

Abstrakt:

Tato diplomová práce se zabývá jazykem hráčů videoher, zejména her počítačových. Vzorek jazyka je vybrán ze zdrojů psaných i mluvených – časopisy, webové recenze a Let's Playe – a je omezen na žánry akční, strategické a RPG s přesahem do akčních adventur. Zkoumaná jsou především slova pro jazyk hráčů videoher klíčová. Cílem práce bylo popsat jazyk videoherních hráčů z různých jazykových hledisek a stručně popsat slang hráčů. První část práce se věnuje představení zkoumaného materiálu, videoher obecně a jejich historie a také subkultury hráčů videoher. Druhá část analyzuje vzorek z hlediska lexikální sémantiky a slovtvorné utvářenosti, popisuje míru adaptace přejímek, dále též ustálenost výrazů, neologii a příslušnost výrazů ke slangu, terminologii, běžné slovní zásobě. V práci se vyskytovaly neologismy z angličtiny, ale též české neologismy. Cizojazyčné přejímky se pak nejednou vyskytovaly v jazyce hráčů videoher spolu se svými českými ekvivalenty. Dále se práce pokouší stručně popsat slang hráčů videoher. V tom se obecně vyskytuje velké množství anglicismů a výrazů z informatiky (ve velké míře termínů), přičemž přejaté výrazy jsou adaptované v různé míře. Mnoho pojmů ve slangu hráčů též lze považovat za profesionalismy vzhledem k existenci profesionálních hráčů a recenzentů.

Klíčová slova:

videohra, slang, termín, anglicismus, jazyková adaptace, onomaziologická a slovtvorná struktura, sémantika, neologie