

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA
KATEDRA BOHEMISTIKY

Slang hráčů videoher
Slang of video game players

Bakalářská práce

Vedoucí práce: Mgr. Hradilová Darina, Ph.D.

Vypracovala: Martina Vítová

Olomouc 2023

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně pod odborným vedením Mgr. Dariny Hradilové, Ph.D., a uvedla v ní veškerou literaturu a ostatní zdroje, které jsem použila.

Olomouc, 20. června 2023

.....

Martina Vítová

Poděkování

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucí práce Mgr. Darině Hradilové, Ph.D., za její cenné rady a připomínky. Velký dík patří také mé rodině, která mě podporovala během studia.

Obsah

Úvod	5
1. Funkční stratifikace češtiny a postavení slangu v ní.....	7
1.1. Diferenciace češtiny	7
2. Původ slangismů.....	8
2.1. Slang hráčů videoher	9
2.2. Slovtvorba.....	10
2.3. Anglicismy.....	11
3. Lexikografie	13
4. Slovníková část	15
4.1. Metodologie práce	15
4.2. Lingvistický komentář k sebraným heslům	15
4.3. Slovník	20
Závěr	41
Anotace	43
Resumé	44
Zdroje	45

Úvod

Tato práce si klade za cíl vytvořit přehledný slovník slangu hráčů počítačových her zejména s přihlédnutím k rozdílům mezi mluvou ovlivněnou multiplayerovými tituly (jako jsou například Team Fortress 2 a World of Tanks) a slovní zásobou her singleplayerových (mezi něž patří Darkest Dungeon, Fallout a jiné).

Dané téma jsem si vybrala pro jeho stálou aktuálnost. Svět počítačových her se neustále vyvíjí a s ním se proměňuje i jejich jazyk. Jako hráčku mě toto téma nepřestává fascinovat, protože ukazuje nejen hráčskou individualitu, ale zároveň také individualitu každé hry. Ať už jde o akční hry z pohledu první osoby nebo simulátory farmaření, každá má svou duši a svou vlastní sadu výrazových prostředků, které jejich milovníci používají k dorozumívání mezi sebou.

Ačkoli na téma slangu hráčů počítačových her vzniklo již mnoho prací, mezi nimi například diplomová práce Elišky Schönbauerové na téma Jazykové roviny mluvy hráčů počítačových her, v níž se zaměřila na hru League of Legends, nebo bakalářská práce Mluva hráčů počítačových her a uživatelů sociálních sítí od Jany Staré, žádná ho nebyla schopna obsáhnout v celé jeho šíři. Jedním z důvodů je neustálý dynamický vývoj jazyka, dále pak velké množství her, které každý rok vychází. Většina badatelů se zaměřuje pouze na oblast, která je jim blízká (ať už jde o oblíbený žánr či samostatný titul s dostatečně velkým množstvím zkoumaného materiálu), ostatní jsou proto často upozaděny. Z toho vyplývá, že stále existují oblasti, které si zaslouží pozornost odborné veřejnosti a jimiž je vhodné se dále zabývat.

Ve své práci jsem se pokusila o co největší záběr, co se sebraného materiálu týče, a do slovníku zařadila výrazy spojené jak s multiplayerovými hrami, tak s tituly singleplayerovými, protože obě tyto oblasti jsou po stránce jazykové diametrálně odlišné. Zatímco v případě her více hráčů je mluva ovlivněna snahou o maximální úspornost kvůli požadavku na rychlou a efektivní komunikaci mezi členy týmu prostřednictvím chatu, ve hrách jednoho hráče žádný takový požadavek není. Obojí je navíc do jisté míry ovlivněno přítomností oficiální nebo fanouškovské české lokalizace (u titulů, které ji nemají, mohou být obvyklejší přejímky a zkomoleniny z anglického jazyka).

Největšími zdroji pro mě byly online hry World of Tanks a Team Fortress 2, které se těší všeobecné oblibě nejen u nás, ale také v zahraničí. Z offline her pro jednoho hráče to byl především indie dungeon crawler titul Darkest Dungeon a jeho pokračování, kde jsem sledovala především změny v českém překladu mezi prvním dílem a druhým.

V oddílu Funkční stratifikace češtiny a postavení slangu v ní se zaměřím na definici spisovné a nespisovné češtiny a jejich součástí, na funkci slangu v jazykové soustavě, představím specifika herního a počítačového slangu a procesy, které se podílí na jeho tvorbě, a v neposlední řadě vysvětlím způsob přejímání slov z anglického jazyka a jeho význam pro hráčský slang.

V kapitole Lexikografie představím lexikografii jako aplikovanou jazykovědnou disciplínu, popíšu strukturu jednojazyčného slovníku výkladového, jímž mnou vytvořený slovník je, a vysvětlím pojem lemma. V krátkosti též nastíním makrostrukturu a mikrostrukturu mé vlastní práce.

Ve Slovníkové části blíže popíšu svůj pracovní postup při získávání a výběru materiálu pro tvorbu jednotlivých hesel, hlavní internetové zdroje a cíl práce. Dále se zaměřím na sebraná hesla, z jakých her pochází, k jakým slovním druhům a vzorům se řadí, seznámím čtenáře s nejproduktivnějšími vzory v rámci sledovaných lemmat, dotknu se míry jejich adaptace a zda mají ve vztahu k hráči spíše pozitivní nebo negativní konotace. Nakonec vytvořím samotný výkladový slovník.

1. Funkční stratifikace češtiny a postavení slangu v ní

1.1. Diferenciace češtiny

Český jazyk se dělí na část spisovnou a nespisovnou. Dichotomie mezi spisovností a nespisovností se v průběhu let měnila. Zatímco dříve spisovnost – nespisovnost vyjadřovala rozdíl mezi jazykem psaným (tedy „spisovným“) a mluveným, od 19. století se kvůli rozsáhlým změnám ve společnosti hranice mezi spisovností a nespisovností změnila na rozlišení oficiálních projevů od neveřejných, intimních.¹

Spisovnou češtinou se rozumí „kodifikovaný útvar českého národního jazyka, který má funkci národně reprezentativní.“² Dále je možné ji definovat jako „soustavu pravidel, jejichž dodržování je v určité komunikaci závazné, norma přitom určuje, nejen, jak se má psát, ale předepisuje také správnou výslovnost.“³ Signalizuje oficialitu a slavnostnost, je prostředkem poučování, výchovy, apelování a plánování.⁴ Na rozdíl od ostatních útvarů má funkci národně reprezentativní a užíváme ji v případě, že sledujeme vyšší komunikační cíle.⁵

Hovorová čeština je mluvenou variantou češtiny spisovné. Není považována za samostatný útvar národního jazyka, ale pouze za soubor prostředků náležících do spisovné češtiny.⁶ Má dvojí funkci – je nástrojem běžného dorozumívání, a zároveň prostředkem pro ty uživatele jazyka, kteří užívají výhradně jazyka spisovného.⁷ Výrazy hovorové češtiny často kolísají na hranici mezi spisovností a nespisovností.

Součástí nespisovné češtiny jsou sociolekty, které se dále dělí do tří kategorií podle pracovní činnosti, nespisovnosti a tajnosti na profesionalismy, slangismy a argotismy.⁸ Argot je mluvou zločinců, jejíž úlohou je zatajit podstatu sdělení před nezasvěcenými osobami. Do nespisovné češtiny spadá též dialekt, neboli nářečí (omezené teritoriálně na určitý region). V Čechách můžeme o dialektu mluvit v oblasti Podkrkonoší a Chodska, na Moravě se dochovalo nářečí hanácké, moravskoslovenské a lašské.⁹ V této souvislosti je třeba ještě zmínit interdialekt, tedy

¹ ČECHOVÁ, Marie. Stylistika současné češtiny. 1997, str. 15.

² HUGO, Jan, ed. Slovník nespisovné češtiny: Argot, slangy a obecná mluva od nejstarších dob po současnost: historie a původ slov. 2006, str. 10.

³ Tamtéž, str. 10.

⁴ ČECHOVÁ, Marie. Stylistika současné češtiny. 1997, str. 37.

⁵ Tamtéž, str. 36.

⁶ ČECHOVÁ, Marie. Stylistika současné češtiny. 1997, str. 40.

⁷ Tamtéž, str. 40.

⁸ Sborník přednášek z 5. konference o slangu a argotu v Plzni 7.–9. února 1995. 1995, str. 13.

⁹ HUGO, Jan, ed. Slovník nespisovné češtiny: Argot, slangy a obecná mluva od nejstarších dob po současnost: historie a původ slov. 2006, str. 10.

nadnářečí, jehož nejvýznamnějším zastupitelem je obecná čeština. Ta je v neoficiálním projevu používána po celém území České republiky.

2. Původ slangismů

Slang se včetně profesní mluvy řadí mezi nespisovné útvary národního jazyka. Kromě své funkce komunikační vyjadřuje také příslušnost člověka k určité zájmové či profesní skupině.¹⁰ Ve své knize O českých slanzích jej Jaroslav Hubáček definoval takto: „Slang je svébytná součást národního jazyka, jež má podobu nespisovné vrstvy speciálních pojmenování realizované v běžném (nejčastěji polooficiálním a neoficiálním) dorozumívacím styku lidí vázaných stejným pracovním prostředím nebo stejnou sférou zájmů a sloužící jednak specifickým potřebám jazykové komunikace, jednak jako prostředek příslušnosti k prostředí.“¹¹

Slangové výrazy vznikají zejména pojmenováním na základě podobnosti (metafory).¹² Dále také univerbizací, a to nejen u samotného slovtvorného tvoření, ale také v transformačních procesech. Její projev se dá dohledat ve slangových výrazech vzniklých zkracováním, odvozováním, názvech motivovaných metonymicky i metaforicky, též ve slovech původně přejatých z jiného jazyka.¹³ Sousedí se v něm objevují pouze zřídka, a pokud ano, jsou často projevem expresivity.

Mezi vlastnosti slangu patří jeho komunikační funkčnost (požadavek výstižného, stručného a jednoznačného vyjádření, jehož je možné dosáhnout univerbizací), systémovost, nespisovnost, snaha o pojmovou diferenciaci a vyjádření expresivity a také to, že jejich povaha je motivovaná, nikoli značková.¹⁴ Neustále se vyvíjí a je pro něj typická určitá jazyková hra, snaha o vtip.

Na vzniku a tvoření slangu se podílí celá řada vlivů. Patří mezi ně například to, jak rychle se daná oblast rozvíjí (to je patrné zejména v technologických odvětvích, která zažívají prudký vývoj, a to se promítá i do zkoumaného slangu hráčů počítačových her).

Dalším významným faktorem je složení jeho příslušníků. Jiné podmínky má studentské prostředí, které se v pravidelných intervalech obměňuje a jehož uživatelé kladou důraz na originalitu vyjádření, a jiné mají různá profesní odvětví, například hornictví, kde pracující

¹⁰ Tamtéž, str. 17.

¹¹ HUBÁČEK, Jaroslav. O českých slanzích. 1979, str. 17.

¹² ČECHOVÁ, Marie. Stylistika současné češtiny. 1997, str. 47.

¹³ HUBÁČEK, Jaroslav. O českých slanzích. 1979, str. 21.

¹⁴ Tamtéž, str. 19–24.

setrvávají po delší dobu. Rozmanitost slangu je poté dána tím, jak se na jeho tvorbě podílejí lidé různých povah, vzdělání i zájmů.¹⁵

Velkým zdrojem pro tvoření slangu jsou přejímky z cizích jazyků – např. němčiny (typické pro armádní slang), romštiny a angličtiny (která se ve velké míře projevuje právě ve slangu hráčů videoher).

2.1. Slang hráčů videoher

Na slang hráčů počítačových her můžeme pohlížet nejen z hlediska lexikálního, ale i stylistického. Prolíná se v něm jak technická vyspělost (která se projevuje přejímkami z cizích jazyků, nejčastěji angličtiny) s určitou jazykovou hrou, jíž hráči bojují proti neosobnosti světa počítačů.¹⁶

Velký vliv na hráčský slang má také fantasy a sci-fi literatura, Jana Hoffmannová ve svém článku Pařani a gamesy toto spojení spatřuje v převažující poloze boje, která stojí v kontrastu s určitou naivní pohádkovostí.¹⁷ Vazba na fantastiku je dána také tím, že hry samotné se nezřídka odehrávají ve fikčních fantastických světech. Toto je typické zejména pro žánr RPG – her na hrdiny. Jak už název napovídá, hráč si v nich vytváří postavu (často má při tvorbě na výběr z několika fantasy ras od elfů až po trpaslíky), jejímž hlavním úkolem bývá záchrana světa, ve němž se nachází. Významnými představiteli tohoto žánru jsou například herní série Dragon Age a Mass Effect, případně oblíbený The Elder Scrolls V: Skyrim. Stylizovanost těchto světů poté odpovídá vysoké míře stylizovanosti hráčského vyjadřování.¹⁸

Existuje nepřeberně velké množství herních žánrů, všechny mají potom svá specifika, a to i po stránce jazykové. Mluva hráčů MMORPG her (z anglického massively multiplayer online role-playing game, tedy hra velkého množství hráčů s RPG prvky), která se z velké části realizuje prostřednictvím herního chatu, je často diametrálně odlišná od lexika těch, kteří hrají offline. Je to dáno tím, že v online prostředí, jež často vyžaduje komunikaci mezi jednotlivými hráči, se klade důraz na stručnost a rychlost vyjadřování. Vznikají tak zejména chatové zkratky. Příspěvky na fórech na druhou stranu dávají více prostoru promyslet si obsah sdělení, bývají tedy propracovanější.

¹⁵ Tamtéž, str. 26.

¹⁶ HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. 1998, str. 100–101.

¹⁷ Tamtéž

¹⁸ Tamtéž

V naprosté většině případů je nedílnou součástí her boj (to se také promítá do jazyka jejich hráčů), násilnost ve hrách je poté často medializována a vyvolává otázky o morálních dopadech na příjemce, některé žánry se tomu však vymykají. Jako příklad můžeme uvést tzv. walking simulátory, které považujeme za podžánr adventur. Jde v nich především o prozkoumávání prostředí a postupné odhalování příběhu. Akce je v nich naprosto minimální, proto se pojem walking simulátor vžil jako hanlivé označení pro hry, v nichž se „nic neděje“. Další možnou výjimkou jsou stealth hry, které se zaměřují na mechaniku skrývání a nenápadného postupu. Boj je v nich často možností, ne však preferovaným postupem. Kromě nich existují také simulátory farmaření, zoo tycoonů, kde hráč staví a spravuje vlastní zoo, a jiné.

Některé herní tituly si navíc s očekáváním, že k postupu ve hře je zapotřebí pobíjet nepřátele, pohrávají. Namátkou lze jmenovat například indie hru Undertale, která zavedla systém EXP (normálně označující nabyté zkušenosti hrdiny) a LV, neboli LOVE (v ostatních hrách označují úroveň hrdiny). Za každé zabití postavy se tyto úrovně zvyšují. Teprve během velkého finále se hráč dozvídá, že EXP je akronym pro Execution points (body za popravu) a LOVE znamená Level of violence. Za jejich nashromáždění je souzen a potrestán odepřením nejlepšího konce, hra si navíc hráčovy činy pamatuje a v dalších průchodech hrou pozměňuje reakce postav. Násilí tedy tvoří podstatnou část, ne však celou herní kulturu. Vývojáři si to v některých případech uvědomují a převrací očekávání hráče naruby.

2.2.Slovotvorba

Pro pochopení vzniku a tvorby slangu je třeba si napřed vysvětlit proces slovotvorby. Slovotvorba je společně s flexí součástí morfologie.¹⁹ Řadíme ji k disciplínám langueovým. Z hlediska terminologie je však pojmem zavádějícím. Podle Františka Čermáka její problematičnost spočívá zejména v tom, že ze synchronního hlediska (většího uplatnění by našla v diachronii) nelze dostát významu tvoření, protože lingvisté jsou výlučně svědky výsledků, nikoli tvoření slov jako takového. Sám jako východisko nabízí pojem nominativní morfologie, případně derivační/kompoziční morfologie.²⁰

Slovotvorba je ve světových jazycích obecně rozšířenější než flexe, ale ani ona nepokrývá v jazycích, kde je hojně zastoupena, veškerá slova. Kromě slov kořenových, která nevznikla

¹⁹ ČERMÁK, František. *Lexikon a sémantika*. 2010, str. 184.

²⁰ Tamtéž, str. 184.

žádným dnešním způsobem tvoření, existují také slova, jež pouze vypadají jako utvořená, avšak nejsou – jedná se o slova přejatá či upravená ze starších jazyků, zejména z praslovanštiny.²¹

Mezi nejrozšířenější způsoby slovotvorby patří kompozice (např. slovo energozbroj, Jezdičstěn, Větroběhna, Drakorozený, Mikromaus, datadisk nebo Minimaus), jež se uplatňuje hlavně v aglutinačních a polysyntetických jazycích, a derivace (enemák, guilda, hápěčko), která je typická pro flektivní jazyky, tedy i pro češtinu.²² Český jazyk obecně hojně využívá univerbizaci, tedy zkracování příliš dlouhých víceslovných i jednoslovných pojmenování v zájmu jazykové ekonomie (zvukovka, grafárna, kritičák).

Dalším z možných procesů slovotvorby je afixace. Rozeznáváme dva typy afixů – prefixy, které stojí před kořenem, a sufixy, které stojí za ním. Afixace se dělí na diskrétní (analytickou, která obsahuje pouze reflexivizaci) a syntetickou, přičemž syntetická může být pozitivní, kdy dochází k přidání či změně afixu, a negativní, kdy se naopak afix odstraňuje.²³

2.3. Anglicismy

Podstatnou část slangu hráčů počítačových her tvoří přejímky z anglického jazyka, neboli anglicismy (v mnohem menší míře se objevují výrazy, které mají původ kupříkladu v německém jazyce – např. überchargovat, případně v polštině – siema, a jiných). Za anglicismy se obecně považují především lexikální výpůjčky, v širším smyslu slova se ale jedná o veškeré nepůvodní prvky ve všech fázích adaptace.²⁴

Motivace pro výpůjčky z cizích jazyků jsou přitom různé. Často jde o pojmenování nových skutečností, pro které čeština zatím nemá vlastní termín. Při přejímání hraje významnou roli i prestiž daného jazyka, z něž je přejímáno, v tomto případě angličtiny. Aby byl nový lexém zcela adaptován, musí mít své jasné místo v českém lexikálním systému a zastupovat v něm určitou komunikační funkci.²⁵ Nejčastějšími oblastmi, kde se anglicismy uplatňují, jsou slang a technické termíny.

Rozlišujeme několik fází přejímání slov – v první se přejaté slovo pohybuje na jazykové periferii úzkého okruhu lidí, později ho přijme širší veřejnost, čímž se dostane do centra slovní

²¹ Tamtéž, str. 185.

²² Tamtéž, str. 185.

²³ Tamtéž, str. 186.

²⁴ LEJSEK, František. *Anglicisms in the Czech Language*. 2022, str. 10.

²⁵ LEJSEK, František. *Anglicisms in the Czech Language*. 2022, str. 10.

zásoby.²⁶ Nový lexém se postupně adaptuje jak z hlediska pravopisu, tak i výslovnosti a morfologie.²⁷

V rámci morfologie se přejatá slova přiřazují k flexivním typům (např. abilita po vzoru žena, abandonware po vzoru hrad). Některé výrazy však zůstávají nesklonné (např. friendly fire, indie).²⁸ Během slovtvorné adaptace se část slov zařazuje do domácího slovtvorného systému, tedy přebírá domácí derivační afixy.²⁹

U substantiv dochází buď k přebírání derivačního slovtvorného formantu, čímž se zařazují do slovtvorných kategorií, nebo se u nich neobvyklé formanty nahrazují v češtině obvyklejšími.³⁰ Adaptují se názvy činitelské a konatelské (speedrunner, let's player). Adjektiva přebírají sufix -ní (exkluzivní), -ický, -ový, -ný (zabugovaný), méně častěji zůstávají neadaptovaná (friendly, sus).³¹ Pro verba je ve velké míře typický sufix -ovat (lootovat, capovat, craftovat, levelovat apod.), méně často pak -fikovat nebo -írovat.

Z hlediska pravopisu rozlišujeme slova, která si zachovala původní pravopisnou podobu (camper, creep, sus, tycoon, tier, support, newbie), a slova s počestěným pravopisem (gejmr, hápěčka, čitr, enpísíčko, písíčko, kancíř).³² V případě hráčského slangu je třeba mít na paměti, že je hodně individuální a dublety se v mnoha případech liší hráč od hráče (obecně používané slovo cheater má méně frekventovanou variantu čitr, totéž platí pro výraz Heavy, který lze napsat jako Hevy, u verb nezřídká dochází ke kolísání tříd – je tedy možné říct naloudovat stejně jako naloudit apod.).

Problematická je u přejímek z cizích jazyků také výslovnost, která se liší od výslovnosti cílového jazyka kvůli neexistenci určitých hlásek v něm (puzzle).³³

²⁶ JINDRÁKOVÁ, Lenka. *Přejatá slova se zaměřením na anglicismy v současném českém lexiku*. 2007, str. 22.

²⁷ Tamtéž, str. 22.

²⁸ UHER, František. *Nauka o tvoření slov: tematické okruhy a cvičení*. Brno: Masarykova univerzita, 1999, str. 49.

²⁹ Tamtéž, str. 49.

³⁰ Tamtéž, str. 49.

³¹ Tamtéž, str. 49.

³² JINDRÁKOVÁ, Lenka. *Přejatá slova se zaměřením na anglicismy v současném českém lexiku*. 2007, str. 22–23.

³³ Tamtéž, str. 23.

3. Lexikografie

Jak ve své knize *Česká lexikologie a lexikografie* uvádí Mirek Čejka, „lexikografie je disciplína aplikované jazykovědy, která se zabývá teorií, metodami i praktickou stránkou sestavování slovníků.“³⁴ Využívá přitom poznatky z lexikální sémantiky a gramatiky. Dále se dělí na lexikografickou teorii, která řeší teoretické problémy, a praxi, jež se zaměřuje na samotné získávání materiálu, jeho zpracování a tvorbu slovníku.³⁵

Rozlišujeme více druhů slovníků. Základním typem je jednojazyčný slovník výkladový (JSV). Od historického se liší tím, že zpracovává lexikum současného jazyka, které všestranně popisuje a vykládá.³⁶ K výkladu přitom používá metajazyk, tedy vysvětluje jednotlivá hesla stejným přirozeným jazykem, v němž jsou zachycena.³⁷

O metajazyku hovoříme jako o jazyku druhého stupně, to znamená, že se jedná o umělý sémiotický systém schopný popsat jiné sémiotické systémy.³⁸ Je prostředkem sebereflexe jazyka skrze mluvčí. Pro JSV je typický právě metajazykový výklad významu, tvorba definice.³⁹ Tím se liší zejména od dvojjazyčných slovníků, které převádějí význam z jednoho jazyka na ekvivalent ve druhém.⁴⁰

JVS má své typy a podtypy a volba správného typu je společně se stanovením cíle slovníku předpokladem pro úspěšnou práci.⁴¹ S. I. Ožegov rozlišoval slovníky malé, střední a velké, toto rozdělení bylo však založeno pouze na rozsahu makrostruktury a nebral v potaz rozsah a vztah makro- a mikrostruktury.⁴² Kromě tohoto hlediska lze slovníky diferencovat na základě kvalitativních ukazatelů, ať už sémiotických, sociolingvistických nebo lingvistických.⁴³ Podstatnou součástí JVS je metajazyk, který se vztahuje k heslu nebo jeho formě, metajazyk obsahu je poté vhodný k sémantickému výkladu abecedního slovníku.⁴⁴

³⁴ ČEJKA, Mirek. *Česká lexikologie a lexikografie*. 1992, str. 41.

³⁵ Tamtéž, str. 41.

³⁶ ČERMÁK, František, BLATNÁ, Renata, ed. *Manuál lexikografie*. 1995, str. 16.

³⁷ Tamtéž, str. 16.

³⁸ Tamtéž, str. 16.

³⁹ Tamtéž, str. 16.

⁴⁰ Tamtéž, str. 17.

⁴¹ Tamtéž, str. 18.

⁴² Tamtéž, str. 18.

⁴³ Tamtéž, str. 19.

⁴⁴ Tamtéž, str. 19.

Text v JSV je rozdělen na dvě části – levou, kterou nazýváme makrostrukturou a která zahrnuje samotné heslo, a pravou, zvanou mikrostruktura, která podává informace o hesle.⁴⁵ Makrostruktura může být dána abecedně, pojmově (věcně) nebo kombinací obou v případě hnízd.⁴⁶ Mikrostruktura je poté souborem lingvisticky relevantních informací o heslovém vstupu, sdružuje v sobě několik rovin (od fonologické, grafické, gramatické až po stylistickou a textovou), které jsou kódovány množstvím zkratk a závorek.⁴⁷

Lexikografie používá pro slovníkové heslo pojem lemma, tedy reprezentativní tvar lexému. V případě substantiv jde o tvar nominativu singuláru, u adjektiv nominativ singuláru mužského rodu a u verb infinitiv aktiva. Heslovým slovem pak mohou být i frazémy, ustálená slovní spojení a lexikalizovaná syntagmata.

⁴⁵ Tamtéž, str. 21.

⁴⁶ Tamtéž, str. 21.

⁴⁷ Tamtéž, str. 23.

4. Slovníková část

4.1. Metodologie práce

Při práci jsem čerpala zejména z již vytvořených internetových slovníků jednotlivých her na jejich fanouškovských stránkách (server wowka pro fanoušky World of Warcraft, WoT slovník na stránce wot-slovnicek.cz apod.), v menší míře poté z fanouškovských wikipedií (zde mohu jmenovat např. anglickou Darkest Dungeon fandom wiki, z níž jsem čerpala názvy herních tříd a jména postav společně s jejich významy, nebo českou verzi Oficiální Team Fortress Wikipedie pro herní mechaniky), z českého počítačového slangu na stránkách cs.wikibooks.org a z databáze zkratk na zkratky.cz. Dalším významným zdrojem lexika pro mě byla publikace od Ondřeje Pohla Jak na počítač – počítačové hry.

Hesla, jimiž se budu zabývat, jsem vybrala především na základě jejich relevance, hojnosti užití v mluvě hráčů a jejich nápadnosti v jazykovém systému. Mým cílem bylo poukázat na pestrost a proměnlivost hráčského slangu, na možné varianty a různé významy. Zároveň jsem se také snažila uvést hesla, která nebyla dosud v podobně zaměřených pracích zaznamenána, proto jsem v některých případech volila menší a méně známé herní tituly, které nebyly dosud z hlediska lexika zpracovány (např. Darkest Dungeon).

Pro účely své práce jsem si vzhledem k povaze zamýšleného slovníku zvolila abecední makrostrukturu pro rychlou a pohodlnou orientaci v textu. Mikrostrukturu poté tvoří mluvnické kategorie hesla (pokud je lze určit), význam, možné dubletní tvary, jsou-li nějaké, a to, v jakém herním titulu se můžeme s daným slovem setkat. Pro lepší pochopení některých hesel, která to vyžadují, je uveden i kontext a původ vzniku, je-li znám. Uvádím též pejorativní či naopak meliorativní výrazy a odkazují na související hesla, možná antonyma, případně synonyma. V případě herních žánrů v závorce představuji jejich typické zástupce.

Výjimku z této struktury tvoří ustálené chatové výrazy a obecně zkratky, které nejsou pevně zakotveny v jazykovém systému a nelze u nich určit slovní druh, rod ani vzor. V takovém případě heslo obsahuje pouze slova, z nichž vychází, jejich anglický význam a překlad do češtiny. U ustálených chatových výrazů uvádím také jejich původ a vznik.

4.2. Lingvistický komentář k sebraným heslům

Na následujících stranách se mi podařilo sebrat celkem 280 hesel, z toho 198 substantiv, 28 verb, 45 zkratk nebo výrazů používaných v komunikaci prostřednictvím chatu a 8 adjektiv.

Substantiva tvoří 50 maskulin životných, 67 maskulin neživotných (u 3 z nich jsou přípustné obě varianty), 52 feminin a 19 neuter, 10 slov nesklonných (Pybro, friendly fire, RNG...), 1 s adjektivním skloňováním podle vzoru mladý (Drakorozený).

U maskulin životných se jako nejproduktivnější jeví vzor pán (camper, creep, Demoman, Zbojník, Voják, asasín, enemák, Estébák, gamer nebo gejm'r apod.), u neživotných má nejvyšší zastoupení vzor hrad (abandonware, briefing, bug, datadisk, dungeon crawler, duel, event, fetch quest aj.). Některé lexémy jako je např. bot, aimbot nebo avatar mohou být životné či neživotné podle kontextu nebo uvážení uživatele, je tedy možné je skloňovat buď podle vzoru pán nebo hrad.

U feminin převládá vzor žena (gamesa, abilita, zvukovka, Zrůda, Vestálka nebo animačka), vzácněji růže (energozbroj, konvice, mikrotransakce, Wafle), zcela ojediněle poté kost (sněť a zkušenost).

Neutra se nejčastěji řídí podle vzoru město (demíčko, intro, Kolečko, kombo, lightko, medko, enpísíčko...), v jednom případě podle vzoru kuře (rajče).

Pro hráčský slang jsou obvyklé univerbizáty, tedy slova vzniklá univerbizací. Patří mezi ně například zvukovka od slova zvuková karta, grafárna jako grafická karta, kritičák vznikl ze slova kritický zásah, permaban z permanentní ban, prémiák z prémiový tank, přestupák z přestupový úkol, střilečka ze střilecí hra, textovka z textová hra.

Časté jsou také kalky, neboli doslovné překlady. Ze zkoumaného vzorku jsou to kupříkladu energozbroj (powerarmor), přeléčení (overhealing), slanej (salty), Zbojník (Highwayman), Zrůda (Abomination), Lovcec odměn (Bounty hunter), cetka (trinket), Darebačka (Hellion), Inženýr (Engineer), karavana (caravan), Křižák (Crusader), Malomocný (Leper), Morová lékařka (Plague doctor) a mnoho dalších. Obecně lze říct, že zejména názvy herních tříd bývají překládány doslovně.

Mezi další časté jevy patří kompozita. Ta mohou být pravá, nepravá a hybridní. Mezi hybridní složeniny patří Mikromaus a mikrotransakce. Nepravá kompozita zastupuje např. Jezdičstěn, hitbox, datadisk, checkpoint, sandbox. Pravá jsou kupříkladu sejvovice, energozbroj, Větroběhna, Drakorozený.

Mezi hráči běžně dochází ke komolení původní (anglické) formy za účelem dosažení slovního humoru. Příkladem toho může být již zmiňovaná Větroběhna, která vznikla jako zkomolený překlad příjmení Windrunner (doslova Větrná běžkyně). Na stejném principu vznikl Jezdičstěn,

u něž došlo ke zkomolení jména Walrider (podobá se slovy wall a rider – stěna a jezdec). Záměrnou zkomoleninou vytvořenou pro pobavení je také Mass Defekt ze slova Mass Effect.

Specifickým případem je afixace u oficiálních názvů tanků ve World of Tanks, které jsou obvykle velmi dlouhé a obsahují kombinaci písmen a číslic, kvůli nimž není snadné si je zapamatovat. Hráči proto sahají zejména po sufixech, díky nimž se usnadní flexe. Tento postup můžeme pozorovat v heslech jako je Isuna (ISU-152) a Baťák (Bat Chatillion 25t). Afixace je však obvyklá v celém zaznamenaném lexiku. Ze slova demo tak vzniklo demíčko, z enemy enemák, z STB-1 Estébák, z anglického guild guilda, z rogue roguna, ze sentry sentryna apod.

Nejen u názvů tanků také nezřídka dochází ke zkracování, tedy abreviaci. Týká se to třeba tanku Conqueror Gun Carriage, který byl zkrácen na Guči, artilérie byla zkrácena na artu (či artynu) a Waffenträger auf E 100 se změnil ve Wafli.

Zejména mezi hráči World of Tanks se velké oblibě těší metaforická pojmenování na základě vnější podobnosti. Mezi ně patří například Kachna, jež označuje francouzský tank AMX 40, který se svým tvarem podobá právě tomuto vodnímu ptáku. Slova fialka a rajče jsou odvozené od barev, které označují hráčovy výkony ve hře – pokud je výjimečně špatný, má barvu červenou (odtud rajče a rudý), pokud má naopak vysoké skóre, zobrazuje se fialově (proto fialka).

Podobně častá jsou i metonymická pojmenování, která odkazují na vnitřní souvislosti. Například posměšné slovo Houska, které se vžilo pro artilerii, vzniklo na základě toho, že se za tuto herní třídu dá hrát jednou rukou (a u toho třeba jíst housku). Hvězda smrti (tank FV215B) je zase pojmenovaná na základě mimořádné síly jejího děla (čímž se podobá vesmírné stanici z filmových Hvězdných válek, která byla schopná jedním výstřelem ničit celé planety). Mikromaus a Minimaus odkazují na tank Maus, s nímž mají některé společné vlastnosti (jsou však mnohem menší). Vypínač, což je jen jiné označení pro již zmiňovanou Hvězdu smrti, získal svou přezdívku proto, že na jednu ránu dokáže „vypnout“ nepřítele.

Obvyklá je též synekdocha, kdy se název části přenáší na celek a naopak. Synekdochické pojmenování je například Kolečko, které označuje kolové vozidlo.

Pro verba je typické to, že mívají obvykle více forem, které lze zařadit do různých slovesných tříd a vzorů. Příkladem může být např. řada naloudit, naloudovat, naloudnout, která všechna označují načtení hry. Mezi zvlášť produktivní třídy a vzory patří 2. třída se vzorem tisknout

(baitnout, buffnout, dodgnout, jumpnout apod.), dále pak 3. třída a vzor kupovat (capovat, craftovat, dominovat nebo grindovat) a 4. třída se vzorem prosit (craftit, expit, farmit, gamesit).

Jak bylo již řečeno, pro mluvu hráčů počítačových her, zejména těch multiplayerových, je typické užívání širokého spektra zkratk a zkratkových slov. Zde zachycené zkratky jsou nejčastěji iniciálové (BFG, DPS, LI, QTE...) a skeletové (lvl, ltr, thx, rlg...), vzácně se objevují zkratky tvořené kombinací písmen a číslic pro maximální úspornost při komunikaci v chatu (L2, M8, W8). U chatových zkratk není pevně daný zápis velkých a malých písmen, jejich užívání je z velké části individuální, pro úsporu času se však častěji používají malá písmena.

U zkratk jako je např. RPG, DLC, HP, NPC, PC se vžilo přidávání sufixu -čko, v důsledku čehož dochází k řazení ke vzoru město (RPGčko, déelcéčko, hápéčko, enpísíčko, písíčko). Totéž platí pro označení časopisu Score (Skórečko). Podobně se u zkrácených názvů her (LoL, WoT, WoW) přidává přípona -ko (lolko, wotko, wowko), čímž se opět mění jejich skloňování podle vzoru město.

Kromě jednoho měkkého adjektiva (exkluzivní) byla všechna ve zkoumaném vzorku tvrdá se skloňováním podle vzoru mladý (rudý, slanej...).

Ze zkoumaného vzorku je 41 slov exkluzivních pro akční multiplayerovou hru World of Tanks (především názvy tanků jako např. Guči, Stravenka, u nichž je patrný velký vliv jazykové hry, ale také označení pro hráče jako je rajče, fialka nebo rudý), 16 pro Team Fortress 2 (označení herních tříd a jejich jednotlivé schopnosti, případně zbraně – Inženýr, Demoman, sentryna, überchargnout), 2 pro World of Warcraft (Sylvanas Větroběhna a Wowko), 1 pro hru Lineage 2 (přestupák) a 1 pro Among Us (sus).

Z offline singleplayerových her je ve slovníku zastoupena dvoudílná indie série Darkest Dungeon s 19 hesly (označení herních tříd a mechanik, u nichž jsou reflektovány změny v českém překladu mezi oběma díly – např. změny Malomocného na Lepráka, Panny ve Vestálku apod.), série Fallout se 3 slovy (energozbroj apod.), série Star Wars: Knights of the Old Republic se 2 (Kotor a pazaak), Mass Effect s 1 (Mass Defekt), The Sims s 1 (Simík), Outlast s 1 (Jezdičstěn), Kingdom Come Deliverance s 1 (sejvovice) a The Elder Scrolls V Skyrim též s 1 slovem (Drakorozený). Zbylá hesla jsou univerzální či obecná.

Naprostá většina lexémů je přejatá z cizích jazyků, až na výjimky (siema, überchargnout...) se jedná o přejímky z angličtiny. Z té také pochází veškeré chatové zkratky (afk, brb, gtg, bs, cg...), vzhledem k tomu, že slouží pro dorozumívání mezi hráči mnoha národností, pro něž

angličtina často bývá jediným společným jazykem. Ojediněle se ve slovníku nacházejí slova, která vznikla z jazyků fiktivních (např. pazaak nebo klingon).

Část přejímek je do jisté míry adaptovaná po stránce pravopisné – např. gejm, čitr, čít. Tato podoba bývá však méně užívaná oproti původnímu gamer, cheater, cheat. Část slov je neskloňná, tato si také zachovala původní pravopis – defense, friendly fire apod. Specifickým případem je bot, jenž vychází ze slova robot, které angličtina převzala z češtiny a my ho v této zkrácené podobě převzali zase zpátky.

Pouze 1 nalezené označení pro hráče ve zkoumaném vzorku má pozitivní konotace (fialka, za pozitivní by se dalo vnímat také označení Pybro, to je však míněné více obecně a ne konkrétně na hráče), zbylých 12 je hanlivých (camper, kancíř, klingon, lama, lemming, newb, newbie, noob, rajče, rudý, siema a slanej). Z toho 2 výrazy naráží na jazykovou neznalost hráče (klingon, siema), 7 na celkové schopnosti hráče (kancíř, lama, newbie, newb, noob, rudý a rajče) a zbylé 3 na nevhodné chování, ať už v chatu nebo přímo ve hře (camper, lemming, slanej).

Míra hanlivosti je ovšem velmi kontextuální. Zatímco výše uvedené výrazy mají jednoznačně negativní nádech, slova jako RNG, které je samo o sobě neutrální, mívají v určitých situacích velmi negativní náboj (z recenze uživatele drae_perin na Steamu na hru Darkest Dungeon, která na RNG z velké části spoléhá – „unbalanced RNG trash“).

Kapitolou samo pro sebe je slovo geek, jež bylo v minulosti vnímáno jako negativní, postupem času však díky zařazení videoher do mainstreamu začalo být pocíťováno jako neutrální, někdy až pozitivní. Z toho důvodu se ve výčtu hanlivých slov neobjevilo.

4.3.Slovník

A

abandonware – substantivum, rod m. než., vzor hrad, staré programy, které už zpravidla nejsou podporovány tvůrcem, nevychází k němu aktualizace a pokud ano, tak jen zřídka (za abandonware bývá někdy označován Team Fortress 2 nebo program Source Filmmaker, který pracuje s herními modely z Team Fortressu 2 pro vytváření videí)

abilita, abilitka – substantivum, rod ž., vzor žena, vlastnost hrdinů, předmětů nebo zbraní

adventura – substantivum, rod ž., vzor žena, herní žánr zaměřený na řešení záhady (mezi české zástupce patří např. adventura Posel smrti nebo série Polda, ze zahraničních je to potom např. Detroit: Become Human)

AFK – away from keyboard, chatová zkratka používaná pro oznámení krátkodobé nepřítomnosti hráče

aimbot – substantivum, rod m. živ./neživ., vzor pán/hrad, podvodný program umožňující automatické zamíření v akčních online hrách

animačka – substantivum, rod ž., vzor žena, animace, která ve hře zprostředkovává děj, obvyklé jsou zejména v úvodu a na závěr, objevují se však i v průběhu hry

artyna, arta – substantivum, rod ž., vzor žena, familiérní označení pro artilerii – stíhače tanků – ve hře World of Tanks

asasín – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída ve hrách běžně překládaná jako vrah, kromě toho může jít také o hrdinu ze slavné herní série Assassin's Creed (přeneseně také o samotnou sérii)

avatar – substantivum, rod m. živ./neživ., vzor pán/hrad, hráčova postava

B

baitnout – verbum, 2. třída, vzor tisknout, nalákat

banán – substantivum, rod m. než., vzor hrad, ban, dočasný nebo trvalý zákaz hraní nebo přístupu na herní fórum za porušení pravidel hry

Bat'ák – substantivum, rod m. než., vzor hrad, přezdívka pro francouzský střední tank Bat Chatillion 25t ve World of Tanks

BFG – zkratka pro big fucking gun, původně pochází ze hry Doom, kde se dostala do hráčského podvědomí a stala se přeneseným označením pro velké zbraně z jiných her (např. Špionův Ambassador v Team Fortress 2)

BioWare – substantivum, rod m. než., vzor hrad, kanadské herní vývojářské studio, specializuje se především na RPG hry, mezi jejich nejúspěšnější tituly patří série Dragon Age a Mass Effect

Boris – substantivum, rod m. živ., vzor muž, přezdívka pro tank Rhm. Borsig Waffenträger ve World of Tanks

boss – substantivum, rod m. živ., vzor muž, zvlášť obtížný nepřítel, kterého musí hráč porazit pro další postup ve hře („Nechceš pomoci s tím bossem?“)

bot – substantivum, rod m. živ./neživ., vzor pán/hrad, software, který v online hrách zastupuje reálné hráče

BRB – chatová zkratka pro be right back, podobně jako AFK (označuje však kratší dobu nepřítomnosti), oznámení nepřítomnosti hráče

briefing, brífink – substantivum, rod m. než., vzor hrad, krátké seznámení s úkolem na začátku mise v některých hrách (např. Team Fortress 2)

BS – chatová zkratka pro bullshit, kravina

buff – substantivum, rod m. než., vzor hrad, dočasné posílení postavy, bonus k jejím statistikám

buffnout – verbum, 2. třída, vzor tisknout, dočasně posílit postavu

bug – substantivum, rod m. než., vzor hrad, technická chyba ve hře

bugnutý, zabugovaný – adjektivum, tvrdé, vzor mladý, úkol, postava nebo předmět, které kvůli chybě nefungují tak, jak by měly

C

camper – substantivum, rod m. živ., vzor pán, označení pro hráče, který obsadil strategické místo a likviduje protihráče, aniž by se hnul ze své pozice, ve většině her je toto chování postihováno

capovat – verbum, 3. třída, vzor kupovat, zabírání nepřátelské základny (platí pro World of Tanks i Team Fortress 2)

cetka – substantivum, rod ž., vzor žena, překlad z anglického trinket, předmět, jímž jde vybavit postavy v Darkest Dungeon

cg – congratulations, chatová zkratka pro gratulaci

Civka – substantivum, rod ž., vzor žena, familiérní označení hry Sid Meier's Civilization

craftovat/craftit – verbum, 3. třída/4. třída, vzor kupovat/prosit, vytvářet předměty

creep – substantivum, rod m. živ., vzor pán, počítačem ovládané monstrum

D

Darebačka – substantivum, rod ž., vzor žena, herní třída v Darkest Dungeon zaměřená na udílení poškození, v originále hellion

Darkest Dungeon – substantivum, nesklonné, roguelike hra z roku 2016 inspirovaná dílem H. P. Lovecrafta (v květnu 2023 vyšlo pokračování s názvem Darkest Dungeon II), kde skupina hrdinů bojuje proti zlu, které se skrývá v nejtemnější kobce panství

datadisk – substantivum, rod m. než., vzor hrad, předchůdce DLC, svého času fyzický disk, který do hry přidával nový obsah (např. Hammers of Fate a Tribes of the East pro hru Heroes of Might and Magic V)

debuff – substantivum, rod m. než., vzor hrad, dočasné oslabení postavy, omezení jejích statistik

debuffnout – verbum, 2. třída, vzor tisknout, dočasně oslabit postavu schopností nebo kouzlem

defense – substantivum, nesklonné, herní role zaměřená na obranu (Inženýr, Demoman a Heavy v Team Fortress 2)

demíčko – substantivum, rod s., vzor město, demoverze hry, možnost si zadarmo vyzkoušet část hry, zbytek je placený

Demoman, Demo – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída ve hře Team Fortress 2, k zneškodnění nepřítele používá miny a granáty

DLC, déelcéčko – substantivum, rod s., vzor město, zkratka pro stahovatelný obsah (anglicky downloadable content), nástupce datadisků, jeho distribuce probíhá po internetu, takže již není zapotřebí fyzické médium

DMG – zkratka slova damage, poškození

dođnout – verbum, 2. třída, vzor tisknout, vyhnout se

dominovat – verbum, 3. třída, vzor kupovat, porazit nepřítele v Team Fortress 2 bez asistence týmu

DPS – zkratka pro damage per second, tedy poškození, které je postava schopná udělit nepřítelům za sekundu („Tahle třída má nejvyšší DPS v celé hře.“)

Drakorožený – substantivum, adjektivní skloňování podle vzoru mladý, kalk z anglického dragonborn, hlavní hrdina ve hře The Elder Scrolls V Skyrim

duel – substantivum, rod m. než., vzor hrad, souboj mezi dvěma hráči v online hrách

dung – zkratka pro dungeon, kobku

dungeon crawler – substantivum, rod m. než., vzor hrad, žánr her, hráči se v nich pohybují v bludišti (dungeonu), kde bojují s monstry, řeší hádanky a sbírají poklady (např. hry Darkest Dungeon, The Binding Of Isaac: Rebirth aj.)

E

early access – substantivum, rod m. než., vzor hrad, obchodní model umožňující hráčům zakoupit ještě zcela nedokončené hry

enemák – substantivum, rod m. živ., vzor pán, nepřítel, z anglického enemy

energozbroj – substantivum, rod ž., vzor růže, kalk z anglického slova powerarmor, speciální druh výjimečně odolné zbroje ze série Fallout

eskort mise – substantivum, rod ž., vzor růže, úkolem hlavní postavy je doprovodit jinou postavu do zvolené lokace a chránit ji při tom před nepříteli

Estébák – substantivum, rod m. živ., vzor pán, tank STB-1 ve World of Tanks

Étrojka – substantivum, rod ž., vzor žena, zkratka pro Electronic Entertainment Expo (E3), největší veletrh videoher pořádaný v Los Angeles

event – substantivum, rod m. než., vzor hrad, časově omezená akce ve hře, často vázaná na svátky (např. halloweenská akce *Scream Fortress* ve hře *Team Fortress 2*, Sváteční operace ve *World of Tanks* aj.)

exkluzivní – adjektivum, měkké, vzor jarní, hra, kterou je možné hrát pouze na určitém typu zařízení (např. konzole *Sony Playstation*, vzácněji *Xbox*)

expit – verbum, 4. třída, vzor prosit, sbírat zkušenosti (*experience pointy*)

expy – substantivum, rod m. než., vzor hrad, tzv. *experience pointy*, body zkušeností získané za porážení nepřátel, řešení úkolů a jiné zásluhy, pouze v plurálu

EZ – chatová zkratka pro *easy*, vyjádření po vyhrané hře, že porazit nepřítele bylo snadné

F

farmit – verbum, 4. třída, vzor prosit, opakování stejnorodé činnosti za účelem získání požadovaných zdrojů (např. na vylepšení zbraní)

fetch quest – substantivum, rod m. než., vzor hrad, typ úkolu, během něhož musí hrdina donést zadavateli předmět, mezi hráči není příliš oblíbený kvůli časté repetitivnosti a nedostatku fantazie ze strany vývojářů

fialka – substantivum, rod ž., vzor žena, extrémně dobrý hráč ve *World of Tanks*

FPS – zkratka pro *frames per second*, neboli snímky za sekundu, označuje, jak plynule hra na počítači funguje (příliš nízké FPS vede k tomu, že se postavy pohybují trhaně)

friendly – adjektivum, tvrdé, vzor mladý, hráč v *Team Fortressu 2* (ale i jiných kompetitivních hrách, např. v akčním survival hororu *Dead by Daylight*), který pouze používá taunty a neútočí na protihráče

friendly fire – substantivum, nesklonné, schopnost hráče zranit a zabít vlastní spoluhráče, ve většině multiplayer her je vypnutá, aby se předešlo útokům na vlastní tým

G

gamer, gejmr – substantivum, rod m. živ., vzor pán, hráč počítačových her

gamesa – substantivum, rod ž., vzor žena, počítačová hra

gamesit – verbum, 4. třída, vzor prosit, hrát počítačovou hru

gang bang – substantivum, rod m. než., vzor hrad, situace ve World of Tanks, kdy více tanků přepadne jeden (zvláště pokud je na mapě ze svého týmu poslední) a velice rychle ho zničí

geek – substantivum, rod m. živ., vzor pán, počítačové a herní nadšenci

gg – chatová zkratka pro good game, dobrá hra, hráči ji často píšou po konci zápasu

GL HF – chatová zkratka pro good luck, have fun – hodně štěstí, bavte se

GN – chatová zkratka pro good night, dobrou noc

gold – substantivum, rod m. než., vzor hrad, prémiová měna ve hře World of Tanks pořizovaná pouze za reálné peníze, může se také jednat o zkratku pro goldovou municii

grafárna – substantivum, rod ž., vzor žena, grafická karta

griefing – substantivum, rod m. než., vzor hrad, šikana v on-line hrách, obtěžování ostatních hráčů za použití mezer ve hře (krádež herního vybavení, sexuální obtěžování)

grindit/grindovat – verbum, 4. třída/3. třída, vzor prosit/kupovat, opakovaně provádět jednu a tu samou činnost za účelem zisku zkušeností, lootu apod.

GTG – chatová zkratka pro got to go, upozornění, že hráč musí odejít

Guči – substantivum, rod m. živ., gen. sing. Gučiho, tank Conqueror Gun Carriage ve World of Tanks

guilda – substantivum, rod ž., vzor žena, skupina hráčů, kteří hrají spolu ve skupině za účelem dosažení společného cíle, někdy též familiérní označení pro hru The Guild 3

H

headshot – substantivum, rod m. než., vzor hrad, zásah do hlavy, který způsobuje násobně větší poškození než běžný zásah

healer – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída, která používá léčivé schopnosti pro podporu týmu

Heavy, Hevy – substantivum, rod m. živ., gen. sing. Heavyho, třída v Team Fortress 2, v originále Heavy Weapons Guy, viz tank

hevyna – substantivum, rod ž., vzor žena, těžký tank ve World of Tanks

hitbox – substantivum, rod m. než., vzor hrad, neviditelný objekt sloužící k ověření zásahu

hlavní úkol – substantivum, rod m. než., vzor hrad, z anglického main quest, úkol tvořící hlavní dějovou linku, který je třeba splnit k dokončení hry

Houska – substantivum, rod ž., vzor žena, někdy též houskaři, slangový název pro hráče artilerie ve World of Tanks

HP, hápěčko – hit points, životy postavy, po jejich vyčerpání je postava zabita

hrdina – substantivum, rod m. živ., vzor předseda, (hlavní) postava ve hře bez ohledu na to, zda koná hrdinské skutky nebo ne (Agent 47 je hrdinou hry Hitman, přestože se jedná o nájemného zabijáka, který během plnění zakázek může zabít mnoho nevinných civilistů)

Hvězda smrti – substantivum, rod ž., vzor žena, tank FV215B ve World of Tanks, pojmenováno podle vesmírné stanice z filmové ságy Star Wars

CH

cheat, čít – substantivum, rod m. než., vzor hrad, kód, který hráči poskytuje výhodu nad ostatními hráči (např. nesmrtelnost nebo neomezenou municí, létání, automatické zaměřování a jiné), jejich používání v multiplayerových hrách bývá zpravidla přísně postihováno

cheater, čítr – substantivum, rod m. živ., vzor pán, hráč, který používá zakázané kódy, které ho zvýhodňují ve hře

checkpoint – substantivum, rod m. než., vzor hrad, místo, kde hra sama uloží postup hráče, hráč v takových hrách zpravidla nemůže ukládat manuálně, musí počkat, až se dostane k dalšímu zachytnému bodu („Nesnáším checkpointy. Vždycky se to uloží na tom nejhorším místě.“)

I

imba – zkratka pro imbalanced, ve World of Tanks často ve spojení imba tank – nevyvážený tank

IMHO – chatová zkratka pro in my humble opinion, v překladu to znamená podle mého skromného názoru

indie – substantivum, nesklonné, hra, kterou nevydalo velké herní studio, většinou se jedná o práci jednoho nezávislého vývojáře, případně malého týmu (příkladem může být hra Darkest Dungeon, Five nights at Freddy's, Stardew Valley a další)

intro – substantivum, rod s., vzor město, úvod ve hře, zpravidla má podobu krátké animace

inventář – substantivum, rod m. než., vzor stroj, místo, kam postava ukládá svou nalezenou kořist, většinou omezen váhově

Inženýr – substantivum, rod m. živ., vzor pán, překlad z anglického originálu Engineer (používá se též zkratka Engie), herní třída ve hře Team Fortress 2 zaměřující se na stavbu podpůrných a útočných staveb (viz sentryna)

Isuna – substantivum, rod ž., vzor žena, tank ISU-152 ve World of Tanks

J

Jezdičstěn – substantivum, rod m. živ., vzor pán, zkomolenina jména Walrider, které patří antagonistovi z hororové hry Outlast, ve svých let's playích ho použil youtuber Smusa

JRPG – zkratka pro japonské RPG, od západních RPG se liší především tahovým soubojovým systémem, nepřítomností multiplayeru a designem připomínajícím anime (série Final Fantasy, Persona aj.)

jumpnout – verbum, 2. třída, vzor tisknout, skočit

K

Kachna – substantivum, rod ž., vzor žena, francouzský tank AMX 40 ve hře World of Tanks (odvozeno od jeho vzhledu)

kancíř – substantivum, rod m. živ., vzor muž, z anglického slova cancer, označuje něco, co se hráči nelíbí („Ten tank je ale kancíř!“)

Karavana – substantivum, rod ž., vzor žena, karetní minihra ze hry Fallout New Vegas, z anglického caravan

Kickstarter – substantivum, rod m. než., vzor hrad, online platforma pro crowdfundingové financování (nejen herních) projektů (tímto způsobem vyšla např. hra Darkest Dungeon)

klingon – substantivum, rod m. živ., vzor pán, hanlivé označení pro špatného hráče (odvozeno od rasy mimozemšťanů ze seriálu Star Trek), případně pro toho, kdo nemluví stejnou řečí jako ostatní

Kolečko – substantivum, rod s., vzor město, francouzské kolové vozidlo ve World of Tanks

kombo – substantivum, rod s., vzor město, rychle na sebe navazující útoky, které běžně působí větší poškození (s touto mechanikou operuje např. Mortal Kombat a jiné bojové hry)

komp – substantivum, rod m. než., vzor hrad, počítač

Konvice – substantivum, rod ž., vzor růže, tank Conway ve World of Tanks

Kotor – substantivum, rod m. než., vzor hrad, zkratkové slovo pro hru z dvoudílné série Knights of the Old Republic („Znáš Kotory?“)

kredit – substantivum, rod m. než., vzor hrad, herní měna ve hře World of Tanks

krit – substantivum, rod m. než., vzor hrad, kritický zásah ve hře Team Fortress 2

kritičák – substantivum, rod m. než., vzor hrad, kritický zásah, který poškodí modul tanku ve hře World of Tanks

Křížák – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída v Darkest Dungeon, v herní komunitě je znám též jako Reynauld (skloňování podle vzoru pán) podle Reynaulda ze Châtillonu, francouzského křížáka, který se účastnil druhé křížové výpravy do Palestiny

L

l2 – chatová zkratka pro learn to..., neboli nauč se (něco)

lag – substantivum, rod m. než., vzor hrad, citelná prodleva mezi akcí hráče a odezvou serveru, na kterém běží daná hra

lama – substantivum, rod ž., vzor žena, neschopný hráč (podobně jako noob), vychází z anglického slova lamer

lemming – substantivum, rod m. živ., vzor pán, hráči, kteří se hromadně vydávají na jednu stranu mapy ve World of Tanks (nepřemýšlí samostatně a bezhlavě následují ostatní), slovo

pochází ze hry Lemmings, kde je hráčovým úkolem převést skupinu postaviček jdoucích za sebou přes překážky do cíle

Leprák – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída v Darkest Dungeon, jedná se o překlad z anglického slova leper (v prvním díle byl tento název citlivěji přeložen jako Malomocný), v pokračování dostal též jméno Baldwin podle jeruzalémského krále Balduina IV., jímž byla tato postava silně inspirována

let's play – substantivum, rod m. živ., vzor muž, videozáznam pořízený při hraní hry a umístěný nejčastěji na Youtube

let's player – substantivum, rod m. živ., vzor pán, hráč, který točí let's playe (mezi populární české let's play tvůrce patří např. Smusa z kanálu SmusaGames)

level – substantivum, rod m. než., vzor hrad, úroveň hrdiny nebo úroveň ve hře (hry bývají rozdělené do několika částí, z nichž každá se nazývá level nebo také úroveň), kromě toho také herní časopis zaměřený na recenze

levelovat – verbum, 3. třída, vzor kupovat, přechod postavy na novou úroveň

LFG – chatová zkratka pro looking for group, používají ji hráči, kteří se chtějí přidat k nějakému klanu nebo obecně partě jiných hráčů

LFM – chatová zkratka pro looking for more, používají ji hráči, kteří pro svůj klan hledají nové členy nebo určité povolání

LI – zkratka pro love interest, tedy nehratelnou postavu, které se může hráčův avatar dvořit (v Mass Effectu je to např. Kaidan Alenko nebo Liara T'Soni)

lightko – substantivum, rod s., vzor město, zkratka pro lehký tank ve World of Tanks

lo – chatová zkratka pro hello, pozdrav

lokace – substantivum, rod ž., vzor růže, herní prostor bývá rozdělen na několik lokací, míst, kde se odehrává příběh (místnosti apod.)

loot – substantivum, rod m. než., vzor hrad, předměty vypadlé ze zabitých nepřátel

loot box – substantivum, rod m. než., vzor hrad, digitální krabice obsahující náhodné předměty, jeden ze způsobů monetizace hry (viz mikrotransakce)

lootovat – verbum, 3. třída, vzor kupovat, obírat padlé nepřátele o předměty

lore – substantivum, rod m. než., vzor hrad, příběhové pozadí světa

Lovec odměn – substantivum, rod m. živ., vzor soudce, herní třída v Darkest Dungeon, z anglického bounty hunter

lowtier – substantivum, rod m. než., vzor hrad, situace, kdy tank hráče patří k nejnižšímu tieru v bitvě

ltr – chatová zkratka pro later, později

lvl – zkratka slova level, úroveň hrdiny

M

m8 – chatová zkratka pro mate, znamená kamarád nebo spoluhráč

main – substantivum, rod m. než., vzor hrad, herní třída, za kterou hráč hraje nejčastěji a kterou umí nejlépe ovládat

mana – substantivum, rod ž., vzor žena, energie, díky níž může postava sesílat kouzla, po jejím vyčerpání není schopna útočit, dokud se jí mana opět neobnoví

Mass Defekt – substantivum, rod m. než., vzor hrad, zkomolenina názvu série Mass Effect (může být použito v pejorativním smyslu slova)

mašina – substantivum, rod ž., vzor žena, počítač, často ve spojení „herní mašina“

Medik – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída ve hře Team Fortress 2, jejímž hlavním úkolem je léčit spoluhráče (tzv. healer)

medkit – substantivum, rod m. než., vzor hrad, lékárnička

medko – substantivum, rod s., vzor město, zkratka pro medium tank neboli střední tank ve hře World of Tanks

Mikromaus – substantivum, rod m. živ., vzor muž, lehký německý tank PzKpfw 38H735 ve hře World of Tanks

mikrotransakce – substantivum, rod ž., vzor růže, dokupování kosmetických doplňků do hry za reálné peníze

minihra – substantivum, rod ž., vzor žena, menší hra ve hře, která slouží k rozptýlení hráče mezi plněním úkolů, často se jedná o drobné karetní hry (viz pazaak), puzzly apod.

Minimaus – substantivum, rod m. živ., vzor muž, těžký německý tank VK 4502.P ve hře World of Tanks

modul – substantivum, rod m. než., vzor hrad, poškoditelná část tanku ve World of Tanks

Morová lékařka – substantivum, rod ž., vzor žena, herní třída v Darkest Dungeon schopná léčit krvácející zranění i otravu a způsobovat poškození snětí, v originále plague doctor, její jméno Paracelsus (gen. sing. Paracelsa) je odvozené od slavného švýcarského lékaře a alchymisty Paracelsa

multiplayer – substantivum, rod m. než., vzor hrad, hra více hráčů

multiplayerový – adjektivum, tvrdé, vzor mladý, týkající se hry více hráčů

mutnout – verbum, 2. třída, vzor minout, ztlumení hráče

Muž ve zbrani – substantivum, rod m. živ., vzor muž, herní třída v Darkest Dungeon zaměřená na obranu a posílení spojenců, v originále man-at-arms (v české lokalizaci druhého dílu je uváděn jako zbrojenec), jeho jméno Barristan (skloňování podle vzoru pán) bylo inspirováno postavou z knižní série Píseň ledu a ohně z pera spisovatele George R. R. Martina

N

naloudit, naloudovat, naloudnout – verbum, 4. třída/3. třída/2. třída, vzor prosit/kupovat/tisknout, nahrát hru

nekromant – substantivum, rod m. živ., vzor pán, někdy také nekromancer, v RPG hrách herní třída, čaroděj, který má schopnost oživovat mrtvé

nerfnout – verbum, 2. třída, vzor tisknout, způsob vyvážení hry, oslabení příliš silné postavy, zbraně nebo efektu (viz OP), poprvé použito v Ultimě Online, kde byla výrazně omezena účinnost zbraní na blízko, hráči si poté stěžovali, že je to jako bojovat s plastovými hračkami Nerf

newb – zkratka slova newbie, označuje nového a nezkušeného hráče

newbie – substantivum, rod m. živ., gen. sing. newbieho, nováček

nm – chatová zkratka pro nevermind, nevadí

nn – chatová zkratka pro no no, vyjadřuje nesouhlas

noob, nob – substantivum, rod m. živ., vzor pán, začátečník, špatný hráč, vzniklo z anglického new boy

np – chatová zkratka pro no problem, bez problému

NPC, enpíšičko – substantivum, rod s., vzor město, nehratelná postava (tzv. non-playable character), která ostatním zadává úkoly, případně pomáhá jinak posouvat děj

O

offense – substantivum, neskloňné, herní role zaměřená převážně na útok (Pyro, Scout a Voják v Team Fortress 2)

offline (hra) – substantivum, neskloňné, hra, ke které není zapotřebí internet (zejména singleplayer)

Okultista – substantivum, rod m. živ., vzor předseda, herní třída v Darkest Dungeon využívající kouzla, která mu propůjčuje smlouva s démonem, ve druhém díle dostal jméno Alhazred (skloňování podle vzoru pán) podle Abdula Alhazreda, tvůrce Necronomiconu v díle H. P. Lovecrafta

omw – chatová zkratka pro on my way, jsem na cestě

online (hra) – substantivum, neskloňné, opak offline hry, k jejímu hraní je zapotřebí připojení k internetu (převážně multiplayer)

ooa – chatová zkratka pro out of ammo, došla mi munice

OP – zkratka pro overpowered, tedy přehnaně silná, nevyvážená postava či kus vybavení

outro – substantivum, rod s., vzor město, antonymum slova intro, závěr hry v podobě krátké animace

P

paladin – substantivum, rod m. živ., vzor pán, v RPG hrách, které mají základ v Dračím doupěti, se jedná o herní třídu zaměřenou na léčení a útok, v sérii Fallout je to vojenská hodnost udělovaná členům Bratrstva oceli (jedním z nich je např. Paladin Danse z Falloutu 4)

pařit – verbum, 4. třída, vzor prosit, hrát hry

patch – substantivum, rod m. než., vzor stroj, aktualizace hry, při které došlo k opravení chyb (bugů)

Pazaak – substantivum, rod m. než., vzor hrad, karetní minihra ve hře Star Wars: Knights of the Old Republic, obdoba filmového sabaaku

permaban – substantivum, rod m. než., vzor hrad, trvalý zákaz hráče vstoupit na fórum případně užívat svůj herní účet za hrubé porušení herních pravidel (cheatování, podvody a šikana ostatních hráčů)

ping – substantivum, rod m. než., vzor hrad, odezva, časová prodleva mezi akcí a reakcí na internetu

písíčko – substantivum, rod s., vzor město, počítač

praisovat – verbum, 3. třída, vzor kupovat, chválit, původ ve zvolání „Praise the Sun!“ ze hry Dark Souls („Tak co, praisuješ slunce?“)

Prase – substantivum, rod m. živ., vzor muž, německý stíhač tanků JgPz E100 ve hře World of Tanks

prémiák – substantivum, rod m. než., vzor hrad, prémiový tank ve hře World of Tanks, za nějž se platí neherní měnou

předělávka – substantivum, rod ž., vzor žena, v případě úspěchu hry, která je exkluzivní pro určitý typ zařízení (např. konzole Sony Playstation), může dojít k jejímu „předělání“ na jiný typ zařízení (např. stolní počítače)

přelécit – verbum, 4. třída, vzor prosit, herní mechanika ve hře Team Fortress 2, jde o obnovení životů hráče nad jejich maximální hranici (až o 50 %), kalk z anglického overheal

přestupák – substantivum, rod m. než., vzor hrad, úkol, který je nutný pro postup na další povolání ve hře Lineage 2

Psovod – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída v Darkest Dungeon, která k útoku využívá svého psiho společníka, z anglického houndmaster

puzzle – substantivum, rod m. než., vzor hrad, logický hlavolam, který hráč musí vyřešit pro postup ve hře, výslovnost /pazzl/

Pybro – substantivum, nesklonné, familiérní označení pro herní třídu Pyro v Team Fortress 2 (bro v angličtině znamená brácha nebo obecněji přítel), které dostává za obranu Inženýrových staveb („Bud' můj Pybro.“)

Pyro – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída ve hře Team Fortress 2, jejím hlavním úkolem je bránit Inženýrovy stavby, udílí plošné poškození svým plamenometem, zároveň dokáže také hasit hořící spojence

Q

QTE – zkratka pro quick time event, neboli událost, kdy hráč musí v krátkém časovém limitu zmáčknout určitou klávesu, aby se vyhnul případnému postihu či smrti postavy (lze je najít např. v adventuře Detroit: Become Human, Resident Evilu nebo v Until Dawn)

R

ragequitnout – verbum, 2. třída, vzor minout, ze vzteku opustit hru

rajče – substantivum, rod s., vzor kuře, špatný hráč ve World of Tanks

res – zkratka pro resurrect, vzkříšení postavy

respawnout – verbum, 2. třída, vzor tisknout, herní mechanika ve hře Team Fortress 2 (a jiných multiplayer hrách), kde se hráč, jehož postava byla vyřazena z boje, vrací po pár sekundách zpátky do hry

rlg – chatová zkratka pro relog, odhlášení se a opětovné přihlášení

RNG – substantivum, nesklonné, zkratka pro random numbers generator, herní mechanika, která určuje úspěšnost zásahu, generování prostředí, pokud je náhodné (např. v Darkest Dungeon), a lootu, dílo náhody

roguna – substantivum, rod ž., vzor žena, z anglického slova rogue (častý překlad je lotr nebo zloděj), označuje oblíbenou herní třídu, která se zaměřuje na páčení zámků, plížení a útoky zezadu, případně na lukostřelbu

romancovat – verbum, 3. třída, vzor kupovat, z anglického romance, dvořit se nehratelné postavě („Koho budeš tentokrát romancovat?“)

RPGčko – substantivum, rod s., vzor město, hra na hrdiny, herní žánr, který se zaměřuje na vývoj postavy a silný příběh, často zasazené do fantasy nebo sci-fi světa (např. série Mass Effect a Dragon Age)

rudý – adjektivum, tvrdé, vzor mladý, špatný hráč ve World of Tanks, často ve spojení „být rudý“, znamená totéž, co rajče

rush B – nesklonný výraz používaný v chatové komunikaci, hráči jím vyjadřují nadšení nebo provokují nepřátelský tým (vžil se jako hanlivé označení pro ruské nebo jiné slovanské týmy), poprvé se objevil ve hře Counter Strike: Global Offensive jako pojmenování strategie ruských hráčů, kteří se bez přemýšlení snaží co nejrychleji dostat na pozici B

S

sandbox – substantivum, rod m. než., vzor hrad, hra, v níž je všechno odemčené, slouží ke zkoušení nových věcí (nejslavnějším příkladem je hra Minecraft)

Scout – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída ve hře Team Fortress 2, nejrychlejší a zároveň nejzranitelnější třída ve hře

Sebemrskáč – substantivum, rod m. živ., vzor muž, herní třída v Darkest Dungeon, v originále flagellant, tvůrci ho ve druhém díle pojmenovali Damian podle svatého Petra Damiána, který do praxe v církvi zavedl flagelantství

sejvnout – verbum, 2. třída, vzor tisknout, uložit hru

sejvovice – substantivum, rod ž., vzor růže, kompozitum ze slova sejvnout a slivovice, nápoj ve hře Kingdom Come: Deliverance, který umožňuje uložit hru manuálně (jinak k ukládání používá systém checkpointů)

sentryna – substantivum, rod ž., vzor žena, familiérní označení pro Sentry Gun ve hře Team Fortress 2, automatizovaná věž střílící po nepřátelích

siema – substantivum, rod ž., vzor žena, polsky ahoj, hanlivé označení pro špatné hráče, někdy ve spojení siemka noobs

simík – substantivum, rod m. živ., vzor pán, hratelná postava v simulátoru života s názvem The Sims

singleplayer – substantivum, rod m. než., vzor hrad, hra jednoho hráče

singleplayerový – adjektivum, tvrdé, vzor mladý, týkající se hry jednoho hráče

skin – substantivum, rod m. než., vzor hrad, čistě kosmetické varianty postavy

Skórěčko – substantivum, rod s., vzor město, oblíbený herní časopis Score přinášející novinky a recenze z herního světa

slanej – adjektivum, tvrdé, vzor mladý, kalk slova salty, používá se v situaci, kdy hráči ujedou nervy a nadává v chatu

sněť – substantivum, rod ž., vzor kost, v Darkest Dungeon je tak označováno poškození způsobené otravou, v anglickém originále blight, v pokračování byl tento název přeložen jako otrava

Sniper – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída ve hře Team Fortress 2, její doménou je boj na velkou vzdálenost a zasazování headshotů nepřátelům

soundtrack – substantivum, rod m. než., vzor hrad, zvuk doprovázející vizuální médium, tedy i hry

spawnout – verbum, 2. třída, vzor tisknout, objevit se ve hře (spawnují se např. nepřátelé, NPC aj.)

speedrun – substantivum, rod m. než., vzor hrad, snaha dokončit hru v co nejkratším možném čase, hráči mezi sebou soutěží o dosažení nejkratšího času

speedrunner – substantivum, rod m. živ., vzor pán, hráč, který se věnuje speedrunům

split screen – substantivum, rod m. než., vzor hrad, často závodní hry hrané na jedné obrazovce, která je rozdělena na části podle počtu hráčů

sry – chatová zkratka pro sorry, omlouvám se

stamka – substantivum, rod ž., vzor žena, zkratka pro staminu

staty – substantivum, rod m. než., vzor hrad, zkratka od statistiky (osobní hodnocení hráče)

stealth – substantivum, rod m. než., vzor hrad, plížení, také označení herního žánru zaměřeného na skrývání a tichý průchod hrou (např. Thief)

STFU – chatová zkratka pro shut the fuck up, buď už zticha

Stravenka – substantivum, rod ž., vzor žena, tank Strv 103B ve World of Tanks

Střelkyně z kuše – substantivum, rod ž., vzor růže, herní třída v Darkest Dungeon, z anglického arbalest, její jméno Missandei odkazuje na postavu v knižní sérii Píseň ledu a ohně

Střevo – substantivum, rod s., vzor město, tank Strv 103B ve World of Tanks

střílečka – substantivum, rod ž., vzor žena, akční hra často z pohledu první osoby (např. Team Fortress 2)

support – substantivum, rod m. než., vzor hrad, podpora, herní role zaměřená na podporu spoluhráčů (Medik, Sniper a Špion v Team Fortress 2)

sus – zkratka pro suspect nebo suspicious používaná ve hře Among Us, kde hráči hrají za vesmírnou posádku a jejich hlavním úkolem je nalézt podvodníka (Impostora), který postupně vraždí členy posádky – podezřelé chování nebo hráč je tedy označováno touto zkratkou

Sylvanas Větroběhna – substantivum, rod ž., vzor žena (první část je nesklonná), zkomolenina jména Sylvanas Windrunner, postavy ze série Warcraft

Š

Šašek – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída v Darkest Dungeon schopná léčit stres spojencům a způsobovat nepřátelům krvácivé rány, z anglického originálu jester, jeho jméno Sarmenti odkazuje na šaška, který se mihl v díle římského básníka Horatia

Špageto – substantivum, rod s., vzor město, tank Progetto M40 mod. 65 ve World of Tanks

Špion – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída ve hře Team Fortress 2 (v originále Spy, tato forma je někdy používána také mezi českými hráči a je skloňována podle vzoru muž), zaměřená na plížení (stealth) se schopností měnit podobu na kohokoli z nepřátelského týmu za účelem zmatení protihráčů

T

tahový souboj – substantivum, rod m. než., vzor stroj, typ souboje, kdy se hráč v útočení střídá s protivníkem (tento typ boje můžeme najít např. v Divinity Original Sin II)

tank – substantivum, rod m. živ., vzor pán, postava s velkým množstvím životů, jejímž úkolem je na sebe přitáhnout pozornost nepřátel, a tím ji odvést od slabších členů týmu (v TF2 je takovou herní třídou Heavy, ve hře Overwatch je to potom Zarya apod.)

téděčko – substantivum, rod s., vzor město, zkratka pro tank destroyer, u nás stíhač tanků

textovka – substantivum, rod ž., vzor žena, textová hra bez jakékoli grafiky

TF2, téfko – substantivum, rod s., vzor město, zkratka pro Team Fortress 2, multiplayer střílečku z pohledu první osoby, vydanou v roce 2007 herním studiem Valve Software

thx – chatová zkratka pro thanks, díky

tier – substantivum, rod m. než., vzor hrad, úroveň tanku ve World of Tanks

torchka – substantivum, rod ž., vzor žena, z anglického torch, pochodeň

Tortina – substantivum, rod ž., vzor žena, tank Tortoise ve World of Tanks

T-pose – substantivum, nesklonné, bug, během něhož je herní postava zaseknutá v póze s rukama rozpaženými od těla (tedy v základní poloze pro 3D modelování, než se postava animuje), takže připomíná velké písmeno T

trasírka – substantivum, rod ž., vzor žena, stopa střely po dělostřelectvu ve World of Tanks

tříáčková (hra) – adjektivum, vzor mladý, označení produktu s velkým rozpočtem od středního či velkého distributora

tureta – substantivum, rod ž., vzor žena, věžka

tutoriál – substantivum, rod m. než., vzor hrad, výuková část hry, která hráče seznamuje s herními mechanismy jako je boj, páčení zámků a jiné

ty – chatová zkratka pro thank you, děkuji ti

tycoon – substantivum, rod m. než., vzor hrad, budovatelská strategie, herní žánr zaměřený na budování podniku (např. Zoo Tycoon)

U

überchargnout – verbum, 2. třída, vzor minout, schopnost Medika ve hře Team Fortress 2 (tzv. Übercharge), způsobuje dočasnou nezranitelnost spoluhráče

Ubisoft – substantivum, rod m. než., vzor hrad, herní vývojář se sídlem ve francouzském Montreuil, známý především pro své herní série Assassin's Creed a Far Cry

Úděs – substantivum, rod m. než., vzor hrad, tank UDES 15/16 ve World of Tanks

upgradnout – verbum, 2. třída, vzor minout, vylepšit počítač

V

vedlejší úkol – substantivum, rod m. než., vzor hrad, z anglického side quest, úkol, který není třeba splnit k dokončení hry

Veka – substantivum, rod ž., vzor žena, jakýkoli německý tank mající v názvu zkratku VK ve World of Tanks

Vestálka – substantivum, rod ž., vzor žena, herní třída v Darkest Dungeon zaměřená na léčení a podporu týmu, v prvním díle byla přeložena jako Panna (v anglickém originále se vždy objevovala jako vestal), kromě označení má také jméno Junia podle křesťanské apoštolky

Vetešnice – substantivum, rod ž., vzor růže, herní třída v Darkest Dungeon, místo boje se specializuje na vyhledávání kořisti, překlad z anglického antiquarian

Voják – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída ve hře Team Fortress 2, v originále Soldier, všestranná třída vhodná pro začátečníky, v boji používá raketomet (odtud její schopnost rocket jump)

Vykradačka hrobů – substantivum, rod ž., vzor žena, herní třída v Darkest Dungeon, z anglického grave robber, ve druhém díle je známá jako Audrey na počest manželky herního vývojáře Chrise Bourassy, který Darkest Dungeon vytvořil

Vypínač – substantivum, rod m. než., vzor stroj, tank FV215B ve World of Tanks

vytunit – verbum, 4. třída, vzor prosit, vylepšit počítač (tunning)

W

w8 – chatová zkratka pro wait, počkejte

Waffle – substantivum, rod ž., vzor růže, tank Waffenträger auf E 100 ve World of Tanks

walking simulátor – substantivum, rod m. než., vzor hrad, herní žánr, někdy též hanlivé označení pro adventury, které se zaměřují na postupné prozkoumávání okolí takřka bez žádné akce (do tohoto žánru spadá populární Journey, Death Stranding, Dear Esther, That Dragon, Cancer aj.)

wb – chatová zkratka pro welcome back, vítěj zpátky

wfm – chatová zkratka pro wait for me, čekejte na mě

WoT, wotko – substantivum, rod s., vzor město, zkratka pro multiplayer hru World of Tanks

WoW, wowko – substantivum, rod s., vzor město, zkratka pro multiplayer hru World of Warcraft

Z

Zbojník – substantivum, rod m. živ., vzor pán, herní třída v Darkest Dungeon, v originále highwayman, ve druhém díle je známý pod jménem Dismas (gen. sing. Disma, v herní komunitě je však obvyklejší gen. sing. Dismase) podle svatého Disma, kajícího hříšníka, který umíral na Golgotě po Kristově pravici

zkušenost – substantivum, rod ž., vzor kost, označuje totéž, co expy, tedy vyjadřuje hráčův postup na novou úroveň, obvykle v plurálu

Zrůda – substantivum, rod ž., vzor žena, herní třída v Darkest Dungeon schopná měnit podobu a udělovat vysoké poškození, překlad z anglického abomination

zvukovka – substantivum, rod ž., vzor žena, zvuková karta

Ž

železo – substantivum, rod m. než., vzor hrad, počítač

Závěr

Má práce byla zaměřena na vytvoření slovníku slangu hráčů videoher s přihlédnutím k rozdílům mezi mluvou ovlivněnou rychlým prostředím her více hráčů, neboli multiplayerových her, a singleplayerových titulů.

Jelikož se svět technologií, který hraní her umožňuje, neustále vyvíjí, jazyk proměňuje a každý rok vychází nespočet nových her, není v jedné práci možné zcela obsáhnout celý hráčský slang. Badatelé v tomto případě většinou volí zaměření na jeden herní žánr či na hry, které jsou jim blízké a dobře známé, a já nebyla výjimkou. Pro zkoumání slangu jsem si jako zástupce multiplayerových her vybrala především World of Tanks a akční hru z pohledu první osoby Team Fortress 2, za singleplayerové hry to byl především indie dungeon crawler Darkest Dungeon a jeho pokračování. Jako zdroj mi přitom posloužily menší fanouškovské slovníčky pojmů, oficiální a fanouškovské wikipedie daných her, server zkratky.cz a v neposlední řadě publikace od Ondřeje Pohla Jak na počítač – počítačové hry.

Ve slovníku jsem zaznamenala celkem 276 hesel, z toho 195 substantiv, 28 verb, 45 zkratk nebo výrazů používaných v komunikaci prostřednictvím chatu, u nichž nebylo možné určit mluvnické kategorie, a 8 adjektiv. V naprosté většině se jednalo o v různé míře adaptované anglicismy, vzácně se ale našly i výjimky, kdy se jednalo o slova přejatá z polštiny a německého jazyka, případně z fiktivních jazyků. Těch bylo však naprosté minimum.

Část přejímek měla počeštěnou pravopisnou formu, ta byla však méně frekventovaná než zápis v angličtině. V několika případech si slova ponechala původní pravopis a zůstala nesklonná.

Pro zkoumané lexikum byla obvyklým způsobem tvoření univerbizace a kompozice, výjimkou nebyly kalky z angličtiny či zkracování.

Ze zaznamenaných výrazů, které slouží k hodnocení hráčů, mělo pouze 1 výjimečně pozitivní konotace (u 1 bylo sporné, zda se jedná o obecné označení nebo reakci na hráče, proto do součtu zahrnuto nebylo), dalších 12 bylo hanlivých, přičemž 2 narážely na jazykovou neznalost hráče, 7 na jeho schopnosti a poslední 3 na nevhodné projevy a chování, které hráčská komunita netoleruje.

V případě posuzování pejorativnosti je ale u mnoha slov zapotřebí kontext, protože i neutrální skutečnosti mohou mít v jazyce hráčů hanlivý nádech. Je také nutné vzít v potaz, že některé názvy díky proměnám jazyka a přechodu videoher do mainstreamu v průběhu let ztratily své negativní zabarvení a jsou nyní hodnoceny více kladně.

Pojmy exkluzivní pro hru World of Tanks zahrnovaly především hravá pojmenování pro herní tanky, kde se naplno projevila hráčská snaha o vtip a jazykovou hru. Výrazy z Team Fortress 2 obsahovaly často počeštěná označení herních tříd, jejich schopností a vybavení. Totéž platilo pro hru Darkest Dungeon, kde navíc mezi prvním a druhým dílem v některých případech došlo ke změně českého překladu. Veškeré sebrané chatové zkratky vycházely z angličtiny. Důvodem pro to byla nutnost dorozumívání se mezi hráči různých národností, pro které je angličtina často jediným společným jazykem.

V jazyce hráčů se projevovala silná navázanost na fantastické prostředí, některé názvy přímo vycházely ze slavných sci-fi či fantasy děl (např. Hvězda smrti z filmové ságy Star Wars, klingon ze seriálu Star Trek nebo jména postav z Darkest Dungeon, která z části vycházela z literárních děl H. P. Lovecrafta, jímž byl tento titul celkově inspirován, nebo knih George R. R. Martina ze série Píseň ledu a ohně). Významným prvkem v herní kultuře je pak dále boj a násilí, což se promítá i do jazyka, v tomto případě však velice záleží na typu hry a komunity kolem ní utvořené. Některé herní žánry násilí obsahují pouze velice okrajově či dokonce vůbec (jako je tomu v případě zoo tycoonů, simulátorů farmaření apod.), někdy je sice přítomno jako jedna z možností postupu ve hře, bývá však penalizováno (jako tomu bývá ve hrách zaměřených na stealth a tichý průchod hrou). Za hru s očekáváním hráče by se v tomto směru dal označit herní titul Undertale, jehož systém EXP a LV trestá hráče za zabíjení postav místo toho, aby označoval zkušenosti a hráčskou úroveň.

Hráčský slang je fascinující oblast jazyka, která se neustále proměňuje a vyvíjí s technickým pokrokem, vývojem nových titulů a změnami složení hráčských komunit, a představuje tak takřka nekonečnou studnici možností pro další zkoumání. Zároveň se jedná o výzvu pro všechny, kteří by se jí chtěli dále zabývat. Velký potenciál pro další výzkum vidím zejména ve vyjadřování na herních diskusních fórech.

Anotace

Příjmení a jméno autora: Martina Vítová

Název katedry a fakulty: Katedra bohemistiky, Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

Název diplomové práce: Slang hráčů videoher

Jméno vedoucího diplomové práce: Mgr. Hradilová Darina, Ph.D.

Počet znaků: 72 594

Počet příloh: 0

Počet titulů použité literatury: 25

Klíčová slova: Slang, videohry, anglicismy, jazyková adaptace, slovo tvorba

Tato bakalářská práce si klade za cíl vytvoření přehledného slovníku slangu hráčů videoher s přihlédnutím k rozdílům mezi mluvou ovlivněnou herními tituly multiplayerovými a singleplayerovými. Zaměřuje se především na lexikum z her World of Tanks, Team Fortress 2 a dvoudílné indie série Darkest Dungeon. Uvedená hesla zkoumá z hlediska slovo tvorby, původu a výskytu. Zabývá se také možnými dubletními tvary.

Resumé

The goal of this bachelor's thesis was to create a well-arranged dictionary of video game players' slang in alphabetical order and to show the minor differences between the vocabulary of multiplayer and single-player games.

In the first few chapters, I introduced formal and informal language and how each part relates to the other. Next, I established a connection between sociolects and focused on slang, where I presented the specifics of video game players' slang. Then I expounded on the means of word formation and described anglicisms as a significant part of slang. In conclusion, I introduced lexicographic methods of compiling a dictionary. In the next part, I applied these theoretical resources to compile my own dictionary.

I collected 280 dictionary entries which consisted of 198 nouns, 28 verbs, 45 chat abbreviations, and 8 adjectives. Most of them originated in online multiplayer games such as Team Fortress 2 and World of Tanks, singleplayer games were represented by an indie dungeon crawler game Darkest Dungeon and its continuation along with titles like the Fallout series, Star Wars: Knights of the Old Republic and others.

The material for making the dictionary entries was collected using various online resources dealing with the slang of video game players, including official Wikipedias of said games, Wikipedias run by fans, smaller fan-made dictionaries, and printed publications focusing on computers and games.

Since playing online with multiple team members who come from all over the world requires swift and efficient communication realized mostly through chat, the slang of multiplayer video games players has a rich system of abbreviations with English roots. Single-player games don't demand communication between players in real-time, therefore their language is much more complex, with a copious amount of loan translations. My research showed that players specialize in wordplay as well and strive to give phenomena original names.

Zdroje

Co je to ping?. In: Porovnej si to.cz [online]. 2023 [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: <https://www.porovnejsito.cz/ptate-se/casto-kladene-dotazy/co-je-to-ping#>

ČECHOVÁ, Marie. Stylistika současné češtiny. Praha: ISV, 1997. Jazykověda (Institut sociálních vztahů). ISBN 80-85866-21-8.

ČEJKA, Mirek. Česká lexikologie a lexikografie. Brno: Masarykova univerzita, 1992. ISBN 80-210-0393-6.

ČERMÁK, František, BLATNÁ, Renata, ed. Manuál lexikografie. Jinočany: H & H, 1995. Linguistica. ISBN 80-85787-23-7.

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

Český slang/Počítačový. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2023 [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: https://cs.wikibooks.org/wiki/%C4%8Cesk%C3%BD_slang/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BD

Herní zkratky. Zkratky.cz [online]. Hradec Králové: Tomáš Pětivoký, c2002-2023 [cit. 2023-06-07]. Dostupné z: <https://www.zkratky.cz/zkratky/Herni-zkratky>

HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. Naše řeč [online]. 1998, 81(2-3), str. 100–101 [cit. 2023-03-16]. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7437>

HUBÁČEK, Jaroslav. O českých slanzích. Ostrava: Profil, 1979.

HUGO, Jan, ed. Slovník nespisovné češtiny: argot, slangy a obecná mluva od nejstarších dob po současnost : historie a původ slov. Praha: Maxdorf, c2006. ISBN 80-7345-086-0.

JURKOVICH, Tristan. 6 Differences Between RPGs And JRPGs. In: The Gamer [online]. 2021 [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/rpgs-jrpgs-differences-comparison/#multiplayer>

KUČERA, Adam. Slovníček zkratk. WoWfan.cz [online]. 2009 [cit. 2023-06-07]. Dostupné z: <https://www.wowfan.cz/clanek/slovnicek-zkratk>

LEJSEK, František. Anglicisms in the Czech Language [online]. Plzeň, 2022 [cit. 2023-03-19]. Dostupné

z: <https://dspace5.zcu.cz/bitstream/11025/48252/1/Anglicisms%20in%20the%20Czech%20language.pdf>. Bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni.

Mechanismy hry. In: Oficiální Team Fortress Wikipedie [online]. Valve, 2022 [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: <https://wiki.teamfortress.com/wiki/Mechanics/cs>

MITÁŠOVÁ, Barbora. Kyberšikana a griefing. Když jsou z hračky plačky. Právo 21 [online]. 2019 [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: <https://pravo21.cz/pravo/kybersikana-a-griefing-kdyz-jsou-z-hracky-placky>

Neologník aneb slovník neologismů [online]. Zlín: Gymnázium Zlín – Lesní čtvrť, 2021 [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: <https://www.gymzl.cz/wcd/docs/nastenka-pro-zaky/neolognik.pdf>

POHL, Ondřej. Jak na počítač – počítačové hry. Praha: Computer Press, 2002. Jak na počítač (Computer Press). ISBN 80-7226-788-4.

Sborník přednášek z 5. konference o slangu a argotu v Plzni 7.-9. února 1995 [online]. Plzeň: Pedagogická fakulta ZČU v Plzni, 1995 [cit. 2023-04-14]. ISBN 80-7043-181-4. Dostupné z: <https://ndk.cz/view/uuid:f55d48f0-b603-11ea-998c-005056827e51?page=uuid:cd5465f5-6d9b-4b39-b07b-01eea84c81cb&fulltext=sociolekty>

Slovník herních pojmů – Zorientujte se ve světě pařanů. In: Alza.cz [online]. Alza, 2019 [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: <https://www.alza.cz/slovník-hernich-pojmu>

Slovník pojmů. Zatrolené hry [online]. 2013 [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/clanek/slovník-pojmu-1956/>

UHER, František. Nauka o tvoření slov: tematické okruhy a cvičení. Brno: Masarykova univerzita, 1999. ISBN 80-210-2183-7.

Ultimate list of popular, gaming-related terms. Oficiální stránka Playstation [online]. Playstation [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: <https://www.playstation.com/en-us/editorial/this-month-on-playstation/playstation-ultimate-gaming-glossary/#t>

Vysvětlivky. WoWka [online]. DeadKarlos, 2006 [cit. 2023-06-07]. Dostupné z: https://wowka.cz/index.php?go=main§ion=Hra_Prehled_Vysvetlivky

WoT slovník [online]. [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: <https://wot-slovnicek.webnode.cz/>

Znáte zkratky a hlášky hráčů počítačových her?. In: Dags.cz [online]. Dags, 2021 [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: <https://www.dags.cz/znate-zkratky-a-hlasky-hracu-pocitacovych-her/>