, jež dva roky po svém založení sjednotila způsob

⁸ Nový encyklopedický slovník češtiny [online], heslo Foném

zapisování fonetické transkripce v podobě systému IPA (International Phonetic Alphabet), který je schopen vedle hlásek zachytit i silový a tónový přízvuk.

1.2.3 Lexikologie

Lexikologie je lingvistická disciplína, která se zabývá lexikem, tedy slovní zásobou určitého národního jazyka, a jeho užíváním. Lexikologie zkoumá klasifikaci, formu, význam, pojmenovací funkci a užívání lexikálních jednotek, tzv. **lexémů**. Dále studuje také stratifikaci slovní zásoby a její synchronní i diachronní vývoj. Jako historická lexikologie bývá označována etymologie, ale v různých zdrojích je uváděna jakožto samostatná vědní disciplína. Synchronními podobory lexikologie je sémantika (či také sémaziologie), tedy disciplína zkoumající význam, a onomaziologie, nauka o pojmenovávání. Základní vztah mezi těmito disciplínami spočívá v jejich protichůdné metodě, kdy sémaziologie postupuje od formy k obsahu, zatímco onomaziologie jde od obsahu k formě. Onomaziologie zkoumá také teorii tvoření slov, kterou v českém prostředí důkladně rozpracoval zejména Miloš Dokulil v 60. letech minulého století. Tato teorie je opět interdisciplinárně spjata s jinými lingvistickými obory, a to zejména s morfologií a slovtvorbou, neboť se zabývá formální stavbou a slovtvornými procesy. Aplikovaná lexikologie se označuje jako lexikografie. Jedná se o vědní obor, jenž se zabývá tvorbou, metodikou a psaním slovníků.

Zajímavostí může být, že ve 20. století se do lingvistického oboru lexikologie přesunula onomastika, tedy disciplína zkoumající vlastní jména a jejich pojmenování (propria). K jejímu přesunu došlo z diskurzu věd historických, neboť byla považována za předmět zkoumání historiků. Až po téměř dvou stech letech došlo k postupnému přechýlení a jejímu chápání jakožto filologické vědě.

Lexikologie jako taková se zformovala až ve 20. století. Do té doby bylo zkoumání problematiky slov a jejich významu i formy předmětem filozofie či prakticky zaměřené slovníkářské práce. Jazykověda se do té doby zabývala zejména gramatikou a správností její formy. Diachronní srovnávací lingvistika 19. století se z lexikologického hlediska zabývala pouze etymologií a dialektologií. Lexikální sémantika ruku v ruce s větnou sémantikou se do evropské lingvistiky dostává až ve 2. polovině 20. století, a to především prostřednictvím anglofonních badatelů. V českém prostředí se lexikologii věnuje zejména František Čermák.

Strukturovaný soubor všech lexémů daného jazyka se nazývá lexikon. Lze jej označovat jakožto celonárodní slovní zásobu. Počet jednotek lexikonu není v žádném jazyce exaktně změřitelný; u jednoslovných jednotek se odhaduje na statisíce, přesnější určení je však komplikováno rozsahem, proměnlivostí a vrstevnatostí slovní zásoby. Chceme-li zjistit některé údaje alespoň orientačně, můžeme se podívat na objem slovníků. Nejrozsáhlejší český slovník, tedy Příruční slovník jazyka českého z let 1935–1957, obsahuje zhruba 250 000 heslových slov, nezaznamenává však českou slovní zásobu v její úplnosti, ať už se jedná o novodobá pojmenování z různých současných oborů, nebo slangismy atp.

Zaměříme-li se na slovní zásobu jednotlivých mluvčích, uvádí se, že aktivní slovní zásobu (tedy takovou, kterou jedinec běžně užívá v mluveném i psaném projevu) tvoří zhruba 5–10 tisíc jednotek v závislosti na věku, vzdělání, sociálním postavení a mentálních schopnostech konkrétního člověka. Na druhé straně slovní zásoba pasivní (které mluvčí rozumí, ale nepoužívá ji) bývá zpravidla odhadována na šestinásobek objemu aktivní slovní zásoby. František Čermák (2010) uvádí, že znalost 10 tisíc nejfrekventovanějších lexémů vystačí na porozumění zhruba 91 % libovolného textu, znalost 50 tisíc lexémů na porozumění zhruba 98 % textu. Pro češtinu je charakteristická archaičnost slovní zásoby; udržela si 98 % praslovanského slovníkového fondu.

1.2.4 Syntax

Větná syntax je lingvistická disciplína zabývající se vztahy mezi slovy ve a větnými členy ve větě, tvořením větných konstrukcí a slovosledem a tradičně je pojímána jako součást gramatiky, ale lze ji také považovat za disciplínu sémiotiky. Textová syntax (nebo také hypersyntax) zkoumá text obecněji ze širšího hlediska, a tak se zabývá strukturou výstavby textu a vztahy mezi textovými jednotkami. Příruční mluvnice češtiny (1995, s. 369) jako předmět studia syntaxe uvádí:

- A. Systémově podmíněné možnosti tvoření správných gramatických vět a jejich syntaktickou a sémantickou strukturu.
- B. Funkční užívání vět v komunikaci.
- C. Prostředky soudržnosti a segmentace složitějších textů.

Větná syntax řeší vztahy mezi jednotlivými větnými členy a zabývá se mimo jiné i slovosledem. Ten se v češtině vyznačuje vysokou mírou flexibility. Pro každou českou větu i větnou část lze však nalézt takové uspořádání, které lze považovat za její základní slovosled. Slovosled ovlivňují slovoslední činitele a tím nejzákladnějším z nich je aktuální větné členění. Tento termín v reakci na zahraniční lingvisty do českého prostředí uvedl Vilém Mathesius a jako alternativní termín a rozšíření této teze uvedl Jan Firbas pojem *funkční perspektiva větná*. Mathesiovo aktuální větné členění je bipartitivní (má dvě složky): „to, o čem se mluví“, neboli **téma** (jádro výpovědi), a „to, co se o tom vypovídá“, tedy **réma** (ohnisko výpovědi). Slovosled ovlivněný aktuálním větným členěním mění význam věty, například:

Tomáš přišel domů. // Domů přišel Tomáš.

- V prvním případě se jedná o prostou oznamovací větu, která má jasný význam, že Tomáš přišel domů.
- Z druhého případu však můžeme vyvodit, že to byl právě Tomáš, kdo přišel domů, zatímco mohla přijít také jiná osoba.

Význam věty může při stejném slovosledu v mluvené komunikaci změnit také intonační centrum věty (souvisí s fonetikou):

U stolu se večerí. // U stolu se VEČEŘÍ.

- V prvním případě jde opět o prostou oznamovací větu s jasným významem.
- V druhém případě je však intonací zdůrazněno sloveso večeret, a tak se můžeme domnívat, že mluvčí tím chtěl říci, že se u stolu *večerí*, a ne např. *povídá*.

Firbasova funkční perspektiva větná navazuje na Mathesia pluripartitivně, tedy přidává podstatně více členů: vlastní téma, téma tíhnoucí k vlastnímu tématu, téma tíhnoucí k diatématu, diatéma, vlastní tranzity (přechody), tranzity, nevlastní réma a vlastní réma.

Systematická jednotka textové syntaxe se označuje termínem **textém**, avšak odborná literatura není jednotná v tom, co to vlastně textém je. Nejčastěji se uvádí dvě jednotky: věta a výpověď. Věta je abstraktně míněná jednotka s gramaticky vyjádřenou predikací, která má významovou funkci a není zakotvená v komunikační situaci. Naproti tomu stojí výpověď, což je skutečná realizace věty v konkrétní komunikační situaci s konkrétní komunikační funkcí. Dalším cílem zkoumání textové syntaxe je realizace syntaktických konstrukcí. Ty se totiž často realizují jinak než na základě své základní systémové podoby. Výsledkem takovéto modifikace může být⁹:

- A. Redukce – neúplná realizace syntaktické konstrukce (v podobě elipsy či apoziopese).
- B. Doplnění, obohacení či rozšíření:
 - a. Vkládání různých výrazů (většinou z tzv. vedlejší promluvové linie, tedy různých vysvětlení, komentářů atp.), kterým vznikají vsuvky (parenteze).
 - b. Vyčleňování různých výrazů z výpovědi a jejich oddělení interpunkcí, případně pauzou či intonací; různé způsoby osamostatňování větných členů, vytýkání, či rozdělení systémové syntaktické konstrukce do dvou výpovědí, tzv. parcelace (*To koleno. To mě tak zlobí.*).
 - c. Přičleňování, kompletace, přidávání různých doplňujících výrazů a dodatků, které už nepředstavují obsazení pozic systémového větného vzorce.

Jako o dalším předmětu zájmu studia syntaxe se můžeme zmínit o kohezi a koherenci textu. Koheze neboli spojitost textu v rámci souvětne i textové syntaxe označuje formální spojitost vět a výpovědí. Mezi prostředky koherence se řadí jak formální vztahy lexikálních prostředků, tak prostředky gramatické. Formální vztahy lexikálních prostředků se mohou projevit například:

Opakováním (rekurencí):

Maminka vařila večeři. Večeře byla moc dobrá.

⁹ Nový encyklopedický slovník češtiny [online], heslo Syntax textu

Pronominalizací:

*Maminka vařila **večeři**. **Ta** byla moc dobrá.*

Kombinovaně:

*Maminka vařila **večeři**. **Ta večeře** byla moc dobrá.*

Substitucí:

*Maminka vařila **večeři**. **Jídlo** bylo moc dobré.*

Další formální prostředek, který zajišťuje propojení dílčích vět v rámci souvětí a elementárních textových jednotek (vět, výpovědí, textémů) v rámci textu¹⁰, označujeme jako konektor. V užším smyslu se jedná o lexikální prostředky, v rámci souvětí to jsou spojky a spojovací příslovce (konektiva). V širším smyslu jde o komplexní výrazy, které formálně propojují základní textové jednotky či části textu, čímž pomáhají vytvářet významovou soudržnost (koherenci textu). Konektory mohou být buď jednoduché (*takže, proto, totiž* atp.), nebo složené (např. *v tom případě, za takových podmínek, ale i přesto*). Konektory se vyskytují napříč komunikací i v dialogu, kde na sebe mohou navazovat jednotliví mluvčí.

Mezi gramatické prostředky patří gramatická shoda v rodě a čísle u substantiv, adjektiv a rodových zájmen či shoda gramatických kategorií slovesa a jiné jednotky, např. substantiva. Jako zvláštní případ gramatických prostředků koheze se uvádí elipsa:

*Maminka vařila **večeři**. *Byla* moc dobrá.*

S kohezí souvisí i koherence textu, tedy jeho myšlenková, věcná a komunikační soudržnost. Na základě koherentních rysů určujeme, zda se z komunikačního hlediska jedná o text. Koherence komunikátu vychází z velké části z kontextu komunikace a situačního a kulturního vědění. Koherence či souvislost textu přímo staví na kohezi a jejích gramatických i formálních prostředcích zmíněných v předchozím odstavci.

¹⁰ Nový encyklopedický slovník češtiny [online], heslo Konektor

1.2.5 Stylistika

Jako stylistiku označujeme vědní obor, který se zabývá stylem jak z teoretického, tak z praktického hlediska. Nový encyklopedický slovník charakterizuje styl následovně: „Jazykový styl je v českém kontextu tradičně chápán jako záměrný výběr a organizace výrazových prostředků v textu, který se uplatňuje při jeho genezi; v hotovém se jeví jako princip, který tvoří z jednotlivostí jednotu vyhovující komunikačnímu záměru autora.“ V rámci filologie rozlišujeme stylistiku na dva pohledy: literárněvědný a jazykovědný. Literárněvědná stylistika zkoumá styl krásné literatury s přímou vazbou na poetiku a studuje celkovou výstavbu děl včetně jejich motivů, fabule, syžetu, přičemž zároveň zkoumá vyjadřovací prostředky pro tyto texty typické. Naproti tomu stylistika jazykovědná se zaměřuje na výrazovou složku jakýchkoli textů komunikátů v celé její proměnlivosti.

Průkopníky stylistiky v českém prostředí představovali lingvisté z Pražského lingvistického kroužku, a to zejména Bohuslav Havránek ve třicátých a čtyřicátých letech minulého století. Na jeho základy poté navázali i další lingvisté (Hausenblas, Jedlička, Krčmová či Čechová). Komplexní práce o funkční stylistice vycházejí až v devadesátých letech dvacátého století pod vedením již zmiňovaných lingvistek M. Krčmové a M. Čechové.

Na základě funkce textu (komunikátu) rozlišujeme **funkční styly**, které jsou dány **slohovornými činiteli** či faktory. Tyto faktory rozlišujeme na:

A. Objektivní

- Takové faktory, které stojí mimo autora / autorský subjekt.
- Jedná se na prvním místě především o základní a dílčí funkci komunikátu, dále pak o cíl a záměr autora, ráz komunikace, situace, kontext a prostředí v souvislosti s diskurzem doby a s politickými, ekonomickými a jinými společenskými okolnostmi.
- Mezi další objektivní činitele patří počet adresátů, věk, jejich charakter, vzdělání a rozpoložení, dále užitá forma komunikace a připravenost či nepřipravenost komunikátu, komunikační kód, téma komunikátu a v neposlední řadě také způsob komunikace (monologičnost X dialogičnost).

B. Subjektivní

- Subjektivní faktory vycházejí se subjektu autora.
- Mezi subjektivní slohotvorné faktory patří především intelektuální a rozumová vyspělost autora, logické myšlení a schopnost abstrakce či úroveň znalosti kódu komunikace; dále společenské a sociální chování potažmo postavení či životní zkušenosti a společenský rozhled. Autor může do komunikace promítat své různé postoje (etické, estetické, kulturní, občanské, vlastenecké, sociální či ekonomické).
- Tyto slohotvorné faktory na sebe vzájemně působí a může nastat situace, kdy jeden faktor ovlivňuje projevy jiného faktoru: úroveň logického myšlení se například odráží v logickém uspořádání promluvy, v jasnosti a srozumitelnosti komunikátu, vyplývá z promyšlené návaznosti v rovině obsahové a ve výstavbě textu, souvisí s plynulým jazykovým ztvárněním komunikátu, což se odráží v syntaktické skladbě. Stejně tak dobrá úroveň znalosti kódu ovlivňuje, do jaké míry je komunikát kultivovaný.
- Pokud subjektivní slohotvorní činitele ovlivňují projev autora do takové míry, že se stává charakteristickým, mluvíme o autorském stylu.

Na základě funkce komunikátu rozlišujeme různé funkční styly:

A. Styl umělecký

- U tohoto stylu převažuje estetická funkce. Jedná se zpravidla o texty v psané formě, avšak mohou se vyskytovat i v mluvené podobě jako například divadelní představení, rozhlasové hry či audioknih.
- Patrně nejdůležitějším znakem uměleckého stylu je prostředek aktualizace neboli ozvláštnění, kdy se jazykovými prostředky autor textu snaží „znesnadnit“ komunikačnímu partnerovi přístup ke sdělované informaci, přičemž autor sleduje estetickou, a nikoliv sdělovací funkci. V českém prostředí tyto jazykové postupy označujeme jako básnický jazyk.

- Tento funkční styl se neváže k reálnému světu a vytváří si své vlastní fikční světy.
- Umělecký styl je možno jej dále diferenciovat podle literárních žánrů.

B. Styly věcně sdělné

a. Styly věcně informační:

I. Odborný styl

- Odborný text cílí v rámci daného tématu k úplnosti, celistvosti a vnitřní uspořádanosti předávané informace. Zároveň směřuje i k tomu, aby příjemce informace přijal, zaujal k nim stanovisko, zařadil je do svého obsahu vědomí a mohl je nadále rozvíjet a aplikovat.
- Použité jazykové prvky se liší v závislosti na dalším typu odborného textu; styl a jazyk textů vědeckých se po velké míry liší například od textů populárně naučných.
- Komunikáty odborného stylu jsou většinou psané a případné mluvené projevy bývají předem připraveny písemně. Texty jsou povětšinou situačně nezakotvené a směřují k nadčasovosti.
- Podle postoje k vyjádření autorského subjektu rozlišujeme německý typ, která autora zcela anonymizuje a vyznačuje se silnou věcností, knižností výrazu a minimálním ohledem na příjemce; a modernější anglosaský princip, kde se autor prosazuje a více usiluje o kontakt s příjemcem.
- Odborný styl využívá především výkladový a úvahový slohový postup ruku v ruce s odborně popisným.

II. Administrativní styl

- Tento funkční styl je značně automatizovaný, věcný, oficiální a má přísnou normu. Jeho komunikáty jsou především psané.
- Hlavními funkcemi administrativního stylu jsou funkce informativní, regulativní a operativní. Využívá převážně informační a popisné slohové postupy.
- Administrativní styl často využívá neverbální prostředky v podobě grafů, tabulek či piktogramů (především například rozličné zákazy)

b. Styl prostě sdělovací

- Jedním z hlavních znaků je spontánnost a důvěrnost, jelikož se tento styl váže k soukromé sféře. Dříve se k tomuto funkčnímu stylu řadily především mluvené komunikáty s množstvím kontaktních, apelových, deiktických, prozodických a mimojazykových prostředků, nicméně s vývojem technologie přibývá velké množství psaných komunikátů především prostřednictvím SMS, elektronické komunikace, chatů a či komunikace na sociálních sítích. Prostě sdělovací styl počítá s adresátem, a z toho důvodu vykazuje znaky dialogu v čele s kontaktními prostředky.
- Důležitým znakem tohoto funkčního stylu je implicitnost, tedy stav, kdy není třeba veškeré informace explicitně vyjadřovat, neboť je komunikační situace zasazena do kontextu, kterému všichni účastníci komunikace rozumí.

c. Styl publicistický

- Hlavní funkce publicistického nebo nověji žurnalistického stylu je funkce persvazivní (neboli ovlivňovací, agitační či přesvědčovací).
- Termín žurnalistický styl je nadřazeným pojmem pro další dílčí funkční styly: zpravodajský, jenž podává věcné a faktografické informace o nových a aktuálních jevech a událostech pomocí informačního slohového postupu; styl publicistický analytický, který kromě předávání informací zprávy také analyzuje, komentuje a hodnotí; publicistický styl beletristický podporuje autorskou subjektivitu a kromě funkce persvazivní a informační má také funkci estetickou a může se uchylovat ke slohovému postupu vyprávění (v podobě fejetonu) či popisu (medailonek); a nakonec styl reklamní.
- Komunikáty publicistického stylu jsou jak psané, tak mluvené. V moderní době rozvinuté technologie se setkáváme s komunikací multimediální, kdy jsou text či mluvená forma často doplněny o obraz či zvuk (televize, sociální sítě).

- Tento funkční styl má silné sklony k automatizaci používaných jazykových prostředků, zejména pak v podobě využívání klišé či frazémů, které se vlivem užívání stávají stylisticky příznakovými publicismy.

Stylistika kromě funkce a funkčního stylu komunikátu zkoumá také to, jak je daný komunikát vystavěn, tedy jeho horizontální a vertikální členění. Grafická úprava a organizace textu spolu s hierarchií podávaných informací se může označovat termínem tektonika textu. Horizontální členění je lineární uspořádání struktury textu (jeho počáteční, střední a závěrečná část), ke kterému patří také titulek, předmluva či oslovení na začátku či rozloučení, poděkování, doslov nebo jiná forma zakončení. Horizontální členění dále zkoumá tematické (monotematické) bloky upořádání textu, jako jsou kapitoly a podkapitoly, ale i odstavce a uspořádání informace v souvětích.

Naproti tomu vertikální členění textu vyjadřuje hierarchii jednotlivých informací. V psaném textu se jedná například o velikost a typ písma, kurzíva, podtrhávání, tučnost písma, poznámky pod čarou; o jazykových prostředcích vertikálního členění můžeme uvažovat v lyrice, která pro základní myšlenky používá obrazná pojmenování. V mluvené komunikaci se jedná zejména o prozodické prostředky: rychlost řeči, hlasitost a melodie projevu.

1.2.6 Slovtvorba

Slovtvorba nebo také derivologie je lingvistická disciplína, jež se zabývá tvořením slov. Popisuje způsoby tvoření, slovtvornou stavbu a slovtvorné vztahy mezi jednotlivými příbuznými slovy. Slovtvorba úzce souvisí s morfologií a lexikologií. Tvoření slov obohacuje slovní zásobu národního jazyka.

Slovo odvozené, neboli fundované, od jiného základového slova vzniká procesem fundace. Tato slova jsou spolu navzájem propojená také sémanticky, a tento významový vztah se ve slovtvorbě označuje termínem motivace. Formální část, kterou se fundované slovo liší od slova fundujícího, se označuje jako slovtvorný formant, a daný prostředek, kterým dochází k derivaci, se nazývá slovtvorný typ. Každé utvořené slovo spadá do systému onomaziologických kategorií, kterými jsou mutace, transpozice (změna

slovního druhu) a modifikace (obměna významu, např. deminutiva, přechylování, stupňování atd.). K tvoření nových slov dochází prostřednictvím následujících slovtvorných procesů:

A. Derivace

- Odvozování pomocí afixů. Základní derivační postupy zahrnují prefixaci (*pra-les*) a sufixaci (*les-ní*), ale existuje také tzv. zpětná derivace v podobě deprefixace, která se v češtině objevuje jen vzácně, a to především v básnickém jazyce (*poslat* → *slát*), a dále desufixace (*lov-i-t* → *lov-0*).
- Zvláštním typem derivace je konverze, která probíhá tzv. bazafixálním slovtvorným postupem. Při konverzi se zachovává kmenotvorná báze a dochází pouze ke změně na tvarotvorné úrovni, například *dobr-ý* → *dobr-o*.
- Derivační postup, a především pak sufixace, je v češtině nejproduktivnější a nejobvyklejší slovtvorný postup.

B. Kompozice

- Skládání, při kterém dochází ke spojení nejméně dvou slovtvorných základů. Po derivaci se jedná o druhý nejproduktivnější způsob tvoření nových slov. Slova utvořená pomocí kompozice označujeme jako kompozita.
- Rozeznáváme dva druhy kompozice:
 - a. Kompozice vlastní, kdy části kompozita nemohou stát samostatně (*vést páru* → *parovod*, avšak nelze říci *paro* a *vod*). Vlastní kompozice dále rozeznává kompozita čistá, u kterých byl člen utvořen již před vstupem do kompozita (*měř-ič* → *čas-o-měř-ič*), a kompozita derivační, kdy se část kompozita pomocí derivace utvoří při vstupu do kompozita (*ten, kdo píše romány* → *roman-o-pis-ec*).
 - b. Nevlastní kompozice, při které se tvoří nevlastní kompozita či spřežky, které lze morfologicky rozdělit na samostatné volně stojící jednotky, například *chválabohu*, *poprvé*, *navečer*. Nevlastní

kompozita mohou obsahovat konektémy, zejména se jedná o konektém -o-, např. *vzduchoprázdný*.

C. Konverze

- Při konverzi dochází ke změně tvaroslovní charakteristiky utvořených slov, dochází tedy ke změně slovního druhu. Na rozdíl od afixální derivace zůstává odvozovací kmen beze změny, až na výjimky v podobě hláskových alternací. Slova utvořená konverzí jsou například *zlý* -> *zlo*, *zelený* -> *zeleň*, *veselý* -> *veselí*.
- Za konverzi se považují také případy, kdy sice nedochází ke změně slovního druhu, ale změní se paradigma v rámci daného slovního druhu, například: *Daniel* -> *Daniela*, *kámen* -> *kamení*.
- Ke konverzi může dojít také při vzniku adverbii z pádových forem substantiv: *celkem*, *honem*, či při předložkové prefixaci: *přes pole* -> *přespolní*.

D. Univerbizace

- Tento slovotvorný postup úzce souvisí s kompozicí; dochází při něm ke spojení několika samostatných členů do jednoho utvořeného výrazu. Hlavním důvodem univerbizace je tendence k jazykové ekonomii. Zpravidla má systém určujícího členu a členu určovaného: *maturitní ples* -> *matur(it)ák*.
- Slova vzniklá univerbizací, tzv. univerbizáty, se projevují různě podle způsobu svého vzniku. Jedná se například o již zmíněná kompozita a spřežky *stará čeština* -> *staročeština*, *prolití krve* -> *krveprolití*, utvoření pomocí elipsy *střední škola* -> *střední* či vznik zkratkových slov *League of Legends* -> *LoL* -> *lolko*.
- Asi nejfrekventovanějšími slovotvornými typy univerbizace v češtině jsou sufixy *-ák*, *-ka* a *-ko*.
- Význam univerbizace je zřejmý – dochází k jazykové úspoře a univerbizáty se lépe zařazují do morfologického systému češtiny (především co se týče skloňování). Utvořená slova jsou sice

sémanticky méně explicitní, ale tento nedostatek je vyvážen zasazením do kontextu komunikační situace.

E. Tvoření sousloví

- Sousloví jsou v češtině tvořena především prostřednictvím podstatného jména a přívlastku. V případě přívlastku shodného může stát atribut nejčastěji v antepozici (před jménem): *krokodýlí slzy*, *medvědí služba*; ale v odborné terminologii se setkáváme s přívlastkem v postpozici (za jménem): *liška obecná*, *kyselina sírová*, speciálním typem jsou sousloví utvořená přívlastkem v podobě podstatného jména jako například *tetřev hlušec*. Příkladem sousloví utvořených přívlastkem neshodných jsou spojení jako *stav beztlíže* či *zákon zachování energie*.

F. Přenášení slovního významu

- Slova nebo slovní spojení utvořená na základě přenesení slovního významu vznikají buď na základě metafory, což je jazyková konstrukce, kdy se přenáší význam na základě vnější podobnosti (například *hlava rodiny*, *oko na punčoše*, *ucho hrnce*); anebo na základě metonymie, což je přenesení významu na základě vnitřní podobnosti (poslouchat *Bacha*, číst *Čapka*, *pozornost* ve smyslu daru, *Česko vede*). Jazykový postup, kdy se význam celku přenáší na jednotlivinu a naopak, se také označuje termínem synekdocha.

G. Přejímání slov z cizích jazyků

- K přejímání slov dochází při vzájemném kontaktu jazyků, a to směrem z jazyka modelového (výchozího) do jazyka replikujícího (přejímajícího). Způsobů, jak se slova přejímají, je několik:
 - a. Výpůjčky jsou taková slova, která se z modelového jazyka integrovala v podstatě v nezměněné formě. Výpůjčky se projevují hned v několika jazykových rovinách. Fonetické výpůjčky předpokládáme u německé populace, která v 10. století masově

přešla na české území – tyto výpůjčky se projevily jako palatalizace Němcům neznámá. Grafematická výpůjčka spočívá např. v adaptaci řecké abecedy ve staroslověnském písmu a následně v latině v moderní češtině. Dále známe morfematické výpůjčky v podobě cizích afixů jako -ismus, -ista či ultra-, super-ard. Nejčastějšími výpůjčkami jsou však výpůjčky lexikální, jako např. sweater → *svetr*, job → *job* i *džob*, business → *byznys*.

- b. Kalky jsou slova nebo slovní spojení, jež jsou doslovným překladem přejímaného výrazu, kdy replikující jazyk napodobuje strukturu přejímaného slova nebo slovního spojení za použití vlastních lexikálních prostředků. Kalků je stejně jako výpůjček několik druhů podle jejich charakteristiky: gramatické kalky se tvoří na základě morfologie modelového jazyka, jedná se například o německé *durch-setzen* → *pro-sadit*, anglické *comput-er* → *počít-ač*, *sky-scrap-er* → *mrako-drap* či latinské *su-spectus* → *pode-zřelý*. Sémantické kalky vznikají tak, že slova, jež mají už v modelovém jazyce přenesený význam, se se stejným významem přenesou do jazyka replikujícího: *mouse* → *myš* ve smyslu zařízení k ovládní počítače. Posledním typem jsou kalky frazeologické, které přebírají formální strukturu modelového slovního spojení, například *have a nice day* → *mějte hezký den*.

S přejímáním cizích slov úzce souvisí proces adaptace. Adaptace je průvodní projev výpůjček, kdy dochází buď k bezprostřednímu, anebo postupnému přizpůsobení gramatické, fonetické, syntaktické a morfologické formy přejatých slov tak, aby odpovídali systému replikujícího jazyka.

Podle míry adaptace rozlišujeme výpůjčky na pravé, tedy takové, které se do systému češtiny zařadily úplně, a mnohdy už ani nevíme, že dané slovo má cizí původ. Takovými výpůjčkami jsou například slova jako *barva*, *hřbitov*, *puška* či *rychtář*. Dále existují cizí slova, což jsou výpůjčky, které se do systému sice zařadily, ale kvůli jejich výslovnosti a grafické podobě je chápeme jako cizí (*geometrie*, *muzeum*, *totalita*). Posledním typem výpůjček jsou citátová slova. Jedná se o výrazy, které představují tzv.

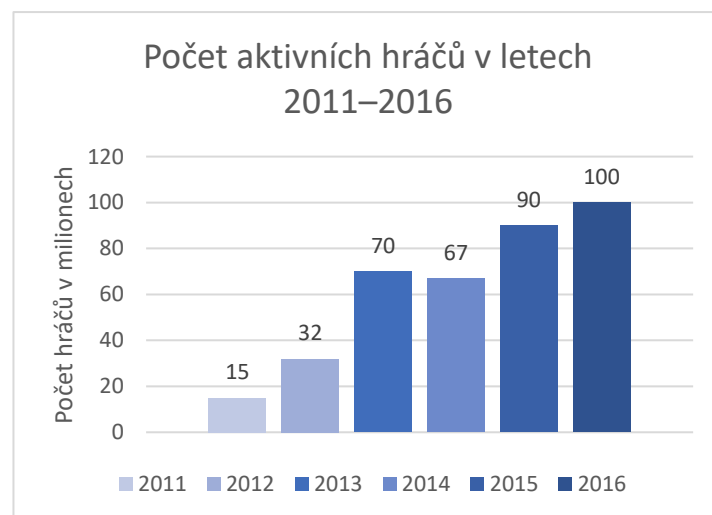
intelektualizační nástroje v komunikaci: *happy end, sex appeal, de facto, déjà vu, circa (cca)* či *know-how*. Jistým druhem přejatých citátových slov jsou také komunikační prostředky jako například *sorry* či *ok*.

Hranice mezi výpůjčkou a cizím slovem je mnohdy těžko rozpoznatelná či uchopitelná, a tak v současnosti uplatňuje spíše sociolingvistický pohled než formální výzkum. Rozdíl je v praxi patrný například ve slovnících – adaptované výpůjčky můžeme nalézt v etymologickém slovníku, kdežto cizí slova mají svůj vlastní slovník dedikovaný právě jim.

2. PRAKTICKÁ ČÁST

2.1 Materiály k výzkumu

Pro tento výzkum bylo třeba zvolit hru (a tím pádem herní komunitu), která je dostatečně relevantní. Po počátečním průzkumu herního trhu a velikosti jednotlivých komunit jsem se rozhodla, že je třeba použít nehranější hru světa. Co to však ale znamená? „Hranost“ hry lze měřit počtem hráčů, a to buď počtem celkovým, a nebo počtem hráčů aktivních. Rozdíl vyplývá již z označení – počet aktivních hráčů odpovídá lidem, kteří hru skutečně **aktivně** hrají, zatímco celkový počet zahrnuje všechny uživatele herních účtů či kopií daného titulu, kteří však již nemusí hru libovolně dlouho hrát. Proto se domnívám, že relevantnějším údajem je počet hráčů aktivních. V obou případech však na předních příčkách žebříčků figuruje jeden titul, a to sice League of Legends.



Graf 1 ¹¹

Na tomto grafu je patrné, že hráčská komunita League of Legends je skutečně obrovská a každoročně se rozrůstá. V září roku 2016 společnost vydávající League of Legends oznámila, že počet měsíčně aktivních hráčů přesáhl nepředstavitelných 100 milionů; a odhaduje se, že 80 tisíc z nich hraje v českém jazyce.

¹¹ Graf 1: Počet měsíčně aktivních hráčů v letech 2011–2016 (celosvětově),

zdroj: <https://www.statista.com/statistics/317099/number-lol-registered-users-worldwide/>

2.1.1 League of Legends

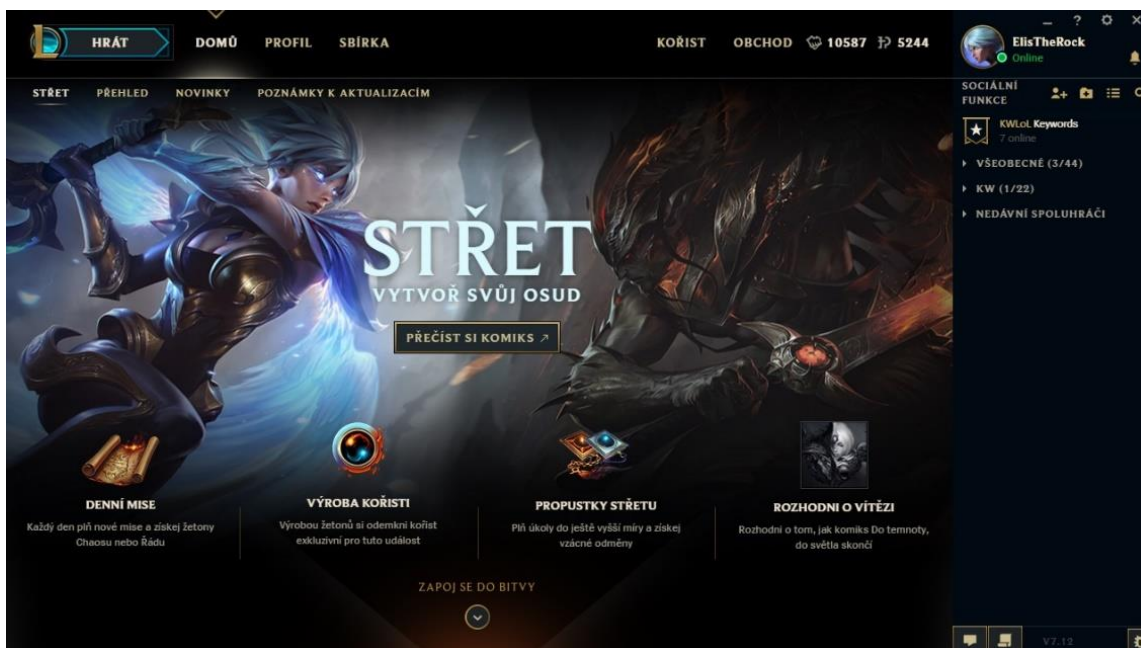
Hra League of Legends, mnohem častěji zkracováno na *lol* či *lolko*, pochází z dílny americké společnosti Riot Games, Inc. sídlící v kalifornském Los Angeles. Hra byla vydána v roce 2009. Jedná se o hru žánru MOBA, což je akronym termínu multiplayer online battle arena. Celá hra je zcela zdarma a společnost získává svůj kapitál z tzv. mikrotransakcí; jedná se o platby nízké hodnoty (50–1300 Kč), za které kupující získá pouze kosmetický obsah (obsah měnící vizuální stránku) či zrychlení získávání odměn, avšak ne žádnou výhodu ve hře; postup v hodnoceném žebříčku proto odráží skutečné schopnosti hráče, a nikoliv výši utracené sumy – tento princip se v herním žánru nazývá „free to play“ (zdarma ke hraní), a zároveň se nejedná o „pay to win“ (platbou k vítězství). Riot Games, Inc. vykázali za rok 2015 obrat ve výši 1,6 miliardy dolarů (asi 37,4 miliardy korun) a čínská společnost Tencent Holding Limited, vlastník Riot Games, Inc., za rok 2016 vykázala téměř 22 miliard dolarů (téměř 515 miliard korun).

V zápasech proti sobě stojí dva týmy hráčů. Nejběžnějším režimem, který se hraje i v hodnocené lize a na turnajích či mistrovstvích světa, je zápas dvou pětičlenných týmů na jedné pevně dané mapě s názvem Vyvolávačův žleb, kde každý hráč ovládá jednu ze 136 dostupných postav a cílem je zničit nepřátelský nexus, hlavní budovu základny. Hra je fyzicky rozdělena na servery v 12 regionech po celém světě (např. region Severní Amerika, Západní Evropa, Severní a východní Evropa, kam spadá Česká Republika, Čína, Rusko, Turecko atd.). Hrát se dá pouze v rámci daného regionu, nikoliv napříč mezi nimi. Každý region má svou hodnocenou ligu, jež se rozděluje na úrovně a divize. Nejvyšší úroveň je vyzyvatelská, ve které se nachází pouhých 200 nejlepších hráčů daného regionu. Tato úroveň je obnovována každých 24 hodin na základě dosaženého skóre.

League of Legends je jednou z nejsledovanějších a nejdotovanějších her v rámci profesionálních esportů, tedy elektronických sportů. Dvěma největšími turnaji je mistrovství světa pořádané na konci herní sezóny a Mid-Season Invitational (MSI) v polovině sezóny. Pro představu, o jak obrovské akce se jedná, lze uvést oficiální statistiky z letošního MSI: na dostupných oficiálních kanálech sledovalo turnaj včetně repríz 364 milionů unikátních diváků, z čehož ve špičce sledovanost vykázala 4,3 milionu diváků najednou. Finálové utkání mezi týmy SKT T1 a G2 sledovalo 2,5 milionu diváků současně. Dotace cen na loňském mistrovství světa činila 6,7 milionu dolarů, z čehož

původní výše organizátory poskytnuté částky dosahovala necelé třetiny (2,1 milionu) – zbytek částky pochází od hráčů a fanoušků prostřednictvím nákupů kosmetického obsahu zmíněného výše a dalších dárkových předmětů (tzv. merchandise). Bezkonkurenčně nejlepším regionem v League of Legends je současně Jižní Korea, která se pyšní trojnásobnými mistry světa a exportuje své talenty do týmů takřka po celém světě. Za nejlepšího hráče světa je považován jedenadvacetiletý Korejec Lee Sang-Hyeok, lépe známý pod svou herní přezdívkou Faker, který hraje na pozici středního lajnaře a tzv. „shot callera“ (v podstatě kapitán či taktik týmu) v týmu SK Telecom T1, v jehož čele obdržel titul trojnásobného světového šampiona jako jeden z pouhých dvou hráčů, kteří tento výkon kdy dokázali. Shodou okolností je druhý z těchto hráčů, Bengi, také v týmu SKT T1, a to na pozici džunglera. Jako zajímavost je možné uvést, že v profesionálním prostředí esportů se hráči, trenéři či komentátoři nenazývají svými civilními jmény, nýbrž svými herními přezdívkami. Tento trend patrně pramení z užívání herních přezdívek mezi samotnými Riotery, tedy zaměstnanci společnosti Riot Games, Inc.

Jelikož je League of Legends hrané globálně po celém světě, vydavatelé se nespokojili jen s původní anglickou verzí. V současnosti je hra dostupná v 17 světových jazycích: angličtina, španělština, jihoamerická španělština, brazilská portugalština, korejština, japonština, čínština, němčina, italština, francouzština, maďarština, rumunština, řečtina, turečtina, ruština, polština a čeština. Právě hráčů užívající českého herního klienta je podle odhadů 80 tisíc, a tak se lze domnívat, že skutečné číslo českých hráčů je ještě vyšší, neboť mohou používat klienta i v jiných jazycích, zejména v původní angličtině. League of Legends je tak skutečně nejhranější hrou i v České republice a navíc se jedná o hru vysoce kooperativní, kde komunikace s týmem hraje klíčovou roli, a právě z těchto důvodů jsem si ji zvolila jako nejlepší vzorek pro tento výzkum.



Herní klient League of Legends, kompletně lokalizovaný v češtině. Česky jsou jak všechny texty, tak dabingy postav.

2.1.2 Použité materiály

Materiály a texty použité v této práci jsem sama shromažďovala buď prostřednictvím oslovených hráčů, kterým bych tímto ještě jednou ráda poděkovala za jejich ochotu a vstřícnost, nebo pomocí médií přístupných online, zejména co se týče psaných komunikátů. Příloha obsahuje jak mluvené rozhovory, tak psané texty, ať už se jedná o příspěvky hráčů, či oficiálně vydané články a příspěvky společnosti Riot Games, Inc.

Jako zajímavost jsem v mluvených komunikátech ze zápasu doplnila záznamy o text psaný konkrétními mluvčími přímo ve hře, kdykoliv to bylo možné. Na rozdíl od své bakalářské práce se tentokrát jedná pouze o komunikáty, kterých jsem se osobně neúčastnila, abych naprosto eliminovala možnost ovlivnění jednotlivých mluvčích. Psané příspěvky hráčů a veškeré zmíněné články pochází převážně z oficiální webové stránky League of Legends¹², některé diskuzní příspěvky jsem čerpala z patrně nejnavštěvovanější neoficiální webové stránky věnované League of Legends, webu Try Hard¹³.

¹² <http://eune.leagueoflegends.com/cs>

¹³ <https://tryhard.cz/c/league-of-legends>

2.2 Metodologie

Na úvod kapitoly metodologie je nutno uvést, že zkoumání sociolektu hráčů počítačových her z pohledu lingvisty skýtá jedno závažné úskalí. Jeho mluvčí totiž zůstávají pod rouškou anonymity, a to jak v psaných textech, tak v mluvených komunikátech. Nelze tedy s naprostou přesností specifikovat jednotlivé mluvčí na základě jejich věku, často ani lokality, sociálního postavení, vzdělání atp. V případě mluvených komunikátů můžeme určit jedině pohlaví a fakt, že se v konkrétních případech představené přílohy jedná o mladší ročníky asi do 30 let a na základě dialektologických rysů lze uvažovat o jednom z mluvčích jakožto o Moravanovi, tím jsou však veškeré nástroje pro bližší charakteristiku vyčerpány.

V případě textů psaných nastupuje ke slovu stylistika ve významu určitého záměru – texty na diskuzních fórech zpravidla bývají napsané s odstupem času, jsou tedy předem promyšlené. Můžeme v nich sledovat gramatickou zdatnost jedince, v případě užívání rodu také pohlaví či dialektologické prvky. Pokud svůj věk však pisatel neuvede, odpadá zde jakákoliv možnost jej určit.

Texty v příloze jsou rozděleny podle dvou základních kategorií na texty mluvené (obohacené o texty psané přímo v kontextu daného zápasu – kromě hlasového chatu týmu prostřednictvím speciálního programu se přímo ve hře nachází i chat psaný, který může podle zvoleného příkazu vidět pouze hráčův tým, nebo všichni hráči v zápasu) a texty psané; ty jsou dále rozděleny na výroky hráčů a oficiální příspěvky Riot Games, Inc.

V případě mluveného komunikátu jsem do přílohy uvedla jeden celý hodinový zápas od fáze načítací obrazovky až po vítězství sledovaného týmu. V příloze jsem neuváděla 100 % probíhající komunikace, neboť malé části nebyly nijak prospěšné tomuto výzkumu (neobsahovaly žádné sledované mluvenostní jevy jako herní výrazy či jména postav). Jelikož budu texty zkoumat z řady lingvistických hledisek, zvolila jsem kvůli přehlednosti a univerzalitě velmi jednoduchý přepis. U mluvených komunikátů jsem se rozhodla nepoužívat na celý záznam českou fonetickou transkripci, neboť by mi takový přístup ztížil práci ve všech kapitolách kromě pohledu fonetického, ve kterém však samozřejmě k této metodě přistoupím. Mnou zvolený přepis se snaží následovat především použitou výslovnost („štyry“ namísto „čtyři“ atp.), ale zároveň nezohledňuje spodobu znělosti či tvrdá a měkká i v případě cizích slov.

U psaných textů jsem do přílohy z důvodu úspory místa uvedla pouze příspěvky bez hlavičky či ostatních informací k příspěvku náležících, ale celou podobu příspěvku

vedu v kapitole stylistiky, kde je členění textu jedním z předmětů mého zkoumání. Do psaných textů v příloze jsem nijak nezasahovala a použila jsem je přesně tak, jak byly napsány svými autory – zn. bez jakýchkoliv úpravy stylu, gramatiky či formulací.

Obecně lze tedy říci, že jsem se rozhodla zvolit zobecňující metodu zápisu, která bude jednoduchým, univerzálním a jasným způsobem použitelná pro všechny aspekty mého zkoumání, a bude-li některý lingvistický pohled vyžadovat konkrétní metodu přepisu či postupu, použiji tyto v té dané kapitole, avšak ne v obecném přepisu v přílohách.

2.3 Lingvistický rozbor

V této kapitole přistoupím k praktickému rozboru sledovaného sociolektu na základě získaných znalostí a zkušeností z předchozího studia. Každá podkapitola se věnuje jednomu lingvistickému odvětví a bude sledovat rozdílnou problematiku. Podkapitol je celkem šest a jsou rozděleny podle jednotlivých odvětví; jedná se o podkapitoly Morfologie, Fonetika, Lexikologie, Stylistika, Syntax a Slovo tvorba. Některé lingvistické pohledy spolu více či méně souvisí, a tak je možné, že se určitá konkrétní problematika bude zkoumat vícekrát, avšak z jiného pohledu.

Tento praktický rozbor vychází jednak z nastudování teoretické části této práce a z dostupné odborné literatury, a také z mých vlastních vědomostí všech zmíněných lingvistických okruhů, jež jsem získala za celou dobu svého studia na Jihočeské univerzitě v Českých Budějovicích. Pokusím se využít veškeré znalosti, které jsem si jako student bohemistiky osvojila, a aplikuji je na danou problematiku výzkumu sociolektu hráčů počítačových her.

2.3.1 Morfologie

Výzkum morfologie sociolektu hráčů počítačových her skýtá pravděpodobně tu nejzajímavější část z pohledu lingvistiky. Ve svém bádání se pokusím zjistit, jaké morfematické prostředky si mluvčí volí při přejímání a adaptaci anglicismů. Předpokládám, že ke kořenům anglického původu budou mluvčí připojovat české afixy, a to zejména sufixy. Téma morfologie velmi úzce souvisí se slovtvorbou a slovtvornými procesy a v menší míře také s fonetikou (např. nulové koncovky často vedou ke spodobě znělosti) a lexikologií (pomocí afixů jsou slovům přiřazovány mluvnické kategorie jako slovní druh, rod, číslo atp.), proto se domnívám, že by měl být morfologický průzkum a morfematický rozbor na prvním místě.

Největší pozornost věnuji takovým slovům, jež mají cizí (anglický) původ. Zajímá mne, jaké afixy se k cizímu kořeni připojují. Vycházím především ze sebraných materiálů v přílohách, avšak bude-li to nutné, příklady doplním o výrazy běžně používané komunitou, vysledovatelné v komunikaci mluvené i psané. Jako na první okruh se podívejme na podstatná jména.

Většina podstatných slov byla do češtiny přejata jako mužský rod. To si vysvětluji tím, že tato slova často končí souhláskou – nutno zdůraznit, že se jedná o fonetický konec anglické výslovnosti, nikoliv o grafickou formu –, která v češtině „simuluje“ nulovou koncovku v nominativu. Podle toho také probíhá skloňování a s ním související formální transformace grafické podoby, kdy se ke kmeni přidávají finální tvarotvorné sufixy, v případě podstatných jmen jde o pádové koncovky. Mezi taková slova patří například následující výrazy.

2.3.1.1 Podstatná jména

Mužský rod neživotný typu hrad:

achievement → *achievement-0* (2. pád -u, mn. č. -y; dosažení úspěchu)

ban → *ban-0* (2. pád -u, mn. č. -y; zákaz)

buff → *buff-0* (2. pád -u, mn. č. -y; posílení)

gank → *gank-0* (2. pád -u, mn. č. -y; přepad lajny)

item → *item-0* (2. pád -u, mn. č. -y; předmět)

kill → *kill-0* (2. pád -u, mn. č. -y; zabití nepřítele, v LoL tvz. zářez)

nerf → *nerf-0* (2. pád -u, mn. č. -y; oslabení)

pick → *pick-0* (2. pád -u, mn. č. -y; výběr)
ranked → *ranked-0* (2. pád -u, mn. č. -y; zkráceně ranked game, hodnocená hra)
report → *report-0* (2. pád -u, mn. č. -y; nahlášení hráče za nevhodné chování)
silver → *silver-0* (2. pád -u, pouze jednotné číslo, označení stříbrné úrovně v lize)
teamwork → *teamwork-0* (2. pád -u, pouze jednotné číslo; spolupráce)
topic → *topic-0* (2. pád -u, mn. č. -y; téma)

mid, top, bot* → *mid-0, top-0, bot-0* (2. pád -u, pouze jednotné číslo; zkráceně mid/top/bot lane, středová, horní a spodní lajna)

* Výraz *bot* je víceznačné slovo, může totiž znamenat také automatického bota či robota, tedy herní postavu, která je ovládána umělou inteligencí herního programu, nikoliv člověkem. Výraz *bot* ve smyslu tohoto robota se stává životným, a tak se mění i skloňování jeho paradigmatu na *bot-0* (2. pád -a, mn. č. -i; dubletní -ové se nepoužívá)

Mužský rod neživotný typu stroj:

flash → *flash-0* (2. pád -e, pouze jednotné č.; kouzlo Skok)
push → *push-0* (2. pád -e, pouze jednotné č.; zatlačení lajny)

Mužský rod životný typu pán:

champ → *champ-0* (2. pád -a, mn. č. -ové; zkráceně champion, šampion)
minion → *minion-0* (2. pád -a, mn. č. -ové i -i; tzv. poskoci)
noob → *noob-0* (2. pád -a, mn. č. -ové; nezkušení hráči či nováčci)
shotcaller → *shotcaller-0* (2. pád -a, mn. č. -ové i -i s palatalizovaným r → ř)
smurf* → *smurf-0* (2. pád -a, mn. č. -ové; vlastník smurf účtu)
support → *support-0* (2. pád -a, mn. č. -ové i -i; tzv. role podpory)

* Výraz *smurf* je stejně jako výraz *bot* víceznačný. Může označovat jak majitele účtu, tak samotný účet. Jedná-li se proto o označení účtu, mění se životnost podstatného jména na neživotnou, a tím se mění také skloňování a pádové koncovky na *smurf-0* (2. pád -u, mn. č. -y).

V této části se zaměříme na ženský rod. U feminin již dochází k většímu morfologickému zásahu, neboť se k nominativu v češtině již připojuje viditelný sufix, jenž mění nejen grafickou podobu, ale také výslovnost daného výrazu.

farm → *farm-a* (2. pád -y, pouze jednotné číslo; skóre za zabitě poskoky)

ward → *ward-a* (2. pád -y, mn. č. -y; totem umožňující vidění)

Zvláštní případy, kdy původní výraz již nekončí na souhlásku, ale na samohlásku:

ability → *abilit-y* (množné číslo; schopnosti), velmi speciální a jazykově zajímavý případ, kdy se koncové *y* anglického singuláru do češtiny adaptovalo jako koncovka množného čísla nominativu feminina podle vzoru žena, čemuž odpovídá i následné skloňování *abilit-a* (2. pád -y)

invade → naprosto stejný případ jako výraz *late*; *invad-u* (2. pád, mn. č. -y; vpád do nepřátelské džungle)

late → jako u výrazu *wave*, nominativ zůstává zachován, avšak koncové *e* je nahrazeno pádovou koncovkou; v tomto případě se však nejedná o ženský, nýbrž mužský neživotný rod *lat-u* (2. pád, pouze jednotné číslo; pozdní fáze hry)

wave → nominativ zůstává stejný, avšak koncová samohláska *e* je nahrazena pádovými koncovkami *wav-u* (ženský rod, 2. pád, mn. č. -y; vlna poskoků)

Jako příklad středního rodu může posloužit tento výraz:

combo → *comb-o* (2. pád -a, mn. č. -a; kombinace) – v tomto případě se koncové *o* přeměnilo na pádovou koncovku nominativu středního rodu podle vzoru město

Zmíněné výrazy považuji takřkajíc za základní, neboť až na výjimky se slovtvornou příponou -k- u ženského rodu nedošlo k žádnému narušení či transformaci kořene či původního základového slova. Nyní bych chtěla prozkoumat další podstatná jména, která buď z výše zmíněných výrazů vycházejí pomocí slovtvorných procesů a formantů, o

nichž se zmíním v kapitole Slovo**t**vorba, a nebo ke kořeni přidávají více afixů, načež je změna více patrná.

Případy, kdy se ke kořeni připojuje slovo**t**vo**r**ná přípona:

blue (buff) → *blú-čk-o* – v tomto případě se jedná o hláskovou alternaci slovo**t**vo**r**né přípony středního rodu *-k-*

boost → *boost-ěň-í* – připojení hláskové alternace slovo**t**vo**r**né přípony *-n-*, kdy dochází k palatalizaci *t* → *t'* a k příponě se připojuje hláska *e*

enemy → *enem-ák-0* – od kořene odpadá koncové *y* a nahrazuje se českou slovo**t**vo**r**nou příponou *-ák*

mastery → *master-k-a* (2. pád *-y*, mn. č. *-y*; specializace) – stejný případ jako u níže uvedeného příkladu *potka*

mid-ař-0, *top-ař-0*, *bot-ař-0* – k již zmíněným kořenům *mid-*, *top-* a *bot-* byla připojena slovo**t**vo**r**ná přípona *-ař-*

noob-áč-e-k-0 – ke kořeni *noob* je připojena slovo**t**vo**r**ná přípona deminutiv druhého stupně

pot → *pot-k-a* (2. pád *-y*, mn. č. *-y*; lektvar) – zde se ke kořeni *pot-* nejprve připojila slovo**t**vo**r**ná přípona *-k-* a až poté pádová koncovka *-a*

red (buff) → *red-k-o* – jako v případě výrazu *blůčko* se jedná o připojení slovo**t**vo**r**né přípony *-k-*, tentokrát v základním stavu

2.3.1.2 Slovesa

Poslední zkoumanou problematikou je morfematika sloves. Pokusím se vyzkoumat, zda mají jednotlivá verba pouze jeden typ a časují se podle jedné slovesné třídy, popřípadě je-li možné sloveso časovat více způsoby. Chci také prozkoumat vidy sloves, zda existují nějaké vidové dvojice a také jestli existuje nějaká tendence, podle které slovesné třídy se slovesa časují. Slovesa budu uvádět ve tvarech, ve kterých jsem je zachytila v textu, abych zdokumentovala jejich užívání v písemně i mluveně zachycených formách. K analýze opět použiji morfematický rozbor.

afk-ova-l-i – kořen *afk-* má původ v iniciálové zkratce AFK (away from keyboard; nejsem u klávesnice), k němu se připojuje kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-ova-* (typ *kup-ova-t*), nefinální tvarotvorná přípona přičestí činného *-l-* a na závěr finální rodová koncovka *-i*

ban-uj-i – kořen *ban-*, k němu se připojuje kmenotvorná přípona přítentní slovesné třídy *-(u)je-* (typ *kup-uje-0*) ve tvaru *-uj(-0-)* a sloveso je zakončeno finální osobní tvarotvornou koncovkou *-i*

za-ban-ova-l-0 – tento tvar uvozuje slovotvorná předpona *za-*, následuje kořen *-ban-*, poté kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-ova-* (typ *kup-ova-t*), dále nefinální tvarotvorná přípona přičestí činného *-l-* a nakonec finální tvarotvorná rodová přípona v podobě nulové koncovky značící 3. osobu mužského rodu jednotného čísla

boost-nu-l-0 – na kořen *boost-* se připojuje kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-nu-* (typ *tisk-nu-l-0*), nefinální tvarotvorná přípona přičestí činného *-l-* a nakonec finální rodová nulová koncovka 3. osoby mužského rodu jednotného čísla; toto sloveso odkazuje na posilování hráčů v hodnoceném žebříčku, a to zejména třetí osobou (například když hráč z nejnižší bronzové úrovně v žebříčku vystoupá za pomoci hráče z mnohem vyšší diamantové úrovně – lepší hráč zpravidla odvede všechnu práci a „boostnutý“ hráč se ocitne sice na vyšší úrovni, ale jeho skutečné dovednosti tomu neodpovídají)

vy-boost-i-l-0 – před kořenem *-boost-* se nalézá slovotvorná předpona *vy-* a z druhé strany se ke kořeni připojuje kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-i-* (typ *pros-i-l*), následuje nefinální tvarotvorná přípona přičestí činného *-l-* a dále finální rodová nulová koncovka indikující 3. osobu mužského rodu jednotného čísla

dodg-nou-t – ke kořeni *dodg-* se připojuje kmenotvorná přípona *-nou-* (typ *tisk-nou-t*) a tvar je zakončen finální tvarotvornou infinitivní koncovkou *-t*; kořen *dodg-* vychází z anglického *dodge*, tedy vyhnout se něčemu

farm-i-t – na kořen *farm-* navazuje kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-i-* (typ *pros-i-l*) a slovesný tvar je zakončen finální tvarotvornou infinitivní koncovkou *-t*

flam-i-l-0 – ke kořeni *flam-* je připojena kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-i-* (typ *pros-i-l*), dále nefinální tvarotvorná přípona přičestí činného *-l-* a nakonec finální rodová nulová koncovka indikující 3. osobu mužského rodu jednotného čísla; kořen *flam-* má původ v anglickém *flame* (podstatné jméno i sloveso) ve významu vztekat se

gank-nou-t – ke kořeni *gank-* se připojuje kmenotvorná přípona *-nou-* (typ *tisk-nou-t*) a tvar je zakončen finální tvarotvornou infinitivní koncovkou *-t*

ne-gank-uje-0 – tento tvar slovesa uvozuje slovotvorná předpona *ne-*, která se váže na kořen *-gank-*, k němu se následně připojuje kmenotvorná přípona přítomné slovesné třídy *-(u)je-* (typ *kup-uje-0*) a celý tvar je zakončen finální osobní příponou v podobě nulové koncovky

group-ova-t – ke kořeni *group-* se připojuje kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-ova-* (typ *kup-ova-t*) a finální tvarotvorná infinitivní koncovka *-t*; kořen *group-* vychází z anglického *group* a má význam shlukovat se, jednat ve skupině

miss-l-a – na kořen *miss-* se připojuje nefinální tvarotvorná přípona přičestí činného *-l-* a na závěr finální rodová koncovka *-a*; kořen pochází z anglického *miss*, tedy minout

na-feed-i-t – ke kořeni *-feed-* se napojuje slovotvorná předpona *na-* a následuje kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-i-* (typ *pros-i-l*) s finální tvarotvornou infinitivní koncovkou *-t*; kořen *-feed-* má původ v anglickém slovese *feed* ve významu záměrně umírat a tím posilovat nepřítele

nerf-nou-t – ke kořeni *nerf-* se připojuje kmenotvorná přípona *-nou-* (typ *tisk-nou-t*) a slovesný tvar je zakončen finální tvarotvornou infinitivní koncovkou *-t*

ne-tryhard-i-l-o – tento slovesný tvar je uvozen slovotvornou předponou *ne-*, následuje kořen *-tryhard-*, na nějž se připojuje kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-i-* (typ *pros-i-l*), následuje nefinální tvarotvorná přípona přičestí činného *-l-* a na závěr finální rodová koncovka *-o*; český kořen pochází z anglické složeniny *try-hard* ve významu velmi se snažit

ping-uj-u – na kořen *ping-* opět navazuje kmenotvorná přípona přítomní slovesné třídy *-(u)je-* (typ *kup-uje-0*) ve tvaru *-uj(-0-)* a sloveso je zakončeno finální osobní tvarotvornou koncovkou *-u*; kořen *ping-* vychází z anglického *ping* a označuje vysílání herního signálu spoluhráčům

pře-komb-i-l-i – tvar začíná slovotvornou předponou *pře-*, pokračuje kořenem *-komb-* a dále kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-i-* (typ *pros-i-l*), následuje nefinální tvarotvorná přípona přičestí činného *-l-* a nakonec finální rodová přípona *-i*; kořen tohoto slovesa je již zmíněn ve stati o podstatných jménech, ale pro lepší představu jistě stojí za zmínku jeho význam: *překombit* znamená použít až moc schopností najednou

push-nou-t – ke kořeni *push-* se připojuje kmenotvorná přípona *-nou-* (typ *tisk-nou-t*) a slovesný tvar je zakončen finální tvarotvornou infinitivní koncovkou *-t*; kořen vychází z anglického *push* ve významu vyvinout tlak na lajnu a zničit tak, pokud možno, nepřátelské věže

push-uje-0 – přítomní tvar výše uvedeného slovesa; ke kořeni *push-* se připojuje kmenotvorná přípona přítomní slovesné třídy *-(u)je-* (typ *kup-uje-0*) a celý tvar je zakončen finální osobní příponou v podobě nulové koncovky

report-nu-l-0 – ke kořeni *report-* se připojuje kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-nu-* (typ *tisk-nu-l-0*), nefinální tvarotvorná přípona přičestí činného

-l- a nakonec finální rodová nulová koncovka 3. osoby mužského rodu jednotného čísla

steal-nu-l-0 – stejný morfematický případ jako sloveso uvedené výše; ke kořeni *steal-* se opět připojuje kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-nu-* (typ *tisk-nu-l-0*), nefinální tvarotvorná přípona přičestí činného *-l-* a na závěr finální rodová nulová koncovka 3. osoby mužského rodu jednotného čísla; kořen vychází z anglického *steal* se stejným významem krást

support-i-t – na kořen *support-* se napojuje kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-i-* (typ *pros-i-l*) s finální tvarotvornou infinitivní koncovkou *-t*; sloveso *supportit* přímo souvisí s termínem *support* zmíněným výše, vyjadřuje tedy stav, kdy hráč vykonává roli podpory

ward-i-t – další sloveso s morfematickým systémem kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-i-* (typ *pros-i-l*) s finální tvarotvornou infinitivní koncovkou *-t*, které se připojují ke kořeni *ward-*; toto sloveso souvisí s výše uvedeným výrazem *warda* a znamená umíst'ovat na mapě totemy pro lepší rozhled

vard-uj-0-0 – rozkazovací způsob varianty slovesa *wardovat* se stejným kořenem jako sloveso předchozí sloveso *wardit*; ke kořeni je připojena kmenotvorná přípona prezntní slovesné třídy *-(u)je-* (typ *kup-uje-0*) ve tvaru *-uj*, za tou se vyskytuje nefinální tvarotvorná přípona imperativu v podobě *-0-* a až za touto příponou je další přípona, tentokrát finální osobní přípona v podobě nulové koncovky

vard-uje-0 se – v tomto případě se ke kořeni *vard-* (dubletní grafická podoba *ward-*) opět připojuje kmenotvorná přípona prezntní slovesné třídy *-(u)je-* (typ *kup-uje-0*) a celý tvar je zakončen finální rodovou příponou v podobě nulové osobní koncovky a celý tvar je obohacen o zvrtné zájmeno *se*

z-rekt-i-t – tento slovesný tvar začíná slovotvornou předponou *z-*, pokračuje dále kořenem *-rekt-* a na ten se následně připojuje kmenotvorná přípona infinitivní slovesné třídy *-i-* (typ *pros-i-l*) s finální tvarotvornou infinitivní koncovkou *-t*; kořen *-rekt-* pochází z anglického *rekt* (*wrecked*) ve významu 1. dostat na frak či 2. dát někomu na frak, v tomto případě se jedná o druhý význam

Posledním tématem, které bych v kapitole věnované morfologii chtěla probrat, je výraz *e-mail* a můj osobní pohled na jeho užívání. Pětičlenná česká lingvistická skupina oficiální lokalizace *League of Legends* se na můj podnět sešla, abychom probrali stav kodifikace tohoto termínu označující elektronickou poštu. Domnívám se totiž, že používání *e* s pomlčkou je pro grafickou podobu v češtině krajně nepřirozené. Jak je možné vysledovat z úzu běžných uživatelů, jen hrstka lidí se uchyluje ke kodifikované variantě, většina mluvčích se však kloní k jednodušší a mnohem přirozenější verzi *email*. Jednohlasně jsme se na tomto faktu shodli a rozhodli jsme se, že se všechny oficiální texty stanou průkopníkem v boji za rychlejší změnu normy. Ten samý případ souvisí i s výrazem *esporty* (elektronické sporty), *eshop* a dalšími. Jako lingvista nevidím sebemenší důvod k tomu, aby se *z e* jako elektronický nestala běžná předpona cizího původu, stejně jako skupiny *super-*, *ultra-*, *kvazi-*, *semi-* atp.

Jako nejběžnější argument proti se mezi běžnou i odbornou veřejností šíří myšlenka, že slovo *email* v češtině přece již existuje, a tak jej nelze kodifikovat. S tímto argumentem zásadně nesouhlasím, neboť by tím jeho zastánci popřeli skutečnost, že v jazyce (a to nejen v češtině) existuje nepřeborné množství slov, které mají jednu grafickou či fonetickou podobu, ale jejich sémantický význam se liší, což je jednoznačně a na první pohled jasné z kontextu. Pokud například někoho požádám, aby mi poslal *email*, rozhodně si nemyslím, že mi dotyčný pošle poštou plechovku nátěrového laku. Proto doufám, že se někdy v budoucnu otevře diskuze na toto téma, neboť jsem přesvědčená, že slovo *e-mail* nemá v českém prostředí velkou životschopnost. A pokud ano, tak pouze důsledkem toho, že jeho existenci a užívání jsme vynutili ukotvením v kodifikaci.

Na závěr této podkapitoly lze uvést shrnutí. Základní kořeny slov se z největší míry tvoří připojením nulové koncovky. Toto téma ještě podrobněji rozeberu v podkapitole Slovtvorba. Přijetím nulové koncovky se daný nově vzniklý kořen přesunuje do morfologického systému češtiny a lze s ním nadále pracovat a tvořit slova a tvary. Vzniklé kořeny a základová slova dále navazují nefinální přípony, a to především slovtvorné v případě substantiv, a dále kmenotvorné s tvarotvornými v případě sloves.

Podstatná jména spadají z velké části k mužskému neživotnému rodu podle vzoru hrad a podle sémantického významu některých slov se mění i jejich forma (životnost u podstatných jmen mužského rodu či číslo). U sloves převládá tendence zařazovat nová slova především do slovesných tříd -ova- typu kupovat a -i- typu prosit. Slovesa se stejným kořenem mohou dokonce tvořit dubletní tvary podle obou typů tříd (-ovawardovat X -i- wardit). Dále slovesa mohou tvořit vidové dvojice (nedokonavé *pushnout* X dokonavé *pushovat*) v závislosti na sémantickém významu, a tento proces probíhá buď za použití kmenotvorných přípon, nebo také slovtvorných předpon (*nafedit*).

V této podkapitole jsem se věnovala výhradně pojmenováním s cizím kořenem, neboť jsem chtěla vysledovat, jakým způsobem se do českého morfologického systému tyto kořeny adaptují. Tento proces jsem zachytila a zdokumentovala na představených případech. V rámci mluvy hráčů počítačových her však vznikají nová slova i s českými kořeny, těm se ale budu věnovat taktéž v podkapitole Slovtvorba.

2.3.2 Fonetika

Problematiku fonetiky a gramatiky v adaptaci výpůjček zmiňuje Jiří Rejzek ve svém článku v Naší řeči z roku 1993, avšak i po téměř 25 letech je stále velice aktuální. Největší úskalí se skrývá ve skutečnosti, že grafická a zvuková podoba anglických slov se často velmi liší. Rejzek si pokládá otázku, zda přejatá anglická slova počest'ovat, či zachovat jejich původní podobu. Původní pravopis působí v českém prostředí velmi rušivě a nesourodě. Největší problém spatřuji v tom, že pro člověka neznalého angličtiny je takové slovo foneticky zcela neprůhledné. Podle Rejzka je však tendence ke grafické adaptaci natolik silná, že se k ní velmi často přistupuje.

Od začátku výzkumu jsem očekávala, že fonetická stránka mluvčích, přesněji výslovnost adaptovaného lexika, nebude jednotná. Co mne však překvapilo, byl fakt, do jaké míry tato nesourodost sahá. Podívejme se na největší překvapení, které můj průzkum ukázal. Ve hře se lze v současnosti vybírat ze 136 šampionů a šampionek (hratelných postav), a každý z nich má své jméno, které se ve hře objevuje v psané i mluvené formě. Předpokládala jsem tedy, že tato jména nebudou skýtat žádná úskalí, neboť existuje jejich oficiální „předloha“. K mému velkému překvapení jsem však při výzkumu zjistila, že ani oficiální předloha jména nezaručuje jednotný úzus mezi uživateli, jak se můžeme přesvědčit v příkladech z přílohy:



A. Šampionka Jinx [žjinks]

Tři z pěti mluvčích toto jméno vyslovují podle původní výslovnosti, tedy s [ž] na začátku.

5: [ja:sem o: pe: **žjinks**fi:t]

1: [treš prvni: a **žjinks** hnet zanim]

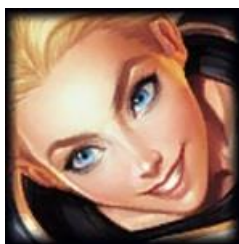
4: [hej ka:mo, mysme ještě nemněli fajt, kdeby byla **žjinks**, sna:ma]

Ovšem v první zmínce se mluvčí č. 2 dopouští plného počestění podle grafické podoby, a to hned dvakrát za sebou:

2: [**jjinks!** uťi:kej, **jjinks**]

Avšak poté, co slyší své spoluhráče po čas zápasu vyslovovat jméno jinak, se nakonec sám k anglické výslovnosti připojí:

2: [**žjinks**, ultinu!]



B. Šampionka Lux [luks]

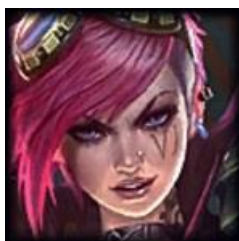
V oficiálním českém dabingu: [skoro jemito i li:to, **luks**]

V případě šampionky Lux jsem očekávala, že budou mluvčí i přes českou verzi spíše používat anglickou výslovnost [lʌks]. K mému překvapení však jednomyslně používali počestělou výslovnost s [u]:

2: [dyš tam **taluks** vu:bec nebyla]

4: [aja: ne– aja: nemam manu, abyx zabil to, manu abyx zabil **luksku**]

3: [a ta **lukska**?]



C. Šampionka Vi [vaj]

V oficiálním českém dabingu: [teť budu hrďinka ja:, **vaj**]

Na tomto příkladu je zcela patrné, jak se hráči nechávají ve výslovnosti ovlivnit většinou. Právě zde lze také uvažovat o tom, že psaná podoba jména Vi je pro češtinu natolik silná, že ovlivňuje mluvčí ještě více než oficiální výslovnost. V zápase byla situace následující:

Mluvčí č. 3 a 4 jméno zmiňují jako první a sledují výslovnost [vaj]:

4: [hej ka:mo baxa. hej ti:mo da:vejsi baxa **navaj**]

3: [hm, nojo no, **vaj**]

Poté však nastupuje mluvčí č. 2 s českou výslovností [vi:]. Prodloužené [i:] přičítám lepší možnosti artikulace a zároveň také zdůraznění měkkého *i*. V tuto chvíli je možné uvažovat o tom, že mluvčí č. 2 není zcela vzdělán v angličtině, neboť je to již druhé jméno, které zcela počestňuje. V prvním případě se však přiklonil k většinové výslovnosti svého týmu a nechal se ovlivnit; v tomto případě je však situace zcela opačná:

2: [tyvoe nekrmeji:, vi:teže **vi:se** vevolni: pri:rod'e nekrmi:]

1: [hele aleta **vi:** je fpi:či jako, jesli bude fi:dovat]

V tento okamžik mluvčí č. 3 přechází z anglické výslovnosti na českou:

3: [nojasni: ne, ku:li jednomu kilu tyvole tam, volevi: dostane další: dabl, vole]

5: [ja:se stebe poseru, vi:]

V následujícím okamžiku z anglické výslovnosti na českou přechází i mluvčí č. 4:

4: [atyvoe tavi:– ta, ta luksa, toje prost'e lakr jak něco]

2: [mňeli bysme. a baxa navi:!]

5: [baxa navi:! baxa navi:!]

Poslední odchylkou od výslovnosti je podoba s krátkým [i], kterou v jednom případě zvolila mluvčí č. 5:

5: [počkej, ja: vardnu barona. a vi byla na midu.]



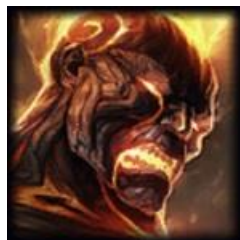
D. Šampion Thresh [treš]

V tomto případě jednoznačně převládá česká výslovnost. Fonetická adaptace anglického fonému [θ] přeměnila tuto hlásku na české [t]. Adaptace fonému [θ] však v češtině není zcela jednotná, můžeme se setkat s dvojitou podobou; již zmíněné [t], ale také [s] (herec Will Smith → [vil smis] atd.). V případě tohoto konkrétního jména se domnívám, že grafická podoba s velkým T na začátku slova společně s jednodušší výslovností (treš X sreš) zapříčinila adaptaci na [t].

1: [treš prvni: ažinks hnet zanim]

4: [poť treši, fšexno toje natobje]

3: [(nesrozumitelné) mejňi:m toho treše]



E. Šampion Brand [brent]

U jména tohoto šampiona převládá ve 100 % případů anglická výslovnost s [e]. Tendence je tedy v naprostém rozporu s dosud sledovaným trendem držet se grafické podoby (Lux, Vi, Thresh).

3: [ty vole, ja: mňel pravdu. brent de za– brent, brent de suporta]

1: [ale **brent** je o: pe: saport. tady– tady (nesrozumitelné) ti mu:že povi:dat]

5: [tag dršte odemňe **brenda** da:l]

Díky poslednímu uvedenému příkladu můžeme sledovat, že u tohoto jména probíhá asimilace znělosti [d] → [t] v nominativu na konci slova, ale v jiných pádech se [d] zachovává.



F. Šampion Teemo [ti:mo]

Poměrně průhledným názvem z pohledu fonetiky je šampion Teemo. Grafické zdvojené e není Čechům natolik cizí, a tak je toto jméno konzistentní s anglickou podobou.

4: [hej **ti:mo** da:vejsi baxa navaj]

4: [co ten **ti:mo** natopu, typi:čo, takovej členžr farma typi:čo]



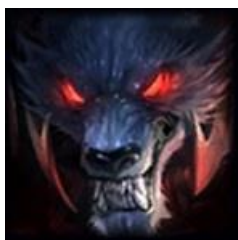
G. Šampionka Illaoi [ilaoj]

Vlastní jméno této šampionky je foneticky poměrně průhledné, jediným problémem může být nepřirozenost samohlásek [a] a [o] vedle sebe a zakončením této skupiny souhláskou [j], což může vést ke ztížené artikulaci. I z tohoto důvodu se domnívám, že si mluvčí volí zkomolené formy:

1: [ilaoj–]

2: [alejako řeknu va:m jejix, ti. **Iljanoj** ma: nula vi:her, dvje prohri, k d a ma: tři deset tři pjet.]

3: [xybi: ten, jo, **ilaoš**]



H. Šampion Warwick [vorvik]

Toto jméno může představovat výzvu především v první slabice. Původní anglické ['wɔrwɪk] totiž grafém *a* přejímá jako foném [ɔ], který do češtiny přebíráme jako [o], nicméně vizuální síla grafému

může vést k fonetické adaptaci na [a]¹⁴. Adaptace obouretných [w] nepředstavuje problém, tyto souhlásky nahrazujeme jednoduchým retozubným [v].

2: [*i vavrikovo ultinu?*]

4: [*vorvikovo, tose mi zda:, že ne*]

V této ukázce se opět setkáváme s tím, že mluvčí č. 2 nesprávně vyslovuje šampionovo jméno, tentokrát přehozením hlásek *v* a *r*. Mluvčí č. 4 se však i přesto drží anglické výslovnosti.

Pojďme se nyní od vlastních jmen šampionů přesunout k obecným pojmenováním. Jako příklad nejednotného trendu lze uvést výraz džungler (anglicky jungler ['dʒʌŋgələr]; hráč na pozici v džungli). Toto slovo se adaptovalo podle své fonetické podoby, ne však zcela jednoznačně. Oficiální prameny používají již zmíněnou počestělou formu [žungler], avšak skutečný úzus napovídá, že se mluvčí uchylují také k anglické výslovnosti s [a], nicméně problematické je zakončování anglického fonému [ə] v poslední slabice, který lze v češtině buď zcela vypustit díky slabikotvornému *l* a *r*, a nebo jej lze nahradit hláskou [e]:

5: [*ha:dej. na:š žangl̩r*]

3: [*ale ma:me tady žanglera, vole*]

Dalším sporným výrazem je název podpůrné role, v češtině podpora, anglicky support [sə'pɔrt]. Zde opět dochází k dvojí adaptaci problematického fonému [ə], tedy otevřené střední nezaokrouhlené hlásky označované jako šva. Protože se jeho pozice změnila z poslední slabiky na první, také jeho adaptace je jiná; dochází k přeměně buď na [a], popřípadě na [u]. Adaptaci na [u] připisují opět grafické podobě.

3: [*brent de za–brent, brent de suporta*]

4: [*ja: taky hraju suporta, no*]

2: [*alejako vi: zasuporta jedobrej opxot*]

¹⁴ V nahrávce mnohokrát zmiňované slovo [varda], v grafické podobě zejména warda, z anglického ward, se adaptovalo s fonémem [a], nikoliv [o].

2: [tyvoe– tyvoe sicesme vihra:li ti:mɤajt, ale je na:mto kprdu, von teda přežil jenom **suport**]

X

1: [ale brent je o: pe: **saport**]

1: [tysis nedal ten **saporti:ci:** item, ten št'i:t?]

4: [to ma: zau:kol **saport** vole, ře protektnout]

Na uvedených příkladech lze opět spatřit trend, kdy samotný mluvčí není konzistentní ve svých výrazech. Mluvčí č. 4 se uchyluje k oběma podobám, [suport] i [saport]. Je otázkou, zda na druhém použití se samohláskou [a] nemá vliv skutečnost, že ve větě s variantou [saport] mluvčí používá další výraz s anglickým kořenem, a to sice adaptované sloveso *proteknout* (ve smyslu ochránit, od slovesa *to protect*). Použití [a] vyvolává dojem pocitu nutnosti nahradit netradiční anglický důraz na druhé slabice použitím otevřené přední nezaokrouhlené samohlásky, což může vyvolat iluzi „více anglicky“ znějící věty.

Posledním jevem, který jistě stojí za zmínku, je nekonzistentní výslovnost zkratek. Například akronym KDA (poměr kill/death/assistance – zářez/smrt/asistence) se liší mezi jednotlivými mluvčími:

2: [alejako řeknu va:m jejix, ti. Ilijanoj ma: nula vi:her, dyje prohri, **k d a** ma: tři deset tři pjet]

2: [a ma: sedum deset šes, **k d a**]

2: [tvič ma:– tvič ma: třicet vi:her atřicetšes proher, **k d a** ma: jedena:c sedum šes]

X

4: [tyvole jedena:c **ki: di: ej** jehodně tyvole]

Mluvčí č. 4 se patrně snaží o anglickou výslovnost, nicméně neúspěšně. První hlásku v anglickém KDA [keɪ di eɪ] vyslovil jako [ki:]. Podobná situace nastává u další zkratky OP (ve významu overpowered, příliš silné). I když se v komunitě běžně vyskytuje anglická výslovnost [oupi:] či [ou pi:], ve sledovaném vzorku se však objevila pouze počestěná výslovnost:

4: [ty pi:čo to je o: pe:. o: pe: postava]

1: [ale brentje o: pe: saport]

5: [ja: sem o: pe: žinksfi:t]

Další zkratky, které se v textu objevily:

4: [hele na:šti:mo **elsi:es** farma jaghovado, jako] || LCS = League Championship Series

1: [teť jeto zbitečne, maj moc **hápeček** teťka] || HP = health points

2: [ja: myslim, že tadi **nate:esku** to fšixňi vi:me] || TS = Team Speak

4: [s **t f u.** toje debil] || STFU = shut the fuck up

Jediný mluvčí ze sledovaného vzorku, který používá anglickou výslovnost zkratk, je mluvčí č. 4, avšak ne výhradně (OP a STFU vyslovuje česky, KDA a LCS anglicky). Zajímavým jevem je, že iniciálové zkratky OP, HP a TS se realizují slabičnou zvukovou formou (o-pé, há-pé, té-es), ale oproti tomu KDA a STFU se realizují neslabičně, či jak ve svém článku uvádí František Daneš (1989), příslušná hláska se zvukově „předvede, reprodukuje“, jakoby izolovaně.

Co se týče obecných znaků, můžeme sledovat přítomnost protetického [v] typického pro česká a středomoravská nářečí:

2: [a přemejšlesem **ivo** ti: stafce, co spomaluje]

1: [jo, to da:te, ste– ste tankove: **v**oba]

3: [ano, varduje se aš **v**ocat'. teda jesli to umi:š]

5: [jenže prostě... aha. **v**oni sou totiš primejt]

Poslední použitý příklad obsahuje zajímavý výraz [primejt], který může pro laika zůstat zcela nepochopen. Jedná se o výraz premade [pri-meid] ve významu předem sestavená skupina či tým. Na konci slova opět probíhá asimilace znělosti [d] → [t] a zcela se vytratila polodélka samohlásky [i].

Pohled na fonetickou stránku mluvy hráčů počítačových her odhalil, že nejednotnost používaných výrazů z pohledu jejich výslovnosti je ještě zásadnější, než jsem se domnívala. Z dostupných dat a studia úzu usuzuji, že adaptace stále probíhá.

Rozhodně nelze tvrdit, že by anglická výslovnost převažovala nad tou českou. Na počestlé podoby má vliv míra znalostí anglického jazyka mluvčích, ale také jakási odolnost češtiny vzdorovat anglické výslovnosti – jedná se o případy, kdy je grafická podoba natolik závazná, že je přejímána foneticky identickými symboly (kdy grafém odpovídá i fonému, např. $u \rightarrow [u]$). Roli hraje také jednoduchost – či lépe řečeno přirozenost – artikulace daných hlásek a hláskových skupin. V neposlední řadě jsem objevila, že jsou mluvčí náchylní k následování skupiny; používá-li spoluhráč jinou výslovnost, je velmi pravděpodobné, že hráč „v oslabení“ se přizpůsobí. Tato tendence ovšem funguje oběma směry, jak k počestění, tak k poangličtění.

2.3.3 Lexikologie

V této kapitole se pokusím komplexně představit lexikon sociolektu hráčů počítačových her. Budu se opírat o výzkum, který jsem provedla v rámci své bakalářské práce, provedu rekapitulaci již známých skutečností a doplním je o nové poznatky a širší analýzu. Sociolekt hráčů počítačových her tvoří povětšinou – ne však výhradně – adaptované anglicismy, ke kterým se prostřednictvím afixální derivace připojují morfematické a slovtvorné typy. Důvodem přejímání anglicismů je fakt, že většina her je vydávána v angličtině, neboť to společností otevírá největší trh. Zažitá terminologie je natolik silná, že vytlačuje i pojmy české z ryze českých her, jak jsem demonstrovala v bakalářské práci.

2.3.3.1 Podstatná jména

Jak již bylo zmíněno v kapitole věnující se morfologii, jedná se především o podstatná jména, která jsou pro potřeby českého systému opatřena tvarotvornými příponami pro možnost zařazení do paradigmatu a následné skloňování. Přiřazování k paradigmatu probíhá na základě původní výslovnosti slova, nikoliv na jeho grafické podobě. Převážná většina podstatných jmen je adaptována jako maskulina podle vzoru hrad (*gank, loot, skill*), ale můžeme se také setkat s měkkým neživotným vzorem stroj (*flash, push, dash*). Ženský rod se adaptuje podobným způsobem, a to povětšinou podle vzoru žena. Střední rod je nejčastěji zastoupen typem město.

Jednou z nejzajímavějších skutečností je vedle morfematické adaptace do systému zejména stránka sémantická (která se projevuje formální morfologickou a grafickou podobou, jak uvedu na příkladech dále). Například anglické *wave* (vlna) se v herním sociolektu adaptovalo tak, že v nominativu jednotného čísla nedochází k žádné změně, ale v dalším skloňování mluvčí přistupují k deklinaci na základě sémantického významu *wave* = vlna = vzor žena → genitiv *wav-y*.

Dalším případem je jev, kdy dochází ke změně životnosti u podstatných jmen mužského rodu, a to opět na základě sémantického významu. To se děje například u výrazu *smurf*. Mluvíme-li o neživotné formě, jedná se o typ herního účtu nízké úrovně, jehož majitelem je však dobrý hráč na vysoké úrovni. V praxi to znamená, že podle profilu účtu ostatní hráči usuzují, že se jedná o začátečníka, ale ve skutečnosti je hráč na vysoké pozici v hodnocené lize. To může mít negativní dopady na hru, neboť hodnocené zápasy ligy jsou sestavovány podle umístění – účet nízké úrovně bude spárován s účty na

stejně úrovni. Hráči tedy očekávají, že jim jejich protivník bude svými schopnostmi odpovídat. Pokud se však do zápasu dostane smurf účet, nastane situace, kdy se protivníkem stává hráč s nesrovnatelně lepšími schopnostmi, a jeho tým zpravidla zvítězí, ač neférově. Toto chování není v rozporu s pravidly hry. Ve formě životného rodu tak přeneseně označujeme hráče, kterému účet patří.

Dneska budu hrát na smurfa. X Máme v týmu smurfa.

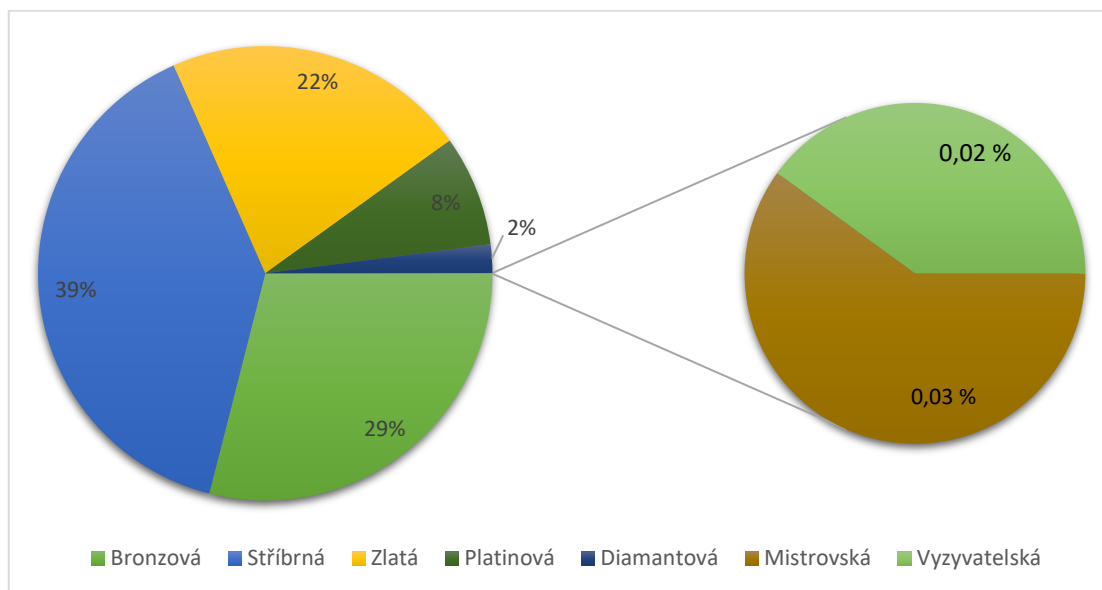
V poslední řadě je tento příklad ideální pro demonstraci síly a vlivu angličtiny v herním lexiku. V češtině máme výraz pro smurfy, a to sice pojmenování pro modré pohádkové postavičky: šmoulové. Když jsem pátrala po původu originálního anglického pojmenování v hlubinách internetu, teorie uživatelů, kteří tento neoficiální název účtům dali, se shodují v tom, že šmoulové jsou malí – a smurf účty se před přijetím termínu označovaly jako „minor“ (malé). Nalezla jsem také teorii, že šmouly jejich nepřátelé kvůli jejich velikosti podceňují, což by odpovídalo účinkům, které v praxi smurfování vyvolává. Takže ačkoliv češtině máme své vlastní výrazové prostředky, provedli hráči výpůjčku anglického kořene a adaptovali jej po svém.

Neméně zajímavým jevem je změna substance manifestovaná ve změně čísla opět na základě sémantického významu. Jako příklad může posloužit výraz *gold*. Jedná se o slovo, které označuje substanci, a tak se v češtině překládá látkovým podstatným jménem zlato. Tato sémantická rovina substance se projevuje i v anglickém nepočitatelném *gold*, které však ve většině případů ve hře označuje počitatelné zlatáky, které slouží jako herní měna. Právě výraz *zlatáky* označuje hodnotu *gold* v českém překladu hry. I přesto se však hráči raději ubírají k užívání výpůjčky *gold-y*, která umožňuje českým mluvčím vyjádřit význam počitatelnosti. Tento konkrétní jev považuji za nadmíru zajímavý a lze v něm spatřit jistou skutečnost, která je však pouhou mou domněnkou: pro české mluvčí je přirozenější užít výraz, který je konkrétní, přesný, definitivní a lépe uchopitelný, než látkové jméno zlato či *gold-0*, a tak si takové slovo raději sami vytvoří, než aby se uchýlili k použití dostupných prostředků. Dalo by se uvažovat i o tom, zda nedochází spíše k adaptaci ve formě pomnožného *goldy* jako ekvivalent slova peníze, nicméně se domnívám, že taková domněnka je mylná. Jedná se spíše o smysl měny.

Kolik máš goldů? X ~~Kolik máš goldu?~~ // Kolik máš zlata?

Chybí mi 50 goldů (= korun). X Chybí mi 50 goldů (= peněz).

Druhou formou výrazu gold je jednotné číslo, ovšem opět nikoliv v podobě látkového jména. Tentokrát se jedná o pojmenování hodnocené úrovně žebříčku, jež jsou na základních úrovních pojmenovány podle kovů: bronzová, stříbrná, zlatá, platinová, diamantová, mistrovská a nejvyšší vyzývatelská.



Graf 2: Procentuální zastoupení hráčů napříč úrovněmi ve všech regionech.¹⁵

Analogicky se přebírají i ostatní názvy úrovní, tedy na bronz, silver (i silvr), gold, platina (či zkráceninou plat), diamond, master a challenger. Přeneseně se podle názvů úrovní nazývají také hráči, kteří se v dané úrovni nacházejí. U úrovní diamond, master a challenger však opět dochází ke zžitování (jako u výrazu smurf), jedná-li se o hráče.

Chci se dostat do masteru. X Bez mastera ten zápas nevyhrajete.

Dalším zajímavým prvkem je grafická adaptace přejatých výpůjček a nově vzniklých slov. Můžeme se setkat s dubletními tvary jako *lajna* i *laina* – tento tvar je velice zajímavý v tom, že se jedná o český oficiální překlad termínu lane (tedy trasa, kudy se dá ve hře jít, celkem jsou na základní mapě lajny tři: spodní neboli *bot*, středová neboli

¹⁵ Zdroj: <http://www.leagueofgraphs.com/rankings/rank-distribution> [20. 7. 2017]

mid a horní neboli *top*). Mluvčí evidentně očekává, že se jedná o anglickou pravou výpůjčku, a tak předpokládá, ačkoliv mylně, že bude zapotřebí jiný než český přepis. Jedním ze základních pojmů ve hře League of Legends je pojem šampion (herní postava). Ani tento fundamentální termín ovšem není graficky jednotný; můžeme se setkat s tvary šampion, šampión i champ (zkráceně champion).

Posledním jevem u podstatných jmen je potřeba rozvíjení již existujícího názvosloví. Například termín truhla (překlad anglického chest) se často v komunikaci objevuje jako *bednička*. Tento jev jde proti trendu naprosté jazykové ekonomie a domnívám se, že hravost a zvukomalebnost zvítězily nad věcnou touhou po krátkých pojmech.

2.3.3.2 Slovesa

Druhým hojně zastoupeným slovním druhem jsou slovesa. Ta nejčastěji vznikají buď prostřednictvím infinitivní kmenotvorné přípony -ova- (typ kupovat), nebo -i- (typ prosit). Může se stát, že slovesa se stejným kořenem utvoří dvojici podle obou kmenotvorných typů (*feedit* i *feedovat*). Dalším typem dvojic jsou dvojice vidové. Ty vznikly opět na základě potřeby rozlišení sémantického významu. K utvoření dochází jak pomocí slovtvorných předpon, tak pomocí kmenotvorných sufixů (*banovat* X *zabanovat* ve významu zakazovat X zakázat; *gankovat* X *ganknout* ve významu přepadávat X přepadnout). Existují také zkomolené tvary sloves s českým kořenem, častým je například *zakouzlit* místo vykouzlit.

2.3.3.3 Zkratky

Velmi charakteristickým rysem lexika hráčů počítačových her je užívání zkratk. Tato skutečnost vychází z vysoké potřeby extrémní jazykové ekonomie, která umožňuje dokonalou funkčnost pro rychlou a efektivní komunikaci.

V hojné míře se používají zkratky známé z internetového chatu, které jsou přejaté z angličtiny. Jedná se například o zkratky jako *lol* (laughting out loud), *lmao* (laughting my ass off) či *pls* (please). Vedle těchto emoce vyjadřujících vypůjčených typů jsou také chatové zkratky české, jako např. *tvl* (ty vole), *jj* (jo jo – souhlas) či *nz* (není zač) apod. Velice zajímavou zkratkou je *nvm*, která má původ v anglickém never mind (nevadí), ale do češtiny byla přejata ve zcela jiném významu, a to sice „nevím“. K tomuto přjetí zcela patrně došlo vzhledem k totožnosti souhlásek obsažených v obou výrazech. V českém

kontextu se můžeme setkat i s variantou nwm (newim), která souvisí s trendem mladších ročníků vyměňovat jednoduché v za w.

Existují ovšem i zkratky, jež existují pouze v kontextu herního lexika. Těmi jsou například zkratky:

AD – attack damage; útočné poškození, jedná se o jeden ze dvou typů poškození, které šampion způsobuje, vyjadřuje se také číselnou hodnotou

ADC – attack damage carry; jedna z pěti rolí (ADC, podpora, středový lajnař, horní lajnař a džungler)

AP – ability power; síla schopností, druhý typ způsobovaného poškození

DMG – damage; poškození

EZ – easy; brnkačka, fráze k vyjádření nadřazenosti, kdy hráč dává najevo, jak pro něj byly konkrétní akce či zápas lehké, považuje se za drobnou urážku, má negativní konotaci; možná také varianta IZI

FF – forfeit; „vzdávám se“, používá se, když hráč vzdává hru v domnění, že nelze vyhrát, také se objevuje ve formě *ff20* či *ff@20* (forfeit at 20), tedy „vzdám se ve 20. minutě“, což je nejkratší možná doba, kdy lze zažádat o kapitulaci

GG – good game; dobrá hra, pochvalná fráze, která je považována za zdvořilé rozloučení po skončené hře, ať už je výsledek jakýkoliv; může se objevit také jako pochvala za dobře vyvedenou akci spojenci i nepříteli, má také variantu GG WP či GGWP (good game, well played – dobrá hra, to se ti povedlo)

GJ – good job, dobrá práce, v podstatě synonymum pro GG

GL – good luck, hodně štěstí, zdvořilostní fráze na začátku zápasu; variantou je GL HF či GLHF (good luck, have fun – hodně štěstí a dobře se bav)

HP – hit/health points; zásahové body / body zdraví; jednotky zdraví (0 = smrt)

MR – magic resist; ochrana proti magii, jedná se o hodnotu, která blokuje AP

OOM – out of mana; došla mi mana, uživatel magické energie známé jako mana již vyčerpал své zásoby, a tak nemůže dál sesílat kouzla, což většinou znamená, že je v podstatě k ničemu

Q/W/E/R – klávesové zkratky schopností; každá postava má čtyři schopnosti, které jsou ve výchozím nastavení navázány na klávesy Q W E R, a proto se schopnosti

začaly označovat právě těmito souhláskami; R se také vyskytuje jako ULT, tedy ultimátní schopnost

SS – missing; „nejsou tu“, oznámení jednoho z hráčů, že jeho sok se ztratil kdesi na mapě, a tak by měli ostatní očekávat přepad ve své části mapy

SURR – surrender; vzdát se, stejné jako FF

XP – experience; zkušenosti, body zkušeností, pomocí kterých šampion získává na síle

WP – viz zkratku GG, tato část může stát samostatně jako pochvala či uznání well played (dobře jsi to zahrál/a)

2.3.3.4 Další znaky

Zásadním jazykovým znakem je vysoká tendence k užívání obecné češtiny. Mezi další znaky sociolektu hráčů počítačových her patří rozhodně hojně užívání vulgarismů. Tím nejčastějším jevem je bezesporu vole/ty vole, ale i mnohem expresivnější výrazy na celé škále možných výroků. Tento fakt si vysvětlují skutečností, že se často jedná o vypjaté situace, a používání vulgarismů, jak známo, uvolňuje stres. Je však třeba říci, že konkrétně v League of Legends je takové chování vůči spoluhráčům či nepřítelům vysoce nežádoucí a může vést až k trvalému zablokování účtu. Různé urážky a negativní postoje můžeme vidět i příloze při sledované zápase:

1: Hej ale ty vole stejnak nechápu, jak jako ten kokot mohl udělat promo do goldu(...)

5: Né, já už to prostě, fídim, prostě, já už se netrefím ani tou zasranou posranou ultinou.

(V chatu: nepřítel: „nc R jinx to sa ti povedlo“ – 5: „drž hubu kundo“ – 3: „klid kurva“)

– v tomto případě se nepřítel posmívá šampionce Jinx za to, že minula svou ultimátní schopnost (nc = nice)

Jako další znak grafické podoby lexika je změna kvality hlásek. Jedná se například o typy craft, crafting → kraftit, kraftění, warda → yarda, feed → fíd. Zmínit lze i emotikony či také smajlíky. Nejčastěji narazíme na klasické základní emotikony, např. : (:D ;) :(a jiné varianty s pomlčkou „místo nosu“, T__T ;_;; či elaborovanější symboly jako (ಠ_ಠ) -_(\ツ)_/ ୯_୯ či (ಠ_ಠ) ୯_୯ (mem rozhořčené převrácení stolu). Další lexikum se může měnit podle konkrétní hry, ke které se váže, neboť se jednotlivé hry liší například názvy bytostí, lokacemi, herními předměty a dalšími aspekty.

2.3.4 Syntax

V této kapitole bych se ráda zaměřila zejména na formální syntaktické prostředky, které do komunikace hráčů počítačových her vstupují. Jak už jsem zmínila v bakalářské práci, syntax (a to především ta textová) jednotlivých komunikátů výrazně závisí na tom, v jakém kontextu komunikace probíhá. Jedná se o rozdíly mezi „klidovými“ a „stresovými“ situacemi, které souvisí s tím, zda se ve hře něco děje, či ne; popřípadě jedná-li se o komunikaci před hrou a po hře. Mluvené komunikáty vykazují rozvitější a promyšlenější syntax v klidových okamžicích, a to zejména před začátkem hry, kdy tým čeká, než hra započne:

I: Tady je (nesrozumitelné) výhra až do goldu no. Hej ale ty vole stejně nechápu, jak jako ten kokot mohl udělat promo do goldu a spadnout do es tro-, do pětky ty píčo.

I: Von nehrál špatně, ale prostě von měl jeden den gold a najednou vole, druhý den kouknu a von silvr pět, říkám co?

I: Jedenác sedum šest. Hmm. Počkej jedenác sedum šest je docela málo když já mam na Amumua, na hlavnim, nákejch šest deset čtyrcet osum.

Na těchto příkladech můžeme pozorovat, že mluvčí užívá souvětí. Ve své výpovědi využívá běžné kontaktní prostředky typické pro komunikát mezi kamarády v kódu obecné češtiny (*hej, vole, ty píčo, počkej*) či přitakávání (*no*). Komunikát je zcela zřejmě nepřipravený, jak vyplývá jednak z komunikační situace, a jednak jak dokládají znaky jako chybná informace a její následná oprava (*spadnout do es tro-, do pětky*) zvuky přemýšlení (*hmm*) nebo chybné skloňování (*na Amumua* by mělo být v 6. pádu *Amumuovi*, jak ostatně komunikant vzápětí opraví slovem *na hlavnim /úctu/*). Poté ale začne hra a situace se změní, sledovaný tým se rozhodne přepadnout nepřátele v džungli hned v úvodu, nastává vypjatá situace a syntax se radikálně mění:

I: Deme no. Rovnou.

I: Treš první a Džinks hned za nim.

V druhém případě jsme svědky elipsy sloves z důvodu ekonomie a vyjádření naléhavosti. Informace jsou podávány způsobem, kdy jsou explicitně vyjádřeny pouze jádra výpovědi:

souhlas *deme, no* a upřesnění *rovnou*, v druhém případě informace či dokonce rozkaz ke strategii útoku.

Podobný případ nastává i při psané komunikaci, ve které hlavní rozdíl spočívá opět v komunikační situaci. Nepřipravené a krátké výpovědi, často bez interpunkce, se objevují v chatu přímo ve hře:

4: *a ty ses lucker jak ppi*

5: *jsem holka omg*

3: *ale dobrej steal ?*

4: *pojdteeeeeeeeeeee*

3: *G / G / G*

4: *gggg*

V první ukázce, kdy se mluvčí rozhořčeně rozčiluje nad skutečností, že nepřítel o vlásek unikl smrti jen pomocí štěstí, se objevuje zkrácení s překlepem *ppi* (píča), v druhém případě. V druhém příkladu vyjadřuje mluvčí rozhořčení nad tím, že nepřítel předpokládal, že je hráčka mužského rodu, a činí tak zkratkou *omg* (oh my god). Třetí příklad opět vykazuje elipsu slovesa, ukazovacího zájmena a částice na konci – tím velice zajímavě kopíruje intonaci tázací věty použitím mezery místo pauzy a otazníku v náznaku stoupavé melodie v místě, kde by byla částice. Věta tedy v celém významu zní takto: *Ale byl to dobrej steal, ne/co?* Podobně řeší urgenci grafickou podobou mluvčí č. 4 svým nadměrným používáním hlásky *e*. Jako poslední jsou ukázky mluvčích č. 3 a 4, které jsou velmi pevně zakotveny v kontextu her – jedná se o zkratku, kterou jsem představila v kapitole o lexikologii, GG (good game), tentokrát v expresivních variantách buď odděleného řádkování, nebo nadměrného počtu znaků, a to sice v reakci na velmi vypjaté vítězství, takže grafická podoba, ač za použití jednoho jediného grafému, vyjadřuje expresivní radost a nadšení.

Naproti tomu však stojí texty psané, ale připravené. Jedná se o texty z diskuzních fór či o články, které jsou však nadměru stylizované a budu jim věnovat pozornost v kapitole o stylistice.

Zdravím lidi.

Jsem obyčejný hráč, jako každý jiný. Hraji lolko, protože mě to baví, chcu se zlepšovat a jednou dosáhnout Master Tieru.

Bohužel, něco mi v tom zabraňuje. Ta věc je nehorázný flame, který se vyskytuje každou hru v RANKEDU. Jistě se už setkali s hráčema, kteří hned při první smrti napíšíou "ff20, report, noob..." a těch věcí je spousta.

V tomto příspěvku je zřejmé, že se mluvčí snaží o promyšlený projev, ale zároveň užívá četných mluvenostních znaků: *chcu*, chybějící sloveso *jste*, obecná přípona *hráčema*. V tomto příkladě je také zřejmé, jak se adaptovaná slova zařazují do českého systému pomocí skloňování. Pojďme se podívat na další příklady takového začlenění do větné stavby:

Support mi píše, že odpad jsem já, protože mám šest smrtí a jeden kill.

V tomto případě je zajímavá vazba *šest smrtí*, ale zároveň *jeden kill* vedle sebe.

Kill za kill, worth.

Extrémní případ, kdy česká výpověď zcela kopíruje anglickou větnou stavbu Kill for a kill, worth. (Zabití za zabití, stálo to za to.).

ve většině případů = support

Tady pisatel použil zajímavou náhražku za sloveso se zájmenem (*je to*), kdy z důvodu ekonomie použil rovnítko.

2.3.5 Stylistika

Mluva hráčů počítačových her spadá do funkčního stylu prostě sdělovacího vzhledem ke své spontánnosti a důvěrnosti. Nejedná se jen o mluvené komunikáty; psané texty jeví vysoký počet mluvenostních znaků napříč různými médii, ať už se jedná o chat či diskuzní fóra. Opomenout nelze ani soukromou komunikaci mimo tato média, avšak ta tentokrát nebyla součástí výzkumu – tomuto okruhu jsem se věnovala v bakalářské práci.

Jak již bylo zmíněno v teoretickém úvodu do stylistiky, důležitým znakem tohoto funkčního stylu je implicitnost, tedy stav, kdy není třeba veškeré informace explicitně vyjadřovat, neboť je komunikační situace zasazena do kontextu, kterému všichni účastníci komunikace rozumí. V kontextu sociolektů či jiných, velmi specifických jazykových útvarů je tato skutečnost ještě znásobena, protože mluvčí mimo danou skupinu mnohdy nedokáží komunikaci porozumět:

Sedmá minuta. Mám level jedna a jsem konečně na lince. Moje ADC má 0/2 a 13 minionů. Seřval jsem ho, že je víc useless než semaforey v GTA. Taky jsem mu oznámil, že všechna farma je moje. Neumí farmit, nedostane nic.

Co se týče slootovorných činitelů charakteristických pro tento sociolekt, z těch obecných jistě převažuje dialogičnost nad monologičností, komunikační a potažmo informační funkci, zpravidla nepřipravenost komunikátu s výjimkou příspěvků na diskuzních fórech – ovšem i tady některé příspěvky mají charakter nepřipravené výpovědi:

Připravený text:

A pak jsou různé fronty (dynamic, flex, solo...), které používají jeden z výše uvedených typů výběrů. Ten výběr je daný a neliší se podle front. Ty víkednové teď nepočítám, to je jiný případ. (...)

Nepřipravené výpovědi ze stejného vlákna diskuze:

normal prosim, to jsou vsechno ranked

draft nam riot nevrati, protoze by tam vsichni utekli hrat a na flex nebo normalky plne nebanovatelných assasinu by nikdo nehral

Subjektivní slohotvorným činitelem charakterističtí pro mluvu hráčů je nepochybně úroveň znalosti kódu komunikace, a to sice úroveň angličtiny. To se projevuje jednak na adaptaci výslovnosti (příkladem může být mluvčí č. 2 v kapitole věnované fonetice) či na grafické podobě psaných výrazů:

Mluvčí přidává poznámku, že sám vlastně neví, zda je grafická podoba správně:
*insta pickou**

**možná blbě napsaný :D*

Jako jit rank... nechci..

V tomto případě autorka patrně z ekonomických důvodů zkrátila výraz ranked na rank, čímž se však dopustila chyby, neboť rank je výraz s významem úroveň, nikoliv hodnocený zápas. Zasloučenějším uživatelům z kontextu dojde, o čem hovoří, avšak i přesto se jedná o chybu.

Jinak vzhledem k lore je z Bitchwalteru (Nebo jak se tomu říká? :DDD)

Rival je Illaloi, a mohl by být Friend s Gankplankem?

S tou pasivkou jsem na executid myslel.

V tomto příspěvku se autor dopouští rovnou tři chyb (správně Bilgewater, Gangplank a executed).

Další oblastí mého výzkumu je vertikální a horizontální členění komunikátů. Podívejme se nejdříve na psané texty:

a. Herní chat



- Co se týče horizontálního členění, chatové příspěvky jsou rozděleny do několika částí: časová značka (volitelné nastavení), indikátor typu příspěvku – pokud se v příspěvku nalézá výraz [Všem], jedná se o příspěvek, který uvidí všichni účastníci zápasu, tedy i nepřátelský tým. Pokud tam tento výraz chybí, jedná se o příspěvky pouze pro tým. Nyní následují identifikátory hráče v podobě jména hráče, tedy autora příspěvku, značky klubu (opět individuální, pokud hráč v žádném klubu není, značka se neobjeví) a jména šampiona, za kterého hraje. Až potom následuje samotná zpráva.
- V ukázce také můžeme spatřit speciální typ chatových zpráv (jedná se o zprávu v čase 19:22). Tyto zprávy jsou automaticky generované herním systémem a fungují jako oznámení, co se právě ve hře děje.
- Vertikální členění je velice rozmanité, neboť musí být na první pohled jasně zřetelné, kterou informaci zrovna uživatel čte – hráči si nemohou dovolit strávit čtením chatu drahé sekundy. Časová značka je proto odlišena bílou barvou a hranatými závorkami. Další barevné rozlišení je základní barva identifikátorů hráče; modrá, jedná-li se o člena týmu, či červená, pokud je autorem jeden z nepřátel. To platí i u automatizovaných zpráv – jména nepřátel jsou červená a jména spojenců modrá. Do identifikátorů se může vložit název klubu, což je relativně nová funkce ve hře, a tak se muselo přikročit k jejímu odlišení pro větší přehlednost, a proto má tato značka žlutou barvu. Následuje samotná zpráva, která je odlišena bíle. Můžeme si všimnout, že automatizované zprávy systému mají výraznou žlutou barvu.
- Co se týče horizontálního členění samotných zpráv, jsou velice strohé a často obsahují pouze informaci omezenou na nutné explicitní minimum. Z globálního hlediska celé komunikační situace v rámci celého zápasu obvykle dochází k pozdravení spoluhráčů (případně i protivníků) pomocí fráze GL HF, poté probíhá samotná komunikace zakotvená v okamžitém kontextu a nakonec probíhá rozloučené prostřednictvím GG (WP). Těchto zdvořilostních frází se však v drtivé většině případů nezúčastňují všichni hráči.

b. Diskuzní fóra

- Horizontální členění příspěvků na oficiálním fóru je o poznání složitější, neboť uživatelé mohou strávit více času nad jeho prozkoumáním. Příspěvek je uveden titulem (*Ahoj minioni*), vlevo od něj je počítadlo „lajků“, ze kterého vychází jeho relevance v seznamu příspěvků. Pod titulem se nachází stručná charakteristika autora a příspěvku: ikona hráče-autora, jeho jméno, region účtu, kdy byl příspěvek vytvořen a kategorie, do které na fóru spadá. Až poté následuje samostatná zpráva. I ta je uvedena pozdravem, následuje sdělení a celou zprávu ukončuje pozdrav.
- Pod příspěvkem se nachází textové pole, do kterého může svou reakci napsat uživatel, který si příspěvek čte, a pod tímto textovým polem jsou umístěny již existující komentáře od jiných uživatelů. Ty jsou opět rozčleněny pomocí počítadla lajků, identifikátorů autora – tentokrát již jen jméno a region a časový údaj o vzniku komentáře.
- Vertikální členění je taktéž rozmanitější. Titul je odlišen barvou i větším písmem, rozdílnými barvami a velikostí písma jsou odlišeny

jak identifikátory a informace o příspěvku, tak samotná zpráva. Aby byl mezi komentujícími jasně odlišen autor příspěvku, jeho jméno je zvýrazněno světle tyrkysovým pozadím (na obrázku první komentář). Všimněme si, že jméno druhého komentujícího je zelené, ačkoliv běžná barva jmen komentujících je oranžová. Je to z toho důvodu, že hráčka s přezdívkou Unicornqua zastává funkci „vyslance“ fóra, a tak je i její jméno barevně odlišeno od ostatních.

- V kontextu diskuzních fór jistě stojí za zmínku hypertextové odkazy – například již zmíněná informace v úvodu o kategorii příspěvku je hypertextovým odkazem; kliknutím na tuto informaci se dostaneme na seznam ideově podobě laděných příspěvků.

V mluvené komunikaci v rámci zápasu se horizontální dělení příliš neliší od komunikace psané. Mluvený text má svůj úvod, střed i závěr. V úvodní části se hráči pozdraví, při čekání na zápas mohou buď projednávat strategii či si jen nezávazně povídat. Po zahájení zápasu lze komunikaci rozdělit do úseků odpovídajících dění ve hře – lajnovací fáze, týmové souboje, skolení draka či barona, přepady a závěrečné dobývání či bránění základny. Nakonec dojde k oslavě vítězství či okomentování porážky, rozloučení a ukončení komunikace. Vertikální členění mluvené komunikace často zahrnuje prozodické prostředky, změnu melodie a intonace, rychlosti či naléhavosti, opět v reakci na situaci ve hře. Takové prostředky jsem zachytila především u mluvčí č. 5, která svůj hlas modifikovala nejvíce. Často zněla dotčeně, rozhořčeně či odevzdaně, a to většinou ve chvílích, kdy její šampionka zemřela (nutno dodat, že ve většině případů to bylo její nerozvážeností, na češ mírně, ale zároveň lehce rozhořčeně reagovali i její spoluhráči).

V poslední řadě by bylo záhodno zmínit, že na základě mluvy hráčů a prostě sdělovacího funkčního stylu vznikly také články, které jsou v češtině publikované. Tyto články však z herního sociolektu využívají pouze lexikální jednotky, neboť v jádru musí splňovat jinou než komunikační funkci. Jedná se o silně stylizované texty publicistického stylu, jejichž funkce se posouvá k funkci informační až persvazivní. Můžeme se také setkat s texty analytickými, jakými jsou zejména recenze či oficiální příspěvky o

nastalých problémech a jejich následných řešeních, ve kterých se uplatňuje popisný slohový postup.

V užívání hráčského lexika jsem zaznamenala dvě tendence. Jednou z nich je přirozené užívání od autorů, kteří tyto lexikální příspěvky užívají na správných místech a řekněme střídě. Druhým případem je užívání prostředků „za každou cenu“, až článek působí nepřirozeně, ačkoliv by se mohlo zdát, že se jen snaží přiblížit čtenářům-hráčům. To prisuzuji skutečnosti, že v takovém případě se využití herního lexika stává příznakovým, a takový autor se pravděpodobně domnívá, že vyšší frekvence a nadměrné užívání takových výrazů učiní daný článek „více herní“ či více atraktivní pro herní komunitu.

V této kapitole jsem představila stylistický rozbor herního sociolektu. Nejdůležitějším kritériem stylu mluvy hráčů je komunikační situace a její jednotlivé detaily, ze kterých vychází styl, jaký účastníci komunikace zvolí – ať už se jedná o psanou, či mluvenou komunikaci. V případě mluvené komunikace jsou rozhodujícími ovlivňujícími faktory klidové a stresové situace, v případě psaných textů se jedná o texty chatu či diskuzního fóra. Speciálním případem jsou texty publicistického stylu, které se však stylem neliší od jiných publicistických textů – jediným rozdílem je využívané lexikum. V této práci jsem nerozebírala běžnou komunikaci mezi hráči například na sociálních sítích či při osobních rozhovorech – zaměřovala jsem se pouze na situace související se hrou, tedy na zápasy a diskuzní fóra.

2.3.6 Slovotvorba

V závěrečné kapitole si představíme slovotvorné procesy, pomocí kterých vznikají nové výrazy. Z velké části se jedná o prefixální, sufixální či kombinovanou prefixálně-sufixální derivační adaptaci anglicismů, ale nejedná se však o výhradní jev. Nová slova vznikají i z českých slovotvorných základů například prostřednictvím univerbizace:

normálka – normální hra; deadjektivum, jedná se o připojení slovotvorného typu -ka názvu nositelů vlastností

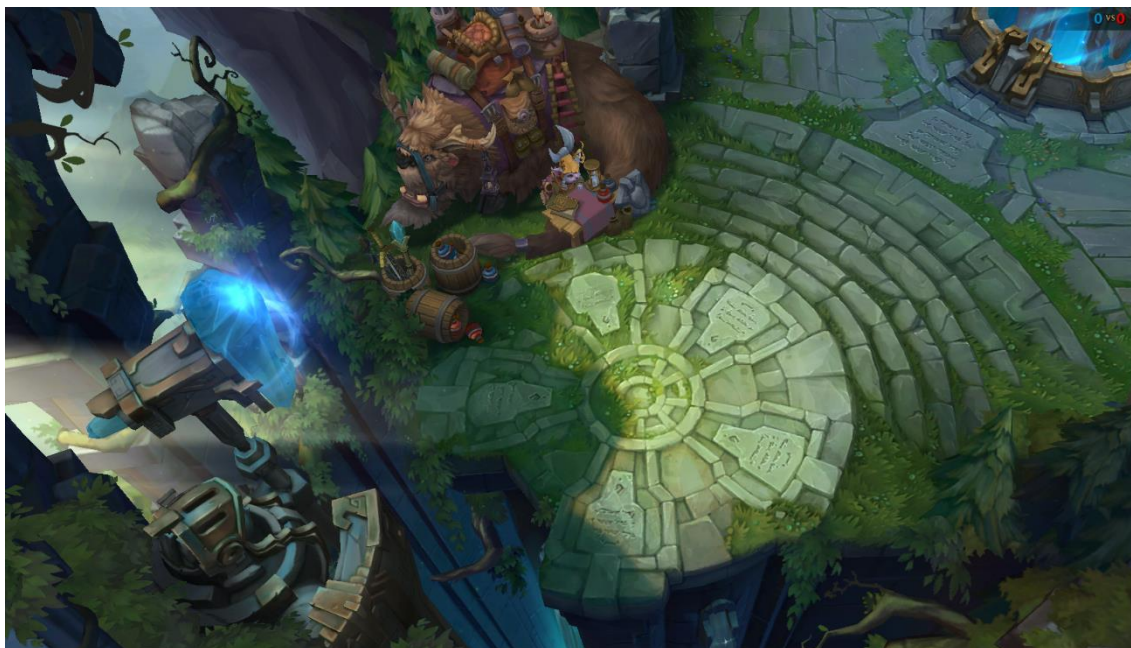
rozřazovák – rozřazovací zápas; deverbativum, výraz vzniknul přiřazením přípony -ák typu názvu prostředků činnosti

Dalším zastoupeným slovotvorným procesem je vytváření sémantických kalků, tedy výrazů, které mají už v modelovém jazyce přenesený význam a s tímto významem se dostanou do jazyka replikujícího; například termín *toxický* (toxic) ve významu špatného, negativního chování, jež se často projevuje vysokou mírou urážení ostatních, či výraz *fontána* (fountain). Jedná se o místo na základně, kde se šampionům obnovuje zdraví a mana a kde se znovu objeví, pokud zemřou. Původ tohoto slova je v konkurenční hře DOTA, která je předchůdcem League of Legends.



Fontána ve hře DOTA: Skutečně se jedná o fontánu.

Ve hře League of Legends se však grafický design změnil – funkce plošiny však zůstala zachována, a tak se na základě metonymie i této plošině začalo říkat fontána:



Fontána v League of Legends: Jedná se pouze o plošinu, která skutečnou fontánou není, plní však stejnou funkci jako fontána ve hře DOTA.

Nejsme svědky tvorby pouze sémantických kalků, ale i běžných kalků. Například výrazy jako již zmíněné *vlna* (wave) či *podpora* (support). Jedním z velice zajímavých jevů je výraz *rito* (i *Rito*) – jedná se o zkomolený název společnosti Riot, jenž s největší pravděpodobností vznikl jako překlep, ale který se však natolik zažil, že bývá často používanější než oficiální název. Ve většině případů nese negativní konotaci a užívá se k zesměšňování či vyčítavým komentářům (GJ rito v ironickém smyslu „to se vám moc nepovedlo, Riote“ či rito pls ve významu „ale prosím vás, Riote“). Prostřednictvím koncového *o* se tento výraz adaptoval jako střední rod typu město.

Největší část lexikálních prostředků však tvoří výpůjčky, a s nimi souvisí proces adaptace, který představuje následující oddíl.

2.3.6.1 Adaptace

Adaptace výpůjček je proces, při němž dochází k bezprostřednímu nebo postupnému přizpůsobení formy a významu jednotek či struktur modelového jazyka výslovnosti a pravopisu i významovým kategoriím a formálním strukturám jazyka replikujícího.¹⁶

Za anglicismus se v širokém smyslu považují prvky všech jazykových rovin a na všech stupních adaptace, v užším smyslu lexikální prostředky přejaté z angličtiny.¹⁷

U výpůjček z jiných jazyků dochází u lexémů (mimo slov citátových) k adaptaci jak gramatické a syntaktické, tak i morfologické, což napomáhá lepšímu zařazení slov do daného jazykového systému. V češtině z pohledu morfologie tento proces pomáhá zejména při tvorbě dalších derivátů, ať už se jedná o deklinaci a konjunkci, či jiné slovní druhy. Příkladem může být zajímavá adaptace anglického slova *ability* (schopnost, singulár) – slovo bylo přejato v původní psané podobě, avšak anglický sufix *-ity* (*ab-ility*) způsobil, že jej v češtině chápeme jako finální pádový sufix *-y*, a tak slovo používáme jako plurál ženského rodu, načež jsme si vytvořili i singulár *abilita* pomocí pádové koncovky typu žena. Tím pádem je toto velmi často užívané slovo lehce skloňovatelné a stalo se běžnou součástí mluvy hráčů počítačových her. Domnívám se, že v tomto případě je to z velké míry způsobené také faktem, že je slovo snadno vyslovitelné a čitelné. Pro českého mluvčího jsou zdánlivé pádové koncovky obecně často přejímány a adaptovány do systému češtiny (nutno zdůraznit výraz zdánlivé). Například výraz *penta* (zkráceně pentakill, „pětizářez“; zabití všech pěti protivníků najednou) si díky koncovému *-a* našlo cestu do povědomí hráčů jakožto ženský rod, opět podle typu žena (*pent-a*, *pent-y*).

Naproti tomu *midar* (anglicky midlaner; role, ve které má hráč za úkol hrát v tzv. středové lajně) se adaptoval zcela přijetím českého suffixu. K anglickému kořenu *mid-* byla přidána česká slovotvorná přípona konatelských jmen *-ar*. U některých slov je však jejich grafická podoba natolik vžitá, že se drží úzu již po celá léta. Příkladem může být například výraz *kill* (zabití), který ve tvaru substantiva vypovídá o takzvaných zářezech, tedy kolik nepřátel daný hráč porazil. Ačkoliv se jedná o jedno z nejpoužívanějších slov, je natolik charakteristické, že i přes časté skloňování (podle typu hrad: *kill-0*, *kill-u*, pl. *kill-y* atd.) se stále drží zdvojené L. To můžeme vidět i v prepisech utvořených sloves,

¹⁶ Adaptace výpůjček. *Nový encyklopedický slovník češtiny* [online].

¹⁷ Anglicismy v českém lexiku. *Nový encyklopedický slovník češtiny* [online].

např. *killnout*. Stejným příkladem může být sloveso *feedovat* (základové slovo je *feed* – krmit; s významem umírat – dokonce i záměrně –, a tím posilovat soupeře). Anglický kořen *feed-* si i přes české kmenotvorné a tvarotvorné sufixy drží svou grafickou podobu, lze se jen domýšlet o důvodu, že by fonologický přepis *řidovat* byl příliš velkým zásahem.

Sloveso *feedovat* nám může posloužit také jako příklad k názorné ukázce, jak je nejednotná adaptace slovesných tříd. První zmíněnou formou je typ *-ova-* (kupovat), avšak lze se setkat s podobou *-i-* (prosit), tedy *feedit*. Sloveso si každopádně drží svůj přirozený nedokonavý vid, ačkoliv se mění jeho slovesná třída.

Rejzek zmiňuje v neposlední řadě zajímavou ambivalenci ve fonetické adaptaci shodných morfémů v různých formách (*kouč* x *gauč*, *bejzbol* x *foťbal*). Tato fakta velmi komplikují jakoukoliv jednotnou cestu, jak k adaptaci přistupovat. Může nastat situace, kdy vedle sebe stojí třeba i trojice grafického přepisu jednoho slova (*coctail*, *koktajl*, *koktejl*). Kvůli tomu je těžké vyvozovat jednoznačné závěry, neboť lze narazit na mnoho výjimek (včetně zmíněných převládajících anglických grafických podob, ačkoliv se dané slovo již zařadilo do českého paradigmatu pomocí deklinace či konjugace).

Další příklady utvořených slov:

Slovo fundované	Slovo fundující	Typ utváření	Slvt. typ	Slovotvorná kategorie	Onomaziologická kategorie
skriptování	skriptovat	deverbativum	-ání	název děje	transpozice
tahoun ¹⁸	tahat	deverbativum	-oun	jm. činitelské	mutace
tiltnutý ¹⁹	tiltnout	deverbativum	-ý	dějové adj. příčestí trpného	transpozice

¹⁸ Tento pojem vychází z anglického *carry* a jedná se o hráče, který je nejlepší v týmu, a tak je často vítězství z velké části jeho zásluhou.

¹⁹ Základem je anglické *tilt* ve významu vytočit se.

Posledním zajímavým jevem, který bych ráda zmínila, je adaptace ženských rodů na základě sémantiky, například ve výrazu *lanterna*. Jedná se utvoření z anglického lantern (lucerna) a na základě sémantického významu bylo toto slovo do českého systému adaptováno pomocí sufixu *-a* jakožto ženský rod identického paradigmatu podle vzoru žena. Totožný proces nastává u výrazu *tureta* (z anglického turret – věž).

Jako závěrečné shrnutí je třeba uvést, že ve většině případů slov utvořených derivací jsme svědky derivace sufixální. U sloves je jednoznačně nejproduktivnější příponou *-ova-* (typ kupovat), *-i-* (typ prosit) a *-nou-* (tisknout), u adjektiv pak vysoce produktivní přípona *-ový*. U adaptovaných substantiv je drtivá většina výrazů adaptována jako maskulina s neživotným skloňováním podle vzoru hrad, jedná-li se však o výrazy označující životné jevy (například osoby), zachovává se přenesená životnost a jsme svědky adaptace maskulin podle vzoru pán.

Co se týče typu utváření (jedná-li se o deverbativa, desubstantiva atd.), toto určení je snadně identifikovatelné na základě utvořených slov dále ve slovotvorné čeledi, avšak u základů slovotvorné řady může být někdy těžké rozeznat, zda se slovo adaptovalo především z verba či substantiva (anglické podoby těchto slov bývají často graficky identické).

ZÁVĚR

Angličtina v dnešní době představuje lingua franca celého světa, a to především v technických oborech, ke kterým má mluva hráčů počítačových her blízko. Ačkoliv je League of Legends hra dostupná v češtině (a v tomto jazyce ji hraje zmíněných 80 000 aktivních hráčů), uživatelé se uchylují téměř výhradně jen k anglicismům, kdykoliv se o hře vyjadřují. Ke studiu tohoto sociolektu je zapotřebí nastudovat obecnou problematiku adaptace anglických výpůjček, a to jak základní slovotvorné postupy, tak je třeba porozumět adaptaci morfologické, která přímo ovlivňuje to, jak se výpůjčky do českého jazykového systému zařadí. Je však zjevné, že neexistuje jednoznačné pravidlo, jak tato adaptace probíhá, a proto nezbyvá než dokumentovat výraz od výrazu a definovat jakési typy či tendence.

Mezi tyto tendence patří adaptace sémanticky přirozeně neživotných výrazů končících na souhlásku na neživotná maskulina typu hrad a přirozeně životné výrazy na maskulina životná typu pán. Najdou se samozřejmě i výjimky, které se však řídí logicko-morfologickými zákonitostmi češtiny, kdy přirozeně neživotné výrazy končící na měkkou souhlásku adaptujeme jako maskulina měkkého vzoru stroj. Ještě jednou je nutno podotknout a zdůraznit, že morfologická adaptace probíhá na základě výslovnosti, nikoliv grafické podoby – ta je změněna až v závislosti na adaptaci fonologické podoby slova. V návaznosti na logicko-morfologickou adaptaci můžeme rekapitulovat výraz *ability*, který dokládá, že je zakončení původního slova pravděpodobně tou nejdůležitější částí pro adaptaci. Anglický singulár byl kvůli koncovému -a adaptován jako množné číslo ženského rodu typu žena.

Druhou početnou skupinou adaptovaných slovních druhů jsou slovesa. Můj výzkum odhalil, že nejzastoupenější slovesné třídy, které k utváření a adaptaci nových slov slouží, jsou typy kupovat a prosit. Třetí nejpočetnější slovesnou třídou je typ tisknout. Některá slovesa dokonce vytváří dvojice obou typů. V případě nutnosti změny významu mohou slovesa měnit svůj vid, tento proces probíhá zejména prefixální derivací.

Co se týče adjektiv, jejichž počet však není v porovnání s podstatnými jmény a slovesy tolik, nejčastěji se setkáváme s deverbativními dějovými adjektivy přičestí trpného, popřípadě s adjektivy nositele vlastností pomocí slovotvorného typu -ový.

Z fonologického hlediska jsem vyzkoumala, že výslovnost cizích slov a jmen není ani zdaleka jednotná, což bylo zjištění veskrze překvapující. Nečekala jsem, že ačkoliv

existují pro jednotlivé názvy originální oficiální předlohy, hráči si i přesto vytvoří svou vlastní verzi, která často závisí na grafické podobě, úrovni znalosti angličtiny či nepřirozenosti hláskových skupin daných slov. Pokud se výslovnost jednoho výrazu liší ve skupině mluvčích, zpravidla se nechají mluvčí ovlivnit svým okolím a přejdou na jednu, či druhou variantu. V ukázce záznamu zápasu jsme se ale stali svědky situace, kdy k takové změně došlo obousměrně, tedy z počestělé výslovnosti na anglickou a naopak. Z toho tedy nelze usuzovat, která varianta je pro mluvčí přístupnější.

V kapitole o syntaxi jsem definovala tendence ke změně stavby vět i komunikátu na základě komunikační situace. Jako rozdílné komunikační situace jsem definovala „chvilu klidu“ a „chvilu stresu“. Ve chvílích klidu je syntax promyšlenější a komplexnější, mluvčí užívají souvětí, rytmus je pomalejší. Ve chvílích stresu se syntax radikálně redukuje na explicitní nutná minima jádra sémantického významu, převažují jednoduché věty či dokonce nevětne konstrukce. V psaných komunikátech se hojně vyskytují mluvenostní znaky, a to i v případech, kdy se jedná o připravené texty.

První pohled na stylistický rozbor mluvy hráčů počítačových her nepřinesl žádná velká překvapení. Jedná se o typického zástupce prostě sdělného funkčního stylu s komunikační a informační funkcí, splňuje všechny jeho typické znaky. Jediným charakteristickým znakem, který jej odlišuje, je použité lexikum. Překvapení však spočívá v mém zjištění, či lépe řečeno teorii, že ve službách publicistického stylu se toto lexikum stalo příznakovým a bývá využíváno se záměrem učinit text více atraktivním, ať už je tato snaha účinná, či ne.

Domnívám se, že jsem v této práci přinesla alespoň hrstku nových či zajímavých poznatků. Ráda bych práci uzavřela s tím, že jsem cítila velké uspokojení ve skutečnosti, že jsem využila veškeré lingvistické znalosti a pohledy, které jsem se za sedm let studia bohemistiky naučila, některé z nich jsem při práci dokonce ještě prohloubila. Zkoumání jazykového systému češtiny je fascinující a vzrušující obor, a právě díky tomuto systému máme k dispozici nepřeberné množství nástrojů, jak pojmenovávat svět a okolnosti kolem nás – nástroje, o jakých se může jiným jazykům jen snít.

POUŽITÁ LITERATURA A ELEKTRONICKÉ ZDROJE

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

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

Český národní korpus [online]. Praha: Ústav Českého národního korpusu, 2017 [cit. 2017-06-27]. Dostupné z: <https://www.korpus.cz/>

CHLOUPEK, Jan, Arnošt LAMPRECHT a Antonín VAŠEK. Český národní jazyk a některé jeho vývojové perspektivy. *Slovo a slovesnost*. 1962, **23** (4), 258-265.

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

DANEŠ, František. K výslovnosti tzv. iniciálových zkratek. *Naše řeč*. 1989, **72** (3), 170-172.

DOKULIL, Miloš. K otázce prediktability lexikálního významu slovotvorně motivovaného slova. *Slovo a slovesnost*. 1978, **39**(3-4), 244-251.

FIRBAS, Jan. „Aktuální členění větné“ (,) či „funkční perspektiva větná“? *Slovo a slovesnost*. 1982, **43** (4), 282-293.

Fonetika a fonologie [online]. prof. PhDr. Marie Krčmová, CSc.: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2017 [cit. 2017-06-23]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/do/1499/el/estud/ff/js08/fonetika/ucebnice/index.html>

GARVIN, P. A. Conceptual Framework for the Study of Language Standardization. *International Journal of the Sociology of Language* 100, 1993, 37–54.

HAVRÁNEK, Bohuslav a JEDLIČKA, Alois. *Stručná mluvnice česká*. Vyd. 26., ve Fortuně 2. Praha: Fortuna, 1998. 246 s. ISBN 80-7168-555-0.

HUBÁČEK, Jaroslav. Distribuce onomaziologických postupů v slovní zásobě jednoho slangu. *Slovo a slovesnost*. 1975, **36** (2), 104-109.

Internetová jazyková příručka [online]. Ústav pro jazyk český AV ČR, 2017 [cit. 2017-05-21]. Dostupné z: <http://prirucka.ujc.cas.cz/>

JUNKOVÁ, Bohumila. *Jazyková dynamika současné publicistiky*. Praha: ARSCI, 2010. 240 s. Jazykověda (ARSCI). ISBN 978-80-7420-007-6. -240 stran

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

KARLÍK, Petr, Marek NEKULA, Zdenka RUSÍNOVÁ a Miroslav GREPL. *Příruční mluvnice češtiny*. Vyd. 2., opr. [i.e. 4. vyd.]. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012. ISBN 978-80-7106-624-8.

KRČMOVÁ, Marie. Proměny spisovné češtiny: Formální morfologie. In *Najnowsze dzieje języków słowiańskich: Český jazyk*. 1. vyd. Opole: Uniwersytet Opolski, 1998. s. 164-175. ISBN 83-86881-17-8.

NEBESKÁ, Iva. *Jazyk, norma, spisovnost*. 2. dopl. vyd. V Praze: Karolinum, 2003. Acta Universitatis Carolinae. ISBN 80-246-0688-7.

NEKULA, Marek, ed. et al. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2002. 604 s. ISBN 80-7106-484-X.

Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. Centrum zpracování přirozeného jazyka, 2017 [cit. 2017-05-21]. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/>

REJZEK, Jiří. K formální adaptaci anglicismů. *Naše řeč*. 1993, **76** (1.), 26-30.

Rusínová, Z. Slovo tvorba. Od počátku do současnosti. In Pleskalová, J. & M. Krčmová ad. (eds.), *Kapitoly z dějin české jazykovědné bohemistiky*, 2007, 249–273.

ŠTÍCHA, František. Akademická gramatika spisovné češtiny. Praha: Academia, 2013. ISBN 978-80-200-2205-9.

SVOBODOVÁ, Diana. *Anglicismy v českých slanzích. Čeština - univerzália a specifiká 3/2001*. Brno: Masarykova univerzita, 1999-2004, s. 75-79. ISBN 80-210- 2532-8.

SVOBODOVÁ, Diana. Proměny v českých sociolektech. *Język i literatura czeska u schyłku XX wieku: Český jazyk a literatura na sklonku XX. století*. Wałbrzych: Państwowa wyższa szkoła zawodowa, 2001, s. 233-240. ISBN 80-7042-587-3.

PŘÍLOHA

Příloha č. 1

Záznam hodinového zápasu mezi dvěma týmy, 10 hráčů, sledujeme 5 mluvčích, 4 mladé muže a jednu dívku. Mluvčí jsou označeni čísly (dívka č. 5), záznam obsahuje také relevantní zprávy z chatu a poznámky o dění ve hře pro lepší orientaci nálady a kontextu. Zvolený přepis je velmi obecný a zachycuje jazykové prvky tak, aby se s nimi dalo pracovat pro všechny potřeby, nejedná se o fonetickou transkripci. Interpunkce je zvolena na základě pauz, nikoliv na základě gramatiky.

1: Tady na tom účtě je frí vin až do... goldu.

2: Vau!

1: Tady je (nesrozumitelné) výhra až do goldu no. Hej ale ty vole stejně nechápu, jak jako ten kokot mohl udělat promo do goldu a spadnout do es tro-, do pětky ty píčo.

2: To jo (smích)

1: To sem nepochopil.

3: Šikovnej.

1: Von nehrál špatně, ale prostě von měl jeden den gold a najednou vole, druhý den kouknu a von silvr pět, říkám co?

3: Ty vole, já měl pravdu. Já měl pravdu! Brend de za- Brend, Brend de suporta.

1: Tim líp, ty vole.

3: Já sem to říkal.

1: Ale Brend je ó pé saport. Tady- tady (nesrozumitelné) ti může povídat.

2: Jó. Teda pokud to bude umět.

4: Jó, se to. Já taky hraju suporta, no. Taky hraju.

5: Já sem ó pé Džinks fíd.

2: Ale jako řeknu vám jejich, ty. Ilijanoj má nula výher, dvě prohry, k d a má tři deset tři pět... jako tři celých pět, takže...

5: A divize?

2: Eh, eh, silvr čtyry.

5: Kdo?

2: Ilijanoj.

3: A ta Lukska?

2: Eh, nula výher dvě prohry. A má sedum deset šest, k d a.

5: Tvič?

1: Tako- takovej fíder.

2: Tvič má- Tvič má třicet výher a třicet šest proher, k d a má jedenác sedum šest.

1: Jedenác sedum šest. Hmm. Počkej jedenác sedum šest je docela málo když já mam na Amumua, na hlavnim, nákejch šest deset štyrycet osum.

4: Ty vole jedenác ký dý ej je hodně ty vole.

(V této chvíli začíná zápas)

2: Nebo jakoby, jakoby smrtí jakoby to...

5: Proher?

1: Ne, to je průměr jakoby kolik má za zápas kilů a... smrtí a...

4: Nákej invejd?

3: No jasný.

1: Deme no. Rovnou.

5: Kam?

4: Zas tam jak minule.

2: Čkejte na mě! Méd'o běž, běž, méd'o, trhej. (*šampionka Sejuani jezdí na medvědovi*)

4: Jak má tu ruku na těch zádech, to je hustý jak svině (smích).

2: Jinks! Utíkej, Jinks. Honí tě medvěd divokej. Ten tě kousne.

...

1: Treš první a Džinks hned za nim.

4: Pod' Treši, všechno to je na tobě. (pauza) Gripuj ho!

5: Pojte semka.

4: S t f u. To je debil. (smích) (*v chatu nepřítel píše stfu*)

5: Proč bekuješ?

2: Deme pryč, nebo přídou všichni a dostanem. (pauza) No, čum, už to začíná.

...

2: Tak jo, beru si věčko. Sem si ho nenaklikl ještě.

3: Až tak jo? Varduj, varduj si to! Ano, varduje se až vocad'. Teda jesli to umíš.

2: Jo jo, já to takle dělávam.

3: (nesrozumitelné) mejním toho Treše.

...

3: Pičo já potřebuju blůčko, ty jo. Zase bude to- zase bude infernal jako první. Takže zase—

...

2: Ty vole hej, mi chtěli vyžrat redko. Prdele! Mrdka zas- pod'ťe mi někdo helpnout.

...

2: No, do píči.

3: To už ste moc překombili, já nemám manu.

2: Ta mrcha má moje redko.

...

3: Hej, pak až budeš na blůčko, tak mi dej vědět jo?

4: Hej kámo bacha. Hej Týmo dávej si bacha na Vaj.

...

4: Že by ti vzala další baf?

5: Né.

2: To by mě zabilo.

5: Pročs ho nehúk?

2: Jako bylo by to logický, kdyžs věděla, že musím beknout.

3: Jasný no.

5: Takovej, prostě, ízi húk, a...

...

3: Nahituj ho hodně. (pauza) Dik.

2: Jo.

...

3: Ale víš co, vona má tu bariéru.

2: To já taky беру bariéru na midu.

4: Já rači s tím, já rači s ignajtem.

3: Já jak kdy, no. (...) A když hraju, když hraju proti Malzaharovi, tak si dávám očistu.

2: Čkej ta jeho ultina de s tím sundat? (...) a co třeba Zedova ultina? (...) I Vavrikovo ultinu?

4: Vorvikovo, to se mi zdá, že ne.

...

2: Bacha, bacha, Ví, Ví, Ví! Ne, pod' tam, Ví. (3 smrt) Tyvoe, to- a to jako jak? (nesrozumitelné)

2: Jak mohla vědět. Že tam sem?

4: Asi varda.

2: Dyš tam ta Luks vůbec nebyla.

5: Když je trochu nabejtíš...

3: Chybí ten, jo, Ilaoš.

4: Máš vardu, (nesrozumitelné)?

5: Jo, mám, ale jenom jednu.

4: Tak jí dej tady prosimtě.

...

2: Pěkně. Snejpr.

5: Děkuju.

...

3: Já sem neměl manu, no, dybych měl manu, tak jí sundam, potom vid'.

2: Hm.

3: Ale nečekal sem, že to zahraje takle, jakože na bronzáka jako, že bude až tak hladová.

2: Hm.

...

3: Éčko. A tureta. Hej bacha bacha bacha! Tu někdo bude!

5: Pod'!

3: Nemam. Manu.

2: Počkejte, já tam běžim, já ho vobejdu.

5: Ne.

3: Ví máš vzádu.

5: Ne! Ne, já sem blbá.

3: Teďka vona tě zabije.

2: Já jí nalákam pod věž.

3: Hm, to nenalákáš. Ta tě zabije.

2: Já jí dávam stun.

5: Trošku- trošku ho nabejti, já pošlu ultinu.

(... 5 netrefí střelu)

5: Ach jó! Report mí.

...

4: A já ne- a já nemam manu, abych zabil to, manu abych zabil Luksku! Do píči.

...

2: Budeš chtít blůčko?

4: Jo, stoprocentně.

...

4: Co ten Týmo na topu, ty pičo, takovej čelendžr farma ty pičo.

1: Hej furt to není jako ten... Sion.

4: Ty pičo a ty si si vzal co, ty pičo takovou farmu, hej.

...

(3 smrt)

3: Hm, no jo no, Vaj.

2: Tyvoe nekrmte jí, víte že Ví se se volný přírodě nekrmí.

5: Jenže prostě... aha. Voni sou totiž primejt.

4: No neasi.

2: No neasi.

5: To mě sere (nesrozumitelné)

1: Tak my sme taky primejt.

5: To nikdo neví.

2: Já myslim, že tady na tésku to všichni víme.

3: My to víme, ale enemy tým to neví.

2: Já myslim že taky ví.

1: To nepoznaj, ne.

2: Ale počítaj s tím.

3: Primejt hraje prostě, prostě... (*nepřátelé skolili draka*) dobrý no. Přesně todle se stát nemělo.

(...)

1: Ted' je to zbytečne, maj moc hápéček ted'ka.

...

3: Je strašně oupí.

5: To je mi jedno, já ho chcu zabít.

3: Má tu minyjony, ty taky ale.

...

4: Ty pičo to je ó pé. Ó pé postava. (...) Ty jo já mam dva kily, jo?

...

4: Hele náš Týmo elsíes farma jak hovado, jako.
1: Hele ale ta Ví je v píči jako, jesli bude fídovat.
...
4: Bacha na botu, tam pudou.
...
5: Hej pod' pod věž. On má (nesrozumitelné).
...
3: Pal tou ultinou!
5: Nemam!
3: Máš!
5: Mis! Ne jo?
2: Ale ste moc hladový jako.
5: Pomoc! (*5 a 3 smrt*) Já se z tebe poseru, Ví.
2: Nó, nafíd' je ještě víc.
3: No jasný ne, kůli jednomu kilu ty vole tam, vole Ví dostane další dabl, vole. A ještě staví ty pičo dabl. Ještě staví do tanka ty pičo, ta bude zlá.
2: Dem tu věž?
1: Pod'.
...
1: Ilaoj–
2: No.
1: –běžela pryč, tak že bysme to mohli pušnout ty vole.
3: Za jak dlouho máš tu ulty?
5: Vosum! Šest... pět... štyry...
3: Ulti spavn, ulti spavn!
2: Ulti spavn, víš to.
...
1: Myslíš, že tam pudou? Jo voni tě mlátí tady- v tom keři, aha.
2: Voni si myslí, že tam sem! (smích) škoda, že už tam neni ta varda.
...
2: Tahle hra je docela vyrovnaná, i na puš, i na kily.
...
4: Ty tě dajvnou, kámo.

...

2: Ale jako Ví za suporta je dobrej obchod.

...

1: Ty sis nedal ten saportící item, ten štít?

...

5: (nesrozumitelné) nečítuj! (smích)

1: Sem tam zapl- sem tam zapl autofárm a pustil sem si film nákej. Se tady koukam na film.

...

3: Lól! Kams to poslala?

2: (2 smrt) Né! Kurník šit.

...

4: A tyvoe ta Ví- ta, ta Luksa, to je prostě lakr jak něco. (*v chatu píše „a ty ses lucker jak ppi“*)

2: Je, no.

5: Né, já už to prostě, fidim, prostě, já už se netrefim ani tou zasranou posranou ultinou. (*V chatu: nepřítel: „nc R jinx to sa ti povedlo“ – 5: „drž hubu kundo“ – 3: „klid kurva“*)

4: Jo, hele. Nehádejte se.

1: (nesrozumitelné) a pod'te na ten top někdo sakra. A nehádejte se, jako malé děcka.

...

5: Já musim farmit, protože já nemam ten item! Nemam demič.

1: Kapa. Kapa.

...

(*V chatu: nepřítel: „hej jinx sorry to byla sranda borce :DD“ – „5: jsem holka omg“*)

...

1: Hahahá! Najs!

...

3: Máš tam lanternu Sofí! Proč jí nepoužiješ?

...

5: Hod'te do něj ještě jeden spel.

3: Já na to kašlu, já du bek.

2: Á, to sem věděl. Já věděl, proč se mi tam nechce! Zdrhej pryč! Viktor.

3: Máte tam frí kily.

2: Džinks, ultinu!

...

(V chatu: 4: „hrajú annie jinak xD / todle je for fun xD“ – 3: „ale dobrej steal ?“)

4: Hej kámo, my sme ještě neměli fajt, kde by byla Džinks, s náma.

...

3: Co, deme barona?

2: Měli bysme. A bacha na Ví! ... Kašli na něj, kašli kašli kašli!

5: Ale oni budou vědět... že deme barona.

...

2: Ale dyž to sou týmfajty, vy mě tam dycky necháte chcípnout.

...

4: Ale to je vono, protože sme ještě neměli ádecéčko ve- ve fajtu ty vole.

(V chatu: nepřítel: „hej threshi jak sa heallujes??“ – 3: „nwm :D / itemy ? :D“)

...

1: Hlavně mě tam šíleně rychle fokusil Brend.

...

3: Ty ty dycky začneš dávat demič, až když je fúl bilt ty vole, a končíme za pět minut, ty vole.

4: Húkni jí. (...) Pušujem, pušujem, pušujem.

...

3: Hej, drak?

2: Ne. Deme to pušnout.

(...)

3: Hej, rychle, pod' pušovat, pod' pušovat!

4: Hm, no vy dva, vole. Džinks umřela?

5: No protože von mě zabil, ne.

3: Kdo?

5: Hádej. Náš džanglr.

(...)

5: Já du na bot.

3: Zabijeme toho draka?

4: Měli bysme nejdřív zabít je.

(...)

4: Já mam třicet kůldaunu, nevim jak ty.

2: Já mam málo, já mam dvacet, a potřebuju čtyřcet.

1: Hej, deme draka?

(...)

3: Ale máme tady džanglera, vole.

(...)

5: Bacha, z midu! Na midu sou lidi.

(...)

4: Zabte jí, ejs! (*lux utká, je poslední soupeř naživu*)

1: Serte na ní, běžte pušovat!

2: Jo jo, už běžim.

(...)

3: A Sofí, dyžtak top.

2: Tam du já.

(...)

4: Má lajfstýl vole, se- se to.

(...)

2: Grapni ho!

(...)

2: Chtěl se postavit ty vole stafku, ale, postavim na snížení autoataků. Jako rychlosti. A já mam fúlbilt.

(...)

1: Najs!

4: Pěknej hůk ty vole.

(...)

4: To nestihnou, blázni pušnout. ... Tak a jesli ted' prohrajem týmfajt, tak sme v píči.

5: Tak držte ode mě Brenda dál.

4: To má za úkol saport vole, tě protektnout. Hej, my musíme vyhrát týmfajt a dokončit to vole, nebo to fakt prohrajem ještě, ty vole.

5: No, dou bek. Nechcete pušnout ještě něco? Protože oni budou bránit mid.

(...)

2: Musíme šetřit stun na toho Tviče.

5: Bacha na Ví! Bacha na Ví! Mně se to laguje strašně, já mam sto pink. Mid.

(...)

2: ... já nepotřebuju rychlost, já potřebuju abych přežil. Až to budu tankovat. Co myslíš?

4: Určitě, no. (nesrozumitelné) A záleží, kdo ti nejvíc bere demič.

2: Já se bojím- já nevím, já mam dvě věci na- na armor a jednu věc na ten, na eh, eh, na medžik rezist. A přemejšlel sem i vo tý stafce, co zpomaluje.

5: Počkej, já vardnu barona. A Vi (krátce) byla na midu.

(...)

3: To bejtí, vole.

4: Jo, no.

(...)

1: Štyřzářez. Eso!

2: Ty voe- ty voe sice sme vyhráli týmfajt, ale je nám to k prdu, von teda přežil jenom suport.

5: Já- dycky si mě musí, ten Brend na mě šetřit tu ultinu.

3: Tak to je jasný, protože seš á dé céčko, tak to dělaj, prostě fokus á dé cé.

(...)

1: Prostě je nabejtít. Já tam dám houby-

(...)

4: Na to nemaj demič, aby to pušli.

1: Jo, to dáte, ste- ste tankové voba.

V chatu: 4: „pojdteeeeeeeeeeeee“

velmi napjaté vítězství díky 3 a 2

V chatu: 3: „:DDDDDD / G / G“, 4: „gggg“, 3: „G“

1: smích

3: Ty krásó, to nene.

4: Jes!

Příloha č. 2

Záznamy sebrané z diskuzních fór. Záznamy jsou převzány přesně tak, jak byly napsány. Sekce jsou rozděleny na hlavní příspěvky a na ně navazující komentáře. Kvůli přehlednosti jsem nezahrnovala indentifikátory autorů.

Ráda kreslím, a tak jsem ztvárnila jednoho ze svých oblíbených šampiónů – Morganu.

Komentáře:

Uz starsi topic, ale nevi nahodou nekdo, jestli ma Chiquita369 nejaky deviantart profil, nebo neco podobneho s dalsi tvorbou?

Výňatky z deníčku bronze midáře

Tak jo, dám si ranked. Mám promo do bronzu IV. Vypadá to, že riot mi konečně přestal do týmu strkat opice. Vždy po koupi RP dostávám lepší hráče, to nemůže být náhoda. Volím si mid a top. Dole svítí nějaká divná ikonka. Prý Autofill. Co to je? Anglicky neumím, ale asi to znamená nějaký lepší matchmaking. Já to věděl. To mám za tu útratu.

Potvrzuji zápas. Jsem v lobby. Počkat? Proč jsem support? Já si supporta nezvolil! Svoji chatnou angličtinou píšu "I mid or troll you monkeys". Ta nula, která má být náš midář mi napsal "reported kid". Napsal jsem mu, ať chytí černý kašel a že na mid jdu já.

Banuji. Zabanoval jsem tomu chcípákovi jeho šampiona. To mi zajistí pozici na midu. Teď už mi píše reported i jungler. Jungler je debil. On jde fakt na mid. Tohle jsou lidi dneska. Nedokáží respektovat ostatní. Dostane ode mě report. Ještě nevím za co, ale něco se určitě najde. Já supporta hrát nebudu, to ani náhodou. Support je pro holky, kluci v družině by se mi zítra smáli. Vezmu si Lee Sina.

Moje ADC mi píše "pls dont steal farm". Odpovídám mu, že mi nebude říkat co mám dělat. To jsem mu to nandal. Už se těším až o tom řeknu klukům. Za to si budu moct hrát s nejlepšími hračkami.

Jako startovací itemy jsem si vzal Doran's sword a jednu potku. ADC mě prosí, ať koupím wardy. Wardy nedávají damáž. Wardou nikoho nezabiju. Wardy jsou pro debily. Spamuju "INVADE INVADE INVADE", viděl jsem to na jutubu. Zabijeme je

všechny, tak jako na tom videu. Tam měli sice blitzcranka jako supporta. Ale ten je op, a proto ho radši topař zabanoval.

Tak nakonec žádný invade. Šel jsem tam jenom já. Tak alespoň ukradnu blue buff. To jsem viděl v jiném videu. Prostě si tam počkám a pak zabiju junglera a dostanu i buff. Čekám. Čekám. Už tu jsou 3 minuty. Moje ADC pinguje o pomoc. Napsal jsem mu, ať zaleze pod věž. Samozřejmě že chcípl, idiot. A takovýhle lidi mi prohrávají promo, že já se na to nevysral a nešel hrát dotu, tam prej rozhoduje skill.

Pátá minuta, jejich jungler konečně přišel. Připravuju se. Ted' zazářím. Hvíííízd. Bum. Prásk. Au. Umřel jsem. To není možné. Na videu to fungovalo. Hned mu tam dám dislike. Takhle tahat lidi za nos, no kde to jsme?

Sedmá minuta. Mám level jedna a jsem konečně na lince. Moje ADC má 0/2 a 13 minionů. Seřval jsem ho, že je víc useless než semaforey v GTA. Taky jsem mu oznámil, že všechna farma je moje. Neumí farmit, nedostane nic.

Desátá minuta. Mám double, ale ten ubožák zase chcípnul. Prosí mě o ochranu. Napsal jsem mu, že ochranu potřebovali jeho rodiče. Napsal "muted and reported". Nesnese pravdu, radši se před ní skrývá.

Dvanáctá minuta. Už mám 3/1/0 a za chvíli budu mít hotovou hydru. ADC zase brečí. Ty vole to je fakt děcko. Ted' jsme chcípli oba, přišel jungler. Rýpnul jsem si do nich, že hraju 1v2 a oni ještě potřebují junglera. Mlčí. Nemají slov, až takhle jsem dobřej.

Čtrnáctá minuta. Je tu zas. To jako mám hrát 1v3? Napsal jsem našemu junglerovi, ať okamžitě přileze na bot. Odpověděl mi "buy ward, noob". Má 0/0/3 a bude mi psát noob? Mám víc killů než on. Jinx zas brečí, chce wardy. Když je tak moc chce, má si je koupit. Nejsem žádný Ježíšek.

Šestnáctá minuta. Šel jsem se jenom napít a ten ubožák je tuhej. Zase. K tomu si vzali věž a draka. Napsal jsem, že z té fontány nemá ani vylízat, když neumí hrát. Začal se hádat. Má 0/6, 30 minionů a bude mi něco říkat? Před rankedem by měli být povinné IQ testy. To bych už mohl být diamond.

Dvacátá minuta. Jinx pořád brečí. Nikoho, ale nezajímá. Draven si ted' dal na midu double kill. Midař napsal report bot. REPORT BOT? Se asi posral ne? Vždyť tam hraju sám! Hned jsem mu pěkně vysvětlil, že o botu ví hovno a ať se radši stará o to, aby byl více usefull než ta Jinx.

Dvacátá druhá minuta. Naše Jinx, Elise a Zed jsou mrtví. NULY. K tomu si enemáci jdou pro barona. Řvu po topařovi, ať mi pomůže ho ukrást. Ignoruje mě. Doted'

jsem si myslel, že umí hrát. Bohužel to je prachsprostá nula. Hned jsem mu vynadal. Prý tomu nerozumím. Stealнул jsem barona, teď at' si říká, že tomu nerozumím. Napsal mi GJ. Už mě respektuje.

Dvacátá pátá minuta. Dostal jsem záchvat. Jinx si na mě zase otvírá hubu. Topař mi píše, at' se uklidním. Nazval jsem ho naprostou nulou co za tuhle hru nic neudělala. Píše mi, že je smurf a že nás potahá, ale at' sklapnu. Prý smurf. To mu tak věřím. Má 0/0/0 a 250 minionů. A kdyby smurf byl, tak mám více killů než smurf. Tudiž jsem lepší než on.

Třicátá pátá minuta. Náš "smurf gangplank" je pořád na topu. Bojí se jít dolů, protože by chcipl, tak jako teď my. Píše nám, at' neumíráme. Furt opakuje jak nás potahá. Taková kotva jako on nás táhne akorát dolů.

Čtyřicátá minuta. Gangplank konečně přišel dolů. Dal si pentakill. Ale to jen díky mě a mému skvělému ward combu, kde jsem kopl Malphita přímo k našemu týmu. Nakonec jsem celkem dobrý support. Takhle servírovat killy. Všechny nuly chcipli a zbyli jsme jen já a BronzePlank. Vyhráli jsme. Ezpz. Všechny jsem reportnul za asistování protihráčům. Lůžři.

Výňatky z deníčku bronze topaře

Následující text slouží pouze k pobavení

Konečně jsem dostal od maminky peníze za první vypadnutý zoubek, koupil jsem si za ně Championship Riven a SKT ikonku. Čas zrektit kidy v rankedech.

Ukázal jsem všem v lobby, že chci hrát Riven. Můj jungler ji zabanoval. Okamžitě jsem mu caps lockem napsal, at' skočí z mostu. Napsal mi "reported", tak jsem ho zasypal další salvou nadávek. Byl jsem nucený si vzít svého druhého nejoblíbenějšího šampiona, Yasua. Mám na něj skin, to znamená že jsem NĚKDO. Nepřítel si vzal Dariuse, noobáček co hraje šampiona bez skillu.

Už 10 minut mi načítá hra. Čekáme na midaře. Konečně. Jdu na linku, můj jungler chce pomoct se žabákem, poslal jsem ho do háje. Zabanoval mi mou Riven. Zaslouží si to. Darius se chce bít. Dám mu do držky, noobovi. WTF? On mě zabil! Hned jsem mu začal nadávat. Neumí hrát šampiona, co potřebuje skill.

Pátá minuta. Mám 0/2. Řvu na svého junglera, protože mě ten budižkničemu není schopný ganknout. Je to nula. Proč tu hru vůbec hraje, když negankuje? Můj midář mi píše, ať se uklidním, načež mu odpovídám "tvoje máma".

Desátá minuta. Zabil jsem Dariuse. Napsal jsem mu "git gud". Prohráváme pět ku šesti. V all chatu si stěžuji na svůj tým. Zasloužím si být diamond. Jenom tenhle odpad mě tahá dolů. Support mi píše, že odpad jsem já, protože mám šest smrtí a jeden kill. Navíc mám deset minionů. Ten opičák nechápe, že killy jsou více než nějáci minioni. To je ten důvod, proč jsem v bronzu. Takovýchle lidé mě tahají dolů.

Osmnáctá minuta. Darius si právě dal pentakill. Prostě šampion bez skillu. Můj tým mi píše, ať jdu farmit. Prý máme šanci vyhrát. Seřval jsem je, že s nimi nevyhrají, protože jsou odpad. Přišel jsem na linku a Darius má jen deset procent životů. Ten je můj. TO NENÍ MOŽNÉ, ZBYLO MU PÁR HP, CHCE SE MI BREČET. CAPSEM PÍŠU "PURE LUCK, NOOOOOOOOOOOOOOOB". RIOT NENÍ SCHOPNÝ TUHLE HRU VYVÁŽIT, JE TO JEŠTĚ VĚTŠÍ PARTA OPIC, NEŽ MŮJ TÝM. PO HŘE JIM TO PĚKNĚ NA ROVINU NAPIŠU NA FÓRU.

Třicátá minuta. Mám jedna ku třinácti a pět asistencí. Můj jungler jim ukradl barona. Stejně jsem ho seřval, protože mě ani jednou neganknul.

Třicátá pátá minuta. Můj tým využil barona a získal inhibitor. Já jsem se zabil navzájem s jejich supportem. Kill za kill, worth. Midář mi píše, ať jdu s nimi, že prý můžeme vyhrát. Jdu radši farmit na top.

Čtyřicátá minuta. Mám sto minionů. Můj tým mi píše, ať jdu pryč. Mě nikdo nebude říkat, co mám dělat. JAKO FAKT? ONI NA MĚ PŘIŠLI V PĚTI? Zatímco je zasypávám sprškou nadávek, můj tým toho využil a pushuje.

Čtyřicátá třetí minuta. Mám toho dost, tahle hra mě nebaví. Prodal jsem všechny itemy. Koupil si rabadon a běžím přes mid k jejich fontáně. Chcípl jsem ve fontáně. Nikdo mě nezabil. Darius se mi směje, že i minion má větší hodnotu než já.

Čtyřicátá čtvrtá minuta. Teď už jen stojím u nás v bázi a urážím všechny okolo. Můj tým mi napsal, že mě reportne. Obratem jim píšu, že jsou to nuly a riot reporty neřeší, tak ať si je klidně nacpou do zadnice, NULY.

Čtyřicátá pátá minuta. My to fakt vyhráli. Píšu GG EZ a směji se Dariusovi, že je méně než nula.

Jdu si dát další hru. Najednou mi vyskočí okénko, účet byl suspendován na 14 dní za toxicitu. OPRAVDU? RIOT MI DÁVÁ DO TÝMU ŽVÍŘATA A JEŠTĚ MI DÁ BAN? KDE JE TA SPRAVEDLNOST? HNED JIM O TOM NAPÍŠU NA FÓRU.

Výňatky z deníčku bronze junglera

Od minula už mám připravenou vedle svého stolku náhradní klávesnici. Čistě pro případ opětovného rozlomení, jako při minulé hře. Hrál jsem totiž s mentálně zaostalými. Samozřejmě jsem jim rozdal reporty, určitě už mají ban. To jim patří.

Jdu si dát hru, dneska se mnou bude hrát Kuba z družiny. Kuba hraje top. Je z nás nejlepší. Jeho divize je totiž Silver V. To je elo heaven. Slíbil, že mě potahá. Jsme s Kubou na skypu, strašně mu chrčí mikrofon, ale já to vydržím. Cesta do nebe je trnitá.

Jsme v lobby. Máme polského midaře. Kuba mu napsal "Drž hubu.". Kuba ví, jak na poláky. Chtěl bych být jako Kuba. Midař chce hrát Zeda a prosí mě o hraní AP jungle. Vzal jsem si příklad z Kuby, vzal jsem si Jarvana a jemu napsal, že má držet hubu. Kuba mě na skypu chválí. Cítím se skvěle.

Hra začíná. Jdeme si s Kubou vzít jejich red buff. Přesně jako v LCS. Vše jde podle plánu. Áááá do řiti. Jejich jungler a topař. Potyčka jako na divokém západě. Kuba umřel a teď na mě na skypu řve, že jsem neschopné hovado. Umírám taky. Super začátek.

Pátá minuta, mám level 3. Kuba mi ještě pořád opakuje, jak špatný jsem. Radši držím hubu, on by mi jinak zítra ve škole zlomil moji oblíbenou pastelku. Jdu ganknout mid. Midař umřel dřív, než jsem k němu stihl dojít. Kuba mu už píše, že by se měl zabít, a tak se přidávám, abych si to u něj vyžehlil.

Sedmá minuta. Midař mě prosí o blue, ale Kuba by mě zase flamil, proto mu píšu, že nula jako on si žádné blue nezaslouží. Čekal jsem další chválu. Ovšem místo toho po

mně Kuba řve, ať ho okamžitě ganknu. Jsem už na topu a najednou se objevuje jejich jungler a midař. Oba jsme mrtví. Kuba našťestí flamí midaře. Uff, za tohle by mi tu pastelku asi fakt zlomil.

Desátá minuta. Náš bot prosí o gank. Jdu tam, ale Kuba říká, že se na ně mám vysrat. Radši ho poslechnu a jdu znovu na top. Mám kill, ale Kuba mě za to seřval.

Patnáctá minuta. Bot pořád prosí o gank. Kuba mi to zakázal. Kuba je Silver V a ví jak tuhle hru hrát. Bezmezně mu věřím.

Sedmnáctá minuta. Mají už 2 draky a náš bot má dohromady 1/2. Kuba už jenom řve. Musel jsem si ztlumit hlasitost, protože mi to poškozovalo sluch.

Osmnáctá minuta. Kuba umřel. Začal po mě rvát, ať ho ganknu. Řekl jsem mu, že pushnutou linku nemůžu ganknout a ať zkusí wardu. To byla chyba. Popraskala mi z toho řevu sklenička od Kofoly.

Dvacátá minuta. Kuba je teď ticho. Má moc práce s dokazováním našemu Braumovi, že je neschopný nýmand. Já se pro změnu pšu s Lucianem. Musel jsem oprášit rasistické vtipy, aby konečně sklapnul.

Dvacátá druhá minuta. Jdu na top. Umírám. Kuba zase začíná, ale ve mě se něco probudilo. Zjistil jsem že ten, koho jsem považoval za boha má 0/5/1. Já mu věřil. Je Silver V. Přece nemůže být takhle špatný. Začali jsme si nadávat navzájem. On po mě křičel, že jsem nepotahatelný odpad. Já mu nadával do vyboostěné nuly.

Dvacátá pátá minuta. Úplně jsem se přestal zajímat o hru. Jde mi čistě o to Kubovi dokázat, jaký ubožák to je.

Dvacátá sedmá minuta. Hra končí, prohráli jsme. Všichni píšou: "report top and jungle, toxic." Pořád po sobě křičíme. Musel jsem se napít, jelikož jsem měl už sucho v puse. Do Kubova pokoje právě vešla jeho máma a slyšel jsem jen zvuk facky a pak se hovor ukončil. Takže jsem vyhrál. Mám ze sebe dobrý pocit.

Komentý:

Pobavení dobrý ale trochu neseď minuty :D Co si tak pamatuji z dob co jsem byl v silveru tak se tam farmí tak do desáté minuty na lince a potom se začnou groupovat na midu s farmou 50 :D :D

Že v osmnácté minutě řve o gank ? To už se pushuje nexus :D

kontakt na kubu ? (chci potahat dám mu za to i 1 lentilku)

Z deníčku ex. gold hráče

Konečně nová sezóna. Cítím ten svěží vítr vát ve vlasech. Tuhle sezónu tam dám tu platinu. Do goldu mě sice vyboostil kamarád za balíček Jojo žítalek, ale já si to zasloužil. Do bronzu mezi ty zvířata nepatřím. Mám na to. Dokážu velké věci. Jednou budu hrát v LCS za SKT T1. Všichni ještě uvidíte.

U příležitosti slevy na změnu jména jsem se přejmenoval na SKT T1 Faker's son, ať všichni vidí, jaká jsem třída. A taky proto, jelikož se mi za moje staré jméno xXxBangedYourMom69xXx všichni posmívali.

Oukej, první rozřazovák. Co to? Autofill? Jdi do prdele, Rito. Tak jo. Supportit nebudu. Support je pro lůzry a pro slečinky. Na to se můžu vysrat. Píšu midaři, zda mě nepustí na mid. Napsal mi ne. Do téhle chvíle jsem ho měl rád, ale teď vím, že je to debil. Čas vytáhnout moji tajnou zbraň. Support Brand. Hráli to profíkové. Musí to být dobré. Teď tak přemýšlím, jestli je Brand AP, nebo AD. Ptát se nebudu, nechci být za blbce. Jdu si to vygooglit.

Hm. Nestihl jsem si změnit masterky. Škoda, co teď taky nadělám. Sice již vím, že Brand je AP mág, ale mám svoje AD runy. Nevadí. Midař mi napsal, proč mám AD runy a začínám s Doran's ringem. Píšu mu, ať táhne do řiti. Nebudu se s ním bavit. Kdyby mě pustil na mid, tak bych to potahal. Takhle musím hrát Branda na botu. Já nejsem support, já jsem mág a taky tak budu hrát.

Prohráváme nula ku pěti. Pěkně na hovno. Tohle má být ten elo heaven? Vždyť to jsou naprostí ubožáci. Můj Jhinn mi píše, ať si koupím sighthstone a přestanu umírat. 5 smrtí za 5 minut je podle něj hodně. Pffffff. On mi bude něco říkat? Ať zavře kanál. Vůbec nic neví. Snažím se mu připravit free killy a on vždycky odejde, "protože nemá hp". Tohle mi byl čert dlužný.

Tak jo. První hra a prohra. Samozřejmě jsem nezapomněl klukům napsat, jak moc jim přeji rakovinu a jak moc jsou špatní. Náš Renekton napsal "report him please", tak jsem mu odepsal, že reportnu jeho mámu.

Jdu na další hru. Teď to bude lepší. Už dostanu i svou vybranou pozici. Nyní všem ukážu, jak skvělý midář jsem. Fakerův syn. Doslova. Zapamatujte si to. Jednou se o mě bude psát ve všech novinách a na všech internetech. Já vám ukážu!

Lobby zatím probíhá dobře. Já si picknul Zeda. Zed je klasika. To nikdy nezklame. Náš jungler chce hrát Iverna. Ivern je k hovnu. Hned jsem mu to napsal, aby pochopil, jak moc velkou chybu se chystá udělat. Neposlechl mě. Buran. S takovýma lidmi se nedá

hrát. Naprostí amatéři. Uvidíte. On to ještě prohraje. Na to vsadím i svoje hasičský autíčko. Topař mi píše, ať se uklidním. Napsal jsem mu, že má držet hubu a hledět si svého. Do toho, koho já flamím mu nic není.

Co jsem říkal? Ivern už má 0/2. A navíc mě ani nemůže ganknout. Mám 0/3 jenom kvůli němu. Navíc je naše botlinka taky pěkně retardovaná. Jdu jim tam hodit gank. Takhle se to dělá v Diamondu. To je úroveň, kam patřím. Ty vole, jackpot! Jejich adc má jen skoro plné HP pod věží. To je dezert přímo pro mě! Jdu na to. Pinguju, že jdeme dive. Pingujou mi zpět, že se mám stáhnout. Hovno, vole! Ta Jinx je moje! Házím ultimátku, ignite, všechny schopnosti. Pooooooooooooooooojd'. Bum. Jsem mrtvý. Jinx žije, ale zbylo ji jen 75% HP. Kdyby tam byla moje botlinka tak máme i double. Fakt kretění.

Už mám 0/6. Todle je k ničemu. Ta hra mě nebaví. Jdu afk. Nezapomínám však flamit Iverna. Sice už má 2/2/16, ale i tak to je debil. Doufám že shoří v pekle. Já jsem tu ten světový midař. Píše mi, že jsem boostnutý. Asi upadl ne? To, že mě kamarád boostnul do goldu, neznamená, že tady nepatřím. Tedy nepatřím sem, patřím do diamondu. Ovšem tihle primáti mi přehradili cestu a já akorát prohrávám.

Spamuju SURR SURR SURR SURR, SURR U ANIMALS. Nikdo mě nebere vážně. Prý můžeme vyhrát. Stačí abych šel na linku a farmil. To tak. Nikdo mi nebude říkat co mám dělat a už vůbec ne tihle lůzři. Jdu si udělat popcorn. Sotva jsem se vrátil, Ivern zase držkuje. Píše, že mě mají reportnout. No to určitě. Napsal jsem mu, ať mi to přijde říct do očí v reálu. Nebo ať mi dá adresu a já si za ním dojedu. Jakožto dvanáctiletý mám ještě nárok na poloviční jízdné, takže by mě moc nestálo za ním přijet.

Co? My to vyhráli? Asi se na mne usmála štěstěna. Nezapomněl jsem bezdůvodně reportnout celý můj tým. Dal bych si další hru, ale musím jít spát. Ráno jdu do školy a máma nechce, abych hrál po osmé hodině. Nevadí. Zítra to dohraju. Zítra klukům ve škole řeknu, jací v riotu pracují ignoranti. Tohle by se stávat nemělo. Já JSEM gold a tak bych neměl dostávat tyhle zvířata do týmu. Tohle překročilo všechny meze.

Dalšího dne o 8 her později

Poslední hra dohrána. Nakonec jsem to uhrál celkem dobře. Jedna výhra a devět proher. To není zas tak špatné. To bude tak Gold II. Určitě. COŽE? BRONZE IV? TO SI DĚLÁTE PRDEL NE? JÁ PATŘÍM DO DIAMONDU. DO DIAMONDU!!!! NA TODLE SERU. DEBILNÍ HRA. JÁ PATŘÍM DO DIAMONDUUUUUUUUUUUUUU!!!! PROČ? PROČ JSEM BRONZE IV? JÁ TAM NEPATŘÍM!

Ze vzteku jsem rozbil klávesnici a máma mi řekla, že mi novou nekoupí. Stejně už tu hru nezapnu. Jdu hrát dotu.

Chci zpátky draft, nesnáším hráče kteří si insta pickou* a musím jít na lainu na kterou nechci (např. adc,supp) jasně vím že musím umět hrát lainy všechny ale hrát supp 4x za sebou kvůli tomu že insta pickul mě už prostě nebaví. Prosím chceme zpátky draft, děkuju.

*možná blbě napsaný :D

Komentáře:

Jdi hrát flex nebo si počkej na Solo Q

Nebude náhodou soloQ bez výběru rolí, takže si zas tolik nepomůže? Bude záležet na tom jaký jsi pick

Jasně... bude to pořád draft pick, protože se tam banuje. Ale bude to to staré soloQ, kde si vybereš roli podle toho kolikátý jsi pick a kdy jsi last pick, ve většině případů = support.

Jsou tři základní typy výběrů: draft pick, blind pick a náhodný pick (plus dřív team builder nebo různé víkendové režimy).

A pak jsou různé fronty (dynamic, flex, solo...), které používají jeden z výše uvedených typů výběrů. Ten výběr je daný a neliší se podle front. Ty víkendové teď nepočítám, to je jiný případ. Takže všechny fronty, které jsou na bázi draft picku, mají stejné prvky. Včetně výběru rolí. Jestli je to dynamic, flex, solo nebo týmová fronta, to na tom nic nemění.

no a pak jsou jeste i mody, normal (nehodnoceny), ranked (hodnoceny) ci jiny specialni

Dynamic queue a nový champion select systém jsou dvě různé věci. Můžeš mít nový select v soloQ a stejně tak by teoreticky dynamic mohl fungovat se starým

pickem, není to totéž. Nikde v tom, co jsi právě citoval, není uvedeno, že se pojede podle starého picku.

normal prosim, to jsou vsechno ranked

Jako jit rank... nechci.. nemam na nej cas.. proto jsem vzdy hrala jen normalky , pac se mi obcas stalo , ze jsem na sekundu sla pryc.. a to tam nebylo ani poznat..ale v ranku si to proste nedovolim a flex.. no to je to same..je to proste rank.. a nebudu to hrat a blind? stejne panacky proti sobe a jeste jit role, ze stale adc mi zbejva.. nesnasim adc je to hovadina :D

a proč to na WESTu normálně jde?

draft nam riot nevrati, protoze by tam vsichni utekli hrat a na flex nebo normalky plne nebanovatelných assasinu by nikdo nehral

Větší relax a zábava z herních režimů - návrh.

Tak to tu sepisuji v samostatném tématu pro Ředkvičku.

Jak všichni víte, máme tu permanentní rotace těchto režimů, sic v nich chybí ty VS AI režimy ale co už. Zatím jsem ještě neprošli celým kolem rotace, ale frustrace hráčů poněkud stoupá a to hned z několika důvodů, tím se z těchto režimů ztrácí ten oddych a zábava. Tyto problémy a řešení shrnu do několika bodů:

- Všichni chtějí vyhrát.

Tento první problém způsobuje prostě tryhard hry a lidí si jen berou ty nejvíce OP picky a ne ty, pro který tyto režimy jsou určeny: zábavné. Prvotní účel těchto režimů je odpočinek od rankedů a klasické 5vs5 mapy. Ale hnání choutkou být prostě nejlepší a vždy jen vyhrávat, máme tu problém. Dnes se všichni honí za statistikami a achivementy. Proto to zde zrušit:

Zrušit zde výhru a prohru, prostě zápas vždy skončí patem, žádné statistiky výher/proher, kilů atd, jen počet odehraných her případně počet her za určitého šampióna.

- Farnění IP.

Souvisí to s prvním bodem, protože ten, kdo vyhraje, dostane víc IP. Vzhledem k rychlosti těchto her a jejich počtu, je to skvělá farma. Proto to omezit:

Oba týmy vždy dostanou stejný počet IP, ale tato hodnota bude stejně nižší, než v klasické hře za stejnou dobu zápasu.

- Hledači odměn

Úplně největší blbostí je dávat do těchto režimů nějaké úkoly za odměny (jen si vzpomeňte na první vyzdvižení a ikonku dokonalého vyzdvižení, lidi to pak jen hráli kvůli této ikoně a pokud se jim to nepovedlo, pak afkovali nebo trolovali). Tohle pak jen přitahuje hráče k farmení těchto odměn. Taktéž mezi to patří i mastery body u šampiónů a padání truhel a klíčů.

Tyto úkoly/odměny úplně zrušit, nebo jen dávat za 1 účast. Mastery body a truhly/klíče zde nedávat.

- Reporty

Tyhle zábavné režimy jsou často o náhodě, ne jen o skillu, ale o rychlosti. Člověk se chce bavit a nikdo není zvědavý, že vás v URFu chce reportnou celý, protože máte 10 smrtí.

Zrušit zde některé druhy reportů, vlastně jen nechat ty za napadání hráče.

Máte-li i jiný návrh nebo úpravu, napište.

Komentáře:

Nebo jako na Ascensionu, mohlo by to všechny portnout k baronovi/heraldovi a začali by tancovat (včetně barona/heralda). Na Twisted Treeline k Wilemavovi.

Nevím už, který mod to byl (možná doom boti? nejsem si vůbec jistá), ale některý měl místo prohry "druhé místo". A když s tím už jednou přišli, klidně by to mohli oživit. Nevidím v tom problém. Z mého pohledu je to sice hloupý detail, ale jestli to na některé hráče působí, proč ne. Podobně jako si Saskiel kdysi stěžoval, že ta červená barva při prohře je demotivující. Tak by mohlo být místo výhra/prohra první místo/druhé místo a dát oboje fialově. Jestli to na pomůže k snížení negativity v hrách, jsem pro. Ale to by chtělo vyzkoušet, jestli to ten psychologický efekt opravdu bude mít.

Co se týče minimální účasti bez odměn, no... pokud vím, tak v té nové frontě stejně žádné odměny za účast nejsou, a stejně to lidi hrají. Podle mě to noví hráči budou hrát jen ze zvědavosti. Pokud účast bude minimální, bude to signál pro Riot, aby ten mod tak často nezařazovali. A obecně podle účasti se má upravovat koncepce fun modů jako celku, takže feedback je v tomto případě užtečný.

V tomto souhlasím s Krpou. Různé achievmenty a úkoly jsou naprostý zabiják teamworku. Jakmile dáš hráči úkol, za který dostane odměnu, 99% hráčů se bude honit za úkoly na úkor všeho ostatního. A pokud pak kvůli tomu prohraje, můžeš si být jistý, že flame bude o to horší. Protože on chtěl odměnu, ale tým mu to pokazil. Ne, tohle je přesný opak toho, čeho chceme dosáhnout. Je sice pěkné, že chceš učit hráče, co je důležité, ale vtip je v tom, že někdy jsou mnohem důležitější věci. A u všech objektivů platí, že musíš hlavně vědět KDY si můžeš dovolit je vzít a kdy upřednostnit něco jiného.

Souhlasím až na ty reporty.

Co myslíš: Otevřel se Urf všichni na něj netrpělivě čekali, jdou se tam zabavit, tak tam jdu feedit a šikonavat je s Aniviou a jejím W, a ničít jejich zábavu a nebo půjde do toho rankedu kde týmu maximálně zmizí pár bodů.. a naženou si je příští hru?

A oni ho za to ani nebudou moct reportnout?

Ale pokud by se v těch modech netryhardilo tak by to trollení vubec nevadilo!

Beru zpět

Jestli chces hrat odpocinkovou hru, doporucuji zkusit Wow, Poe, Diablo. Neco, kde kosis desitky nepratel jednim skilem.

Ano, reportuji. Pokud daného champa hrát neumí, a vezmou ho do rankedu tak je to prostě idiot, co si ten report zaslouží.

Uznám, když je nepřítel lepší, pokud je opravdu lepší a nevyhraje díky lenosti mého junglera chodit ganky..

Ted' řekneš, že to jsou výmluvy, že jsem určitě jeden z těch lidí, co přijdou na linku, pushují dokud neumřou.

Tak pojď, neboj se toho. Napiš to!

Jenže ona se nabízí otázka, funguje vlastně ten mod? Jestliže byl zavedený herní režim, jehož účelem je odpočinout si od běžné hry a pobavit se, pak by ten účel měl plnit. Ale neplní, protože je to plný flamerů, kteří jsou rozčilení, že nevyhráli a nedostanou klíč nebo bedničku. Tudíž ten mod nefunguje tak, jak by měl. A proto je snaha to změnit a udělat z fun modu místo, kde se opravdu můžeš pobavit aniž bys byl seřván jen proto, že sis nevzal power pick.

Schopnosti:

Passive - Vůle života - Pokud je Voren zabit nepřátelským šampionem, získá permanentně +100 bodů many.

- Při pohybu v řece má Voren zvýšený movespeed o 50.

> "Nevzdávej se, BOJUI!"

Q - Dotek moře - Voren zabodne svou harpunu do země.

Z té vytryskne mořská voda, která ukradne nepřátelským šampionům 10/12.5/15/17.5/20% jejich aktuální many

nebo 50/60/70/80/100 a udělí přímé poškození rovné této hodnotě +0.6 Vorenova celkového AD.

V případě poskoků je poškození trojnásobné. (Nemají manu, tedy poškození ve výši 1.8 AD)

Voren si obnoví 50% vysáté many. Aktivuje On-hit efekty.

Pokud je "Dotek moře" použit pod efektem "Mirror image" zpomalí nepřítele o 10%.

- Cast time: 0,75s

- Mana: 50,60,70,80,100 + 10/12.5/15/17.5/20% Aktuální many.
- Range: 500 v kuželové výšce 70°
- Coldown: 10s

W - Tvář moře -

Pasivní efekt: Poskytuje bonus k útočnému poškození ve výši 0.5/1/1.5/2/3% Aktuální many.

Aktivní efekt: Promění se do duševní formy.

Získá movespeed bonus +12%.

Stane se nezaměřitelným a nezranitelným. (Kromě efektu ignite)

- Trvání: 0,5/0,5/0,5/0,5/1s
- Mana: 5% Maximální many.
- Coldown: 15,14,13,12,10s

E - Manashield - Přepínací: Aktivovaná schopnost ubírá 15/20/25/30/40% příchozího poškození na maně místo na životech.

Zároveň zpomaluje regeneraci many o 25/20/15/10/0%.

- Mana: Bez ceny za seslání.
- Coldown: 2s

R - Mirror image - Kdekoliv na mapě vytvoří svůj duševní obraz. Duševní obraz má 50% Vorenových maximálních životů a many.

Po dobu trvání této schopnosti se Voren nemůže sám hýbat.

Veškeré pohyby postavy jsou převedeny na pohyb duše.

Tuto schopnost nelze zrušit.

Pokud zemře jeho duše, zemře on sám a čas znovuzrození (respawn) je navýšen o 10s.

- Cast time: 0,5s
- Trvání: 10s
- Mana: Bez ceny za seslání.
- Coldown: 120,110,100s

Statistiky:

- HP: 563 - 1890
- HP regen/5sec: 14-18
- Mana: 500-1300
- Mana regen/5sec: 7-30

- Útočné poškození (AD): 54 - 136
- Rychlost útoku: 0.568 (+54%)
- Brnění: 31 - 80
- Odolnost vůči magii: 32.1-53.4
- Rychlost pohybu: 345

Role:

- 1) Plánovaná linka: Top/Mid - AD
- 2) Atributy: Tank/Útočník
- 3) Typ: Na blízko

Strategie:

- 1) Doporučené itemy: (...)

Poznámka: Itemy dodávající manu následně i zvyšují bonusové poškození.

Efekt Zmrzlé palice může být využit pro zpomalení nepřítele pomocí "Doteku moře" mimo dosah Auto-attack

Manamune podporuje stejný efekt, jako Vorenův pasivní bonus "Tváře moře".

Komentáře:

KAPPičku upravení od Riotu, a je to skvělé, ale to vysávání many potřebuje trošku nerf.

Jinak podle mně vidím velký counter na Ryze.

Jinak vzhledem k lore je z Bitchwalteru (Nebo jak se tomu říká? :'DDD)

Rival je Illaloi, a mohl by být Friend s Gankplankem?

S tou pasivkou jsem na executid myslel. Je tam psané Pokud je zabit šampionem.
A záměrně je to taková dvojcečná pasivka :D

A pokud u E myslíš jakože z hitu vyblokuje 3% max many jako poškození do many tak to není špatná myšlenka.

Bonus když on něco zabije, těch je tam hodně. Proto jsem dal něco z zcela opačné sorty. Nafeedit enemy? nebo nemít tolik many co dává dmg? Vždy je lepší nefeedit :D

V reakci na ult. Přemístění úplně ne. Je zde s ní možnost bojovat kdekoli na mapě, ale nesmí zemřít. Tím že všechny pohyby jsou převedeny na duši bylo myšleno i spely. Dopíši to tam. Ikdyž jsem například v Q zmínil že pokud Q použije duše tak dá 10% slow

20 smrtí je zhruba 15 minut respawntime, když pominem international feed + report za free expi a goldy pro enemy.

Q-čko zní super ale proti mana champum až moc silné takže to by potřebovalo trošičku nerfnout :P hodně se mi líbí nápad s tou duševní formou, ale nepředstavoval bych si to jako takovou malou imunitu, je to sice na malou chvíli ale přece jen takové se tam nachází v podobě pár ulimátek :D .. líbí se mi ta forma, uvítal bych jí spíš jako např. ultimátní schopnost s nějakým efektem, ale ne jako imunitu (ted třeba plácnu co by mohlo být zajímavé - že když se přepne do duševní formy tak se mu přehodí jeho životy za manu - to je jediné co mě ted tak napadlo :D :D ale celkem solidní pro mágy co staví manu jako záchrana :D) (E-čka, R-ku)

Jeho Q by bylo proti některým Champions moc op :D představ si Karthus 3000 many = min 600 přímého poškození :D jinak to je přesně to co v LOL Chybí využívat a snižovat enemy manu :3

Hlasoval jsem pro ano, cd na W a celková myšlenka se mi líbí protože nemá escape a oproti karthusové ultině např si to musí hráč opravdu dobře načasovat . Drain na Q bych možná trošku nerfnul protože v early to vydrainuje hodně po tom si na tebe naskočí třeba Fizz na lvl 3 dá ti combo a už tak má skoro půlku many pryč a ty mu ten zbytek prostě odebereš tak bych to o 15% nerfnul aby nebyl zase underpowered. Jinak začínající cd na Q bych hodil na 18 sec a při vymaxování na 12 podobně jako fizzovo E, protože uřímě je to opravdu hodně op spell a komunita

by brečela a rito by to stejně zhodilo na větší cd. Jinak super koncept snad si toho dzí Rito gejmz všimne :D Když už tady máme tak si myslím že i toho champa nám dluží když jim jebou na EUNE servery :D

jak může AoE aplikovat OnHit?

Máš zcela dobrou připomínku, původně to byl zamýšlený marksman. Ale po úvaze mi to přišlo až moc OP :D

Nejvtipnější na tom je, že toxicitu manuálně kontrolují. Kdežto scripty odklepnou strojově, podle toho co jim napíše jejich úžasný program.

Věřím tomu, že když by měli nějaký software co by byl schopný rozpoznávat jestli je někdo toxický tak by na to taky srali a jen klikali na ban, ban, ban

Samozřejmě na to mají software, to samé i u int. feedingu. Jen tyhle případy prostě kontrolují manuálně. Teď si nejsem jistý jestli všechnu toxicitu, ale feeding určitě ano.

A ne, opravdu úroveň české podpory není srovnatelná s EN Supportem. Nicméně, GL. Dej pak vědět, jak to dopadlo a kdo ti vlastně pomohl (jestli ti někdo pomůže). mám ještě blood moon kennena a zilstu a teď dělám na teemovi :)

ano, samozřejmě, ale je to dělané podle splash artu na gnara :)

10 typů hráče, kterého ve hře potkáš

1. Mlčenlivý rytíř

Neobvyklá, ale vítaná je přítomnost mlčenlivého rytíře. Zatímco většina pinguje, spamuje taunt, provokuje v all chatu, nebo dokonce křičí pokud jste někde na TSKU, rytíř zůstává tichý. Neříkám, že si nevšimnete jejich přínosu, náš mlčenlivý ochránce wardí, provádí rotace a je vždy tam, kde je třeba.

2. Válečník s klávesnicí

Je úžasné, že si někteří dokážou najít čas na hraní během sepisování poutavé novely do chatu. Všechny kapitoly jsou sice o "jsi špatný a měl by ses cítit špatně",

ale polovina bitvy v DynamicQ je v mysli protivníka a válečník to ví. Pokud je ve tvém týmu: Mocný, ovšem otravný spojenec, pokud je protivníkem: počkej si na hlášku před gankem.

3. Ztělesněný rage

Tenhle kluk poslouchá dubstep/trash metal tak hlasitě, že to můžeš slyšet přes jeho "playe". Když nejsi na TSKU odsouzen k nepřetržitému kraválu z jeho mikrofonu, přijde bezcílný rage přes malé výbuchy od last hitování jeho farmy, kterou on last-hitnout nedokázal až do úplného vzteku, že jsi neumřel aby jsi ho zachránil což se hlavně stává když hraje supporta a ty jsi ADC.

4. Profesionální divák na twitchi

Neboj, tenhle ten ví jak na to. Jasně, má na účtu pouze 40 hodin, ale věř mu, viděl to všechno. Většinou ho najdeš v chatu jakéhokoli profesionálního hráče, kdykoli. PDT ví přesně co jsi měl udělat před 30 sekundami pomocí jeho ultimátního zpětného pohledu. Profesionální taktiky jako lane swap nejsou tomuto hráči cizí, ačkoli se jim nikdy žádný lanes wap nepodařil. Skoro vždy jako první item postaví Katovo posláním.

5. Vševidoucí pesimista

Nevím jak, nebo proč byl obdarován darem vidění budoucnosti, nebo proč funguje pouze na události, které negativně ovlivní jeho budoucnost, ale děkuji mu za ně. Vševidoucí tě včas uvědomí o tom jak jsou tví spoluhráči špatní a jak hra byla už dávno rozhodnuta osudem, v některých případech ještě před začátkem hry. Nejsou to dobré zprávy, ale aspoň se to dozvíš brzo.

6. Diamantový hráč

Honosný titul, který náleží i hráčům z nižší ligy, ne jen těm z diamantové. Tenhle hráč si myslí, že je umístěn o hodně níž než by si zasloužil. Dozvíš se to, protože tě bude o jeho nesnázi, kterou trpí on a jedině on, neustále informovat. Dávej si pořádný pozor, jelikož se můžeš od téhle anomálie leccos přiučít. Snaž se co nejvíc abys je nasměroval na cestu tam kam patří, do odpadkového koše.

7. Dítě

Není žádný tajemství, že e-sport přitahuje nevybouřené děti. Starší hráči nemají takovou obratnost, nebo reakce aby se vypořádali s hustými stěry, které jsou součástí dnešního dětství. Je zaručeno že nikdy nemůžeš být více než 2 zápasy daleko od dítěte, pokud jím sám nejsi. Jsou většinou lepší než ty, ale to jen v

mechanicky náročných částech hry. Pořád vévodíš třeba strachování, aby hra netrvala příliš dlouho a ty jsi stihl zajít koupit žárovky.

8. Přímý potomek generála G.S. Pattona

Důležitost shotcallera ve hře nesmí být podceněna. Vědět, kdy vyměnit první věže, nebo jít pro draka či heralda je těžké rozhodnutí, ale ne pro potomka největšího generála historie. Tento rozený kapitán se postará o maximální efektivitu tvého týmu díky neustálému vydávání rozkazů, jako pravý vrchní velitel. Nejsme zde abychom debatovali zda tyto rozkazy pomáhají či nikoli. Jsme jen pěšáci následující svého vůdce bez jakýchkoli otázek.

9. Hraje XYZ poprvé

Také jsme jednou byli tímto hráčem a v některých ohledech jím pořád jsme. Najdeš je často na špatně straně řeky, takže se připrav na zběsilé pingování, aby se stáhnul. Je zde celkem velká šance že budou ve hře s kamarády, takže to není zcela tvůj problém, co?

10. Průkopník

ELO je jen číslo a pravé inovace leží za čísly. Géniové naší doby se nedostaly tam kde jsou (Učebnice dějepisu) dodržováním návodů. Proto čas od času narazíš na mozek, který razí trend. Pokud uvidíš někoho kupovat IE na Anivii, nebo Renektona s 5x Archandělovou holí, chovej k nim respekt, který si zaslouží. Jsi svědkem zrození umělce.

Zdravím lidi.

Jsem obyčejný hráč, jako každý jiný. Hraji lolko, protože mě to baví, chcu se zlepšovat a jednou dosáhnout Master Tieru.

Bohužel, něco mi v tom zabraňuje. Ta věc je nehorázný flame, který se vyskytuje každou hru v RANKEDU. Jistě se už setkali s hráčema, kteří hned při první smrti napíšíou "ff20, report, noob..." a těch věcí je spousta.

Pak jsou tu další typy lidí, co jdou gank umřou daji enemy buff/kill a jdou AFK. Nebo umřou na lince a jdou AFK.

Tehdy než jsem byl Dia, byly hry zábavné. Flame se objevil jen zřídka. Teď už je to prakticky nehratelné, pokud' nehrajete ARAM nebo normalky. (i v normalkách

se objevuje flame, ale ne tak moc). (za 2 týdny mi přišli 3 zprávy, že hráči byli potrestáni)

Tímhle topickem bych chtěl požádat všechny hráče, ať se smíří s tím, že né každou hru, musíte vyhrát. Že se špatnou náladou ani nechodíte hrát rankedy, neoplatí se to. Zkuste jednu hru, i když váš spoluhráč prohrává na lince, buď mu pomoct nebo mu říct, že to nevadí.

Rád bych se sváma podělil o svoje zážitky v lolku, ale nemam jak, můj PC by nezvládal natáčení. Mrzí mě to, že tak skvělou hru ničí Hráči. Nikdy jsem se neseťkal s tak negativní komunitou.

Komentáře:

Myslíš že nějaký 16 letý frajírky zajímá nějaká nálada? Že si uvědomí že by neměli hrát tiltnutý a podobně?

To be honest: NE.

mě je 16 a flamím jen v vyjímečných situacích

tak flamím jen ve vyjímečných situacích jako když dnes morgana missla Q na 1 lvl šla za celou wavu nechala se trefit threshem a umřela a pak napsala že to je mb protože jsem farmil když ona "engagovala" nebo když mi s 0/4/1 napsala že já s 2/0/1 jí kazím KDA

Mě je 15 a nenadávám v chatu... ve hře myslím pozitivně, a skoro vždy píšu jen něco jako že máme hrát do latu, mají lepší early proto tetkom prohráváme a ták :D pravda, někdy se nechám vytočit a nadávám ostatním... ale to jen někdy...., myslím že je jedno kolik ti je... v každem věku se najdou tací kteří nadávají :)

děkuju za dobrý koment, jestli budeš chtít, můžem zahrát normalku, nebo půjdu na druhý acc (pokud se to nebere jako boostění) a můžem zahrát duo ranked. Je gold 3

Od té doby, co LoLko hrají hráči ne proto, že je to dobrá hra a chtějí se bavit, ale protože to je trendy a cool, tak to stojí za hovno.

:DDDDDDDD ted je spis trend lolko hejtit

kamos je na jednom uctu plat na druhem b4 protoze chyta do tymu noobs jeden hrac od zacatku hru nepotaha

Návrh: Skriptování v Tréninkovém nástroji

Napadalo mě, co kdyby se ve tréninkovém nástroji daly vytvořit nějaké jednoduché scénáře, pravděpodobně pomocí nějakých skriptů, které by utvořily určitou dějovou situaci ve hře.

Např.:

Pronásleduji Malphita, který má k dispozici ultimátku a chci se naučit jí dodgnout flashem.

Vytvořím skript, že malphite bot jde na nějakou pozici a v náhodném čase použije ultimátku na mojí pozici. Takovýto scénář by se mohl dát vždy restartovat od začátku dle potřeby.

Jde mi čistě o vytváření situací s pomocí botů, které by byly dynamické a eventuálně za pomocí náhodných proměnných lehce jiné (tudíž nemůžu předvídat, kdy malphite ultne, ale musím zareagovat přesně.)

Skripty by asi měly ovlivňovat pouze boty přidané do hry. Editor skriptu by asi měl být pouze ingame, přeci jen nic supersložitého by to asi být nemělo...

Základní funkce:

- Bot jde z bodu A do B (asi pomocí nějakých zavedených souřadnic)
- Bot vycastí spell na nějakou pozici nebo entitu
- Možnost restartovat nebo smazat daný scénář

Komentáře:

Osobně si nemyslím, že by Riot investoval peníze a čas do tohoto, když si můžete s kamarádem vytvořit custom game a přes TS se dohodnout kdy, jak a kam ultnout.

Spis se teď probírá na EUW boards že by bylo fajn kdyby dovolili aby byl Trenink i pro dva hráče a ne jen jednoho. Což by podle mě byla úplně nejlepší verze, tak snad to vyjde.

Ahoj. Nemohli by se změnit to jak se minioni objevují "z nexusu?". Vypadá to dost divně když se minioni prostě jen tak objeví. Mohli by třeba vylézt z nějaké jeskyně nebo by se mohla změnit jen animace. Dík za shlédnutí

Komentáře:

Tak vzhledem k tomu, jak pěkně vyřešili spawn všech potvor v jungli, třeba se časem dočkáme i logičtějšího spawnu minionů. Když můžeš pozorovat, jak drak lítá kolem Riftu, než doletí do své sluje, tak vytvořit portál pro miniony je hračka :D

To není vůbec špatný nápad. Je pravda, že armáda mobek vynořivší se z pevné struktury vypadá podivně.

Mohli by to vzhledem udělat jako Xerathovu ultimátku... Ze špičky nexusu vystřelí tři paprsky vedle něho a z každého se zrodí poskok... ale ať to udělají jakkoli... RIP kalkulačky...

Jelikož čas nám téměř vypršel a poslední opozdilec se ke své galerii nepřihlásil, rozhodli jsme se přijít s výsledky! Chvilka napětí zvuk bubnů a oceněnými díly jsou:

- Flafykity (Teeto)
- KrumpSt (Kindred)
- Visczky (Fiddle)

GRATULUJEME!!

Všichni tři ocenění obdrželi skiny letní tematiky - Arcade Corkiho a Pool Party Fioru (vč. šampionů, pokud je nevlastnili).

Komentáře:

Je to boží. Ale Malého satana bych k mimču nepřibližoval :D Přece nečeš aby to byl za pár let jeho (její) main :D

tak aspoň by měla maina po tátovi:D<3

Hledám společnost do rankedů, pokud byste měli někdo zájem (Bronz-Silver úroveň)

Zdravím všechny zdejší čtenáře,

hledám hráče z bronz úrovně, případně nižšího silveru(5-4),

kteří mají chuť si zahrát ve dvojici nebo ve více lidech, holka/kluk to není důležité, hlavně aby vás to bavilo (hraní ne jen pořád solo), a pokud ještě navíc budete mít ambice se dostat výš, bude to při hře příjemný bonus.

Nabízím komunikaci přes skype/ts/discord a nebo jen zprávami ve hře to je na Vás ;) . Pokud budete mít zájem, pište tady/přidávejte si mne ve hře :) . Přeji všem pěknou neděli. Dusionatorcz

Komentáře:

Ahoj promin ale nechci být solty ale co se koukám na tvuj profil tak vidím že musíš hodně potrénovat

3.2 / 9.2 / 6.5

10G 2W 8L / 20% Win Rate

Average 1.05 KDA

není to vůbec dobré ale potrenuj a můžeme zahrát :D

Cau Bro,vim ze uz to je nekolik dni,co jsi sem dal tuhle,,poptavku,, ale rad bych si s tebou zahrál.Hraju prevazne suppota,mam k tomu hodne důvodů.Tak jestly budeš chtít,tak si me přidej.Muzem zahrát dnes večer patek a nebo v pondělí.Wolfmarcel Hraju všechny supporty krom Blitze,Threshe a lulu.Bavi me a myslim,ze jsem dobrej jako Rakan viz muj profil.Tak kdyz tak cau na lolku.