



Univerzita Karlova v Praze

Fakulta humanitních studií

Bakalářská práce

Slang hráčů počítačových her na webových diskuzních fórech s tematikou počítačových her

František Němeček

Praha 2017

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Stanislava Boušková

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 23. 6. 2017

.....

podpis

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval Mgr. et Mgr. Stanislavě Bouškové, za cenné připomínky, vstřícnost, ochotu a v neposlední řadě trpělivost při vedení mé bakalářské práce.

Obsah

Úvod.....	5
1. Teoretická část	
Spisovná čeština.....	7
Obecná čeština.....	7
Slang.....	9
Historie zkoumání slangu.....	11
Historie počítačových her.....	12
Historie hraní her v prostředí ČR.....	15
Počítačové hry.....	17
Progaming.....	17
Slang hráčů.....	19
2. Praktická část	
Metoda.....	21
Analýza dat.....	22
Etické otázky společenskovedního výzkumu.....	22
Slovník.....	24
Gramatické charakteristiky výrazů.....	49
Způsob tvorby výrazů.....	51
Závěr.....	52
Seznam literatury.....	53

Úvod

Počítačové hry jsou populární zejména jako zábavná volnočasová aktivita, která je oblíbená již mezi dětmi předškolního věku. Hraní počítačových her však zdaleka není záležitostí pouze dětí, ale ve stále větší míře i starší populace. Např. ve Spojených státech vzrostl průměrný věk hráčů videoher (souborné označení pro hry na počítačích a herních konzolích) z 29 let v roce 2004 na 34 let v roce 2010 (Nichols, 2013). Trávení času u počítačových her se může zdánlivě jevit jako zbytečná a neproduktivní činnost. Opak je však pravdou. Hraní v rozumné míře bystří lidský mozek, neboť má pozitivní vliv na kognitivní funkce, a může sloužit též jako prostředek vyučování (Jenny a spol, 2017). V jistých případech, pokud je někdo v hraní her velmi dobrý, se hraním dá dokonce živit a vydělávat nemalé částky peněz. S hraním her se dnes můžeme setkat i jinak, než že je budeme sami hrát. Hraní her na profesionální úrovni (neboli eSporty či progaming) představuje zápasy v počítačových hrách mezi nejlepšími hráči, které na nejvyšší úrovni vypadají podobně jako zápasy v tradičních sportech, jako jsou např. fotbal či lední hokej. Soupeřící hráči sedí u počítačů uprostřed obřích sportovních stadionů před tisíci diváky, kteří sledují zápasy živě z tribun, mnohem větší počet diváků zároveň sleduje živé přenosy těchto zápasů přes internet. Sledovanost profesionálních zápasů v počítačových hrách je v některých případech srovnatelná se sledovaností nejvýznamnějších utkání v tradičních sportech. To vše ilustruje nezanedbatelnou popularitu počítačových her, kolem kterých se vytváří komunita lidí, které spojuje záliba v této činnosti.

Hraní počítačových her ovlivňuje hráče také po stránce jazykové. Hráči tvoří komunitu, kde spolu jedinci komunikují prostřednictvím specifického vyjadřování, slangu. *„Slang je součástí národního jazyka, která má podobu nespisovné vrstvy speciálních pojmenování, je realizována v běžném dorozumívacím styku lidí vázaných stejným pracovním prostředím či sférou zájmů, a slouží jednak specifickým potřebám jazykové komunikace, jednak jako prostředek vyjádření příslušnosti k prostředí či zájmové sféře“* (Hubáček, 1981, str.18). Slangové vyjadřování se tedy projevuje zejména po stránce lexikální. Tato práce si klade za cíl prozkoumat slang hráčů počítačových her, jeho podobu v prostředí vzájemné komunikace hráčů na webových diskuzních fórech s tematikou počítačových her. Cílem je vytvořit slovník herních slangismů, který by pomohl osvětlit jazyk komunity, která jistě čítá

nemalý počet příslušníků. Na český jazyk má v posledních letech nezanedbatelný vliv angličtina, která má významné postavení v globální komunikaci a je také jazykem většiny her. Do češtiny se dostávají nová slova, původem právě z angličtiny, a výjimkou není ani oblast slangů. Moje práce by měla přispět i k porozumění vlivu angličtiny na českou slovní zásobu, neboť i slang hráčů počítačových her je, jak ukazují dosavadní výzkumy tohoto slangu, anglicismy značně prosycen. Slangové výrazy mají tendenci pronikat i mimo slangové (zájmové či pracovní) prostředí (Hubáček, 1981), přičemž vzhledem k faktu, že jazyk představuje velmi významný prostředek sociální interakce, by se měl tento výzkum pokusit objasnit vyjadřování stále významnější sociální skupiny, jež není omezeno výlučně na danou zájmovou oblast. Získané slangové lexikum bude tříděno podle základních gramatických charakteristik a způsobů jeho utváření. Pokusím se vysvětlit význam jednotlivých výrazů a zaměřím se na jejich původ z hlediska morfologie. Oborové zázemí pro daný výzkum poskytne bohemistika a sociolingvistika.

1. Teoretická část

Spisovná čeština

Spisovná čeština představuje vrstvu našeho jazyka, která plní vyšší kulturní funkce a měla by sloužit oficiální komunikaci. Existence spisovného jazyka je jedním z nejpodstatnějších rysů národního jazyka (Švejcer, Nikolskij, 1983). Je to jazyk celonárodně uznávaných textů, jež jsou součástí kulturněhistorického dědictví daného společenství, a také zákonů tvořících právní řád, stejně jako jazyk úřední komunikace (Čmejrková, 2011). Spisovný jazyk je předmětem povinné školní výuky a jeho zvládnutí je po českých žácích vyžadováno již v prvních letech školní docházky (Sgall, Hronek, 2014). Cílem školní výuky mateřštiny by mělo být poskytnout žákům a studentům orientaci v kulturních hodnotách i odborných znalostech a umožnit jim komunikovat v osobním i pracovním životě na patřičné úrovni (Čmejrková, 2011). Jeho podoba je kodifikována v publikacích jako např. Pravidlech českého pravopisu, která obsahují jak pravopisná pravidla (např. psaní velkých písmen, shodu podmětu s přísudkem, vyjmenovaná slova), tak i slovník spisovných výrazů. O kodifikaci spisovného jazyka se stará Ústav pro jazyk český, který je součástí Akademie věd České republiky, a jehož hlavní činností je vědecký výzkum historického vývoje i současného stavu češtiny. Spisovná čeština prochází vývojem, kdy je např. po lexikální stránce obohacována o nová pojmenování, neologismy. Nová slova původem z různých variet českého jazyka procházejí stabilizačními procesy a mohou se stát součástí spisovného jazyka (Hradilová, 2013). V současné době se v češtině objevuje stále více neologismů původem z angličtiny, což souvisí jak s kulturní orientací České republiky na země anglosaského světa (Šindlerová, 2003), tak i s dominantním postavením angličtiny v rámci globalizačně komunikačních tendencí (Svobodová, 2013).

Obecná čeština

Kromě češtiny spisovné se v každodenním životě setkáváme s dalším útvarem našeho národního jazyka, a to s češtinou obecnou. Jedná se útvar nespisovný, bez úzkého místního omezení, který hlavně v Čechách používá velká část mluvčích při běžném hovoru, kde se nesnaží o spisovné vyjadřování (Sgall, Hronek, 2014). V tomto ohledu lze nahlížet češtinu jako specifický jazyk v porovnání např. se slovenštinou a dalšími jazyky, kde je

v každodenním hovoru četnější použití spisovného jazyka nebo místních nářečí (Sgall, Hronek, 2014). Spisovná i obecná čeština jsou si velmi blízké a srozumitelnost je téměř vždy bezproblémová. V některých jazycích je situace složitější a rozdíl mezi spisovnou a běžně mluvenou variantou jazyka je značný, jako např. v arabštině. V arabských zemích je spisovným jazykem klasická arabština, jazyk Koránu, mluvčí z různých regionů však používají hovorové varianty arabštiny, které jsou pro mluvčí navzájem těžko srozumitelné. Nejnápadnějšími znaky obecné češtiny jsou jednak tvary přídavných jmen (např. *velkej, velkýho, velkejch*), jednak i řada různých tvarů a hláskových podob (např. *domama, vo Polákách, vokno, mlejn*). Některé tvary dříve považované za součást obecné vrstvy češtiny mohou postupem času pronikat i do češtiny spisovné (např. *polívka, obejmutí, lodě, tisknul, bez třech*) (Sgall, Hronek, 2014). Z hlediska slovní zásoby považujeme za nespisovné ty lexikální jednotky, jejichž tvary nejsou dohledatelné v kodifikačních příručkách.

V poslední době proniká obecná čeština i do sfér dříve považovaných za doménu vyššího jazykového standartu. Ve formálních situacích může být sice vnímána jako znak nekultivovanosti, stylistické ledabylosti, případně předstírané lidovosti, jindy však zase jako znak upřímnosti, srdečnosti či vřelosti (Čmejková, 2011). Jedná se např. o formální veřejné mluvené projevy, nebo mediální vystoupení (pořady zpravodajské, publicistické ale i zábavné), kde je zřejmě významnou motivací hlavně snaha hovořit tímž jazykem, jakým hovoří předpokládané publikum, a tím na něj účinně působit a dosáhnout srozumění (Čmejková, 2011). Rozdíl mezi spisovnou a obecnou češtinou je při sdělování často na obtíž, řada vyjadřovacích prostředků totiž v určitých situacích připadá mluvčím příliš pedantská, strojená, zatímco jejich protějšky bývají hodnoceny jako příliš familiární, ležérní, takže posluchač se někdy soustřeďuje na způsob vyjadřování místo na obsah sdělení, aniž by si to mluvčí přál (Sgall, Hronek, 2014). Téma i povaha vztahů mezi autorem a adresátem tedy ovlivňuje volbu jazykových prostředků i stylové zabarvení obsahu textu či promluvy (Švejcer, Nikolskij, 1983).

Vzhledem k výše uvedeným poznatkům se často stává, že dochází, ať už v písemných nebo mluvených projevech, k míšení spisovné a obecné češtiny, tzv. míšení kódů, a to jak v rámci věty, tak v rámci jediného slovního útvaru (např. „*kde už bysme byli v té době*“, s nespisovným *bysme*, ale čistě spisovným *té*) (Sgall, Hronek, 2014). Do volby kódu se promítá charakteristika mluvčího/pisatele (jeho chování, osobnost, identita) a také situace, v níž promluva vzniká, a to v interakci s kódem dalších komunikačních partnerů a s ohledem

na různé kontexty (Čmejrková, 2014). Možnost volby vyjadřovat se spisovně či nespisovně (např. i sociolekty) představuje významný objekt sociolingvistického bádání a výzkumy v této oblasti mohou pomoci osvětlit postupy řečového chování, i když vzhledem k složitosti a nejednoznačnosti rozhodovacích procesů zřejmě nebude možné např. předvídat chování mluvčího v libovolných řečových podmínkách (Švejcer, Nikolskij, 1983).

Slang

Mimo oblast spisovného jazyka se s novými pojmenováními setkáváme i v nespisovných útvarech jazyka, jakými jsou sociolekty. Slovník nespisovné češtiny vymezuje pojem sociolekt následovně: „*Významnou součástí nespisovné slovní zásoby jsou sociolekty, tedy argot, žargon, slang a profesní mluva, přičemž některé z uvedených termínů jazykovědci považují za synonyma. (...) Termín sociolekt je součástí obecnějšího termínu dialekt (nespisovný útvar národního jazyka, užívaný víceméně omezeným počtem lidí ze stejného teritoria nebo ze stejného sociálního prostředí). Sociolekt jako jazyk určité sociální skupiny se od národního jazyka odlišuje převážně slovní zásobou, frazeologií a sémantickými dominantami.* (Molnárová, in Hugo, 2009, str. 11). Pro účely mého výzkumu se pozastavím nad slangem, tak jak ho definuje J. Hubáček: „*Slang je svébytná součást národního jazyka, jež má podobu nespisovné vrstvy speciálních pojmenování realizované v běžném (nejčastěji polooficiálním a neoficiálním) dorozumívacím styku lidí vázaných stejným pracovním prostředím nebo stejnou sférou zájmů a sloužící jednak specifickým potřebám jazykové komunikace, jednak jako prostředek vyjádření příslušnosti k prostředí či zájmové sféře*“ (1981, str. 18). V souvislosti s definicí ve Slovníku nespisovné češtiny je patrné, že Hubáček pod pojem *slang* zahrnuje také pracovní mluvu, přičemž ale rozlišuje mezi *slangy pracovními*, které se od *slangů zájmových* liší především odlišnou motivací při utváření slangových výrazů a výrazně nižší expresivitou (Hubáček, 1981). S podobnou definicí se setkáme i v Encyklopedickém slovníku češtiny, kde je slang definován jako: „*Nespisovná nebo hovorová součást národního jazyka, která se realizuje v jazykovém styku lidí ze stejného pracovního či zájmového prostředí.*“ (Encyklopedický slovník češtiny, 2002, s. 405) Ať už se jedná o prostředí zájmové nebo pracovní, sama sounáležitost s takovým prostředím ovlivňuje řečové chování člověka, jenž je jeho součástí (Švejcer, Nikolskij, 1983).

Kromě aspektů čistě jazykových, jakými jsou u slangů především komunikativní funkčnost, nespisovnost, systémovost, snaha o pojmovou diferenciaci a expresivnost jsou

z hlediska sociolingvistiky důležité také aspekty mimojazykové (Hubáček, 1981). Jako první uvádí Hubáček stupeň uzavřenosti prostředí, který se u různých slangů liší (např. vojenský s. jako mluva veřejnosti nepřístupného prostředí se jeví jako ustálenější, neboť je oproštěnější od vlivů jiných sociálních prostředí). V souvislosti s mým výzkumem v komunitě hráčů lze počítat s větší otevřeností, vzhledem k tomu, že podmínkou příslušnosti mezi hráče dnes již nemusí být ani vlastnictví počítače či připojení k internetu, vzhledem k existenci komerčních heren či internetových kaváren, kde lze hry nejen hrát, ale také se setkat s dalšími hráči, případně také číst např. herní periodika na webu či diskutovat v herních diskuzních fórech. Dalším mimojazykovým aspektem je složení příslušníků slangového prostředí. V souladu s výzkumem Svobodové (Svobodová, 2001), která sledává slang hráčů počítačových her za slang převážně mladých lidí (15-30 let, čímž není řečeno, že lidé jiného věku hry nehrají, jen že mladí lidé mají v této sociální skupině významný vliv) lze uvést, že podle Hubáčka je ve slanzích mladých zvlášť patrná snaha o vyjádření neotřelé, vtipné a často expresivní. V rámci mimojazykových faktorů je třeba dále brát ohled také na psychické faktory, které se projevují dvojnásobem. Zaprvé jako snaha příslušníků daného prostředí o jazykové vyjádření výjimečnosti provozované činnosti. Zde lze v souvislosti s výzkumy Svobodové (2001) a Šindlerové (2003), které obě uvádějí významný vliv anglicismů v herním slangu, uvést Hubáčkův poznatek, že užívání přejatého výraziva dává pocit sociálního splynutí a je projevem jazykové a tím i společenské konformity (Hubáček, 1981). S tím souvisí i druhý psychický faktor, kterým je snaha o začlenění do prostředí nebo demonstrování příslušnosti k němu, která je významná zejména u nováčků v konkrétním slangovém prostředí. Výskyt obou výše zmíněných aspektů potvrzují i Švejcer a Nikolskij (1983), podle kterých má slang povahu sociálního symbolu, jenž značí příslušnost k určité skupině a vyjadřuje také protiklad vůči skupinám jiným. V souladu s výše uvedenými poznatky lze předpokládat, že herní slang může představovat usnadnění komunikace coby formy sociální interakce mezi osobami sdílejícími zálibu v počítačových hrách, a tak pomoci uspokojovat v hráčích potřebu bližšího kontaktu a sounáležitosti, která spoluutváří základní pyramidu lidských potřeb (Vybíral, 2005).

Historie zkoumání slangu

Slang jakožto specifický způsob vyjadřování a součást lexika přitahuje pozornost lingvistického bádání již delší dobu. Etymologický původ samotného slova „slang“ není zcela jednoznačně objasněn. Podle jedné hypotézy pochází z Anglie z 18. století, kde označovalo původně vulgární jazyk, samo pojmenování pochází zřejmě z anglického *s'language* (něčí jazyk, např. *soldier's language* – jazyk vojáků) (Hubáček, 1981). Takové vysvětlení je však sporné, neboť vznik slova z přípony předchozího slova určovacího a ze základu slova určovaného je spíše neobvyklý (Kopečný, 1981). Pravděpodobněji se jeví výklad, který spatřuje původ označení „slang“ ve slově *sling* (anglicky vrhat, metat), výraz měl označovat zpěvavou intonaci v mluvě žebráků, která představovala jakýsi přídavek („přihazování“) (Kopečný, 1981). Nejbohatší literaturu v oblasti lingvistických výzkumů slangu najdeme zřejmě u angloamerických autorů, zmínit lze např. práci *The Literature of Slang* z roku 1939 od W. J. Burkea (Hubáček, 1981). Za klasická díla o slangu můžeme považovat také díla jednoho ze zakladatelů sociolingvistiky Američana Williama Labova, který se zabýval např. slangy v New Yorku (Švejcer, Nikolskij, 1983). Z anglickojazyčného prostředí pocházejí také práce Novozélandčana E. Partridge, který se ve svém díle zabýval mimo jiné vztahem mezi slangem a národem, podle něj je slangové výrazivo originálnější a rozsáhlejší tím více, čím jsou příslušníci daného národa nezávislejší (Hubáček, 1981).

V českém prostředí se první sociolektické bádání omezovalo spíše na oblast mluvy společensky deklasovaných osob, argot. Porozumět řeči zločinců bylo důležité při vyšetřování trestné činnosti, toto porozumění usnadňovaly zápisy výpovědí zločinců z vyšetřovacích procesů, s kterými se můžeme setkat již v 16. století v podobě tzv. Smolných knih (Antalovská, 2010). Jeden v z prvních slovníků argotu, *Hantýrka oder die Čechische Diebersprache* od Antonína Jaromíra Puchmajera z roku 1821, popisuje zlodějskou mluvu a vyvrací tehdejší domněnku, že je identická s romštinou, poukázáním na dominantní vliv češtiny, němčiny a jidiš v tomto sociolektu (Antalovská, 2010). Za průkopnickou práci moderního slangového bádání jsou pokládána díla Františka Oberpfalcera *Jílka Slang a Argot* z roku 1932 a *Argoty a slangy* z roku 1934 (Klimeš, 1975). Další významnou prací z první poloviny 20. století je také *První slovník slangů a kolokvialismů* z roku 1947 od J. Gallera a J. Mrázka (Churavý, 1990). Důležitým autorem je také Ladislav Hubáček, mimo jiné autor publikací *O českých slanzích* z roku 1981 a *Malého slovníku českých slangů* z roku 1988. Hubáčekův příspěvek ke studiu slangů je důležitý i tím, že kromě popisu jednotlivých slangů

(např. slangu železničářů, studentů, trampů atd.) zahrnuje také poznámky k slangu jakožto součásti jazyka obecně, způsobech tvorby slangových výrazů, mimojazykových aspektů slangu atd. (Hubáček, 1981). Z badatelů, jež se zabývají slangem v českém jazyce nyní lze jmenovat např. Dianu Svobodovou či Hanu Šindlerovou, které se zabývají krom jiného slangu mladistvých a s tím souvisejícím vlivem angličtiny na českou slovní zásobu.

Historie počítačových her

V následující části se pokusím stručně nastínit historii počítačových her. Vzhledem k faktu, že počítačové hry není možné hrát bez počítače, se jeví jako vhodné věnovat se částečně i historii vývoje počítačů samotných. Historii hraní v prostředí České republiky se bude věnovat samostatná kapitola. Stanovit jeden narativ historie počítačových her je, jak uvidíme na příkladu českého prostředí, problematické, vzhledem k tomu, že v různých částech světa se počítače i hraní her šířily různě rychle a různými způsoby. Zde se proto zaměřím spíše na jedny z významných mezníků ve vývoji počítačů i her.

První počítačové hry spatřily světlo světa v době, kdy osobní počítače, které by disponovaly rozměry umožňujícími jejich umístění v běžných domácnostech, nebyly ještě technicky proveditelné. Počítače v padesátých letech, kdy vznikaly herní prvotiny, vyžadovaly prostor mnoha čtverečních metrů, a spíše než za osobní, by bylo možné je označovat za „sálové“ (Švelch, 2013). Tvorbou počítačových her se v jejich počátcích zabývali vědci, autor zřejmě první hry z roku 1958 americký fyzik William Higginbotham, kterou byla simulace tenisu pro dva, byl také konstruktérem elektronického zapalování pro první atomovou bombu (Blažek, 1988). Hra měla i grafické zobrazení, které představovalo tenisový kurt z boku, a hráči se snažili přizpůsobením úhlu odpalu dostat míček přes síť. Počítačové hry bylo v této době možné považovat spíše za pokusy vědců, co vše lze na počítačích naprogramovat. K jejich hraní se tehdy příliš mnoho lidí nedostalo a o hráčích jako komunitě se nedalo hovořit.

Významným objevem, který připravil půdu pro konstrukci osobních počítačů a masovější rozšíření počítačových her, byl vynález křemíkových mikroprocesorů v roce 1971, které nahradily objemné tranzistory velkých počítačů (Blažek, 1988). V první polovině sedmdesátých let byly počítače stále dostupné jen v akademické sféře, na úřadech, a v byznysu, navíc byla většina uživatelů počítačů odkázána na stroje, jejichž jediné vizuální rozhraní představoval text, tištěný na ruličkách papíru (Donovan, 2010). I přes technické

obtíže, související mimo jiné s nižší rychlostí zobrazení výstupů tiskem v porovnání s nějakým typem zobrazení prostřednictvím obrazovek, zkoušeli programátoři vytvářet na těchto strojích hry. Hraní videoher nebylo v této době již pouhou kuriozitou, ale druhem zábavy, který, ačkoli byl omezen pouze na hrací automaty, získával postupně větší popularitu. Hrací automaty poskytovaly možnost zahrát si po vhození drobných mincí určitou hru, byly oblíbené zejména mezi dětmi, a před vznikem trhu s počítačovými hrami se jednalo o významné komerční využití potenciálu videoher (Blažek, 1988). Hry vytvářené na počítačích měly tu výhodu, že absence prvku komerčnosti nenutila programátory vytvářet hry způsobem, aby vypadaly co nejlákavěji pro potenciální zákazníky. Mohly proto experimentovat s různými druhy her. Rychlost tisku sice neumožňovala tvořit hry podobně akční jako na hracích automatech, které zobrazovaly průběh hry na obrazovkách, i tak ale vznikala celá řada her, vesměs fungujících na principu tahovosti, např. různé variace piškvorek, šibenice, rulety, hádání čísel či slov náhodně vybraných počítačem, deskové hry jako lodě, dokonce i sportovní hry jako baseball (Donovan, 2010). K hraní podobných her se však stále dostalo jen malé množství lidí, kteří měli možnost v době před uvedením prvních domácích počítačů na trh nějaký počítač vůbec používat.

Na konci sedmdesátých let se poprvé objevují domácí počítače, za jeden z prvních takových strojů lze považovat Commodore PET z roku 1977, který disponoval v jednom kompletu obrazovkou, klávesnicí a kazetovým přehrávačem (Blažek, 1988). První počítače určené pro domácnosti pocházejí od amerických výrobců. Během pár let je na trhu k dispozici množství konkurujících si strojů, mezi komerčně nejvýznamnější patřily kromě již zmíněného PETu také Apple II od firmy Apple a TRS – 80 od firmy Tandy (Donovan, 2010). První domácí počítače sloužily prakticky výhradně jen na hraní her, ať už starších titulů, nebo nových her, které začaly velmi rychle vznikat a uspokojovat stoupající poptávku v nově vzniklém odvětví počítačového průmyslu (Donovan, 2010).

Herní průmysl zaznamenával neustálý růst i na počátku osmdesátých let, v některých případech dokonce firmy vydávající hry přežily až do dnes, jako v případě společnosti Electronic Arts (Krátká, Vacek, 2007). V průběhu osmdesátých let se počítače neustále zdokonalovaly, mimo jiné i v pro hráče nejatraktivnějších oblasti grafického zobrazení. Začaly se objevovat hry v 3D grafice se svobodným pohybem, tak jak je známe dnes, jakou byla např. hra Elite z roku 1984, kde se hráč stal pilotem vesmírné lodi a mohl se volně pohybovat vesmírem (Krátká, Vacek, 2007). Významný pokrok v audiovizuálních možnostech počítačů

představoval příchod VGA grafických karet v roce 1987 a zvukových karet v roce 1988, důležitá byla rovněž dohoda mezi společnostmi Fujitsu, Microsoft, Philips a Tandy z roku 1991, což byly významní výrobci počítačových technologií, která definovala formát multimediálního PC, které v sobě mělo kombinovat grafickou a zvukovou kartu spolu s CD mechanikou (Donovan, 2010). Fenomén „cédéček“, který se plně rozběhl v první polovině devadesátých let, znamenal pro hráče další významný pokrok, neboť nosiče s dosud nevídanou kapacitou dat umožnili šíření objemnějších a mnohem propracovanějších her. Již jedny z prvních her na CD z roku 1993, *The 7th Guest* a *Star Wars: Rebel Assault* dosáhly v době, kdy se počítače s CD mechanikami teprve šířily mezi veřejnost, milionových prodejů (Donovan, 2010). Multimediální počítače s diskovou mechanikou (po CD přicházely další typy disků s větší kapacitou dat, DVD a později Blu-ray), byť se po stránce hardwarové výkonosti od té doby značně vylepšovaly, považuje i dnes většina lidí za prototyp osobního počítače.

V dnešní době jsou hry významnou zájmovou činností, které se celosvětově věnují miliony lidí. Náklady na vývoj některých her jdou do mnoha milionů dolarů, komerčně nejúspěšnější tituly vydělávají v řádech miliard. Již v roce 2000 měly společnosti zabývající se počítačovými hrami jen ve Spojených státech 220 000 zaměstnanců, kteří na mzdách obdrželi za rok kolem 7,2 miliardy dolarů, v roce 2010 vydělaly herní společnosti celosvětově 77 miliard dolarů (Nichols, 2013). V roce 2005 se hrály hry na počítači nebo herní konzoli v 70% amerických domácností, v jiné studii z roku 2004 zaměřené na Evropu se zjistilo, že ve Velké Británii hraje mezi obyvatelstvem ve věku 16 až 49 let pravidelně 37% obyvatel, a ve Španělsku a Finsku hraje aktivně hry 28% populace (Nichols, 2013). Hráčů hrajících online hry na počítačích, konzolách nebo mobilních telefonech jsou stovky milionů, jenom v Evropě je jejich počet kolem 100 milionů, v nejlidnatější zemi světa Číně dokonce 200 milionů, a zhruba půl miliardy lidí na světě hraje online alespoň hodinu každý den (McGonigal, 2011). Jenom v Číně se od roku 2006 do roku 2010 počet lidí hrajících online ztrojnásobil (Chung, Fung, 2013).

Proč se hraní her věnuje tak značné množství lidí po celém světě? Jedním z důvodů může být fakt, že virtuální realita her nabízí hráčům něco více, co pro ně běžná realita postrádá. Běžná realita není na rozdíl od her od základů vykonstruována s cílem nás co nejlépe zabavit, nenabízí tak jednoduše přístupné strhující zážitky, zapojení se do společných činností s dalšími lidmi, nebo uznání a odměny za úspěšně vykonané aktivity (McGonigal, 2011). V souvislosti s tím, jak se hraní her celosvětově stává významnou součástí trávení

volného času, se objevují i diskuze na téma potenciální škodlivosti počítačových her jak pro dospělé hráče, tak zejména pro zdravý psychický vývoj a životní styl mladých lidí, podobné reakce na nové fenomény populární kultury (např. sledování násilných filmů, poslech populární hudby atd.) se však objevovaly již dříve (Krátká, Vacek, 2007). Na počítačové hry je pravděpodobně možné pohlížet mimo jiné jako na únikovou strategii od komplikací v běžném životě, která v případě nadměrného trávení času hraním může způsobovat také problémy. Hry však mohou naše životy rovněž obohacovat, pokud je nebudeme brát jako únik a alternativu běžného života, ale jako jeho součást, která může učinit život snesitelnějším, poskytovat pozitivní zážitky a emoce, i uspokojovat potřebu sociálního kontaktu (McGonigal, 2011). Hraní v rozumné míře má pozitivní vliv na kognitivní funkce našeho mozku, empirická data dokazují při hraní určitých her zvýšení kreativity, schopnosti řešit problémy či zlepšení prostorového vnímání (Jenny a spol, 2017).

Historie hraní počítačových her na území ČR

Hraní her na počítačích je činností, která se může jevit jako poměrně mladý fenomén, s kterým se můžeme setkávat maximálně posledních pár desetiletí. V poměrech České republiky, která byla do roku 1989 součástí zemí tzv. východního bloku, a kde neexistoval otevřený globalizovaný trh tak, jak jej známe dnes, který by usnadnil přístup širší veřejnosti k domácím počítačům, se jedná o pochopitelný pohled na věc. Díky tomuto faktu se jistě dá tvrdit, že Česká republika v této oblasti zaostávala za zeměmi, kde byly počítače dostupnější, jako např. Spojené státy, Japonsko nebo země západní Evropy. Zakoupit počítač bylo u nás před rokem 1989 možné pouze v podnicích zahraničního obchodu Tuzex, kde se např. v roce 1988 prodával stroj Commodore 64 za cenu 55 000 Kčs, což se zhruba rovnalo tehdejšímu osmnácti průměrným měsíčním platům (Blažek, 1988). Stejný počítač přitom v tehdejší Německé spolkové republice přišel jen na zhruba polovinu průměrného měsíčního platu, což je nepochybně znatelný rozdíl (Blažek, 1988). Vysoká cena počítačového vybavení a s ní spojené malé rozšíření počítačové technologie mezi širší veřejností mělo za následek, že hraní počítačových her se v ČR stává masovějším fenoménem až v průběhu devadesátých let. V roce 1989 podle Českého statistického úřadu vlastnilo počítač pouze 1,8 % domácností, a první počítačové hry se dostaly do oficiálního prodeje až několik měsíců před Sametovou revolucí (Švelch, 2013). Porovnání s dnešní dobou, kdy je využívání osobního počítače víceméně nezbytnou součástí např. studia na vysoké škole, kde zápisy předmětů,

přihlašování zkoušek, či psaní absolventských prací je sice možné i za použití jiných zařízení (mobilních telefonů, tabletů, atd.) či počítačů ve vlastnictví školy, nicméně je velmi nepravděpodobné, že by někdo vystudoval pouze za pomoci těchto prostředků, svědčí o značném pokroku v této oblasti. Z globálního hlediska se tedy naší země raná fáze historie počítačových her, která se týká především sedmdesátých let, prakticky netýká.

Hraní počítačových her se však českému prostředí v osmdesátých letech i přes výše zmíněné obtíže úplně nevyhnulo. I přes nemožnost sehnat originální kopie herního softwaru oficiální cestou, si tehdejší herní nadšenci nelezli způsob, jak si hry opatřit, a to buď cestou šedé ekonomiky, nebo vlastní programovací činností (Švelch, 2013). Jedním z žánrů her tehdy vznikajících na našem území byly textové hry či textovky, ve kterých většinu grafických prvků hry představoval pouze psaný text, a hráč ovlivňoval průběh hry zadáváním textových příkazů, jednalo se např. o příběhy, do jejichž děje hráč pomocí příkazů zasahoval a děj se podle různých příkazů odvíjel různými směry (Švelch, 2013). Existence her v českém či slovenském jazyce částečně řešila problém se zahraničními hrami v angličtině, jejíž znalost nebyla před rokem 1989 příliš rozšířená. Překlad a následný přepis zahraničních textových her do češtiny coby časově velmi náročný proces je zmíněn už v prvním čísle časopisu Mikrobáze z roku 1985, jedním z problémů byla také existence háčeků a čárek, které často původní písmena neumožňovala napsat (Mikrobáze, 1985, roč.1, č.1). Mikrobáze byl pro tehdejší počítačové nadšence významný zpravodaj, který vycházel z popudu stejnojmenného klubu uživatelů osobních počítačů, fungujícího jako součást 602. Základní organizace Svazarmu. Mikrobáze byl jedním z klubů, který i přes svou sounáležitost k Svazu pro spolupráci s armádou neměl s tematikou vojenství mnoho společného. Součástí již prvního čísla časopisu byla též část věnovaná počítačovým hrám, kde byly představeny některé herní tituly i z produkce domácích programátorů, jejichž kopie bylo možné poštou od počítačového klubu objednávat (Mikrobáze, 1985, roč.1, č.1). Možnost herních nadšenců setkávat se v klubu jako Mikrobáze hrála v komunitě hráčů významnou roli, neboť tato komunita v podmínkách tehdejšího Československa do značné míry závisela na kontaktech mezi uživateli, prostřednictvím kterých se získávali informace i software, který se nešířil tak jako dnes po síti ale prostřednictvím fyzických nosičů (Švelch, 2013).

Od devadesátých let se i díky uvolněným tržním bariérám stává hraní her stále populárnějším, vznikají nová herní periodika a díky internetu i dostupnějším počítačům a

v neposlední řadě hratelností atraktivnějším hrám se komunita hráčů v souladu s globálním trendem rozrůstá.

Počítačové hry

Počítačové hry představují heterogenní skupinu, je ovšem možné jednotlivé hry řadit do skupin podle společných vlastností (na základě žánru, podle počtu hrajících osob atd.) Nejzákladnějším členěním je rozlišení mezi hrami pro více hráčů (multiplayer), kde hraje více osob najednou, zpravidla po internetu, a hrami pro jednoho hráče (singleplayer), kde hraje pouze jedna osoba. Podle žánrů můžeme hry dělit na hry akční, adventury, hry na hrdiny (rpg, z angličtiny role playing game), střílečky, strategie, simulátory nebo hry sportovní. Žánry se liší způsobem zásahu hráče do hry a možnostmi interakce hráče s hrou, přičemž není neobvyklé, že hry kombinují prvky z více různých žánrů. Ve výzkumu se zaměřím na hry na hrdiny, střílečky, a simulátory, které představují jedny z nejrozšířenějších a nejhranějších žánrů.

Hráči počítačových her představují komunitu lidí různého sociálního postavení, jejichž počet neustále narůstá, mimo jiné v souvislosti s rozvojem informačních technologií. Že se jedná o nepochybně velmi početnou skupinu osob, uvádí v článku Pařani a gamesy před téměř 20 lety již Hoffmanová (1998) a zřejmě není sporu, že se od té doby díky např. lepší dostupnosti počítačů i internetového připojení dále rozrůstala.

Progaming

Trávení času hraním počítačových her dnes již nepředstavuje pouze volnočasovou aktivitou, ale v některých případech může hráčům dokonce vydělávat nemalé částky peněz a přinést jim globální věhlas. Jednou z forem, jak mohou hráči zpeněžit své herní úsilí je pořizování video záznamu, kde hráči hrají a komentují hru, a následné zveřejňování těchto záznamů přes internetové servery pro sdílení videí (např. youtube.com či twitch.tv). Ti nejznámější, kteří dokáží svými videi přitáhnout co největší počet diváků, mohou vydělávat v řádech milionů dolarů, jako švédský youtuber PewDiePie (Berg, 2016). Dalším způsobem je hraní na profesionální úrovni neboli tzv. eSporty či progaming.

Zjednodušeně lze eSporty charakterizovat jako profesionální utkání v počítačových hrách, ve kterých hráči před obecnstvem soupeří s jinými hráči (Hollist, 2016). Jedná se o

fenomén s poměrně krátkou historií, který byl před 10 lety známý víceméně jen v Asii, zejména v Jižní Koreji, která je považována za mekku eSportu, a hráči zde bývají považováni za národní celebrity (Hollist, 2016). V dnešní době probíhají nejvýznamnější utkání na obřích stadionech, kde několik soupeřících hráčů sledují z tribun tisíce lidí. Na finále světového šampionátu ve hře League of legends v roce 2013, která je jednou z nejvýznamnějších her co se týče eSportů, byly lístky pro několik tisíc diváků vyprodány během jedné hodiny (Hollist, 2016). Stejný šampionát sledovalo živě prostřednictvím internetu 8,5 milionu diváků, což je zhruba stejný počet, jaký sledoval v témže roce rozhodující finální utkání v ledním hokeji o Stanleyův pohár nejvyšší americké soutěže NHL (Jenny a spol, 2017). Jak lze vidět, profesionální zápasy v oblíbených počítačových hrách ve sledovanosti dohánějí utkání v tradičních sportech. Na značný zájem o eSporty zareagovaly také sázkové kanceláře, které umožňují na výsledky významných zápasů sázet. Ačkoli hraní počítačových her coby sezení před obrazovkou zřejmě mnoho lidí za sport nepovažuje, vzhledem k značné popularitě eSportů se dokonce uvažuje o jejich zařazení mezi olympijské disciplíny (Jenny a spol, 2017). Některé vysoké školy také nabízejí pro úspěšné hráče sportovní stipendia, která jim pomáhají financovat výdaje na studium. Ve Spojených státech jako první zařadila eSporty mezi univerzitní sporty (vedle atletiky apod.) s nárokem na pobírání stipendia Robert Morris university v Pittsburgu v červnu 2014, hráčům mohlo stipendium pokrýt až 50% nákladů na školné a 50% nákladů na ubytování a stravu, jen v roce 2014 byla mezi hráče rozdělena suma převyšující 500 tisíc dolarů (Jenny a spol, 2017).

Konkurence při hraní na profesionální úrovni je značná, vezmeme-li v potaz, že se jedná o možnost vydělat nemalé částky oblíbenou zájmovou činností. Hráči, kteří se chtějí prosadit, proto musí usilovně trénovat. Takový trénink může vyžadovat až 14 hodin hraní denně, a protože se většina her hraje v týmech o více hráčích, hráči obvykle trénují se stálými spoluhráči, není výjimečné, že využívají také služeb trenérů, kteří korigují hraní všech v týmu (Jenny a spol, 2017). Podobné podmínky mnohdy vedou k tomu, že členové jednoho týmu spolu dokonce i bydlí pod jednou střechou. Trávení takového množství času v sedící poloze lze považovat za zdravotně rizikové, nadměrnou zátěží trpí hlavně páteř. Příliš mnoho sezení před obrazovkou vykazuje v některých studiích korelaci s obezitou a menším množstvím času tráveným fyzickým cvičením, např. Americké ministerstvo zdraví a sociálních služeb proto nedoporučuje trávit dětem od 2 do 12 let více než 2 hodiny denně sledováním televize nebo hraním nějaké formy videoher (Jenny a spol, 2017). Konkurenceschopnost na nejvyšších

úrovních eSportů tedy vyžaduje i podstoupení některých potenciálních zdravotních rizik. I přes možná rizika, která se v jiné podobě vyskytují i u tradičních sportů, však zřejmě nelze předvídat, zda-li budou eSporty v brzké době považovány za rovnocennou alternativu tradičních sportů, jak je známe např. z olympijských disciplín. Profesionální hraní v sobě sice nese řadu prvků, které tvoří podstatu sportu jako takového, jako je existence pravidel, přítomnost soupeření, zavedenost dané aktivity či nutnost zručnosti v dané aktivitě pro vítězství, zatím však postrádá větší míru fyzické aktivity, která je považována za nezbytnou součást každého sportu (Jenny a spol, 2017). Podmínku fyzické aktivity by však do budoucna mohly vyřešit hry založené na ovládání pohybem (pomocí pohybových senzorů umístěných po těle hráče), které v omezené míře existují již dnes, v rámci profesionálního hraní však podobné technologie nejsou zatím využívány (Jenny a spol, 2017). Hry ovládané pohybem by také mohly pomoci předcházet potenciálním zdravotním rizikům spojeným s nadměrným sezením.

Slang hráčů počítačových her

Podle Hubáčka představuje studium tvoření a využití slangových výrazů aktuální úkol současného jazykovědného bádání (Hubáček, 1981). S tím souhlasí i novější práce D. Svobodové, která se v rámci svých výzkumných aktivit zabývá, jak je zmíněno výše, mimo jiné slangy mladých (lidí ve věku přibližně 15 – 30 let), jako je slang hudební, sprejerský nebo slang hráčů počítačových her (Svobodová, 2001). Mluvou hráčů počítačových her se v českém prostředí jako první zabývala zřejmě J. Hoffmanová v článku Paření a gamesy (Hoffmanová, 1998), její práce však trpí určitými nedostatky, neboť autorka sama přiznává, že do komunity hráčů nepatří. Při výzkumu slangů je totiž ideální, pokud je zkoumaný slang součástí vlastních zájmových činností lingvisty, i když se objevují i případy, kdy je výzkumník upoután k danému slangu jeho atraktivitou z vnějšku, i v takové situaci je ovšem zapotřebí dodatečně seznámení se s prostředím nebo se zájmovou sférou (Hubáček, 1989). Jelikož sám sebe považuji za zkušeného hráče s několikaletými zkušenostmi, měl bych kritérium příslušnosti k zájmové činnosti splňovat. Kromě výše zmíněné D. Svobodové se herním slangem zabývala také H. Šindlerová (Šindlerová, 2003), přičemž obě výzkumnice zmiňují zejména dominantní vliv angličtiny ve zkoumané oblasti. Angličtina jakožto převažující jazyk počítačových her, internetu i informačních technologií obecně představuje nejvýznamnější

zdroj nových slangových pojmenování v mnou zkoumaném slangu, s čímž souhlasí i Hoffmannová (Hoffmanová, 1998).

2. Praktická část

Metoda

Jako metodu získání dat pro svůj výzkum jsem zvolil excerpci z psané komunikace mezi hráči na webových diskuzních fórech. Výzkumným problémem je zodpovězení otázky, jak vypadá jazyk hráčů počítačových her po lexikální stránce, konkrétně ve vzájemné komunikaci hráčů v prostředí internetových diskuzních fór o počítačových hrách. V publikaci *Současný český jazyk* uvádí J. Suk ideální postup při sběru slangu v praxi: přípravné studium, kdy se seznamujeme s odbornou literaturou o problematice slangů a s literaturou o zkoumaném slangu, dále práci v terénu, excerpci, zpracování materiálu a sestavování slovníku (Suk, 1997). Podle J. Hendla představuje výzkum e-diskuzí vhodný způsob pro analýzu slov a jazyka (Hendl, 2005). Švejcer a Nikolskij považují za základ sociolingvistického výzkumu získat spolehlivá výchozí data, která postihují přirozenou řečovou činnost členů určitého jazykového kolektivu (Švejcer, Nikolskij, 1983). Cílem výzkumu by podle nich mělo být zjistit, jak mluví lidé, když nejsou objektem systematického pozorování, což v sobě ovšem ukrývá jistý paradox, neboť k uskutečnění výzkumu je systematické pozorování nutné. Tuto překážku je třeba ve výzkumu překonat, o což se pokusím právě využitím metody excerpcí. Využitím této metody odpadá problém, který se vyskytuje při dotazníkovém šetření či rozhovoru, totiž že se dotazovaná osoba přizpůsobuje normám a očekávání tazatele nebo že by přítomnost tazatele ovlivňovala stylový registr a nutila respondenty vyjadřovat se „správněji“, „spisovněji“ nebo naopak „nesprávněji“, „nespisovněji“ (Švejcer, Nikolskij, 1983).

Z hlediska jazykového zkoumání slangu představují diskuzní fóra přístupný terén, který sdružuje příslušníky zájmových činností a umožňuje jejich vzájemnou komunikaci. Komunikace na diskuzních fórech je sice zdánlivě omezena pouze na psanou formu, jak je však uvedeno výše, lze internetovou komunikaci brát jako oscilující mezi psanou a mluvenou. Vzhledem k omezenému rozsahu výzkumu a jeho spíše kvalitativnímu charakteru si nemohu klást nárok na vytvoření úplného a přesného obrazu současného herního slangu, což je vzhledem k velkému počtu hráčů a herních titulů jen těžko realizovatelné.

Sběr dat spočíval v excerpci slangového výraziva z příspěvků vložených uživateli v různých sekcích diskuzního fóra Gamesites.cz. Jedná se o webovou stránku, která

provozuje množství vlastních serverů v populárních multiplayer hrách, a zároveň diskuzní fórum, které jako jedno z mála českých fór umožňuje komunikaci hráčů různých her, a ne pouze jednoho určitého herního titulu či série titulů. Zároveň má značnou návštěvnost a tedy i dostatečný počet příspěvků. Aby byla zaručena aktuálnost slangového výraziva, zaměřil jsem se na příspěvky přidané nejdéle od roku 2014. Autoři mají na fórech možnost vlastní příspěvky mazat, stejně tak správci fór mohou mazat příspěvky propagující reklamu, příspěvky urážlivé či obecně příspěvky v rozporu s právním řádem České republiky (hanobící rasu, náboženství, atd.). Výskyt podobných příspěvků je ovšem minimální, vzhledem k neustálému monitorování fór administrátory. I tak je však třeba počítat s jistou mírou proměnlivosti obsahu diskuzních fór. Příspěvky ve slovenštině, jež se na českých diskuzních fórech také objevují, nebyly pro účely výzkumu vzhledem k oborovému zakotvení využívány.

Analýza dat

Nashromážděný slangové lexikum je uspořádané do abecedně řazeného slovníku, u každého výrazu jsou uvedeny základní gramatické charakteristiky (u substantiv koncovka v genitivu a gramatický rod, u verb vid, u adjektiv stupeň, u adverbíí druh). Uvedené slovní druhy představují podle Hubáčka drtivou většinu slovní zásoby slangů obecně (Hubáček, 1981). U výrazů je uvedeno vysvětlení jejich významu, a vzhledem k vysokému výskytu anglicismů je ke konkrétnímu slangovému výrazu přiřazen významově nejbližší český ekvivalent. Význam byl konzultován s množstvím dalších aktivních hráčů. Dále je zaznamenané lexikum opatřeno vysvětlením způsobu utvoření daného slangismu (zdali vznikl odvozováním, krácením, sémantickým tvořením či přejímáním). Jednotlivá hesla obsahují příkladovou větu nebo část věty, ve které byl daný výraz zaznamenan. Každé heslo je opatřeno hypertextovým odkazem s adresou konkrétního vlákna, kde byl výraz zaznamenan.

Etické otázky společenskovedního výzkumu

Vzhledem k povaze výzkumu nepředpokládám výskyt žádných eticky citlivých skutečností, se kterými by bylo třeba se vypořádávat. Jednotlivé příspěvky jsou ve zkoumaných internetových diskuzích veřejně přístupné i neregistrovaným návštěvníkům

stránek, nejedná se tedy o soukromou komunikaci. Přezdívky autorů příspěvků nejsou pro téma výzkumu důležité a nebudou ve výzkumu uváděny.

Slovník

Struktura hesla

Hesla jsou řazena abecedně. U slov původem z jiného jazyka je u popisu hesla nejprve anglický základ, z kterého slovo vzniklo, následně nejbližší český ekvivalent. Posléze je uveden popis významu hesla, který je následován příkladovou větou v závorce. Příkladové věty jsou uváděny přesně v podobě, v jaké byly zaznamenány (tedy i s gramatickými a typografickými chybami), pouze byly občas vypuštěny vlastní jména či přezdívky, případně došlo k jejich zkrácení a vypuštění slov, která nebyla pro pochopení použití výrazu klíčová. Každé heslo končí hypertextovým odkazem s adresou konkrétního vlákna, kde byl výraz zaznamenán. Gramatické a morfologické charakteristiky hesel jsou uvedeny v samostatných seznamech, které následují za slovníkem.

acc – zkratka z AJ account, účet, herní účet, u her, kde je ke hraní potřeba registrace, po registraci vznikne hráčovi herní účet, pod nímž ve hře vystupuje (Dejme tomu že si založí nový acc ale musí si koupit csko) <https://www.gamesites.cz/forum/post744293.html>

account – viz acc (vis ze valve je zasadne proti prodavani accountu?)
<https://www.gamesites.cz/forum/reinstall-cs-1-6-t154484.html>

admin – z AJ administrator, správce, v multiplayer hrách či diskuzních fórech osoba s širšími právy než běžný hráč či uživatel (může rozdávat bany atd.), dohlíží na dodržování pravidel, (Děkuji adminovi který mě před nimi chránil.) <https://www.gamesites.cz/forum/un-mute-sut144538.html>

afk – z AJ away from keyboard, pryč od klávesnice, hráči ve hře, kteří nevykazují žádnou aktivitu (když chceš afkovat, otočíš se čelem ke zdi, aby se to dalo poznat, že afk si.)
<https://www.gamesites.cz/forum/vyriesene-kemp-furien-3-t155550.html>

afkovat – být afk, (vždy jde "afkovat" když ho točím)
<https://www.gamesites.cz/forum/kemp-ctf1-t147608.html>

aim – z aj míření, zaměřování zbraně, hlavně ve střílečkách (v supliku muzu davkovat tak max 2 krat nez mi uplne rozhodi aim) <https://www.gamesites.cz/forum/mam-proste-ve-vsem-slepe-naboje-t155050.html>

aimbot – program umožňující ve hrách, kde se používá zaměřování (např. střílečky) okamžité zamíření na nejzranitelnější místo soupeře, obvykle považován za podvádění (divná situace, byl tam náznak aimbotu) <https://www.gamesites.cz/forum/post701112.html>

alty – alternativní účet, další účet hráče, který již jeden účet má (Alty mám dva protože po tom co jsem dostal trade ban tak jsme si presouval pár itemů)
<https://www.gamesites.cz/forum/scamming-sharking-hijacking-aneb-jak-se-nenechat-okrast-t69733.html>

aoe – z AJ area of effect, zasažený prostor, herní předmět nebo schopnost, která nemá účinek pouze na jeden cíl, ale určitý prostor, tedy potenciálně více cílů, (její skilly jsou dobrý to teamfightu (R = aoe stun)) <https://www.gamesites.cz/forum/nedari-se-mi-vyhraovat-jsem-dota2-hrac-t149660.html>

armor – z AJ brnění, atribut zvyšující odolnost nositele (Na co víc armoru, když first tě stejně dostane jednou ranou) <https://www.gamesites.cz/forum/petice-o-mape-zm-dust-undead-t144312-120.html>

attackovat – z aj attack, napadat/útočit (ze začátku dema začal attackovat spoluhráče a pak je i zabíjet) <https://www.gamesites.cz/forum/post647304.html>

ban – z AJ zákaz, zákaz působení hráče ve hře/serveru/fóru, obvykle důsledek vážného porušení pravidel, může se vztahovat na jednu herní postavu/účet/IP adresu (nejhorší forma, znemožňuje působení v dané službě komukoli ze zabanované adresy), může být dočasný i trvalý (Už tu máš jeden ban) <https://www.gamesites.cz/forum/unban-t146953.html>

banán – viz ban (může dostat zákaz používat chat, i když banán dostal)

<https://www.gamesites.cz/forum/jailbreak-2-milford-infarkt-prezident-jailbreaku-t155003.html>

banlist – seznam hráčů, kteří obdrželi ban (Moje prohřešky na GS nebo jinde: po restartování banlistu nejsou) <https://www.gamesites.cz/forum/akademik-na-jb2-t148892.html>

beta – označení verze herního programu, jehož vývoj ještě není zcela dokončen a stále se doladuje (zkoušel jsem ji když byla free v testu, betě a chtěl jsem ji hrát i potom co oficiálně vyjde) <https://www.gamesites.cz/forum/overwatch-t127700.html>

bind – nastavení ovládní hry na konkrétní klávesu (není nějaký bind na Baterku?)

<https://www.gamesites.cz/forum/neznate-bind-na-t154529.html>

bot – postava, kterou neovládá žádný hráč, ale umělá inteligence (Když se připojím do hry (s botama, casual atd.)) <https://www.gamesites.cz/forum/vysoke-sv-a-var-velky-drop-fps-t149530.html>

browserová hra – z AJ browser game, hra v prohlížeči, hry nevyžadující instalaci ani žádná herní data na uložišti počítače, ke hraní stačí pouze webový prohlížeč (Spíš než browserové hry si raději zahraju Clash of Clans na Androidu)

<https://www.gamesites.cz/forum/browserove-hry-t83307.html>

bug – z AJ programová chyba, chyba ve hře (Buggy mas nahlasit, ne je zneuzivat/využívat)

<https://www.gamesites.cz/forum/post749891.html>

bunnyhop – z AJ zaječí skok, výskok spojený se zakleknutím, ve střílečkách technika umožňující dostat se tam, kam by se pouhým výskokem nedalo dostat, (ten server byl sranda hlavně kvůli tomu bunnyhopu) <https://www.gamesites.cz/forum/post625025.html>

campit – z AJ camp, tábořit, herní taktika, při které hráč setrvává na jednom místě po delší dobu, obvykle se jedná o výhodnou pozici (ze které je dobrý výhled atd.), (jak pitomé je pravidlo, že se při boxu nesmí campit ?) <https://www.gamesites.cz/forum/post722467.html>

cfg – zkratka z AJ configuration, konfigurace, nastavení parametrů hry (zde můj cfg)
<https://www.gamesites.cz/forum/post748445.html>

config – viz cfg (takhle se dělají configy na zapasy)
<https://www.gamesites.cz/forum/crosshair-odisiel-t151400.html>

cooldown – z AJ vychladnutí, doba, po kterou není možné opětovně vykonávat určitou činnost ve hře, používat určitou schopnost atd. (Toto je většinou velice silný skill s dlouhým cooldownem) <https://www.gamesites.cz/forum/tutorial-pre-zaciatocnikov-t66997.html>

cosmetics – z AJ kosmetický prostředek, vlastnosti či předměty (např. vybavení postav), které nositeli neposkytují žádnou výhodu oproti ostatním, pouze změnu vzhledu, např. jiné barvy zbraní, oblečení postav atd. (prodám tunu Cosmetics)
<https://www.gamesites.cz/forum/post544897.html>

crashovat – z AJ crash, zhroutit se, náhlé ukončení hry z důvodu chyby v herním programu či operačním systému, (spustise mi to ale porad to crashuje a nemuzu se tam dostat)
<https://www.gamesites.cz/forum/potrebuji-pomoc-odepiste-ea-t141780.html>

creep – v rpg hrách počítačem ovládané postavy, určené k zabíjení pro získání zkušeností/předmětů (-40% aktualních životů na non-ancient creepovi)
<https://www.gamesites.cz/forum/update-6-86-balance-of-power-t109951.html>

cross – crosshair zkráceně, (a to si o něm nemohl vědět jen crossem si ho namířil)
<https://www.gamesites.cz/forum/post734040.html>

crosshair – z AJ zaměřovací kříž, v akčních hrách označení kurzoru (obvykle v podobě křížku), místo na obrazovce kam je namířen kurzor myši, slouží k zaměřování zbraně (hráč mu vltne

před crosshair ze zadu on si ho nevšimne)

<https://www.gamesites.cz/forum/post734040.html>

damage – z AJ poškození, obvykle ve formě bodů, procent („věžňům bez armoru dává slušný damage“) <https://www.gamesites.cz/forum/post716156.html>

defaultně – z AJ default, výchozí, předem nastavený, druh nastavení herního programu před provedením změn v tomto nastavení ze strany uživatele (Defaultne nainstalovane CS:GO - > NEMŮŽE v 99% obsahovat grafikou chybu, takže hledej chyby ve svém nastavení.)
<https://www.gamesites.cz/forum/grafika-skinu-t148961-15.html>

derank – sestoupení na nižší úroveň (rank), opak rankupu (a potom jsem dostal derank)
<https://www.gamesites.cz/forum/post645973.html>

detaily – druh grafického nastavení hry, ovlivňuje podrobnost zobrazení, obvykle čím větší nastavení detailů, tím větší nároky na výkon hardwaru počítače (zpravidla grafické karty) a tím podrobnější zobrazení, (ntb co utáhne csgo na pěkné FPS a na Max detaily)
<https://www.gamesites.cz/forum/ntb-go-ostatni-t148983.html>

disconnect – z AJ odpojení, odpojení hráče ze hry, obvykle v multiplayer online hrách (tak dal okamžitě disconnect neomluvil se nic UMYSL)
<https://www.gamesites.cz/forum/post709901.html>

dmg – zkratka z AJ damage, (neměla moc vysoký dmg)
<https://www.gamesites.cz/forum/navrh-na-mensi-posilneni-zm-strany-t148687-30.html>

donatovat – z AJ darovat, darovat zdarma (např. herní předmět, postavu), bez nároku na protislužbu (Můžete donatovat tf2 itemy a samozřejmě peníze.)
<https://www.gamesites.cz/forum/tip-of-the-hats-charita-pro-deti-s-rakovinou-t101296.html>

dpi – z AJ dots per linear inch, jednotka citlivosti myši, čím vyšší číslo, tím citlivěji reaguje myš na pohyb (to prej zalezi nejak od dpi) <https://www.gamesites.cz/forum/rada-mys-pro-boost-na-strafy-t153613.html>

event – zvláštní, nepravidelná událost v multiplayer hrách, často inciována adminy, např. soutěž o odměny atd. (dneska asi 6x spadl survival server před spuštěním eventu) <https://www.gamesites.cz/forum/opakovane-padani-serveru-t151292.html>

expi – z AJ experience, zkušenosti, sbírat zkušenosti (obvykle ve formě bodů, po nabití určitého počtu je dosažena další úroveň), (nedostavam zadne expi at uz doluji cokoliv) <https://www.gamesites.cz/forum/skyblock-bug-woodcutter-t135656.html>

expit – sbírat zkušenosti, viz expi (Myslíte že se vyplatí po Updatu dál expit Hellcat ?) <https://www.gamesites.cz/forum/wot-poradna-t46624-15.html>

expy – viz expi (bez nej nedostavam expy za kopani sandstone) <https://www.gamesites.cz/forum/nedari-se-mi-vyhraovat-jsem-dota2-hrac-t149660.html>

ez – z AJ easy, jednoduché, jednoduše (Já kvůli artynám smazal wotko, ez.) <https://www.gamesites.cz/forum/road-2-arty-t156118.html>

farmit – herní aktivita spočívající v hromadění předmětů, zkušeností, měny atd. (postavu, s kterou se ti bude dobře farmit) <https://www.gamesites.cz/forum/co-hrat-za-linku-t146112.html>

feed – z AJ krmit, získávání zkušeností/herní měny potřebných pro nákup vybavení, čím větší feed, tím efektivnější herní postava (měl sice celkem feed, ale last whisper měl až jako poslední item) postava <https://www.gamesites.cz/forum/pochlubte-se-povedenou-hrou-t93304.html>

feeder – z AJ krmič, v multiplayer hrách ten, kdo se nechává snadno porazit protivníky a tím jim poskytuje výhody (zkušenosti, herní měnu atd.) a znevýhodňuje vlastní tým (sem si začal dělat seznam, tady ho máte aby vás dyštak varoval před feedery)

<https://www.gamesites.cz/forum/muj-dlouhy-seznam-plny-spatnych-playeru-t136389.html>

flame – z AJ vzplanutí, neopodstatněné, urážlivé komentáře, neúměrně agresivní reakce (Tudíž to není flame ani nic podobného) <https://www.gamesites.cz/forum/wot-poradna-t46624.html>

flamer – ten, kdo flamuje (nejsem flamer ani rager)

<https://www.gamesites.cz/forum/prihlaska-admin-t154329.html>

flyhack – druh cheatování/hackování ve 3D hrách, umožňuje vertikální pohyb tam, kde není dovolen (Hráč xy používal flyhack v pvp aréně)

<https://www.gamesites.cz/forum/post723391.html>

fps – z AJ frames per second, počet snímků za vteřinu, ukazatel plynulosti zobrazení, čím vyšší hodnota tím plynulejší zobrazení (že by se mi zvedlo fps)

<https://www.gamesites.cz/forum/pc-fps-t154968.html>

fps drop – z AJ snížení fps, náhlé snížení fps (plynulosti zobrazení), (Jediný problém je menší FPS drop venku u wipeoutu) <https://www.gamesites.cz/forum/nove-mapy-na-serverech-t123769.html>

frag – zabití/zneškodnění soupeře a přičtení zpravidla 1 bodu ke skóre, obvykle ve střílečkách (počítá každý frag který dá) <https://www.gamesites.cz/forum/post745193.html>

frag movie – video se záznamem hraní, sestříhané z fragů (zabití), obvykle ze stříleček (zeptal se mě kdy bude další "pixelaté frag movie")

<https://www.gamesites.cz/forum/post705510.html>

freeznout – z AJ freeze, zamrznout, situace, kdy nelze provádět určitou herní činnost, případně jakkoli ovládat hru, obvykle z důvodu chyby v herním programu (Pokud začnu tunit motorku v tuningu, freezne mě to, nejde nic dělat)

<https://www.gamesites.cz/forum/update-5-0-t156654.html>

gamesy – z AJ game, počítačové hry (v podstatě stačí i5 4460 a utáhne naprosto všechno (gamesy)) <https://www.gamesites.cz/forum/pc-zostava-t92554.html>

gámy – z AJ game, počítačové hry, (můžete sledovat na twitchy různé funky gámy se slavnými lidmi) <https://www.gamesites.cz/forum/tip-of-the-hats-charita-pro-deti-s-rakovinou-t101296.html>

gangovat – z AJ gang, jednat společně, v moba hrách herní taktika, kdy hráči jednoho týmu společně zaútočí na obvykle menší počet soupeřů (Snazí mše gangovat, pushovat veze, upřímně se vzdy více u te hry nadru nez abych si ji uzil.)

<https://www.gamesites.cz/forum/nedari-se-mi-vyhraovat-t136597.html>

gétéáčko – GTA neboli Grand theft auto, název série PC her

<https://www.gamesites.cz/forum/arma-3-nebo-gta-v-t83810.html> (co je lepší arma 3 nebo gta? Určitě GÉTÉÁČKO)

ggwp – z AJ good game, well played, dobrá hra, dobře zahráno, prohlášení po úspěšném výkonu ve hře, může být i ironicky (ggwp trošku výsměch)

<https://www.gamesites.cz/forum/daruji-skin-zadarmo-t123744.html>

givnutí – z AJ give, obdržet, obdržení, dostání herního vybavení, předmětu (takové věci, jako doplnění hp a givnutí zbraní) <https://www.gamesites.cz/forum/givnuti-minigunu-t140769.html>

griefovat – z AJ žal, v multiplayer hrách hraní pouze s cílem kazit hru ostatním hráčům (od te doby se tam furt portoval kradl věci a griefoval) <https://www.gamesites.cz/forum/home-skyblock-t122963.html>

hack – z AJ nabourat se (do systému atd.), používání nedovolených programů, upravení herních programů s cílem získat výhodu nad ostatními, proti pravidlům (hlavně nezapínej znova hacky, dám si na tebe pozor) <https://www.gamesites.cz/forum/lvl-po-resete-je-roznyt153281.html>

headshot – z AJ zásah do hlavy, obvykle způsobuje větší zranění či rovnou zabijí, hlavně ve střílečkách (Začal se točit dokola a dávat headshoty)
<https://www.gamesites.cz/forum/orange-x3-hacker-t122252.html>

healovat – léčit poškození, doplňovat zdraví/životy (postav, hráčů), (šel se klidně healovat, pak nabíhal do ostatních a zase se healoval)
<https://www.gamesites.cz/forum/post589071.html>

hijacker – z AJ únosce, hráči snažící se podvodným způsobem získat přístup k hernímu účtu ostatních hráčů a účet odcizit (např. zasíláním odkazů na falešné webové stránky podobné oficiálním stránkám hry s cílem získat přihlašovací údaje oběti), (malware který ti tam hijacker nainstaloval) <https://www.gamesites.cz/forum/post729600.html>

hp – zkratka z AJ hit points, zásahové body, zdraví nebo životy, počet bodů, které je třeba ubrat poškozením, aby došlo k porážce/úmrťi postavy (takové věci, jako doplnění hp a givnutí zbraní) <https://www.gamesites.cz/forum/post509582.html>

hud – z AJ Heads up display, zobrazení upozornění, ve 3D hrách zobrazení různých herních údajů během hraní, např. poškození, stav vybavení atd. (ukazuje to akorát v chatu kdo kolik vsadil a mrtví hráči vidí hud kolik je vsazeno) <https://www.gamesites.cz/forum/fun-update-2016-t119328-45.html>

cheaty – z AJ podvod, nedovolené praktiky zvýhodňující cheatujícího hráče, v singleplayer hrách obvykle dostupné pomocí skrytých herních příkazů (umožní např. nesmrtelnost), v multiplayer hrách se cheatuje pomocí dodatečných programů upravujících fungování

původní hry ve prospěch hráče, zpravidla trestáno (tam se prokáže jestli máš cheaty nebo ne) <https://www.gamesites.cz/forum/ahoj-za-kolik-reportu-dostanu-ban-t126571.html>

ingame – z AJ uvnitř hry, v rámci hry, např. nastavení ovládání bez nutnosti opustit rozehranou hru („na webu i ingame“) <https://www.gamesites.cz/forum/mc-eula-co-ma-kazdy-server-dodrzovat-t145003.html>

instalačka – výchozí soubor, pomocí něž se hra nainstaluje do počítače a je možné ji hrát (jak vkládat modely pomocí instalačky) <https://www.gamesites.cz/forum/jak-vkladat-do-gta-modely-pomoci-instalacky-t78461.html>

inv – z AJ inventory, inventář, soubor všeho vybavení herní postavy, obvykle v multiplayer hrách (nabízím celý inv) <https://www.gamesites.cz/forum/post576408.html>

inv – z AJ invite, pozvat, pozvání do skupiny více hráčů (napsal mi o inv) <https://www.gamesites.cz/forum/brookly-3-t154536.html>

itemy – z AJ předměty, herní předměty, vybavení (zbraně, brnění atd) (prodám všechny své itemy) <https://www.gamesites.cz/forum/kdo-chce-cte-t146416.html>

keye – z AJ klíče, předmět potřebný pro otevření truhel, které hráči náhodně získávají v průběhu hraní některých online multiplayer her (např. CSGO, TF2, DOTA2, LOL), oficiálně se kupuje za reálné peníze, ale lze získat i výměnou s jiným hráčem, otevření truhly umožňuje získat speciální předměty, zpravidla více druhů, při otevření dostane hráč náhodný předmět z nabídky truhly (kup si 4 keye za 10e) <https://www.gamesites.cz/forum/post707440.html>

kick – z AJ vyhození, vyhození/odpojení hráče ze serveru v multiplayer hrách, může být automatické či iniciováno správcem, obvykle trest za nepřilíš závažné porušení pravidel (takže si můžeš trochu zanádat, aby max. dostal kick) <https://www.gamesites.cz/forum/post754185.html>

kicknout – z AJ vyhodit (není problém ho jít kicknout, ale více s tím dělat nemůžeme)

<https://www.gamesites.cz/forum/post720055.html>

kidi – z AJ kids, děti, hráči nízkého věku (když tam na mě pak začli nadávat ty kidi)

<https://www.gamesites.cz/forum/ahoj-za-kolik-reportu-dostanu-ban-t126571.html>

killení – z AJ killing, zabíjení, zneškodňování nepřátel (Je výborná pro killení plných campů)

<https://www.gamesites.cz/forum/infect-bomb-navod-t107430.html>

killnout – z AJ kill, zabít, zabít/zneškodnit soupeře (nějaký stratég a skilla který za 1 minutu killne celý CT team) <https://www.gamesites.cz/forum/post486078.html>

klan – seskupení hráčů, vzniklé z iniciativy hráčů samotných mimo hru, hráči do klan vstupují dobrovolně např. za účelem poznání dalších hráčů, získání partnerů pro společné hraní (Jsme klan, který nehraje CW a nezajímá se o opevnění) <https://www.gamesites.cz/forum/nabor-4fun-klan-t91214.html>

knife – z AJ nůž, ve střílečkách zbraň na blízko (jde tady o to že když tím knifem seknu tak už se to nebugne) <https://www.gamesites.cz/forum/bug-pri-knife-kolu-t128067.html>

konzole – z AJ console, ovládací panel, příkazový řádek, jehož pomocí lze během hraní měnit herní parametry (Nebo zkus otevřít konzoli a napsat tam: fps_max 300)

<https://www.gamesites.cz/forum/vysoke-sv-a-var-velky-drop-fps-t149530.html>

krafnout – z AJ craft, vyrobit, vyrobit předmět ve hře (on by krafnul tu lebku a poslal mi jí)

<https://www.gamesites.cz/forum/hey-plsky-help-t150895.html>

lagování – z AJ lag, „zasekávání“, zpoždění při hraní online her způsobené poruchami v rámci připojení (pro bezproblémové hraní jsou nežádoucí, narušují plynulost a znemožňují rychlou reakci která je v online hrách často klíčová), (co se týče lagování brzy vše bude opraveno)

<https://www.gamesites.cz/forum/ako-mame-hrat-na-survivale-t111045.html>

lama – méně zkušený hráč, kdo v dané hře příliš nevyneiká (nějakou tu bitvu mam, ale sem mega lama) <https://www.gamesites.cz/forum/tradicni-novinky-t147158.html>

Lamit – špatně hrát, podávat nepřilíš dobré herní výkony, (V 11 jsem to tam lamil a mám tam už 4.5 roku EVIP) <https://www.gamesites.cz/forum/vas-uplne-prvni-server-na-gamesites-t107756.html>

lan – z AJ Local Area Network, lokální síť, síť vzniklá propojením několika málo počítačů (Mě fungoval Tunngle když jsme s kámošema hráli po lanu zhruba půl roku zpět) <https://www.gamesites.cz/forum/lan-t151779.html>

lasthit – poslední zásah, (mám největší počet lasthitu) <https://www.gamesites.cz/forum/nedari-se-mi-vyhraovat-jsem-dota2-hrac-t149660.html>

lasthitovat – z AJ last hit, poslední zásah, ušetřit poslední zásah, který způsobí zabití jednotky a odmění autora zásahu zkušenostmi, herní měnou atd. (spoluhráci neumí lasthitovat) <https://www.gamesites.cz/forum/nedari-se-mi-vyhraovat-jsem-dota2-hrac-t149660.html>

letsplay – z AJ hrajme, video se záznamem hraní, často doprovázené komentářem hráče, populární na webových serverech pro sdílení videosouborů jako Youtube, Twitch atd. (je to letsplay ze hry Counter Strike 1.6 zatím jsem natočil 1.díl) <https://www.gamesites.cz/forum/pribehy-z-jailbreaku-1-t123890.html>

level – z AJ úroveň, úroveň hráče/herní postavy/předmětu atd., obecně čím vyšší level, tím pokročilejší hráč/herní postava/předmět v dané hře (ať nemusím hrát od levlu 1) <https://www.gamesites.cz/forum/lol-ucet-t146554.html>

levelupnout – z AJ level up, postoupit na další úroveň, level (i když jsem za dobu, kdy mam zakoupenou Wildfire misi 3x levelupnul) <https://www.gamesites.cz/forum/post619986.html>

loading screen – z AJ načítací obrazovka, obrázek na obrazovce během načítání (např. připojování na server v multiplayer hrách), (Nechce vám „naskočit“ loading screen?)
<https://www.gamesites.cz/forum/nechce-vam-naskocit-loading-screen-t84858.html>

lock – z AJ zamknout, uzavření diskuzního vlákna na fórech a znemožnění přidávání dalších reakcí, obvyklé u vláken začínajících dotazem jak vyřešit nějaký problém po zaznamenání odpovědi s řešením tohoto problému, provádí administrátor/správce (Jak jsem psal výše, unban pouze za VIP. Lock kvůli spamu.) <https://www.gamesites.cz/forum/plis-uban-ale-jeden-hrac-ma-ktomu-donutil-t156046.html>

lockovat – viz lock (Tak ten topic nelockuj, kdyby se případně ještě něco našlo.)
<https://www.gamesites.cz/forum/mise-u-vojaka-t158838.html>

logout – z AJ log in, přihlásit se do hry, obvykle u multiplayer online her (Copak ti to píše když se chceš logout?) <https://www.gamesites.cz/forum/league-of-legends-t129229.html>

loot – kořist herních předmětů (loot lepších zbraní)
<https://www.gamesites.cz/forum/post496309.html?hilit=loot#p496309>

lowka – méně schopní/zkušení hráči, případně hráči s horším herním vybavením (jako admin nebudeš hráčům psát, že jsou lowky) <https://www.gamesites.cz/forum/ziadost-o-admin-prava-na-paintball-serveroch-t154663.html>

lvl – zkráceně level (ale dnes jsem mel zase lvl 1)
<https://www.gamesites.cz/forum/superhero-zadne-staty-t153607.html>

mainit – z AJ main, hlavní, upřednostňování určité herní strategie, taktiky vůči jiným (Je dobré si nejprve ujasnit, jakou lajnu byste chtěli mainit)
<https://www.gamesites.cz/forum/pro-zkusenejsi-hrace-t135682.html>

matchmaking – z AJ dávání dohromady, způsob vytváření týmů, přiřazení hráčů do jedné herní instance v online multiplayer hrách (kdo bude hrát s kým), (V normáلكách je ten

matchmaking hrozně nevyzpytatelný.) <https://www.gamesites.cz/forum/match-making-t137283.html>

mikrolagy – drobnější záseky narušující plynulý chod hry (mikrolagy při natáčení dema)
<https://www.gamesites.cz/forum/mikrolagy-pri-nataceni-dema-t152884.html>

minilagy – viz mikrolagy, (na pár sekund mám takové minilagy)
<https://www.gamesites.cz/forum/post726232.html>

moba hry – z AJ multiplayer online battle arena, typ her pro více hráčů (Baví mě různé typy her, jako např. MOBA hry) <https://www.gamesites.cz/forum/zadost-o-prava-na-jb-6-t125198.html>

moby – postavy neovládané hráči ale počítačem, podobně jako boti (hra, kde zabíjíš moby. Za které pak dostáváš odměny) <https://www.gamesites.cz/forum/mobarena-pve-detailni-popis-t128751.html>

mod – z AJ modification, poupravení, přídavný program k původní hře upravující nějaké parametry hry (Nejspolehlivější metoda je udělat si bukkit na mod který budete hrát)
<https://www.gamesites.cz/forum/lan-t151779.html>

mute – z AJ umlčet, ztlumit, obvykle zamezení určité formy komunikace (psaní, hlasová zpráva), hráč, který dostane mute nemůže např. psát zprávy ostatním, používat mikrofon pro hlasovou komunikaci), zpravidla udělováno hráčům za porušení pravidel (spamování, urážlivá komunikace) správci případně hráči mohou umlčet komunikaci ostatních hráčů tak, aby ji sami nepřijímali (dostal jsem jeden mute za spam když jsem vyprávěl příběh)
<https://www.gamesites.cz/forum/czegame-all-sevrery-t155588.html>

mutnout – viz mute, (chvilu to naa demu jde slšet pak jsem ho mutnul)
<https://www.gamesites.cz/forum/parrot21-mfk-kraviny-t157726.html>

nabindovat – nastavit ovládání hry na konkrétní klávesu (jak se dá nabindovat laser mina)

<https://www.gamesites.cz/forum/venan-dotazy-t147514.html>

nerfnout – oslabit, učinit herní prvek méně efektivním než byl doposud (obvykle v rámci

updatů, nerfnutí řeší nevyváženou použitelnost herních prvků, tzn. Něco je výrazně

silnější/použitelnější než ostatní alternativy), (Přidat nějaký nový mód - nerfnout furieny. ten

slash je moc op) <https://www.gamesites.cz/forum/tradicni-novinky-t147158.html>

nick – z AJ nickame, přezdívka/jméno hráče/herní postavy ve hře (Přesný nick na serveru

potřebuji) <https://www.gamesites.cz/forum/okej-uz-me-to-pomalu-nebavi-ztrata-sk->

<cheetach-turko-t114552.html>

nobrain – nemyslíci/hloupý hráč (případně chování ve hře i mimo hru), spíše pejorativní

nádech (Po tom, co si jeste zacal psat nobrain veci do minichatu jsem ti zadost zamitl)

<https://www.gamesites.cz/forum/pro-akademia-pro-support-t150543.html>

noob – z AJ newbie, nováček, spíše negativně zabarvené označení nepřilíš zdatného hráče

(ten hráč je noob který ho dává každý) <https://www.gamesites.cz/forum/vyr-knife->

<deathmatch-kb-t140843.html>

ntb – notebook, (2 roky nečištěný ntb taky udělá svoje)

<https://www.gamesites.cz/forum/nejde-poriadne-nacitat-windows-10-t151110.html>

odportit – viz portnout, (Napiš mu, že jsi zaseklý v nether portálu spolu se jménem a on tě

odportí ven.) <https://www.gamesites.cz/forum/zaseknuti-v-nether-portalu-t144440.html>

oldschool hry – starší hry, zpravidla herní klasiky hrané na nejstarších verzích operačního

systému Windows (Ted spíš oldschool hry jako SeriousSam,Doom)

<https://www.gamesites.cz/forum/nejjoblibenejsi-pc-hra-t105801.html>

one shot – zneškodnění soupeře jednou ranou, na jednu ránu (Máš pravdu, zabil bych všech

5 na one shot) <https://www.gamesites.cz/forum/5vs1-ace-t121443.html>

OP – zkráceně overpowered (Žádný hrdina není OP),

<https://www.gamesites.cz/forum/nejoblibenejsi-hrdina-t41888.html>

openworld hra – hra s velkým množstvím možných činností v rámci hry (jestli máš rád akční openworld hru, tak ber Gta) <https://www.gamesites.cz/forum/arma-3-nebo-gta-v-t83810-15.html>

originálka – originální kopie hry/programu získaná v souladu s autorským právem (výhodu na Warez serverech nemají originálky žádnou, max. si můžou vybrat žena/muž)

<https://www.gamesites.cz/forum/jak-funguji-skiny-t82320.html>

origoš – viz originálka, (já ten origoš vůbec nepotřebuju pro mě by to bylo jako hodit 2 kila do větru) <https://www.gamesites.cz/forum/mam-ban-ale-nedostal-jsem-ho-ja-o-o-t112774.html>

overpowered – z AJ příliš výkonné, herní postava, předmět, nepřítel který je výrazně výhodnější/silnější/účinnější než ostatní (atrakce nefungují tak, jak mají, je jich tam málo a je to overpowered) <https://www.gamesites.cz/forum/bug-na-vipinthemix-t155524.html>

perma – permanentí ban, (že za vaši chybu mi dáte perma)

<https://www.gamesites.cz/forum/perma-d-t120558.html>

pickování – obecně výběr jedné z více možností ve hrách (kdokoliv ví nějaký příkaz na banování nebo pickování map) <https://www.gamesites.cz/forum/trenazer-pickovani-hrdinu-t83973.html>

ping – doba odezvy mezi počítačem hráče a herním serverem v multiplayer hrách, obecně čím menší ping, tím plynulejší hra a menší odezva mezi akcí hráče a jejím vykonání v online prostředí, velký ping je obecně pro online hraní nežádoucí (Když hraji MC, tak ping v pohodě, neseká se nic) <https://www.gamesites.cz/forum/problem-s-pingem-t149028.html>

playstyl – z AJ play style, styl hraní, určitá herní taktika či strategie, kterou konkrétnímu hráči nejvíce vyhovuje (ale to už je na tobě jaký playstyl máš.)

<https://www.gamesites.cz/forum/co-hrat-za-linku-t146112.html>

PM – z AJ personal message, soukromá zpráva, v hrách či na herních fórech způsob komunikace mezi jednotlivci, jejíž obsah mohou vidět pouze odesílatel a příjemce (Napiš mi to do PM) <https://www.gamesites.cz/forum/unban-t155279.html>

portnout – přemístění hráče/předmětu na jiné místo ve hře bez nutnosti dopravovat se ze startovací do cílové pozice, zpravidla okamžité (dyž zmáčkneš X portne tě to do toho pole) <https://www.gamesites.cz/forum/warpovanie-t123375.html>

portování – viz portnout (Pravděpodobně by to mělo být příčinou toho portování) <https://www.gamesites.cz/forum/warpovanie-t123375.html>

premade – v multiplayer hrách tým nebo část týmu hráčů, kteří se navzájem znají a připojí se do hry společně (Tudíž by si tam měl hrát premade s kamarádama) <https://www.gamesites.cz/forum/jak-to-bude-s-queue-t144343.html>

pro – zkušený hráč zpravidla hrající závodně a účastníci se turnajů, přeneseně dobrý hráč, i ironické použití, opak noob („pro“ čas má mezi umístěnými přednost před „noob“ čas) <https://www.gamesites.cz/forum/jump-mini-cup-t137143.html>

provider – z AJ poskytovatel, poskytovatel internetového připojení (u kvalitního providera, který používá 1 IPv4 pro 1 zákazníka) <https://www.gamesites.cz/forum/ta-ista-ip-adresa-t150073.html>

PVP – z AJ player versus player, hráč proti hráči, v multiplayer hrách hra nebo část hry, kde spolu soupeří hráči navzájem (málokdy mě někdo načapá v PVP, jelikož nemám rád moc mlácení) <https://www.gamesites.cz/forum/kubajda2002-survival-builder-t159160.html>

quest – z AJ výprava za něčím, úkol ve hře, po jehož splnění obvykle následuje nějaká forma odměny (Mohli by jste na server Skyblock přidat questy)

<https://www.gamesites.cz/forum/navrhy-na-zlepseni-serveru-sb-t153949.html>

rage – z AJ hněv, nepřiměřeně agresivní, naštvaná reakce na herní situace (vulgární komunikace), (Dostal jsem rage že si mě přehodil)

<https://www.gamesites.cz/forum/post701832.html>

ragequit – náhlé ukončení/vystoupení ze hry z důvodu naštvání se hráče (např. po opakujících se neúspěších), (hráčskou základnu, která nedá ragequit pokaždý, když se něco pos...měje) <https://www.gamesites.cz/forum/prazdny-server-t153666.html>

rager – ten, kdo reaguje ragem (nejsem flamer ani rager)

<https://www.gamesites.cz/forum/prihlaska-admin-t154329.html>

raidnout – společná akce více hráčů v multiplayer hrách (Pochlubte se, koho jste raidnuli)

<https://www.gamesites.cz/forum/fotky-idea-t150326.html>

random – z AJ náhodný, cokoliv náhodného, hry nabízejí obvykle konkrétní výběr z konečného množství prvků, nebo výběr náhodný (žádných 50 extra random beden v místnosti atd.) <https://www.gamesites.cz/forum/zm-mapa-podle-luthera-hracu-t151555.html>

ranked – z AJ hodnocené, v multiplayer hrách vyšší úroveň herních zápasů, kde se obvykle zaznamenává poměr výher a proher, a hráč je na základě tohoto poměru zařazován do zápasů s hráči s podobným poměrem (V rankedu by se ti tohle nikdy nestalo)

<https://www.gamesites.cz/forum/match-making-t137283.html>

rankup – postoupení na vyšší rank (po novém rankup systému mě to už nebavilo)

<https://www.gamesites.cz/forum/post609632.html>

rank-upnout – postoupit na vyšší úroveň (rank), např. v cs GO, rank odráží dobu hraní či herní úspěšnost, hráči s podobnými ranky hrají mače společně (nejde rank-upnout na další rank) <https://www.gamesites.cz/forum/post594235.html>

raty – z AJ rate, poměr, míra (fakt myslím že to budou ty raty jenomže správně nebo nesprávně nastavení ratu v podstatě nic nemění) <https://www.gamesites.cz/forum/mam-proste-ve-vsem-slepe-naboje-t155050.html>

real money – skutečné peníze, protiklad herní měny, kterou lze získat v rámci hry bez nutnosti platit skutečnými penězi, zpravidla slouží k nákupu jinak nedostupných vylepšení/vybavení, přinášejí výdělek provozovatelům hry (Koupím skiny nad 10E tak cca do 80E za real money) <https://www.gamesites.cz/forum/scamming-sharking-hijacking-aneb-jak-se-nenechat-okrast-t69733.html>

regnout – registrovat se (vytvořit herní účet/postavu) např. na herní server v online multiplayer hrách (ak hlavně ze bylo napsáno ať se Regnete dopředu) <https://www.gamesites.cz/forum/zabudol-som-si-heslo-na-server-t65512-30.html>

reinstal – opětovná instalace hry (Když nenajdu řešení, zkusím zítra reinstal hry) <https://www.gamesites.cz/forum/klaves-a-mikrofonu-nereaguje-t149531.html>

relog – odhlášení se ze hry a následné opětovné přihlášení (pak dal relog a fungovalo to) <https://www.gamesites.cz/forum/vazne-neviem-t130519.html>

repka – reputace, veličina získávaná v průběhu hraní např. v rpg hrách potřebná pro získání zbrní, vybavení (repku na cs:gl mam) <https://www.gamesites.cz/forum/keye-t73731.html>

report – nahlášení hráče za nedovolené chování během hry (porušení pravidel, spamování, urážlivá komunikace), (je možný že za ty reporty dostanu VAC ban) <https://www.gamesites.cz/forum/ahoj-za-kolik-reportu-dostanu-ban-t126571.html>

respawn – znovuobjevení se (plugin obsahuje ještě náhodné výhry ve kterých je třeba 10x respawn.) <https://www.gamesites.cz/forum/post634210.html>

reuploadnout – opětovné nahrání dat na internet (netuším kde je chyba, mrknu na to, popřípadě to reuploadnu) <https://www.gamesites.cz/forum/de-dust2-1-6-beta-t138595.html>

rozchodit – zprovoznit herní program, mod, tak aby bylo možné jej bezproblémově používat (To bude podporovat jak práci s mapou, tak i s texturama (pokud se mi to teda podaří rozchodit).) <https://www.gamesites.cz/forum/export-textur-z-bsp-t144258.html>

rushovat – z AJ rush, vtrhnout, taktika boje, co nejrychlejší přesun na jiné místo, útok na nepřítele (na minulé mapě si jenom tak rushoval, skákal a dával si všechny hráče na rush bez missu) <https://www.gamesites.cz/forum/knife-bot-knife-1-t154321.html>

scammer – z AJ podvodník, neférový hráč mající za cíl podvést jiného hráče při obchodování/výměně, nekalými praktikami se snaží dostat z jiných hráčů jejich herní majetek (vydáváním se za adminy a vyhrožováním banem pokud nedostanou, co chtějí atd.), (rozdíl mezi scammerem – sharkem), (další druh okrádání Scammeru) <https://www.gamesites.cz/forum/scamming-sharking-hijacking-aneb-jak-se-nenechat-okrast-t69733.html>

scr – zkratka screen, obrázek na monitoru (že mi nechtěl naskočit loading scr) <https://www.gamesites.cz/forum/nechce-vam-naskocit-loading-screen-t84858.html>

setup – z AJ nastavení, konkrétní nastavení hry, místo ve hře, kde sa dají měnit obecná nastavení hry – zobrazení, grafika, ovládání, obtížnost, zvuk atd. (Jaký je herní setup ? Máš správně nastavené hodnoty hry ?) <https://www.gamesites.cz/forum/vysoke-sv-a-var-velky-drop-fps-t149530.html>

shark – z AJ žralok, další typ neférových hráčů, podobně jako scammeři se snaží získat herní majetek jiných hráčů lhaním (např. při obchodování s méně zkušenými hráči se snaží vyměnit

vlastní levnější vybavení za mnohem cennější vybavení protistrany), (rozdíl mezi scammerem – sharkem)

singl – z AJ singleplayer, hra pro jednoho hráče, jednotlivé herní tituly mohou být pouze singl, nebo singl i multiplayer (singl občas hraji ale jen málo)

<https://www.gamesites.cz/forum/eventmaster-skyblock-t81280.html>

skill – z AJ zručnost, dobré zvládnutí hry <https://www.gamesites.cz/forum/navrh-na-mensi-posilneni-zm-strany-t148687-30.html> (hráči, kteří jsou doopravdy skill)

skiller – kdo dobře zná hru a umí ji hrát (záleží na hráči, jaký je skiller)

<https://www.gamesites.cz/forum/navrh-na-mensi-posilneni-zm-strany-t148687-30.html>

skiný – modely herního vybavení, liší se pouze vzhledem, stejný předmět má více skinů, např. zbraň (Ke skinům - je fakt těžký nějaký vybrat)

<https://www.gamesites.cz/forum/update-21-3-2017-t155618.html>

snipovat – z AJ odstřelovat, střílet z větší dálky (v dálce bude snipovat hráč a střílet všechny)

<https://www.gamesites.cz/forum/trezor-akce-t118877.html>

spadnout – náhlé vypnutí hry z důvodu chyby v herním programu (pak se vypne a napíše mi to tu blbost když vám to spadne) <https://www.gamesites.cz/forum/crash-t133585.html>

spawn – z AJ zrodit, místo, kde se ve hře něco pravidelně objevuje (např. hráči v multiplayer hrách se po zabití objeví na určitém místě – spawn pointu), (viděl protihráče zabíhat na spawn) <https://www.gamesites.cz/forum/2fort-only-spawn-problem-t147854.html>

spawnkill – v multiplayer hrách zabití hráče na místě určeném k objevení se po zabití, často proti pravidlům (Ty spawnkillý jsou vážně otravné) <https://www.gamesites.cz/forum/upravy-tf2-serveru-t112439.html>

spawnování – objevení se viz spawn (nemělo by to mít vliv na spawnování dalších slimů ve farmě.) <https://www.gamesites.cz/forum/post663264.html>

speedhack – druh cheatování/hackování, umožňuje pohyb větší než povolenou rychlostí (Hráč prokazuje všechny náznaky speedhacku. Běhá po mapě velkou rychlostí než je možné ve hře (bez hacků) dokázat) <https://www.gamesites.cz/forum/post748364.html>

speedovat – z AJ speeding, překročení rychlosti, rychle se pohybovat, přesunovat (nějaký hráč si to začal krásně speedovat přes celou mapku) <https://www.gamesites.cz/forum/post605661.html>

spektovat – z AJ spectate, pozorovat, v multiplayer hrách sledování hraní ostatních hráčů bez vlastního zapojení se do hry (spektoval jsem si tě a bylo ti to úplně jedno, jo dal jsem ti ban na chat jelikož si nadával do voicu) <https://www.gamesites.cz/forum/hns-block-beltOn-mendezial-t154981.html>

squishy – z AJ měkký, postava ve hře, která není příliš odolná vůči útoku, snadno podlehne (určitě dokážu bránit ty nejvíc squishy champy co mám v teamu) <https://www.gamesites.cz/forum/co-hrat-za-linku-t146112.html>

stun – z AJ omráčení, zamezení protivníkovi vykonávat jakoukoli činnosti (hýbat se, útočit) po dobu omráčení (taricův stun oslepil nepřítele leskem) <https://www.gamesites.cz/forum/novy-teaser-t111876.html>

switch – z AJ přehození, přepnutí z jednoho herního předmětu, módu, taktiky na jiný (ten volný switch mezi tými je blbost jak Brno, jediný přípustný je ke slabšímu týmu, což by též mělo vliv na vyrovnání stran) <https://www.gamesites.cz/forum/public-d2-t117730-15.html>

SZ – soukromá zpráva, v hrách či na herních fórech způsob komunikace mezi jednotlivci, jejíž obsah mohou vidět pouze odesílatel a příjemce, viz PM (Pokud něco nebudeš chápat, tak se mě můžeš zeptat v SZ) <https://www.gamesites.cz/forum/mfk-aneb-luckerko-zasahuje-t148350.html>

teamkill – z AJ zabití spoluhráče, v multiplayer hrách zabití člena vlastního týmu (To že se snažím zabránit tomu to (viz. Teamkilly, nadávky jelikož to se tam objevuje nejčastěji))

<https://www.gamesites.cz/forum/zadost-o-prava-t127794.html>

textovka – hra, ve které je převládajícím grafickým obsahem text (Jestli se počítá i textovka, tak úplně první byly lentilky) <https://www.gamesites.cz/forum/vase-uplne-prvni-hra-na-pc-t87522-30.html>

tier – z AJ úroveň, úroveň herního vybavení, vyšší tier znamená lepší použitelnost, vlastnosti (Jakože tě to nedá s vyšším a nižším tierem ?) <https://www.gamesites.cz/forum/tradicni-novinky-t147158.html>

tsko – zkratka pro Team Speak, program pro hlasovou komunikaci po internetu, využívaný pro komunikaci mezi hráči při hraní online multiplayer her (Najdi si mě na tsku)

<https://www.gamesites.cz/forum/problem-s-pingem-t149028.html>

uber – pravděpodobně z NJ, předložka či předpona nad, vlastnost vyjadřující přílišnou sílu, nevyváženost (Hráč si zboxoval svou uber rychlostí CTčko)

<https://www.gamesites.cz/forum/post662399.html>

ulti – zkratka z AJ ultimate, vrcholný, nejsilnější schopnost herních postav v moba hrách (tak se jeho ulti vyšle i na začátku dalšího kola a trefí všechny soupeře)

<https://www.gamesites.cz/forum/bug-pri-knife-kolu-t128067.html>

ultimate – viz ulti (Když orc dá ultimate na konci kola a zasáhne nepřítele)

<https://www.gamesites.cz/forum/bug-pri-knife-kolu-t128067.html>

unban – zrušení banu, v případě časově vymezeného banu většinou automatický, v ostatních případech zpravidla proveden administrátorem/správce/provozovatelem služby na žádost postiženého (v případě omylu, porušení pravidel z nevědomosti atd.) (Pokud si žádáš o

unban, pak to sepiš podle vzoru) <https://www.gamesites.cz/forum/zadost-o-unban-t146542.html>

upgradnout – z AJ upgrade, zmodernizovat, přejít/povýšit na vyšší verzi (programu, aplikace, operačního systému), obecně vylepšit něco (např. předmět, zbraň), (chtěl jsem si upgradnout VIP na Evip) <https://www.gamesites.cz/forum/post542617.html>

uploadnout – z AJ upload, nahrát, nahrát data z počítače na internet (Uploadni sem screenshot těch reklam z originu) <https://www.gamesites.cz/forum/post700959.html>

vipko – typ herního účtu zahrnující výhody oproti ostatním účtům, obvykle placený (a da se to vymenit za vipko?) <https://www.gamesites.cz/forum/volumo-diaz-t141779-15.html>

VoiceSpam – druh spamování, rušení hlasové komunikace v multiplayer hrách (VoiceSpam a nadavky v chatu. POPIS SITUACE : Ihned co jsem se pripojil zde byl hrac co neustale poustel pisnicku) <https://www.gamesites.cz/forum/voicespam-na-x4-t154946.html>

votovat – z AJ vote, volit, v multiplayer hrách hlasování hráčů o herních situacích (např. o odpojení hráčů porušujících pravidla, volba příští mapy atd.), (mapa která se hrála lze znovu votovat až po uplynutí nějaké doby) <https://www.gamesites.cz/forum/update-21-3-2017-t155618.html>

vykraftit – viz kraftnout vyrobit předmět ve hře (vykraftil jsem už dávno) <https://www.gamesites.cz/forum/hey-plsky-help-t150895.html>

vytradovat – z AJ trade, obchodovat, směna předmětů, postav, účtů mezi hráči, v rámci hry nebo mimo ni (na fórech atd.), může jít i o směnu za reálné peníze (chci vytradovat pár zbraní) <https://www.gamesites.cz/forum/post479015.html>

Wallhack – druh cheatování/hackování, umožňuje vidět přes neprůhledné zábrany (jsi zabanovan za Wallhack spectroval jsem tě miřil jsi na hráče co byl na balkoně ikdyž nebyl vidět) <https://www.gamesites.cz/forum/stiznost-na-asdasdd-t147681.html>

warez – verze hry opatřená nelegálně, zpravidla stažením z internetu (na warez verzi ho již nemůžeš aktivovat) <https://www.gamesites.cz/forum/aktivace-vip-na-jiny-steam-id-t149035.html>

wareznout – opatřit stažením nelegální kopii softwaru či hry, (už ho nemám v plánu pořizovat (ani wareznout) <https://www.gamesites.cz/forum/arma-3-nebo-gta-v-t83810.html>

warning – z AJ výstraha, upozornění, chybová hláška, varování, objevující se na obrazovce při výskytu problému v herním programu (když zapnu SA-MP a chvíli hraju tak hned mi to napíše warningy a po pár sekundách se hra vypne) <https://www.gamesites.cz/forum/warningy-t128661.html>

WH – zkratka pro wallhack, (hráč mě (nejen) dával neustále HS. Po připojení do spectu jsem viděl jasný důkaz AB a možná i WH) <https://www.gamesites.cz/forum/wh-ab-t101517.html>

wipe – kompletní vymazání hráči nahraného obsahu serveru (postav, předmětu) a jeho nový start tzv. od nuly v multiplayer hrách (má vyjít update a hromada serverů bude dělat kvůli tomu wipe) <https://www.gamesites.cz/forum/wipe-t150896.html>

zacheatovat si – použít cheats (sestra si chtěla zacheatovat a dopadá to takhle) <https://www.gamesites.cz/forum/ta-ista-ip-adresa-t150073.html>

zalagovat – zapříčinit nežádoucí zpomalení chodu počítače, projevuje se obvykle tzv. záseky, (hra jela v pohodě dokud jsem nezalagoval PC) <http://www.pcforum.cz/forum/tema/gta-v-9519/>

Gramatické charakteristiky výrazů

Použité zkratky

m. – mužský rod

ž. – ženský rod

stř. – střední rod

dok. – dokonavý

nedok. – nedokonavý

neskl. – nesklonné

mn. – množné číslo

Slovesa – afkovat (nedok), attackovat (nedok), campit (nedok), crashovat (nedok), donatovat (nedok), expit (nedok), farmit (nedok), freeznout (dok), gangovat (nedok), griefovat (nedok), healovat (nedok), kicknout (dok), killnout (dok), kraftnout (dok), lamit (nedok), lasthitovat (nedok), levelupnout (dok), lockovat (nedok), lognout (dok), mainit (nedok), mutnout (dok), nabindovat (dok), nerfnout (dok), odportit (dok), portnout (dok), raidnout (dok), rank-upnout (dok), regnout (dok), reuploadnout (dok), rozchodit (dok), rushovat (nedok), snipovat (nedok), spadnout (dok), speedovat (nedok), spektovat (nedok), upgradnout (dok), uploadnout (dok), votovat (nedok), vykraftit (dok), vytradovat (dok), wareznout (dok), zacheatovat si (dok), zalagovat (dok)

Podstatná jména – acc (neskl.), account (m, -u), admin (m, -a), aim (m, -u), aimbot (m, -u), alty (m, -u), armor (m, -u), ban (m, -u), banán (m, -u), banlist (m, -u), beta (ž, -y), bind (m, -u), boti (m, -a), buggy (m, -u), bunnyhop (m, -u), cfg (neskl.), config (m, -u), cooldown (m, -u), cosmetics (mn, neskl.), creep (m, -a), cross (m, -u), crosshair (m, -u), dpi (neskl.), damage (m, -e), derank (m, -u), detaily (m, -u), disconnect (m, -u), dmg (neskl.), event (m, -u), expi, expy (m, -u), feed (m, -u), feeder (m, -a), flame (m, -u), flamer (m, -a), flyhack (m, -u), fps (neskl.), frag (m, -u), gamesy (ž, -y), gámy (ž, -y), gétéáčko (stř, -a), ggwp (neskl.), givnutí (stř, -í), hacky (m, -u), headshot (m, -u), hud (neskl.), hijacker (m, -a), hp (neskl.), cheaty (m, -u), instalačka (ž, -y), inv (neskl.), inv (neskl.), itemy (m, -u), keye (m, -e), kidi (m, -a), kick (m, -u), killení (stř, -í), klan (m, -u), knife (m, -u), konzole (ž, -e), lagování (stř, -í), lama (ž, -y), lan (m, -

u), lasthit (m, -u), letsplay (m, -e), level (m, -u), lock (m, -u) loot (m, -u), lowka (ž, -y), lvl (m, -u), matchmaking (m, -u), mikrolagy (m, -u), minilagy (m, -u), moby (m, -a), mod (m, -u), mute (m, -e), nick (m, -u), noob (m, -a), ntb (neskl.), originálka (ž, -y), origoš (m, e), perma (neskl.), pickování (stř, -í), ping (m, -u), playstyl (m, -u), pm (neskl.) portování (stř, -í), premade (m, -u), provider (m, -a), pro (neskl.), pvp (neskl.), quest (m, -u), rage (m, -e), rager (m, -a), ragequit (m, -u), ranked (m, -u), rankup (m, -u), raty (m, -u), relog (m, -u), reinstal (m, -u), report (m, -u), repka (ž, -y), respawn (m, -u), scammer (m, -a), scr (neskl.), setup (m, -u), singl (m, -u), shark (m, -a), skill (m, -u), skiller (m, -a), skiny (m, -u), spawn (m, -u), spawnkill (m, -u), spawnování (stř, -í), speedhack (m, -u), stun (m, -u), switch (m, -e), sz (neskl.), teamkill (m, -u), textovka (ž, -y), tier (m, -u), tsko (stř, -a), ulti (neskl.), ultimate (ž, -e), unban (m, -u), vipko (stř, -a), voicespam (m, -u), wallhack (m, -u), warez (m, -u), warning (m, -u) wh (neskl.), webovky (ž, -y), wipe (m, -u)

Přídavná jména – aoe (pozitiv), ez (pozitiv), nobrain (pozitiv), op (pozitiv), squishy (pozitiv)

Příslovce – afk (způsob), defaultně (způsob), ingame (místo), overpowered (způsob), random (způsob), uber (způsob)

Sousloví – browserové hry, fps drop, frag movie, loading screen, moba hry, one shot, openworld hra, real money

Způsob tvorby výrazů

Odvozování – afkovat, attackovat, browserové hry, campit, crashovat, defaultně, donatovat, expit, farmit, freeznout, gámy, gamesy, gangovat, givnutí, griefovat, healovat, instalačka, kicknout, killení, killnout, kraftnout, lagování, lockovat, lognout, lowka, mainit, mutnout, nabindovat, odportit, originálka, origoš, pickování, portnout, portování, raidnout, regnout, reuploadnout, rushovat, snipovat, spawnování, speedovat, spektovat, upgradnout, uploadnout, vipko, votovat, vykraftit, vytradovat, wareznout, zacheatovat si, zalagovat

Univerbizace – beta, lasthitovat, mikrolagy, minilagy, perma, textovka, webovka

Krácení – ntb, repka, scr, sz, tsko, ulti

Sémantické tvoření – banán, lama, lamit, rozchodit, spadnout

Přejímání – account, acc, admin, afk, aim, aimbot, alty, aoe, armor, ban, banlist, bind, boti, buggy, bunnyhop, cfg, config, cooldown, cosmetics, creep, cross, crosshair, damage, derank, disconnect, detaily, dmg, dpi, event, expi, expy, ez, feed, feeder, flyhack, fps, fps drop, flame, flamer, frag, frag movie, gétéáčko, ggwp, hacky, headshot, hijacker, hp, hud, cheaty, ingame, inv, inv, itemy, keye, kick, kidi, klan, knife, konzole, lan, lasthit, letsplay, level, levelupnout, loading screen, lock, loot, lvl, matchmaking, moba hry, moby, mod, mute, nerfnout, nick, noob, noob, oldschoool hry, one shot, op, openworld hra, overpowered, ping, playstyl, PM, premade, pro, provider, pvp, rage, rager, ragequit, random, rank-upnout, ranked, rankup, raty, real money, reinstal, relog, report, respawn, quest, scammer, setup, shark, singl, skill, skiller, skinny, spawn, spawnkill, speedhack, squishy, stun, switch, teamkill, tier, uber, ultimate, unban, voicespam, wallhack, wh, warez, warning, wipe

Závěr

Hraní počítačových her je v dnešní době populární (nejen) zájmovou aktivitou. Hráči používají ve vzájemné komunikaci specifické vyjadřovací prostředky, které lze označit jako slang hráčů počítačových her. Tato práce se zabývala komunikací na webových diskuzních fórech s tematikou počítačových her, která představují dostupný terén s dostatkem aktuálního lingvistického materiálu. Spíše než o herní slang celkově jde tedy jen o určitou sféru slangové komunikace hráčů, neboť rozsah práce neumožňuje komplexnější zpracování tématu. Nepostihnutelnost určitého slangu v jeho kompletní podobě však není pro slangové bádání, které se obvykle zaměřuje pouze na určitou složku daného slangu, nic neobvyklého (Klimeš, 1989). Přesnější zarámování tématu se tedy jeví jako adekvátní. I tak by ale zaznamenané slangismy měly pomoci vnést světlo do oblasti českého jazyka, která, vzhledem k dosud spíše stoupající popularitě počítačových her, prochází rychlým vývojem a jejichž uživatelů jistě není málo. Lze předpokládat, že hlavně u mladší generace, mezi kterou je hraní her oblíbené, se mohou projevovat mimojazykové aspekty slangu, jako např. manifestace sounáležitosti k určité komunitě, možná dokonce subkultuře (např. těch, co hrají hry po internetu).

Zkoumaný slang vykazuje, v souladu s teoretickým zakotvením, některé obecné charakteristiky pro slangy a novější slangová prostředí typické. Jedná se zejména o značný výskyt anglicismů, a v neposlední řadě také zkratk. Většinu nashromážděného lexika tvoří podstatná jména a slovesa, z dalších slovních druhů se ve velmi omezeném množství objevila také příslovce a přídavná jména. Nejproduktivnějším způsobem tvorby výrazů se ukázalo přejímání, dále také odvozování a v omezené míře též krácení, sémantické tvoření a univerbizace. U některých výrazů (např. uploadnout, reupload, fps, provider, admin atd.) je pravděpodobné, že mají interslangový charakter, a vyskytují se i v dalších slanzích, jež mají souvislost s informačními technologiemi.

Vzhledem k poměrně rychlému vývoji informačních technologií a v souvislosti s tím i počítačových her se dá předpokládat, že i lexikum hráčů počítačových her se bude nadále vyvíjet, tak jak se budou objevovat nové skutečnosti, které bude třeba nějak pojmenovat.

Seznam literatury

ADÁMKOVÁ, Petra, Darina HRADILOVÁ, Ladislav JANOVEC, et al. Studie k moderní mluvnici češtiny. 4, Dynamika českého lexika a lexikologie. 1. Vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, 2013. 200s.

ČMEJRKOVÁ, Světlá, Jana HOFMANNOVÁ. Mluvená čeština: hledání funkčního rozpětí. 1. Vyd. Praha: Academia, 2011. 491s.

DONOVAN, Tristan. Replay: The History of Videogames. 1. Vyd. East Sussex: Yellow Ant, 2010. 501 s.

HENDL, Jan. Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace. 1. Vyd. Praha: Portál, 2005. 408 s.

HUBÁČEK, Jaroslav. O českých slanzích. 2. Vyd., dopl. a přepr. Ostrava: Profil, 1981. 214 s.

HUBÁČEK, Jaroslav. K metodologii zkoumání slangů. In: KLIMEŠ, Lumír. Sborník přednášek z IV. konference o slangu a argotu v Plzni 9. – 12. 2. 1988, Plzeň: Pedagogická fakulta Západočeské univerzity, 1989, s. 5-13.

HUGO, Jan. Slovník nespisovné češtiny: argot, slangy, a obecná mluva od nejstarších dob po současnost: historie a původ slov. 3 rozš. vyd. Praha: Maxdorf, 2009, 501s.

HUNTEMANN, Nina B., Ben ASLINGER. Gaming Globally: Production, Play, and Place. 1. Vyd. New York: Palgrave Macmillan, 2013. 279 s.

CHUNG, Peichi, Anthony FUNG. Internet Development and the Commercialization of Online Gaming in China. In HUNTEMANN, Nina B., Ben Aslinger. Gaming globally: Production, Play, and Place. New York: Palgrave Macmillan, 2013, s. 233 – 250.

JANDOVÁ, Eva. Čeština na WWW chatu. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2006a, 262s.

MACHOVÁ, Svatava, Otakar MALIŠ a Jaroslav SUK. Současný český jazyk: Lexikologie: (nauka o tvoření slov, lexikografie, slang). 2. dopl. vyd. Praha: Univerzita Karlova, 1997, 87s.

MCGONIGAL, Jane. Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They Can Change the World. 1st pub. London: Jonathan Cape, 2011. 388 s.

NEKULA, Marek, ed. et al. Encyklopedický slovník češtiny. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2002. 604 s.

NICHOLS, Randy. Who Plays, Who Pays? Mapping Video Game Production and Consumption Globally. In HUNTEMANN, Nina B., Ben Aslinger. Gaming Globally: Production, Play, and Place. New York: Palgrave Macmillan, 2013, s. 19 – 40.

SGALL, Petr, Jiří HRONEK. Čeština bez příkras. Vyd. 2. Praha: Karolinum, 2014. 153 s.

SLÁDEK ANTALOVSKÁ, Kateřina. Dějiny výzkumu slangu a argotu u nás. In Acta Fakulty filozofické Západočeské univerzity v Plzni 3/10. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, 2010. s. 137 – 154.

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

SVOBODOVÁ, Diana. Anglicismy v českých slanzích. Čeština - univerzália a specifika 3/2001. Brno: Masarykova univerzita, 1999-2004, s. 75-79.

SWOBODOVÁ, Diana. Současný stav internacionalizace lexika. In ADÁMKOVÁ, Petra, Darina HRADILOVÁ, Ladislav JANOVEC, et al. Studie k moderní mluvnici češtiny. 4, Dynamika českého lexika a lexikologie. 1. Vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, 2013, s. 131 – 152.

ŠINDLEROVÁ, Hana. Anglicismy v počítačovém slangu. Jazyky v kontaktu - jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor: sborník příspěvků ze 4. mezinárodní konference Setkání mladých lingvistů, konané na Filozofické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci ve dnech 12.-14. května 2003. 1. Vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005, s. 305-311.

ŠVELCH, Jaroslav. Osmibitové „poblouznění“: Počátky kultury počítačových her v Československu. Disertační práce. Praha: Univerzita Karlova, 2013. 268 s.

ŠVELCH, Jaroslav. Indiana Jones Fights the Communist Police: Local Appropriation of the Text Adventure Genre in the 1980s Czechoslovakia. In: HUNTEMANN, Nina B., Ben ASLINGER. Gaming Globally: Production, Play, and Place. New York: Palgrave Macmillan, 2013, s. 163 - 182.

ŠVEJČER, A.D., L.B. NIKOLSKIJ. Úvod do sociolingvistiky. 1.vyd. Praha: Svoboda, 1983, 241s.

VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie lidské komunikace. Praha: Portál, 2005. 263 s.

Periodika

ČMEJRKOVÁ, Světlá. Čeština v síti: Psanost či mluvenost? Naše řeč, 1997, roč. 80, č. 5, s. 225-247. (cit. 16. 11. 2016). Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7410>

HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. Naše řeč. 1998, roč. 81, 2-3. (cit. 11. 12. 2016). Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7437>

HOLLIST, E. Katherine. Time to be Grown-Ups about Video Gaming: the Rising eSports Industry and the Need for Regulation. In *Arizona Law Review*, vol. 57, 2015. (cit. 7.5.2017).

Dostupné z:

<http://eds.b.ebscohost.com.ezproxy.is.cuni.cz/eds/pdfviewer/pdfviewer?sid=b88c5824-c2f2-4b85-8884-e3ae512f8816%40sessionmgr103&vid=1&hid=114>

CHURAVÝ, Miloslav. Nad slovníčkem slangů. *Naše řeč*, 1990, roč. 73, č.2, s. 85 – 90. (cit. 1. 2. 2017). Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=6919>

KLIMEŠ, Lumír. Časová a lexikální nasycenost slangu. *Naše řeč*, 1989, roč. 72, č. 2. s. 57 – 53. (cit. 15. 12. 2016). Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=6827>

KLIMEŠ, Lumír. Železničářský slang. *Naše řeč*, 1975, roč. 58, č. 3, s. 161 – 163. (cit. 9. 3. 2017). Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=5843>

KOPEČNÝ, František. K původu termínů slang, argot, hantýrka a žargón. *Naše řeč*, 1981, roč. 64, č. 2, s. 76-80. (cit. 1. 2. 2017). Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=6239>

SETH, Jenny. Douglas R. MANNING, Margaret C. KEIPER, Olrich W. TRACY. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. In *Quest*, Jan-March 2017, vol. 69 Issue 1, p 1. (cit. 9. 5. 2017). Dostupné z:

<http://www.tandfonline.com.ezproxy.is.cuni.cz/doi/full/10.1080/00336297.2016.1144517?sroll=top&needAccess=true>

Mikrobáze. Praha: 602. ZO Svazarmu. 1985. roč.1, č.1. (cit. 3. 4. 2017). Dostupné z:

<http://www.mikrobaze01.szm.com/index.html>

Internetové zdroje

KRÁTKÁ, Jana, Petr VACEK. Audiovizuální edukace: multimediální pomůcka pro potřeby vyučujících a studentů MU. Masarykova univerzita: 2007. (citováno: 15. 5. 2017). Dostupné z: <https://is.muni.cz/do/rect/el/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/index.html>

BERG, Madeline. The highest-paid youtube stars 2016: PewDiePie remains no. 1 with \$15 million. Forbes.com, (online) 2016. (cit. 6. 5. 2017). Dostupné z:
<https://www.forbes.com/sites/maddieberg/2016/12/05/the-highest-paid-youtube-stars-2016-pewdiepie-remains-no-1-with-15-million/#d45f70d77132>