

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Lexikum hráčů počítačové hry Minecraft

Vocabulary used by players of the computer game Minecraft

Martin Kraus

Vedoucí práce: PhDr. Blanka Nedvědová, Ph.D.

Studijní program: Specializace v pedagogice

Studijní obor: Český jazyk se zaměřením na vzdělávání – Dějepis se zaměřením na vzdělávání

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Lexikum hráčů počítačové hry Minecraft potvrzuji, že jsem ji vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 11. 7. 2022

Tímto bych chtěl poděkovat PhDr. Blance Nedvědové, Ph.D. za všechny cenné rady, připomínky, trpělivost a čas, který mi věnovala při vypracování této bakalářské práce.

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zabývá analýzou shromážděného lexika hráčů počítačové hry Minecraft. Na úvod jsou stanoveny cíle práce a lexikum hráčů je označeno jako slang. Teoretická část se věnuje popisu termínu slang v rámci národního jazyka, jeho tvorbě, dále také anglicismům a lexikografii. V další části práce jsou popsány metody sběru dat, probíhající převážně formou excerpce z psaných i mluvených projevů, a způsoby jejich analýzy. Následuje praktická část, která se skládá ze samotné analýzy hráčského lexika, a to podle způsobů jeho adaptace do češtiny a podle způsobů tvoření. Nedílnou součástí práce je výkladový slovník nashromážděného lexika. Závěr tvoří zhodnocení adaptačních a slovtvorných postupů, které hráči Minecraftu využívají.

KLÍČOVÁ SLOVA

slang, Minecraft, slovtvorba, anglicismy, adaptace

ABSTRACT

Abstrakt v anglickém jazyce (bez ohledu na jazyk práce). The bachelor's thesis deals with the analysis of the collected lexicon of players of the computer game Minecraft. At the beginning, the goals of the work are set and the lexicon of the players is marked as slang. The theoretical part is devoted to the description of the term slang within the framework of the national language, its creation, as well as anglicisms and lexicography. The next part of the work describes the methods of data collection, mainly in the form of excerpts from written and spoken communication, and methods of their analysis. The practical part follows, which consists of the very analysis of the player's lexicon, according to the ways of its adaptation into Czech language and according to the ways of creation. An integral part of the work is an explanatory dictionary of the accumulated lexicon. The conclusion is an evaluation of the adaptation and word-forming procedures used by Minecraft players.

KEYWORDS

slang, Minecraft, word formation, anglicisms, adaptation

OBSAH

ÚVOD.....	7
TEORETICKÁ ČÁST	8
1. Čeština jako národní jazyk	8
1.1. Spisovná čeština	8
1.2. Nespisovná čeština	9
2. Slang.....	11
2.1. Slang v literatuře.....	12
2.2. Pojetí slangu	14
2.3. Tvorba slov	16
2.4. Slang a anglicismy.....	19
3. Lexikografie	21
3.1. Typologie slovníků.....	21
3.2. Struktura slovníku	23
4. Minecraft	24
4.1. Prostředí hry	25
4.2. Herní mechaniky a herní módy	26
4.3. Multiplayer a komunita	28
PRAKTICKÁ ČÁST	29
5. Metodologie	29
6. Aspekty slangu hráčů	30
7. Přejímání z cizích jazyků a následná adaptace.....	31
8. Sémantické rozdělení anglicismů.....	32
8.1. Grafické adaptace	33
8.2. Výslovnostní adaptace	35
8.3. Morfologické adaptace	37
8.4. Slovo tvorné adaptace.....	39
9. Slangové názvy a jejich tvoření	40
9.1. Derivace.....	40
9.2. Univerbizace, zkracování a kompozice	41
9.3. Metonymické přenášení.....	42
10. Rozvržení slovníku.....	43
10.1. Seznam zkratk	43
10.2. Slovník výrazů	43
ZÁVĚR	66
ZDROJE.....	67

ÚVOD

Sociolekty jsou živou součástí národního jazyka. Na rozdíl od ostatních jazykových útvarů je označujeme jako nestrukturní, protože nemají vlastní fonologickou soustavu a tvaroslovné znaky. Odlišují se tedy pouze svými lexikálními prostředky. Jednou z forem sociolektu je slang, které definujeme jako mluvu sociální skupiny, spojenou určitým zájmem. Do této definice spadá i komunita hráčů, která se vytváří okolo počítačové hry Minecraft.

Videoherní průmysl se již v polovině devadesátých let stal nejvýdělečnějším zábavním průmyslem na světě. Jeho rychlý růst a vývoj je nerozdělitelně spojen s vývojem komunikačních a informačních technologií. Videohry do českého prostředí sice dorazily později, ale dnes jsou již jedním z hlavních způsobů, jakým zejména dospívající lidé tráví svůj volný čas. Popularita videoher stoupá dále, například ve formě videoher na mobilní telefony, které dělají hry ještě dostupnější. Jsou tak neoddelitelnou součástí společnosti.

Pokud můžeme videohry označit za významnou součást života určitých sociálních skupin, je nevyhnutelné, že se okolo nich bude utvářet i vlastní lexikum. Cílem této práce je tedy shromáždit používané lexikum hráčů počítačové hry Minecraft, samotné lexikum pak utřídít do jednojazyčného výkladového slovníku a pomocí kvantitativní a kvalitativní analýzy určit způsoby obohacování slovní zásoby.

Teoretická část je proto věnována zasazení pojmu sociolekt do kontextu národního jazyka, dále pak hlubšímu pochopení termínu slang a způsobům jeho tvoření. Jedna kapitola je věnována anglicismům ve slangu. Videohry jsou spojené s anglicky mluvícím prostředím, proto je vysoce pravděpodobné, že část lexika bude mít původ v angličtině. Poslední část je věnována teorii a tvorbě slovníků.

TEORETICKÁ ČÁST

1. Čeština jako národní jazyk

Čeština jako národní jazyk pokrývá komunikační potřeby příslušníků národa. K tomuto účelu slouží všechny jeho regionální, sociální i funkční podoby. Jako každý živý jazyk se přirozeně vyvíjí a rozděluje do mnoha odlišných forem podle toho, která část společnosti, kdy a jakým způsobem jej používá. Podle takových kritérií můžeme rozdělit národní jazyk do tří variet:

1. podle média a toho, zda jazyk používáme ve formě mluvené nebo psané
2. podle regionálního členění na útvary regionálně vázané, které nazýváme dialekty a interdialekty, a prostředky užívané celonárodně, které jsou všeobecně srozumitelné
3. podle situace do několika variet označované jako sociolekty, které pokrývají různé stupně formálnosti a veřejnosti nebo naopak intimity.¹

1.1. Spisovná čeština

Oficiální podoba, která je užívána celým národem, se nazývá spisovná čeština. Užívání tohoto útvaru je očekávané při formálních a oficiálních situacích, například na úřadech, ve vědě nebo v médiích (hromadně sdělovacích prostředcích). S jednotností se u spisovné češtiny také nesetkáme a její prostředky se dále dělí a seskupují na hovorové, neutrální a knižní. Mluvené projevy spisovné češtiny se vyznačují neutralitou a absencí knižních výrazů. Přijímané hovorové prostředky mohou naopak mluvené projevy spisovné češtiny přibližovat k češtině nespisovné.²

Spisovná čeština v psané podobě sice obsahuje rysy knižnosti a archaické prostředky, ale stejně jako pro češtinu mluvenou jsou pro ni běžnější jevy stylově neutrální.³

1 CVRČEK, Václav. *Mluvnice současné češtiny*. Vydání druhé. V Praze: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2015. ISBN 978-80-246-2812-7.

2 ČECHOVÁ, Marie. *Čeština-řeč a jazyk*. Praha: ISV, 1996. Jazykověda (Institut sociálních vztahů).

3 Tamtéž.

1.2. Nespisovná čeština

Na rozdíl od spisovné češtiny, je podoba nespisovné češtiny ovlivněna především geografii a sociálním statusem mluvčího. Síla rozdílů se úměrně stupňuje se vzdáleností dané oblasti od Prahy, protože ze středočeského nářečí se utvořil interdialekt obecná čeština, který postupně proniká i mimo Čechy.

Regionálně vymezené útvary národního jazyka označujeme jako dialekty. Ty se vyznačují vlastní strukturou, tuhou normou a omezením na mluvenou komunikaci. Dialekty se pak dále dělí do nářečních skupin podle hláskoslovného hlediska vývoje samohlásek (diftongizace, krácení). Dělí se 4 nářeční skupiny:

1. česká (Čechy a jz Moravy) s diftongy ej a ou (starej)
2. středomoravská (západ, střed, sever Moravy) se změnou diftongů ej>é, ou>ó (staré)
3. východomoravská se zachovanou podobou hlásek (stary)
4. slezská se zkrácenou podobou hlásek (stary)⁴

Obecná čeština má svůj základ ve středočeském nářečí, ale rozšířila se i na další území, a hlavně do sfér, ve kterých dominoval jazyk spisovný, do nich se obecná čeština dostala až po elizi některých svých typických znaků (v- před -o, ou- na začátku slova). Poté dokázala proniknout např. do krásné literatury, zejména do řeči autorské. Stejně jako spisovný jazyk své lexikální, fonetické, morfologické i syntaktické prvky.⁵

Každý útvar českého jazyka má svou normu, ta označuje soubor prostředků, které jejich nositelé považují za závazný. Normové kodifikaci, tedy zachycování normy do slovníků (lexikum), mluvnic (gramatika), pravidel českého pravopisu (pravopis) a pravidel české výslovnosti, podléhá pouze spisovná čeština. Kodifikace normu spisovného jazyka nejen vyjadřuje, ale také přispívá k regulaci používání spisovných prostředků, čímž ovlivňuje další vývoj normy. Proto je důležité, aby kodifikace byla přesná a věrná vývojovým tendencím normy. Proto je nutné, aby kodifikace měla perspektivní hloubku, bez ní by pouze retrospektivně zaznamenávala staré podoby jazyka nebo dokonce ty, které již vycházejí z užívání. Kodifikace je neměnná, statická, oproti normě, která se neustále vyvíjí a je dynamická.⁶

⁴ Stanislava Kloferová (2017): NÁŘEČNÍ SKUPINA. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

URL: https://www.czechency.org/slovník/NÁŘEČNÍ_SKUPINA (poslední přístup: 9. 7. 2022)

⁵ ČECHOVÁ, Marie. Čeština-řeč a jazyk. Praha: ISV, 1996. Jazykověda (Institut sociálních vztahů).

⁶ Tamtéž.

Slang, argot a profesní mluva jsou útvary českého jazyka, které jsou na rozdíl od útvarů dělených podle územní diferenciacie vymezeny sociálně. Souhrnně je označujeme jako sociolekty.⁷

Sociolekt je nespisovný útvar národního jazyka, který je využíván určitou částí společnosti a je definován teritoriálně nebo sociálně. Sociolekt jako mluva sociální skupiny se vymezuje vůči spisovnému jazyku svým lexikem, frazémy a sémantickými dominantami a funguje pouze jako doplněk v komunikaci v určitém prostředí, nemůže být jedinou formou jazyka mluvčích.⁸

1.2.1. Slang

Je mluva skupiny, která je spojena společným zájmem. Odlišuje se od profesionální mluvy tím, že jeho hlavním záměrem není pojmenovat nové pojmy. Jde spíše o pojmenování známých skutečností novými výrazy. Z toho pramení vyšší množství synonym ve slangové slovní zásobě.⁹

1.2.2. Profesní mluva

Mluva profese, řemesla nebo výrobního prostředí. Motivací ke vzniku profesionalismů je potřeba pojmenovávat věci, které nemají terminologickou oporu nebo naopak zjednodušit termín. Hlavním rozdílem mezi profesní mluvou a jinými sociolekty je její jazyková stabilita a dlouhověkost, což souvisí s jejím pojmenovovacím charakterem. Typickou vlastností je malá synonymičnost, která odráží snahu o jednoznačné vyjadřování v pracovním prostředí.

10

1.2.3. Argot

Argot je nejčastěji charakterizován jako mluva ze společnosti vyloučených skupin, jehož význačnou funkcí je snaha o utajení významu lexika za účelem izolace od ostatních. Používáním tajná slova postupně ztrácí svoji utajovací funkci. Víme, že argotismy jiných

7 ČECHOVÁ, Marie. *Čeština-řeč a jazyk*. Praha: ISV, 1996. Jazykověda (Institut sociálních vztahů).

8 HUGO, Jan. *Slovník nespisovné češtiny: argot, slangy a obecná mluva od nejstarších dob po současnost: historie a původ slov*. 4. rozšířené vydání. Praha: Maxdorf, 2020. ISBN 978-80-7345-647-4.

9 Tamtéž.

10 Tamtéž.

evropských jazyků jsou totožné s českými a že argotismy pronikly i do jiných sociálních skupin. To se stává motivací k tvoření slov nových. „Vcelku je možno říci, že argot používaný delší dobu v určité sociální vrstvě přestává preferovat svou utajovací funkci a vzrůstá u něho funkce komunikativní; argot přerůstá přirozenou cestou ve slang.“¹¹ U argotu se dnes do popředí dostává spíše funkce komunikativní.¹²

Tématem je také nejednotná definice argotu, jelikož významně podléhá společenským změnám. Otázkou je, zda za argot považovat pouze ten historický, který koresponduje s tradiční definicí, a pro odlišující se mluvu využít termínu slang, který dále důkladněji vymezit. Nebo argot zachovat i pro určitou dnešní mluvu. Takový postup by vyžadoval nové vymezení skupin, které argot používají, a jasnou odpověď na otázku, zda tajnost a izolace je základní funkcí argotu i dnes.¹³

2. Slang

Sociální skupina hráčů počítačové hry Minecraft je spojována společným zájmem, tak jako všechny ostatní skupiny, které používají slang. Proto se dál budeme věnovat termínu slang podrobněji.

Slang řadíme mezi útvary nespisovné češtiny. V obsáhlé literatuře jak domácího, tak i zahraničního původu je však těžké najít shodu v chápání obsahu a rozsahu pojmu. S touto skutečností souvisí také to, že samotný termín slang stojí vedle mnoha dalších synonymních termínů jako sociální nářečí, pracovní mluva nebo vrstevná mluva.¹⁴

Termín slang můžeme chápat jako soubor unikátních názvů a obrátů, které jsou obvykle používány při styku členů specifických pracovních nebo zájmových společenství. Vznik této části slovní zásoby je podmíněn věcnými nebo expresivními důvody a mimo tato specifická společenství se uplatňuje pouze částečně anebo vůbec. Slang pojmenovává nové skutečnosti,

11 SUK, Jaroslav. *Několik slangových slovníků: současný český kriminální slang, slang chartistů, slang profesionálních řidičů, slang teplárenských zaměstnanců, vojenský slang*. Praha: Inverze, 1993. ISBN 80-900632-9-2, str. 22.

12 HUGO, Jan. *Slovník nespisovné češtiny: argot, slangy a obecná mluva od nejstarších dob po současnost: historie a původ slov*. 4. rozšířené vydání. Praha: Maxdorf, 2020. ISBN 978-80-7345-647-4.

13 JAKLOVÁ, Alena. *Slovo a slovesnost: Budeme argot nově definovat?* [online]. 60. 1999 [cit. 2021-04-06]. ISSN 2571-0885. Dostupné z <http://sas.ujc.cas.cz/archiv.php?lang=en&art=3859>

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

ale zároveň oživuje jazyk novými variantami již pojmenovaného, čímž podporuje jeho originalitu a aktualizuje ho.¹⁵

2.1. Slang v literatuře

Slangy a jejich komunikační uplatnění se stávají předmětem zkoumání při komplexním hodnocení jazyka. Domácí literatura, která se zabývá tématem slangů, je stavěna do roviny s literaturou zabývající se jinými útvary národního jazyka, hlavně místním nářečím. Takové srovnání vychází z předpokladu, že zkoumané jazykové jevy jsou si podobné, to vedlo ke vzniku termínu sociální dialektologie. Slang je však velmi specifickou součástí národního jazyka. Oproti dialektům je v nich patrnější uplatnění mimojazykových faktorů, zejména sociálních, a i mezi jednotlivými slangy můžeme najít značnou variabilitu, což souvisí s odlišnou dynamikou vývoje a různým růstem specializace. Samotný sběr materiálu může být obtížnější. Přístupnost do prostředí, které je jazykově zajímavé, může vyžadovat znalost odborného názvosloví a specifika pracovního či zájmového prostředí.¹⁶

Následující část popisu vývoje vnímání a definice termínu slang vychází z publikace Jaroslava Hubáčka *O českých slanzích*, ve které rozebírá historii definice slangu podle českých jazykovědců.

Teoretickým výkladem problematiky slangu se v domácím jazyce věnují jak monografické stati, tak i teoretické práce se širokým rozsahem. Za základní teoretickou práci je považována stat' F. Oberpfalcera-Jílka *Argot a Slangy* z roku 1934. V této práci nejsou slangy zatím přesně definovány, chápe je jako rozdělení mluveného jazyka podle stavů. Vedle argotu je práce zaměřená na slang studentů (jeho slovník, rčení a mluvnické znaky). Rozlišuje také slang vojenský, myslivecký a sportovní a zmiňuje slangové výrazy u některých profesí.¹⁷

Podle Františka Trávníčka je termín slang cizí a sám užívá synonymum společenské nářečí (také nářečí zvláštní a vrstevové). „Charakterizuje je podle příčin vedoucích k jazykovému rozlišování příslušníků různých společenských vrstev národa prostřednictvím slangového výraziva.“¹⁸ Za tyto příčiny považuje různou potřebu užívání výrazových

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

16 Tamtéž.

17 Tamtéž.

18 Tamtéž. str 12.

prostředků nebo vlastní věcné pojetí skutečností, které jsou známé i ostatním mluvčím. Zmiňuje také citové zaujetí mluvčího k lidem a věcem, snahu se odlišit nebo v případě argotu snahu o úplnou nesrozumitelnost pro příslušníky odlišných skupin.¹⁹

Hodnocení slangu Adolfem Kellnerem se od přístupu Františka Trávníčka příliš neliší. Používá termíny jako společenské a sociální nářečí, která jsou podle něj soubory výrazových prostředků využívaných uživateli národního jazyka k vzájemnému odlišení na základě sociálních faktorů a společenských vrstev. Kelner odlišuje slangy od místních nářečí pomocí několika faktorů:

1. Jsou charakterizovány pouze souborem specifických výrazů, nikoli gramatickou stavbou.
2. Jsou založeny na národním jazyce, což znamená nulovou jazykovou samostatnost, která vede k pomalému zániku.
3. Jejich používání je vždy omezené na určitou společensky uzavřenou skupinu.
4. Jsou ovlivněny neustálou snahou o odlišení vůči spisovnému jazyku, tento faktor platí zejména pro izolované společenské skupiny.
5. Samotné sociální nářečí není jediná forma jazyka, kterou mluvčí používají.

Kellner dále rozděluje vrstevná nářečí podle zaměstnání, kde nová slova vznikají z pragmatických potřeb, podle zájmových skupiny, kde vede mluvčí k tvoření nových slov určitý citový vztah (pro tento typ vyhrazuje název slang), a mluvu společensky izolovaných vrstev, kterou nazývá argot, hantýrka nebo mluva tajná. Podle Kellnera se slang a argot od první skupiny liší tím, že nová slova nahrazují nejen termíny, ale i běžná slova. Kellnerova teorie se stala východiskem pro další práce, ale musíme zmínit, že jeho předpověď o pomalém vymizení slangu byla mylná.²⁰

Jan Chloupek chápe slangy jako zvláštní lexikální a potenciálně i frazeologické vrstvy a rozděluje je na profesní mluvu, argot a slang. Za profesní mluvu považuje mluvu skupiny zaměstnanců, která je typická užíváním termínů a terminologických spojení bez ohledu na spisovnost z důvodu jazykové úspornosti a pro jejich jednoznačnost v určitém pracovním prostředí. Tyto důvody odlišují profesní mluvu od slangu, pro který je hlavním faktorem při tvoření nových pojmenování jazyková hra.²¹

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

20 Tamtéž.

21 Tamtéž.

Lumír Klimeš po shrnutí všech termínů používaných domácími autory navrhuje rozdělení sociální mluvy podle podmínek a okolností, při kterých jazyková komunikace probíhá, tomu odpovídají i navržené termíny. Tyto podmínky a okolnosti jsou buď společné zaměstnání a blízký zájem nebo míra společenské žádanosti a nezávadnosti. Jako nadřazené označení navrhuje Klimeš sociální mluvu, kterou dále diferenciuje na slang a argot. Slang je popsán jako útvar nespisovného jazyka spojovaný se zájmem či povoláním určité skupiny, která je společností vnímána kladně či neutrálně. Dále je rozdělen na slang profesionální a skupinový a ty se dále rozlišují stupněm emocionality, která převažuje u slangu skupinového. Celkově se tedy vnímání slangu přiklání k jeho rozdělení na profesní a zájmový a odklání se od termínu nářečí, protože slang nedisponuje dostatkem mluvnických prostředků, aby tak mohl být vnímán. Vymezení argotu je stabilní jako cíleně nesrozumitelné mluvy, která je spojena se společensky negativně vnímanou skupinou mluvčí.²²

Jaroslav Hubáček nabízí i vlastní pohled na definici termínu: „*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 zájmové sféře.*“²³ Taková definice naznačuje možné rozdělení slangu na profesní a zájmový, ale nezdůrazňuje ho. Hubáček bere v potaz prostupování jazykové úspornosti, emocionality a hravosti mezi pracovním i zájmovým prostředím a zároveň poukazuje na překonávání hranic mezi prací a zájmy.²⁴

2.2. Pojetí slangu

Aspekty, podle kterých lze slang posuzovat můžeme rozdělit do dvou hledisek: jazykové a mimojazykové. Uplatnění jednotlivých aspektů je však komplexní a mělo by se vnímat jako celek.²⁵

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

23 Tamtéž, str 18.

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

25 Tamtéž.

2.2.1. Jazykové aspekty

Mezi jazykové aspekty řadíme nespisovnost, komunikativní funkčnost a využívání onomaziologických postupů při tvorbě slangových slov, systémovost, snahu o pojmovou diferenciaci, stav odborné terminologie, vyjadřování expresivity a vhodnost pro mluvené jazykové projevy.²⁶

Nespisovnost patří mezi základní aspekty, protože slangová slova můžeme vnímat jako synonyma spisovných slov, zejména termínů, vytvořených za účelem zjednodušení. Míra nespisovnosti se samozřejmě liší od hranice se spisovností až k vulgarismům. Některá slangová slova se dokonce mohou stát spisovnými.²⁷

Komunikativní funkčnost se odráží ve snaze tvořit trefná a stručná slova, která jsou v určitém kontextu jednoznačná. Důkazem je časté využití univerbizace při tvorbě slangových slov, primárně při tvorbě nových slov, ale i sekundárně u slov přejatých a metonymických nebo u metaforických slangových názvů.²⁸

Systémovost slangu není tak značná jako u strukturních útvarů národního jazyka, důvodem je absence gramatické stavby a opora pouze v lexiku. I tak existuje systémovost jak obecná, tak i uvnitř jednotlivých slangů. Systémové jsou pro slang jednoznačně jednoslovné výrazy, sousloví se ve slangu vyskytují minimálně a jsou často expresivní. Neexpresivní sousloví se přibližují spíše k vrstvě odborných názvů. Uvnitř jednoho slangu se systémovost projevuje potřebou tvořit slangová slova pro termíny, i když jsou často vyhovující komunikační situaci, tj. jsou stručné, zřetelné a výstižné, jedním z důvodů může být potřeba jazykové hry.²⁹

Snaha o vyjádření expresivity se vyznačuje podobně jako u národního jazyka existencí slangových názvů neexpresivních, které nemůžeme zaměňovat s profesionálními, a označení, která vedle své pojmenovací funkce mají i různou míru expresivity, motivací k tvorbě takových názvů je často citový vztah. Tvorba slangových výrazů je vždy podmíněna tím, že jsou vždy zamýšleny pouze k mluveným jazykovým projevům a jejich potřeba slouží pouze a jejich podstata je popisná³⁰

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

27 Tamtéž.

28 Tamtéž.

29 Tamtéž.

30 HUBÁČEK, Jaroslav. *Malý slovník českých slangů*. Ostrava: Profil, 1988.

2.2.2. Mimojazykové aspekty

Mezi mimojazykové aspekty slangu řadíme stupeň uzavřenosti prostředí, stáří, tradice, rychlost rozvoje, dále věk a sociální stav příslušníků prostředí a psychické faktory.

1. Stupeň uzavřenosti je ovlivněn mírou uzavření veřejnosti a jejích vlivů v době vykonávání dané činnosti. To se odráží v ustálenosti slangových výrazů a neschopnosti výrazů pronikat do běžné mluvy, v otevřeném prostředí je tomu naopak. Typickými uzavřenými slangy jsou hornický a hutnický, jejich opakem jsou úřednický a studentský. Výrazný vliv má také stáří činnosti nebo prostředí a rychlost rozvoje. V prostředí, které zažívá rychlý rozvoj budou také rychleji vznikat nová slangová pojmenování, protože se mluvčí setkávají s novými skutečnostmi a členy jiných profesí. Naopak slang profesí, které již zanikají, zastarává s nimi a může se nám zdát až archaický.
2. Dalším mimojazykovým faktorem je složení příslušníků prostředí. Pro prostředí vojenské nebo studentské je typické tím, že příslušníci jsou mladí lidé, u kterých můžeme očekávat snahu o chytrá, vtipná a expresivní vyjádření. Rychlé střídání členů skupin oproti stálejšímu prostředí může také ovlivňovat rychlost tvoření nových výrazů.
3. Psychické faktory mají vliv na uplatnění slangu dvojím způsobem. Zaprvé se příslušníci daného prostředí snaží jeho používáním zdůraznit výjimečnost prostředí a činností. Zadruhé je slang často používán mluvčími, kteří se teprve do daného prostředí snaží začlenit, slangové výrazy jsou v tomto případě chápány jako znak příslušnosti k pracovnímu nebo zájmovému společenství.³¹

2.3. Tvorba slov

Ke zkoumání onomaziologických postupů při tvorbě slangových slov můžeme přistupovat stejně jako při zkoumání národní slovní zásoby, jelikož slang je živou součástí národního jazyka. Slangová slova vznikají dvěma způsoby. Zaprvé potřeba nových pojmenování vede ke vzniku úplně nových slov použitím odvozování, skládání, zkracování nebo kalkování, tedy transformačních postupů. Zadruhé se využívají pojmenování, která již

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

existují, a za použití sémantického tvoření (metaforického a metonymického přenášení), tvoření víceslovných pojmenování a přejímání vznikají nové slangové názvy.³²

V samotném slovnědruhovém zastoupení převládají podstatná jména pro jejich rozmanité způsoby tvorby a základní pojmenovávací úlohu. Slovesa, přídavná jména a příslovce jsou zastoupena méně.³³

U slangových slov vytvořených derivací je typická tvorba ve většině případů prostřednictvím sufixů. Nová slova se dále rozdělují do slovotvorných a významových kategorií. Do slovotvorné kategorie řadíme jména činitelská, konatelská, nositelů vlastností, přechýlená prostředků, zdobnělá a zveličelá, místní dějová, výsledků děje a vlastností. Do významové kategorie patří názvy osob, zvířat, prostředků, výsledků děje a vlastností.³⁴

Odvozování sloves probíhá buď pomocí přípon ze jmenných a slovesných základů nebo pomocí předpon ze sloves. Nejpoužívanějšími odvozovacími příponami jsou -ova- a -i-. Nejčastěji se přidávají k jmenným základům, zejména ze substantiv, méně z adjektiv. Pomocí předpon většinou nevznikají nová pojmenování, předpony vyjadřují slovesný vid a mění význam základového slovesa (nabířovat).³⁵

Přídavná jména jsou mezi slangy zastoupena v malém množství oproti substantivům, pravidelně jsou tvořeny ze slangových substantiv a sloves jako denominativa a deverbativa. Denominativa můžeme rozdělit na adjektiva přívlastňovací, tvořená hlavně z konatelských jmen, která přívlastňují celému druhu pomocí odvozovací přípony -ký nebo -ský, a dále adjektiva jakostní a relační. Deverbativa zahrnují adjektiva dějová, vytvořená z příčestí trpných pomocí konverze ze slangových sloves (zarestovaný), a adjektiva účelová.³⁶

Skládání patří mezi méně zastoupené způsoby tvoření slangových slov. Nejčastěji jde o univerbizaci původního víceslovného pojmenování, což je projev snahy o jazykovou úspornost v podobě jednoslovného vyjádření. Nejčastěji tvořenými jsou hybridní složeniny, tedy takové, které využívají jako základ slovo cizího původu (gramodeska) a jsou přechodem k odborným názvům. Typické slangové složeniny se tvoří jako složeniny vlastní určovací, převážně jako přívlastkové a předmětové.³⁷

32 HUBÁČEK, Jaroslav. *Onomaziologické postupy ve slovní zásobě slangů*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1971.

33 Tamtéž.

34 Tamtéž.

35 Tamtéž.

36 Tamtéž.

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

Zkracování slangových slov vede ke vzniku zkratkových a iniciálových zkratek. „*Motivací mechanicky krácených slangových názvů je snaha o kratší a zvukově zjednodušené vyjádření; takto tvořené názvy mají zpravidla menší počet slabik, zjednodušené souhláskové skupiny, sklon k otevřeným slabikám, případně jsou i jinak hláskově upravovány...*“³⁸

U překrucování dochází pouze k modifikaci významu slova, netvoří se tedy názvy nové. Důvodem pro vznik bývá zpravidla snaha o odlišení se slovu spisovnému, zvukové zvýraznění, pokus o vytvoření dvousmyslného slova nebo jazyková hravost. Zajímavou skutečností je tvoření tzv. expresivních homonym. Jedná se o typ metaforizace, při které vzniká dvojice s neexpresivním slovem jiného významu na základě zvukové podobnosti (kytka-kytara).³⁹

Sémantické tvoření je přenášení slovního významu, ve slangové mluvě nejvíce metaforickým a méně metonymickým. Motivací mluvčích pro tvoření slov metaforicky je snaha vyjádřit skutečnost novou, u které si mluvčí uvědomuje podobnost se skutečností již pojmenovanou. Vyjádření může být věcné nebo snahou projevit citový vztah. Zdroje výchozích názvů mohou být názvy zvířat, osob, hudebních nástrojů, potravin, oblečení a dalších předmětů každodenní potřeby. U metonymického přenášení je motivací věcná souvislost nebo vnitřní spojitost a stejně jako u metaforizace se užívá názvů již hotových. Nejčastější předlohou jsou víceslovná pojmenování, a tak se metonymizace stává jednou z forem univerbizace (obrysy – obrysová světla).⁴⁰

Tvoření víceslovných pojmenování je v přímém rozporu s univerbizací a jazykovou úsporností, proto se víceslovná pojmenování vyskytují málo a můžeme je brát spíše jako odborná pojmenování. Výskyt verbálních frazeologismů je častější. Jde o ustálená slovní spojení, ve kterých je sloveso klíčovým slovem. U druhého slova pak dochází k významovému posunu a nabývá nový přenesený význam. Nejčastěji slouží k výstižnému pojmenování určité činnosti (mít vítr).⁴¹

K přejímání slov z cizích jazyků dochází v případech nedostatečné, chybějící nebo pozdě zpracované domácí terminologie, při snaze o zachování specifických výrazů v daném prostředí nebo v zájmu zachování jazykové stručnosti, když je domácí název příliš dlouhý

38 HUBÁČEK, Jaroslav. *Malý slovník českých slangů*. Ostrava: Profil, 1988, str. 17.

39 HUBÁČEK, Jaroslav. *Malý slovník českých slangů*. Ostrava: Profil, 1988.

40 Tamtéž.

41 Tamtéž.

nebo víceslovný. Snaha o expresivitu a používání původních přejatých výrazů může také znamenat lepší splynutí s daným sociálním prostředím. Většina slangových slov ve starších a tradičních profesích má svůj původ v němčině, ze které byla přejata již za doby Rakouska-Uherska.⁴²

2.4. Slang a anglicismy

S rozvojem zájmových a pracovních oblastí přichází i potřeba nových slov a nových pojmenování jak ve strukturních, tak i nestrukturních útvarech národního jazyka. Rozšíření anglického jazyka prakticky do každé vrstvy slovní zásoby má původ ve vývoji počítačových technologií, rozvoji mezinárodních styků a celkovou globalizací, kdy trendy, impulzy a prvky životních stylů přichází z celého světa.⁴³

Anglicismy jsou postupně začleňovány do slovní zásoby národního jazyka a jsou do různé míry adaptovány po stránce ortografické, fonologické a morfologické. Velká část anglicismů se v češtině adaptuje pouze minimálně a jsou zachovány v téměř původní formě, působí tak neústrojně a pro některé mluvčí mohou být špatně srozumitelné. Počeštěné anglicismy pak ztrácí svůj mezinárodní charakter a mohou mít až expresivní příznak. Důvody existence anglicismů ve slangu jsou:

1. Absence vhodného českého ekvivalentu, obvykle existuje možnost doslovného překladu nebo vytvoření definice, ale mluvčí slangu se ve většině případů k takovému řešení nepřiklání.
2. Používané anglicismy mají mezinárodní platnost, jsou vnímané jako internacionalismy a pro jejich srozumitelnost všem zástupcům profesí či zájmové oblasti není snaha o jejich překlad.
3. Psychologické a sociální faktory, mluvčí se snaží zdůraznit svoji příslušnost k určité zájmové nebo profesní skupině.
4. Anglicismy v podobě hybridních derivovaných tvarů, složenin a sousloví nabízí nové možnosti v rámci uplatnění jazykové hry.

42 Diana SVOBODOVÁ, *Anglicismy v českých slanzích*, in: *Čeština – univerzália a specifikace 3*, Brno, 2001, s. 291-298.

43 Tamtéž.

Slangové výrazy jsou nejčastěji používány v mluvených projevech, které jsou nespisovné. Celková neformálnost jazykového projevu má tak vliv na jazykové adaptace anglicismů, které se mohou lišit od kontextů, v nichž se používá spisovná čeština. To může vést k vysokému množství anglicismů a slang mluvčích může nabýt až makaronského česko-anglického rázu, ke kterému uživatelé zaujímají nekritický přístup.⁴⁴

U anglicismů v profesním slangu ustupuje do pozadí jazyková hra, expresivita, záměrná deformace jazykových prostředků a metaforičnost. Používání anglicismů je motivováno zejména jejich jazykovou ekonomičností a mezinárodností. „*Důležitým faktorem je skutečnost, že tyto profesní slangy se velmi bouřlivě rozvíjejí uvnitř velice prestižních oborů, jako jsou například reklamní agentury, agentury pro vztahy s veřejností (public relations), a mnohdy slouží k sebe prezentaci jejich uživatelů a jsou symbolem jejich profesionální úspěšnosti*“.⁴⁵ Vedou i ke snazší komunikaci na pracovišti; budget (rozpočet), file (složka).⁴⁶

U zájmových slangů dochází k upozadění prestižních důvodů a mluvčí používají anglicismy především jako prvek sounáležitosti ve skupině a pro jejich nezastupitelnost z jazykového hlediska. Výskyt anglicismů můžeme očekávat například ve slangu skateboardistů nebo hráčů počítačových her.⁴⁷ Základním dorozumívacím kódem v takových zájmových skupinách je obecná čeština, ale může jím být i jiný interdialekt. Slangismy se pak stávají nejčastěji právě anglicismy a výpůjčky z jiných jazyků, naopak slova domácí ustupují do pozadí. U anglicismů ve slangu jsou zajímavé 3 fenomény:

1. Časté je používání anglicismů v počeštěné podobě, kdy dochází k adaptacím ve výslovnostní i tvaroslovné rovině.
2. U mnoha anglicismů dochází k významovému posunu, například anglicismus *charakter* má v hráčském slangu význam postavy ve hře, ale ve slangu sprejerů význam kreslené postavy nebo tváře.
3. Výslovnost a grafická anglických slov, složenin a sousloví se může v češtině v různých mírách měnit a odlišovat od původního anglického pojmenování.

44 Diana SVOBODOVÁ, *Anglicismy v českých slanzích*, in: Čeština – univerzália a specifikace 3, Brno, 2001, s. 291-298, s. 292

45 Diana SVOBODOVÁ, *Anglicismy v českých slanzích*, in: Čeština – univerzália a specifikace 3, Brno, 2001, s. 291-298

46 Tamtéž.

47 Skateboarding má původ v americkém státě Kalifornie a většina her je vydávaných právě v angličtině.

Mezi používané způsoby derivace patří tvorba nových podstatných jmen, přídavných jmen, sloves a příslovcí. Příklady tvorby slov v hráčském slangu jsou, derivace (adventura – dobrodružná hra), univerbizace (real time strategy – real-timovka). Objevují se sufixace iniciálových zkratk jako RPGčko (Role-Playing Game) nebo PCčkář (uživatel osobního počítače).⁴⁸

„Od anglicismů jsou běžně tvořeny slovesné tvary, např. scrollovat, skrollovat, přiskrollovat ‘svíjet se, otáčet se, stáčet se do spirály’, boostovat ‘zvedat, zvyšovat’, hackovat, hacknout, prohakovat se ‘sekat, rozbíjet, dostat se někam nebo odněkud ven’, splitnout ‘rozdělit (se), rozštěpit (se)’, fokusovat ‘zaostřovat’...“⁴⁹

Počestřování přejatých slov může být neobvyklé a vymykající se obecným pravidlům, ale jejich frekventované užívání prokazuje jejich funkčnost a nepostradatelnost v daných významových oblastech.⁵⁰

3. Lexikografie

Termínem lexikografie označujeme aplikovaný úsek nauky o lexikální zásobě, která se v teorii a praxi zabývá tvorbou textu slovníků různých typů. Lexikografie rozlišuje množství slovníků, z kterých má každý své specifické nároky jazykové i mimojazykové, jejich tvorba vyžaduje určitou metodu a metodiku.⁵¹

3.1. Typologie slovníků

Na dělení slovníků na jednotlivé typy můžeme nahlížet z několika hledisek. Podle obsahu rozlišujeme slovník encyklopedický, který přináší věcné informace z různých oborů, a slovník jazykový, který se zaměřuje při výkladu významu na použití lexémů v kontextech. Pokud slovník zpracovává pouze jeden jazyk, jedná se o slovník výkladový, při zaměření na více jazyků pak překladový. Existují i slovníky výkladově-překladové, které překládají

48 Diana SVOBODOVÁ, *Anglicismy v českých slanzích*, in: *Čeština – univerzália a specifikace 3*, Brno, 2001, s. 291-298

49 Diana SVOBODOVÁ, *Proměny v českých sociolektech*, in: *Český jazyk a literatura na sklonku XX. století*, Walbrzych, 2001, s. 238.

50 Diana SVOBODOVÁ, *Anglicismy v českých slanzích*, in: *Čeština – univerzália a specifikace 3*, Brno, 2001, s. 291-298

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

definice z cizího jazyka. Podle časového hlediska dělíme slovníky na diachronní, které zaznamenávají historický vývoj jazyka, a synchronní, které zachycují aktuální stav jazyka. U synchronních slovníků dochází zaprvé k popisu normy, u kterého je také doporučení, jak vhodně jazykové prostředky použít, takové slovníky se nazývají preskriptivní nebo normativní (slovníky pravopisné a výslovnostní). Zadruhé ke snaze o co nejširší zachycení jazykového úzu a všech jeho variant, takové slovníky se označují jako deskriptivní nebo vědecké. Uspořádání slovníků může být abecední, retrogradní, frekvenční anebo pojmové ve formě tezauru.⁵²

Vedle obecných slovníků existují také slovníky speciální, jako jsou například autorské slovníky popisující tvorbu jednoho autora, frazeologické slovníky, onomastické slovníky zaměřené na vlastní jména. V 2. pol. 20. století začaly vznikat slovníky, které zachycují pouze specifickou část slovní zásoby, buď vymezenou zeměpisně (nářeční slovník) nebo sociálně (slangový a argotický slovník). Slangovým slovníkům i teorii slangu se nejvíce věnoval Jaroslav Hubáček, dále pak L. Klimeš nebo J. Suk. Se sférou slangových slovníků se částečně překrývají i slovníky nespisovné slovní zásoby snažící se od konce 20. století zachycovat slovní zásobu, které se dosavadní lexikografie nevěnovala. Nejkomplexnějším dílem je *Slovník nespisovné češtiny od J. Huga a kol.* Slangový slovník můžeme považovat za druh výkladového slovníku, který zachycuje lexikum sociální skupiny, kterou spojuje buď pracovní nebo zájmové prostředí.⁵³

Jednojazyčný slovník výkladový je základním druhem slovníku. Jeho zdrojem je lexikální materiál současného, živého jazyka, který je používán v současné komunikaci „*Slovník je vědecké dílo obsahující makrostrukturu hesel lexémů jazyka a podávající v jejich mikrostrukturách všestrannou sémiotickou, systémově i komunikačně orientovanou informaci potřebnou uživatelům.*“⁵⁴

Slova, slovotvorné části, volná i ustálená spojení slov a frazémy fungující jako pojmenovávací jednotky tvoří lexikální zásobu, která je materiálem pro tvorbu výkladového slovníku. Lexikální zásoba je pak všeobecně vykládána a popisována totožným jazykem ve

52 Renata Novotná (2017): *SLOVNÍKY – TYPOLOGIE*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny*.

URL: <https://www.czechency.org/slovník/SLOVNÍKY – TYPOLOGIE> (poslední přístup: 20. 5. 2022)

53 Tamtéž.

54 ČERMÁK, František, BLATNÁ, Renata, ed. *Manuál lexikografie*. Jinočany: H & H, 1995. *Linguistica*. ISBN 80-85787-23-7, s. 16.

funkci metajazyka, což je umělý sémiotický systém, který má schopnost popsat jiné sémiotické systémy.⁵⁵

3.2. Struktura slovníku

Při tvoření slovníku musí jeho autor dbát na to, aby čtenáři předkládal vyhledávané jazykové informace ve stálém uspořádání, které vede k jejich snadnému vyhledávání, a aby byl čtenář poučen o zásadách zpracování. Slovník není určen k souvislému čtení, spíše funguje jako výčet dat. Způsob složení slovníku se řídí podle jeho makrostruktury a mikrostruktury. Makrostruktura slovníku je tvořena kompletním uspořádáním hesel ve slovníku, které může být buď abecední, pojmové nebo kombinované. Vedle heslové části, jinak označované jako nomenklatura, můžeme do makrostruktury zařadit i předmluvu, tabulky a přílohy slovníku.⁵⁶

Slovníkový vstup nebo heslové slovo označujeme jako lemma, ke kterému poté přiřazujeme (lematizujeme) jeho výskyty a slovní tvary. Heslové slovo je lexém, který je charakterizovaný jistým pravopisem a určitou výslovností, může být diferenciován dubletou nebo variantou. Tou je lexém, který se od původní formy liší určitým rozdílem hláskoslovným nebo výslovnostním. Pokud by se jednalo o slovtvornou diferenciaci, považujeme lexémy za různá slova. Heslové slovo, které reprezentuje daný lexém, uvádí heslovou stať. Nejčastěji je základním tvarem heslových jmen nominativ singuláru, u sloves potom infinitiv. Jako hesla mohou vystupovat také ustálená spojení slov, lexikalizovaná syntagmata a frazémy.⁵⁷

Za mikrostrukturu jednojazyčných výkladových slovníků považujeme souhrn jazykově podstatných informací o heslovém slově a jeho projevech. Prolínají se v ní roviny fonologická, grafická, morfologická, syntaktická, sémantická, pragmatická, stylistická a textová. Podle nich jsou informace o hesle patřičně kódovány v předem daném pořadí za ekonomického využití zkratk a typografických úprav. Výklad významu je nejdůležitější

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

56 Tamtéž.

57 Tamtéž.

částí mikrostruktury, hned po něm následují informace o výslovnosti, pravopise a slovnědruhovém zařazení.^{58 59}

4. Minecraft

Počítačová hra Minecraft se dá snadno označit za nejprodávanější hru historie, která od svého oficiálního vydání v roce 2011 do roku 2022 prodala přes 230 miliónů kopií. Za dobu svojí existence se Minecraft stal pojmem a z holé sandboxové hry⁶⁰ vznikla plnohodnotná franšíza, která na internetové stránce YouTube dosáhla na konci roku 2021 jednoho biliónu celkových zhlédnutí⁶¹. Časová osa vývoje Minecraftu je plná aktualizací, rozšiřování na nové herní platformy a dalších produktů inspirovaných původní hrou. To vše přispělo k jejímu úspěchu. Hru začal vyvíjet švédský vývojář Marcus „Notch“ Persson v roce 2009 ve skupině Mojang a již v tomto roce hra začala díky dostupné alfa verzi získávat první fanoušky. První oficiální verze hry Minecraft vyšla 18. listopadu 2011. V průběhu existence hry byly herní mechaniky a variabilita zdrojů postupně zlepšovány. Vývojáři hru upravují pravidelnými aktualizacemi, které se nazývají patche a díky kterým má hra takovou podobu jako dnes. Velkým mezníkem bylo odkoupení firmy Mojang společností Microsoft v roce 2014 za 2,5 miliardy dolarů, tato změna také znamenala odchod tvůrce hry Marcuse Perssona z týmu vývojářů.⁶²

Základní myšlenka hry se dá popsat jako sandbox pro přežití ve světě, ve kterém hráč musí stavět, aby přežil, a nakonec ve svém prostředí prosperoval. Svět Minecraftu existuje v trojrozměrném prostoru, ve kterém je každá jednotka materiálů reprezentována jako krychle na zaplněné mřížce, kterou lze zničit k získání zdrojů pro stavbu budov a výrobu dalšího vybavení. Krychle neboli bloky jsou typické svým jednoduchým grafickým

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

59 Zdeňka Hladká, Renata Novotná (2017): *VÝKLADOVÝ SLOVNÍK*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy-Nový encyklopedický slovník češtiny*.

URL: [https://www.czechency.org/slovník/VÝKLADOVÝ SLOVNÍK](https://www.czechency.org/slovník/VÝKLADOVÝ_SLOVNÍK) (poslední přístup: 28. 5. 2022)

60 Označení sandbox pochází z anglického slova pro pískoviště. U počítačových her se tak označují hry, kdy je hráč, stejně jako na pískovišti, omezen pouze vlastní kreativitou, a to jakým způsobem bude hru hrát je pouze na něm.

61 SHERR, Ian. 2021. *Minecraft crosses 1 trillion views on YouTube, most popular game ever on platform*. In: *cnet.com* [online] 14.12. [cit. 22.5.2022]. Dostupné z: <https://www.cnet.com/tech/gaming/minecraft-crosses-1-trillion-views-on-youtube-most-popular-game-ever-on-platform/>

62 GALSTIAN, Andrew. 2020. *A complete history of Minecraft*. In: *Gamerant.com* [online] 1.10. [cit. 22.5.2022]. Dostupné z: <https://gamerant.com/minecraft-timeline-history/>

zpracováním. Jejich měřítko je 1x1 metr a každá stěna je tvořena 16x16 pixely. Tyto zdroje jsou roztroušeny po náhodně vygenerované krajině. V té existují také předem vytvořené vesnice obývané vesničany a monstry obývané jeskyně, které může hráč prozkoumávat. „Hra je velmi komplexní – obsahuje propracované fyzikální prostředí, nabízí hráčům fungující ekosystémy fauny i flóry, technicky zaměřeným hráčům umožňuje vytvářet jednoduché i složité obvody, funkční stroje, stejně tak věrně simuluje základní ekonomické vztahy včetně trhu s nabídkou a poptávkou.“^{63 64}

4.1. Prostředí hry

Při spuštění nové hry dochází ke generaci nového světa a jeho biomů. Vytvoření nového světa se dá považovat za náhodné, ale stále splňuje určitá pravidla, každý svět můžeme tedy považovat za originální. Virtuální svět Minecraftu se skládá ze tří dimenzí, kdy každá je svým způsobem unikátní. Místo, kde každý hráč začíná svoji hru, se nazývá Overworld, který je dále rozdělen do rozmanitého množství biomů. Biomy jsou vzájemně propojené oblasti s odlišnými ekosystémy, vlastnostmi, zdroji a počasím. V každém biomu také žijí entity ovládané hrou, které se nazývají stvoření (mobs z anglického mobile entity). Ta jsou buď pasivní, která na hráče neútočí a je možné je ochočit nebo chovat (kráva, kuň, prase, osel), neutrální, která se brání, pokud je hráč napadne nebo jinak vyprovokuje (lama, medvěd, vlk) anebo nepřátelská, která jsou agresivní a na hráče zaútočí pokaždé, když se ocitne v jejich blízkosti (kostlivec, creeper, pavouk). Mezi biomy patří pláně, lesy, džungle, hory, pouště, jezera, tajgy, tundry, bažiny, savany, pustiny, pláže, řeky, oceány. Všechny biomy mají své poněkud odlišné variace. V této dimenzi je také normální denní cyklus, který ve hře trvá 20 minut. Slunce vychází na východě a zapadá na západě a hráč díky němu může určit světové strany. Druhá dimenze se nazývá Nether a k její generaci dochází až ve chvíli, kdy hráč dokáže po nasbírání dostatku surovin vytvořit portál. Oproti první dimenzi se Nether dá celkově označit jako podsvětí, prostředí bez nebe, plné nepřátelských stvoření, špatně zdolatelného terénu a lávových jezer. Pro hráče je Nether atraktivní z důvodu velkého množství surovin, které se v první dimenzi nevyskytují a které mimo jiné potřebuje k tvorbě

63 KOPECKÝ, Kamil. *Specifika jazyka hráčů online hry Minecraft se zaměřením na přejatá slova*. Jazyk-literatura-komunikace. 2014.

64 GALSTIAN, Andrew. 2020. *A complete history of Minecraft*. In. Gamerant.com [online] 1.10. [cit. 22.5.2022]. Dostupné z: <https://gamerant.com/minecraft-timeline-history/>

portálu do třetí dimenze. Poslední dimenze se příznačně nazývá The End a jedná se o několik ostrovů plujících v prázdnotě. S příchodem hráče se v této dimenzi objeví velký nepřátelský drak nazývaný Ender Dragon a hráč tuto dimenzi nemůže opustit, dokud nezemře nebo draka neporazí. Drak je považován za poslední překážku před pomyslným dokončením hry, přesto i po jeho poražení hráč může pokračovat ve hře.^{65 66 67 68 69}

4.2. Herní mechaniky a herní módy

Jak již bylo zmíněno, Minecraft jako velmi komplexní hra obsahuje mnoho základních i složitějších mechanik, které hráč používá, aby měnil svět okolo sebe. Minecraft také hráči nabízí možnost vybrat si z několika herních módů, které mění jeho herní zkušenost. Pokusím se představit ty nejzákladnější.

4.2.1. Základní herní mechaniky

Mezi ty nejzákladnější mechaniky hry patří pohyb po světě a vše s ním spojené jako chůze, krčení, skákání, plížení se, běhání a další. Bez těžby by hráč ve světě jen těžko přežil. Ve hře je možné rozbít téměř každý blok a získat z něj suroviny, hráč však k těžbě potřebuje rozdílné nástroje. Kvůli existenci nepřátelských stvoření je pro hráče boj poměrně častý, hráč si proto také musí vytvářet nové zbraně, mezi základní patří například meč a luk s šípy, může se ale také bránit pomocí štítu.⁷⁰

Tvorba předmětů je vedle těžby surovin to, co hru Minecraft definuje. Hráč má od počátku hry ve svém inventáři možnost pomocí mřížky o čtyřech polích (2x2) vyrábět

65 BODDY, Zachary. *Minecraft guide to biomes: a list of every biome currently in the game*. In. windowscentral.com [online] 8.1. [cit. 24.5.2022]. Dostupné z:

<https://www.windowscentral.com/beginners-guide-biomes-minecraft-windows-10-edition>

66 BODDY, Zachary. 2020. *Minecraft Guide to the Nether: World, mobs, loot and more*. In. windowscentral.com [online] 28.4. [cit. 24.5.2022]. Dostupné z:

<https://www.windowscentral.com/minecraft-nether-guide-world-mobs-loot-more>

67 BODDY, Zachary. 2020. *Minecraft Guide to the End: World, cities, monsters, ender dragon, loot, and more*. In. windowscentral.com [online] 1.2 [cit. 25.5.2022]. Dostupné z:

<https://www.windowscentral.com/minecraft-guide-end-world-cities-ender-dragon-and-more>

68 *Overworld*. In. Minecraft.fandom.com [online] [cit. 23.5.2022]. Dostupné z:

<https://minecraft.fandom.com/wiki/Overworld>

69 *Mob*. In. Minecraft.fandom.com [online] [cit. 23.5.2022]. Dostupné z:

<https://minecraft.fandom.com/wiki/Mob>

70 *Mechanics*. In. Minecraft.fandom.com [online] [cit. 24.5.2022]. Dostupné z:

<https://minecraft.fandom.com/wiki/Mechanics>

základní pomůcky. K vytvoření všeho ostatního si musí vyrobit pracovní stůl, který mu nabídne mřížku o 9 polích (3x3). Způsob, jak vytvořit většinu předmětů ve hře, je umístit správné suroviny do správného tvaru do mřížky. Hráč na to, jak předmět vytvořit, musí buď přijít sám nebo použít recipe book, knihu návodů ve hře, která mu pomůže. Tvorba předmětů hráči otvírá nové možnosti ve hře jako je například rybaření, chov zvířat, vaření lektvarů, opravování a očarovávání nástrojů nebo tavení surovin.⁷¹

Tím, že hráč postupně ve hře mimo jiné získává suroviny a poráží nepřátelská stvoření, získává pro sebe zkušenostní body, které zvyšují jeho úroveň a umožňují mu očarovávat nebo opravovat předměty a vybavení. Postava hráče i všechna ostatní stvoření mají vlastní body životů. Pokud tyto body, které se ztrácí v důsledku poškození nebo hladu, klesnou na nulu, hráčova postava zemře. Body životů se obnovují postupně automaticky nebo pomocí lektvarů.⁷²

4.2.2. Herní módy

Základní mód pro hru Minecraft je Survival mode, ve kterém hráč snaží pomocí výše zmíněných mechanik přežít, získávat zkušenosti, tvořit nové nástroje a zbraně. Jak již bylo zmíněno Minecraft je ve své podstatě hra bez konce, za konečný mezník se dá považovat porážka draka v dimenzi The End, po které hráč zhlédne i závěrečné titulky, může však ve hře dál pokračovat. Pokud hráčova postava ve hře zemře objeví se znovu na místě, které si hráč předem určí. Ve hře je možné nastavit obtížnost buď na mírumilovnou, lehkou, normální anebo těžkou. Speciálním módem je Hardcore mode, který hru upraví tak, že pokud hráčova postava zemře neobjeví se znovu, ale hra končí a vytvořený svět je smazán. Creative mode umožňuje hráči vytvářet složité stavby nebo experimentovat se hrou. Postava totiž nemůže zemřít, hráč má přístup ke všem typům surovin, a dokonce se může pohybovat pomocí lítání. Členové Minecraft komunity vytvářejí pro ostatní hráče speciálně vytvořené světy s příběhy a mnohým dalším. K hraní v takových světech se využívá Adventure mode,

71 *Crafting*. In. Minecraft.fandom.com [online] [cit. 24.5.2022]. Dostupné z: <https://minecraft.fandom.com/wiki/Crafting>

72 *Mechanics*. In. Minecraft.fandom.com [online] [cit. 24.5.2022]. Dostupné z: <https://minecraft.fandom.com/wiki/Mechanics>

který tvůrcům dovoluje omezit hráčovi možnosti ve světě, tak aby jeho hraní odpovídalo tvůrčí představě autora.⁷³

4.3. Multiplayer a komunita

Multiplayer mode umožňuje hru více hráčů v jednom světě. Hráči mohou spolupracovat, těžit suroviny a budovat stavby, prakticky vše, co nabízí výše zmíněné herní módy. Novou mechanikou je možnost psané komunikace hráčů v herním chatu, který je veřejný i soukromý. Hráči se sdružují na různých internetových fórech, dnes je ale také populární aplikace Discord, což je platforma, kde hráči mohou vytvářet vlastní místnosti ke komunikaci a vedle chatové komunikace ve hře umožňuje aplikace také komunikaci hlasovou⁷⁴. „Přibližně 20 % hráčů rovněž využívá možnost synchronní hlasové komunikace, která probíhá prostřednictvím specializovaných aplikací mimo samotné prostředí minecraftu.“⁷⁵ Vzniklé hráčské komunity pak na různých serverech hrají v oficiálních herních módech nebo hru dle vlastní fantazie upravují a vytvářejí vlastní způsoby hry a vlastní pravidla. Minecraft je také jednou z her, která stála za vznikem subkultury letsplayerů a youtuberů, což jsou hráči, kteří průběh vlastní hry nahrávají, komentují a následně nahrávají na platformu Youtube v této subkultuře je Minecraft dodnes populární. Další variantou je, že autoři vysílají svou hru přímo živě na internetové službě Twitch.tv. Na Twitch.tv má Minecraft právě teď okolo 40 tisíc online sledujících⁷⁶ a samotnou hru nyní hraje přes 3 miliony hráčů.^{77 78}

73 *Mechanics*. In. Minecraft.fandom.com [online] [cit. 24.5.2022]. Dostupné z: <https://minecraft.fandom.com/wiki/Mechanics>.

74 Dnes již existuje software, který umožňuje hlasovou komunikaci přímo ve hře.

75 KOPECKÝ, Kamil. *Specifika jazyka hráčů online hry Minecraft se zaměřením na přejatá slova*. Jazyk-literatura-komunikace. 2014.

76 <https://www.twitch.tv/directory/game/Minecraft> [cit. 25.5.]

77 <https://playercounter.com/minecraft/> [cit. 25. 5.]

78 KOPECKÝ, Kamil. *Specifika jazyka hráčů online hry Minecraft se zaměřením na přejatá slova*. Jazyk-literatura-komunikace. 2014.

PRAKTICKÁ ČÁST

5. Metodologie

Ke sběru jazykového materiálu byly zvoleny tři způsoby tak, aby pokrývaly co nejefektivněji všechny sféry jazykové komunikace hráčů Minecraftu. První metodou byla excerpce z mluvených projevů, pro kterou byly zdrojem záznamy z webové stránky Youtube.com, buď letsplayů nebo sestříhaných záznamů z živých vysílání.

Další metodou byla excerpce promluv z psaných projevů z několika zdrojů. Jedním byl herní chat, který samotná hra zaznamenává a ukládá do textového souboru. Za zdroj byl zvolen minecraftový server Darkup.cz, na kterém hraje průměrně 100 lidí denně. Dalším zdrojem byly vyhrazené chatovací místnosti aplikace Discord, ve kterých se sdružují hráči a vzájemně spolu diskutují nejen o samotné hře. Posledním zdrojem excerpce z psaných promluv byla komentářová sekce pod videi s tématikou Minecraftu na stránce YouTube. Tyto zdroje psaných promluv byly vybrány tak, aby vzájemně eliminovaly své nevýhody. Například komunikace v herním chatu je mnohem více strohá a zkratkovitá, protože se hráči při hraní snaží ušetřit čas, opakem je právě komunikace v sekci komentářů na stránce YouTube, které hráči často věnují plnou pozornost.

Poslední zvolenou metodou byl sběr materiálu pomocí dotazníku, na který odpovědělo 50 respondentů. Anonymní dotazník obsahoval celkem 5 otázek, které byly zaměřeny na věk, pohlaví, způsob hraní hry a způsob komunikace ve hře, pátá otázka byla otevřená otázka, kam mohli hráči uvádět jimi používané lexikum. Dotazník vytvořený přes program Google forms byl šířen mezi hráči online. 80 % respondentů byli muži, zbylých 20 % ženy. Dotazník potvrdil předpokládaný nízký průměrný věk hráčů, nejvíce respondentů bylo ve věku 16 až 20 (46 %), další skupinou byli hráči ve věku 15 a méně (36 %) a nejmenší skupinu tvořili respondenti ve věku 21 až 30. 56 % hráčů uvedlo, že hraje verzi multiplayer a 53 % uvedlo, že ke komunikaci používají chat i mluvenou komunikaci. Pouze chat využívá 16 % hráčů a pouze mluvenou komunikaci 30 %. Nevýhodou anonymity online dotazníku bylo, že respondenti někdy poslední otevřenou otázku buď ignorovali nebo se nevyjadřovali k tématu.

Všechny excerpované jazykové materiály byly uspořádány do jednojazyčného výkladového slovníku. Lexikální analýza kvalitativní a kvantitativní se v následujících kapitolách prolínají.

Kvůli velkému množství používaných anglicismů bylo rozhodnuto, že tento lexikální materiál bude podroben i analýze grafické a výslovnostní k pokrytí celého rozsahu adaptace anglicismů. U výslovnostní analýzy byla anglická fonetická podoba slov zaznamenána podle pravidel mezinárodní transkripce IPA, česky adaptované výrazy pak zjednodušenou českou fonetickou transkripcí.

Analýza slovtvorných adaptací proběhla u slov, která byla pomocí prefixace a sufixace pouze zařazena do deklinačního systému češtiny. K derivaci pak byla zařazena slova, u kterých došlo pomocí afixů k významové úpravě.

6. Aspekty slangu hráčů

Podobně jako u ostatních slangů je nespisovnost ve slangu hráčů Minecraftu výrazným aspektem. Mnoho objektů a činností ve hře by se dalo označit jako napodobeniny objektů nebo činností, které se běžně vyskytují i v reálném světě. Sama dimenze Overworld je do určité míry definována jako jeho napodobenina. Hráči ale často používají pro označování činností a objektů nespisovná pojmenování. Vznikají tak slangová pojmenování adaptací anglicismů jako ekvivalenty pojmenování spisovných (**torchka** – louč, **fortreska** – pevnost, **iron** – železo, **minit** – těžit, **craftit** – tvořit, **fightit** – bojovat). Důvodem, proč hráči nemají potřebu přibližovat svoji mluvu spisovné češtině, může být i absence profesionalismů.

Komunikativní funkčnost slangu odpovídá potřebě jednoznačných vyjádření. Hráči používají jednoznačná jednoslovná pojmenování, s čímž souvisí i to, že pouze morfologicky adaptují původní anglické názvy a slova nepřekládají. Hráči také používají zkracování (např. **krump** – krumpáč, **reska** - residence nebo **kobl** – cobblestone) nebo univerbizaci (**craft'ák** – crafting table nebo **enchant'ák** – enchanting table) pro urychlení a usnadnění komunikace nejen v mluvených projevech, ale i v herním chatu.

Výše zmíněné aspekty souvisí i se systémovostí hráčského slangu, tvoří ho srozumitelná pojmenování. Jako výraz systémovosti můžeme vyzdvihnout to, že hráči používají adaptované anglické výrazy, přestože mají k dispozici český ekvivalent, který má kratší podobu (**pumpkina** – dýně).

Snahu o expresivitu ukazují příklady, kdy ve slangu existuje neutrální pojmenování, ale hráči k vyjádření citového vztahu používají pojmenování expresivní, například slangový výraz **chcípáci**, kterým hráči označují nepřátelské entity. Hráči také tvoří ze slangových slov

deminutiva, která mohou vyjadřovat jistý citový vztah (např. netheřík nebo chestička). Tento aspekt je málo výrazný.

Pojmová diferenciacie a stav odborné terminologie jsou aspekty, jimiž se hráčský slang nevyznačuje z důvodu absence odborných výrazů, které by hráči používali a následně nahrazovali nebo zpřesňovali slangovými pojmy.

Otevřenost prostředí je, co se týče hry Minecraft, poměrně široká. Ke hře může mít přístup v podstatě každý, kdo má přístup k internetu, protože ilegálně distribuované kopie ke stažení zadarmo není těžké najít. Rozsah komunity též souvisí s množstvím tvůrců, kteří na internet přidávají zábavný obsah z prostředí hry. Do běžné češtiny ale slangové výrazy nepronikají, hlavním důvodem je nejspíš to, že slangová pojmenování ze hry v jiných situacích nemají využití a pokud ano, mluvčí používají původní český název, i když slangový název ve hře používají. Hráči pravděpodobně při komunikaci mimo hru neoznačují louče jako **torchky** nebo jeskyně jako **caveky**. Prostor Minecraftu se různými způsoby mění, vývojáři pravidelně přidávají do hry nové updaty a nové fenomény, což vede ke vzniku nových slangových názvů.

Věkový průměr komunity hráčů je poměrně nízký. Největší věkové zastoupení měla v dotazníkovém šetření skupina ve věku 16-20 let (46 %). Zároveň již byla zmíněna přístupnost prostředí. To vše souvisí s rychlým střídáním členů komunity, což může přispívat vzniku nových pojmenování. S nižším věkem může být spojena i větší znalost angličtiny, která vede mluvčí k častější adaptaci anglicismů, kterými vyjadřují příslušnost ke komunitě hráčů.

7. Přejímání z cizích jazyků a následná adaptace

Minecraft, stejně jako drtivá většina ostatních her, byl vyvinut a poprvé vydán v anglickém jazyce. Téměř všechn sesbíraný materiál proto tvoří anglicismy, které jsou do různé míry adaptovány hráči. Vliv na široké používání může mít také faktor mezinárodnosti. Hráči, kteří umějí anglicky, mohou kromě výlučně českých serverů navštěvovat i ty anglicky mluvící nebo sledují letsplaye a streamy v angličtině. Jako anglicismy jsou často přejímaná slova, která nemají v češtině dostatečně výstižný ekvivalent (**branchmining** - specifický styl těžby, kdy se vytvořený důl skládá z hlavní šachty, na kterou se připojují kolmo další šachty a důl pak může připomínat větev, **vanilla** – verze hry, která není upravená módy, **speedrun** – snaha o co nejrychlejší dokončení hry, **bug** – chyba ve hře). Mnoho anglicismů je však

přejatých a jsou používány, i když čeština disponuje vhodným ekvivalentem (**wheat** – obilí, **iron** - železo, **helper** - pomocník, **builder** – stavitel). Anglicismy jsou adaptovány po morfológické rovině, ve které pouze několik slov zůstává nesklonných (**hoe** - motyka) a ostatní jsou zařazeny do domácího jazykového systému.

Adaptace pravopisu i výslovnosti je nestálá a liší se, výrazy však zůstávají srozumitelné všem mluvčím. Vyšší míra adaptace anglicismů se projevuje tím, že taková slova jsou schopna pomocí slovtvorných postupů vytvářet nová pojmenování.

8. Sémantické rozdělení anglicismů

Anglicismy tvoří většinu zachyceného lexika hráčů. Velkou část anglicismů můžeme rozdělit do několika sémantických skupin, které ukazují, pro co hráči nejčastěji používají názvy přejaté. Sémantická analýza také ukazuje důvody přejímání anglicismů.

Názvy osob a entit

Přejímání názvů živých osob a entit je časté, protože hráči se s nimi setkávají prakticky neustále při objevování světa. Obecně entity označují jako **mobky/mobové**. Často adaptují názvy mobů, protože nemají adekvátní jednoslovné české pojmenování, takto jsou přejaté názvy jako **blaze** – ohnivý mob, **Creeper** – vybuchující mob, **shulker** – přemísťující se mob, **wither** – vznášející se tříhlavý mob, **vindicator** – nepřátelský mob podobný vesničanům. U jiných názvů, které mají český ekvivalent, může jít o jazykovou jednoznačnost **slime** – sliz, **warden** – strážce, **witchka** – čarodějnice, **silverfishka** – rybenka, **pufferfishka** – čtverzubec nebo jen o jazykovou preferenci **ghast** – duch, **skeleton** – kostlivec. Vesničan je označován anglicismem **villager** a může mít různá povolání jako **trader** – obchodník nebo **weaponsmith** – zbrojař.

Hráči na online serverech nabývají určitých rolí, jejichž názvy jsou udržovány jako internacionalismy. **Admin** – označuje hráče, který má na starost chod serveru, **builder** – označuje stavitele budov a **helper** – pomocníka, který zaučuje nováčky.

Názvy nástrojů a vybavení

Aby hráči ve světě přežili a mohli ho přetvářet, potřebují nástroje a vybavení, které jim to umožní. Důvody přejímání jsou zde stejné. Přejímají anglicismy, které nemají výstižný český jednoslovný ekvivalent **lectern** – blok ke čtení knih, **fletching** – blok k přidělování

profese, **grindstone** – brusný kámen, **spawner** – blok, který generuje entity, **dropper** – blok, který vyhazuje předměty na zem, **hopper** – blok, který zachycuje předměty, **piston** – blok, který posunuje jiné bloky. Další anglicismy se zdají být pouze náhradou za české ekvivalenty **anvilka** – kovadlina, **furnaceka** – pec, **lanterna** – lucerna, **torchka** – louč, **button** – tlačítko, **hoe** – motyka, **pick** – krumpáč. Všechny tyto předměty musejí hráči sami vytvářet a nosit v inventáři. Pokud hrají hru v angličtině, jsou neustále v kontaktu s anglickou podobou slova a je pro ně přirozené původní názvy používat. To stejné platí i u pojmenování v další kapitole.

Názvy materiálů a surovin

Pokud chtějí hráči vytvářet nástroje a vybavení nebo stavět budovy, potřebují k tomu materiály a suroviny, které získají buď ze zabitých mobů nebo těžbou a sběrem. I zde se vyskytují anglické názvy bez vhodného českého nebo jednoslovného ekvivalentu **netherite** – nerost z dimenze Nether, **gunpowder** – střelný prach, **bonemeal** – kostní moučka, **redstone** – materiál používaný jako zdroj energie, **trapdoor** – padací dveře, **lapis** – nerost použitý jako barvivo, **slab** – poloviční blok. Zde se vyskytují i názvy, jejichž adaptace může být výsledkem jazykové neznalosti **basalt** – čedič nebo **emerald** – smaragd. Velkou část opět tvoří anglicismy, které hráči upřednostňují oproti českým názvům **gold** – zlato, **iron** – železo, **stone** – kámen, **sandstone** – pískovec, **moss** – mech, **string** – provázek.

8.1. Grafické adaptace

Grafické změny zápisu slov jsou jedním ze způsobů, kterým hráči adaptují přejaté anglicismy. Motivací ke grafické adaptaci slov je střet zvukové a grafické podoby slov, které jsou v angličtině často značně odlišné. K popisu grafických adaptací použitých hráči Minecraftu jsme mohli využít pouze excerpci z materiálů psaného textu. Tendence graficky upravovat původní anglicismy není mezi hráči příliš vysoká pravděpodobně z následujících důvodů. Mnoho hráčů hraje Minecraft v angličtině, jazyce, ve kterém byl původně vydán, a neustále se tedy setkávají s psanou formou anglických slov, kterou následně přejímají. Proto pro ně může být přirozenější psát anglicismy v původní grafické podobě. Dalším důvodem může být navštěvování anglických serverů nebo diskusních skupin, ve které se všechna komunikace odehrává v angličtině. Hráči proto nemají potřebu slova graficky upravovat. Z těchto důvodů hráči udržují tvary v určité formě internacionalismů. Důležitým faktorem

je i znalost angličtiny, která je ve společnosti stále větší, a hráči tak nemají problém s anglicismy pracovat a přijdou jim přirozené. V těchto případech se projevuje individualita všech mluvčích, pravděpodobně existují také hráči, kteří se pohybují jen v česky mluvícím prostředí nebo hrají Minecraft v českém překladu, anglicismy přejímají z mluvených projevů českých Youtuberů a bez znalosti grafické podoby je adaptují podle výslovnosti.

Zjednodušování dvojhlásek je pro hráče přirozený způsob adaptace, protože odpovídá původní výslovnosti anglických slov, takže mluvčí redukuje zdvojené konsonanty na jeden konsonant, (např. **komandblok**, **vilidžr**, zjednodušení zdvojeného **s** v anglicismu **fortreska** je velmi běžné).

Další způsob adaptace je ovlivněn výslovností jednotlivých grafémů, které se svou grafickou podobou odlišují od podoby výslovnostní. Hráči tak zaměňují grafémy **c a k** (např. **komandblok**, **vykrafit**, **stik**, **kempit**), **w a v** (**vidr**) nebo **a a e** (**plenky**, **bejska**, **furnejska**).

Poměrně častá tendence grafické adaptace anglicismů se projevuje u zkratkových slov. Dochází při ní pouze k částečné adaptaci podle výslovnosti (**tntýčko/tntéčko**, **xpéčka**), což odpovídá faktu, že taková slova vznikají z fónických iniciálních zkratk. Různé způsoby zápisu souvisí s tím, že takové zkratky jsou výslovnostně adaptovány jak podle české (téntéčko), tak i anglické (týentýčko) výslovnosti.

Z anglické výslovnosti vychází také změna hláskových skupin. Hráči je změnou rozšiřují: **a** na **ej** (**bejska**, **furnejska**), **i** na **aj** (**spajk**, **nedrajt**) nebo **g** na **dž** (**vilidžr**), ale také redukuje: **th** na **d** (**vidr**, **nedrajt**), **ck** na **k** (**stik**).

Při grafické adaptaci anglicismů dochází k vypuštění grafému **e** v případech, kdy není vyslovován. Buď na konci slov (**spajk**, **nedrajt**) nebo zánik **e** u koncovky **-er** (**vidr**, **vilidžr**).

Při analýze grafických adaptací musíme zmínit substantivum **furnejska** a sloveso **mainit**. V těchto případech je grafická adaptace částečně výsledkem adaptace chybné výslovnosti. V anglickém slově **furnace** se grafém **a** nevyslovuje [ej]. U slovesa **mainit** jde pravděpodobně o střet dvou tendencí. Setkává se zde grafická adaptace **majnit** a původní, pouze suffixovaná podoba slovesa **minit**. Chybný zápis naznačuje, že pro některé hráče forma slova není důležitější než kontext jeho použití, dokud je tvar všem ostatním obecně srozumitelný.

Celkově můžeme adaptaci anglicismů ve slangu označit jako snahu písemně reprodukovat slova podle jejich zvukové podoby. Tendence graficky adaptovat anglicismy není ve slangu hráčů Minecraftu větší než snaha zachovávat anglicismy v co nejpůvodnější

grafické podobě. Žádná z podob graficky adaptovaných slov není výhradně používaná, takže adaptovaná slova fungují společně s neadaptovanými jako dublety. Pokud ke grafické adaptaci dochází, jedná se o často používaná slova. Je možné, že vyšší frekvence používání značí vyšší úroveň začlenění do lexika, která vede ke grafickým adaptacím. Stále však platí, že míra grafické adaptace není u mluvčích jednotná a motivace adaptací jsou značně subjektivní.

8.2. Výslovnostní adaptace

K analýze výslovnostních adaptací byl použit excerpovaný materiál z promluv hráčů, kteří nahrávají komentované záznamy hry na své YouTube kanály. Znamená to tedy, že analýza výslovnostních adaptací se týká pouze několika jedinců a nepokrývá vyšší počet mluvčích, jako je tomu u excerpce z psaného textu. U mluvčích je viditelné, že na rozdíl od psané formy anglických slov, se kterou se setkávají prakticky neustále, je pro ně fonetická podoba slov méně známá. Hráči se tak občas dopouštějí odchylek od správné anglické výslovnosti, což je způsobeno grafickou podobou slova. Dalším způsobem je nahrazování anglických fonémů, které v češtině neexistují, co nejpodobnějším tvarem.

Výraznou a nejpoužívanější formou výslovnostní adaptace je přesouvání přízvuku na začátky všech anglicismů, mizí tedy přízvuk vedlejší. Angličtina pracuje s přízvukem volněji než čeština, která má přízvuk stabilně na první slabice slova. Anglicismy se tak lépe začleňují do promluv a nepůsobí v nich nepřírozeně nebo rušivě. Například anglická substantiva **achievement** [ə'ʃi:vmənt] nebo **advancement** [əd'vænsmənt], u kterých se hlavní přízvuk přesouvá z druhé slabiky na první.

Způsobem adaptace je také plná realizace souhlásky r například u slov **iron** [aɪərn], **string** [striŋ], **birch** [bɜ:ʃ], **trapdoor** [træpdɔ:r] nebo **gravel** [grævəl]. Anglická výslovnost fonému [r] je oproti české slabší, liší se totiž ve způsobu tvoření, při kterém se jazyk pouze přibližuje hornímu patru.

Další přirozený způsob adaptace anglicismů je ztráta aspirace hlásek (např. **torch**, **craftit**, **pick**, **cobbl**). Hlásková aspirace je přidávání příděchu k hláskám jako způsob rozlišování znělých konsonantů od neznělých, ke kterému dochází zejména na začátku slov po hláskách **p**, **t**, **k**. Mluvčí nemají důvod realizovat aspiraci hlásek, protože v češtině takovým způsobem není využívána, je to pro ně nepřírozené.

Angličtina disponuje řadou specifických fonémů, které čeština nezná. Tento fakt vede mluvčí k výslovnostním adaptacím takových hlásek českými hláskovými protějšky nebo hláskami podobnými. Jako u většiny výslovnostních adaptací se tendence jednotlivých mluvčí liší. Hláskovými změnami jsou:

1. Záměna bilabiálního fonému [w] za české labiodentální [v] probíhá u slov jako **wither** ['wiðər], **wheat** [wit], **waystone** [weɪstoun], kde je foném na počátku slova a mluvčí se tedy jeho vyslovování nevyhnou. Alternativy vznikají u slov jako **spawn** [spɔ:n] nebo **shipwreck** ['ʃɪprek], kde mluvčí buď realizují výslovnost labiodentálního [v], anebo se drží původní anglické výslovnosti.
2. Nahrazování výslovnosti spřežky **th** dvěma způsoby podle umístění ve slově. Pokud je spřežka **th** uprostřed slova, je v angličtině realizována znělou dentální frikativou [ð], např. u slov **nether** ['neðər] nebo **wither** ['wiðər]. Tu mluvčí nahrazují českým [d]. Pokud je **th** na konci slova, je realizována neznělou dentální frikativou [θ] a při výslovnostní adaptaci nahrazena hláskou [t].
3. Nahrazování anglických vokálů [æ] a [ə] českými vokály [e] nebo [a]. Tato změna se v sesbíraném materiálu projevuje u například slov **stack** [stæk], **trapdoor** [træpdɔ:r], **achievement** [ə'tʃɪvmənt], **sapling** ['sæplɪŋ]. Adaptace hláskou [a] může být motivována grafickou podobou slov a horší znalostí výslovnosti. Adaptace hláskou [e] je motivována původní výslovností anglických slov. Při adaptaci vokálem [a] se může jednat o motivaci dvojí. Zaprvé může jít o motivaci grafickou podobou slova kvůli neznalosti anglické výslovnosti. Zadruhé mohou někteří mluvčí vnímat vokál [æ] pro jeho vyšší otevřenost jako bližší českému vokálu [a].⁷⁹
4. Párování velární nazály [ŋ] s konsonantem [k]. Čeština používá foném [ŋ] pouze před souhláskami [k] a [g]. Stejným způsobem adaptují mluvčí i anglicismy zakončené na **-ing**. U slov jako **veinmining** [veɪnmɪnɪŋ], **mending** [mɛndɪŋ], **unbreaking** [ʌn'breɪkɪŋ], **string** [strɪŋ] nebo **sapling** [sæplɪŋ] dochází k adaptaci výslovnosti pomocí [ŋk].

Hráči také adaptují výslovnost anglicismů podle jejich grafické podoby. Pro příklad **iron** ['aɪərn] - dochází k plné realizaci fonému [o]; **birch** [bɜ:ʃ] – [ɜ] nahrazen fonémem [ɪ]; **item** ['aɪtəm] – diftong [aɪ] nahrazen [ɪ]; **dirt** [dɜ:rt] – [ɜ] nahrazen [ɪ]. Opačný proces nastává u

⁷⁹ Tato možnost se zdá méně pravděpodobná, nelze ji však pro způsob artikulace vokálu [æ] vyloučit.

substantiv **gravel** ['grævəl] a **furnace** ['fɜrnəs], u kterých mluvčí foneticky nesprávně adaptují grafém **a** jako [ej].

Příklady adaptací anglicimů:

advancement [əd'vænsmənt] – ['advɑ:nzment] / ['edvɑ:nzment]

achievement [ə'tʃi:vmənt] – ['ači:fment / 'eči:fment]

birch [bɜrʃ] – [bırč]

dirt [dɜrt] – [dırt]

furnace [fɜrnəs] – [furnejɜ]

gravel [grævəl] – [grejvɛ]

iron [aɪərn] – [ajron]

item [aɪtəm] - [ıtem]

mending [mɛndɪŋ] – [mendıŋk]

nether [nɛðər] – [nedr]

sapling [sæplɪŋ] – [saplıŋk] / [seplıŋk]

spawn [spɔn] – [spavn] / [spawn]

shipwreck [ʃɪprek] – [šıpvrek]

stack [stæk] – [stak] / [stek]

string [strɪŋ] – [strıŋk]

trapdoor [træpdɔr] – [trapdo:r]

veinmining [veɪn'maɪnɪŋ] – ['vejnmajnıŋk]

waystone [wei'stoʊn] – ['vejstoun]

wheat [wi:t] – [vı:t]

wither [wɪðər] – [vıdr]

8.3. Morfologické adaptace

Ve slangu hráčů funguje morfologická adaptace jako primární způsob začleňování anglicismů do deklinačního systému češtiny. V hráčském slangu se takto morfologicky adaptuje drtivá většina anglicismů ve formě substantiv, nesklonná substantiva jsou výjimkou.

Hráči přiřazují gramatické rody různými způsoby. Zaprvé hráči k určení rodu přistupují tak, že anglicismům přiřazují český gramatický rod, který má označovaný fenomén v češtině

nebo analogicky s podobnými výrazy. Tato tendence je zřetelná zejména u substantiv, která jsou adaptována jako feminina (např. **anvil** – kovádlina, **lantern** – lucerna, **fortress** – pevnost, **cave** – jeskyn, **furnace** – pec), ty pak hráči dále slovtvorně upravují, aby je začlenili do deklinačního systému češtiny (kap. 8.4.) nebo pouze přidávají pádovou koncovku nom. sg. vzoru žena (**lanterna, pumpkina**).

Další způsob, kterým mluvčí přiřazují gramatický rod, se týká pouze maskulin a jedná se o proces, kdy hráči používají biologický rod předmětů a entit. Živé entity mužského rodu jsou skloňované podle vzoru **pán** (např. **Creeper, villager, warden, builder**). Výjimkou je anglicismus **blaze**, který je adaptovaný podle vzoru **muž**, a **endie (enderman)**, což je pojmenování, které pravděpodobně vzniklo v angličtině jako jazyková hra na anglické jméno Eddie, a v češtině je skloňované podle vzoru zájmené deklinace **náš**.

Třetím způsobem je přiřazování rodu podle zakončení slov. Takovým způsobem hráči přiřazují rody a deklinace, které se jim podle zakončení slova zdají nejpřirozenější. Tato metoda je v sesbíraném materiálu nejproduktivnější a často vede ke změně rodů u substantiv, které by při použití předchozích metod byly jiné. Největší část sesbíraných substantiv tvoří slova končící konsonantem, taková slova hráči adaptují jako maskulina. Pokud jsou zakončena konsonantem tvrdým nebo obojetným, jsou slova skloňována podle vzoru **hrad** (**iron, wheat, bonemeal, trapdoor**). K těmto adaptacím patří i slova, která jsou graficky zakončena grafémem **-e**, který není vyslovován a při skloňování mizí (**sandstone, netherite, spike**). Substantiva, která jsou zakončena měkkým konsonantem, jsou v sesbíraném materiálu dvě a hráči je skloňují podle vzoru **stroj** (**damage, silktouch**). Slova v původním tvaru zakončena na samohlásku **-a** adaptují hráči jako feminina (**vanilla, elytra**) podle vzoru **žena**.

V excerpovaném materiálu se nevyskytují slova bezrodá, ale najdeme několik případů výrazů, která zůstávají nesklonná (**hoe, spawnegg**). Anglicismus **hoe** hráči neadaptují, protože forma zakončení slova jim to neumožňuje. U substantiva **spawnegg** může docházet ke střetu dvou tvůrčích způsobů, tedy přidělování rodu podle způsobu zakončení (slovo **spawnegg** by mělo být adaptováno jako maskulinum) a vnímání českého gramatického rodu slova vejce, hráči tak používají slovo jako nesklonné neutrum.

Při morfologické adaptaci dochází také v určitém případě ke změně v kategorii čísla. Anglicismus **gunpowder** (v češtině střelný prach), ztrácí aspekt singularia tantum. Původ této změny je v samotné mechanice hry, jelikož většina materiálů a surovin se v inventáři

skladuje na jednom políčku jako stack a počet surovin je označen číslem. Hráči tak používají anglicismus **gunpowder** i v plurálovém tvaru **gunpowdery**.

Celkově bylo morfologicky adaptováno 76 substantiv, tedy přibližně 41 % ze 186 výrazů ve slovníku. Vysoký podíl substantiv odpovídá typické slovní zásobě slangů.

V sesbíraném materiálu bylo pomocí morfologické adaptace přejato 59 maskulin vzoru hrad, 16 maskulin vzoru pán a 5 feminin vzoru žena. Velké množství maskulin vzoru hrad (71 %) ukazuje častou adaptaci přiřazování rodu podle koncového konsonantu.

8.4. Slovtvorné adaptace

Na rozdíl od substantiv, která je možné adaptovat bez slovtvorných úprav, slovesa a verba se bez takových změn nemohou začlenit do konjugačního nebo deklinačního systému češtiny. Hráči Minecraftu tak slovtvorně adaptují verba, adjektiva a částečně i substantiva.

Slovtvorná adaptace sloves probíhá u všech získaných anglicismů přejatých z původních anglických sloves. Ta jsou identická s anglickými substantivy (**spawn – to spawn**). Mluvíci Minecraftu adaptují taková slova do slovesného systému češtiny pomocí kmenotvorné přípony **-ova** (např. **griefovat, healovat, runovat, speedrunovat**). Takto adaptovaná slovesa patří ke 3. slovesné třídě a jsou nedokonavá. Další používanou kmenotvornou příponou je **-i-** (např. **craftit, fightit, lootit, tradeit**), slovesa se řadí ke 4. slovesné třídě a jsou nedokonavá. Poslední příponou, kterou mluvčí k adaptaci sloves používají, je **-nou-** (např. **bugnout, dropnout, hitnout, leavnout**), slovesa patří k 2. slovesné třídě a jsou dokonavá.

Jednotlivá slovesa však nejsou k těmto slovesným třídám pevně vázaná. Vzhledem k sesbíranému materiálu hráči adaptují stejné anglicismy, pomocí různých kmenotvorných přípon. Tento přístup je jedním ze způsobů, kterým alternují slovesný vid. Proto vznikají dvojice sloves, z nichž nedokonavé je tvořeno příponou **-ova-** nebo **-i-** a dokonavé příponou **-nou-** (**dropovat vs dropnout, enchantovat vs enchantnout**). Jako další způsob změny slovesného vidu hráči používají prefixy, které slouží k perfektivizaci (kap. 9.1.). Výběr tvůrčího způsobu může záležet na osobní preferenci mluvčích, pokud je prefix významově oslaben (**spawnout – naspawnovat, bugnout – zabugovat**).

Stejně jako slovesa prochází i adjektiva slovtvornou úpravou ve formě suxiface, aby se mohla plně začlenit do jazykového systému češtiny. Mluvíci však vedle adaptovaných adjektiv používají i adjektiva neadaptovaná, nesklonná (**wither** skelton nebo **ender**

chestka). Ze sebraných materiálů vyplývá, že pro hráče je přirozenější používat adjektiva slovo­tvorně adaptovaná.

Tvary původních anglických adjektiv jsou často identické s anglickými substantivy (iron – iron). Taková slova mluvčí adaptují sufixem **-ový**, jedná se o adjektiva s tvrdým skloňováním (např. **ironový, mendingový, redstonový, netheritový**).

Adaptace substantiv sufixací se vyskytuje pouze u substantiv přejatých jako feminina. Za tím účelem používají mluvčí sufix **-ka** (např. **fortreska, witchka, caveka, furnaceka**). Je pravděpodobné, že se mluvčí uchylují k takové slovo­tvorné adaptaci, aby bylo možné substantiva zařadit do deklinačního systému ke vzoru **žena**. Hráči tedy takto řeší problém nevyhovujících zakončení slov, u kterých není možná pouhá morfologická adaptace, a tím se vyhýbají používání těchto substantiv jako nesklonných (v českém prostředí například **misska**). Tato adaptace je také ojedinělým případem vzniku rodové dublety, kdy z adaptovaného **mob** (mask.) vzniká označení **mobka** (fem.). Ze sebraného materiálu je takto adaptovaných všech 12 substantiv, která nejsou zakončena koncovkou **a**.

Jediným případem adaptování neutra je anglicismus **oréčko**, které je pro svoje zakončení skloňováno podle vzoru **město**. Je adaptováno pomocí sufixu **-čko**. Tento způsob sufixace figuruje i u zkratkových slov (kap. 9.2.).

Z 20 adaptovaných sloves bylo 10 adaptováno pomocí kmenotvorného sufixu **-ova-**, 5 sufixem **-nou-** a 5 sufixem **-i-**. Zastoupení sloves je v poměru k adjektivům poměrně vysoké. To souvisí s podstatou samotné hry, která hráčů nabízí široké možnosti aktivit, což nevyhnutelně vede k adaptaci sloves.

Sufixálně adaptovaných adjektiv bylo v sebraném materiálu 9, všechna jsou adaptována sufixem **-ový**.

9. Slangové názvy a jejich tvoření

Tato část analyzuje vznik slangových pojmenování, ke kterému byly použity transformační i transpoziční postupy.

9.1. Derivace

Ve hráčském slangu je výrazný podíl adaptace anglicismů pomocí sufixů a prefixů. Derivování adaptovaných substantiv tímto způsobem se však ve slangu nevyskytuje.

Objevuje se pouze v případě názvu osoby **warezák**. Toto substantivum je motivované anglicismem *warez*, které označuje bezplatně distribuovanou verzi hry spouštěnou přes *warez launcher*.⁸⁰

Ve třech případech dochází k odvozování verbálních substantiv ze sloves. K této derivaci dochází z pasivního participia sloves pomocí sufixu **-ní**. Vznikají tak substantiva **cheatování, spawnování a griefování**. Tato substantiva jsou skloňována podle vzoru stavení jako neutra.

V sesbíraném materiálu můžeme označit dvě slovesa za utvořená derivací pomocí sufixace z anglicismů, konkrétně substantiv *shift* a *bonemeal* vznikají pomocí sufixu **-ova-** slovesa **bonemealovat** a **shiftovat**.

Mluví pomocí prefixů derivují zejména slovesa. Používají prefixy jako **vy-, na-, od-, o-, za-, ne-, do-**. Prefixy vedou k perfektivizaci slovesa a další úpravě jeho významu. Zdá se však, že prefixy používané hráči *Minecraftu* jsou poměrně významově slabé a jejich primární použití je k úpravě slovesného vidu (např. **vytrádit, naspawnovat, vycraftit, nalootit**). Významový posun zaznamenáváme v derivovaném slovesu **odportovat** ve smyslu přemístit se od někoho pryč, u slovesa **vylootit**, kde prefix k dokonavosti přidává i směřování ven (*vylootit chestku/fortresku*), **dolootit** přidává význam ukončenosti (*dolootím a jdu*), **obonemealovat** ve smyslu opatřit něco bonemealem (*obonemealuju saplingy*) nebo **oenchantovat** ve smyslu opatřit předmět enchantem. Prefixem **ne-** hráči přirozeně vyjadřují zápor (**nezabanovat, nedropnout**).

Vzhledem k velkému množství adaptovaných sloves, vznikají ve slangu hráčů také deverbální adjektiva (např. **enchantovaný, vygriefovaný, naspawnovaný, vycraftěný, bugnutý**) utvořená z trpných příčestí adaptovaných sloves pomocí konverze. Adjektivum **bugnutý** je adaptováno i z minulého příčestí ve tvaru **buglý**.

9.2. Univerbizace, zkracování a kompozice

Zkracování je časté v projevech hráčů jak v herním chatu, tak i v promluvách. Motivací je snaha o rychlejší a efektivnější komunikaci.

⁸⁰ Toto označení má i jistou formu expresivity. Používá se často jako pohrdlivé pro hráče, kteří si hru oficiálně nezakoupili.

Hráči využívají mnoho známých univerbizačních postupů. Prvním použitým způsobem univerbizace je sufixace určujícího adjektiva pomocí přípon **-ák** nebo **-ýrna** (**craft'ák** – z anglického crafting table = craftovací stůl, **enchant'ák** z anglického enchanting table – enchantovací stůl a **enchantýrna** z anglického enchanting station - enchantovací stanice). V materiálech se objevila i univerbizace pomocí eliptického zjednodušení na člen určující (**fletching** – z anglického fletching table).

Jedním ze způsobů zkracování v hráčském slangu je použití morfologického procesu usekávání, kdy mluvčí redukuje slabiky víceslabičných slov a tím tvoří pojmenování různých typů. Prvním typem jsou slova, u kterých je redukován jejich konec, a jsou tak tvořeny zkráceniny **dia** (diamant), **krump** (krumpáč) nebo **cobbl** (cobblestone). Druhým typem je tvoření iniciálních zkratkových kompozit, kdy hráči usekávají pouze první základové slovo: **dynmapa** (dynamická mapa), **gapple** (golden apple), **diablock** (diamantový blok). Posledním typem jsou zkráceniny doplněné sufixací **souřadky** (souřadnice) a **reska** (residence), aby se snadněji začlenily do deklinačního systému.

Ve slangu se vyskytují fónické iniciálové zkratky (**XP**, **TNT**, **NPC**), ze kterých příponou **-čko** vznikají zkratková slova (**xpčko**, **tntčko** a **npcčko**), vznikají tak substantiva středního rodu, skloňovaná podle vzoru město.

Substantivum **enderperla** bychom mohli označit jako hybridní kompozitum, jehož vznik je motivován anglickým víceslovným pojmenováním **ender pearl**. Došlo tedy ke kombinaci neadaptovaného nesklonného adjektiva **ender** a překladu slova **pearl**. Výsledkem je pak ekvivalentní jednoslovný výraz ke spojení **endová perla**.

9.3. Metonymické přenášení

Sémantické tvoření na základě vnější nebo vnitřní podobnosti vychází z použití již existujícího slova, které v daném kontextu nabývá jiného sémantického významu. Hráči **Minecraftu** vytváří taková pojmenování spíše na základě vnitřní podobnosti. **Srdíčka** označují body životů, protože jsou symbolem srdce znázorněny ve hře na pomyslné linii, jedno srdce se rovná jednomu bodu životů. **Buldozér** je označení pro typ velké nepřátelské entity zvané **ravager**, která připomíná býka a je schopná stejně jako buldozér bourat hráčem vytvořené stavby. **Třídíčka** označuje hráčem vytvořený systém, který za něj automaticky rozděljuje materiály do úložných prostorů. Dalším metonymickým označením je **zapalovač**, nástroj sloužící k zapalování ohně nebo k spuštění portálu do **Netheru**, vznikl z původního

názvu flint and steel (doslova křesadlo). Metaforické pojmenování vzniká u slovesa **ubrat**, kterým hráči označují poškození. Ztráta života je totiž signalizována zmizením jednoho srdíčka.

10. Rozvržení slovníku

Makrostruktura výkladového slovníku slangu komunity počítačové hry Minecraft obsahuje abecedně seřazená lemmata, která jsou zapsána tučným písmem. Tvary, ve kterých jsou výrazy uvedeny, jsou pro substantiva nominativ singuláru. Pokud se jedná o adjektiva, jsou uvedena jako maskulina. Substantiva a verba stojí jako samostatná hesla, na která se vážají adjektiva jako podhesla. U anglicismů se podoba heslového slova drží co nejbližší původní grafické podobě.

Mikrostruktura slovníku obsahuje specifikaci slovních druhů pomocí zkratk (kap. 10.1.). U substantiv je určován rod jména, dále pak pádová koncovka genitivu singuláru. Slovesa jsou signalizována pomocí zkratk vidu jako dokonavá nebo nedokonavá. Po gramatickém vymezení následuje sémantický popis jednotlivých výrazů, synonyma jsou zapsána na konci hesla společně.

10.1. Seznam zkratk

dok.	vid dokonavý
f.	femininum
m.	maskulinum
n.	neutrum
nedok.	vid nedokonavý
neskl.	slovo nesklonné

10.2. Slovník výrazů

A

a-tým -u, m.

- administrátorský tým

admin -a, m.

- administrátor

advancement -u, m.

- způsob ocenění a výzev, kterými hra pomáhá hráčům postupovat v edici hry **Bedrock**

achievement -u, m.

- způsob ocenění a výzev, kterými hra pomáhá hráčům postupovat v edici hry **Java**

anvilka -y, f.

- kovadlina
- blok, který mohou hráči využívat k opravě a přejmenování předmětů nebo ke kombinování očarování

attack damage -e, m.

- hodnota poškození

B

Bedrock -u, m.

- Bedrock Edition označuje verzi hry určenou na více herních platformách

button -u, m.

- vypínač, který dočasně přivádí zdroj energie

bugnout dok.

- výskyt neočekávané chyby ve hře způsobený chybou v softwaru
- adj. **bugnutý**

- též **zabugovat**

basalt -u, m.

- druh materiálu, kámen vyskytující se v dimenzi Nether

baseka -y, f.

- základna hráče

boost -u, m.

- dočasné posílení atributů postavy

builder -a, m.

- stavitel
- role hráče na online serverech, hráč má za úkol stavět struktury

bonemeal -u, m.

- materiál používaný jako hnojivo nebo barvivo

bonemealovat nedok.

- používat **bonemeal**

beacon -u, m.

- maják
- blok, který hráče různými způsoby posiluje

blaze -e, m.

- druh nepřátelské entity

buldozér -u, m.

- druh nepřátelské entity

branchmining -u, m.

- specifický styl těžby, kdy se vytvořený důl skládá z hlavní šachty, na kterou se připojují kolmo další šachty, důl pak může připomínat větev

brnko -a, n.

- brnění

C

caveka -y, f.

- jeskyně

craftit nedok.

- tvořit předměty

craftění -0, n.

- proces výroby předmětů

craft'ák -u, m.

- blok, který hráči dává širší možnosti při tvorbě předmětů

creeper -a, m.

- druh nepřátelské entity

D

dia neskl. m.

- diamant
- diamantový

diablock -u, m.

- blok vytvořený z diamantů

doublechestka -y, f.

- truhla vytvořená spojením dvou menších truhel

drop -u, m.

- obsah entit, které po jejich zabití může hráč sebrat

dropnout dok.

- 1. hráč upustí předmět na zem
- 2. ze všech entit po jejich zabití vypadnou na zem materiály (tzv. **drop**)
- **dropnutý**

dropper -u, m.

- blok, který okamžitě vyhazuje (dropuje) předměty do něj uložené
- **dropperový**

durabilita -y, f.

- výdrž předmětů

dynmapa -y, f.

- dynamická mapa

E

efektivita -y, f.

- typ očarování vybavení

emerald -u, m.

- druh materiálu, smaragd

enderperla -y, f.

- předmět používaný k teleportaci

endie -ho, m.

- druh neutrální entity
- též **enderman**

ender neskl.

- pocházející z dimenze The End

enderman -a, m.

- druh neutrální entity
- též **endie**

enchantovat nedok.

- přidávat očarování na nástroje a vybavení
- **enchantovaný**

enchant'ák -u, m.

- blok umožňující hráči vylepšovat své vybavení pomocí očarování

enchantýrna -y, f.

- hráčem vytvořený systém, který mu usnadňuje očarovávání

elytra -y, f.

- krovky
- vybavení, které umožňuje hráči plachtit při volném pádu

exp -u, m.

- bod zkušenosti
- z anglického experience

F

fall damage -e, m.

- poškození způsobené pádem

fightit nedok.

- bojovat

fortreska -y, f.

- náhodně vygenerovaná pevnost ve světě

furnaceka -y, f.

- pec
- blok, který umožňuje hráči zpracovávat kovy a jídlo

fletching -u, m.

- blok, který umožňuje přidělit profesi vesničanovi

G

gapple neskl.

- golden apple
- zlaté jablko, které po sněžení zlepšuje atributy postavy

ghast -a, m.

- druh nepřátelské entity

gold -u, m.

- 1. druh měny na online serverech
- 2. druh materiálu, zlato

gravel -u, m.

- druh materiálu, štěrk

griefovat nedok.

- úmyslně někomu poškozovat jeho stavby a výtvořry
- též **vygriefovat**

griefování -0, n.

- ničení staveb ostatním hráčům, celkové zhoršování herní zkušenosti

grindstone -u, m.

- brusný kámen
- blok, který umožňuje hráči opravit zbraně a nástroje

gunpowder -u, m.

- druh materiálu, střelný prach

H

healovat nedok.

- obnovovat body životů

helper -a, m.

- pomocník
- členové administrátorského týmu na serverech, pomáhají nováčkům

hitnout dok.

- způsobit poškození

hoe neskl. f.

- druh nástroje, motyka

home neskl. m.

- domov hráče

hopper -u, m.

- násypka
- blok, který slouží k přesouvání předmětů do truhel

CH

chcípák -a, m.

- obecné označení pro nepřátelskou entitu

cheatovat nedok.

- podvádět

cheatování -0, n.

- podvádění

chestka -y, f.

- truhla
- blok sloužící jako úložný prostor

chestplate -u, m.

- část výzbroje hráče

chunk -u, m

- část vygenerovaného světa, tvořen 16x16 bloky na šířku a délku, o výšce 384 bloků

I

iron -u, m.

- druh materiálu, železo
- **ironový**

irongolem -a, m.

- druh nepřátelské entity

J

java -y, f.

- Java Edition označuje původní verzi hry pouze pro osobní počítače

K

kempit nedok.

- skrývat se

kritikal -u, m.

- kritický zásah zbraní, který způsobuje větší poškození

křídla -0, n.

- též **elytra**

L

lapis -u, m.

- druh materiálu, lazurit

lanterna -y, f.

- lucerna
- blok, který je zdrojem světla

lectern -u, m.

- blok, na který je možné pokládat knihy, aby je hráči mohli číst

leavnout dok.

- odhlásit ze serveru

level -u, m.

- úroveň hráče zvyšovaná získáváním bodů zkušeností

lilipad -u, m.

- druh rostliny, leknín

lootit nedok.

- sbírat předměty
- na-, do-, po-

M

minit/mainit nedok.

- těžít

mending -u, m.

- očarování předmětu, které ho opravuje
- **mendingový**

mob -a, m.

- obecné označení pro nepřátelské entity
- též **mobka**

mobka -y, f.

- obecné označení pro nepřátelské entity
- též **mob**

moss -u, m.

- druh materiálu, mech

mod -u, m.

- software, který upravuje původní hru

mobtrapka -y, f.

- stavba určená k lovu nepřátelských entit

N

natáhnout dok.

- nalákat neutrální entity do hráčovy základny

nether -u, m.

- jedna z dimenzí hry

netherite -u, m.

- druh materiálu, slouží k vylepšování diamantových předmětů a nástrojů
- **neheritový**

npcčko -a, n.

- postavy a entity ve hře neovládané hráčem
- z anglické zkratky Non-player character

O

obonemealovat dok.

- použít bonemeal např. na rostlinu

obby neskl.

- druh materiálu, obsidian

oemchantovat dok.

- přidat očarování na nástroje a vybavení
- **oemchantovaný**

orěčko -a, n.

- kus rudy

P

padnout dok.

- upouštět na zem materiál/předměty (tzv. **drop**)
- **těž dropnout**

pick -u, m.

- krumpáč

piston -u, m.

- druh bloku schopný posouvat další bloky

portnout dok.

- přemístit se

pufferfishka -y, f.

- druh neutrální entity

pumpkina -y, f.

- druh rostliny, dýně

pushovat nedok.

- 1. zmáčknout
- 2. tlačit někoho

Q

quest -u, m.

- úkol

R

raketka -y, f.

- rachejtle, používána jako zdroj pohybu při létání

redstone -u, m.

- druh materiálu, který může být zdrojem energie
- **redstonový**

reska -y, f.

- residence hráče, část světa na online serverech, kde má různé pravomoci pouze hráč, který residenci vlastní
- zkrácenina residence

respawnovat nedok.

- opět se objevit po smrti

runovat nedok.

- utíkat

S

sapling -u, m.

- sazenice

sandstone -u, m.

- druh materiálu, pískovec

sharestone -u, m.

- druh bloku, mezi takovými bloky stejného druhu se může hráč přemísťovat
- též **waystone**

shell neskl.

- ulita

shiftovat nedok.

- mačkat shift, ve hře se zmáčknutím této klávesy postava skrčí

shipwreck -u, m.

- vrak lodi

shop -u, m.

- obchod

skeleton -a, m.

- druh nepřátelské entity

stack -u, m.

- větší množství materiálu, které v inventáři zabere jedno pole (64)

stone -u, m.

- druh materiálu, kámen
- **stonový**

string -u, m.

- druh materiálu, vlákno

shulker -a, m.

- druh nepřátelské entity

shulkerbox -u, m.

- blok sloužící jako úložný prostor

silktouch -e, m-

- typ očarování předmětu, díky kterému se některé bloky po jejich natěžení nerozbijí a dají se znovu použít (například sklo)
- **silktouchový**

silverfishka -y, f.

- druh nepřátelské entity

slab -u, m.

- druh stavebního materiálu, poloviční varianta bloku

slime -a, m.

- druh nepřátelské entity

slimeball -u, m.

- druh materiálu, sliz

smelter -u, m.

- hráčem vytvořený systém pecí, který mu umožňuje rychle zpracovávat velké množství nezpracovaných kovů a jiných materiálů

souřadky -0, f.

- souřadnice

spawn -u, m.

- místo generace entit

spawner -u, m.

- blok, který dokáže generovat určitý druh entit

spawnovat nedok.

- generovat entity

spawnování -0, n.

- proces generace entit

naspawnovat dok.

- vygenerovat entity
- **naspawnovaný**

speedrunovat nedok.

- snažit se dokončit hru co nejrychleji

spawnegg neskl., n.

- předmět použitý ke generaci entity

spawnpoint -u, m.

- lokace ve světě, kde se generuje postava hráče při prvním připojení nebo po smrti

spike -u, m

- ledová struktura ve světě

srdíčko -a, n.

- bod života

subzóna -y, f.

- část oblasti residence

T

táhnout nedok.

- lákat neutrální entity do hráčovy základny

tntčko -a, n.

- blok, který slouží jako výbušnina
- ze zkratky Trinitrotoluen

toolky f.

- souhrnné označení pro nástroje

torchka -y, f.

- louče, zdroj světla

tradeit nedok.

- obchodovat s hráči nebo vesničany

trader -a, m.

- obchodník
- přátelská entita, vesničan, který s hráčem obchoduje

trapdoor -u, m.

- stavební materiál fungující jako padací dveře

treecapitator -u, m.

- mód, který upraví sekyru tak, že dokáže kácet velké množství stromů

třídička -y. m.

- hráčem vytvořený systém úložného prostoru, který za něj rozděljuje materiály do jednotlivých beden

U

ubrat dok.

- poškodit

unbreaking -u, m.

- druh očarování, snižuje šanci poškození
- **unbreakingový**

V

vanilla -y, f.

- původní verze hry, která není upravená pomocí módů

veinmining -u, m.

- druh očarování nástroje, umožňuje těžít více stejných bloků najednou
- **veinminingový**

villager -a, m.

- vesničan
- druh přátelské entity

vindicator -a, m.

- druh nepřátelské entity

vycraftit dok.

- vytvořit
- **vycraftěný**

vygriefovat dok.

- úmyslně někomu poškodit jeho stavby a výtvořiny
- **vygriefovaný**

vypejkat nedok.

- používat pec

W

warden -a, m.

- druh nepřátelské entity

warezák -a, m.

- hráč, který používá verzi hry, která je ilegálně nahrána ke stažení na internetu

waystone -u, m.

- blok, mezi takovými bloky stejného druhu se může hráč přemísťovat
- též **sharestone**

weaponsmith -a, m.

- vesničan, který hráči prodává zbraně a zbroj

wheat -u, m.

- druh rostliny, obilí

wither -a, m.

- druh nepřátelské entity

witchka -y, m,

- druh nepřátelské entity

X

xpčko -o, n.

- bod zkušenosti

Z

zabugovat dok.

- cokoliv, co ve hře nefunguje tak, jak má
- **zabugovaný**

zoomovat nedok.

- přibližovat objekty na obrazovce

zapalovač -e, m.

- křesadlo
- předmět, kterým hráč rozdělává ohně

ZÁVĚR

V této práci bylo shromážděno lexikum hráčů počítačové hry Minecraft excerpcí z psaných i mluvených komunikátů. Získaný materiál byl analyzován z hlediska slootovorného, grafického, výslovnostního a semantického a zaznamenán do slovníku.

Slovní zásoba hráčů počítačové hry Minecraft se vyznačuje mnohými pro slang typickými aspekty. Výrazy jsou jednoslovné, největší část slovníku tvoří substantiva (73 %). Zbylé výrazy jsou pak verba (18 %) a adjektiva (9 %). Mluvčí často používají slangové názvy, i když mají k dispozici spisovný ekvivalent. Hráči používají způsoby tvoření typické pro slangy jako univerbizace, zkracování nebo derivace. To vše přispívá k jednoznačnosti a úspornosti jazyka. Počet takto vzniklých slov je však nízký, 90 % sebraného lexika totiž tvoří adaptované anglicismy.

Anglicismy jsou široce adaptované po morfologické i slootovorné stránce. U anglicismů dochází také ke změnám grafickým a výslovnostním, zde je důležitým faktorem znalost angličtiny jednotlivých mluvčích. Celkovou tendencí je udržovat internacionální povahu výrazů, což odpovídá prostředí online her, které spojují hráče po celém světě.

V teoretické literatuře věnované slangům je často zdůrazňována expresivita, jazyková hravost mluvčích a snaha o originalitu. Tyto aspekty však pro shromážděné lexikum typické nejsou. Výpovědi mluvčích, které stojí na obecné češtině, sice jsou expresivní, používané lexikum je ale spíše prostředkem přesného a rychlého vyjádření.

Zajímavým faktorem při adaptaci nových anglicismů nebo tvorbě jiných slangových pojmenování jsou samotní youtuberi. Když hra obdrží update, pokrývají ve svých videích novinky, které vývojáři do hry přidali. Často v takových videích adaptují nové výrazy, které může jejich publikum okamžitě přebírat, stávají se tak iniciátory přejímání lexika.

ZDROJE

- BALOWSKI, Mieczysław a Jiří SVOBODA, ed. *Český jazyk a literatura na sklonku XX. století*. Ostrava: Ostravská univerzita, 2001. ISBN 80-7042-587-3.
- BERÁNEK, Pavel. *Adaptace vybraných anglicismů v jazyce personálního managementu*. Olomouc, 2019. Bakalářská diplomová práce. FF UPOL, katedra bohemistiky. Vedoucí práce PhDr. Petr Pořízka, Ph.D.
- CVRČEK, Václav. *Mluvnice současné češtiny*. Vydání druhé. V Praze: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2015. ISBN 978-80-246-2812-7.
- ČECHOVÁ, Marie. *Čeština - řeč a jazyk*. Praha: ISV, 1996. Jazykověda (Institut sociálních vztahů).
- ČERMÁK, František, BLATNÁ, Renata, ed. *Manuál lexikografie*. Jinočany: H & H, 1995. Linguistica. ISBN 80-85787-23-7.
- DUŠKOVÁ, Daniela. *Slang zájmové skupiny se zaměřením na plesové kapely*. Praha, 2021. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra českého jazyka. Vedoucí práce Nedvědová, Blanka.
- HAUSER, Přemysl. *Nauka o slovní zásobě: čebnice pro vys. školy*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Učebnice pro vysoké školy (Státní pedagogické nakladatelství).
- HUBÁČEK, Jaroslav, Eva JANDOVÁ a Jana SVOBODOVÁ. *Čeština pro učitele*. Vyd. 3. [Opava]: Vademecum Bohemiae, 2002.
- HUBÁČEK, Jaroslav. *Malý slovník českých slangů*. Ostrava: Profil, 1988.
- HUBÁČEK, Jaroslav. *O českých slanzích*. 2., dopln. a přeprac. vyd. Ostrava: Profil, 1981.
- HUBÁČEK, Jaroslav. *Onomaziologické postupy ve slovní zásobě slangů*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1971.
- HUBÁČEK, Jaroslav. *Výběrový slovník českých slangů*. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2003. ISBN 80-7042-629-2.
- JAKLOVÁ, Alena. Slovo a slovesnost: *Budeme argot nově definovat?* [online]. 60. 1999 [cit. 2021-04-06]. ISSN 2571-0885. Dostupné [online](#).
- JANDOVÁ, Eva. *Čeština na WWW chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2006. ISBN 80-7368-253-2.

- KARLÍK, Petr, NEKULA, Marek, PLESKALOVÁ, Jana, *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. dostupné online: <https://www.czechency.org/>
- KOPECKÝ, Kamil. *Specifika jazyka hráčů online hry Minecraft se zaměřením na přejatá slova*. Jazyk - literatura - komunikace. 2014.
- KUBALA, Lukáš. *Analýza jazyka hráčů online hry Minecraft*. Olomouc, 2016. Bakalářská práce. Pedf UPOL, Katedra českého jazyka a literatury. Vedoucí práce Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.
- LUŽNÁ, Iveta. *Reflexe anglicismů v češtině a němčině: srovnání* [online]. Olomouc, 2012. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Darina Hradilová, Ph.D.
- MALIŠ, Otakar, Svatava MACHOVÁ a Jaroslav SUK. *Současný český jazyk: lexikologie : [nauka o tvoření slov, lexikografie, slang]*. 2. dopl. vyd. Praha: Karolinum, 1997. ISBN 80-7184-222-2.
- SUK, Jaroslav. *Několik slangových slovníků: současný český kriminální slang, slang chartistů, slang profesionálních řidičů, slang teplárenských zaměstnanců, vojenský slang*. Praha: Inverze, 1993. ISBN 80-900632-9-2.
- SCHÖNBAUEROVÁ, Eliška. *Mluva hráčů počítačových her*. České Budějovice, 2014. Bakalářská práce. FF JČU, Ústav bohemistiky. Vedoucí práce Doc. PaedDr. Bohumila Junková, CSc.
- SVOBODOVÁ Diana, *Anglicismy v českých slanzích*, in: *Čeština – univerzália a specifikace 3*, Brno, 2001, s. 291-298.
- SVOBODOVÁ, Diana. *Internacionalizace současné české slovní zásoby*. V Ostravě: Ostravská univerzita v Ostravě, Pedagogická fakulta, 2007. ISBN 978-80-7368-308-5.
- SVOBODOVÁ Diana, *Proměny v českých sociolektech*, in: *Český jazyk a literatura na sklonku XX. století*, Walbrzych, 2001
- ŠELONG, Filip. *Virtuální hráčské komunity: případová studie komunity hry Minecraft*. Brno, 2014. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta.
- TICHÁ, Z.: *Lexikografické přístupy ke slangovému materiálu*. In: *Sborník přednášek z VI. konference o slangu a argotu v Plzni 15. - 16. září 1998*. Plzeň: Pedagogická fakulta ZČU v Plzni, 1998, s. 9.

TICHÁ, Zdeňka a Luboš SKOPEC. *Tři slangové slovníky*. Praha: Karolinum, 2001. ISBN 80-246-0210-5

VAN DER HOEVEN, Hana. *Slang v prostředí mezinárodního letiště*. Praha, 2021. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra českého jazyka. Vedoucí práce Janovec, Ladislav.

VĚCHETOVÁ, Marie. *Cizojazyčné prvky v českém textu Problematika působení anglicismů ve vyjadřování (nejen) mladých lidí*. Olomouc, 2018. Bakalářská diplomová práce. FF MUNI, Ústav jazykovědy a baltistiky. Vedoucí práce Prof. PhDr. Marie Krčmová, CSc.

VONDRÁČEK, M.: Funkční diferenciacie slangu a prof. mluvy. In: Sborník přednášek z VII. konference o slangu a argotu v Plzni 24. – 25. září 2003. Plzeň: Pedagogická fakulta ZČU, 2005, s. 17.

Internetové zdroje

GALSTIAN, Andrew. 2020. *A complete history of Minecraft*. In. Gamerant.com [online] 1.10. [cit. 23.5.2022]. Dostupné z: <https://gamerant.com/minecraft-timeline-history/>

BODDY, Zachary. 2020. *Minecraft guide to biomes: a list of every biome currently in the game*. In. windowscentral.com [online] 8.1. Dostupné z: <https://www.windowscentral.com/beginners-guide-biomes-minecraft-windows-10-edition>

BODDY, Zachary. 2020. *Minecraft Guide to the Nether: World, mobs, loot and more*. In. windowscentral.com [online] 28.4. Dostupné z: <https://www.windowscentral.com/minecraft-nether-guide-world-mobs-loot-more>

BODDY, Zachary. 2020. *Minecraft Guide to the End: World, cities, monsters, ender dragon, loot, and more*. In. windowscentral.com [online] 1.2. Dostupné z: <https://www.windowscentral.com/minecraft-guide-end-world-cities-ender-dragon-and-more>

Minecraft.fandom.com [online] [cit. 23.5.2022]. Dostupné z: <https://minecraft.fandom.com/wiki>

SHERR, Ian. 2021. *Minecraft crosses 1 trillion views on YouTube, most popular game ever on platform*. In. cnet.com [online] 14.12. Dostupné z: <https://www.cnet.com/tech/gaming/minecraft-crosses-1-trillion-views-on-youtube-most-popular-game-ever-on-platform/>