

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY

**MLUVA HRÁČŮ POČÍTAČOVÝCH HER A UŽIVATELŮ
SOCIÁLNÍCH SÍTÍ
BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

Jana Stará

Specializace v pedagogice, obor Český jazyk se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: PaedDr. Helena Chýlová, Ph.D.

Plzeň 2016

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni 31. března 2016

.....
vlastnoruční podpis

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucí bakalářské práce PaedDr. Heleně Chýlové, Ph.D., za odborné vedení, věcné rady a připomínky, individuální přístup a v neposlední řadě také za ochotu, kterou mi v průběhu zpracovávání této práce věnovala společně se svým volným časem. Mé poděkování patří také všem respondentům, bez nichž by tato práce nemohla vzniknout.

ZDE SE NACHÁZÍ ORIGINÁL ZADÁNÍ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE.

OBSAH

Úvod	3
1 METODY PRÁCE A STANOVENÍ HYPOTÉZ	4
2 STRATIFIKACE ČESKÉHO NÁRODNÍHO JAZYKA	6
3 POČÍTAČOVÉ HRY	17
3.1 HISTORIE POČÍTAČOVÝCH HER	17
3.2 CHARAKTERISTIKA PROSTŘEDÍ	20
4 SOCIÁLNÍ SÍTĚ	23
4.1 HISTORIE SOCIÁLNÍCH SÍTÍ	23
4.2 CHARAKTERISTIKA PROSTŘEDÍ	24
5 HACKEŘI	27
6 ANGLICISMY V POČÍTAČOVÉM PROSTŘEDÍ	29
7 TVOŘENÍ SOCIOLEKTISMŮ	32
7.1 TRANSFORMAČNÍ POSTUPY	32
7.1.1 Odvozování (derivate)	32
7.1.2 Skládání (kompozice)	33
7.1.3 Zkracování (abreviace)	33
7.1.4 Mechanické krácení	33
7.1.5 Překrucování	34
7.1.6 Univerbizace	34
7.2 TRANSPOZIČNÍ POSTUPY	34
7.2.1 Metonymické pojmenování	34
7.2.2 Metaforické pojmenování	34
7.2.3 Synekdocha	34
7.2.4 Tvoření víceslovných pojmenování (frazologismy)	34
7.2.5 Přejímání slov z cizích jazyků	35
7.2.6 Kalky	35
7.2.7 Okazionalismy	35
8 POPISY POČÍTAČOVÝCH HER	36
8.1 LEAGUE OF LEGENDS	36
8.1.1 Historie hry League of Legends	38
8.2 WAR THUNDER	38
8.2.1 Historie hry War Thunder	39
8.3 WORLD OF TANKS	40
8.3.1 Historie hry World of Tanks	41
8.4 WORLD OF WARCRAFT	41
8.4.1 Historie World of Warcraft	43
9 POPISY SOCIÁLNÍCH SÍTÍ	45
9.1 FACEBOOK	45
9.1.1 Historie sociální sítě Facebook	46
9.2 INSTAGRAM	47
9.2.1 Historie sociální sítě Instagram	48
9.3 TWITTER	48
9.3.1 Historie sociální sítě Twitter	50
9.4 YOUTUBE	50
9.4.1 Historie sociální sítě YouTube	51

10 CHARAKTERISTIKA MLUVY HRÁČŮ POČÍTAČOVÝCH HER A UŽIVATELŮ SOCIÁLNÍCH SÍTÍ Z HLEDISKA JEDNOTLIVÝCH JAZYKOVÝCH ROVIN	53
11 TŘÍDĚNÍ SOCIOLEKTISMŮ PODLE SÉMANTICKÉHO HLEDISKA.....	55
11.1 NÁZVY POČÍTAČOVÝCH HER	55
11.2 NÁZVY SOCIÁLNÍCH SÍTÍ.....	55
11.3 NÁZVY OSOB V PROSTŘEDÍ POČÍTAČOVÝCH HER A SOCIÁLNÍCH SÍTÍ.....	55
11.4 NÁZVY POČÍTAČOVÝCH POSTAV	55
11.5 NÁZVY DÍLČÍCH ČÁSTÍ POČÍTAČOVÝCH HER	55
11.6 NÁZVY PLATIDEL A HERNÍCH BODŮ V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH	55
11.7 NÁZVY PŘEDMĚTŮ, BUDOV A MÍST V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH	56
11.8 NÁZVY POČÍTAČOVÉHO PŘÍSLUŠENSTVÍ	56
11.9 NÁZVY SKUPIN HRÁČŮ V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH.....	56
11.10 NÁZVY ČINNOSTÍ V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH	56
11.11 NÁZVY ČINNOSTÍ NA SOCIÁLNÍCH SÍTÍCH	56
11.12 NÁZVY KOMUNIKAČNÍCH SÍTÍ.....	56
11.13 DRUHY A ŽÁNRY POČÍTAČOVÝCH HER.....	56
11.14 NÁZVY HERNÍCH MÓDŮ POČÍTAČOVÝCH HER	57
11.15 VÝRAZY, KTERÉ NELZE JEDNOZNAČNĚ ZAŘADIT.....	57
12 TŘÍDĚNÍ SOCIOLEKTISMŮ PODLE SLOVNĚDRUHOVÉ PŘÍSLUŠNOSTI	58
12.1 SUBSTANTIVA.....	58
12.2 ADJEKTIVA.....	58
12.3 VERBA	58
12.4 ADVERBIA.....	58
13 TŘÍDĚNÍ SOCIOLEKTISMŮ PODLE ZPŮSOBU TVOŘENÍ	59
13.1 TRANSFORMAČNÍ POSTUPY.....	59
13.1.1 Odvozování.....	59
13.1.2 Skládání.....	59
13.1.3 Zkracování.....	59
13.1.4 Mechanické krácení.....	60
13.1.5 Univerbizace	60
13.2 TRANSPOZIČNÍ POSTUPY.....	60
13.2.1 Metonymické pojmenování.....	60
13.2.2 Synekdocha.....	60
13.2.3 Přejímání slov z cizích jazyků	60
13.2.4 Kalky.....	60
14 SLOVNÍČEK VYBRANÝCH SOCIOLEKTISMŮ	62
14.1 STAVBA HESLA.....	62
14.2 SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK	63
14.3 SLOVNÍČEK	63
ZÁVĚR	73
RESUMÉ	76
SEZNAM LITERATURY	77
PŘÍLOHY	83

Úvod

Všímám si, že v posledních letech značně stoupá popularita počítačových her i užívání sociálních sítí. Vzhledem k tomu, že v komunikaci v daném prostředí zaznamenávám specifické jazykové prvky, domnívám se, že nabízí velký potenciál pro jazykovou analýzu. Mluva se z počítačového prostředí dostává i mimo zájmovou oblast komunikujících a její prvky se stávají součástí vyjadřování v běžných komunikačních situacích. Specifické prvky mluvy v počítačových hrách a na sociálních sítích se pak stávají součástí životního stylu mnoha jedinců.

Vlivem rychlého rozvoje techniky a herního průmyslu proniká do češtiny stále více slov z cizích jazyků. Tyto procesy ve slovní zásobě probíhají poměrně rychlým tempem, a lze tak sledovat větší jazykové rozpětí ve vyjadřování jak mezi generacemi, tak mezi příslušníky jiných zájmových skupin. Cílem této bakalářské práce je přiblížit čtenáři prostředí počítačových her a sociálních sítí se zřetelem na vyjadřování jejich hráčů a uživatelů.

1 METODY PRÁCE A STANOVENÍ HYPOTÉZ

Bakalářská práce je rozdělena na část teoretickou a část praktickou. V teoretické části jsme využívali především studijní metodu. Čerpali jsme informace z odborných publikací především z lexikologie a lexikografie a také z internetových stránek. Cílem teoretické části je seznámit čtenáře se stratifikací českého národního jazyka a vymezit jeho jednotlivé útvary, především sociolekt. Dále jsme do této části práce zařadili základní informace o vybraných počítačových hrách a o sociálních sítích.

Předpokladem pro kvalitní jazykovou analýzu je dostatečná znalost prostředí, blíž jsme se proto seznámili s oblastmi počítačových her a sociálních sítí i s lidmi, kteří v tomto prostředí pohybují. V souvislosti s charakteristikou prostředí věnujeme v teoretické části pozornost také specifické sociální skupině hackerů a anglicismům.

Praktická část práce zahrnuje analýzu získaných dat z vybraných hledisek. Sběr jazykového materiálu jsme prováděli formou polostrukturovaného rozhovoru. Dále jsme jako excerpční zdroj využili článek Jany Hoffmannové *Pařani a Gamesy (Pokus o charakteristiku počítačového diskurzu)*.¹ Sběr dat probíhal od června do listopadu 2015. Do předvýběru jsme získali patnáct rozhovorů od 15 respondentů v celkové délce 93 minut. S ohledem na rozsah práce jsme poté vybrali 9 rozhovorů, které splňovaly předem stanovená kritéria. Respondent musel být buď hráčem počítačových her, nebo uživatelem některé ze sociálních sítí. Rozhovory jsou dokumentovány ukázkami sociolektismů ze čtyř různých počítačových her a čtyř různých sociálních sítí. Seznam informátorů uvádíme v kapitole č. 10.

Kapitoly 8 a 9 v praktické části popisují jednotlivé počítačové hry a sociální sítě a dokládají 41 sociolektismů. Další oddíly praktické části se zabývají analýzou získaného jazykového vzorku podle jednotlivých jazykových rovin, v analyzované mluvě vymezujeme sémantické skupiny a charakterizujeme ji z pohledu jazykového. Nedílnou část práce reprezentuje slovníček sociolektismů. V průběhu procesu tvoření slovníčku jsme některá slova vyřadili, jelikož se jednalo o prvky z jiných útvarů národního jazyka (především z obecné a hovorové češtiny).

¹ HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. Naše řeč. 1998, roč. 81, 23.

Při sestavování slovníčku bylo hlavním problémem určit, kdy se jedná o sociolektismus, neboť jsme naše názory nemohli ověřit v odborné literatuře.

V počítačovém diskursu je velmi tenká hranice mezi tím, co lze označit profesionalismem a co slangismem. Rozhodli jsme se proto vytvořit souhrnný slovníček sociolektismů, které budeme klasifikovat podle předem stanovených kritérií. Při výběru hesel do tohoto slovníčku čerpáme z literatury a vlastního jazykového sběru. Doufáme, že se nám podaří shromáždit co nejrozsáhlejší jazykový vzorek a pomocí něho zprostředkovat čtenářům aktuální náhled na tuto jazykovou oblast.

Stanovili jsme tři základní hypotézy:

1. Očekáváme, že většinu sociolektismů budou představovat z hlediska slovnědruhového substantiva a verba,
2. Domníváme se, že sociolektismy budou přejímány nejčastěji z anglického jazyka,
3. Předpokládáme převahu jednoslovných pojmenování nad víceslovnými pojmenováními.

2 STRATIFIKACE ČESKÉHO NÁRODNÍHO JAZYKA

Pojem národní jazyk je jedním ze základních aspektů utvářející novodobý národ. Pro svůj důležitý význam je mezi základními znaky uváděn na prvním místě. Jazyk je výrazem jednoty národa a slouží jeho příslušníkům ve všech společenských vrstvách. Z této skutečnosti pak vyplývají pro jeho uživatele povinnosti pečovat o něj, poznávat ho, zdokonalovat se v jeho užívání a rozvíjet jej.²

Jedná se o „*jazyk domácích obyvatel historických zemí Čechy, Morava a české části Slezska, ale také Čechů žijících v zahraničí. Představuje široký soubor výrazových prostředků, který je možno nazírat jak z hlediska čistě lingvistického, tak z hlediska komunikačního s ohledem na to, jaké typy komunikačních potřeb plní.*“³

Češtinu řadíme do slovanských jazyků, které dále dělíme na východní (ruština, běloruština, ukrajinština), jižní (bulharština, chorvatština, makedonština, srbština, slovinština) a západní (čeština, polština, slovenština, horní a dolní lužická srbština). Český národní jazyk je souhrn jazykových útvarů užívaných příslušníky českého národa. Jednotlivé jazykové útvary spolu úzce strukturně souvisejí, společně prochází vývojovými tendencemi a vzájemně na sebe působí. Pro lepší pochopení nám může posloužit vysvětlení z publikace *Současná stylistika*, která tvrdí, že „*jazyk není jednoduchý a jednotný fenomén, nýbrž složitý organismus, diferencovaný vertikálně i horizontálně. Za vertikální členění lze označit diferenciaci sociální a funkční, jako horizontální pak diferenciaci regionální, územní. Přitom tyto diferenciaci se mnohdy kříží, zčásti se překrývají, vrství se na sebe.*“⁴

Pro odlišení těchto dvou diferenciací užíváme pro vertikální diferenciaci pojmu stratifikace (rozvrstvení) a výraz diferenciaci pak užíváme, hovoříme-li o diferenciaci horizontální. Vztahy obou těchto klasifikací (stratifikace a diferenciaci) se odráží v jednotlivých jazykových útvarech a formách.

² HUBÁČEK, Jaroslav. *Čeština pro učitele*. Vyd. 4., upr. Odry: Vade Mecum Bohemiae, 2010, s. 23.

³ KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ (eds.). *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002, s. 192.

⁴ ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. *Současná stylistika*. Vyd. 1. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, s. 59.

Útvary národního jazyka mohou být tvořeny úplnou jazykovou strukturou nebo nemají svou vlastní jazykovou strukturu v jazykových rovinách a jsou tedy charakterizovány specifickým lexikem. Úplnou jazykovou strukturou mají strukturní útvary, útvary. Mezi ně patří spisovný jazyk (včetně hovorové češtiny), obecná čeština, interdialekty (hanácký, východomoravský, lašský, regionální obecná čeština) a teritoriální dialekty. Formy, tj. útvary bez vlastní jazykové struktury, nazýváme nestrukturní útvary, poloútvary. Jako poloútvary chápeme sociolekty (profesní mluva, argot, slang). Jedná se o sociálně vymezenou slovní zásobu. Specifické postavení má v takto představené stratifikaci běžná mluva, jejíž struktura závisí na percepci komunikátu a okolnostech jeho vzniku.

Tento stratifikační model národního jazyka neodráží dynamiku proměn národního jazyka ani její tendence. Je hierarchický a výrazně lingvistický. Opakem je model vytvořený na komunikačním základě, ve kterém je veškeré vyjadřování společnosti rozděleno do dvou oblastí. První z nich je komunikace neregulovaná (soukromá komunikace, konkrétní komunikační situace ovlivňuje výběr jazykových prostředků), druhou oblastí je regulovaná komunikace (veřejná komunikace, kde se uplatňuje autoregulace i regulující role jazykové výchovy a výuky). V každé z těchto skupin je možné nalézt útvar, který se uplatňuje více než ostatní (jazyková dominanta). V některých publikacích se můžeme setkat s názorem, že základními jazykovými útvary jsou útvary spisovné a nespisovné, ale na základě zkoumání komunikace a analýzy komunikátů lze dojít k opravdovému a přesnějšímu poznání toho, co je skutečně ve vyjadřování prestižní. Tím se ruší pohled na spisovnost a nespisovnost, který je v tradičním pojetí brán za základní.⁵

Neprestižnějším útvarem českého jazyka je **spisovná čeština**. Někdy lze užít termínu standard (neutrální mezinárodní označení, které primárně neodkazuje k spisování; bývá chápán jako obecně uznávaná norma jazyka – jazykové prostředky považované za správné). Jedná se o „*systém jazykových prostředků, které jsou celonárodně užívány především v psané formě a ve veřejných a oficiálních mluvených projevech. Spisovná čeština plní funkci integrační a národně reprezentativní. Je kodifikována v mluvnících,*

⁵ KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ (eds.). *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002, s. 193.

slovnících, v pravidlech pravopisu a výslovnosti.“⁶ Užíváme ji především v úředních dokumentech, v oficiálních komunikacích a ve veřejnoprávních médiích. Kodifikaci spisovné češtiny nalezneme zejména v Pravidlech českého pravopisu, Slovníku spisovného jazyka českého a ve Slovníku spisovné češtiny.

Spisovná čeština má celonárodní platnost, je považována za funkčně nejvyšší a nejbohatší v oblasti jazykových prostředků. Vnitřně můžeme tyto jazykové prostředky diferencovat na tři základní vrstvy. Jádrem tvoří prostředky stylově neutrální, kam patří většina spisovných slov ze základního slovníku. Neutrální prostředky jsou vhodné pro všechny typy textů, protože jsou stylově bezpříznakové, ale i tady se objevuje velká tendence diferencovat. Patrné je toto dělení především u synonymie, kde se některé prostředky přibližují hovorovosti a jiné naopak knižnosti (např. *nemoc/choroba*). Druhou vrstvou jsou jazykové prostředky knižní, které se nehodí pro neveřejné a spontánní projevy. Naopak je můžeme pozorovat ve veřejných oficiálních projevech, textech uměleckého či odborného charakteru. Poslední vrstvu tvoří hovorové jazykové prostředky, jež se uplatňují především v mluvené komunikaci a veřejných a poloveřejných projevech. Jejich využití nalézáme především v běžné dorozumívací situaci. Do této vrstvy často pronikají prvky nespisovného charakteru, ale pouze za předpokladu, že nabyly celonárodního, obecného charakteru.⁷

Jazykové prostředky těchto vrstev můžeme z časového hlediska dále rozvrstvovat na prostředky zastaralé, tj. archaismy a historismy, a prostředky ustupující, tj. např. infinitivy končící na sufix -ti, přechodníky či slova, která se již běžně neužívají.

Variantou spisovného jazyka je jeho mluvená forma – **hovorová čeština**, kterou jako funkční vrstvu sloužící běžným hovorům vymezil a zavedl B. Havránek. Obsahem hovorové češtiny jsou prostředky, které dodávají mluveným projevům bezprostřednost, lehkost a spontánnost. V proudu času se obsah tohoto pojmu měnil a v dnešní době se hovorové češtiny užívá rozdílně. I když se nedosáhlo názorové jednomyslnosti, převažuje koncept, který definuje hovorovou češtinu jako „*funkční vrstvu, která je vlastní projevům s funkcí běžné dorozumívací („v běžném hovoru denního života“ je pronášejí zpravidla ti*

⁶ KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ (eds.). *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002, s. 90.

⁷ HUBÁČEK, Jaroslav. *Čeština pro učitele*. Vyd. 4., upr. Odry: Vade Mecum Bohemiae, 2010, s. 25.

mluvčí, kteří ovládají spisovný jazyk aktivně, pro něž je spisovný jazyk běžným a uvědoměným prostředkem dorozumívání)⁸. Někteří lingvisté se domnívají, že se nejedná o útvar jako takový, popř. je jimi hovorová čeština zcela odmítána.⁹

Nespisovný jazyk má svou specifickou slovní zásobu, a tím se liší od jazyka spisovného. Odlišné je také tvarosloví, užívání koncovek či hláskové změny ve slovech. Jedním ze strukturních útvarů nespisovného jazyka je dialekt (nářečí), resp. **teritoriální dialekt**. Při zkoumání jazyka musíme počítat s faktem, že mluva společnosti není na různých územích země zcela jednotná a víceméně se doposud mluví rozmanitými nářečímí. Jan Chaloupek definuje dialekt takto: „*Dialekt je relativně stabilizovaná jazyková struktura bez vnitřní variability. Funguje omezeně, totiž toliko ve formě mluvené.*“¹⁰ V této bakalářské práci se spíše přikloníme k definici uvedené v Encyklopedickém slovníku češtiny, kde je dialekt popisován jako „*územně (geograficky) vymezený útvar národního jazyka, který je určen vztahem k jiným teritoriálním útvarům a k jazyku národnímu. Spolu se spisovným jazykem tvoří dialekt krajní póly na stratifikační ose jazyka. Ve vztahu ke svému protipólu, tj. ke spisovnému jazyku, je dialekt definován jako útvar se svébytnou strukturou a jednolitou tuhou normou, omezený na mluvenou neveřejnou (soukromou) spontánní komunikaci.*“¹¹

Vznik nářečí připisujeme různým jazykovým změnám, které ovšem nepronikaly na celé území země. Tyto změny proběhly především v centralizovaných oblastech, ale v těch okrajových bývá zachován spíše starší stav jazyka. V řadě případů naopak změny probíhaly jen v okrajových oblastech, kdežto v centralizovaných oblastech zůstával stav původní.

Jinou příčinou vzniku dialektů může být z části i fakt, že změna probíhající na větším území zůstala neměnná, ale v jiných částech se stále vyvíjela a nový stav se proto v těchto oblastech dále měnil.

⁸ JEDLIČKA, Alois. *Spisovný jazyk v současné komunikaci*. Praha: Universita Karlova, 1974. Acta Universitatis Carolinae, 49 (1974), s. 101.

⁹ KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ (eds.). *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002, s. 91.

¹⁰ CHLOUPEK, Jan. *Aspekty dialektu*. 1. vyd. Brno: Univerzita J.E. Purkyně, 1971, s. 28

¹¹ KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ (eds.). *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002, s. 109.

Na území našeho národního jazyka existuje pět základních nářečních skupin, při jejíž charakteristice budeme vycházet z publikace Jaromíra Běliče *Přehled nářečí českého jazyka*.¹² J. Bělič dialekty rozděluje na nářeční skupinu českou v užším slova smyslu, nářeční skupinu středomoravskou (hanáckou), nářeční skupinu východomoravskou (moravskoslovenskou), nářeční skupinu slezskou (lašskou) a nářečí polsko-českého smíšeného pruhu.

Pojmenování **česká nářečí v užším smyslu** se jeví jako dost těžkopádné, přesto je zapotřebí užívat ho, zejména chceme-li odlišit nářeční skupinu a nářečí českého jazyka jako takové, které v sobě zahrnuje i ostatní nářeční skupiny. Česká nářečí v užším smyslu můžeme dále vnitřně dělit na středočeskou podskupinu (její výskyt je hojný především v okolí hlavního města Prahy), jihozápadočeskou podskupinu (někdy můžeme rámci těchto nářečí hovořit zvlášť o západočeských a jihočeských, neboť se jejich znaky liší především ve východnější a západní části kraje), severovýchodočeskou podskupinu a jihovýchodočeskou (českomoravskou) podskupinu.

V okolí Hané nacházíme nejzřetelnější charakteristické znaky **nářeční skupiny středomoravské (hanácké)**. Samotné označení hanácká nářečí není vyhovující, jelikož pojmenováním „Hanáci“ se rozumí jen určitá část obyvatelstva.

V části střední Moravy a jejím východě i jihovýchodě se setkáváme s **nářeční skupinou východomoravskou, též moravskoslovenskou**.

V kraji, kde se uplatňují **slezská nářečí (lašská)**, označení „lach“ vyjadřuje nadávku (darebák, trhan, ničema), a proto není obyvateli označení lašská nářečí užíváno, je ovšem zavedeno v české dialektologii.

Nářečí polsko-české smíšeného pruhu nacházíme na jazykovém pomezí česko-polském. Jedná se o oblast, kde se do dnešní doby uchoval přímý kontakt obou oblastí. Tento dialekt obsahuje hlavně jevy společné oběma jazykům – češtině i polštině.

Od posledních desítek let 18. století se rozvíjí novodobá sféra průmyslu, přichází rozmach dopravy a obyvatelstvo stále častěji cestuje na větší i menší vzdálenosti.

¹² BĚLIČ, Jaromír. *Přehled nářečí českého jazyka*. Praha: Univerzita Karlova, 1988.

S příchodem masmédií (především rozhlasu a televize) vzrůstá vliv spisovného jazyka a rozdíl mezi jednotlivými dialekty se proto stírají. Tento proces vedl ke vzniku tzv. **interdilaktů, nadnářečních útvarů**. Podle Encyklopedického slovníku češtiny je interdialekt „*nestabilizovaná varieta (útvár) národního jazyka představující poslední vývojové stadium tradičních teritoriálních dialektů*“.¹³ Tyto nadnářeční útvary nesou jen základní rysy společné celé skupině (jsou tedy zbaveny charakteristických znaků, jimiž se liší jednotlivé dialekty). Mezi interdialekty řadíme obecnou hanáčtinu, obecnou moravskou slovenštinu, obecnou slezštinu a obecnou češtinu, která má mezi těmito nadnářečními útvary zvláštní postavení.

O **obecné češtině** se v lingvistice vedou spory již řadu let. Účastníky těchto rozmluv byli především A. Jedlička, B. Havránek, P. Sgall a J. Bělič, jejichž názory na problematiku obecné češtiny se objevovali v 60. letech v časopisu *Slovo a slovesnost*. Závěrem B. Havránek v jednom ze svých článků napsal: „*Nelze říci, že je možno tuto diskusi definitivně uzavřít; totiž diskusi samu ano, ale nikoli dát definitivní řešení probírané problematiky.*“¹⁴ Tento útvar vniklý z českých nářečí je užíván v celé oblasti Čech a na části Moravy především v neoficiálních projevech. Jako termín z oblasti lingvistiky má obecná čeština mnoho rámcově vymezených významů. František Daneš vymezuje toto sousloví tak, že „*stojí ve dvojím funkčním vztahu. V poměru k lokálním nářečím plní funkci koiné a do jisté míry tak supluje spisovný jazyk. A v poměru ke spisovnému jazyku plní úkol jazyka lidového a kromě toho se svou funkcí odlišuje od hovorové vrstvy spisovné*“.¹⁵

Další pojetí nám nabízí České mluvnice B. Havránka a A. Jedličky, kde nalezneme odborné výrazy „*obecná čeština, obecný jazyk a obecná řeč užívány jako synonyma a sama obecná čeština je chápána jako původem český interdialekt... který se vytváří na tomto podkladě ve vzájemných vztazích k ostatním českým nářečním skupinám a nověji také ke spisovnému jazyku jako běžná mluvená podoba češtiny vázaná především na oblast*

¹³ KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ (eds.). *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002, s. 183.

¹⁴ HAVRÁNEK, Bohuslav. Na závěr dvouleté diskuse o obecné a hovorové češtině. *Slovo a slovesnost*. 1963, 24, s. 254.

¹⁵ KRČMOVÁ, Marie. Termín obecná čeština a různost jeho chápání. In: Hladká, Z. - Karlík, P. (eds.), *Čeština - univerzálie a specifika 2*. MU: Brno 2000, s. 64.

českou.¹⁶ V naší práci budeme vycházet z koncepce Marie Krčmové, která vyčleňuje tři formy obecné češtiny.

Krčmová ve své stati uvádí, že „*sousloví obecná čeština je většinou zastřešujícím pojmenováním pro jeden z útvarů národního jazyka, tj. pro jazykovou strukturu jednotlivých jazykových rovin a jejich vzájemných vztahů. Tento útvar má jednak určité postavení v rámci ostatních jazykových útvarů (což je věcí zobecněného popisu stratifikace národního jazyka, s níž souvisí i představa prestižnosti útvaru), jednak okruh velmi konkrétních komunikačních situací, v nichž se uplatňuje*“.¹⁷ Zdůrazňuje také, že správnost postavení obecné češtiny v úvaze o obecné stratifikaci mohou ověřit jen opakované analýzy užívání jazyka v komunikaci.

V předválečném období byla obecná čeština pojmenováním pro češtinu, která není ani spisovnou ani dialektovou. Je to v kontextu se vžitou představou, že dialekt je jazyk venkovského lidu a ve městech, kde není možné hovořit o vyhraněných dialektech, se pak užívá nespécifikované obecné mluvy (obecná čeština je tedy brána jako jeden z interdialektů). Pokud bychom popisovali obecnou češtinu z pohledu interdialektu, sledovali bychom především uchované nářeční rysy nebo jejich nivelizaci – pohled „zdola“. U tohoto útvaru ovšem převládá opačný pohled, tj. pohled „shora“, kdy se pozornost vztahuje na nespisovné výrazové prostředky. Problémem u pohledu „shora“ je, že spisovnost či nespisovnost je hodnocena na základě kodifikace, která je archaickou, zatímco obecná čeština má živou normu.

Bělič jako „*nejkonsolidovanější z českých dialektů uvádí regionálně českou obecnou češtinu*“.¹⁸ Území, na kterém se tento interdialekt vyskytuje, je v porovnání s ostatními větší, to ovšem není pro konečné hodnocení relevantní. M. Krčmová pro tuto podobu mluvy (mluva vzniklá nivelizací českých nářečí v užším smyslu) nabízí vhodnější označení **český interdialekt**, ev. **interdialekt Čech (obecná čeština I)**, díky kterému by tak mohlo sousloví obecná čeština význam interdialektu ztratit.

¹⁶ TAMTÉŽ.

¹⁷ KRČMOVÁ, Marie. Termín obecná čeština a různost jeho chápání. In: Hladká, Z. - Karlík, P. (eds.), Čeština - univerzália a specifika 2. MU: Brno 2000, s. 66.

¹⁸ KRČMOVÁ, Marie. Termín obecná čeština a různost jeho chápání. In: Hladká, Z. - Karlík, P. (eds.), Čeština - univerzália a specifika 2. MU: Brno 2000, s. 67.

Termín **obecná čeština** se M. Krčmové jeví jako nejvhodnější pro označení nesoukromé mluvy, která bývá zprostředkovávána pomocí médií. Díky médiím může být mluvním vzorem i mimo svůj region a má tak větší sociální i územní dosah. Krčmová uvádí, že jde o „*obecnou češtinu II, s poměrně stabilní normou, jež nepochybně zaplňuje ta místa kodifikovaného spisovného jazyka, kde je kodifikace příliš knižní.*“¹⁹

Jako třetí formou obecné češtiny je **stylizovaná obecná čeština**, která se uplatňuje v krásné literatuře a uměleckých žánrech publicistiky. Tato podoba obecné češtiny podporuje představu o její polyfunkčnosti a zároveň ji zbavuje sociální funkce (není spojujícím jazykem nositelů). Krčmová uvádí, že **obecná čeština III** „*není autentickou mluvou, chybí jí spontánnost, není v ní kolísání ve volbě prostředků běžné v autentickém projevu (postava, která by mísila obecné a spisovné prvky v nižších jazykových rovinách, by vypadala jako omyl nebo nepřesnost autora), syntakticky se blíží tradičnímu obrazu stylizace mluveného projevu, o němž si nikdo nemyslí, že je skutečnou mluveností.*“²⁰

Z takto vyčleněných podob obecné češtiny vyplývá, že bychom tento termín měli užívat jen v případech, kdy hovoříme o obecně rozšířených výrazových prostředcích bez regionálního a sociálního příznaku používaných v nesoukromých komunikacích. V opačném případě, kdy máme na mysli obecnou češtinou soukromé komunikace, je vhodné volit přívlastek „interdialektická“. V tomto případě se nabízí užít i termínu běžná mluva, ale jelikož její náplní může být skutečně cokoli, byla by to „*z hlediska přesnosti vyjádření cesta do pekel.*“²¹

Pro vysvětlení pojmu **běžná mluva/běžně mluvený jazyk** nám poslouží definice Marie Krčmové, podle níž „*běžná mluva není stabilizovanou varietou národního jazyka s vlastním hláskoslovím, tvaroslovím, skladbou nebo slovní zásobou: Jde o tu podobu jazyka, která se užívá v nepřipravené a nijak nestylizované soukromé komunikaci, o mluvu užívanou v rodině nebo mezi blízkými přáteli – tedy o podobu národního jazyka, která je vymezena na základě své funkce. Touto funkcí, velmi významnou, je sloužit jako nástroj*

¹⁹ KRČMOVÁ, Marie. Termín obecná čeština a různost jeho chápání. In: Hladká, Z. - Karlík, P. (eds.), Čeština - univerzália a specifika 2. MU: Brno 2000, s. 69.

²⁰ KRČMOVÁ, Marie. Termín obecná čeština a různost jeho chápání. In: Hladká, Z. - Karlík, P. (eds.), Čeština - univerzália a specifika 2. MU: Brno 2000, s. 70.

²¹ KRČMOVÁ, Marie. Termín obecná čeština a různost jeho chápání. In: Hladká, Z. - Karlík, P. (eds.), Čeština - univerzália a specifika 2. MU: Brno 2000, s. 74.

*běžné denní komunikace v situacích, kdy je důležitý předmět komunikace a posílení sociálních vztahů komunikantů, nikoli prezentace osobnosti pomocí jazyka.*²²

Nestrukturními útvary, tj. poloútvary, ve stratifikaci českého národního jazyka jsou **sociolekty**. Jedná se o vrstvu nespisovných lexikálních prostředků, kterými se vyjadřují určité sociální, profesní či zájmové skupiny lidí. Realizace sociolektů probíhá nejčastěji na mluvnické bázi hovorové či obecné češtiny a částečně též na bázi nářeční. (čj pro učitele, str. 32)¹ Mezi nejvýznamnější autory zabývajícími se sociolekty patří Jaroslav Hubáček, který je vnímá jako stále se více rozvíjející, progresivní útvary národního jazyka „jež pohotově a často spontánně obohacují slovní zásobu o sociolektismy, tj. profesionalismy, slangismy v užším smyslu a částečně i argotismy.“²³

Za základní sociolekty považujeme **slangy**. Definovat slang je poměrně obtížné, protože v české i zahraniční literatuře objevujeme nejednotu chápání tohoto termínu. Vedle samotného termínu slang existuje řada dalších téměř synonymních výrazů (sociální nářečí, speciální nářečí, společenská mluva, pracovní mluva, vrstevná mluva, aj.)

Jednu z definic slangu nám nabízí Jaroslav Suk: „Slang definuji jako mluvu skupinovou, mající zvláštní lexikální rejstřík, označující především předměty, osoby, jevy, atd. pro život mimo skupinu netypické, sloužící pro komunikaci uvnitř této skupiny a často i k vydělení dané skupiny od ostatní společnosti, tedy mající funkci integrující.“²⁴

Ve *Slovníku nespisovné češtiny*²⁵ je slang rozlišován na profesionalismy a slangismy v užším smyslu. Profesionalismy jsou zde popsány jako nespisovné názvy terminologické povahy, kdežto slangismy v sobě nesou určité prvky expresivity a citovosti.

Adolf Kellner užívá při definování slangu sousloví nářečí vrstevná (společenská, sociální) a popisuje je jako „soubory výrazových prostředků, kterými se od sebe navzájem odlišují uživatelé národního jazyka vlivem jistých společenských činitelů a kterých užívají

²² DANĚŠ, František. *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1997, s. 162

²³ Hubáček, Jaroslav. K současnému stavu zkoumání sociolektů. In: *Sborník přednášek z 8. konference o slangu a argotu konané v Plzni ve dnech 26.-27. února 2008*. 1. vyd. Plzeň: Pedagogická fakulta ZČU, 2008, s. 5.

²⁴ SUK, Jaroslav. *Několik slangových slovníků*. Praha: Inverze, 1993, s. 8.

²⁵ HUGO, Jan (ed.). *Slovník nespisovné češtiny: argot, slangy a obecná mluva od nejstarších dob po současnost: historie a původ slov*. Praha: Maxdorf, 2006.

*určité společenské vrstvy, určené zpravidla třídně.*²⁶ Dále poté uvádí základní formy vrstvových nářečí (podle zaměstnání, podle zájmových skupin, u vrstev izolovaných společensky – např. argot). Pojem nářečí vrstvová z Kellnerovy definice se dnes již nepoužívá, ale považujeme za důležité jeho pojetí uvádět, jelikož se stalo východiskem pro další práce, které se snažily pojem slang vymezit.

V naší práci se přikláníme k definici Jaroslava Hubáčka, který o slangu hovoří takto: „*slang je svébytná součást národního jazyka, jež má podobu nespisovné vrstvy speciálních pojmenování realizované v běžném (nejčastěji polooficiálním a neoficiálním) dorozumivacím styku lidí vázaných stejným pracovním prostředím nebo stejnou sférou zájmů a sloužící jednak specifickým potřebám jazykové komunikace, jednak jako prostředek vyjádření příslušnosti k prostředí či k zájmové sféře.*“²⁷

V *Příruční mluvnici češtiny* se setkáváme u vymezení slangu také se samostatným pojmem **profesní mluva**, která je zde definována jako „*soubor termínů a frází užívaných skupinou zaměstnanců při pracovním procesu.*“²⁸ Vymezuje tedy samostatný pojem profesní mluva, ale zároveň uznává i termín slang, který pojímá jako mluvu skupiny osob, které spojuje stejný zájem.

Otázkou je - proč někteří lingvisté zahrnují pod pojem slang profesní mluvu, jiní i argot a jiní dokonce všechny tři sociolekty?

Odpovědi jsou společné rysy všech sociolektů (všechny jsou užívány v neoficiálních komunikačních situacích, jsou mluvené, skupinové, označují společné zájmy a činnosti). Díky těmto rysům dochází k vzájemnému propojování jednotlivých sociolektů. V publikaci *Současná stylistika* se dočteme, že „*profesní mluvu spojuje se slangem (i argotem) jejich vázanost na prostředí (pracovní a zájmová), společný skupinový, event. týmový styl života, popř. i jistý stupeň utajení (před nečleny společenství), ale u profesní mluvy není v popředí emotivnost a s tím spjatá expresivita vyjadřování, jazyková hra, úsilí o vtipnost, ironii, třebaže i ty jsou v profesním výrazivu*

²⁶ HUBÁČEK, Jaroslav. *O českých slanzích. 2.*, dopln. a přeprac. vyd. Ostrava: Profil, 1981s. 13.

²⁷ HUBÁČEK, Jaroslav. *O českých slanzích. 2.*, dopln. a přeprac. vyd. Ostrava: Profil, 1981, s. 18.

²⁸ GREPL, Miroslav, KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Zdenka RUSÍNOVÁ (eds.). *Příruční mluvnice češtiny*. Vyd 2., opr. [i.e. 3. vyd.]. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008, s. 94, autorkou citace je Z. Hladká.

přítomny.²⁹ Z těchto důvodů považují autorky Současné stylistiky odlišování slangu a profesní mluvy za užitečné a účelné, i když mnohdy nesnadné (pokud spojujeme profesní mluvu s pracovním prostředím a slangy s prostředím zájmovým je logické, že v některých případech obojí splývá).

Ještě nesnadnější je ve srovnání se slangy poznání a popis **argotů** (někdy též **hantýrka, žargon**). Argotem nazýváme „tajnou mluvu“ lidí pohybujících se na periferii lidské společnosti. Jde o vrstvu nespisovných názvů (argotismů), které mají utajit skutečnou významovou složku sdělení nezainteresovaným osobám. Často jsou slova záměrně deformována nebo se mění jejich význam.

Miloslav Vondráček ve svém příspěvku Argot – funkční vymezení píše: „*Argot bývá definován jako mluva podsvětí, lůzy, společenské spodiny, kriminálních živlů, eufemisticky jako mluva příslušníků sociálně okrajových skupin či společensky izolovaných skupin občanů.*“³⁰ Tím upozorňuje na to, že se v definicích argotu často objevují hodnotící kritéria a kryptická funkce bývá druhým nejpodstatnějším charakterizačním znakem. Samotného pojmu argot by se mělo užívat pouze v případě, hovoříme-li o argotech historických, jejichž popis vyhovuje definici uvedené výše. Argot postupně opouští tradiční skupiny svých uživatelů a prostupuje společně se slangem do obecné češtiny. Některé výrazy se pak mohou stát i součástí spisovného jazyka a ztrácí tak svůj původní příznak. Prostředky s kryptickou funkcí proto nejsou vázány jen na společenskou spodinu a podle Vondráčka lze argot nejlépe vymežit jako „*funkční subsystém jazyka: jako soubor jazykových prostředků, jehož základní funkcí je skrýt před nežádoucím adresátem smysl sdělení.*“³¹ Navrhuje o argotu mluvit jako o krycí mluvě, protože samotný pojem je příliš spojen s tradiční představou mluvy podsvětí.

²⁹ ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. *Současná stylistika*. Vyd. 1. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, s. 72.

³⁰ VONDRÁČEK, Miloslav. Argot – funkční vymezení. In: *Sborník přednášek z 8. konference o slangu a argotu konané v Plzni ve dnech 26.-27. února 2008*. 1. vyd. Plzeň: Pedagogická fakulta ZČU, 2008, s. 25.

³¹ VONDRÁČEK, Miloslav. Argot – funkční vymezení. In: *Sborník přednášek z 8. konference o slangu a argotu konané v Plzni ve dnech 26.-27. února 2008*. 1. vyd. Plzeň: Pedagogická fakulta ZČU, 2008, s. 28.

3 POČÍTAČOVÉ HRY

Jednou z nejtypičtějších vlastností člověka je touha hrát si, která je asi tak stará, jako lidstvo samo. Děti ke svým hrám dokážou využít naprosto cokoli a mnohdy tomu tak bývá i u dospělých. Hra patří ke vzdělávacímu a vývojovému procesu každého člověka. Bavíme-li se v této práci o počítačových hrách, nezajímá nás, k čemu byl počítač primárně určen, protože lidstvo si s ním hrálo ještě dřív, než vůbec dostal svůj ucelený obraz.

Počítačová hra je jedním z interaktivních softwarů, jež s uživatelem komunikuje pomocí textu, zvuku a grafiky. Hru je možné spustit na osobním počítači nebo na speciálním druhu počítače určenému na hry – herní konzoli. Hlavním posláním počítačových her je poskytovat uživateli zábavu, uvolnění, ale i vzdělání či relaxaci. Hráč počítačové hry pomocí tohoto interaktivního softwaru vstupuje do virtuálních světů a prostředí, které může svým chováním ve hře ovlivňovat.

3.1 HISTORIE POČÍTAČOVÝCH HER

Herní průmysl se neustále vyvíjí a pořád prochází určitým rozvojem. Technický pokrok umožňuje tvůrcům počítačových her tvořit stále propracovanější a úchvatnější virtuální světy. Celý tento proces začal roku 1947, kdy se fyzikové Estle Ray Mann a Tomas Goldsmith vydali na americký patentový úřad, aby zde realizovali svou myšlenku o tzv. Simonovi. Simon bylo jméno pro samočinný stroj, který dokáže uposlechnout přání člověka a pobavit ho. Oba fyzikové tento stroj sami vlastními silami sestavili, a tím položili základ hernímu průmyslu. Simon ovšem nebyl počítačem, jaké známe dnes, nebyl ani herní konzolí, spíše se jednalo o elektromechanickou mašinu podobající se válečným radarům nebo ovládacím pultům ponorek. O tom, jak tento stroj skutečně vypadal, můžeme ovšem jen diskutovat, protože do dnešní doby se nám zachovaly pouze jeho technické výkresy.

Později byl Goldsmithův stroj pojmenován jako „CRT zábavné zařízení“. I když je primitivní způsob práce CRT dávno překonán, je pro vývoj herního průmyslu neuvěřitelně důležitý. Stroj Simon je prvním důkazem toho, že počítač se dá využívat i k zábavě a nikoli jen k propočítávání rovnic, jako tomu bylo doposud.

Důležitou roli ve vývoji výpočetní techniky a herního průmyslu zaujímají 60. léta. Tuto dobu ovládli domácí kutilové, kteří se snažili o výrobu vlastních desek s tištěnými spoji. Postupem času se spolu začali i scházet a dali tak vzniknout prvním počítačovým klubům a později i časopisům. Jedním z těchto kutilů byl i inženýr Ralph Baer, který způsobil technickou revoluci, když připojil herní konzoli ke svému televizoru. Tím odstartoval něco téměř nemyslitelného - hrálo se doma, sic bez zvuku a černobíle. V té době bylo v USA asi 40 miliónů televizorů a Baer nabídl jejich uživatelům celých 12 her.

O tom, která hra byla úplně první v historii, můžeme polemizovat. Někteří si myslí, že je to „CRT zábavné zařízení“, jiní tento titul připisují aplikaci *Noughts and Crosses (OXO)* z roku 1952 a podle měřítka dalších je to až *SpaceWar* z roku 1971. Každý z nás si může zvolit jiného favorita. Například v této bakalářské práci sympatizujeme s názorem, že první opravdovou počítačovou hrou je až *Pac-Man* z roku 1980.

V roce 1962 vynalezla firma Philips audiokazetu (kazeta s páskem, který je schopen zaznamenat zvuk). Později se tento vynález stává klíčovým ukládacím médiem. O rok později, tedy v roce 1963, vzniká *Sketchpad* (jde vlastně o první grafické prostředí osobních počítačů) a Američané Thomas Kurtz a John Kemeny vytvářejí první programovací jazyk, který nazvou BASIC. V této době fungovalo v USA asi 20 tisíc počítačů, v Československu jich bylo asi 25kusů.

Skutečný boom v historii her přichází až v letech 70. V roce 1971 vzniká pod rukama Nolana Bushnella a Teda Dabneyho hra *Computer Space* (v překladu Počítačový vesmír). Jednalo se o arkádovou verzi již zmíněné hry *SpaceWar*. V krátké době je firmou Nuttinf Associates vyrobeno 1 500 automatů sloužících k jejímu hraní. Veřejnost ovšem hru nepřijala kladně z důvodů její složitosti. Bushnell nebyl spokojen s finančními výnosy, a proto o rok později zakládá svou vlastní společnost Atari. Zanedlouho firma vydává první hru *Pong*.

Pokud se v souvislosti s počítačovými hrami bavíme i o jejich možných negativních důsledcích na chování člověka, můžeme prvotní známky diskuzí o násilí nalézt již v roce 1976 díky kontroverzi hře *Death Race* (Smrtelný závod). Úkolem hráče v této hře bylo přejíždět autem „gobliny“, což vyvolalo velkou vlnu kritiky.

Vznik hry *Space Invaders* (Vesmírní vetřelci) společnosti Taito, odstartoval v roce 1978 zlatý věk arkádových herních automatů, které se těšili oblibě až do konce let 80. Ve stejném roce navíc vydává Bushnell hru *Asteroids*, nejlépe prodávanou hru té doby. Hry se ovšem neobjevovaly jen na herních automatech. Velký rozmach zaznamenávají také universitní počítače, kde se hry velmi rychle rozšířily (důvodem může být mimo jiné i existence dvou distribučních sítí pro studenty-programátory). Vyrábí se také první přenosné a domácí videohry. Krok kupředu sledujeme také v hraní her na domácích počítačích. Rychlý technický pokrok dovozoval vlastníkům počítačů programování vlastních primitivních her a krátce na to vznikl i nový software. Lidé si mezi sebou hry distribuovali na disketách a kazetách, které buď posílali poštou, nebo je nechávali na pultech obchodů schované v igelitových taškách.

Začátek 80. let se stále nese v duchu vysoké herní popularity. Na trh se dostávají první firmy, které vyrábí samostatné hry, nikoli herní přístroje. Vše se změnilo roku 1983, který se do historie zapisuje jako „rok krachu herního průmyslu.“ Na své neopatrné hospodaření s finančními prostředky doplatila především Bushnellova společnost Atari. Celá tato situace otevřela dveře na západ japonským firmám, které uvedly na trh nové herní přístroje a hry. Mezi nejznámější hrdiny těchto her patří např. *Mario* a *Sonic*. V Československu se s rostoucím zájmem o počítačovou techniku a herní průmysl setkáváme krátce po Sametové revoluci.

V 90. letech už je obliba herního průmyslu velmi vysoká, počítače se rozšiřují i mezi běžné uživatele a veřejnosti již nestačí jednoduché amatérské hry. Z těchto důvodů se na trhu prosazuje stále víc a víc herních společností a z vývoje her se stává výnosné podnikání. Neprofituje se ovšem jen z prodeje her samotných. Mezi lidmi rostla poptávka hlavně po herním příslušenství. Prodávají se proto různé druhy volantů, joysticků a roste také prodejnost grafických a paměťových karet. Narůstá také počet uživatelů internetu a herní možnosti se proto stále zvyšují. Českému trhu v té době vévodil Petr Vochozka se svou firmou Vochozka Trading. V pozdějších letech se mění na Illusion Softworks a přináší veřejnosti jedny z doposud nejoblíbenějších her *Hidden and Dangerous* a *Mafia*. V roce 2002 Vochozka oznámil spojení Illusion Softworks se společností Zima Software (známou díky herní trilogii *Polda*) Martina Zimy. Společně tak zakládají firmu Zima Soft, jejímž účelem je především proniknout na zahraniční trh.

Nyní si již pod vývojem nepředstavujeme jen vznik her jako takových, ale spíše se zaměřujeme na jejich zdokonalování a rychlým tempem se zvyšující technické parametry. Už není tak důležitá jejich nápaditost, důraz se klade především na grafickou a realistickou stránku. Názory některých zní, že právě proto již není herní svět tím, čím býval a kouzlo originálních virtuálních příběhů dávno vyprchalo na úkor stále se zdokonalující a rychle se měnící techniky.

3.2 CHARAKTERISTIKA PROSTŘEDÍ

V dnešní době existuje nepřehledné množství her různých typů a každá z nich má své příznivce – pařany. Skupina těchto milovníků „paření“ (hraní) čítá mnoho členů *„a je to skupina vyhraněná, charakterizována jak svým fanatickým zaujetím pro „pařbu“ a intenzivním prožíváním simulovaného světa počítačových her, tak také specifickým vyjadřováním.“*³² V těchto společnostech se snoubí technická vyspělost s hravostí, neformálnost i jazyková kreativita. Celý počítačový svět je silně ovlivňován literaturou a filmovým průmyslem. Z této oblasti sem pronikají především díla zaměřená na fantasy a sci-fi. Příběhy her se proto často odehrávají v naivních pohádkových světech, kde se na druhé straně paradoxně setkáváme s boji, válečnictvím a násilnostmi. V takových hrách je nejdůležitější příběh, jehož prožívání by se dalo s notnou dávkou nadsázky přirovnat k filmu, který si ovšem uživatel více či méně režuruje sám.

V tomto prostředí se setkáváme s nejrůznějšími bytostmi – elfové, trollové, orkové, trpaslíci, aj. Když je hráč jediným živým účastníkem v naprogramovaném světě, prožívá tak tzv. singleplayerový (soukromý) prožitek. Až příchod internetu zbořil hranice soukromí a nabídl lidem propojení a komunikaci s ostatními, aniž by museli opustit své obývací pokoje. Hráči tak požívají tzv. multiplayerový, sdílený zážitek a společně se noří do virtuálních světů s lidmi, které v reálném životě vůbec neznají – hrají online.

Jedním ze specifických odvětví online her je MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game, někdy též ememóčko). Miliony lidí jsou v jedné a té samé chvíli připojeny na internet a věnují se stejné činnosti – jedné hře. *„V jádru jde o to, že si zvolíte postavu, svého avatara, se kterým potom žijete jakýsi druhý život v jiné realitě.“*

³² HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. Naše řeč. 1998, roč. 81, 23, s. 100.

*Svoji postavu si vylepšujete podle obrazu svého. Jste součástí velkého živoucího světa, plného dalších připojených lidí, a je na vás, jakým způsobem se rozhodnete trávit svůj čas.*³³ Ve hře hráči bojují s avatary jiných hráčů i s různými příšerami ovládanými počítačem. Největšímu zájmu se v tomto oboru těší hra *World of Warcraft*, které se budeme více věnovat v praktické části. Žánr MMORPG řadíme do tzv. adventur (her na hrdiny), kde nalezneme také samostatné RPG. Dalším typem jsou hry logické, ve kterých je cílem vyřešit nějaký problém (většinou něco poskládat, apod.), jiným typem jsou strategie, ve kterých hráč manipuluje s větším počtem objektů po hrací ploše.

Podtypem strategií jsou mimo jiné hry RTS (Real Time Strategy) – veškeré hráčovy úkony a počítačové odezvy probíhají v reálném čase. Mezi RTS patří např. *Age of Empires*, *StarCraft* a její prvky nalézáme též ve hře *League of Legends*, kterou blíže specifikujeme v praktické části této bakalářské práce. Velmi oblíbené jsou také akční hry (často bývají označovány jako střílečky), kde hráči užívají k přemožení nepřátel různých bojových technik. Jako příklad zde uvádíme hru *World of Tanks*, jež rovněž nalezneme na následujících stránkách této práce. Posledním typem jsou tzv. simulátory určené k nejvěrnějšímu napodobování reality. Simulátory mohou mít různé podoby, od silničních simulací až k vesmírným. Nám k výzkumu v praktické části poslouží hra se simulačními prvky *War Thunder*.

Jak již bylo řečeno, největší důraz se při hraní klade na celkovou propracovanost a realističnost hry. Hodnocení grafické stránky není vynecháno v žádné pořádné recenzi a vše závisí na propracovaných detailech. Někdy zaujme animované intro (úvod do hry), jindy zase grafická textura (struktura povrchu ve hře). Dokonalá simulace se netýká jen vizuální a zvukové stránky, důležitý je i hmatový vjem. Proto se vyrábí např. joystiky se zpětným rázem, různá herní křesla, která navozují pocit jízdy autem a další počítačové příslušenství. Celkově převládá snaha zažívat dobrodružství v jiných světech, u kterých se paradoxně vyžaduje co největší podobnost se životem na Zemi. To, co od sebe tyto životy odlišuje a zároveň láká miliony hráčů je bezesporu bezpečnost. Ve hře je avatar stále napadán, ale hráč necítí úder. Když avatar zahyne, hráč necítí žádnou fyzickou bolest. Jediné, co hráče svým způsobem zasáhne je ztráta hrdiny. Mnohdy je to silným emočním poutem vzniklým mezi ním a postavou, jindy je emočně otřesen ze ztráty těžce

³³ VESELÝ, Karel a kol. *Kmeny*. Big Boss, 2011, s. 294, autorem citace je Daniel Ďurech.

vybojovaných předmětů. Hráč ovšem nikdy není úplnou součástí hry, vždy je mezi ním a jeho hrdinou určitá bariéra. Ta dovoluje hráči žít dva životy – jednou nohou je tedy magickým kouzelníkem v pohádkovém světě a tou druhou je stále pevně v realitě.

Příklad hry, který nabízí svým uživatelům radosti reálného života je *Damokles*. I v tomto světě má den 24 hodin a i zde musí hráčova postava chodit do zaměstnání, aby se uživila a virtuálně nezemřela. K fungování jí stačí pouhé 4 hodiny spánku a zbylý čas lze vyplnit prací, sportem, sexem či studiem. Postupně může stoupat v kariéřním žebříčku, střídat různá povolání a seznamovat se s novými lidmi (převážně z ČR a Slovenska).³⁴

Dalo by se říci, že hraní her dokáže člověka v mnoha směrech obohatit. I když se jedná o zábavu, vyžaduje hraní maximální soustředěnost, strategické myšlení i schopnosti analytiky – to vše člověk využije i v běžném životě. Na druhou stranu má tato činnost i své stinné stránky. Virtuální světy, které nám počítačové hry nabízejí, se nezdá stávají pro mnoho lidí únikem od problémů všední reality. Jedinec si na tomto pocitu klidu a bezpečí může snadno vytvořit závislost, a ta pak ovlivňuje většinu oblastí jeho života. Vlivem častého hraní počítačových her se mohou narušovat rodinné vztahy i zdraví jedince. Je známo i nespočet případů, kdy hráči dávali přednost hrám před odchodem do zaměstnání, což mělo samozřejmě jistý dopad na finanční ohodnocení či náplň práce. Ať už hrajeme hry pro zábavu, relaxaci či z jiných důvodů, měli bychom si uvědomit, jak moc si jejich virtuálními světy necháme ovlivnit ten náš vlastní.

V souvislosti s charakteristikou této oblasti považujeme za nutné zmínit, že se jedná jednoznačně o prostředí zájmové, které je z jazykového hlediska charakteristické svou mluvou. Ta zahrnuje sociolektismy, termíny, výrazy s obecněčlenskou platností i prvky z ostatních útvarů národního jazyka. Obecně lze říci, že se jedná o mluvu aktuální a rychle se vyvíjející. Komunikace hráčů disponují velkou variabilitou výraziva, které lze popsat jako neustálené a proměnlivé. Velký podíl na těchto skutečnostech mají i mimojazykové faktory. Nestálá není jen řeč, ale také samotné složení jejich uživatelů a nová pojmenování z oblasti techniky, která vstupují do národního jazyka.

³⁴ VESELÝ, Karel a kol. *Kmeny*. Big Boss, 2011, s. 418–420, autorem je Jan Beseda.

4 SOCIÁLNÍ SÍŤE

Kromě touhy hrát si, dřímá ve člověku i snaha něco vytvářet, což můžeme pozorovat již na jeskynních malbách. Dalšími charakteristickými rysy jsou jeho družnost a společenskost. I když si své soukromí na jedné straně bedlivě střežíme, na straně druhé o sobě zase rádi něco říkáme či píšeme. Není divu, že s rozvojem techniky a internetu se lidstvu tyto tužby plní lehce a vznikají tak různé internetové domény, které v sobě snoubí jak potřebu člověka komunikace s ostatními, tak touhu po vyjadřování o sobě samém. Říkáme jim sociální síť.

Sociální síť, též komunitní síť nebo společenská síť (anglicky social network či community network), je internetová služba, která uživateli poskytuje možnost založit si osobní či firemní profil. Pomocí tohoto buď veřejného, nebo poloveřejného profilu pak může uživatel komunikovat s ostatními uživateli určité sociální sítě, sdílet s nimi informace, fotografie či videa a využívat dalších služeb, které mu daná síť nabízí (např. chat, hry, události, pozvánky apod). Styky mezi lidmi mohou probíhat soukromě (mezi dvěma uživateli) nebo mezi uživatelem a skupinou dalších uživatelů.

Samotný pojem sociální síť pochází ze sociologie, kde tento termín označuje skupinu lidí, která spolu různými prostředky udržuje komunikační styk. Poprvé tento pojem užil roku 1954 universitní profesor J. A. Barnes, kdy studoval společenské vztahy mezi rybáři v jedné z norských vesnic. Výsledkem jeho výzkumu bylo, že společnost lze chápat jako pomyslnou množinu bodů. Některé z těchto bodů jsou pak propojeny linkami, tedy společenskými vztahy. Celá tato množina pak vytváří vztahovou, sociální síť. Barnesova definice byla v pozdějších letech sociology různě upravována a dnes lze sociální síť popsat jako vzájemně se ovlivňující skupinu lidí, která může být propojena pomocí rodinných vztahů, přátelství, společných zájmů či náboženské nebo rasové příslušnosti. Každý z nás bez rozdílu je tedy součástí různých sociálních sítí.

4.1 HISTORIE SOCIÁLNÍCH SÍTÍ

Vznik webových sociálních sítí řadíme mezi léta 1965 – 1972. V této době sledujeme vznik ARPANETu, tedy předchůdce dnešního internetu. Pomocí ARPANETu byl dne 2. 10. 1971 odeslán první vzkaz na vzdálený počítač. Mnozí odborníci se ovšem domnívají, že skutečný počátek vývoje webových sociálních sítí bylo až spuštění systému

BBS (Bulletin Board System) roku 1978. BBS systém byl jednoduchý soubor elektronických nástěnek, na kterých si uživatelé sdělovali textové vzkazy. Nevýhodou toho systému bylo, že v jednu chvíli mohl být přihlášen pouze jeden uživatel, což způsobovalo velmi pomalou rychlost přenosu informací. Krátká konverzace o několika větech proto mnohdy trvala více než 24 hodin.

Roku 1988 sledujeme další velký pokrok, když finský student Jarko Ojkarinen vytvořil první IRC aplikaci (Internet Relay Chat – chat přes internet) s názvem *OuluBox*. Tato aplikace byla první, která uživatelům poskytovala možnost komunikovat pomocí internetu s ostatními uživateli v reálném čase.

IRC, elektronická pošta a první počítače se postupem času proměnily v dnešní podobu internetu. Dalším důležitým mezníkem v tomto vývoji je i rok 1991. V srpnu toho roku britský vědec Tim Berns-Lee přichází jako první s publikací internetových stránek, a tím se proces utváření sociálních sítí, jak je známe dnes, opět posouvá o další krok kupředu.

Roku 1995 vznikla vůbec první skutečná sociální síť *classmates.com*, která svým uživatelům umožňovala především udržovat vztahy se spolužáky, ostatními studenty a dalšími známými. Nyní tento web využívá kolem 40 milionů lidí.

O dva roky později, tedy v roce 1997 vznikla další sociální síť s názvem *SixDegrees*. Její koncepce se opírala o názor, že každý člověk je spojený s jiným člověkem pomocí řetězce, který tvoří šest mezi sebou známých lidí. Na tomto webu už si uživatelé mohli vytvářet své osobní profily a skupiny, přidávat si přátele a prohlížet si jejich profily. I když měla tato služba ve své době více jak milion aktivních uživatelů, nebyla výdělečná. V roce 2001 musela být odpojena a její zakladatel Andrew Weinreich o tomto webu tvrdí: „*Při pohledu zpět, vím, že SixDegrees prostě předběhl svou dobu.*“

4.2 CHARAKTERISTIKA PROSTŘEDÍ

Na rozdíl od počítačových her si sociální sítě nezískávají své příznivce díky originalitě či propracovanosti obsahu, jejich popularita tkví v tom, že v sobě zahrnují všechny komunikační aplikace zmiňované výše (fotografie, statusy, chat, aj.). Důvodů,

proč lidé sociální sítě používají, je hned několik – „*od udržování styků s existující sítí lidí (například s kamarády, spolužáky, spolupracovníky, rodinou), přes seznamování s dalšími lidmi, flirtování, sebe prezentaci až po vyhledávání informací a veřejnou a politickou participaci.*“³⁵ Dalším důvodem oblíbenosti je také způsob používání a to zejména zaměříme-li se na něj z hlediska časové náročnosti. Sociální sítě nejsou primárně vázány na počítače a lze se na ně tedy připojit i za pomoci tabletů či mobilních telefonů. Díky tomu jsou prakticky okamžitě dostupné a uživatelé mohou jejich služeb využívat v jakékoli chvíli běžného života. Jejich aktivní užívání je méně nápadné, aktivita nepotřebuje být ostře oddělena od tzv. běhu každodenního života.

Obecně převládá názor, že sociální sítě užívají především mladí lidé, ale výzkumy dokazují, že tomu tak není. Můžeme s jistotou tvrdit, že donedávna byly sociální sítě doménou mladších, ale i ti stárnou a společně s jejich rostoucím věkem se posouvají i statistiky o věku uživatelů. Jasným důkazem, že těchto služeb může využívat každý, je aktivita papeže Františka na jedné z nich – *Twitteru* (o této službě se více dozvíme v praktické části). Přes profil *@Pontifex* denně rozesílá svá krátká poselství v devíti světových jazycích. Účet byl založen Svatým stolem v prosinci roku 2012 a dnes má již 8,95 miliónů sledujících uživatelů. Jeho profil je veřejný, a proto si papežovy krátké zprávy může přečíst kdokoli s přístupem na internet. Odhaduje se, že jednotlivá poselství se tak dostanou až k 60 miliónům lidí.

*Sociálně kompenzační hypotéza*³⁶ tvrdí, že internet (a tedy i sociální sítě) jsou přitažlivější především pro osamělé nebo úzkostné jedince. Právě u nich převládá tendence vyhýbat se skutečným vztahům a běžnému životu, tzv. životu offline (bez připojení). Přednost dávají spíše komunikaci online (stav připojení), kterou vedou právě přes sociální sítě. Takový typ spojení může jednotlivci pomoci snadněji se vyjádřit či navázat nebo ukončit sociální vztahy a komunikaci. Výzkumníci se ovšem domnívají, že se jedná jen o sociální kompenzaci a ta paradoxně vede jen k prohloubení stávající izolace jedinců, kteří se tak na jejím užívání stávají takřka závislí.

Sociální sítě ovšem neslouží jen pro seznamování a udržování vztahů, jsou také skvělým nástrojem pro podnikání a byznys. Obchodníci si na stránkách zakládají své

³⁵ BLINKA, Lukáš a kolektiv. *Online závislosti*. Vydání 1. Praha: Garda Publishing, a. s., 2015, s. 180.

³⁶ BLINKA, Lukáš a kolektiv. *Online závislosti*. Vydání 1. Praha: Garda Publishing, a. s., 2015, s. 184.

profily, díky nimž se pak snadněji dostávají do kontaktu se svými stávajícími zákazníky nebo prostřednictvím nich vyhledávají zákazníky nové. Vzhledem k tomu, že tyto internetové služby denně využívají miliony lidí, stávají se stránky sociálních sítí skvělým místem, kde sledovat trendy, nálady a poptávku lidí. Pro tyto účely se jeví jako nejlepší *Facebook*, který je momentálně neužívanější sítí na světě (více o něm na dalších stránkách). Pokud se chce firma zaměřit spíše na tuzemský trh, může mu dobře posloužit některá z českých internetových domén (např. *Spolužáci.cz*, *Lidé.cz*, *Libimseti.cz* aj.).

5 HACKEŘI

Kapitolu o hackerství jsme se rozhodli do této práce zařadit, jelikož se činnost této skupiny prolíná jak ve světě počítačových her, tak na sociálních sítích a prakticky v celém kybernetickém prostoru internetu obecně.

Pod pojmem **hacker** si vlivem masmedií většina populace představuje počítačového zločince. Správným termínem pro takové narušitele je **cracker**, který bývá s pojmem hacker mylně zaměňován. Heckeři jsou lidé znalí detailního fungování systémů, „*milují poznání a řešení logických problémů, zvláště těch nesnadných. Hrají si se stroji všech druhů – a nemusejí to být jen počítače. Hledají v nich slabiny, které nejen využívají, ale také na ně upozorňují a vymýšlejí, jak trhliny zacelit. Zdálo by se, že jsou věčně osamělí před klávesnicí svého počítače, ale mají svou kulturu, skupiny, místa setkávání, folklor i humor.*“³⁷

V minulosti měl pojem „hacker“ úplně jiný význam než dnes. Byl jím označován člověk, který „vytváří nábytek s použitím sekery“. Dnes už tento termín označuje skupinu lidí, kteří touží detailně znát, jak přístroje fungují, jaké jsou jejich možnosti a jak tyto možnosti rozšiřovat. Jsou to specialisté ve svém oboru.

Počátek hackerství (dnes bychom to spíše označili za creckerství) můžeme pozorovat už v roce 1878. Toho času se parta amerických mladíků snažila proniknout do systému fungování telefonu a to pouhé dva roky po jeho vynalezení A. G. Bellem. V období druhé světové války lze stopy sledovat při proniknutí do kódovacího systému Enigma. V pravém slova smyslu se hackerství objevuje až na přelomu 50. a 60. let. Jak jsme již uváděli na předchozích stránkách, počítače této doby nebyly příliš výkonné, proto se hledaly různá řešení, jak je vylepšit. Pro nově vzniklé programy zlepšující výkonnost strojů se pak užívalo pojmu „hacks“.

První hackery v Československu bychom našli až s příchodem 80. let v radioklubech Svazarmu. Internet byl ještě hudbou budoucnosti, ale přesto se mezi uživateli osobních počítačů rodila touha po propojenosti s ostatními. K tomu sloužil již zmiňovaný BBS

³⁷ VESELÝ, Karel a kol. Kmeny. Big Boss, 2011, s. 99, autorem citace je Honza Šípek.

systém, v jehož knihovnách se objevovaly texty nenáročné na přenos, např. různé návody a tipy.

Roku 1992 byl do universit a vědeckých ústavů zaveden internet. Studenti tedy měli možnost zakládat servery, vytvářet první webové stránky a postupně se tak nořit do jádra celého fungování systému. Brzy byly jejich možnosti vyšší než schopnosti školních administrátorů a studenti proto dokázali pronikat na školní sítě, které využívali k legraci. Dopadení viníci byli po disciplinárním řízení vyhazováni ze škol a tak se hackeři začali soustředit především na skrývání důkazů po svých činnostech. Do podvědomí médií se hackerské aktivity dostaly až po incidentu roku 1996, kdy se na stránkách Armády ČR objevila nahá dámská pozadí společně s nápisem „Lidi, spěte klidně, nad vámi bdí Armáda České Republiky.“ I když byl pod sloganem podepsán Voják Švejk, brzy se k tomuto kousku přihlásila skupina *CzERT*. Ta v několika rozhovorech uvedla, že cílem bylo poukázat na slabé zabezpečení armádního webu. Armáda ovšem nebyla jedinou institucí se slabou bezpečností, protože krátce na to CzERT přejmenoval ministerstvo zdravotnictví na ministerstvo smrti a Union banka se během pár minut změnila na Ruin Banku (později skutečně zkrachovala). V té době byl založen také web *Hysteria.sk*, na němž se objevovaly archivy napadených stránek, vtipné maily, slogany, rady a tipy. Také zde začal vycházet časopis *Prielom*, S postupem času tato první generace hackerů stárla, zakládala rodiny a začala pracovat pro bezpečnostní firmy, které je vítaly s obrovským nadšením.

V červnu roku 2010 vznikla v Praze první česká komunita „hackerspace“ (místo, kde se setkávají lidé se zájmem o počítače, programování, apod.) – *BRMLab*. *BRMLab* je součástí mezinárodní sítě hackerspaců a proto jej můžou navštěvovat hackeři z celého světa, kteří zde využívají techniku apod. *BRMLab* uvedl na trh spousty projektů, ale veřejnosti nejznámější je asi 3D tiskárna. Nebojíme se tvrdit, že právě tento stroj způsobil novou průmyslovou revoluci.

6 ANGLICISMY V POČÍTAČOVÉM PROSTŘEDÍ

Jak jsme si již stačili na předešlých stránkách této práce všimnout, bez anglicismů se v počítačových hrách ani na stránkách sociálních sítí neobejdeme. Téměř všechny názvy her (i z české a slovenské produkce) a názvy sociálních sítí jsou anglické. Důvodem pronikání slov anglického původu do slovní zásoby a později i do různých oblastí našich životů připisujeme jednak proměně kulturní orientace našeho státu a jednak také kulturní globalizaci. Největší vzestup popularity anglicismů registrujeme především v oblasti výpočetní techniky, kde se uplatňují nové skutečnosti pocházející především z anglosaských zemí. I když je většina výrazů překládána do češtiny, užívají se spíše v originálním znění (při překladu totiž slova mnohdy nabývají terminologického charakteru). I v počítačové komunikaci podléhají anglicismy stejným procesům zdomácnování jako v jiných oblastech.

Z morfologického hlediska je pro uživatele českého jazyka především složité zařadit anglicismus ke gramatickému rodu. „*Díky neexistenci gramatického rodu v angličtině, který by potenciálně mohl do přiřazování anglicismů intervenovat, jsou anglicismy začleňovány především na základě svého zakončení a v případě maskulin rovněž podle přirozeného rodu objektů, k nimž se pojmenování vztahuje.*“³⁸ Některá slova anglického původu zakončená na *-e* jsou v češtině chápána jako feminina a skloňují se podle vzoru *žena*, např. *adventura*. Někdy může být zakončení *-e* nahrazeno hláskou *-a*. V takovém případě je slovo skloňováno podle vzoru *ruže*, např. *konzole/konzola*. Ke střednímu gramatickému rodu bývají přiřazeny výrazy končící na *-o*, např. *intro*. Ty skloňujeme podle vzoru *město*. Vedle těchto morfologicky adaptovaných výrazů nacházíme také neskloňovaná substantiva a neskloňovaná slovní spojení, např. *free-to-play*.

Další problém v počešťování výrazů nastává z morfologického hlediska v případě, kdy se zaměříme na slovnědruhovou problematiku. Anglicismy totiž mohou i bez změny svého tvaru plnit funkce několika slovních druhů. Některé výrazy mohou být přijímány jen ve funkci substantiv (bez předchozí derivace), ale „*adjektiva a adverbia mohou být přejata buď jako neskloňovaná nebo adaptovaná slovtvorně, nikoliv však pouze morfologicky.*

³⁸ ŠINDLEROVÁ, Hana. Anglicismy v počítačovém slangu. *Jazyky v kontaktu - jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor: sborník příspěvků ze 4. mezinárodní konference Setkání mladých lingvistů, konané na Filozofické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci ve dnech 12.14. května 2003*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005, s. 305, *víme, že v angličtině gramatický rod existuje, ale jeho rozlišení není u substantiv tak výrazné jako např. u adjektivních zájmen.

*Vzhledem k tomu, že odvozování při přejímání cizích lexikálních jednotek vyžaduje o něco vyšší stupeň vžitosti a zdomácnění než jejich morfologická adaptace, zůstávají anglicismy ve funkci adjektiv a adverbii ve vyšší míře nesklonné než jako substantiva.*³⁹

Nutnou derivaci vyžadují především přejímaná verba, u kterých k tomuto procesu dochází vždy. Substantiva derivací prochází v případě, že nově utvořené slovo nabývá nového významu. U adjektiv není derivace podmínkou, ale existují dva podporující faktory. Prvním z nich je fakt, že nesklonná adjektiva jsou z hlediska morfologie neprůhledná a druhým faktorem je potřeba vyjádřit obměněné významy. Ty vyjadřujeme tak, že k anglickému základu připojujeme české afixy. V některých případech má derivace za cíl pouze přizpůsobit výraz anglického původu češtině, nikoli měnit jeho význam. V tomto případě se nejvíce užívá sufixu *-ový* a *-ní*, např. *multiplayerový*, *agenturní*, apod. U sloves se projevila tendence řadit výrazy ke vzoru *kupovat*, např. *chatovat*. Mezi derivovanými substantivy převažují dějová, např. *chatování*, *klikání*. Frekventované anglicismy v počítačovém prostředí se vyznačují častým utvářením odvozenin, např. *klik* – *klikat*, *kliknutí*, *překliknout se*, apod.

Ke grafickému počesťování ovšem nedochází u proprií a většina z nich zůstává nesklonná, např. *League of Legends*, *World of Tanks*, aj. Někdy bývají názvy her i jejich vývojářů přiřazovány podle svého zakončení k příslušným gramatickým rodům. Názvy populárních počítačových her postupně přecházejí k životnému rodu a tím vznikají dublety, např. máme *Doomu* i *Dooma*, aj. U víceslovných pojmenování skloňujeme v procesu deklinace pouze poslední slovo.

Jisté užívání anglicismů můžeme nalézt též u nicků. Termín **nick**, též *nickname*, bývá do českého jazyka nepřesně překládán jako přezdívka. Jedná se o jména, za nimiž se ukrývají uživatelé internetu (účastníci chatových komunikací, hráči počítačových her i uživatelé některých sociálních sítí). Vztah mezi nickem a jeho uživatelem je mnohdy silný a emoční, nick je „*důležitou částí elektronického já*“.⁴⁰ Ostatní uživatelé si tento silný vztah uvědomují a respektují proto jeho hodnotu. V případě, že je nick neoprávněně

³⁹ ŠINDLEROVÁ, Hana. *Anglicismy v počítačovém slangu. Jazyky v kontaktu - jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor: sborník příspěvků ze 4. mezinárodní konference Setkání mladých lingvistů, konané na Filozofické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci ve dnech 12.14. května 2003*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005, s. 306.

⁴⁰ DAVID, Jaroslav. *Blondacekhodonin a slecinka.z.hk: Toponymum v nicku. Acta Oonomstica*. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, 2006, s. 151.

užíván jiným účastníkem komunikace nebo je dokonce odcizen, je viník potrestán podle pravidel dané komunity.

„Na rozdíl od vlastních jmen osobních, která jsou vybírána z ustáleného repertoáru (základem pojmenovacího aktu je volba, výběr jména), pojmenovací akt vzniku nicků je postaven na tvorbě jména.“⁴¹ Tato tvorba pak může probíhat dvěma způsoby. Uživatel si může vytvořit nick úplně nový nebo ho utvoří z již existujících částí slov – transonymizace. Nicky se často stávají bizarními výtvoři, které mimo elektronickou komunikaci téměř nic neznamenají. Díky tomu je nick mnohdy generově nezřetelný, jeho onomastická analýza je nesnadná, a jeho tvůrce tak zůstává v anonymitě, což mu poskytuje jistou svobodu.

Akademický slovník cizích slov dosud neuvádí ani základní výrazy z prostředí počítačových her (např. adventura nebo real-timeový). Změnu by mohl přinést nový slovník neologismů z Ústavu pro jazyk český AV ČR.

⁴¹ TAMTÉŽ.

7 TVOŘENÍ SOCIOLEKTISMŮ

Při analýze sociolektismů je velmi důležité rozpoznat postupy, kterými se jednotlivá slova tvoří. Způsoby tohoto tvoření se nijak neliší od tvoření výrazů v ostatních vrstvách národního jazyka.

V rámci sociolektů Hubáček v *Malém slovníku českých slangů*⁴² vymezuje dva základní postupy utváření výrazů – **postupy transformační** (odvozování, skládání, zkracování, mechanické krácení a překrucování) a **postupy transpoziční** (metaforické tvoření, metonymické tvoření, tvoření víceslovných pojmenování a přejímání).

7.1 TRANSFORMAČNÍ POSTUPY

Jde o slovotvorné postupy, které rozšiřují slovní zásobu jazyka. V této kapitole se je pokusíme jednotlivě vymezit.

7.1.1 ODVOZOVÁNÍ (DERIVACE)

V češtině je odvozování nejfrekventovanějším způsobem tvoření slov. Princip utváření spočívá v tom, že se k slovotvorným základům připojují přípony nebo předpony, které poté mění význam daného slova. Z hlediska slovních druhů tímto způsobem nejčastěji vznikají substantiva, adjektiva a verba.

1) Substantiva

Podstatná jména utvořená derivací lze zařadit do různých významových a slovotvorných kategorií:

- **Názvy osob dělíme na:**
 - a) činitelské: nejčastější příponou je -ák, méně frekventované jsou přípony -l, -oun, -ař, -č, -ník, -íř, -a
 - b) konatelské: tvoří se od jmenného základu slov příponami -ař, -ář, -ák a méně často příponami -ista, -(n)ík, -ovec, -as, -a
 - c) přechýlené: tvoříme je převážně příponami -ka, -ajzna, -(n)ice
- **Názvy prostředků se nejčastěji tvoří jako:**
 - a) Deverbativa: odvozeniny ze slovesných základů; přípony -ák, -ka, -čka, -č, -oun, -ér

⁴² HUBÁČEK, Jaroslav. *Malý slovník českých slangů*. 1. vyd. Ostrava: Profil, 1988.

b) Denominativa: odvozeniny ze jmenných základů; přípony -ák, -ka, -ova, -ař, -ník, -ička, -ina, -ice, -a

- **Názvy zdrobnělé**

Zde se nejvíce uplatňují přípony -ek, -ík, -íčko.

- **Názvy místní**

Disponují příponami -ka, -ovka, -na, -ák, -iště

- **Názvy dějů**

Tvoří se za pomoci přípon -ní, -tí, -(č)ka, -nda, -ismus, -ství, -ctví.

2) Adjektiva

Odvozená přídavná jména se vyznačují vysokou abstrakcí. Nejčastěji jsou tvořena přídavná jména přivlastňující celému druhu, dějová (z trpných přičestí) a účelová, jejich četnost je ovšem velmi malá.

3) Verba

Ve srovnání se substantivy jsou odvozená verba méně frekventovaná. Nejčastěji jsou tvořena příponami -ova- a -i-. Použitím předpon lze obměňovat významy základových sloves.

7.1.2 SKLÁDÁNÍ (KOMPOZICE)

Při skládání se spojují minimálně dva slovní základy, které dávají vzniknout novým výrazům – kompozitům. Kompozita mohou být vlastní (nelze je rozdělit na samostatné jednotky) a nevlastní (ty rozdělit lze).

Kompozičního postupu se užívá hlavně v případech, kdy je základem víceslovné pojmenování. Projevuje se zde snaha o univerbizaci (viz 7.1.5).

7.1.3 ZKRACOVÁNÍ (ABREVIACE)

Tímto postupem vznikají **zkratková slova** a **zkratky**. Jedná se o velmi frekventovaný postup utváření, jelikož vede k úspornějšímu vyjadřování

7.1.4 MECHANICKÉ KRÁCENÍ

I v tomto procesu se projevuje snaha o zjednodušené vyjádření. Slova utvořena mechanickým krácením, se vyznačují tím, že mají menší počet slabik než jejich základové slovo. Mechanické krácení lze považovat z velké části za nespisovné. Uplatňuje se především v tvoření slangových a argotických pojmenováních.

7.1.5 PŘEKRUCOVÁNÍ

Při překrucování je význam slova pouze modifikován. Motivací pro modifikaci může být snaha o odlišení a zvýraznění rozdílu podoby jazyka spisovného či jazyková hravost. Zvláštní postavení mají v tomto postupu tzv. expresivní homonyma. To jsou podle Hubáčka „*slova deformovaná tak, že se formálně ztotožňují se slovy neexpresivními zcela odlišného významu.*“⁴³

7.1.6 UNIVERBIZACE

Při procesu univerbizace se z víceslovného pojmenování utváří jednoslovný pojmenovávací výraz. Nejproduktivnějším způsobem univerbizace je tzv. zpodstatnění přívlastku. Podstatou je, že se v procesu vypustí původní substantivum, přídavné jméno se změní, a vznikne tak nové slovo (např. oční lékař – očař).

7.2 TRANSPOZIČNÍ POSTUPY

V těchto postupech pracujeme s již existujícím pojmenováním.

7.2.1 METONYMICKÉ POJMENOVÁNÍ

Metonymické pojmenování je jedním ze sémantických tvoření. Na základě **onomaziologického příznaku** (společný znak) dochází k metaforickému přenášení významu jednoho slova na věc či představu, která má se slovem určitou spojitost.

7.2.2 METAFORICKÉ POJMENOVÁNÍ

Jde o další příklad sémantického tvoření, tentokrát se ale jedná o přenášení významu na základě vnější podobnosti. Motivací pro tvoření metaforických pojmenování je snaha vyjádřit citový vztah nebo potřeba po výrazném věcném pojmenování. Častým východiskem pro metaforizaci jsou názvy z živočišné říše.

7.2.3 SYNEKDOCHA

Tímto způsobem se na nové slovo přenášejí pojmenování, která závisí na rozsahových poměrech.

7.2.4 TVOŘENÍ VÍCESLOVNÝCH POJMENOVÁNÍ (FRAZEOLISMY)

Celý tento způsob tvoření je v rozporu s potřebou po úsporném jazykovém vyjádření a odporuje tak univerbizační tendenci. Nejčastěji se tvoří frazeologismy, jejichž

⁴³ HUBÁČEK, Jaroslav. *Malý slovník českých slangů*. 1. vyd. Ostrava: Profil, 1988, s. 17.

základ tvoří verbum. V takových slovních spojeních jedno ze slov ztrácí nebo mění svůj původní význam.

7.2.5 PŘEJÍMÁNÍ SLOV Z CIZÍCH JAZYKŮ

Tento způsob tvoření vnímáme jako proces s omezenou produktivitou. Motivací pro přejímání může být několik – řídká domácí terminologie, snaha o zachování specifčnosti výrazu či univerbizační tendence v případech, kdy je výraz realizován souslovím. Přejímané názvy prochází adaptacemi a přizpůsobují se domácímu jazyku (viz kapitola 6).

7.2.6 KALKY

Kalky mohou vznikat jako doslovný překlad výrazu z cizího jazyka – **kalk lexikální**, nebo lze za kalk označit výraz konstituovaný podle cizí předlohy – **kalk sémantický**. Pokud překládáme z cizího jazyka jednotlivé morfémy, nazýváme takto vzniklý nový výraz **kalkem gramatickým**.

7.2.7 OKAZIONALISMY

Okazionalismy se velmi nesnadno zařazují do lexikálního systému. Jejich komunikativní funkce je malá a užití jednorázové. Obvykle se pomocí nich vyjadřuje postoj mluvčího k určité situaci nebo slouží jako ozvláštňující prvek převážně poetických textů.

8 POPISY POČÍTAČOVÝCH HER

V této části bakalářské práce se zaměříme na výklad jednotlivých her a sociálních sítí, které se staly tématem při sběru jazykového vzorku (přílohy 1-9). Charakteristiky her a sociálních sítí záměrně zařazujeme do praktické části, protože sociolektismy nezaznamenáváme jen v dialogu, ale i přímo v popisech počítačových her a sociálních sítí. Bez základních znalostí pravidel a funkcí nelze významy sociolektismů vyložit.

8.1 LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends (zkráceně též *LoL*⁴⁴) je jednou z řady online fantasy her. Jde o velmi rychlou hru zaměřenou především na *PvP* (*Player versus Player*, tedy hráč proti hráči), kde se snoubí prvky *RTS* s *RPG*.

Celá hra se odehrává na tzv. *Polích spravedlnosti* (v originále *Fields of Justice*). Jedná se o různé mapy, na kterých se nachází bojové linie, základny a tzv. jungle. Na těchto mapách pak proti sobě bojují týmy hráčů 5 proti 5 (boj se tedy odehrává na třech liniích) nebo 3 proti 3 (v tomto případě se bojuje na dvou liniích). Před úplným začátkem bitvy si hráč zvolí svého hrdinu a navolí mu určité body, které slouží k vylepšení jeho schopností. V samotné bitvě má každý hrdina svou úlohu. Na společné linii jsou spolu *ad carry* a *support*. *Ad carry* je určený pro boj z dálky a své protivníky nejvíce poškozuje pomocí základních útoků (*autoattacks*), úkolem *supporta* je pomáhat celému týmu tvořením *ward* (vizí) a nákupem předmětů. Na další linii stojí *top laner*, jehož úkolem je sbírat zkušenosti. Třetí linii zaujímá *mid laner*, který protivníky nejvíce ničí použitím kouzel. Poslední rolí hrdinů je *jungler*. Ten nestojí na žádné z linií, ale pohybuje se v tzv. *jungli* a jeho úkolem je sbírat *goldy* (platidlo ve hře) a zkušenosti z ničení neutrálních netvorů. Dalším z jeho úkolů je zabít *dragona* (*drak*) a *barona*, jak se dozvídáme z rozhovoru s hráčem vystupujícím pod přezdívkou *Paroh*:⁴⁵ „*Jungler sbírá buffy a jeho nejhlavnějším úkolem je dragon a baron. Ted' je drak uzpůsobenej tak, že máš na něj pět levelů, a když ho zabiješ, tak máš třeba rychlejší ničení věží a podobně ...*

⁴⁴ Sociolektismy jsou v textech označeny kurzívou.

⁴⁵ Citace z jednotlivých rozhovorů byly s ohledem na čtenáře a celkovou srozumitelnost textu upraveny.

*Momentálně je vlastně v tý hře drak nejdůležitější. Proto je taky důležitý, jak ten jungler toho draka killne.*⁴⁶

Každý tým (jeden je modrý, druhý červený) začíná na své straně mapy, kde má také umístěnou svou základu, tzv. Nexus. Cílem hry je zničit Nexus nepřítele a přitom ubránit ten svůj. Hráči tedy musí projít celou mapou a cestou bojovat nejen se členy nepřátelského týmu, ale také s miniony (v překladu poskoci). Především ve strategii hry je pro hrdiny velice důležité, aby se držel blízko svých minionů (pokud tak neudělá, hrozí mu útoky od minionů protivníka). Jinou nástrahou jsou pro hráče věže, kterých je na cestě k nepřátelskému Nexusu celkem 5 (ve hře 3 proti 3 jsou věže jen 3). Ty působí jako obrana Nexusu a soupeřům proto působí velká poškození. Celý průběh hry by se dal prakticky rozdělit na dvě fáze. Tou první jsou střety postav na liniích, kde snaží získávat goldy z minionů, to je tzv. lining. Druhou fází je teamfight (*týmová bitva*). Průběh teamfightu obvykle rozhodne o výsledku bitvy, která končí pokořením soupeřova Nexusu.

Za vyhrané i prohrané souboje hráč získává tzv. *body zkušenosti* (Experience Points, též *EP*), díky nimž postupuje do dalších úrovní (těch je celkem 30). Mezi další platidla patří již zmíněné goldy i tzv. *body vlivu* (Influence Points, též *IP*), jež můžeme chápat jako pomyslné peníze světa *LoL*. Za *IP* si lze dokoupit např. další hrdiny nebo *runy* (vylepšení). I když je *LoL* hra typu *free-to-play* (zdarma), i zde nalezneme místo, kde si může hráč dopomoci skutečnými penězi. Mluvíme o tzv. *Riot bodech* (Riot Points, zkráceně *RP*). *RP* slouží ke koupi různých skinů, jak popisuje Paroh: „*Sou tam i zvláštní skiny na ty postavy, kdy jeden balíček stojí třeba 5 000 eRPéček. Sou totiž eRPéčka a iPéčka. RP jsou Riot points a IP jsou influence points. Ty erpéčka právě platíš, což je na přepočít několik tisíc korun jen za jeden obrázek na postavu. Nemusíš si to kupovat, ale ta hra tě tak stáhne, že si to prostě koupíš.*“⁴⁷

Stejně jako jiné hry, i *LoL* nabízí několik herních módů. Pro začátečníky je nejlepší tutorial (výuka), protože se zde seznámí s cílem a ovládáním celé hry. Tento mód funguje soukromě a bez připojení k internetu (offline). V módu normal game (*normální hra*) se hráči na bitvu zapisují buď samostatně, nebo ve skupině. Server pak automaticky sestavuje silově vyrovnané týmy. *Normální hra* se podobá ranked game (*bodovaná hra*). Tu mohou

⁴⁶ PŘÍLOHA Č. 1.

⁴⁷ TAMTÉŽ.

hrát pouze hráči s dosaženým 30. *levelem*. Ve hře Co-op vs. AI (hráči proti umělé inteligenci) vedou souboj lidé proti počítači. All Radom All Mid mód (ARAM) zase hráčům vybírá náhodné hrdiny, se kterými musí posléze hrát. Mezi nejhranější typ ale patří custom game (*vlastní hra*) – zde si mohou hráči vytvořit vlastní hru, ke které se pak přidávají ostatní.

8.1.1 HISTORIE HRY LEAGUE OF LEGENDS

Hra vznikla na základě kultovního titulu Defense of the Ancients (DotA) ze série her Warcraft. První návrh oznámil 7. října 2008 vývojář Rob Garret Steve Freak a hra byla poprvé vydána o rok později 27. října firmou RIOT Games. Cílem vývojářů bylo přitáhnout k hraní League of Legends hráče z placené hry DotA. Nikdo nepočítal s tím, že v budoucnosti se z pouhé snahy o pozvednutí Warcraftu III stane se svými 70 milióny aktivními hráči měsíčně nejhranější hra v historii. Pokud bychom se rozhodli udělat ze všech registrovaných hráčů obyvatele jednoho státu, řadil by se tak na 20. příčku největších států, jak vyplývá ze statistik z roku 2014. Hra je tak populární, že se ve hraní koná i mistrovství světa. Přímý přenos z tohoto turnaje je sledovanější než NBA nebo konečné epizody oblíbených seriálů. Nejlepší šampioni jsou podporováni různými organizacemi a hraní LoL se stalo jejich povoláním.

8.2 WAR THUNDER

Tato *free-to-play* (neplacená) akční *MMO* (též *ememó*) hra hráče vtáhne do válečných bitev z období 2. světové války a Korejské války. Její koncepce je velmi podobná již zmiňované hře World of Tanks, ale rozdíl nacházíme v tom, že War Thunder svým hráčům nabízí kromě pozemních bitev také bitvy letecké a námořní (námořní bitvy budou přidány až v budoucnosti, jelikož se hra nachází v betatetstu, kdy se testují její funkce a schopnosti).

Registrovaný uživatel *Slizkej_slimak* nám v rozhovoru hru War Thunder popsal takto: „*Jde o to, že se tam vlastně hraje jako 16 proti 16, tak to je. Je to online hra, takže tam fakt hrajou reálný lidi a ty se prostě navzájem ničíte. Takže jim třeba obsadíš základnu nebo je zničíš všechny. Na začátku si vybereš národ, za jakej budeš hrát, zkoumáš tu vývojovou větev a tak. Začínáš na blbým tanku a prostě jedeš k těm lepším tankům. Můžeš*

*hrát za těžký tanky, střední tanky nebo lehký tanky. Je tam asi 10 map a ty se tak mezi sebou střídají.*⁴⁸

Po registraci do hry tedy na hráče čeká volba národu, za který chce hrát. Na výběr jsou vojenské letouny a vozidla Sovětského svazu, USA, Japonska, Velké Británie a Německa. V současné době hra nabízí až 80 pozemních vozidel a více než 350 letadel, jejich počty ovšem narůstají s každou větší aktualizací. Do budoucna vývojáři plánují registrovaným uživatelům nabídnout až na 9 000 typů vozidel a letadel, a přiblížit se tak reálnému počtu použité vojenské techniky za 2. světové války.

Důležitým prvkem hry War Thunderu jsou její základní herní módy. Hlavní mód se dělí na arkádovou bitvu (*AB*), realistickou bitvu (*RB*) a simulátor (*SB*). Hra nabízí mise pro více hráčů (tzv. *multiplayerové*), mise pro jednoho hráče (tzv. *singleplayerové*), dále tzv. event mód (ten simuluje hráči počítačové podmínky odpovídající těm reálným, historickým), sandbox (mód, kde lze vyzkoušet všechny typy letadel) a také vytvoření své vlastní mise (hráč si sám zvolí oblast, bitvu, typ letadel, počasí a tvoří tak svůj vlastní scénář).

Hráč postupně díky účasti v různých bitvách odhaluje větev vývoje hry. Ze začátku je mu přidělen obyčejný tank či letadlo (záleží na jeho výběru), který si na této vývojové větvi postupně vylepšuje. Za odehrané bitvy získává zkušenosti a tzv. *zlaté orly* (měna ve hře War Thunder). I když je samotné hraní zdarma, War Thunder umožňuje svým hráčům nákup *zlatých orlů* za reálné peníze. Díky tomu tak může hráč ve své vývojové větvi postupovat rychleji a snadno tak vylepšovat technické parametry svého stroje bez získání zkušeností v předešlých soubojích.

8.2.1 HISTORIE HRY WAR THUNDER

Hra byla vyvinuta ruskou společností Gaijin Entertainment. Její první vydání proběhlo 1. listopadu 2012 a o pouhý jeden rok později už slavila úspěchy v podobně ocenění za nejlepší simulační hru, nejlepší technologii a nejlepší zvukový design. V roce 2014 k nim byly přidány dokonce 2 zápisy do Guinnessovy knihy rekordů (za nejvíce nabízených letadel pro simulaci a za největší počet on-line hráčů při letové simulaci). Možná právě díky tomu si ji zamilovali miliony hráčů po celém světě a lze se domnívat, že

⁴⁸ PŘÍLOHA Č. 2.

s přidáním slibovaných námořních bitev bude její popularita stále stoupat. Firma Gaijin Enetertainment také prohlásila, že v současné době je právě vývoj hry War Thunder jejím hlavním projektem.

8.3 WORLD OF TANKS

Zařadit hru World of Tanks (také *WoT*) do určitého žánru není lehká věc, jelikož se v ní snoubí kombinace více typů her. Dalo by se říct, že jde především o akční *MMO*, ale také o *strategii*, *simulaci* a *RPG*. Oficiální stránky ji popisují jako: „*týmová masivně multiplayerová online akční hra věnovaná obrněné bojové technice.*“⁴⁹

Hráči se mohou díky této hře stát součástí napínavých bitev z období druhé světové války. K tomu jim poslouží až 300 propracovaných modelů různých typů tanků a vozidel, které hráč ovládá z pozice třetí osoby – z ptačí perspektivy v dělostřeleckém módu a v módu odstřelovacím zase z pohledu střelce. Tanky jsou rozděleny podle národů (Sovětský svaz, USA, Francie, Čína, Velká Británie, Československo, nacistické Německo a Japonsko) a také podle svých vlastností. Lze si tedy vybrat lehký tank (ten je vhodný především pro průzkum terénu a boj na krátkou vzdálenost), střední tank (ty jsou se svými vlastnosti někde na pomezí mezi lehkými a středními taky, vyznačují se silnými děly a dobrou mobilitou), těžký tank (jsou nejlépe pancéřované, což jim umožňuje lákat na sebe střelu nepřátel), stíhače tanků (speciální třída tanků podléhající především útokům ze zálohy) nebo artilerii (dělostřelectvo). Bitvy se odehrávají na 20 mapách, které nabízí různé scénérie (od lesů a hornatých oblastí až k realisticky provedeným scénériím míst skutečných bitev, např. Plzeň).

Z důvodů vysoké realističnosti a propracovanosti celé hry si ji oblíbilo více než 150 milionů hráčů po celém světě. Její nespornou výhodou je bezplatná registrace, po níž hráč získává několik základních tanků. Ještě před samotným vstupem do bitev je mu umožněno účastnit se výcviku, kde získává cenné zkušenosti a schopnosti. Samotná bitva pak probíhá jako souboj dvou skupin po 15 hráčích. Cílem hry je porazit svého soupeře a to buď zničením všech jeho tanků, nebo obsazením jeho základny. Každá hra trvá v průměru 5–10 minut. Pokud bude délka bitvy delší než 15 minut, tanky obou týmů budou stále na bojišti

⁴⁹ O World of Tanks. *World of Tanks*. [online]. ©2016 [cit. 2016-03-20]. Dostupné z: <http://worldoftanks.eu/cs/content/guide/general/>.

a žádná ze základů nebude dosud obsazena, vyhlásí se remíza. Po skončení je hráč odměněn dalšími schopnostmi, zkušenostmi a kredity (měna ve *WoT*). Kredity slouží hráčům k nákupu a vylepšování tanků, jejichž nákup je ovšem podmíněn dostatečným množstvím zkušeností. Hráč takto bitvou po bitvě postupně odemyká vývojovou větev hry.

Bitvy mohou probíhat v různých typech. Nejhranějším z nich jsou tzv. náhodné bitvy, další jsou bitvy ve 2 – 3 členné četě, následují týmové bitvy (zde proti sobě stojí dva 5 – 7 členné týmy), *speciální bitvy* (ty jsou určeny zkušenějším hráčům), bitvy rot a bitvy opevnění. Dříve existovaly ještě historické bitvy, ty byly ovšem odebrány z důvodu nevyváženosti hry.

World of Tanks je jednou z nejvíce modifikovaných her *MMO* vůbec. Tyto modifikace se odehrávají pouze na straně hráče a internetový server s nimi nemá nic společného. Za takové balíčky módů, které až příliš zvýhodňují hráčovo postavení ve hře, hrozí klientovi *ban* (zákaz hraní). Mezi velmi oblíbené patří u hráčů především *skin*y (volitelný grafický vzhled) a jiné úpravy.

8.3.1 HISTORIE HRY WORLD OF TANKS

První vydání hry proběhlo 12. srpna 2010 v té době neznámou firmou Wargaming. V době vzniku hry *WoT* nikdo z vývojářů neočekával, jaký obrovský úspěch sklídí. Z počátku nebyla finanční situace Warmingu příznivá a proto ani propagace hry nebyla velkolepá. Nejprve jezdili sami vývojáři po Evropě a ukazovali své dílo různým novinářům. Ti v ní nespárovali budoucnost a předurčovali firmě krach. Jejich proctví se ovšem nenaplnila a v dnešní době je *WoT* jedna z nejhranějších online her na světě. O jejich kvalitách nás také může utvrdit fakt, že v roce 2013 obsadila první příčku v prestižní soutěži Golden Joystick Awards v kategorii nejlepší hra roku.

8.4 WORLD OF WARCRAFT

World of Warcraft (zkráceně *WoW*) je „online hra, kde mohou hráči z celého světa převzít úlohu hrdinských fantasy postav a pomocí nich prozkoumávat virtuální svět plný tajemství a magie a prožívat nekonečná dobrodružství.“⁵⁰

⁵⁰ World of Warcraft. What is World of Warcraft?. *World of Warcraft: Warlords of Draenor*. [online]. ©2016 [cit. 2016-03-20]. Dostupné z: <http://us.battle.net/wow/en/game/guide/>, přeložila JS.

Jedná se o nejpopulárnější *MMORPG* hrou na světě (toto prvenství jí přineslo i zápis do Guinnessovy knihy rekordů), která umožňuje prožívání mnohaúrovňových zážitků.

Celý příběh se odehrává ve světě mečů a magie, kde se hráč setkává s jinými hráči i s tzv. *NPC* postavami (*non-player character* – postava ovládaná počítačem). Některé *NPC* postavy mají za úkol zničit počítačového hrdinu hráče nebo jí zadávat úkoly (*questy*), pomocí nichž lze lépe poznávat fantastický svět *WoW*. V současné době v tomto světě existuje 13 ras, které jsou rozděleny do skupin, za něž bojují. První ze skupin je *Aliance* s rasami stejného ideologického základu - patří sem lidé, trpaslíci, noční elfové, gnómové a další. *Aliance* věří ve víru, v dobro a světlo. Jejím nepřítelem je mocná *Horda* složená z ras ctících tradice. Mezi tyto rasy, hledající své místo ve světě, patří orkové, trollové, krvaví elfové, skřeti apod. Mezi těmito dvěma zneprátenými skupinami stojí harmonická *Pandaren*, do níž spadá každý nový hráč. Po dokončení posledního *questu* nastane jeho volba, kdy si vybere věrnost buď *Hordě*, nebo *Alianci*. Tento krok je velmi důležitý, protože rozhodne o hráčově další spolupráci s ostatními (bude moci komunikovat jen s příslušníky stejné skupiny a nesmí se spolčit s nepřáteli). Volba rasy ovšem není jediným stěžejním výběrem. Další rozhodování na hráče čeká při volbě povolání, které pak určuje styl hraní (co smí a co naopak nesmí dělat). Každé povolání má svá specifická kouzla, hráči v nich užívají rozlišných zbraní a brnění. Tato volba je klíčová, protože hrdinovi určuje, jaká je jeho role ve společnosti ostatních hráčů. Rolí je celkem 5 – tank (strhává na sebe pozornost nepřátel a tím chrání ostatní hráče v týmu), melee DPS (tvz. damage dealer, jehož úkolem je zabíjet své nepřátele na krátkou vzdálenost), ranged DPS (útočí na nepřátele z dálky), healer (léčí raněné členy skupiny, zaměřuje se především na tanka, jehož smrt bývá obvykle koncem hry), off-tank (záložní tank). Výběr povolání (tedy i role ve hře) ovšem závisí na příslušnosti ke skupině – každá rasa nemůže zastávat každé povolání.

Postupem času hráčova postava sílí, získává nové zkušenosti, a tím se i vylepšují její možnosti. K tomuto zlepšování hrdinů výrazně napomáhá jeho profese. Hrdina může např. těžít suroviny a poté z nich vyrábět lepší či nové předměty. Mezi základní profese patří těžba rud, bylinkářství, kovářství, alchymie, písařství a mnoho dalších. Profesi si hráč může zvolit nezávisle na své příslušnosti, ale naučit se může maximálně dvěma hlavními (počet vedlejších profesí není nijak omezen).

Z tohoto popisu lze vydedukovat, že každá volba ovlivňuje prožitek z hraní a každá postava zažívá jiná dobrodružství. Proto *WoW* umožňuje založit si na jednom účtu více postav (celkem až 11 za říši) a tím svému uživateli nabízí diametrálně odlišné zážitky. Díky velkému množství založených hrdinů hráč zjišťuje, která volba mu vyhovuje nejvíce.

Celá hra *World of Warcraft* se v podstatě točí kolem zdolávání různých misí, při jejichž plnění se hrdinům připlétají do cesty smrtící monstra a jiné nástrahy, které se postavu snaží zničit. Dalším aspektem „života“ hrdinů ve *Wow* je nekonečný boj mezi *Alianci* a *Hordou*. S některými bitvami ve hře si hráč snadno poradí sám, ale pro plnění opravdu těžkých úkolů potřebuje spolupracovat s ostatními a dosáhnout tak s jejich pomocí velkých výher.

Takovým místem, kde může bojovat více hráčů ve skupině, je například *bludiště* (dungeon). V bludišti jsou netvoři mnohem silnější a chytřejší, proto je pro jejich zničení zapotřebí menší skupiny hráčů (maximálně 5). Kořisti nalezené na těchto místech jsou lepší než ty, které hráč nachází volně na mapě, ale daleko cennější jsou kořisti získané při nájezdech. *Nájezdy* (raids) jsou podobné bludištím, ale představují pro hrdiny mnohem větší výzvu. Oblast prozkoumávání je daleko rozsáhlejší a nepřátele jsou zase o něco těžší, proto vyžadují skupinu o velikosti 20–25 hráčů.

Jiným typem boje jsou již zmiňované *PvP* boje. Tyto bitvy se odehrávají téměř kdekoli ve *WoW* světě, kde se potká stoupenec *Aliance* s příslušníkem *Hordy*. Obvykle jde o souboj jeden na jednoho, ale někdy může tato potyčka přerůst až do obrovských rozměrů, když se k boji přidají i další hráči. Pro organizované potyčky mezi příslušníky skupiny jsou ve *WoW* *bojiště* (battlegrounds). Účastníci usilují např. o získání nepřítelovy vlajky nebo o zničení jeho pevnosti a zabití jejich vůdce. Trochu jiný zážitek z *PvP* soubojů nabízí *arény* (arens), kde spolu soupeří týmy 2, 3 nebo 5 hrdinů. Cíl je jednoznačný – zničit soupeřův tým do posledního. Nejlepší hráči v arénách jsou pak zapisováni do žebříčků úspěšnosti.

8.4.1 HISTORIE WORLD OF WARCRAFT

Dříve existovala pouze série strategických her *Warcraft*, na kterou společnost *Blizzard Entertainment* navázala u příležitosti oslav 10. série samostatnou hrou *World*

of Warcraft. Hra byla vydána v roce 2004. Postupně byly ke hře vydávány *datadisky* (celkem 5).

Prvním vydaným *datadiskem* byl The Burning Crusade (TBC), který byl vydán v lednu roku 2007. Obohatil hru o nové rasy, profese, oblasti a některými hráči je považován za nejlepší ze všech. TBC byl následován *datadiskem* Warth of the Lich King (WotLK), který se stal nejprodávanějším titulem poté, co si jej za pouhých 24 hodin po vydání dne 13. listopadu 2008 koupilo 2,8 milionů lidí. Třetím titulem v pořadí je Cataclysm. Ten byl vydán 7. prosince 2010 a překonal svého předchůdce v prodejnosti – Cataclysm se během prvního dne prodalo neuvěřitelných 3,3 milionů kopií. V této době také *WoW* sklízelo svůj největší úspěch, jelikož počet platících hráčů přesahoval 12 milionů. V roce 2012 vydala společnost Blizzard další *datadisk* s názvem Mists of Pandaria, po kterém v roce 2014 následoval Warlords of Draenor.

Ze zveřejněných výsledků firmy Blizzard z roku 2015 vyplívá, že *WoW* hraje kolem 7,1 milionů hráčů z celého světa a popularita tedy oproti roku 2004, kdy *WoW* hrálo o 2,9 milionů lidí více, značně klesla.

O tom, že si tato hra zaslouží naši pozornost, nesvědčí nejen vysoké počty jejích fanoušků, ale také fakt, že se jako jedna z mála dostala v roce 2015 do síně slávy amerického muzea Strong National Museum of Play. V červnu tohoto roku se navíc můžeme těšit na premiéru filmu Warcraft.

9 POPISY SOCIÁLNÍCH SÍTÍ

Součástí charakteristik sociálních sítí jsou i údaje o historii. Ty jsme do bakalářské práce vložili záměrně, jelikož vysvětlují původy jejich názvů. Historie nám také osvětluje proces, díky němuž je považujeme za sociální sítě.

9.1 FACEBOOK

Facebook je jednoznačně nejpoužívanější sociální sítí světa. Nejnovější statistiky ukazují, že aktuálně má profil na této sociální sítí 1,393 miliard uživatelů a 890 milionů z nich je denně aktivních a v průměru zde stráví 21 minut.

V České republice Facebook aktivně využívá 4–4,5 milionů uživatelů měsíčně. Nutností je ovšem počítat s tím, že tato čísla nemusí být odrazem reality. Prvním důvodem je, že až desítky procent účtů jsou falešné nebo duplicitní (ty bývají založeny za účelem účasti v různých soutěžích nebo kvůli hraní her). Dalším důvodem je, že statistiky Facebooku vychází z toho, co na sebe uživatelé sami prozradí, a proto nemáme jistotu, zda jsou jimi uvedené informace pravdivé.

Ze statistik lze také vyčíst, že Facebook využívá procentuálně více žen (51 %) než mužů (49%). Další ukazatel potvrzuje naše předešlé tvrzení o tom, že sociální sítě nejsou jen doménou teenagerů. Z výsledků měření lze vyčíst, že nejpočetnější věkovou skupinou jsou uživatelé ve věku 25–30 let, poté následují uživatelé ve věku 18–24 let.

Pro naši bakalářskou práci bude zvláště zajímavá statistika, která vypovídá o jazyku, který čeští uživatelé používají. Překvapivým zjištěním může být fakt, že český jazyk používá jen 93 % uživatelů. Po češtině je nepoužívanějším jazykem angličtina, kterou pro svou komunikaci upřednostňují 3 % Čechů (z toho 2 % tvoří americká angličtina a zbylé 1 % patří angličtině britské). Následuje slovenština s 0,8 %, ruština s 0,6 %, dále vietnamština s 0,5 % a němčina s 0,2 % (zbytek tvoří desítky různých jazyků).

Proč je Facebook tolik populární? Čím se od ostatních sociálních sítí liší? Téměř všechny sociální sítě nabízejí registrovaným uživatelům podobné služby (zakládání profilů, zveřejňování videí, fotografií, psaní vzkazů na „zed“ apod.), ale Facebook má ještě něco navíc – kanál vybraných příspěvků (news feed). Tato funkce zajišťuje, že se registrovaným budou zobrazovat především aktuální informace o jejich přátelích (pokud někdo z přátel změní např. svůj rodinný stav, Facebook automaticky zobrazí informace o této aktualizaci).

Právě tato čerstvost informací zapříčinila, že se stal Facebook fenoménem. Tisíce lidí jeho popularitu maximálně využívají, a tak je tato sociální síť také místem pro podnikání a reklamu – uplatňuje se zde tzv. virální marketing.

Z námi získaných rozhovorů zde uvádíme názor jedené z uživatelék – Katky. Ta Facebook popisuje jako: *„Tak je to sociální síť, kde si můžeš přidávat různé lidi a pak je mít v přátelích. Můžeš si s nima psát nebo se dívat na jejich fotky. Vlastně pořád vidíš, co je u nich nového, i když s nima nejsi nijak v kontaktu. A to samý vlastně i oni o tobě. Dál se tam daj třeba hrát různé hry nebo můžeš soutěžit. Lakuješ stránky, který tě zajímaj. Třeba když si vegan, tak se přidáš do skupiny veganů a vyměňujete si recepty nebo tak. Když posloucháš, já nevím, třeba Kryštofy, jo, tak je lajkneš a hned víš, co je u nich nového a tak. Jde tam fůra věcí.“*⁵¹

Petr, další z dotazovaných, svou aktivitu na Facebooku popisuje slovy: *„Dřív jsem tam vyplňoval různé kvízy a přidával se do různých skupin. Pak jsem si začal přidávat kámoše do přátel. Teprve potom sem zjistil, k čemu to fakt slouží. Můžeš si tam psát různé statusy, shaerovat fotky a různé další kraviny. To já nedělám, nebaví mě to. Nelajkuju selfička a podobně. Vlastně ho mám teď jen kvůli tomu, že ho maj všichni.“*⁵²

9.1.1 HISTORIE SOCIÁLNÍ SÍTĚ FACEBOOK

O založení této sociální sítě se v únoru roku 2004 postarali studenti Harvardské univerzity v čele s Markem Elliotem Zuckerbergem (o tomto zrodu natočil režisér David Fincher působivý snímek *The Social Network*, který mapuje první soudní spory o Facebook právě mezi Zuckerbergem a jeho bývalými spolužáky). Projekt byl spuštěn přímo ze Zuckerbergova kolejního pokoje a jeho úkolem bylo především usnadnit orientaci studentům prvních ročníku Harvardu. Síť jako taková byla vytvořena pomocí seznamu studentů a jejich ročenek. Název dostala podle letáček nazývaných Facebooks, které dostávají nově příchozí studenti, aby se lépe orientovali v životě na amerických univerzitách.

Postupně byly do Facebooku přidávány i další univerzity – nejprve školy „Ivy League“ (tzv. školy „Břečťanové ligy“ a pak pomalu přibývaly další. V České republice měli možnost využívat služeb této sociální sítě nejprve studenti Masarykovy university v Brně. Popularita Facebooku stále vzrůstala a jejich služeb chtěli využívat nejen studenti,

⁵¹ PŘÍLOHA Č. 5.

⁵² PŘÍLOHA Č. 6.

ale i absolventi, kteří nechtěli přijít o kontakt se svými přáteli a profesory. Absolutní zlom nastal 11. srpna 2006, kdy se Facebook otevřel každému, kdo je starší 13 let.

9.2 INSTAGRAM

Instagram je jednou z dalších volně dostupných sociálních sítí. Na oficiálních stránkách Instagramu se dočteme, že se jedná o „*zábavný a nepředvídatelný způsob, jak sdílet své zážitky s přáteli pomocí sérií snímků*“.⁵³ Tato služba umožňuje svým více než 300 miliónům registrovaným uživatelům sdílet své fotografie s ostatními. Primárně se Instagram zaměřuje pouze na užívání na mobilních telefonech, čímž se hodně liší od ostatních sociálních sítí, kde je mobilní připojení pouze doplňkem webu. Mobilním telefonem se pořídí fotografie, tu je možné dále upravit pomocí různých filtrů, které Instagram nabízí. V další fázi je fotografie sdílena na profilu uživatele a ten ji může dále doplnit o popis, geolokační informaci a hashtagy .

Hashtagy jsou označovány symbolem „# + příslušné slovo“ (# - tzv. mřížka či hash) a na Instagramu plní funkci jako klíčová slova. Pomocí nich jsou označovány skupiny fotografií, značky či události. Mezi nejužívanější hashtagy podle průzkumů patří: #love, #instafood, #photooftheday, #tbt, #cute, #me a další.

Každý uživatel instagramu může sledovat (follow) jiné uživatele a jejich fotografie. K jednotlivým fotografiím pak lze přidávat komentáře nebo dát „*to se mi líbí*“ (na Instagramu pod symbolem „srdíčka“). Uživatel může sledovat kohokoli, ale jedná se pouze o jednosměrnou vazbu. Přehledy o sledujících i sledovaných uživatelích jsou viditelné.

Za důležité považujeme zmínit se o faktu, že Instagram je propojen i s jinými sociálními službami a tím svým uživatelům umožňuje snadno a rychle sdílet své fotografie i na ostatní síť. V jednom z našich rozhovorů se potom dovídáme, co konkrétního uživatele Instagramu Veroniku vede k tomu, aby využívala Instagram i Facebook: „*Na Instáč házím víc fotek, protože je veřejnější a je mi tak nějak jedno, kdo ty fotky uvidí, nebo kdo je olajkuje, protože většinu z těch lidí neznam. Kdybych si třeba na Facebook*

⁵³ Instagram. FAQ. *Instagram*. [online]. @2016 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/about/faq/> , přeložila JS.

*hodila fotku svého narozeninového dortu, tak si o mě všichni kámoši řeknou, že jsem pošuk.*⁵⁴

9.2.1 HISTORIE SOCIÁLNÍ SÍTĚ INSTAGRAM

Instagram vychází z původního projektu Kevina Systroma s názvem Burbn, která sloužila ke sdílení polohy. Později se Systrom spojil s Mikem Kriegerem, společně získali finanční prostředky a jejich spolupráce vyústila ve vznik Instagramu, který se na internetu objevil poprvé 6. října 2010. Na oficiálních stránkách se dozvídáme, že jeho název se váže k dětství obou jeho vývojářů. Instagram vznikl spojením slov „instant“ (okamžik) a „telegrams“ (telegramy). Původně byla tato Aplikace dostupná jen pro Apple App Store, ale i přes to ji už 11 měsíců po uvedení užívalo 9 milionů lidí. Později se stala tato služba dostupná i pro Androidy a Windows Phone.

Začátek roku 2012 byl pro Instagram zlomový. V dubnu Mark Zuckerberg, majitel Facebooku, oznámil, že koupil Instagram za celou jednu miliardu dolarů. V současné době je Instagram se svými 60 miliony sdílenými fotkami denně nejoblíbenější sociální sítí, kde jsou slova nahrazována fotografiemi.⁵⁵

9.3 TWITTER

Twitter je jedním z nejoblíbenějších mikroblogovacích systémů na světě. Uživatelé této sociální sítě mají možnost sdílet s ostatními své příspěvky, nebo naopak číst příspěvky ostatních uživatelů. Tyto příspěvky se nazývají tweety a jsou specifické tím, že délka jejich textu nesmí překročit 140 znaků. Tyto tzv. tweety se objevují na profilové stránce uživatele a také na stránkách jeho sledujících uživatelů (followers). Každý příspěvovatel si může zvolit, komu se budou jeho tweety zobrazovat (může si vybrat jen určitý okruh uživatelů nebo povolit sledování příspěvků komukoli). Stejně jako na Instagramu, i zde nalezneme hashtagy, kterými uživatelé popisují své tweety. Mezi nejpopulárnější se na Twitteru řadí #bussines, #video, #fail a další. Samotný příspěvek se může sdílet více způsoby – buď zadarmo a to pomocí internetové domény samotného Twitteru a jeho externích programů nebo zasláním krátké textové zprávy (SMS), jejichž cenu určuje poskytovatel uživatelské telefonní služby.

⁵⁴ PŘÍLOHA Č. 7

⁵⁵ Instagram. About Us. *Instagram*. [online]. @2016 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/about/us/>.

V našich rozhovorech nám fungování této sociální sítě vysvětlila její uživatelka Anna: „*Je to o něco těžší na používání než ten Facebook. Jako taky tam máš lower photo a tak, ale je to těžší. Nedáváš si tam lidi do přátel, jako na Fejsu, ale sleduješ toho, koho chceš. Většinou maj Twitter nějaký slavný osobnosti, tak když umíš anglicky, celkem se u toho i pobavíš. Pochybuj, že na Facebooku by si mě do přátel třeba přidal Obama, ale na Twitteru si ho prostě naklikam, o nic ho nemusím žádat a šup! Rovnou čtu, co píše. Navíc tě tam nikdo neoznačí na fotce z nějaký párty, kde vypadáš jak orangutan v říji.*“⁵⁶

Twitter momentálně aktivně využívá 320 miliónů lidí měsíčně, 80 % z nich využívá k připojení svůj mobilní telefon. Všeobecným dojmem je, že Twitter je doménou především obyvatel USA, a proto je pro nás překvapivým zjištěním, že tuto službu užívá pouze 21 % Američanů.

Podle průzkumu, kterého se zúčastnilo 10 000 dětí z USA, také vychází najevo, že mezi teenagery o Twitter není zájem. Téměř 90 % z dotázaných odpovědělo, že by Twitter nepoužívali, ani kdyby byly zadarmo i textové zprávy. Z toho lze usoudit, že v jejich rozhodování nehraje roli finanční stránka, ale samotná koncepce této služby. Velká většina dotazovaných upřednostňuje před Twitterem jiné sociální sítě (např. Facebook), protože jim připadá atraktivnější v nabízených službách. Důvodem může být, že Twitter je více zpravodajským portálem než sociální sítí, jak vyplývá z analýzy jeho užívání.⁵⁷

Ve snaze přiblížit se ostatním sociálním sítím Twitter v nedávné době obohatil své služby o oblíbené prvky, jakými jsou sdílení fotografií, videí a apod. V lednu tohoto roku zakladatel této služby Jack Dorsey zveřejnil svůj příspěvek, ve kterém se zmiňuje o sdílení fotografií uživatelů. Ti začali tuto funkci využívat jako možnost, jak sdělit světu informaci delší než již zmiňovaných 140 znaků, pomocí screenshotů (v překladu „snímek obrazovky“). Podle Dorseyho je to škoda a Twitter tak ztrácí na své originalitě. Proslýchá se ovšem, že v blízké budoucnosti uživatele vyslyší a limit 140 bude zvýšen na 10 000 znaků.⁵⁸

⁵⁶ PŘÍLOHA Č. 8.

⁵⁷ HANDL, Jan. Proč Twitter neláká mládež?. *Lupa.cz: Server o českém internetu*. [online]. 2.9.2009 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <http://www.lupa.cz/clanky/proc-twitter-nelaka-mladez/>.

⁵⁸ DUFKOVÁ, Aneta. Twitter rozšíří limit tweetu na 10 000 znaků. *Objevit.cz*. [online]. 8.1.2016 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <http://objevit.cz/twitter-rozsiri-limit-tweetu-na-10-000-znaku-t165955>.

9.3.1 HISTORIE SOCIÁLNÍ SÍTĚ TWITTER

Nápad vzešel z hlavy výše zmíněného Jacka Dorseyho v roce 2006 a spočíval ve sdílení informací o tom, co člověk momentálně dělá. První prototyp této služby se nazýval *Status* a sloužil pouze zaměstnancům firmy Odeon. V srpnu o rok později byla tato interní služba zpopularizována na festivalu South by Southwest a počet uživatelů se téměř ztrojnásobil. Jméno *Status* bylo později nahrazeno názvem Twich (inspirací byl pohyb mobilních telefonů při vibraci). Poté bylo jméno opět změněno na Twitter (v překladu „cvrlikání“). O další tři roky později, tedy v roce 2009, se stal Twitter třetí největší sociální sítí. Nyní se o jeho chod stará 25 lidí ze společnosti Odeon.

9.4 YOUTUBE

Pokud hledáme internetový server zaměřený převážně na videa, jistě narazíme na YouTube. Tento internetový portál je se svou více než miliardou diváků největším videoserverem na světě. Téměř třetina uživatelů internetu tedy každý den sleduje více než 100 miliónu hodin videí a meziročně tento čas strávený sledováním narůstá o celých 60 %. Není divu, že se tato služba pyšní takovou popularitou – svou lokální verzi provozuje v 70 zemích světa a lidé si ji mohou zobrazit až v 76 jazycích (což zahrnuje až 95 % internetových uživatelů). Uživatelé ve věku 18 – 34 a 18 – 49 let pak oslovuje více než kterákoli kabelová televize v USA.)⁵⁹

Služba YouTube „umožňuje miliardám lidí objevovat, sledovat a sdílet originální videa. YouTube poskytuje prostor pro vytváření spojení mezi lidmi, šíření informací a inspirace po celém světě. Funguje jako platforma pro distribuci originálního obsahu malých i velkých autorů a inzerentů.“⁶⁰ YouTube je jeden z největších serverů na světě patřící společnosti Google. Nelze o této službě hovořit jako o typické sociální síti, přesto do této kategorie spadá. To, co dělá z YouTube sociální síť, je právě propojenost se společností Google. Díky registraci účtu Google uživatel automaticky získává i účet pro YouTube. Tento účet pak svému vlastníkovi umožňuje tzv. odebírat kanály autorů, které ho zajímají, sestavovat si seznamy svých oblíbených videí, komentovat je, hodnotit je, sdílet je mezi své přátele na ostatních sociálních sítích nebo nahrávat svá vlastní videa.

⁵⁹ YouTube. Statistika. *YouTube*. [online]. @2016 [cit. 2016-03-19]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/yt/press/cs/statistics.html>.

⁶⁰ YouTube. O YouTube. *YouTube*. [online]. @2016 [cit. 2016-03-19]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/yt/about/cs/>.

Na základě adresáře v Gmailu služba YouTube vyhledá přátele svého uživatele a ten má poté možnost lehce sledovat, co nového objevili, nebo jaká videa je zajímají. Funkce *AutoShare* zase nabízí automatické sdílení uživatelových videí na zvolenou sociální síť a v současné době se stále pracuje na dalších vylepšeních, které registrovaným umožní snadnější propojování s jejich známými právě prostřednictvím YouTube. V zájmu „socializace“ tohoto serveru je také potlačit anonymitu a roztříštěnost svých uživatelů. Tato snaha vede k posílení a sjednocení aktivit uživatelů. O tom, že je YouTube díky svým uživatelům silně napojen na ostatní sociální sítě svědčí také statistika, která udává, že denně je prostřednictvím YouTube na sociální síť Facebook sdíleno přes 150 let videa a na Twitteru se každou minutu objeví v průměru 400 příspěvků obsahujících link na YouTube internetovou doménu.

Zajímavá je především již zmiňovaná funkce, díky níž může uživatel nahrávat svá vlastní videa. Mnoho lidí se tak chopilo své šance a začali svá videa pravidelně zveřejňovat. Časem se stala videa populární a jejich autoři – *jutubeři*, si tak díky této sociální síti vydělávají nemalé peníze. Jejich fanouškovské základny čítají i statisíce obdivovatelů. Nedávno se na pultech knihkupectví objevila kniha *Já, JůTuber*, která pojednává o životech několika českých *jutuberů*. Kniha se stala téměř okamžitě hitem a během několika dní byla vyprodána.

Služba YouTube je vedena zdarma, a i když ji denně navštěvují miliony lidí, stává se pro svou mateřskou společnost Google ztrátová. V této souvislosti proto můžeme v posledních dvou letech stále více slyšet o její zpoplatněné části YouTube Red. Ta v přepočtu za 250 Kč umožňuje sledování videí bez reklam. Problém nastává v případě užívání internetového rozšíření Adblock, které blokuje reklamy na internetovém prohlížeči, a YouTube se tak stává prodělečným.

9.4.1 HISTORIE SOCIÁLNÍ SÍTĚ YOUTUBE

S nápadem na vytvoření této služby přišli v únoru 2005 bývalí zaměstnanci společnosti PayPal. Současný koncept služby nebyl tím prvním. Zakladatelé Chad Hurley, Steve Chan a Jawed Karim nejprve službu koncipovali jako videoseznamku s názvem *Tune In Hook Up*. Jejich vize se ovšem změnila po incidentu s odhaleným řadrem Janet Jackson. Jaweda Karima trápilo, že nikde nemůže nalézt záznam z této události a Hurleymu a Chanovi zase vadilo, že nemají kde sdílet videa z večírků.

První video s názvem „Me at the Zoo“ bylo na YouTube nahráno 23. dubna 2005. Původně se server zaměřoval převážně na domácí videa svých uživatelů, ale postupem času se na stránkách začaly objevovat i hudební klipy či filmy. V listopadu 2006 se služba stala dceřinou společností Google.

Popularita serveru rostla, což přidělovalo problémy společnosti Universal Tube & Rollform Equipment. Její server s internetovou adresou *utube.com* musel čelit obrovské návštěvnosti zmatených uživatelů internetu. Celý problém vyústil až v soudní spor, který byl ovšem nakonec zrušen. Společnost Universal Tube & Rollform Equipment se později přesunula na novou internetovou adresu. V pozdějších letech YouTube přidával další vylepšení a obohacoval své služby, díky nimž se stal jednou ze sociálních sítí. V roce 2011, tedy pouhých 6 let po spuštění, již server využívalo 490 miliónů lidí měsíčně a jejich doba strávená u videí činila 2,9 miliardy hodin (325 tisíc let).

10 CHARAKTERISTIKA MLUVY HRÁČŮ POČÍTAČOVÝCH HER A UŽIVATELŮ SOCIÁLNÍCH SÍTÍ Z HLEDISKA JEDNOTLIVÝCH JAZYKOVÝCH ROVIN

Tato kapitola je věnována charakteristice mluvy, při níž budeme vycházet ze získaných rozhovorů o počítačových hrách a sociálních sítích popsaných výše. Jednotlivé rozhovory jsou k nalezení v přílohách této bakalářské práce. Získané promluvy byly nahrány a následně přepsány podle pravidel nahrávání a přepisu sond pro mluvený korpus češtiny 2006.

Zde uvádíme seznam informátorů:

1. Muž vystupující pod přezdívkou Paroh, 23 let - policista
2. Muž vystupující pod přezdívkou Slizkej_Slimák, 26 let - svářeč
3. Muž vystupující pod přezdívkou Hofi001, 23 let - student
4. Muž vystupující pod přezdívkou Almy, 24 let - skladník
5. Kateřina D., 22 let - studentka
6. Petr Š., 24 let - elektrikář
7. Veronika H., 24 let - studentka
8. Lenka T., 22 let - administrativní pracovnice
9. Vojtěch S., 26 let - muzikant

Všichni oslovení informátoři pochází z oblastí, které spadají do nářeční skupiny české v užším slova smyslu, konkrétně do podskupiny jihozápadočeských nářečí. Výrazy respondentů, které jsme zachytili, se od sebe tedy zřetelně neodlišují. V promluvách nacházíme jevy obecně české, které budeme zkoumat z několika rovin. Více se zaměříme na rovinu hláskoslovnou a rovinu morfologickou, kde jsme zaznamenali největší počet změn.

V rovině hláskoslovné jsme nejčastěji registrovali diftongizaci $i > ej$. Změna je patrná především v koncokách na absolutním konci slov (*čtvrtej rok, nepřátelskej tým, každej charakter*) a v koncokách před souhláskou (*různejch*), ale také v samotném základu slov (*bejt, bejval*). Časté je také krácení $i > i$ (*neni, přehlížim, nevim*), $á > a$ (*mam, přiznávam, dívam*) a $ú > u$ (*kvuli*). Dále je ze získaných materiálů patrné zjednodušování skupiny hlásek $eja > á$ (ňáký) i zjednodušení souhláskových skupin $stň > sň$ (*vlasně*). Objevuje se zde protetické v (*von, vona*) a projevuje se i zánik j (*sem, menovalo, deš, de*).

V rovině morfologické si všímáme vypouštění koncového vokálu (*skládaj, bouchaj, maj, daj*), dále nacházíme unifikaci koncovek v množném čísle přídavných jmen (*jiný lidi, různý patche*) i unifikaci koncovky *-ma* v 7. instrumentálu množného čísla (*dalšíma hráčema, pod přezdívkama, ostatníma muzikantama*). Informátoři také dávají přednost užívání hovorových tvarům před spisovnými (*hrajou, spotujou, sleduju*).

V syntaktické rovině nacházíme elipsy (*tam vlastně hraje jako šestnáct proti šestnácti; Jo, jasně.*) a apoziopese (*Jak to popsát...*).

Z analýzy v rovině lexikální vyplývá, že se respondenti nebrání užívání expresivně zabarvených výrazů (*prachy, kmoška*) a vulgarismů (*píčovinky, dementama, blbym*). Velkou část mluvy tvoří také termíny, které jsou součástí jmenného systému počítačových her (*top laner, mid laner, riot points, infuence points, custom game, ad carry, baron, dragon, support, aj.*) a sociálních sítí (*status, kanál vybraných příspěvků, follow, follower, hashtag, apod.*). Objevují se také pojmenování interslangová, která jsou součástí počítačové mluvy obecně. Z našeho jazykového vzorku pro příklad uvádíme slova *chatovat, selfičko, net, nick, hledáček, kopírovačka adresy, aj.*

Kromě výše zmíněných jazykových jevů obecné češtiny zahrnuje mluva také sociolektismy, kterým se budeme věnovat v následujících kapitolách.

11 TRÍDĚNÍ SOCIOLEKTISMŮ PODLE SÉMANTICKÉHO HLEDISKA

Vzhledem k rozsahu získaného jazykového materiálu jsme se rozhodli jednotlivé sociolektismy roztrždit na základě jejich sémantického významu do několika kategorií. Toto roztrždění nám pomůže zpřehlednit aktuální mluvu hráčů počítačových her a uživatelů sociálních sítí s aspektem na významovou stránku komunikace.

Utvořili jsme celkem 15 kategorií:

11.1 NÁZVY POČÍTAČOVÝCH HER

Jelikož počítačové hry mají mnohdy víceslovné názvy, objevuje se u hráčů potřeba po univerbizaci. Díky tomu vznikají pro hry nová pojmenování, jež nalezneme v této skupině společně s názvy, jež označují hru obecně, např. *WoWko*, *LoLko*.

11.2 NÁZVY SOCIÁLNÍCH SÍTÍ

I u uživatelů sociálních sítí pozorujeme univerbizační tendenci. Do této kategorie proto řadíme nová pojmenování pro jednotlivé sociální sítě, např. *Fejs*, *Instáč*.

11.3 NÁZVY OSOB V PROSTŘEDÍ POČÍTAČOVÝCH HER A SOCIÁLNÍCH SÍTÍ

V této skupině nalezneme pojmy, kterými jsou označováni hráči počítačových her či uživatelé sociálních sítí z hlediska jejich činností, např. *pařan*, *follower*.

11.4 NÁZVY POČÍTAČOVÝCH POSTAV

Tato kategorie obsahuje jak názvy nepřátelských postav ve hrách, tak názvy hráčových hrdinů, např. *ad carry*, *baron*.

11.5 NÁZVY DÍLČÍCH ČÁSTÍ POČÍTAČOVÝCH HER

Většinu her lze rozdělit na dílčí části. Každá hra má svůj určitý cíl a cesta k němu může být provázena dílčími úkoly. Plnění takových úkolů obvykle hráče posouvá do dalších úrovní, částí hry. Názvy, kterými jsou tyto části a úrovně pojmenovány, zařazujeme do této třídy, např. *level*, *mise*.

11.6 NÁZVY PLATIDEL A HERNÍCH BODŮ V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

Skupina obsahující názvy virtuálních platidel v počítačových hrách a různé herní body, pomocí nichž se hráčův hrdina zdokonaluje, např. *erpé*, *ipé*.

11.7 NÁZVY PŘEDMĚTŮ, BUDOV A MÍST V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

K tomu, aby hráčův hrdina stále zlepšoval své kvality, potřebuje získávat určité předměty. Ty lze získat pokořením soupeře nebo zničením jeho základny. Boje o předměty a základny se odehrávají na různých místech map. Pojmenování pro tyto předměty, budovy a místa přiřazujeme k této části, např. *gear*, *Nexus*.

11.8 NÁZVY POČÍTAČOVÉHO PŘÍSLUŠENSTVÍ

Všichni uživatelé počítače mají možnost dokupovat si ke svému počítači různá vylepšující zařízení. U hráčů počítačových her je takové příslušenství velmi oblíbené, jelikož zvyšuje realističnost hry. Řadíme sem i nehmotné vylepšující příslušenství, např. *datadisk*, *joystick*.

11.9 NÁZVY SKUPIN HRÁČŮ V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

V každé počítačové hře si mohou hráči sami utvářet společenství s ostatními a hrát tak v určitém týmu. V této kategorii nalezneme některé ze souhrnných pojmenování takových hráčských cechů, např. *platoon*, *guilda*.

11.10 NÁZVY ČINNOSTÍ V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

Tento druh názvů tvoří činnosti hráčů i činnosti jejich počítačových postav, např. *raidovat*, *dělat scouta*.

11.11 NÁZVY ČINNOSTÍ NA SOCIÁLNÍCH SÍTÍCH

Spojení lidí pomocí sociálních sítí nabízí kromě specifického druhu komunikace také řadu funkcí. Pojmenování pro užívání takových funkcí je obsahem této třídy, např. *dávat palec*, *odebírat video*.

11.12 NÁZVY KOMUNIKAČNÍCH SÍTÍ

Do této kategorie zařazujeme různé komunikační sítě, přes které se mohou hráči či uživatelé sociálních sítí spojovat s ostatními, např. *téesko*, *guilda chat*.

11.13 DRUHY A ŽÁNRY POČÍTAČOVÝCH HER

Počítačové hry jsou rozdílné a každá nabízí hráči jiný prožitek. Existuje celá řada druhů, poddruhů a žánrů. Některé z nich zaregistrujeme i v této skupině, např. *adventura*, *erpégéčko*.

11.14 NÁZVY HERNÍCH MÓDŮ POČÍTAČOVÝCH HER

Hry obvykle nabízí herní módy, ve kterých si hráči mohou vyzkoušet různé formy hraní. Názvy některých herních módů nalezneme v tomto oddílu, např. *SB*, *AB*.

11.15 VÝRAZY, KTERÉ NELZE JEDNOZNAČNĚ ZAŘADIT

Poslední kategorie je věnována výrazům, které z důvodů jejich specifčnosti a nízké frekvence užívání nelze zařadit do žádné z předešlých skupin, např. *hledáček*, *selfie*.

12 TŘÍDĚNÍ SOCIOLEKTISMŮ PODLE SLOVNĚDRUHOVÉ PŘÍSLUŠNOSTI

V jazykovém vzorku, ze kterého vychází naše práce, jsme zaznamenali pouze 4 slovní druhy. Jsou jimi substantiva, adjektiva, verba a adverbia.

12.1 SUBSTANTIVA

Podstatná jména tvoří nejpočetnější slovní druh ve zkoumaném jazykovém materiálu. Objevují se ve všech kategoriích sémantického třídění (např. *appka*, *báze*, *epizoda*)

12.2 ADJEKTIVA

Z hlediska četnosti mají přídavná jména menší zastoupení ve vybraných sociolektismech než substantiva. Samostatně jsme zaznamenali pouze čtyři (*singleplayerový*, *multiplayerový*, *zalogovaný a zacampovaný*). Četněji jsou adjektiva zastoupena v některých víceslovných pojmenováních (*bombastická hra*, *nadupaná mašina*).

12.3 VERBA

Verba se v našem jazykovém vzorku vyskytují převážně u víceslovných pojmenování. Jsou jimi označovány především činnosti v počítačových hrách (*dělat scouta*, *pařit*) a činnosti na sociálních sítích (*dávat palec*, *chatovat*).

12.4 ADVERBIA

Ve sběru sociolektismů jsme jako nejméně zastoupený slovní druh zaznamenali adverbia. V celém analyzovaném vzorku se objevuje pouze jedno (*cool*). Tento výraz lze ovšem chápat i jako substantivum či adjektivum. V našem kontextu (*asi je to ted' cool*) jej řadíme k adverbium.

13 TŘÍDĚNÍ SOCIOLEKTISMŮ PODLE ZPŮSOBU TVOŘENÍ

V této kapitole se představíme diferenciaci jazykového materiálu z hlediska způsobu tvoření jednotlivých sociolektismů. Výchozím údajem je pro nás celkem 140 pojmenovávacích jednotek, které se nám podařilo získat a zařadit do slovníčku (viz kapitola 14). Při jejich třídění se opíráme o kapitolu 7 v teoretické části této bakalářské práce.

13.1 TRANSFORMAČNÍ POSTUPY

V jazykovém vzorku jsme zaznamenali 65 položek vytvořených transformačními postupy.

13.1.1 ODVOZOVÁNÍ

Derivací bylo vytvořeno nejvíce sociolektismů v našem sběru. Registrovali jsme celkem 30 pojmů. Ze slovnědruhového hlediska je nejčetnější skupina substantiv, poté následují verba a adjektiva.

Všechna substantiva byla utvořena derivací sufixální. Za nejproduktivnější přípony můžeme označit **-ní** u názvů dějů (*banování, gamesení, oddžampnutí, paření*, aj.), dále **-ka, -ko, -a** u názvů prostředů (*doomovka, onlinovka, LoLko, gamesa*, aj) a **-an, -ař, -ník** u názvů osob (*pařan, pécečkař, gamesník*).

Verba byla nejčastěji tvořena sufixem **-ova-** (*capovat, postovat, raidovat*, aj.) a sufixem **-nou-** (*killnout, surrendnout, retweetnout*, aj.)

Adjektiva se v jazykovém vzorku objevila celkem ve čtyřech případech. Dvě přídavná jména byla utvořena příponou **-ový** (*singleplayerový* a *mlutiplayerový*) a zbylá dvě (*zacampovaný* a *zalogovaný*) vznikla prexikálně-suffixálním způsobem odvozování.

13.1.2 SKLÁDÁNÍ

Kompozicí vznikla pouze dvě slova z našeho sběru - *datadisk* a *superpařba*.

13.1.3 ZKRACOVÁNÍ

Abreviací bylo vytvořeno celkem 14 pojmenovávacích výrazů v jazykovém vzorku. Nejčastěji se ve slovníčku objevují iniciálové zkratky (*AB, SB, EP, RTS, MMO, RB* apod.) a zkratková slova (*Fejs, Instáč, net*). Zvláštní skupinu tvoří zkrácená jména počítačových her (*LoL, WoW, WoT*) vzniklá mechanickým krácením a mající z pohledu třídění českých abreviátů charakter skeletových zkratk.

13.1.4 MECHANICKÉ KRÁCENÍ

Mechanickým krácením vznikla hesla *ememóčko*, *WoW*, *erpégé*, *ipé*, *erpégéčko*, *expy*, *ipéčko*, *Téesko* a *erpéčko*. Celkově tvoří tuto skupinu 14 výrazů.

13.1.5 UNIVERBIZACE

V našem jazykovém materiálu jsme zaznamenali také 5 důkazů univerbizace. Jsou jimi slova *strategie*, *top*, *tooper*, *webka* a *Messáč* (toto pojmenování je univerbizováno se slovotvornou úpravou).

13.2 TRANSPOZIČNÍ POSTUPY

Je velmi těžké odlišit jednotlivé transpoziční postupy v dané mluvě, neboť řada pojmenování je vytvářena v angličtině a při přejímání může docházet k sémantickým posunům. Celkově bylo těmito postupy vytvořeno 40 položek.

13.2.1 METONYMICKÉ POJMENOVÁNÍ

Přenášení významu na základě vnitřních souvislostí sledujeme především u názvů druhů a žánrů počítačových her (*arkáda*, *simulace*), u názvů osob v prostředí počítačových her a sociálních sítí (*borec*, *pirát*), u názvů předmětů, budov a míst v počítačových hrách (*báze*, *bludiště*) a u názvů dílčích částí počítačových her (*epizoda*, *mise*).

13.2.2 SYNEKDOCHA

Pojmenování, které závisí na rozsahových poměrech, jsme registrovali u jediného hesla – *střílečka*.

13.2.3 PŘEJÍMÁNÍ SLOV Z CIZÍCH JAZYKŮ

Ve všech 24 případech se jedná o přejímání z anglického jazyka. Slova se většinou zařazují do systému českého jazyka přiřazováním k flektivním typům, např. *buff*, *gear*, *nerd*, *level*, aj. Některá z nich ještě podléhají dalším procesům:

- a) pravopisná úprava zjednodušující nebo počesťující slovo (např. *Aliance*)
- b) změna zápisu podle výslovnosti (např. *šortkat*)
- c) morfologické změny (např. *adventura*, *Horda*, *runa*, *warda*)

13.2.4 KALKY

Mezi kalky řadíme z našeho sběru slova *aréna*, *drak*, *bojiště* a kalk se změnou charakter.

Zbýlých 45 hesel tvoří víceslovná pojmenování, která jsme z důvodu nejednoznačnosti způsobů tvoření zařazovali pouze dle sémantického významu.

14 SLOVNÍČEK VYBRANÝCH SOCIOLEKTISMŮ

„Ve „fandovském“ diskurzu počítačových her je asi stěží možné pokoušet se rozlišit, co je odborný termín, co profesionalismus a co výraz slangový.“⁶¹ Z tohoto důvodu jsme se rozhodli vytvořit na dalších řádcích souhrnný slovník sociolektismů, při jejichž shromažďování jsme čerpali z vlastních získaných materiálů, které jsou součástí příloh, z popisů her a sociálních sítí a z článku Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her) Jany Hoffmannové, který vyšel v 81. ročníku časopisu *Naše řeč*. Autorka při jeho tvorbě vycházela ze stránky *Pařan*, určené především pro recenze počítačových her, dále z magazínu o počítačových hrách *SCORE* a také z nepravdivé přílohy věstníku šachistů *Možek*.

14.1 STAVBA HESLA

Při stavbě hesel jsme se opírali o lexikografické zásady uplatňované ve Slovníku spisovné češtiny pro školu a veřejnost.⁶²

- heslové slovo je vyznačeno tučně
- hesla jsou řazena v abecedním pořadí, frazeologismy jsou řazeny podle prvního slova
- sociolektismy jsou uvedeny v reprezentativních tvarech, tj. substantiva a adjektiva v nominativu singuláru, popřípadě v plurálu, verba v infinitivu
- součástí každého hesla jsou základní mluvnické údaje, tzn. u substantiv je vydělena koncovka v genitivu singuláru a gramatický rod, u sloves je určován slovesný vid
- u každého hesla je uveden lexikální význam
- synonymní výrazy jsou psány v abecedním pořadí za slovem „viz“
- u každého hesla je uveden zdroj (zda se jedná o heslo získané vlastním sběrem, zda bylo vybráno z uvedené literatury nebo se objevovalo v obou případech)
- za pomoci desetinného třídění jsou hesla zařazena:⁶³
 - 1) k sémantické skupině
 - 2) ke slovnímu druhu; u zktarek slovní druh neurčujeme
 - 3) podle způsobu jejich tvoření
- seznam zkratk viz 14.2

⁶¹ HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. *Naše řeč*. 1998, roč. 81, 23.

⁶² ČERVENÁ, Vlasta, DANĚŠ, František a Josef FILIPEC (eds.). *Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1978, s. 7–9

⁶³ U víceslovných pojmenování neuvádíme příslušnost ke slovnímu druhu ani způsob tvoření.

14.2 SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK

angl. - anglický, anglicky

č. - český, česky

dok. - dokonavý vid slovesa

fem. - rod ženský

HO – heslo vybrané z článku Pařani a Gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her) Jany Hoffmannové

ma. - rod mužský, životný

mi. - rod mužský, neživotný

n. - střední rod

např. - například

nedok. - nedokonavý vid slovesa

neskl. - heslo se neskloňuje

O - heslo, které se objevilo v obou uvedených zdrojích

P – heslo vybrané z popisů her a sociálních sítí

ST - heslo získané vlastním sběrem

zk. - zkratka, zkráceně

14.3 SLOVNÍČEK

A

AB, neskl., zk. herního módu arkádové bitvy ve hře War Thunder; P; 11.14, 7.1.3

adventura, -y, fem., č. podoba angl. slova andventure, druh počítačové hry, „hra na hrdinu“; HO; 11.13, 12.1, 7.2.5

Aliance, -e, fem., skupina ras stejného ideologického základu he hře World of Warcraft; nepřítel Hordy; z angl. Alliance; 11.15, 12.1, 7.2.5

appka, -y, fem., aplikační software (=programové vybavení počítače), z angl. slova application; ST, 11.8, 12.1, 7.2.5

aréna, -y, fem., místo ve hře World of Warcraft, kde spolu soupeří týmy hráčů; z angl. arena; P; 11.7, 12.1, 7.2.6

arkáda, -y, fem., starší typ hry s vymezenou trasou jednotlivých úkolů; HO; 11.13, 12.1, 7.2.1

B

banování, -í, n., zákaz vstupu do hry některým hráčům; ST; 11.10, 12.1, 7.1.1

báze, -e, fem., budova, základna ve hře World of Tanks; ST; 11.7, 12.1, 7.2.1

bludiště, -ě, n., místo ve hře World of Warcraft, kde jsou nepřátelé silnější; může zde bojovat skupina maximálně pěti hráčů; P; 11.7, 12.1, 7.2.1

bodovaná hra, -y, fem., mód hry League of Legends, který mohou hrát pouze hráči s dosaženým 30. levem; v originále ranked game; P; 11.14

body vlivu, platidlo ve hře League of Legends; v originále influence points; P; viz IP, ípé, ípéčko; 11.6

body zkušenosti, označení pro zkušenosti hrdinů v počítačových hrách; v originále experience points; P; viz EP, expy; 11.6

bojiště, -ě, n., místo ve hře World of Warcraft, kde se odehrávají organizované boje; v originále battleground P; 11.7, 12.1, 7.2.6

bombastická hra, -é, -y, fem., kladné hodnocení hry; HO; viz pařanský bonbónek, superpařba; 11.15

borec, -e, ma., kladné hodnocení pro úspěšného hráče; ST; 11.3, 12.1, 7.2.1

browser hra, neskl., -y, hra hraná z webového prohlížeče; ST; 11.13

buff, -u, mi., vylepšení technických možností hráče; ST, 11.6, 12.1, 7.2.5⁶⁴

C

Candy Crush, neskl., zkrácený název hry Candy Crush Saga nabízené sociální sítí Facebook; ST; 11.1

capovat, nedok., obsazovat (např. bázi); ST; 11.10, 12.3, 7.1.1

cool, neskl., hodnotící výraz, č. mít styl, být v kurzu, být v pohodě; ST; 11.14, 12.4, 7.2.5

D

datadisk, -u, mi., rozšíření počítačové hry; ST; 11.8, 12.1, 7.1.2

⁶⁴ Např. ve hře League of Legends lze buff získat za zabití určitého nepřítele.

dávat palec, nedok., -e, mi., hodnotit pomocí značek ve tvaru pěsti se zdviženým palcem; ST; viz lajkovat, to se mi líbí; 11.11⁶⁵

dělat scouta, nedok., -a, ma., hledat nepřátele na dané mapě probíhající hry; ST; viz spotovat; 11.10⁶⁶

do it yourself, neskl., zk. DIY, č. udělej si sám, tvoření výrobků bez pomoci okolí, samostatně; ST; 11.15⁶⁷

doomovka, -y, fem., název pro hru, která do jisté míry kopíruje úspěšnou hru *Doom* a funguje na podobném herním principu; HO; 11.13, 12.1, 7.1.1

drak, -a, ma., druhé nejsilnější nepřátelské monstrum ve hře League of Legends; z angl. dragon; P; 11.4, 12.1, 7.2.6

E

ememó, neskl., zk. MMO (Massively Multiplayer Online); označení online her pro velké množství hráčů; P; 11.13, 7.1.4

ememóčko, -a, n., zk. MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game); online hra pro více hráčů s prvky hry v roli, rolové hry; HO; viz MMORPG; 11.13, 12.1, 7.1.4

engin, -u, mi., komplexní program na utváření grafiky; HO; 11.8, 12.1, 7.2.5

EP, neskl., zk. experience points; označení pro zkušenosti hrdinů v počítačových hrách; P; viz body zkušenosti, expy; 11.6, 7.1.3

epizoda, -y, fem., určitý úsek (akce) hry; HO; viz mise; 11.5, 12.1, 7.2.1

equip, -u, mi., název pro vybavení ve hře World of Warcraft; ST; viz gear; 11.7, 12.1, 7.2.5

erpé, neskl., zk. *riot points*; body, které si lze koupit za reálné peníze ve hře League of Legends; ST; viz erpěčko, riot body, RP; 11.6, 7.1.4

⁶⁵ Na sociálních sítích Facebook, Twitter a Instagram lze hodnotit pouze kladně - palcem zdviženým nahoru (Instagram má tuto funkci značenou modrým srdíčkem). YouTube nabízí i hodnocení záporné - palec směřuje dolů.

⁶⁶ Ve hře War Thunder je tato funkce určena především lehkým bojovým vozidlům.

⁶⁷ Na Facebooku existují skupiny DIY, kde si lidé vyměňují tipy a nápady; na YouTube nalezneme i videa s touto tematikou.

erpěčko, -a, n., zk. RP (angl. *riot point*), bod, který si lze koupit za reálné peníze ve hře League of Legends; ST; viz erpé, riot body, RP; 11.6, 12.1, 7.1.4

erpégé, neskl., zk. Role Playing Game; název herního žánru; O; viz erpégéčko, rolová hra, RPG; 11.13, 7.1.4

erpégéčko, -a, n., zk. RPG (angl. Role Playing Game); název herního žánru; O; viz erpégé; rolová hra, RPG; 11.13, 12.1, 7.1.4

expy, označení pro zkušenosti hrdinů v počítačových hrách; ST; viz body zkušenosti, EP; 11.6, 12.1, 7.1.4

F

Fejs, -u, mi., výraz pro sociální síť Facebook; ST; 11.2, 12.1, 7.1.3

free to play, neskl., označení pro hru, jejíž hraní je zdarma; ST; 11.13

G

gamesa, -y, fem., počítačová hra; HO; viz gameska, pařba; 11.1, 12.1, 7.1.1

gamesení, -í, n., hraní počítačové hry; HO; viz paření; 11.10, 12.1, 7.1.1

gameska, -y, fem., počítačová hra; HO; viz gamesa, pařba; 11.1, 12.1, 7.1.1

gamesník, -a, ma., hráč počítačových her; HO; viz pařan, pécéčkař; 11.3, 12.1, 7.1.1

gear, -u, mi., název pro vybavení v některých počítačových hrách; ST; viz equip; 11.7, 12.1, 7.2.5

guilda chat, -u, mi., komunikační síť pro příslušníky stejného spolku, cechu; v originále *guild chat*; ST; 11.12

guilda, -y, fem., cech, spolek hráčů ve hře World of Warcraft; ST; 11.9, 12.1, 7.2.4

H

házet fotky, nedok., sdílet fotky na sociálních sítích; ST; 11.11

hledáček, -u, mi., označení pro vyhledávací internetové políčko; ST; 11.15, 12.1, 7.1.1

Horda, skupina z ras ctící tradice; nepřítel Aliance; z angl. Horde; P; 11.15, 12.1, 7.2.5

CH

charakter, -u, mi., označení pro hrdinu v počítačové hře; ST; 11.4, 12.1, 7.2.6

chatovat, nedok., komunikovat s jiným uživatelem prostřednictvím komunikační sítě; ST; 11.11, 12.3, 7.1.1

cheat, -u, mi., speciální kód, který mění chování hry; HO; 11.15, 12.1, 7.2.5

I

Instáč, -e, mi., sociální síť Instagram; ST; 11.2, 12.1, 7.1.3

intro, -a, n., úvod do hry; HO; 11.5, 12.1, 7.2.5

IP, neskl., zk. influence points; platidlo ve hře League of Legends; P; viz body vlivu, ípé, ípéčko; 11.6, 7.1.3

ípé, neskl., platidlo ve hře League of Legends; ST; viz body vlivu, IP, ípéčko; 11.6, 7.1.4

ípéčko, -a, n., platidlo ve hře League of Legends; ST; viz body vlivu, IP, ípé; 11.6, 12.1, 7.1.4

J

jet pod přezdívkami, nedok., vystupovat pod pseudonymem; ST; 11.10/11.11

jutuber, -a, ma., uživatel sociální sítě YouTube, který zveřejňuje svá vlastní videa; P; 11.3, 12.1, 7.2.5

K

killnout, dok., zabít, usmrtit; z angl. slova kill; ST; 11.10, 12.3, 7.1.1

kopírovačka adresy, -y, fem., kopírovat internetovou adresu; ST; 11.15

L

lajkovat, **nedok.**, hodnotit pomocí značek ve tvaru pěsti se zdviženým palcem; ST; viz dávat palec, to se mi líbí; 11.11, 12.3, 7.1.1⁶⁸

landscape, -u, mi., označení pro fotografie krajiny; č. krajina, kraj, krajinomalba; ST; 11.15, 12.1, 7.2.5⁶⁹

⁶⁸ Na sociálních sítích Facebook, Twitter a Instagram lze hodnotit pouze kladně - palcem zdviženým nahoru (Instagram má tuto funkci značenou modrým srdíčkem). YouTube nabízí i hodnocení záporné - palec směřuje dolů.

level, -u, mi., úroveň hráče ve hře; část hry; úkol ve hře; ST; viz tier; 11.5, 12.1, 7.2.5

logovací screen, -u, mi., přihlašovací obrazovka; úvodní stránka s tabulkou pro přihlášení a registraci hráče/uživatele; ST; 11.15

LoL, neskl., počítačová hra League of Legends, ST; viz LoLko; 11.1, 7.1.4

LoLko, -a, n., počítačová hra League of Legends; ST; viz LoL; 11.1, 12.1, 7.1.1

M

Messáč, -e, mi., označení pro Facebook Messenger – oficiální klient pro Facebook chat; 11.12, 12.1, 7.1.6

mise, -e, fem., určitý úsek (akce) hry; HO; viz epizoda; 11.5, 12.1, 7.2.1

MMO, neskl., zk. Massively Multiplayer online; online hry pro velké množství hráčů; P; 11.13, 7.1.3

multiplayerový, pro více hráčů; HO; 11.13, 12.2, 7.1.1

N

nadupaná mašina, -y, fem., označení pro výkonný počítač; HO; 11.15

nájezd, -u, mi., útok, nájezd na nepřítele; P; 11.10, 12.1, 7.2.1

nasamplovaná hudba, -y, fem., hudba ze znovuvyužitých zvukových vzorků; HO; 11.15

nerd, -a, ma., označení pro člověka úzce zaměřeného na jednu specifickou oblast, č. „mimoň“; ST; 11.3, 12.1, 7.2.5

net, -u, mi., označení pro internet; ST; 11.15, 12.1, 7.1.3

nick, -u, mi., přezdívka, pseudonym hráče; ST; 11.15, 12.1, 7.2.5

normální hra, -y, fem., herní mód hry League of Legends, kam se hráči zapisují samostatně nebo v týmu; z angl. normal game; P; 11.14

NPC postava, -y, fem., postava ovládaná počítačem; P; 11.4

O

oddžampnutí, -í, n., odskočení od něčeho/někoho; HO; 11.10, 12.1, 7.1.1

⁶⁹ Na sociální síti Instagram se landscapy označují hashtagem (#landscape).

odebírat videa, nedok., nastavit si funkci informování o nahrání určitých nových videí; ST; 11.11

onlinovka, -y, fem., hra, kterou lze hrát po síti, na internetu, online; ST; 11.13, 12.1, 7.1.1

P

pařan, -a, ma., hráč počítačových her; HO; viz gamesník, pécečkař; 11.3, 12.1, 7.1.1

pařanský bonbónek, -u, mi., kladné hodnocení počítačové hry; HO; viz bombastická hra, superpařba; 11.15

pařba, -y, fem., počítačová hra; HO; viz gamesa, gameska; 11.1, 12.1, 7.2.1

paření, -í, n., hraní počítačové hry; HO; viz gamesení; 11.10, 12.1, 7.1.1

patch, -e, mi., aplikace vylepšující hru; ST; 11.8, 12.1, 7.2.5

pécečkař, -e, ma., hráč počítačových her; HO; viz gamesník, pařan; 11.3, 12.1, 7.1.1

pirát, -a, ma., osoba napomáhající nelegálnímu šíření autorských děl v kyberprostoru; ST; 11.3, 12.1, 7.2.1

pisí, neskl., zk. pro osobní počítač; angl. PC (personal computer); ST; 11.8, 7.1.4

Player vs Player, neskl., typ hry, ve které hraje hráč proti jinému hráči; P; viz PvP; 11.13

pole spravedlnosti, -e, n, -i, fem., mapa ve hře League of Legends, na které se nachází bojové linie, základny a jungle; P; 11.7

postovat, nedok., sdílet např. informace, videa, fotografie, aj. na sociálních sítích; ST; viz házet fotky, shaerovat; 11.11, 12.3, 7.1.1

projíždět fotky, nedok., prohlížet si fotografie uživatelů na sociálních sítích; ST; 11.11

přidávat do přátel, nedok., posílat/přijímat žádosti o přátelství na sociální síti Facebook; funkce na Facebooku; 11.11

PvP, neskl., zk. Player vs Player; typ hry, ve které hraje hráč proti jinému hráči; P; viz Player vs Player; 11.13, 7.1.3

Q

quest, -u, mi., různé úkoly pro hráče; P; 11.15, 12.1, 7.2.5

R

raidovat, nedok., útočit na nepřítele; ST; 11.10, 12.3, 7.1.1

ranked tým, neskl., -u, mi., pětičlenná skupina hráčů ve hře League of Legends; ST; 11.9

RB, neskl., zk. herního módu reálné bitvy ve hře War Thunder; P; 11.14, 7.1.3

real time, neskl., zkrácené označení pro typ hry Real Time Strategy; HO; viz real timeovka, RTS; 11.13

real timeovka, -y, fem., označení pro typ hry Real Time Strategy; HO; viz real time, RTS; 11.13

retweetnout, dok., sdílet tweet jiného uživatele; ST; 11.11, 12.3, 7.1.1

riot body, body ve hře League of Legends, které si lze koupit za reálné peníze; P; viz erpé, erpéčko, RP; 11.6

rolová hra, -y, fem., název herního žánru; v originále Real Time Strategy; P; viz erpégé, erpégéčko, RPG; 11.13

RP, neskl., zk. riot points; body ve hře League of Legends, které si lze koupit za reálné peníze; P; viz erpé, erpéčko, riot body; 11.6, 7.1.3

RPG, neskl., zk. Role Playing Game; název herního žánru; P; viz erpégé, erpégéčko, rolová hra; 11.13, 7.1.3

RTS, neskl., zk. Real Time Strategy; označení pro typ hry; HO; viz real time, real timeovka; 11.13, 7.1.3

runa, -y, fem., vylepšení posilující schopnosti ve hře League of Legends; ST; 11.7, 12.1, 7.2.5

S

SB, neskl., zk. herního módu simulátor ve hře War Thunder; P; 11.14., 7.1.3

selfičko, -a, n., fotografický autoportrét; ST; viz selfie; 11.15, 12.1, 7.1.1

selfie, neskl., fotografický autoportrét; ST; viz selfičko; 11.15, 12.1, 7.2.5

shaerovat, nedok., sdílet např. informace, videa, fotografie, aj. na sociálních sítích; ST; viz házet fotky, postovat; 11.11, 12.3, 7.1.1

simulace, -e, fem., označení pro hru, která simuluje činnost; ST; 11.13, 12.1, 7.2.1

singleplayerový, pro jednoho hráče; HO; 11.13, 12.2, 7.1.1

skin, -u, mi., grafický vzhled; 11.8, 12.1, 7.2.5

spotovat, nedok., hledat přátele na mapě probíhající hry; ST; viz dělat scouta; 11.10, 12.3, 7.1.1⁷⁰

strategie, -e, fem., strategická hra; ST; 11.13, 12.1, 7.1.6

střílečka, -y, fem., pojmenování pro akční hru; ST; 11.13, 12.1, 7.2.3

superpařba, -y, fem., kladné hodnocení počítačové hry; HO; viz bombastická hra, paranský bonbónek; 11.15, 12.1, 7.2.1

surrendnout, dok., vzdát se; ST; 11.10, 12.3, 7.1.1

šortkat, -u, mi., klávesová zkratka; z angl. shortcut; HO; 11.15; 12.1, 7.2.5⁷¹

T

Téesko, -a, mi., TeamSpeak – komunikační program; ST; 11.12, 12.1, 7.1.4⁷²

tier, -u, mi., úroveň hráče ve hře; část hry; úkol ve hře; ST; viz level; 11.5, 12.1, 7.2.5

to se mi líbí, hodnotit pomocí značek ve tvaru pěsti se zdviženým palcem; P; viz dávat palec, lajkovat; 11.10⁷³

top, -u, mi., linie, na které stojí top laner, toper; ST; 11.7, 12.1, 7.1.6

toper, -a, ma., hrdina hry League of Legends, jehož úkolem je sbírat zkušenosti; ST; 11.4, 12.1, 7.1.6

turn-based hra, neskl., -y, fem., tahová hra; HO; 11.13

týmová bitva, -y, fem., druhá fáze boje ve hře League of Legends; v originále teamfight; P; 11.5

V

vlastní hra, -y, fem., mód hry League of Legends, ve kterém si hráči sami tvoří vlastní hru; v originále custom game; P; 11.14

⁷⁰ Ve hře War Thunder je tato funkce určena především lehkým bojovým vozidlům.

⁷¹ Slouží k zadávání cheatu.

⁷² Tento program užívají převážně hráči počítačových her.

⁷³ Na sociálních sítích Facebook, Twitter a Instagram lze hodnotit pouze kladně - palcem zdviženým nahoru (Instagram má tuto funkci značenou modrým srdíčkem). YouTube nabízí i hodnocení záporné - palec směřuje dolů.

W

warda, -y, fem., předmět ve hře League of Legends, který dle svého charakteru odhalí část mapy či nepřátelské předměty; ST; 11.7, 12.1, 7.2.5

webka, -y, fem., webová kamera; ST; 11.8, 12.1, 7.1.6

WoT, neskl., počítačová hra World of Tanks; P; viz WoTko; 11.1, 7.1.4

WoTko, -a, mi., počítačová hra World of Tanks; ST; viz WoT; 11.1, 12.1, 7.1.1

WoW, neskl., počítačová hra World of Warcraft; P; viz WoWko; 11.1, 7.1.4

WoWko, -a, mi., počítačová hra World of Warcraft; ST; viz WoW; 11.1, 12.1, 7.1.1

WT, neskl., počítačová hra War Thunder; P; 11.1, 7.1.3

Z

zacampaný, schovaný; ST; 11.15, 12.2, 7.1.1

zalogovaný, zaregistrovaný do hry nebo na sociální síti; 11.15, 12.2, 7.1.1

zlatý orel, -a, ma., platidlo ve hře War Thunder; P; 11.6

ZÁVĚR

Hlavním cílem této bakalářské práce bylo zmapovat aktuální podobu mluvy hráčů počítačových her a uživatelů sociálních sítí, kterou lze popsat jako nestálou a rychle se vyvíjející. Jazykové výrazy v této oblasti se vyznačují především svou vysokou variabilitou a proměnlivostí, proto bylo důležité shromáždit dostatečné množství jazykového materiálu, na jehož základě bychom mohli aktuální stav mluvy charakterizovat.

V teoretické části práce jsme čtenáře seznámili se stratifikací českého národního jazyka. Při popisu jednotlivých jazykových útvarů jsme kladli důraz především na vymezení základních pojmů souvisejících se sociolektem. V dalších oddílech jsme představili prostředí počítačových her i sociálních sítí společně s jejich historickým zakotvením ve společnosti. V kontextu s charakteristikou této oblasti jsme další kapitoly věnovali specifické sociální skupině hackerů a anglicismům v dané mluvě. Teoretickou část jsme uzavřeli problematikou vzniku sociolektismů.

Praktickou část jsme věnovali podrobné analýze shromážděného jazykového materiálu. Nejprve jsme se pokusili v kapitole 10 popsat mluvu počítačových hráčů a uživatelů sociálních sítí obecně. Zaměřili jsme se především na charakteristiku mluvy z různých jazykových rovin. V rovině hláskoslovné jsme jako nejproduktivnější změny zaznamenali diftongizaci *i>ej* (*čtvrtek* rok), krácení samohlásek (*není, přiznávám*), zjednodušování skupin hlásek i souhlásek (*ňáký, vlasně*), protetické *v* (*vona*) a zánik *j* (*sem*). V rovině morfologické jsme si všimli vypouštění koncového vokálu (*skládaj*), unifikace koncovek v plurálu adjektiv (*jiný lidi*), unifikace koncovky *-ma* v instrumentálu plurálu (*dalšíma hráčema*) a používání hovorových tvarů (*sleduju*). Syntaktickou rovinu charakterizují elipsy (*Jo, jasně.*) a apoziopse (*Jak to popsat...*). V rovině lexikální si všímáme expresivity, vulgarismů, termínů a interslangových slov (*prachy, blbým, dragon, chatovat*). Celkově lze tyto jevy charakterizovat jako prvky obecné češtiny.

Následující oddíl praktické části jsme věnovali sociolektismům, vyskytujícím se v mluvě dané skupiny uživatelů. V souvislosti s jeho sběrem jsme do prvních kapitol záměrně zařadili charakteristiky jednotlivých počítačových her a sociálních sítí včetně

informací o historii, která mapuje původ jejich názvů. V této části jsme excerpovali 41 sociolektismů, které staly součástí celkem 140 analyzovaných lexikálních jednotek v následujícím slovníčku sociolektismů. 61 výrazů z jazykového materiálu jsme získali vlastním sběrem prováděným polostrukturovanými rozhovory a zbylých 31 položek jsme vybrali z článku Jany Hoffmannové *Pařani a Gamesy (Pokus o charakteristiku počítačového diskurzu)*.⁷⁴

V prvním kroku analýzy jsme se shromážděné výrazy roztřídili z hlediska jejich sémantického významu do 15 kategorií: názvy počítačových her, názvy sociálních sítí, názvy osob v prostředí počítačových her a sociálních sítí, názvy počítačových postav, názvy dílčích částí počítačových her, názvy platidel a herních bodů v počítačových hrách, názvy předmětů budov a míst v počítačových hrách, názvy počítačového příslušenství, názvy skupin hráčů v počítačových hrách, názvy činností v počítačových hrách, názvy činností na sociálních sítích, názvy komunikačních sítí, názvy druhů a žánrů počítačových her, názvy herních módů počítačových her a jako poslední jsme samostatně vymezili kategorii, kam řadíme sociolektismy, které se z hlediska své specifčnosti obtížně zařazují. Ze sémantické analýzy jsme vyvodili tyto závěry: Nejpočetnější skupiny tvoří názvy druhů a žánrů počítačových her (24)⁷⁵, např. *adventura*, *erpégéčko*, a výrazy, které nelze jednoznačně zařadit (21), např. *hledáček*, *selfie*. Naopak nejméně zastoupené jsou názvy sociálních sítí (*Fejs*, *Instáč*) a názvy skupin hráčů v počítačových hrách (*platoon*, *guilda*). Z těchto výsledků vyplývá, že herní průmysl nabízí společnosti opravdu široký repertoár her, ze kterých si lze vybírat. Dále tyto informace potvrzují naše předešlé tvrzení o tom, že počítačové prostředí využívá specifických jazykových výrazů.

V dalších kapitolách jsme jazykový materiál podrobili analýze z hlediska slovnědruhové příslušnosti. Nejčetnější zastoupení mají substantiva (71), např. *appka*, *báze*. Dále následují verba (10), např. *dělat scouta*, *pařit*, poté adjektiva (4), např. *zacampovaný*, *multiplayereový*, a zaznamenali jsme také jedno adverbium (*cool*), které lze ovšem na základě kontextů řadit i k jiným slovním druhům, k substantivům i k adjektivům. Zbylých 54 položek tvoří frazeologismy (45), např. *bombastická hra*, *nadupaná mašina*, a zkratky (9), např. *AB*, *SB*, u kterých jsme slovnědruhovou příslušnost

⁷⁴ HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. Naše řeč. 1998, roč. 81, 23.

⁷⁵ Čísla v závorkách označují počet položek.

neurčovali. Díky výsledkům z této analýzy můžeme potvrdit rovnou dvě základní hypotézy – většina sociolektismů jsou substantiva (71 z 86) a počet jednoslovných pojmenování (105) převyšuje počet víceslovných (45).

Třetím krokem analýzy bylo třídění sociolektismů podle způsobu jejich tvoření. Po důkladném prozkoumání všech výrazů jsme došli k následujícím výsledkům: Častěji se uplatňují transformační postupy (65) než postupy transpoziční. Dominantním způsobem tvoření je derivace (30), již byly utvořeny především názvy dějů (*banování, oddžamputí, paření*), prostředků (*doomovka, gamesa, hledáček*) a osob (*pařan, gamesník*). U slovtvorných způsobů se dále s vysokou frekvencí uplatňuje zkracování (14), např. *RPG, AB*, a mechanické krácení (14), např. *erpégéčko, ememóčko*. Zaregistrovali jsme také pět příkladů univerbizace (*top, toper*) a dva příklady kompozice (*datadisk, superpařba*).

V rámci transpozice je velmi těžké odlišit jednotlivé postupy, neboť řada výrazů pochází z cizího jazyka a při jejich začleňování do systému češtiny může dojít k posunu významů. Jako nejčastější transpoziční postup jsme zaznamenali přejímání z cizích jazyků (24), např. *runa, Horda*. Vzhledem k tomu, že všechna přejatá slova pocházela z angličtiny, potvrzujeme i poslední stanovenou hypotézu z kapitoly č. 2. Jako další transpoziční postup uvádíme metonymii (10), např. *bludiště, pirát*, dále kalky (6), např. *bojiště, drak*, a synekdochu (*střílečka*).

Jedná o mluvu velmi proměnlivou, bylo by proto v budoucnu podle mého názoru přínosné v analýze pokračovat a srovnat ji s touto. Pro zachycení většího množství sociolektismů by bylo jistě výhodné zaměřit se především na rozdílné počítačové hry, které nabízejí širší okruh užívaného výraziva. V úvahu připadá i porovnání mluvy hráčů počítačových her a uživatelů sociálních sítí s mluvou jejich vývojářů.

RESUMÉ

The main goal of this study was to collect sufficient lingual samples and to chart the current form of language. Study is divided into theoretical and Analytical part.

The theoretical part introduce the stratification of the Czech national language. It also contains the computer game players and social network users language and their environment. Analytical part analyzes the linguistic material from several aspects. It also includes a glossary of selected sociolectism.

SEZNAM LITERATURY

518, Vladimír a Karel VESELÝ. *Kmeny: [současné městské subkultury]*. 1. vyd. V Praze: Bigg Boss & Yinachi, 2011. ISBN 978-80-903973-2-3.

ADMIN. Historie sociálních sítí. *Sociální sítě*. [online]. 13.11.2014 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <http://www.socialnisite.estranky.cz/clanky/historie-socialnich-siti.html>

ADMIN. Sociální sítě a jejich vývoj – pohled do historie. *Objevit.cz*. [online]. 5.3.2013 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <http://objevit.cz/socialni-site-vyvoj-pohled-do-historie-t22280>.

ADMIN. WoD netáhne, Blizzard přišel o 3 miliony předplatitelů. *WoW maniak*. [online]. 5.6.2015 [cit. 2016-03-20]. Dostupné z: <http://wowmaniak.eu/wod-netahne-blizzard-prisel-o-3-miliony-predplatitelu/>.

ADMIN. WoW vstoupilo do herní síně slávy. *WoW maniak*. [online]. 1.5.2015 [cit. 2016-03-20]. Dostupné z: <http://wowmaniak.eu/wow-vstoupilo-do-videoherni-sine-slavy/>

ADMIN. Youtube Red, proč vznikl a co to je?. *IT-now.cz: Novinky a rady ze světa IT*. [online]. 21.11.2015 [cit. 2016-03-19]. Dostupné z: <http://it-now.cz/youtube-red-proc-vznikl-a-co-je/>.

BEDNÁŘ, Vojtěch. 10 zajímavostí, které nejspíš nevíte o YouTube. *tyinternety.cz*. [online]. 20.2.2011 [cit. 2016-03-19]. Dostupné z: <http://www.tyinternety.cz/socialni-site/10-zajimavosti-ktere-nejspis-nevite-o-youtube/>.

BEDNÁŘ, Vojtěch. YouTube se mění v sociální síť. *tyinternety.cz*. [online]. 2.2.2016 [cit. 2016-03-19]. Dostupné z: <http://www.tyinternety.cz/socialni-site/youtube-se-meni-v-socialni-sit/>.

BĚLIČ, Jaromír. *Přehled nářečí českého jazyka*. Praha: Univerzita Karlova, 1988.

BELLATRIX. Historie. *WoWfan: Official Czech and Slovak fansite*. [online]. 15.10.2011 [cit. 2016-03-20]. Dostupné z: <http://wowfan.tiscali.cz/clanky/historie-warcraftu-ii/1/>.

BLINKA, Lukáš a kolektiv. *Online závislosti*. Vydání 1. Praha: Garda Publishing, a. s., 2015. ISBN 978-80-247-5311-9.

BRABEC, Andrej. Rozhovor o World of Tanks: tvrdili nám, že zkrachujeme. *iDnes.cz*. [online]. 26.6.2013 [cit. 2016-03-20]. Dostupné z:http://bonusweb.idnes.cz/wargaming-rozhovor-world-of-tanks-d5m-Magazin.aspx?c=A130618_115615_bw-magazin_anb.

Často kladené dotazy. *World of Tanks*. [online]. ©2016 [cit. 2016-03-20]. Dostupné z:http://worldoftanks.eu/cs/content/guide/general/frequently_asked_questions/#a24.

ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. *Současná stylistika*. Vyd. 1. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008. ISBN 978-80-7106-961-4.

ČERVENÁ, Vlasta, DANEŠ, František a Josef FILIPEC (eds.). *Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1978.

ČMELÍK, Martin. Kdo je to Hacker?. *Security-Portal: we separate geeks from kiddies*. [online]. 27.2.2005 [cit. 2016-03-26]. Dostupné z:<http://www.security-portal.cz/clanky/kdo-je-hacker>.

DANEŠ, František. *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0617-6.

DAVID, Jaroslav. Blondacekhodonin a slecinka.z.hk: Toponymum v nicku. *Acta Oonomstica*. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, 2006. ISBN 80-86496-34-1.

DERK. Co je to League of Legends?. *TryHard: Vaše herní komunita*. [online]. 24.11.2012 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://www.tryhard.cz/clanky/401-co-je-to-league-of-legends>.

- DUFKOVÁ, Aneta. Twitter rozšíří limit tweetu na 10 000 znaků. *Objevit.cz*. [online]. 8.1.2016 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <http://objevit.cz/twitter-rozsiri-limit-tweetu-na-10-000-znaku-t165955>.
- Facebook. *Facebook.com*. [online]. @2016 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: https://www.facebook.com/facebook/info?tab=page_info
- František, papež. *Jednou větou: @Twitter / papež František*. 1. vyd. Praha: Paulínky, 2014. ISBN 978-80-7450-117-3.
- GAIJIN ENTERTAINMENT. About. *Gaijin Entertainment*. [online]. @2015 [cit. 2016-03-21]. Dostupné z: <http://gaijinent.com/en/about/>.
- GREPL, Miroslav, KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Zdenka RUSÍNOVÁ (eds.). *Příruční mluvnice češtiny*. Vyd 2., opr. [i.e. 3. vyd.]. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008. ISBN 978-80-7106-980-5.
- HANDL, Jan. Proč Twitter neláká mládež?. *Lupa.cz: Server o českém internetu*. [online]. 2.9.2009 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <http://www.lupa.cz/clanky/proc-twitter-nelaka-mladez/>.
- HAVRÁNEK, Bohuslav. Na závěr dvouleté diskuse o obecné a hovorové češtině. *Slovo a slovesnost*. 1963, 24, 254. ISSN 0037-7031.
- HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. *Naše řeč*. 1998, roč. 81, 23.
- HUBÁČEK, Jaroslav. K současnému stavu zkoumání sociolektů. In: *Sborník přednášek z 8. konference o slangu a argotu konané v Plzni ve dnech 26. – 27. února 2008*, Pedagogická fakulta ZČU, Plzeň, 2008. ISBN 978-80-7043-764-3.
- HUBÁČEK, Jaroslav. *Čeština pro učitele*. Vyd. 4., upr. Odry: Vade Mecum Bohemiae, 2010. ISBN 978-80-86041-37-7.
- HUBÁČEK, Jaroslav. *Malý slovník českých slangů*. 1. vyd. Ostrava: Profil, 1988.

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

HUGO, Jan (ed.). *Slovník nespisovné češtiny: argot, slangy a obecná mluva od nejstarších dob po současnost: historie a původ slov*. Praha: Maxdorf, 2006. ISBN 80-7345-086-0.

CHLOUPEK, Jan. *Aspekty dialektu*. 1. vyd. Brno: Univerzita J.E. Purkyně, 1971.

Instagram. About Us. *Instagram*. [online]. @2016 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/about/us/>.

JEDLIČKA, Alois. *Spisovný jazyk v současné komunikaci*. Praha: Universita Karlova, 1974. Acta Universitatis Carolinae, 49 (1974).

KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ (eds.). *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. ISBN 80-7106484-X.

KRČMOVÁ, Marie. Termín obecná čeština a různost jeho chápání. In: Hladká, Z. - Karlík, P. (eds.), *Čeština - univerzália a specifika 2*. MU: Brno 2000, s. 63 - 77.

KULHÁNKOVÁ, Hana a Jakub ČAMEK. *Fenomén facebook*. 1. vyd. Kladno: BigOak, 2010. ISBN 978-80-904764-0-0.

LUMÍR, Klimeš. *Slovník cizích slov*. 8. vydání, v SPN, a. s., vydání 3. - rozšířené a doplněné. Praha: SPN – pedagogické nakladatelství, akciová společnost, 2010. ISBN 978-80-7235-446-7.

Návod pro nováčky. *League of Legends: CZ/SK Fanpage*. [online]. @2016 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://www.lol-sk-cz.eu/navod.php>.

Nejnavštěvovanější sociální síť. *Podnikátor: Pomůže Vám v podnikání*. [online]. 25.11.2015 [cit. 2016-03-25]. Dostupné z: <http://www.podnikator.cz/doporucene-clanky/n:16251/Nejnavsteovanejsi-socialni-site>.

O hře. *War Thunder*. [online]. @.2016 [cit. 2016-03-21]. Dostupné z: <http://warthunder.com/cz/game/about>.

O World of Tanks. *World of Tanks*. [online]. @ 2016 [cit. 2016-03-20]. Dostupné z: <http://worldoftanks.eu/cs/content/guide/general/>.

O YouTube. *YouTube*. [online]. @2016 [cit. 2016-03-19]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/yt/about/cs/>.

PROKŮPEK, Václav. Historie, výhody a nevýhody sociální sítě Twitter. *vaclavprokupek: Média, lidé, společnost, ekonomika, energetika a ekologie*. [online]. 21.5.2012 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <http://vaclavprokupek.eblog.cz/historie-vyhody-a-nevyhody-socialni-site-twitter>.

Prvky hry. *War Thunder*. [online]. @2016 [cit. 2016-03-21]. Dostupné z: <http://warthunder.com/cz/game/features>.

SITA. Twitter pripomína viac spravodajstvo než sociálnu sieť. *Živé.sk: Média, lidé, společnost, ekonomika, energetika a ekologie*. [online]. 3.5.2010 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <http://www.zive.sk/clanok/44800/twitter-pripomina-viac-spravodajstvo-nez-socialnu-siet>.

Statistiky. *YouTube*. [online]. @2016 [cit. 2016-03-19]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/yt/press/cs/statistics.html>.

SUK, Jaroslav. *Několik slangových slovníků*. Praha: Inverze, 1993. ISBN 80-900632-9-2.

ŠINDLEROVÁ, Hana. Anglicismy v počítačovém slangu. *Jazyky v kontaktu - jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor: sborník příspěvků ze 4. mezinárodní konference Setkání mladých lingvistů, konané na Filozofické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci ve dnech 12.14. května 2003*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005, s. 305-311.

ŠOREJSOVÁ, Petra, Tereza Mallátová. Historie počítačových her v letech 1991 – 2005. *GJK*. [online]. @2012 [cit. 2016-03-23]. Dostupné z: http://178.248.252.60/~xsorp01/historie_her.php.

ŠVÁRA, Ondřej. *Videohry: Historie virtuální zábavy: Třičtvrtě století počítačových her a videoher* [online]. 2013. Nové Město na Moravě: Databook Publishing, 2013 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <http://www.databook.cz/data/6/f/1360057966.videohry-historie-virtualni-zabavy-ondrej-svara-ukazka.pdf>.

Twitter. *Twitter usage*. [online]. @2016 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: <https://about.twitter.com/company>.

VONDRÁČEK, Miloslav. Argot – funkční vymezení. In: *Sborník přednášek z 8. konference o slangu a argotu konané v Plzni ve dnech 26. – 27. února 2008*, Pedagogická fakulta ZČU, Plzeň, 2008. ISBN 978-80-7043-764-3.

What is League of Legends?. *League of Legends*. [online]. @2016 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://gameinfo.eune.leagueoflegends.com/en/game-info/get-started/what-is-lol/>.

WIKIPEDIE. Dějiny počítačových her a video her. *Wikipede: Otevřená encyklopedie*. [online]. 25.2.2016 [cit. 2016-03-23]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch_her_a_videoher.

WIKIPEDIE. Sociální síť. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie*. [online]. 3.3.2016 [cit. 2016-03-18]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Soci%C3%A1ln%C3%AD_s%C3%AD%C5%A5.

PŘÍLOHY**PŘÍLOHA Č. 1****Hráč vystupující pod přezdívkou ParoH (23 let, policista)**

<0> k čemu nejčastěji využíváš počítač?

<1> hlavně na hry a pak asi jako každý – kvůli netu, práci a tak.

<0> jaké hry nejčastěji hraješ?

<1> nejčastěji hraju sportovní hry, vesměs fotbal, ale posledních pár let sem se soustředil jakoby na střílečky a v uvozovkách nejvíc na hru League of legends.

<0> jak dlouho ji už hraješ?

<1> čtvrtý rok. no, spíš vlastně čtvrtou sezónu, teď běží pátá a já to hraju od druhý.

<0> můžeš mi ty sezóny nějak vysvětlit?

<1> jo. sezona začíná vždycky na začátku roku a je završená šampionátem, jakoby mistrovstvím světa a pak začíná zase další sezóna.

<0> aha. a hraješ tuto hru denně?

<1> no, hraju to vesměs denně tak určitě dvě hodiny nejmíň, to jo. ale byly i doby, kdy sem vůbec nehrál. nehrál sem to třeba půl roku, ale i za tak krátkou dobu se z toho stala, dá se říct, jiná hra. sou tam různé patche, ta hra dostala jiné nádechy a je to jako kdybych začal v podstatě od znova.

<0> takže se ta hra pořád vyvíjí?

<1> jo. kdybys to viděla od té první sezóny, jak se ta hra posunula graficky, hratelně ...: teď je to prostě nesrovnatelný.

<0> musíš kvůli tomu i vylepšovat svůj počítač?

<1> jo, protože je to pořád náročnější, zvlášť v dobách, kdy to hraješ, jako já, dvanáct hodin denně. hahaha

<0> dvanáct hodin denně? nepřijde ti to už jako závislost?

<1> no, je to závislost. bejval sem závislák na LoLku, teď třeba možná ne, ale určitě sem bejval.

<0> musel jsi do toho investovat i své peníze? je ta hra placená?

<1> všude na netu, i přímo v tom loggovacím screenu, se uvádí free to play, ale vona to je i není pravda. zaregistruješ se, všechno se to tváří, že je to zadarmo, ale pak postupem času si kupuješ různé skiny na ty svoje championy, skiny na wardy, runy a to už stojí najednou peníze, že jo. některý ty skiny stojí v přepočtu i čtyry tisíce. Sou tam i zvláštní skiny na ty postavy, kdy jeden balíček stojí třeba pět tisíc erpé. sou totiž erpéčka a ípéčka. erpéčka jsou

riot points a ípé jsou influence points. ty erpěčka právě platíš, což je na přepočít několik tisíc korun jen za jeden obrázek na postavu. nemusíš si to kupovat, ale ta hra tě tak stáhne, že si to prostě koupíš.

<0> popíšeš mi trochu tu hru, abych pochopila, proč tě tak baví?

<1> ta hra spočívá v tom, že na jedné straně je pět hráčů a na druhé straně je taky pět hráčů. když do té hry přijdeš, tak buď hraješ sám, nebo s jedním kamarádem, a nebo pak máš ty ranked týmy, kde musíš mít pětičlenný tým. přihlásíš se do hry a začneš s banováním championů. na každé straně zabanuje ten tým tři championy a ty se ve hře neobjevíš. momentálně je v té hře asi sto čtrnáct nebo sto patnáct těch championů. ta hra je rozdělena na top, jungle a bot lane. ten na bot lane je ad carry a support. Úkolem topera je získávat zkušenosti, aby v team fightu vydržel co nejvíce. jungler sbírá buffy a jeho nejhlavnějším úkolem je dragon a baron. teď je drak uzpůsoben tak, že máš na něj pět levelů, a když ho zabiješ, tak máš třeba rychlejší ničení věží a podobně.

<0> takže drak ti vlastně šetří peníze, protože když ho zabiješ, tak jsi automaticky nějak vylepšený a nemusíš si za to platit.

<1> jo, přesně tak. momentálně je vlastně v té hře drak nejdůležitější. proto je taky důležitý, jak ten jungler toho draka zabije.

<0> a když někdo zabije tebe, tak pro tebe hra končí?

<1> ne. znovu se obnovíš. máš dvě strany a každá má svou lajnu. jak to popsat ...: prostě úkolem toho týmu je dobýt ten nepřátelský Nexus. Na cestě k tomu Nexusu mu stojí pět věží. jedna je na topu, druhá na supportu a tak dále.

<0> takže ty věže jdou za sebou od lehčího k těžšímu?

<1> jo a to až k tomu Nexusu, kterej musíš zničit, abys tu hru vyhrál. prostě kdo ho zničí dřív, ten vyhrál. když ale víš, že je ta hra předem prohraná, tak jí můžeš surrendnout. to je asi tak nějak hodně ve zkratce všechno.

<0> tak já ti moc děkuji za rozhovor a přeji ti mnoho zničených Nexusů a dobrých skinů.

<1> díky.

PŘÍLOHA Č. 2

Hráč vystupující pod přezdívkou Slizkej_Slimák (26 let, svářeč)

<0> jaké hry nejčastěji hraješ?

<1> nejčastěji hraju asi War Thunder.

<0> to vůbec neznám. můžeš mi to trochu přiblížit?

<1> je to hra z druhé světové války. můžeš si tam vybrat, že hraješ tanky anebo lítáš za letadla, to je jenom na tobě.

<0> a to si vybíráš při každé nové hře nebo si to zvolíš na začátku a pak už to nelze měnit?

<1> né, to si můžeš přepnout takovým tlačítkem a tam se ti zobrazí letadla nebo tanky.

<0> a jaký je tvůj cíl v této hře?

<1> jde o to, že se tam vlastně hraje jako šestnáct proti šestnácti, tak to je. je to online hra, takže tam fakt hrajou reálný lidi a ty se prostě navzájem ničí. takže jim třeba obsadíš základnu nebo je zničíš všechny. na začátku si vybereš národ, za jakéj budeš hrát, zkoumáš tu vývojovou větev a tak. začínáš na blbym tanku a prostě jedeš k těm lepším tankům. můžeš hrát za těžký tanky, střední tanky nebo lehký tanky. je tam asi deset map a ty se tak mezi sebou střídaj.

<0> je ta hra nějak zpoplatněná?

<1> ne, není, je to celý zdarma. ale nedávno jsem viděl nějaký dokument, jak na tom vydělávají. lidi jsou totiž hrozně blbí a chtěj ve všem bejt dobrý, tak si samozřejmě za svý reálný prachy kupujou lepší munici a tak. ale jestli ti stačí to, co máš, tak za to prostě nic neplatíš.

<0> a v tom týmu těch šestnácti lidí se nějakým způsobem domlouváte na strategii?

<1> no, většinou hraješ s úplnýma dementama, se kterýma se prostě nedá domluvit! ale jako jde tam založit chat, kde se s nima domluvíš, ale nesmí to bejt negramoti, který si stejně jednou kam chtěj. prostě hele, každej má v tý hře nějakou funkci a kdo to nepochopil, tak ať to sakra nehraje! prostě odstřelovač tanku se nemůže srát někam dopředu, protože prostě nemá dobrý štíty, ale zas má dobrý dělo. ten má bejt prostě někde zacampanej, schovanej. lehký tanky zase dělaj scouta, spotujou je na mapě, ty nepřátele. prostě každej má svojí funkci.

<0> jak dlouho trvá jedna taková bitva?

<1> to je individuální. někdy třeba jen pět minut, když hraješ právě s dementama. jindy to zas může trvat patnáct minut.

<0> jak často to hraješ?

<1> no, já vlastně nějak nemam kamarády, takže to hraju celkem často. dalo by se říct, že každej den.

<0> tak to už musíš být na listině těch nejlepších, ne?

<1> né, to jsou zas úplně jiný borci. já si to hraju jen jako pro sebe, protože mě to prostě baví.

<0> a hraješ taky někdy za to letadlo?

<1> jo, jako taky, dokonce jsem si kvůli tomu koupil joystick. to jsem vlastně teda taky dement, protože sem kvůli tomu utratil své prachy. hahaha

<0> a nemyslíš si, že tě to třeba někdy přestane bavit? je tam jen deset map, většinou blbci, jak říkáš a tak.

<1> jde hlavně o ty lidi a pak taky o štěstí. každá hra je jiná, i když je na stejný mapě. taky si pořád vylepšuješ svůj tank, takže ne, nemyslím si, že by mě to přestalo bavit.

<0> a za co si ten tank vylepšuješ?

<1> za zkušenosti, který získáváš za ty bitvy. postupem času se ti zlepšuje hlavně posádka. potom už třeba můžeš bejt mistr v ovladatelnosti a tak. ale ty lidi, který si to kupují, tohle mít nikdy nebudou. sice maj nelepší vybavení, ale vlastní zkušenosti žádný, takže hrajou s nejlepším tankem pořád jako v úrovni prvního tieru.

<0> jo, to je logické. moc ti děkuju za rozhovor a přeju spousty úspěšných bitev!

<1> jo, já taky dík.

PŘÍLOHA Č. 3

Hráč vystupující pod přezdívkou Hofi001 (23 let, student)

<0> ahoj, mohu tě poprosit krátký rozhovor týkající se počítačových her?

<1> ahoj, můžeš.

<0> hraješ nějakou počítačovou hru?

<1> jo, hraju jich víc.

<0> a jaké to jsou?

<1> no, hlavně hraju onlinovky.

<0> a konkrétně?

<1> tak hlavně World of Tanks, pak World of Warplanes a ještě browser hry jako Divoký kmeny nebo Tribal wars a tak podobně.

<0> hraješ denně?

<1> to naštěstí ne! (smích)

<0> je nějaká z těch her placená?

<1> jako myslíš, jestli platím za to, abych jí mohl hrát?

<0> přesně tak.

<1> tak to ne. ani jedna z těch, co hraju není placená. jako můžeš nějaké prachy investovat do goldů, ale to není podmínka.

<0> aha. a můžeš mi nějakou z těch her popsat? v čem spočívá?

<1> tak nejradši hraju to WoTko a tam de o to, že společně s dalšíma hráčema musíš zničit nepřátelskej tým nebo capovat bázi.

<0> a když toho společně dosáhnete, tak hra končí?

<1> no, celá ta hra ne, to končí jen ta určitá bitva. za tu získáš nějaký expy a kredity. pak si za to nakoupíš lepší výbavu nebo jinej tank a deš do další bitvy.

<0> a jak se s ostatními hráči domlouváš na strategii?

<1> spousta nerdů používá Tésko, ale těm obyčejnějším stačí herní chat, nebo můžeš využít i interní hlasovej komunikátor. ten komunikátor ale funguje jenom mezi hráčema v platoonu.

<0> a ty konkrétně používáš co?

<1> ten herní chat. ale když hraju s nějakym kámošem v tom platoonu, tak zas používám ten interní komunikátor. TeamSpeak nikdy.

<0> a v těch hrách vystupuješ pod svým vlastním jménem nebo pod přezdívkou?

<1> já jedu výhradně pod přezdívkama. a v každý hře mám jinou.

<0> a z jakého důvodu?

<1> tak hlavně kvůli bezpečnosti. vlastně i samotný registrace na hry dělám přes mail, kterej jsem si založil jen pro tyhle účely. a vlastně to de ruku v ruce i se soukromím.

<0> dokázal by ses bez hraní obejít?

<1> určitě dokázal, ale není důvod.

<0> mockrát ti děkuju za rozhovor!

<1> není za co.

PŘÍLOHA Č. 4

Hráč vystupující pod přezdívkou Almy (24 let, pracovník ve skladu)

<0> jaké hry nejčastěji hraješ?

<1> tak nejvíc asi erpégé, pak sportovní simulace a strategie.

<0> můžeš být konkrétnější?

<1> jasně. World of Warcraft, FIFA, Civillization a tak. samozřejmě je to toho víc, tohle je jen takovej průřez.

<0> chápu a kolik hodin týdně přibližně trávíš hraním těchto her?

<1> to je dost nepravidelný. někdy u toho dřepim celej den, přibližně pět hodin, a jindy se k tomu za celej týden ani nedostanu.

<0> a myslíš, že se dá v tvém případě mluvit o závislosti na počítačových hrách?

<1> ne. já hraju i play station a to nejsou písí hry. ale závislej určitě nejsem, jsou i horší případy. vlastně si ani neumim závislost představit, to snad ani nejde.

<0> je nějaká z těch her, které hraješ, placená?

<1> ano, všechny. nejsem pirát. hahaha

<0> a na kolik to přibližně vyjde?

<1> tak za WoWko platim přibližně dvě stě padesát každý měsíc, samozřejmě záleží na kurzu, ale teď to mam momentálně zrušený. jinak si kupuju hry ve slevách na Steamu, kde koupíš hru za pět euro a míň.

<0> předpokládám, že k tomu hraní potřebuješ nějakou přezdívku, jaká je ta tvoje?

<1> potřebuješ nick účtu, ostatně jako všude, a pak si pojmenováváš každéj charakter zvlášť.

<0> a pod jakým nickem vystupuješ?

<1> Almy, ale mám i spoustu dalších nicků.

<0> vysvětlil bys mi prosím, v čem vlastně hra World of Warcraft spočívá?

<1> tak jo. je to velká hra, takže tam může mít každý svůj vlastní cíl, proč to hraje, ale hlavní linka je taková, že tam máš raidy a tam jsou bossové a tak dál. na ty musíš složit určitéj počet lidí různých povolání a rolí a pokořit všechny bosse. ty lidi se skládaj z guildy. to je něco jako klan. ty nejlepší guildy mezi sebou závodí, kdo zabije všechny bosse co nejdřív a na nejtěžší obtížnost.

<0> a když zabiješ všechny bosse, tak hra končí?

<1> ne, je to nekonečný, máš tam spoustu jinejch činností, co můžeš dělat. můžeš bojovat v arénách proti ostatním hráčům, a když zabiješ všechny bosse, tak se po týdnu zas resetujou a ty můžeš jít znova. nebo spíš musíš, protože z bossů padá gear jako jsou třeba zbraně nebo brnění. no, a to je vlastně hlavní motto tý hry, shánět furt lepší equip.

<0> a ty klany mají nějaké své speciální stránky?

<1> jo, většina lepších guild má web, ale domlouvaj se ve hře, maj tam speciální guilda chat a hlavně se domlouvaj na teamspeaku.

<0> takže tam se sejdete a domluvíte se na tom, v kolik a kdy budete hrát?

<1> každá guilda má určitéj program na raidování. přímo ve hře je zabudovanej kalendář s událostma. takový ten lepší průměr guildy chodí raidovat třeba třikrát týdně.

<0> jak dlouho vlastně tuhle hru hraješ?

<1> myslim, že od devátý třídy, ale s přestávkama. nehraju to v kuse. s tím, že jsem to třeba mezi tím nehrál rok je to asi šest nebo sedm let.

<0> a když teď vezmeš v úvahu, že to hraješ už tolik let a někdy i pět hodin denně, nebereš

to jako ztrátu času?

<1> ne. to samý můžeš říct i o tom, že třeba koukáš na film nebo jdeš na fotbal. je to prostě činnost a koníček jako každej jinej. navíc, já nejsem asociál a vždycky dam přednost kamarádům před hrou. (smích)

<0> je třeba něco konkrétního, co ti tahle hra dala?

<1> umím díky tomu líp anglicky, ale spoustu lidí si tak třeba najde i kamarády, no. hahaha taky jsem si díky tomu přečetl knížky, který rozšiřujou příběh hry. hlavně mi dala hodiny a hodiny zábavy. A nervů! hahaha

<0> když už jsme tedy u toho rozšiřování - dnešní doba jde hodně kupředu, dá se to říct i o téhle hře? třeba jestli se výrazným způsobem za ta léta něco změnilo.

<1> změnilo se skoro všechno. přidávají se do hry díky datadiskům nový raidy, lokace, povolání a tak. Před pěti lety se hrálo za moje povolání úplně jinak než teď.

<0> a osobně to cítíš jak? je to změna k lepšímu?

<1> podle mě jo, ale existuje spousta lidí, kterým se to nelíbí. ale bez změn už by to dávno nikdo nehrál.

<0> myslíš, že to kvůli těm změnám někdo přestal i hrát?

<1> spousta jo, ale zase jich spousta začala. při největší slávě hrálo WoW kolem dvanácti milionů lidí, teď je to kolem osmi milionů.

<0> musel jsi postupem času kvůli WoW nějak upravovat svůj počítač?

<1> jasně. ta hra je s každým datadiskem náročnější na hardware. koupil sem si novou grafickou kartu před třemi lety a už mi nestačí. teda, ne speciálně kvůli WoW, ale obecně.

<0> tak ti moc děkuji za tvůj čas a rozhovor. přeji ti co nejvíc úspěchů v raidech!

<1> díky. není vůbec za co.

PŘÍLOHA Č. 5

Kateřina D. (22 let, studentka)

<0> ráda bych s tebou udělala malý rozhovor o sociálních sítích. Půjde to?

<1> jo, asi jo.

<0> takže, používáš nějakou sociální síť?

<1> jo, Facebook.

<0> můžeš mi nějak popsat, o čem Facebook je?

<1> no, to bude těžký, říct to takhle ve zkratce.

<0> zkus to. nemusíš ve zkratce.

<1> tak je to sociální síť, kde si můžeš přidávat různý lidi a pak je mít v přátelích. můžeš si s nima psát, nebo se dívat na jejich fotky. vlastně pořád vidíš, co je u nich novýho, i když s nima nejsi nijak v kontaktu. a to samý vlastně i oni o tobě. dál se tam daj třeba hrát různý hry, nebo můžeš soutěžit. lakuješ stránky, který tě zajímaj. třeba, když jsi vegan, tak se přidáš do skupiny veganů a vyměňujete si recepty nebo tak. když posloucháš, já nevím, třeba Kryštofy, jo, tak je lajkneš a hned víš, co je u nich novýho a tak. jde tam fůra věcí.

<0> kolik času na něm denně trávíš?

<1> když o tom tak přemejšlim, tak jsem tam vlastně non-stop. mám ho staženej i jako appku v telefonu, takže jsem prakticky pořád přihlášená. ty jo, to je až děsivý. (smích)

<0> a jak dlouho už na něm zaregistrovaná?

<1> založila jsem si ho nějak na střední, takže už to bude asi šest let.

<0> co tě vedlo k založení účtu?

<1> to nevím. v tý době už ho měl kolem mě snad každej, tak jsem si ho taky udělala. je pravda, že i teď ho používám hlavně proto, že tam mam většinu svejch kamarádů, ale hodně z nich už nevidám. třeba o lidech ze střední se novinky dovidám hlavně díky Fejsu. poslední dobou ho taky často používám kvůli škole. hodně si tam se spolužákama posíláme nějaký info nebo materiály.

<0> myslíš, že je pro tebe Facebook závislost?

<1> no, těžko to přiznávám, ale je. už si asi nedokážu představit, že bych si to teď zrušila. přijde mi pro mě dost užitečnej.

<0> v čem?

<1> třeba když pořádám nějakou akci, tak nemusím psát každému zvlášť a domlouvat se, ale prostě na Fejsu založím událost a vidí to všichni najednou. potom je taky dobrej v tý komunikaci. chat i Messáč jsou zadarmo, takže šetřím. hahaha

<0> takže se dá říct, že ho používáš především pro kontakt s ostatními lidmi?

<1> přesně. píšu si s nima, projíždím jim fotky, lajkuju různý stránky nebo statusy a podobně.

<0> mnozí lidé sou toho názoru, že je Facebook v mnoha ohledech nebezpečný. Co si o tom myslíš ty?

<1> myslím, že když si člověk dává pozor, tak ne. malý děti by ho asi mít neměly, to je pravda. Facebook sám o sobě nebezpečnej není, to lidi co na něm sou.

<0> děkuji ti za tvůj čas a odpovědi.

<1> není zač.

PŘÍLOHA Č. 6**Petr Š. (24 let, elektrikář)**

<0> můžeš mi odpovědět na pár otázek?

<1> jo, proč ne.

<0> Používáš nějakou sociální síť?

<1> jo, používám.

<0> a jakou?

<1> mam Facebook.

<0> co tě vedlo k registraci?

<1> založil sem si ho, ty jo, jak je to dlouho, asi před sedmi lety. viděl sem to u kámošky, hrála tam nějakou farmu, už si nepamatuju, jak se to přesně menovalo. nevěděl sem, že se tam dá dělat tolik věcí, tak sem si to založil taky. dřív jsem hodně chodil na ajsíkjů, ale spousta lidí tam přestala chodit, tak jsem začal používat chat na Facebooku. pak to jelo dál a dál a já začal poznávat, co se tam dá všechno dělat.

<0> a co se tam dá vše dělat?

<1> dřív sem tam vyplňoval různé kvízy a přidával se do různých skupin. pak jsem si začal přidávat kámoše do přátel. teprve potom sem zjistil k čemu to fakt slouží. můžeš si tam psát různé statusy, shaerovat fotky a různé další kraviny. to já nedělám, nebaví mě to. nelajkuju selfička a podobně. vlastně ho mám teď jen kvuli tomu, že ho maj všichni.

<0> k čemu ho tedy nejčastěji používáš?

<1> nejčastěji? dívám se na příspěvky, který tam přidávají hudebníci, co mam rád. Jo a pak taky hlavně k domlouvání tréninků na fotbal, chatuju a taky tam hraju jednu hru.

<0> vážně? a jakou?

<1> Candy Crush.

<0> co to je? zní to celkem sladce. hahaha

<1> to je náhodou drsnácká hra, kterou hrajou hlavně motorkáři! hahaha. spojuješ k sobě barevný bonbóny a oni pak bouchaj.

<0> tak to musím vyzkoušet!

<1> jo, to zkus, ale je to závislost.

<0> díky za rozhovor a někdy u bonbónů.

<1> nemáš zač. ahoj.

PŘÍLOHA Č. 7**Veronika H. (24 let, studentka VŠ)**

<0> jsi uživatelem nějaké sociální sítě?

<1> a kdo v dnešní době není? i když přiznávám, že já sem celkem extrém. mám jich fak hafo.

<0> a jaké konkrétně?

<1> Facebook, Instagram a Twitter. dřív sem ještě používala My space a Google +.

<0> mohly bychom se spolu více zaměřit na ten Instagram?

<1> jasný. co chceš vědět?

<0> já osobně mám jen Facebook, tak vůbec nevím, jak Instagram funguje. Přiblížíš mi to nějak?

<1> Instagram je vlastně stránka, kam postuješ různé fotky, na který se pak můžou dívat i ostatní lidi.

<0> takže je to něco jako Facebook? tam také můžeš zveřejňovat fotky.

<1> to ne. Facebook má i jiné funkce, ale Instáč je vyloženě jen na fotky. když jí tam nahráváš, připíšeš k ní různé hashtagy a podle nich si tu fotku můžou vyhledat jiní lidi. pod ty fotky taky můžeš dávat komentáře a lajkovat je jako na Facebooku, ale nemůžeš si třeba napsat status.

<0> aha. a jaké hashtagy si nejčastěji vyhledáváš ty?

<1> já nejvíc sleduju landscapy. a taky je nejčastěji postuju. hahaha

<0> jak dlouho už tam máš účet?

<1> tři nebo čtyři roky.

<0> a kolik času na něm denně trávíš?

<1> na to nejde jednoznačně odpovědět. prohlížím to tak třikrát denně, hlavně teda když se nudím. takže ráno, odpoledne a večer. hahaha

<0> a co tě vede k tomu mít Instagram i Facebook?

<1> na Instáč házím víc fotek, protože je veřejnější a je mi tak nějak jedno, kdo ty fotky uvidí, nebo kdo je olajkuje, protože většinu z těch lidí neznam. kdybych si třeba na Facebook hodila fotku svého narozeninového dortu, tak si o mě všichni kámoši řeknou, že jsem pošuk.

<0> takže Instagram máš veřejný, ale tvůj Facebook mohou sledovat jen určití lidé?

<1> jo. von de nastavit i ten Instáč tak, aby nebyl veřejný, ale já to tak mám, protože to uvidí víc lidí. asi to bude znít blbě, ale chci se prostě pochlubit.

<0> děkuji za tvé odpovědi. moc jsi mi pomohla.

<1> to sem ráda. nemáš za co.

PŘÍLOHA Č. 8

Lenka T. (22 let, administrativní pracovnice)

<0> mohu s tebou udělat krátký rozhovor?

<1> tak jo, když to je teda krátký.

<0> máš účet na nějaké sociální síti?

<1> jo, mam Facebook a Twitter.

<0> Twitter? to vůbec nevím, jak funguje. můžeš mi to trošku přiblížit?

<1> určitě můžu. je fakt, že to moc lidí nezná, protože je to o něco těžší na používání než třeba Facebook. jako taky tam máš cover photo a tak, ale je to těžší. nedáváš si tam lidi do přátel, jako na Fejsu, ale sleduješ toho, koho chceš. většinou maj Twitter nějaký slavný osobnosti, tak když umíš anglicky, celkem se u toho i pobavíš. pochybuju, že na Facebooku by si mě do přátel třeba přidal Obama, ale na Twitteru si ho prostě naklikam, o nic ho nemusím žádat a šup! rovnou čtu, co píše. navíc tě tam nikdo neoznačí na fotce z nějaký párty, kde vypadáš jak orangutan v říji. hahaha

<0> v čem je to tedy těžší?

<1> ono je to vlastně úplně jiný, mně to teda tak připadá, hlavně třeba kvůli té angličtině. tweet vlastně znamená rychlá zpráva, takže tam nemůžeš psát nějaký dlouhý řečičky jako na Fejsu. máš tam jen omezenej počet znaků.

<0> aha. a kolik to je?

<1> myslim, že 140. když to řeknu hodně blbě, tak je to něco jako telegram.

<0> říkala jsi, že to moc lidí nezná. mám to chápat tak, že ve tvém okolí není moc lidí, kteří tuto síť používají?

<1> no, vlastně to tak je. ale musim teda říct, že v poslední době jich dost přibývá, asi je to teď cool. hahaha

<0> a ty Twitter používáš jak dlouho?

<1> no, asi pět let. ne, počkej, už vlastně šest.

<0> to už je docela dlouhá doba. našla sis tam za tu dobu nějaké přátele?

<1> jo, už je to celkem dlouho. přátele sem si tam určitě nenašla. ono se to takhle říct ani nedá. Twitter hlavně ani není postavenej na hledání nějakých kamarádů. je sice pár lidí, který znam jen díky Twitteru, ale nemůžu je považovat za kamarády. sem spíš takovej follower. založila sem si to, protože sem věděla, že to má hodně zahraničních celebrit. teď

sleduju toho, kdo mě zajímá. když mě něco hodně zaujme, tak to retweetnu, ale sama tam nic moc nepíšu.

<0> retweetneš? co to znamená?

<1> no, jako že sdílím ten jeho tweet. prostě mě to třeba pobaví, nebo tak, to sdílím a u mě to uvidí další lidi.

<0> tak ti moc děkuji za tvůj čas a odpovědi.

<1> nemáš zač.

PŘÍLOHA Č. 9

Vojtěch S. (26 let, muzikant)

<0> jaké sociální sítě používáš?

<1> nejmíc používám YouTube, ale mam i Facebook. ten ale používám hlavně k tomu, abych se spojil s ostatníma muzikantama.

<0> můžeš mi vysvětlit, jak YouTube funguje?

<1> no, když to začínalo, tak to byla taková mrzká síť, ale dneska je to jedna z těch největších, si myslím. jako jsou i další, ale nejsou tak prosáklý, dejme tomu. ale vlastně fungují úplně na stejným principu jako YouTube, si myslím.

<0> a jaký ten princip je?

<1> no, nevím. máš kameru, webku nebo se jakkoli nahráješ, já se třeba nahrávám na telefon. pak to dáš do počítače, tak si upravíš, jak chceš. třeba to rozstříháš, dáš k tomu nějakou hudbu, popisky různý a normálně to tam nahráješ úplně stejně jako třeba video na Facebook. ale musíš k tomu mít účet, abys tam něco nahrávala. vlastně na jakékoli zásah na YouTube potřebuješ účet, když ti nejde jenom o prohlížení.

<0> takže to není nějaká volně přístupná síť, kam můžu chodit i bez účtu?

<1> můžeš, to určitě můžeš, ale máš jenom tu možnost si to prohlížet, to video. nemůžeš ani komentovat, ani třeba dávat ty palce. to funguje jako na Facebooku.

<0> a třeba chat a tak podobně, to tam funguje?

<1> to ani nevím, ale sou tam normálně, když už máš pod tím komentáře, tak tam sou prostě nějaký vyjádření ostatních lidí. ty maj ten účet, ty tam, něco píšou a ty jim můžeš ale veřejně odepsat, že má pravdu, nebo nemá pravdu nebo že je prostě blb a tak. ale nevím, jestli jde odepsat přímo tomu uživateli soukromě, jako do osobních zpráv. to fakt netuším. to jsem nikdy neměl zapotřebí zkoumat.

<0> jak často Youtube využíváš?

<1> určitě denně. kdybych to měl prostě zprůměrovat, tak fakt denně.

<0> a nahráváš tam i ty svá vlastní videa?

<1> ani jedno. hahaha

<0> takže většinou koukáš na videa ostatních?

<1> no, jako já je spíš kritizuju, ale bojím se nahrát vlastní video, protože bych dostal palce dolu. na světě je moc chytrých lidí, ale málokdo chválí.

<0> a ty jsi tedy jeden z nich.

<1> asi tak. hahaha

<0> a existují nějakí určití lidé, které tam sleduješ?

<1> jo, jasně. já sem vlastně na začátku zapomněl říct, že já sem tam vlastně permanentně přihlášený, protože já tam odebírám hrozně moc věcí, ale devadesát procent z toho tvoří hudba.

<0> co myslíš tím, že odebíráš?

<1> odebíráš, no. prostě ty, jako uživatel, si dáš oblíbený videa. von si to časem ten účet jako sám vydedukuje, co tě zajímá a pak ti to i navrhuje. vono je vlastně podstatný, že ty když máš účet na Google, jako takovej, tak jsi vlastně zalogovaná i do toho YouTube. takže to sleduje i to, co vyhledáváš a podle toho ti to navrhuje ty videa. takže třeba když já sleduju někoho, kdo taky začíná od píky a časem se vyšplhá a je dobrej a já ho často sleduju, tak už ho nemusím psát do hledáčku, ale začnu ho odebírat.

<0> takže primárně máš založený účet na YouTube kvůli hudbě?

<1> určitě. ale taky koukám na takový to do it yourself, tutoriály a pak z menší části na takový ty píčovinky jak se lidi rozšvihávají.

<0> a je to nějak propojené i s ostatními sociálními sítěmi?

<1> jasný, pod každým videem máš odkaz a tím to můžeš sdílet na svý účty. ale já jsem to nikdy nevyzkoušel, dělám to klasicky, kopírovačky adresy. hahaha

<0> je Youtube pro uživatele zadarmo?

<1> jo, myslím, že to jede jen z reklamy. a když je někdo dost dobrej, tak za počet shlídnutí nebo za ty palce, netuším za co, ale daj se za to vydělávat peníze, když je někdo, nějakej uživatel to, dobrej.

<0> a ty jsi neuvažoval o tom, že by sis pomocí YouTube vydělával peníze, když už ho používáš tak často?

<1> rozhodně na to nemám čas a hlavně by moje kytarový nápady nikoho nezajímaly. třeba lidi, co se natáčej, když hrajou hry, jo, to mi fakt přijde úchylný. to se můžu natáčet, jak sedím na hajzlu a bylo by to zábavnější.

<1> no, když budeš mít hodně odběratelů, proč ne. hahaha. díky za tvůj čas.

<0> není za co.