

Technická univerzita v Liberci

FAKULTA PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ A PEDAGOGICKÁ

Katedra: Českého jazyka a literatury
Studijní program: Učitelství pro střední školy
Studijní obor: Učitelství českého jazyka a literatury,
Učitelství všeobecně vzdělávacích předmětů
pro základní školy a střední školy - základy
společenských věd

Užívání jazyka v diskurzu počítačových her
(tzv. diskusní fóra na internetu)

Using Language in an Discourse of Computer Games
(Forums on the Internet)

Diplomová práce: 11-FP-KČL-D-06

Autor:
Bc. Romana Zejbrlíková

Podpis:

.....

Vedoucí práce: PhDr. Vojtěch Veselý

Počet

stran	grafů	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
69	0	3	2	25	3

V Liberci dne: 28. 06. 2013

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická
Akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. Romana Zejbrlíková**
Osobní číslo: **P11000875**
Studijní program: **N7504 Učitelství pro střední školy**
Studijní obory: **Učitelství českého jazyka a literatury**
Učitelství všeobecně vzdělávacích předmětů pro základní školy
a střední školy - základy společenských věd
Název tématu: **Užívání jazyka v diskurzu počítačových her (tzv. diskusní fóra**
na internetu)
Zadávací katedra: **Katedra českého jazyka a literatury**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Cíl: Popsat charakteristické rysy jazyka užívaného v českých internetových diskusích zaměřených na počítačové hry. Prostudovat odbornou literaturu věnovanou stylové diferenciaci jazyka, užívání jazyka ve sféře počítačů a speciálně v diskurzu o počítačových hrách. Shromáždit na základě materiálu z internetových diskusních fór o počítačových hrách soubor textů, které budou předmětem rozboru. Pro srovnání připravit také soubor tištěných textů o počítačových hrách (časopis Score apod.). Analyzovat texty především z těchto hledisek: Užívání specifických terminologických a slangových pojmenování; podíl anglicismů, případně dalších výrazů přejatých z cizích jazyků. Uplatnění expresivity, vyjadřování hodnocení. Obrazné formulace, zejména metafory a přirovnání. Míra výskytu nespisovných jazykových prostředků v textech. Způsoby navazování kontaktu mezi účastníky diskusí, oslovení, prezentace jmen (přezdívek) účastníků diskusí. Na tomto základě formulovat závěry o význačných rysech jazyka užívaného v internetových diskusích o počítačových hrách. Případně porovnat výsledky s jazykem tištěných textů.

Metody: Analýza jazyka a stylu, komparace

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

Čechová, M. a kol. Současná stylistika. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2008.

Čeština doma a ve světě, 2006, č. 1-4 (Čeština na internetu).

Daneš, F. a kol. Český jazyk na přelomu tisíciletí. Praha: Academia, 1997.

Hoffmannová, J. Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her). Naše řeč, 1998, roč. 81, č. 2-3, s. 100-111.

Hoffmannová, J. Styl současných teenagerů (na pozadí úvahy o "stylech věkových"). Stylistyka, 2000, roč. 9, s. 247-262.

Mareš, P. Já a ty v recenzích počítačových her. In Mitter, P.; Tošková, K. (eds.). Ty, já a oni v jazyce a v literatuře. 1. díl. - část jazykovědná. Ústí nad Labem: UJEP, 2009, s. 58-61.

Svobodová, D. Cizojazyčné lexikální přejímky v komunikaci na chatu. Naše řeč, 2007, roč. 90, s. 67-80.

Vedoucí diplomové práce:

PhDr. Vojtěch Veselý
ÚJČ

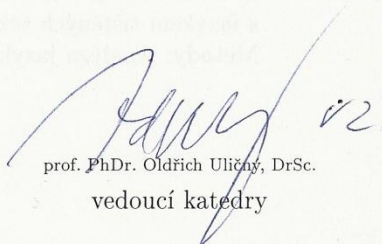
Datum zadání diplomové práce: **30. listopadu 2011**

Termín odevzdání diplomové práce: **30. listopadu 2012**



doc. RNDr. Miroslav Brzezina, CSc.
děkan

L.S.



prof. PhDr. Oldřich Uličný, DrSc.
vedoucí katedry

V Liberci dne 30. listopadu 2011

Čestné prohlášení

Název práce: Užívání jazyka v diskurzu počítačových her
(tzv. diskusní fóra na internetu)
Jméno a příjmení autora: Bc. Romana Zejbrlíková
Osobní číslo: P11000875

Byl/a jsem seznámen/a s tím, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména § 60 – školní dílo.

Prohlašuji, že má diplomová práce je ve smyslu autorského zákona výhradně mým autorským dílem.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Diplomovou práci jsem vypracoval/a samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím diplomové práce a konzultantem.

Prohlašuji, že jsem do informačního systému STAG vložil/a elektronickou verzi mé diplomové práce, která je identická s tištěnou verzí předkládanou k obhajobě a uvedl/a jsem všechny systémem požadované informace pravdivě.

V Liberci dne: 28. 06. 2013

Bc. Romana Zejbrlíková

Poděkování

Ráda bych touto cestou poděkovala PhDr. Vojtěchu Veselému za cenné připomínky a odborné rady, kterými přispěl k vypracování této diplomové práce. Zároveň děkuji za vstřícnost, ochotu a trpělivost při našich konzultacích.

Anotace

Počítače, počítačové hry a internet jsou neodmyslitelnou součástí dnešní moderní doby. S jejich vývojem a snadnou dostupností roste i potřeba sledovat specifika jazyka, který je s těmito informačně-komunikačními technologiemi pevně spjat a užíván k běžnému dorozumívání mezi uživateli počítačů, resp. hráčů počítačových her.

Tato diplomová práce je věnována charakteristickému užívání jazyka v diskurzu počítačových her na internetových diskusních fórech. Po vymezení stylistických faktorů, konstituujících nestejnorodý styl internetových diskusí, jsou v diplomové práci zkoumány vybrané autentické příspěvky diskusních fór z předem stanovených hledisek. Cílem je formulace význačných rysů jazyka užívaného hráči počítačových her na internetových diskusích.

Klíčová slova: diskusní fórum, internet, jazyk, komunikace, komunikát, počítač, počítačová hra, slang, styl, stylistické faktory

Annotation

Computers, computer games and the internet are essentially a part of modern times. With their development and easy availability it is necessary to observe the specificity of language which is closely connected to ICT and used for everyday communication among the computer users and computer game players.

This thesis is focused on the specific usage of language in discourse of computer games in internet forums. Firstly the style creating factors are determined. These make up the heterogeneous style of the internet forums. Then it deals with the selected authentic messages according to the points of view set in advance. The goal is to formulate the significant features of the language used by the computer game players in the internet forums.

Key words: internet forum, internet, language, communication, a message, a computer, a computer game, slang, style, style creating factors

Obsah

1	Úvod.....	10
2	Počítačové hry a jejich diskusní fóra.....	12
2.1	Počítačové hry.....	12
2.1.1	Druhy počítačových her.....	12
2.2	Diskusní fóra počítačových her.....	13
3	Styl a stylová diferenciacie jazyka.....	15
3.1	Styl.....	15
3.1.1	Stylotvorné faktory.....	15
3.1.2	Stylotvorné faktory konstituující styl internetových diskusních fór zaměřených na počítačové hry.....	20
3.2	Shrnutí.....	26
4	Užívání jazyka ve sféře počítačů.....	27
4.1	Slovní zásoba.....	27
4.1.1	Odborné termíny.....	27
4.1.2	Počítačový slang.....	28
4.1.3	Nepřímá pojmenování.....	32
4.2	K jazyku v diskurzu počítačových her.....	33
5	Analýza textů.....	34
5.1	Vybrané texty.....	35
5.2	Užívání specifických terminologických pojmenování.....	37
5.2.1	Anglicismy.....	38
5.2.2	Rozdělení anglicismů podle stupně formální adaptace.....	40
5.2.3	Rozdělení anglicismů podle existence či neexistence českého ekvivalentu.....	42
5.2.4	Anglicismy ve jménech a názvech.....	44
5.3	Uplatnění expresivity.....	45
5.3.1	Expresivita v diskusních fórech o počítačových hrách.....	46
5.3.2	Vyjadřování hodnocení.....	52
5.4	Obrazné formulace.....	53
5.4.1	Metafory.....	54
5.4.2	Frazémy.....	54
5.5	Míra výskytu nespisovných jazykových prostředků.....	55
5.6	Způsoby navazování kontaktu mezi účastníky.....	57

5.6.1	Reakce na konkrétní příspěvky	57
5.6.2	Ukončení rozhovoru	59
5.7	Význačné rysy jazyka v internetových diskusích o PC hrách.....	59
5.7.1	Vynechávání diakritiky	60
5.7.2	Jazyková hra	61
5.7.3	Emotikony	61
5.8	Shrnutí	63
6	Závěr.....	65
	Seznam použité literatury	67
	Seznam příloh.....	69
	Příloha A.....	I
	Příloha B.....	V
	Příloha C.....	VII

Seznam použitých zkratk a symbolů

IT – z angl. information technology – informační technologie

PC – z angl. personal computer – osobní počítač

PDA – z angl. personal digital assistant – osobní digitální pomocník

RPG – z angl. role playing game – hra na hrdiny

SMS – z angl. short message service – textová zpráva v mobilním telefonu

1 Úvod

S postupným pronikáním moderních technologií a výpočetní techniky mezi běžné uživatele se objevují nové způsoby lidské komunikace a s nimi i specifické jazykové prostředky, které se ve sféře informační a komunikační technologie používají. Výrazy, které ještě před deseti lety používali pouze odborníci v oboru počítačů, používají dnes už děti na základní škole při běžné komunikaci. Původní termíny a profesionalismy nabývají podoby slangismů i neutrálních výrazů, kterým dnes rozumí valná část společnosti.

Vzhledem k tomu, že užívání jazyka ve sféře počítačů je téma značně rozsáhlé, pro diplomovou práci bylo téma zúženo na Užívání jazyka v diskurzu počítačových her, a to zejména proto, že sféra počítačových her je uživatelsky velmi oblíbená a rozšířená.

Vycházíme ze současné situace ve společnosti, kdy jsou počítače a moderní technologie přítomny ve většině domácností a lidé na počítačích tráví mnoho svého volného času. Počítače již neslouží pouze k pracovním účelům. Lidé se rádi jejich prostřednictvím i baví – hrají kupříkladu počítačové hry. Existuje velké množství různých her, které se zdokonalují a vyvíjejí stejně rychle jako informační a komunikační technologie.

Z podstaty hry vyplývá i touha hráčů o hře hovořit, zlepšovat se v jejím hraní, sdělovat si navzájem své zkušenosti a úspěchy. Komunikace mezi hráči je umožněna prostřednictvím internetu – z původně všeobecných diskusních fór se začala tvořit fóra specializovaná na konkrétní herní typy, posléze i na konkrétní hry.

Hlavním cílem předkládané diplomové práce bylo vyhledat a popsat charakteristické rysy jazyka užívaného v českých internetových diskusích zaměřených na počítačové hry. Vzorek, na kterém budou jednotlivé rysy doloženy, byl vybrán podle oblíbenosti herních stylů – pro potřeby naší práce jsme se zaměřili na hry akční a na hry simulátorové.

Hned na začátku bylo nutno obecně definovat, jak chápeme počítačové hry a diskusní fóra počítačových her.

Dále bylo nezbytné zaměřit se na definování stylu a na stylovou diferenciaci jazyka. Na základě těchto vymezení a díky charakteristice objektivních stylových faktorů jsme se pokusili zařadit styl internetových fór o počítačových hrách k určitému funkčnímu stylu, resp. funkčním stylům. Tuto nově utvořenou hypotézu bylo ale třeba v průběhu celé práce ověřit.

Podstatnou část práce zaujímá rozbor charakteristických rysů jazyka ve sféře počítačů, jež se podílejí na výsledném stylu internetových diskusních fór, specializovaných na počítačové hry. Zaměřili jsme se na specifické aspekty této oblasti – konkrétně na odborné termíny, počítačový slang a nepřímá pojmenování. Teoretické pojednání je vždy doplněno o konkrétní příklady ze sebraného vzorku příspěvků (z diskusních fór).

V části, která je věnována analýze vybraných textů, jsou blíže zformulována konkrétní hlediska, ze kterých byly texty zkoumány. Důležitou roli zde hraje užívání specifické terminologie a uplatnění expresivity.

Obecně jsou pro diskusní fóra specifické i možnosti navazování kontaktů mezi jednotlivými účastníky, způsoby vzájemných reakcí a oslovování i používání emotikonů.

Ve shrnutí poslední kapitoly je názorně demonstrováno, jak se v komunikátu internetových diskusí se zaměřením na počítačové hry objevují současně různé stylové faktory (zejména funkce) a kterak hráči počítačových her utváří velmi heterogenní styl diskusních fór.

Závěrečná část pojednává o výsledcích, ke kterým jsme v průběhu diplomové práce dospěli.

2 Počítačové hry a jejich diskusní fóra

Vzhledem k celkovému charakteru diplomové práce považujeme za vhodné zmínit se již v úvodu o podstatě počítačových her a o diskusních fórech na internetu, která jsou na počítačové hry zaměřena.

2.1 Počítačové hry

Obecně bývá jako **počítačová hra** chápána hra, kterou lze provozovat pouze na speciálním herním zařízení. Tímto zařízením mohou být primárně osobní počítače, dále i konzole, tablety, PDA, herní automaty či mobilní telefony. Základním principem počítačových her je existence virtuálního světa, ve kterém hráč působí a ovlivňuje jej pomocí komponent připojených k počítači (myš, klávesnice, volant a další). Ve virtuálním světě má hráč plnit dané úkoly, které jsou odvozeny od žánru hry.¹

„Počítačová hra je software, který není primárně určen na dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření uživateli poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci či rozvoj osobnosti.“²

2.1.1 Druhy počítačových her

Existuje nepřehledné množství počítačových her, které můžeme dle různých kritérií dále klasifikovat. Zpravidla a nejčastěji se hry dělí podle připojení, počtu hráčů, herních žánrů ad.

Počítačové hry podle připojení

Podle připojení/nepřipojení můžeme odlišit hry hrané online a offline. Jako online počítačové hry označujeme ty, které umožňují díky propojení přes internet společnou hru více hráčů, nezávisle na jejich fyzické poloze (hráči mohou být z celého světa).

¹ JANATOVÁ, Lucie. *Souvislost mezi hraním počítačových her a agresí*. Brno, 2009. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/216382/ff_b/TextBC.txt. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. S. 22.

² JANATOVÁ, L., pozn. 1, s. 22.

Online hry spočívají ve hraní téže hry s ostatními hráči (tzv. multiplayer). Offline připojením rozumíme to, že herní zařízení není propojeno sítí s jinými herními zařízeními. Hru hraje jeden hráč na jednom počítači (tzv. singleplayer).³

Počítačové hry podle žánrů

*„Každá hra má svá specifika – liší se cílem, používanými prostředky, prostředím, ve kterém se odehrává, mírou zobrazovaného násilí atd.“*⁴ Hry ovšem můžeme řadit do žánrů, které nesou základní společné charakteristiky. Současně mohou hry nést kombinace znaků více žánrů, není mnohdy jednoduché hry přesně zařadit – tehdy se označují jako tzv. multižánrové hry.

Nejčastější rozdělení počítačových her podle žánrů:

Adventury; akční; RPG; logické; simulátory; plošinové; sportovní; strategické; tradiční; výukové, didaktické; závodní a další.

Při dokazování charakteristických rysů jazyka užívaného v českých internetových diskusích se zaměříme pouze na dva vybrané žánry počítačových her a v diskusních fórech tak budeme sledovat příspěvky hráčů hry simulátorové a akční.

2.2 Diskusní fóra počítačových her

Jako tzv. **diskusní fóra** jsou označovány webové portály, na kterých je uživatelům umožněno přidávat příspěvky (texty) či reagovat na vyjádření ostatních uživatelů.

V prostředí internetu se dá o počítačových hrách diskutovat na různých místech a speciálně pro tento okruh uživatelů je zřízeno velké množství speciálních fór. Není možné uvést na tomto místě všechna fóra, která se tohoto

³ JANATOVÁ, L., pozn. 1, s. 24.

⁴ JANATOVÁ, L., pozn. 1, s. 24.

tématu týkají. Zadá-li ale hráč do vyhledávače slovní spojení “diskuse pc hry”, je mu nabídnut výčet následujících webů (mimo jiné):

PC Hry Doupě.cz Fórum Doupě.cz	www.forum.doupe.zive.cz/forum-1824/PC-Hry.html
Vše o hrách na Hrej.cz	www.hrej.cz
Hry - GAMES.cz	www.games.tiscali.cz/

Tabulka 1 Nejčastější diskusní fóra počítačových her⁵

⁵ Google. [online]. [cit. 2013-04-08]. Dostupné z: <https://www.google.cz/search?q=diskuze+pc+hry&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:cs:official&client=firefox-a>

3 Styl a stylová diferenciacie jazyka

V předchozí kapitole jsme velmi stručně zmínili základní pojmy, se kterými se v práci průběžně operuje.

Naším cílem v kapitole o stylu a stylové diferenciaci jazyka bude zjistit, zda lze jazyk diskusních fór považovat za samostatný funkční styl, popřípadě jej na základě stylových faktorů přiřadit k již existujícím funkčním stylům.

Nejprve je třeba se obecně zaměřit na stylové pojetí jazyka a jeho rozdělení dle funkcí a forem.

3.1 Styl

Na termín **styl** lze nahlížet z různých úhlů pohledu. Běžně se setkáváme se stylem v oblasti umělecké, kde styl označuje široký ráz lidských výtvorů, činností i chování. Konkrétně z pohledu jazykového je styl vymezen v Současné stylistice⁶ jako „*způsob výběru jazykových prostředků a jejich využití a uspořádání v jazykových projevech*“.

Čeština – řeč a jazyk⁷ tvrdí, že „*vlastností komunikátu a textu je i jeho styl (sloh). Styl má integrační funkci a tím se podílí na výstavbě smyslu projevu, má funkci charakterizační a diferenciací – odlišuje jeden projev od jiného a naopak ho přiřazuje k určitému druhu textů*“.

3.1.1 Stylové faktory

„*Styl konkrétního jazykového projevu je závislý na jeho autorovi*“, uvádí Čeština – řeč a jazyk⁸. Záleží na mnoha skutečnostech, které jsou velmi subjektivní a působí na výsledný projev. Mezi tyto významné skutečnosti můžeme zařadit autorovo vzdělání, jeho vyjadřovací schopnosti i osobní vlastnosti.

⁶ ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. *Současná stylistika*. Vyd. 1. Praha: Lidové noviny, 2008. ISBN 978-807-1069-614. S. 16.

⁷ ČECHOVÁ, Marie a kol. *Čeština – řeč a jazyk*. 2. vyd. Praha : ISV, 2000. ISBN 80-85866-57-9. S. 404.

⁸ ČECHOVÁ, M., pozn. 7, s. 404.

Nemálo také záleží na konkrétní situaci a na momentálním (např. zdravotním) stavu mluvčího. Zde hovoříme o stylových činitelích subjektivních.

Vedle subjektivních faktorů rozlišujeme i faktory objektivní (mimopersonální). Ty stojí v procesu komunikace mimo autorský subjekt a konstituují je zejména cíl komunikace, záměr autora, prostředí komunikace a další společenské okolnosti.⁹

Jak uvádí Současná stylistika¹⁰, „objektivním stylovým faktorem je také cílená adresnost – počet adresátů a jejich charakter a úroveň, užitá forma komunikace a možnost nebo nemožnost připravenosti, užitý komunikační kód, téma komunikátu. Rovněž způsob vedení komunikace – monologičnost a dialogičnost“. Vždy záleží na autorovi, zda a nakolik se ve svém projevu nechá ovlivnit objektivními faktory, nebo zda bude komunikovat svým osobitým způsobem bez ohledu na ně.¹¹

1) Funkce projevu (tj. komunikační záměr – čeho chceme projevem dosáhnout?)

Za jeden z nejpodstatnějších stylových faktorů je považována **funkce** komunikátu. Tou se zabýval český filolog a lingvista prof. Bohuslav Havránek¹², který vytvořil klasifikaci funkcí spisovného jazyka. Rozlišil následující funkce:

- sdělovací – komunikativní, prakticky odbornou, teoreticky odbornou
- estetickou

Těmto funkcím následně přiřadil funkční jazyky: hovorový, pracovní (věcný), vědecký, básnický.

Třídění funkčních stylů bylo dále propracovááno, např. Aloisem Jedličkou. Díky němu „byla podána zevrubnější charakteristika některých funkčních stylů,

⁹ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 78.

¹⁰ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 78.

¹¹ ČECHOVÁ, M., pozn. 7, s. 405.

¹² HAVRÁNEK, B.: Úkoly spisovného jazyka a jeho kultura. In: Havránek, B. a Mathesius, V. (eds.), *Spisovná čeština a jazyková kultura*. Praha, Borový 1932, S. 34.

především vědeckého, a rejstřík byl dále rozšířen: jako samostatný byl v padesátých letech vydělen styl publicistický, uvnitř stylu odborného (se zaměřením na adresáty neoborníky, resp. nespecialisty) styl popularizační¹³.

Současná stylistika¹⁴ stanovuje základní funkcí komunikátu funkci dorozumivací (komunikační) čili **sdělovací**, kterou mají všechny komunikáty realizované s cílem přinést nějaké sdělení. V každé komunikaci ji pak doprovázejí další specifické funkce, např.: odborněsdělná a vzdělávací, direktivní (řídící), operativní (správní), uvědomovací, získávací, působící, ovlivňovací, persvazivní (přesvědčovací), estetickysdělná a další.

Tyto funkce společně utvářejí následující funkční styly¹⁵:

a) Prostěsdělovací (běžnědorozumivací)

Tento styl je používán zejména v neoficiálním a neveřejném styku, účastníci si sdělují běžné, každodenní informace. Hlavní funkcí projevu je funkce dorozumivací (komunikační).

b) Odborný

Bývá podle stupně odbornosti dále členěn na: vědecký, prakticky odborný a popularizační styl. Podstatnými funkcemi odborného projevu jsou funkce odborněsdělná či vzdělávací.

c) Administrativní

Samostatně se tento styl vyčleňuje z odborného stylu; používán je zejména v úředním a jednacím styku, význačné funkce jsou zde operativní (správní) a direktivní (řídící).

¹³ HAUSENBLAS, Karel. Učební styl v soustavě stylů funkčních. *Naše řeč*. 1972, roč. 52, 2-3, S. 150-159.

¹⁴ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 79.

¹⁵ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 80-82.

d) Publicistický

Styl médií a sdělovacích prostředků, jejichž záměrem je informovat adresáta nebo jej přesvědčit (reklama). Hlavní funkce publicistického stylu je persvazivní (přesvědčovací).

e) Řečnický

Jedná se o styl oficiálních a veřejných mluvených projevů; vyčleňuje se ze stylu publicistického a charakteristickou funkcí řečnického stylu je zpravidla funkce přesvědčovací.

f) Umělecký

Styl užívaný zejména v literární tvorbě, hlavní je zde funkce estetickysdělná.

g) Esejistický

Styl mající úvahový ráz, kombinující funkci odborněsdělnou a estetickou.

V praxi se setkáváme se situacemi, kdy autoři projevů kombinují jednotlivé funkční styly podle potřeb svých či podle potřeb dané situace. Kromě toho je třeba zmínit, že výše uvedené dělení funkčních stylů není jediné možné. Např. B. Havránek, A. Jedlička¹⁶ vymezují pouze tři styly dle funkce: hovorový, odborný a umělecký.

2) Forma projevu (mluvená nebo psaná – obě formy mají svá specifika)

Dalším podstatným objektivním stylovtvorným faktorem je užitá **forma** komunikátu. Zde rozlišujeme, zda se jedná o formu komunikátu psanou či mluvenou.

Obecně bývají **mluvené komunikáty** zpravidla spontánní a váží se k určité situaci. Mluvčí používá ve svém projevu prostředky hovorové, může mít tendenci k nespisovnosti. S těmito rysy se u mluvených komunikátů setkáváme zejména

¹⁶ HAVRÁNEK, Bohuslav. *Stručná mluvnice česká*. 13. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1977, S. 7-8.

při neformálních projevech, ve kterých se projevuje subjektivita a emocionální nahlížení mluvčího na situaci. Účinek jazykového vyjádření v mluvených projevech podtrhují vedle prostředků jazykových také prostředky paralingvální – tempo řeči, síla a výška hlasu; intonace apod., dále prostředky extralingvální – mimika, gestikulace.

Oproti tomu u **psaných komunikátů** je vše jinak – mluvčí svůj písemný projev dopředu vypracuje, promyslí a jazykově vybrousí. Může se ke svému vyjádření vracet, opravovat ho v průběhu psaní a po dopsání jej může zpětně zkontrolovat po gramatické i stylistické stránce. V psané formě je nepřítomnost zvukových prostředků nahrazena prostředky grafickými – použito bývá více druhů písma, barevné označení částí textu, podtrhávání a grafická úprava textu.¹⁷

3) **Situace** (kdy a při jaké příležitosti je projev pronášen)

Velmi záleží na tom, zda je komunikační situace rázu **soukromého** či **veřejného**. Míra oficiálnosti projevu závisí vždy na konkrétní situaci a je na autorovi, aby vzal při realizaci svého projevu onu situaci v potaz.

Rozlišujeme ráz **oficiální** a polooficiální, protipólem je ráz **neoficiální** (soukromý, důvěrný). S oficiálním rázem souvisí prostředí veřejné, naopak u rázu neoficiálního hovoříme o tzv. prostředí soukromém.¹⁸

4) **Adresát projevu** (komu je projev určen)

Styl konkrétního jazykového projevu je podmíněn i předpokládaným adresátem. Rozlišujeme adresáta **známého** a **neznámého**; **přítomného** a **nepřítomného**.

Pokud mluvčí adresáta zná, ovlivňuje tento fakt i jeho výsledný projev – volnost ve vyjadřování, bezprostřednost projevu, větší míra přímého kontaktu. V případě, že je adresát neznámý, bývá projev zpravidla oficiálnější, spíše strohý a sevřený.

¹⁷ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 80-81.

¹⁸ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 83-84.

Přítomnost adresáta umožňuje mluvčímu přímý kontakt s posluchačem a situační zakotvenost komunikace – oproti nepřítomnosti adresáta.

Důležitým faktorem je také počet adresátů, velikost očekávaného publika – i tomuto hledisku je třeba projev přizpůsobit.¹⁹

5) Přípravenost vs. nepřipravenost projevu

Rozdílnými stylovými faktory jsou také **přípravenost** a **nepřípravenost** projevu. V případě projevů nepřipravených hovoříme o tzv. spontánní komunikaci, kdy se jedná zpravidla o projevy neoficiální, často s jazykovými chybami a nepromyšleným výběrem výrazů. Připravené komunikáty bývají oproti těm bezprostředním jazykově dokonalejší, předem stylizované v bodech nebo tezích.²⁰

3.1.2 Stylové faktory konstituující styl internetových diskusních fór zaměřených na počítačové hry

V návaznosti na teoretické pojednání o stylových faktorech (viz Kapitola 3.1.1) se pokusíme určit, jaké objektivní faktory utvářejí styl internetových diskusních fór zaměřených na počítačové hry.

3.1.2.1 Funkce projevu

Zamyslíme-li se nad jednoznačným zařazením internetových diskusních fór (zaměřených na počítačové hry) k jednomu z funkčních stylů, zjistíme, že to není úplně možné.

V diplomové práci se pokusíme prokázat, že na základě stylových faktorů, které internetová diskusní fóra počítačových her utvářejí, vzniká velmi nejednotný styl. Vzhledem k níže uvedeným rysům, které mají na styl internetových diskusních fór počítačových her vliv, lze tento styl chápat jako kompozitum stylu prostředňovacího a stylu odborného.

¹⁹ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 84-85.

²⁰ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 85.

Funkční styl prostěsdělovací

Základní funkce prostěsdělovacího stylu je funkce komunikační (sdělovací), která je společná pro všechny typy komunikátů. Významné je doplnění této funkce o funkci fatickou (kontaktní). Další důležité faktory konstituující projevy prostěsdělovacího stylu jsou dle Současné stylistiky: spontánnost, mluvenost, soukromost, dialogičnost, vázanost na konkrétní komunikační situaci umožňující jednak přímý kontakt produktora s receptorem/receptory, jednak využití jiných kódů, než verbálních.²¹

Nevysloveným cílem všech prostěsdělovacích komunikátů (mluvených i psaných) je bezprostřední komunikační úspěšnost. Prostěsdělovací projev bývá hojně doplněn o zvukové prostředky řeči (jazykové i parajazykové) a prostředky neverbální. Prvky tohoto funkčního stylu existují i bez přímého kontaktu (např. telefonní hovory). S tím souvisí i technický rozvoj posledních let, který přinesl do prostěsdělovací oblasti další možnosti (e-mail, SMS, blog).²²

Styl internetových diskusních fór konstituuje především funkce komunikační (sdělovací) – účastníci mají potřebu sdělit určité informace ostatním uživatelům. Sdělení v diskusích bývají spontánní, často doplněné o emoce. Autoři vložením příspěvku předpokládají reakce ostatních diskutujících. Soukromý ráz komunikace je zajištěn tím, že do diskusních fór mohou přispívat pouze registrovaní uživatelé, kteří si volí své přezdívky (nicky). Tím je zajištěna i anonymita jednotlivých aktérů.

Kromě verbálních kódů se často užívají tzv. emotikony (smajlíci), různé druhy písma, hypertextové odkazy i fotografie a obrázky, které mají za úkol doložit či ozvláštnit samotný text.

Jak je uvedeno v České stylistice²³, rozvoj technologií rozšířil způsoby komunikace mezi lidmi, sdělná funkce není již striktně vázána na osobní kontakt mezi komunikanty.

²¹ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 193-204.

²² ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 197.

²³ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 197.

Funkční styl odborný

Základními rysy odborného stylu jsou dle Současné stylistiky²⁴ promyšlená kompozice, přesná stavba vět, nociónálnost v pojmenování, terminologie mezinárodní i domácí a kultivovanost. V rámci odborného stylu se dnes běžně odlišuje styl vědecký (teoretický), styl prakticky odborný (odborný v užším smyslu), populárně naučený, popř. ještě učební a esejistický.

Odborný styl je typický pro veřejné jazykové komunikace, bývá psaný i mluvený. Základní forma projevu je monologická, dialog se uplatní např. při diskusi. Projevy jsou většinou situačně nezakotvené, směřují k nadčasovosti. Jasnosti, zřetelnosti, přehlednosti a jednoznačnosti se dosahuje textovou výstavbou – typická je velmi promyšlená kompozice, horizontální členění. Volba jazykových prostředků bývá založena na jazyce spisovném, popularizační texty využívají i prostředky hovorové.

Pro odborný funkční styl je charakteristické užívání termínů a odborných výrazů. Terminologie směřuje k internacionalizaci. V projevech se zpravidla výrazně objevují slova přejatá (zejm. z angličtiny).²⁵

Styl internetových diskusních fór se stylu odbornému přibližuje užíváním odborné terminologie, zejména té mezinárodní. Příčinu lze hledat v tom, že počítačové hry jsou primárně vytvořeny ke hraní na počítačích a jsou tak utvořeny terminologií z počítačové sféry. Proto se v diskusních fórech orientovaných na počítačové hry předpokládá alespoň základní počítačová gramotnost všech zúčastněných.

²⁴ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 208-220.

²⁵ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 208-220.

Charakteristické rysy diskusních fór o počítačových hrách

Prostědělovací funkční styl	Odborný funkční styl
Spontánnost	Terminologie mezinárodní i domácí
Hovorovost	Forma monologická i dialogická
Emocionalita	Termíny, výrazy, internacionalismy
Nepřípravenost	Slova přejatá z jiných jazyků
Cílem je komunikace	Veřejný monolog

Tabulka 2 Rysy diskusních fór počítačových her

Příčiny kombinace prvků prostědělovacího funkčního stylu s prvky stylu odborného lze najít už v samotném principu počítačových her. Přítomnost prvků **odborného stylu** je zapříčiněna tím, že uživatelé ke svému hraní her využívají počítač a jeho komponenty, k čemuž potřebují jisté počítačové znalosti a dovednosti. Samotné počítačové hry jsou tedy neoddělitelně spjaty s počítači a jejich specifickou terminologií, která je při práci s nimi používána.

Přítomnost prvků **prostědělovacího stylu** je způsobena potřebou hráčů dorozumívat se mezi sebou, radit se a získávat inspiraci ke zlepšení samotného hraní. V tomto případě jsou uživatelé plni emocí a jejich záměrem je neformálně si popovídat s lidmi stejných zájmů.

Vzhledem k rozšíření počítačů a připojení k internetu mezi valnou část běžné populace se dá předpokládat, že se v budoucnu vytvoří samostatný funkční styl, který v sobě pojme všechny charakteristické rysy vyjadřování a dorozumívání se prostřednictvím diskusních fór, zaměřených na určité (odborné) téma.

3.1.2.2 *Forma projevu*

Při zkoumání formy projevu je třeba položit si otázku: „Čím se diskusní fóra liší od jiných forem psané komunikace a čím připomínají mluvené projevy?“

V diskusních fórech (a na internetu všeobecně) se jedná o neobvyklou stylovou podobu komunikátů. Specifika psaného komunikátu jsou zachována, zároveň jsou ale obohacena o znaky komunikátu mluveného (autoři se vyjadřují spontánně k určité situaci a užívají takové prostředky, které jsou specifické pro mluvený komunikát – např. nespisovnost, emocionálnost, neformálnost).

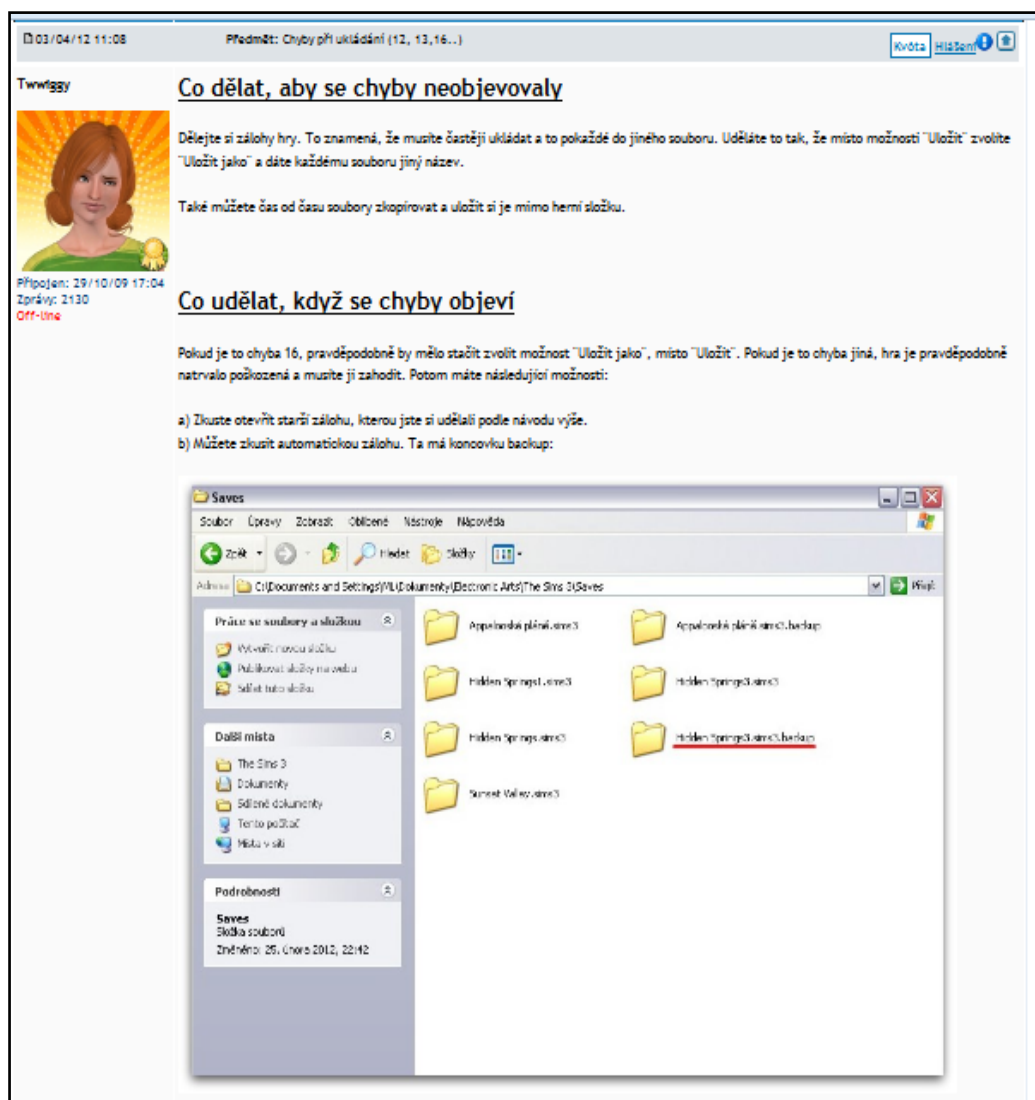
Pokud uživatel internetu přidá (napíše) svůj příspěvek na internet, resp. do diskusního fóra, předpokládá se trvalost onoho příspěvku (ačkoli po letech nemusí být příspěvek již aktuální a jeho obsah už nemusí dávat smysl). Dokud příspěvek někdo nesmaže, zůstane ke čtení i pro ostatní uživatele.

S mluvenou formou komunikátu jsou spjaty prostředky paralingvální, ke kterým patří prostředky zvukové, gesta, mimika ad. V psaném komunikátu jsou tyto prostředky nahrazeny prostředky grafickými. Na internetu používají autoři ve svých příspěvcích více druhů a barev písma, podtrhávají slova, člení text do odstavců, používají odrážky, kurzívu. Mimika je nahrazena emotikony (tzv. smajlíky).

„Mluvená komunikace o počítačích (hlavně popularizační texty) se v obecných rysech podstatně neodlišuje od dnešní běžné mluvené komunikace. Specifická je zde slovní zásoba, ve které se značně používá počítačový slang a prostředky hovorové a nespisovné.“²⁶ Rovněž jsou četná cizí slova a hybridní složeniny.

²⁶ BOZDĚCHOVÁ, Ivana. Jazyk počítačů . In: DANĚŠ, František. *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0617-6. S. 111.

Mnoho příspěvků je také pro lepší porozumění navíc doplněno obrázkem či fotografií, kterou autoři pořídili v průběhu hraní hry nebo při její instalaci (viz Obrázek 1).



Obrázek 1²⁷ - Grafické členění textu

²⁷ Obrázek převzat z: <http://forum.thesims3.com/jforum/posts/list/524424.page>

3.1.2.3 Adresát

Autoři při psaní příspěvků dopředu předpokládají, že jejich text budou číst neznámí adresáti (různého pohlaví, věku, povolání a odlišných zájmů), kteří nejsou dopředu s jejich situací a okolnostmi vzniku dané situace seznámeni. Proto se musí přispívatelé vyjádřit dostatečně srozumitelně, mnohdy za použití odborné terminologie. Předem neznámý adresát se ale postupně může změnit v adresáta známého – tehdy, rozvine-li se diskuse mezi užším okruhem diskutujících. V tomto okamžiku se často změni i užívání jazykových prostředků, příspěvky se stanou více emocionálně zabarvené, bezprostřední a častěji bývají užívány i nespisovné výrazy.

3.2 Shrnutí

Cílem kapitoly bylo na základě pojednání o stylu a stylových faktorech zjistit, jaké faktory konstituují styl internetových diskusních fór zaměřených na počítačové hry.

Objektivní stylové faktory jsme nejprve obecně charakterizovali, poté jsme popsali jejich uplatnění v diskusních fórech počítačových her. Formulovali jsme hypotézu, že výsledný nejednotný styl je z největší části utvořen rysy stylů prostředředlovacího a odborného.

Následující kapitoly budou věnovány pohledu na užívání jazyka ve sféře počítačů a analýze jazykových prostředků, utvářejících onen stylově nestejnorodý lingvistický projev. Tímto bychom rádi ověřili naši hypotézu o jazykově a stylově heterogenním projevu v diskurzu počítačových her v diskusních fórech na internetu.

4 Užívání jazyka ve sféře počítačů

Úlohou této kapitoly bude charakterizovat jazykové prostředky užívané ve sféře počítačů, které zároveň působí na diskurz počítačových her v internetových diskusích.

4.1 Slovní zásoba

Složení slovní zásoby většiny textů o počítačích se shoduje se složením slovní zásoby odborných textů – zahrnuje všeobecně odborné termíny, slova a slovní spojení spisovného jazyka i vrstvu termínů z ostatních (příbuzných) odvětví. Důležitou součástí slovní zásoby počítačové sféry je i počítačový slang.

4.1.1 Odborné termíny

Jak jsme již zmínili v předchozí kapitole, odborný funkční styl je založen na *„formulování přesného, jasného a relativně úplného sdělení s dominující pojmovou složkou a je značně propracovaný“*²⁸.

V oblasti počítačů je vyžadováno jednoznačné vyjadřování. Důvodem pro užívání přesné a jasné terminologie je fakt, že počítače v dnešní době ovládají důležité a nepostradatelné systémy. Nepochopení termínu či jeho chybné užití by mohlo mít fatální následky nejen pro uživatele počítačů. Z těchto příčin je počítačová sféra založena na internacionálních pojmech, jejichž znalost se téměř všeobecně předpokládá a uplatňuje nejen ve sféře odborné, ale i v oblasti soukromé, která počítače využívá nejen k práci, ale i k zábavě.

A právě zde sledujeme posun – z původních profesionalismů se postupem času stala slova, kterým rozumí nejen odborníci. Odborná terminologie, kterou dříve využívali jen technici, programátoři a matematici, se vlivem počítačových programů, aplikací a zejména díky internetu rozšířila i do sféry běžných uživatelů počítačů.

²⁸ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 208.

Toto naše tvrzení potvrzují i H. Chýlová a J. Málková²⁹ ve svém článku *Čeština kolem internetu*, kde tvrdí: „*mluvená čeština profesní a uživatelská nepředstavuje okruhy izolované, jistá část výrazových prostředků internetových tvůrců proniká do okruhu zasvěcených uživatelů a dostává se i do běžně mluveného jazyka. Většina z nás rozumí výrazům typu mejlovat, být na netu, četovat, stahovat z netu. Dá se očekávat, že do běžně mluveného jazyka bude pronikat stále více výrazů spjatých v současnosti s okruhem mladých uživatelů. Součástí mluvy počítačových profesionálů i mluvy uživatelů jsou i výrazy, které se netýkají přímo internetu, ale práce s počítačem obecně*“.

Odborná terminologická pojmenování jsou tedy determinologizována a pronikají do stylu prostředředlovacího. Lze očekávat, že v budoucnu se tato tendence bude prohlubovat.

4.1.1.1 Termíny z jiných odvětví

Poměrně velká část výrazů ve sféře počítačů je interdisciplinárního rázu. Termíny většinou pocházejí z oborů, které jsou počítačové sféře příbuzné (např. elektronika, technika, logika, lingvistika ad.). V oblasti počítačů se s nimi setkáváme na základě přenesení významu (např. pracovní plocha monitoru, přípona souboru, textový řetězec, operační systém ad.).³⁰

4.1.2 Počítačový slang

S velmi rychlým nástupem informačních komunikačních technologií na trh a do společnosti vůbec se rozšířil také počítačový slang, neboli mluva skupiny lidí, kteří se pohybují ve sféře počítačů a technologií s nimi spojených.

Pokud bychom chtěli slang vymezit, zjistíme, že se mnohé příručky v definicích tohoto pojmu rozcházejí.

²⁹ CHÝLOVÁ, Helena, MÁLKOVÁ Jitka. *Čeština kolem internetu. Čeština doma a ve světě*. Praha: Filozofická fakulta UK v Praze, 2006, XIV, 1-4. S. 59.

³⁰ BOZDĚCHOVÁ, I., pozn. 26, s. 107.

Slovník spisovného jazyka českého³¹ definuje slang jako „mluvu příslušníků určitého zaměstnání nebo uzavřené společenské skupiny, spojené společným zájmem. Např. slang sportovní, studentský, vojenský, umělecký aj.”.

Příruční mluvnice češtiny³² popisuje slang jako „soubor slov a frází užívaných skupinou lidí spjatých stejným zájmem, eventuálně též profesí”. Všeobecně o profesním slangu platí „významová jednoznačnost lexikálních jednotek v daném prostředí a vyjadřovací úspornost (tendence k jednoslovným pojmenováním)”³³. Toto platí i pro slang počítačový, který je založen na jednoznačných termínech, které byly původně srozumitelné pouze pro osoby, které se v počítačové sféře pohybovaly a s počítači pracovaly. Jak je již uvedeno výše, dnešní společnost užívá počítače nejen na úrovni odborné, technické a pracovní, ale i pro zábavu či při svém povolání, které vyžaduje uživatelskou schopnost práce s počítačem. S tím, jak společnost převzala počítače do každodenního užívání, převzala zároveň i jejich terminologii, resp. slang. Pro slangovou slovní zásobu je typická synonymičnost, velká míra expresivnosti, hra s jazykem a další rysy.³⁴

4.1.2.1 Neustálenost počítačového slangu

Počítačový slang je značně proměnlivý, vzhledem k tomu, že se vyvíjí souběžně s výpočetními technologiemi a operacemi s nimi spojenými. „Slangismy pronikají do běžné mluvy, často plní funkci termínů. Zajímavým jevem je pronikání slov z oblasti IT do běžné mluvy mimo zdrojovou tematickou oblast, např. Tonda byl odinstalován z práce (vyhozen) aj.”³⁵

Můžeme předpokládat, že bude počítačový slang čím dál tím více a častěji pronikat do běžné mluvy. Ačkoliv by se mohlo toto pronikání zdát rušivé a místy i

³¹ Slovník spisovného jazyka českého. Díl V R-S. 2. vyd. Praha: Academia, 1989, S. 372.

³² GREPL, Miroslav. Příruční mluvnice češtiny. Vyd 2., opr. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Zdenka Rusínová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008. ISBN 978-807-1069-805. S. 94.

³³ GREPL, M., pozn. 32, s. 94.

³⁴ GREPL, M., pozn. 32, s. 94.

³⁵ ČERNÁ, Michaela. Počítačový slang. In: Sýkora, V. a Jančařík, A., ed. Studentská vědecká konference 2004. Praha: Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 2004. ISBN 80-7290-183-4. S. 325.

nevhodné, značná část teenagerů již počítačové slangismy do své mluvy zahrnula (např. vygúgli mi to / najdi mi informaci ad.).

Počítačový slang v diskusních fórech počítačových her

Ve vybraném vzorku 80 příspěvků (viz Příloha A-C) byly zaznamenány následující počítačové slangismy:

instalačka, haraburdí, fičura, bug, procák, PCckari, konzolisti, limitovka, DLS, sosaj, warez, free ride, mód, patch, datáč, mezisimí, instalátor

Lze konstatovat, že ve zcela náhodně vybraných příspěvcích z diskusních fór zaměřených na počítačové hry se kupodivu příliš slangismů neobjevuje. Přestože se texty zabývají počítačovou hrou, nedá se říci, že by počítačový slang v jejich vyjádření převažoval.

4.1.2.2 Vulgarismy

Jak uvádí M. Černá³⁶ ve svém článku, v míře vulgarismů se slangy liší. Různé slangy užívají různé množství vulgárních výrazů (např. slang pražských dopraváků obsahuje vulgarismů málo, oproti tomu slang lékařský jich obsahuje mnoho).

Počítačový slang je doplněn o vulgarismy často – ať už proto, že uživateli slangu byli a jsou většinou muži, nebo proto, že při práci s počítačem často vznikají situace, které vzbuzují silné emoce³⁷ (nejčastěji ztráta dat, napadení virem, tzv. zamrznutí počítače, poškozený hardware či software ad.).

Výskyt vulgarismů v diskusních fórech počítačových her

Ve vybraném vzorku 80 příspěvků nebyly zpozorovány vulgarismy, které by se daly považovat za součást počítačového slangu. Výskytu vulgarismů z hlediska expresivního příznaku se budeme věnovat v Kapitole 5.3.1.2.

³⁶ ČERNÁ, M., pozn. 35, s. 325.

³⁷ ČERNÁ, M., pozn. 35, s. 325.

4.1.2.3 Gender

V počítačovém slangu se spíše objevují slova, která slangově pojmenovávají muže jako aktéry činností – hráč (pařan – od slovesa pařit), počítačový pirát (hacker – od slovesa hackovat), autor blogu (blogger – od slovesa blogovat). Dále se setkáváme se slangovými výrazy, utvořenými od názvu pracovníka v IT oblasti - správce sítě (síťář), administrátor (admin), grafik (detepák), programátor (webař), počítačový technik (ajták) a další označení. Se jmény ženského rodu se setkáváme spíše výjimečně. Ženy, které vykonávaly výše uvedenou činnost či funkci, byly dříve označovány nepřechýlenými výrazy. V současné době se díky rozvoji a zpřístupnění informačních technologií užívá i následujících pojmenování: pařanka, síťářka, adminka, bloggerka, heckerka, detepačka, webařka, apačka ad. Je to dáno také tím, že původně mužské pozice jsou dnes běžně vykonávány ženami – ve všech sférách. Zároveň se však i nadále setkáváme s nepřechýlenými výrazy pro označení žen jako aktérek (např. žena jako admin).

Gender v diskusních fórech počítačových her

Při analýze vybraných příspěvků byly zaznamenány pouze dva nepřechýlené slangové výrazy. V těchto případech se jedná o pojmenování mužů i žen za použití podstatného jména množného čísla, rodu mužského: PCčkari, konzolisti.

4.1.2.4 Hybridní slova

Hybridní slova jsou takové výrazy, které v sobě zahrnují prvky domácího a cizího jazyka. Jak uvádí Příruční mluvnice češtiny³⁸, „*hybridní slova mívají někdy slangový charakter (slibotechna), mohou však být i odbornými termíny (supravodivý)*“.

V diskurzu počítačů je běžné i tvoření hybridních složenin (např. multiuživatelský, minisuperpočítač).

³⁸ GREPL, M., pozn. 32, s. 101.

Při přejímání počítačové terminologie z anglického jazyka se uplatňuje tvoření nápodobou, „*a to bud' podle slovtvorného modelu anglické předlohy (odřezávač – clipper), nebo podle typů domácích (direktář - adresář). Hybridní tvoření má zpravidla slangový charakter a je motivované snahou o krátké (jednoslovné) vyjádření (např. jazykohelp – korektor pravopisu). Hojná jsou také vlastní anglická jména a názvy tvořené spojováním zkratek, slov nebo jejich částí, číslic, příp. jiných znaků v jeden celek. Tato jména se do češtiny jako hotová přejímají v původní grafické podobě, včetně např. odlišného používání velkých písmen nebo hranic slov (např. MicroMenu, H SupportPack)*“³⁹. České termíny jsou pouze výjimečně motivovány jiným jazykem než angličtinou (např. latinou, němčinou).

Hybridní slova v diskusních fórech počítačových her

S hybridním výrazem jsme se setkali v textech týkajících se hry The Sims 3. Jednotlivé postavy ve hře se (podle názvu hry) označují „simíci“ a od tohoto pojmenování bylo derivováno pojmenování hybridní: mezisimí vztahy.

4.1.3 Nepřímá pojmenování

Nepřímým pojmenováním rozumíme dle Češtiny – řeči a jazyka⁴⁰ „*takové pojmenování, kdy se místo uzuálního, ustáleného pojmenování užívá pojmenování jiné*“.

Dále je k nepřímým pojmenováním řazena ironie, metafora, metonymie, synekdocha a frazémy.

V recenzích a odborných textech z počítačové oblasti se často objevují i obrazná pojmenování, zejména ta metaforická a metonymická. S tím souvisí i diskurz počítačových her, který je součástí počítačové sféry. Autoři chtějí čtenářům (spoluhráčům, spoluživatelům) přiblížit komponenty, programy a hry – proto se uchylují k užívání obrazných pojmenování. Není tedy výjimkou,

³⁹ BOZDĚCHOVÁ, I., pozn. 26, s. 109-110.

⁴⁰ ČECHOVÁ, M., pozn. 7, s. 64.

setkáme-li se s tím, že „*srdcem počítače je procesor a sběrnice jsou jeho žilou či tepnou*“⁴¹. Na užívání přenesených pojmenování se více zaměříme v analýze textů z diskusních fór počítačových her.⁴²

Konkrétnímu užití metafor a frazémů se budeme věnovat v Kapitole 5.4, která je věnována analyzování textů z vybraných hledisek.

4.2 K jazyku v diskurzu počítačových her

Skupina hráčů počítačových her je v současné době velmi rozsáhlá. Tito hráči mají společný zájem – hru. V konečném důsledku ani nezáleží, o jakou hru se přímo jedná. Důležitá je pouze samotná hra a zapálení do ní. Hráči všech počítačových her používají stejné termíny – ať se jedná o jakýkoliv žánr hry. Vychází z počítačové terminologie a z užívání jazyka v diskurzu počítačů.

Znalost počítačové terminologie a slangových výrazů, které se rozšířily v hráčské komunitě, je brána jako něco samozřejmého a jejich srozumitelnost se dopředu předpokládá.⁴³

Výrazy přejaté z angličtiny mají tu výhodu, že jsou srozumitelné pro všechny hráče, nezávisle na jejich rodném jazyce. Každý hráč ví, co znamená save game (uložení hry); options (nastavení); touchpad (ovládací plocha u notebooků); player (hráč) a další.

Hráči počítačových her používají společnou specifickou terminologii, podle které se řídí a orientují nejen v počítačové literatuře a periodících, ale i např. v diskusních fórech (podle žánru hry zpravidla najdou fórum dané hry). Můžeme tvrdit, že hráči se v této terminologii velice dobře vyznají a automaticky ji používají.

Výskytu anglicismů v diskusních fórech a jejich diferenciaci se věnujeme v Kapitole 5, která je zaměřena na analýzu textů z vybraných hledisek.

⁴¹ BOZDĚCHOVÁ, I., pozn. 26, s. 111.

⁴² BOZDĚCHOVÁ, I., pozn. 26, s. 111.

⁴³ MAREŠ, Petr. Já a ty v recenzích počítačových her. In: *Ty, já a oni v jazyce a v literatuře: sborník z mezinárodní konference pořádané katedrou bohemistiky PF UJEP v Ústí nad Labem ve dnech 2.-4. září 2008*. Vyd. 1. Ústí nad Labem: Univerzita J.E. Purkyně v Ústí nad Labem, 2009. DOI: 978-80-7414-131-7. S. 60.

5 Analýza textů

K podrobnější jazykové analýze bylo třeba vyhledat v diskusních fórech text, na kterém by bylo možno ukázat všechny vybrané rysy, které jsme si předem definovali v cíli diplomové práce. Vzhledem k velmi vysokému počtu počítačových her bylo nutno vybrat vzorek, se kterým by se dále pracovalo. Při prohledávání diskusních fór jsme se zaměřili na dva žánry počítačových her, ze kterých jsme následně vybrali konkrétní hry. Dále jsme sledovali už jen vyjadřování hráčů vybraných dvou her.

Velmi oblíbeným žánrem (zejména u mužů) jsou tzv. střílečky – tedy hry akční. Vybrali jsme hru s názvem *Mafia 2*.

Další žánr, který mají v oblibě jak muži, tak ženy, jsou tzv. simulátory života. V tomto odvětví jsme vybrali hru, nesoucí název *The Sims 3*.

Záměrem bylo vybrat takové hry, u kterých se předpokládá vyšší potřeba diskutovat, svěřovat se s dojmy a radit si navzájem. Výběr také ovlivnil žebříček oblíbených her – obě vybrané hry se umístily v Top 10 nejprodávanějších her.⁴⁴

Předmětem našeho zájmu bude vyhledat ve vybraných příspěvcích charakteristické rysy jazyka, které jsou užívány hráči počítačových her v diskusních fórech na internetu.

Konkrétně se zaměříme na výskyt specifických terminologických pojmenování, podíl anglicismů, uplatnění expresivity, vyjadřování hodnocení a obrazné formulace. Zjistíme také, jaké jsou nejčastější způsoby navazování kontaktu mezi účastníky diskusí.

⁴⁴ Heureka. *Nejoblíbenější produkty sekce Hry pro PC* [online]. [cit. 2013-03-11]. Dostupné z: <http://hry-pro-pc.heureka.cz/top-produkty/>

5.1 Vybrané texty

Nashromážděné texty (viz Příloha A, Příloha B, Příloha C) budou využity pro analýzu jazyka v diskurzu počítačových her v internetových diskusích. Jedná se o příspěvky z diskusních fór, které nejsou nijak gramaticky ani stylisticky upravovány, pouze jsou zkopírovány a nicky přispívatelů jsou označeny tučně, aby byla zajištěna lepší orientace v jednotlivých reakcích. Vybrané příklady, sloužící k doložení tvrzení, jsou podtrženy.

Celkem bylo nashromážděno 80 příspěvků – 40 příspěvků z každého vybraného žánru a typu hry. Všechny příspěvky jsou očíslovány, aby se při analýze nemuselo pracovat s celým příspěvkem, ale třeba jen s jeho částí.

Mnoho uživatelů ve svých příspěvcích kombinuje psaní s diakritikou a bez diakritiky, někteří píšou bez diakritiky úplně. Při analýze bude ponechána původní podoba příspěvků, pracovat se bude se všemi použitými způsoby stejně.

Ukázka toho, jak vypadají příspěvky v diskusních fórech, ze kterých vybrané texty pochází, viz Obrázek 2. Více o diakritice viz Kapitola 5.7.1.

<p>SCobra Godlike</p>  	<p>Od SCobra 21. 7. 2010 12:56</p> <p>Ale vždyť to není pravda 😊 Tam autobusy vůbec nebyly a nadzemka taky ne... Ale bylo tam letadlo a loď a taky se do nich nedalo nastoupit... Fuuuuj, hnus, nikdo by ji neměl hrát, protože je to nejběžší hra všech dob... Kdo to kdy viděl, aby se nedalo nastoupit do letadla... Je mi z vás zle chlapi...</p> <hr/> <p>PC, PS1, PS2, PS3, GC, PSP, N-Gage, N-Gage 2 ICQ, MSN, GTalk, Jabber, Facebook, Twitter</p>
<p>Sasakr Sleepwalker</p> 	<p>Od Sasakr 21. 7. 2010 12:59</p> <p>Nadzemka tam nebyla? 😊 A nešlo do ní nastoupit? 😊 😊</p> <hr/> <p>Cz: Pes Filipes Ru: Собака Филисобака</p> <p>946</p>
<p>tdjohn Killing Spree</p> 	<p>Od tdjohn 21. 7. 2010 13:00</p> <p>Ty jsi nehrál Mafii? Tam se nadzemkou jezdilo pořád a ještě si se mohl procházet po vagónu. Autobusy tam nebyly, ale kdyby ano, tak bys v nich mohl jezdit také.</p> <hr/> <p>"I could go on and on about why Grand Theft Auto IV is one of the best games we've ever seen and why even folks who are easily offended should play it, but that would be pointless." - IGN</p>
<p>Sasakr Sleepwalker</p> 	<p>Od Sasakr 21. 7. 2010 13:07</p> <p>A navíc je pozoruhodné, že nejdou používat ani taxíky, přitom se již dávno mluvilo o tom, že se s nimi budeme moci svézt k misím.</p> <hr/> <p>Cz: Pes Filipes Ru: Собака Филисобака</p> <p>946</p>
<p>inexplicit Rampage</p> 	<p>Od inexplicit 21. 7. 2010 19:59</p> <p>to nejsou max detaily hm? =) protože je to hnus jak prase..dít všechno 20 m od toho cloveka je rozmazly jak svin...a to nemluvim o tom jerabu vzadu + lampy + vegetaci, co vypada jak projeta pres gaussian blur ...zlaty AC2...</p> <p>Tohle se jako nekdo opovazi vydat v roce 2010 ? 🙄 pff a hratelnost 😊 ?.. pokud tomu okolnimu kosteckovanemu rozmazanemu svetu neuverim, ze je "realny".. tak me nezajima 🙄</p>

Obrázek 2⁴⁵ - Kombinace příspěvků psaných s diakritikou a bez diakritiky

⁴⁵ Obrázek převzat z:

<http://forum.doupe.zive.cz/viewtopic.php?f=505&t=500727&st=0&sk=t&sd=a&hilit=zlaty+AC2&start=525>

5.2 Užívání specifických terminologických pojmenování

Již při definování odborného funkčního stylu a jeho hlavních rysů (viz Kapitola 3.1.2) jsme se zmínili o typickém užívání termínů a odborných výrazů.

Současná stylistika⁴⁶ rozumí **termínem** z hlediska lexikologie „*takové pojmenování, které je v rámci disciplíny jednoznačným pojmenováním pojmu. Jde o pojmenování noční, neexpresivní, mající funkci nominální a kognitivní. Termín je v rámci oboru ustálený a je buď definován, nebo fixován konvencí, jeho význam je ostřeji ohraničený než u jiných vrstev slovní zásoby a bývá přesně identifikovatelný nezávisle na kontextu*“. Toto tvrzení koresponduje s užíváním terminologických pojmenování ve sféře počítačů.

Ze stylistického hlediska je podstatné zapojení termínu do textu a jeho vliv na stylovou charakteristiku. Termíny patří k výrazům se stálou stylovou hodnotou. Jejich použití spoluvytváří odborný styl, teprve však tehdy, jsou-li v kontaktu s jinými složkami sdělení.⁴⁷

Důležitou roli v užívání termínů hraje ve sféře počítačů vliv internacionalizace, tedy zmezinárodnění pojmenování. Nejčastěji jsou termíny přejímány z angličtiny jakožto mezinárodního dorozumivacího jazyka.

Výskytu anglicismů v diskurzu počítačových her je třeba věnovat pozornost právě proto, že tvoří nezbytnou součást výsledného komunikátu.

⁴⁶ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 220.

⁴⁷ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 221.

5.2.1 Anglicismy

Obecně lze konstatovat, že „*přejímání slov z cizích jazyků je jedním z nejproduktivnějších způsobů obohacování současné české slovní zásoby*“⁴⁸. Způsobeno je to zejména rostoucím vývojem vědních oborů a technologií.

Podle D. Svobodové⁴⁹ se pro češtinu stává nezbytností rozšiřovat slovní zásobu o mnoho nových lexikálních prvků z cizích jazyků, zejména pak z angličtiny.

Anglicismy jsou dle Akademického slovníku cizích slov⁵⁰ „*jazykové prvky přejaté z angličtiny do jiného jazyka nebo podle angličtiny v něm vytvořené*“.

I. Bozděchová⁵¹ však k anglicismům dále poznamenává: „*aktuální pohled na anglicismy v češtině posledních let sice zahrnuje staré anglicismy, v našem systému již adaptované (fotbal, džem, mítink, hoby aj.), ale nesoustřeďuje na ně svou hlavní pozornost. Dynamičtější jsou anglická slova procházející procesem počešťování, během něhož se nejenom adaptuje jejich forma, ale vyjasňuje se i jejich funkčnost, tj. místo v českém lexikálním systému (anglicismy přizpůsobené částečně nebo nepřizpůsobené vůbec – cartridge, know-how*“.

Z hlediska stylové platnosti řadíme anglicismy dle I. Bozděchové⁵² do vrstvy terminologie a slangu, jak jsme již ale zmiňovali v Kapitole 4 – odborná terminologie a počítačový slang dnes nejsou záležitostí pouze odborníků a pracovníků ve sféře počítačů.

Slovní zásoba uživatelů výpočetní techniky je velkou měrou ovlivněna odbornými termíny z anglického jazyka. Pokud chtějí uživatelé počítačů hrát hry, setkají se s velkým množstvím anglických výrazů, které jsou i v počeštěných počítačových hrách běžně používány. Proto, že jsou určité výrazy považovány za standard v mezinárodní terminologii a dopředu se předpokládá jejich znalost –

⁴⁸ SVOBODOVÁ, Diana. Internacionalizace současné české slovní zásoby. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Pedagogická fakulta, 2007. Spisy Ostravské Univerzity, 127/2007. ISBN 978-807-3683-085. S. 6.

⁴⁹ SVOBODOVÁ, D., pozn. 48, s. 6.

⁵⁰ *Akademický slovník cizích slov I.díl A-K*. 1. vyd. Praha: Academia, 1995. ISBN 80-200-0523-4. S. 445.

⁵¹ BOZDĚCHOVÁ, I., pozn. 26, s. 272.

⁵² BOZDĚCHOVÁ, I., pozn. 26, s. 272.

hovoříme zde o internacionalismech – slovech, která jsou známá celosvětově (např. internet, Wi-fi, personal computer a další).

Aby hráči mohli mít počítačovou hru ve svém zařízení, aby tato hra fungovala správně a aby bylo zaručeno plnohodnotné hraní, setkává se hráč už při instalaci (hry, programu) jak s výrazy, které byly do české slovní zásoby přejaty z angličtiny, tak s anglickými slovy, které jsou počeštěny částečně nebo vůbec.

Podíl anglicismů na internetových diskusních fórech o počítačových hrách

Zaměříme-li se na podíl anglicismů v diskusních fórech, velmi rychle na první pohled zjistíme, že příspěvky uživatelů jsou kombinací výrazů českých a anglických. Hráči s oblibou doplňují svá vyjádření a své příspěvky anglickými termíny i frázemi, a to jim spíše usnadňuje komunikaci v diskusních fórech, než aby ji ztěžovalo:

- 12. ..není lepší prostě koupit raději obyč book s GMA a k tomu PC za deset tisíc..
- 15. ..já radši demo na PS3..Dema na PC mi nesmí..
- 31. ..patch funguje..hlavne rezim simulace..model destrukce taky není spatny..jinak teda na full nějakých 30-50..
- 32. ..to nejsou max detaily..já mám stíny na low..a geometry na high..
- 36. ..podle mě se jedná o super easter egg a odkaz na jedničky..
- 38. ..je to možná nová ochrana před warez..Don't be naive! Tohle už zkoušeli u AC2 a stejně to na warezu bylo..že tam není pořádná free ride, tak se teda řádně naštvu..
- 41. ..nějak mi blbnul comp..
- 75. ..nemáš nějaké downloads?..
- 76. ..mam něco stahnute ze store a jeden pozemek..

Přejaté výrazy z angličtiny se u uživatelů českého jazyka ujaly natolik, že se často setkáváme nejen s kombinací českých a anglických výrazů ve větě (jak je uvedeno výše), ale i s přizpůsobením anglických výrazů českému jazyku. V následujících podkapitolách rozřadíme anglicismy z analyzovaných textů ze dvou hledisek:

- dle stupně formální adaptace
- dle existence/neexistence českého ekvivalentu

5.2.2 Rozdělení anglicismů podle stupně formální adaptace

Při klasifikaci anglicismů se budeme řídit stupněm formální adaptace přejatých lexikálních jednotek. Blíže se k tomuto pojetí vyjadřuje D. Svobodová⁵³: „v širším smyslu přejímání slov zahrnuje nejen adopci formálně (a současně i významově) odlišných lexikálních jednotek, ale také vytváření lexémů z domácích prostředků podle cizího modelu, tzv. kalkování, kdy vznikají zvláštní jednotky z hlediska přejímajícího jazyka motivované, u nichž se vliv cizích jazyků uplatňuje nepřímo“.

D. Svobodová⁵⁴ **podle stupně formální adaptace** rozděluje anglicismy do následujících čtyř skupin:

1) Anglicismy neohebné, formálně neadaptované

„U těchto výrazů zůstává nezměněn původní pravopis a odlišnost od domácího morfologického systému, zčásti se zachovává i původní výslovnost. U některých z nich ještě nedošlo k vyhranění gramatického rodu a mohou patřit i k více rodům současně (např. image m/f, show f/n).“⁵⁵

Výskyt v analyzovaných textech

32. ..jde tam jen geometry level, shadow, ambient occlusion a PhysX..
(z angl., v překladu: úroveň geometrie, stíny, zastínění okolí)

⁵³ SVOBODOVÁ, D., pozn. 48, s. 26.

⁵⁴ SVOBODOVÁ, D., pozn. 48, s. 26.

⁵⁵ SVOBODOVÁ, D., pozn. 48, s. 26.

2) Anglicismy užívané ve funkci nesklonných atributů:

Např. business class, flash interview. Mohou rozvíjet i česká substantiva, např. cool účes.

Výskyt v analyzovaných textech

38. ..že tam není pořádná free ride..(ve smyslu: volná jízda)

3) Morfologicky adaptované anglicismy s původní pravopisnou podobou

Od těchto anglicismů lze pomocí přípon a předpon odvozovat další slova.

Výskyt v analyzovaných textech:

14. ..helpne.. (z angl. help – pomoc)

37. ..skriptované.. (z angl. script – scénář, příkaz)

39. ..patche.. (z angl. patch – oprava)

52. ..nacheatované.. (z angl. cheat – s použitím herních kódů)

53. ..mezisimích.. (The Sims je název hry, odtud: simík – postava ve hře)

K substantivním odvozeninám patří výrazy s příponami **-ař**, **-ista**, přechýlená substantiva s příponou **-ka**.

-ař, -ista

33. ..PCčkari..konzolisti.. (označení pro uživatele PC, konzolí)

-ka

20. ..instalačka.. (instalace)

34. ..limitovka..konzolová limitovka.. (limitovaná verze)

Slovesa odvozená z anglických výrazů jsou tvořena i českými předponami:

21. ..odinstalovalo.. (instalovat)

61. ..nespamuj.. (spamovat)

74. ..preinstalovat.. (instalovat)

4) Ortograficky a morfologicky adaptované anglicismy

Takové výrazy, které byly pravopisně adaptovány a které jsou v češtině skloňovatelné. Často existují i v několika grafických podobách, např. booklet – buklet, showbusiness – šoubyznys.⁵⁶

37. *..skriptované..* (grafické podoby: skript i script)

5.2.3 Rozdělení anglicismů podle existence či neexistence českého ekvivalentu

Členění anglicismů z tohoto hlediska zmiňuje P. Jelínková⁵⁷. Anglicismy lze rozdělit podle toho, zda pro ně v českém jazyce existuje odpovídající výraz či nikoli:

1) Anglicismy, pro něž čeština má vlastní synonyma

Jedná se o anglicismy, které jsou používány za účelem ozvláštnit text snahou o modernost a mezinárodnost. Tyto termíny mají český ekvivalent, autor však cíleně užívá výraz cizojazyčný.

Výskyt v analyzovaných textech

14. *..helpne..* (z angl. help, v češtině: pomůže)

23. *..demíček..* (z angl. demo, v češtině: ukázka)

39. *..achievementů..* (z angl. achievement, v češtině: úspěchů)

37. *..skriptované..* (z angl. script, v češtině: příkazové)

75. *..downloady..* (z angl. downloads, v češtině: ke stažení)

⁵⁶ SVOBODOVÁ, Diana. Anglická a hybridní kompozita v současné češtině a jejich adaptace. *Naše řeč*. 1999, roč. 82, č. 3. S. 125.

⁵⁷ JELÍNKOVÁ, Petra. *Anglicismy v hudebních recenzích*. Brno, 2010. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/65354/fss_b_a2/2010_fin_bakalarska_prace_Petra_Jelinkova.pdf. S. 14.

2) Anglicismy, pro něž má čeština pouze částečné ekvivalenty

V tomto případě se jedná o výrazy, které sice české synonymum mají, ale jejich význam se s ním překrývá jen částečně nebo nedokonale. Pro uživatele je proto vhodnější a výhodnější použít výraz, který obsahuje cizojazyčný základ.

Výskyt v analyzovaných textech

- 24. ..odinstalaci.. (z angl. instal, v češtině: uvedení do provozu)
- 22. ..instalátor.. (z angl. installer, v češtině: instalační program)
- 33. ..textura..(z angl. texture, v češtině: vnitřní uspořádání vzhledu předmětu)
- 37. ..skriptované.. (z angl. script, v češtině: příkaz dle scénáře)
- 41. ..simíci..simíka.. (z angl. sims – podle názvu hry The Sims)
 ..reinstalaci.. (z angl. reinstall, v češtině: znovuuvedení do provozu)
- 52. ..nacheatované.. (z angl. cheat, v češtině: s použitím herních kódů)

3) Anglicismy, pro něž neexistuje vhodný ekvivalent

Jak uvádí P. Jelínková⁵⁸: „zde se použití anglicismu nelze vyhnout, protože česky by daný pojem bylo možné vyjádřit jen komplikovaným opisem či definicí“.

- 61. ..nespamuj.. (v češtině: nešifrování nevyžádaná data, informace)

Pozn.: Při užití v počítačové terminologii se (i pro úsporu vyjádření) používá vždy označení „spam“.

⁵⁸ JELÍNKOVÁ, P., pozn. 57, s. 14.

5.2.4 Anglicismy ve jménech a názvech

Při vyhledávání anglicismů v diskusních fórech počítačových her nacházíme tato slova nejen v příspěvcích uživatelů, ale také v jejich přezdívkách (nicích). Zpravidla se jedná opět o složené výrazy, snahou uživatelů je zajistit si přezdívkou anonymitu. Jednotliví uživatelé jsou pod svými přezdívkami známi mezi ostatními a jsou těmito nicky ostatními i oslovováni:

- | | |
|---------------------|----------------|
| 1. Tdjohn | 32. inexplicit |
| 7. USER47 | 42. Loverdag |
| 10. _DAVE_ | 55. Twwiggy |
| 18. Peter S. Kenedy | 79. Tess2151 |
| 29. PC | |

Velmi často se v příspěvcích v diskusních fórech počítačových her setkáváme s názvy tvořenými spojováním zkratek, slov nebo jejich částí, číslic, příj. i jiných znaků v jeden celek. Tato jména se do češtiny jako hotová přejímají v původní grafické podobě. Výrazná odlišnost těchto slov je dána tím, že slouží jako vlastní názvy (zejm. licenčně chráněná jména výrobků a firem), které mají upoutat a přesvědčit. Uživatelé si díky tomu snadno vybaví původní výrobek či program. Mnohé tyto názvy mívají i symbolickou platnost – v různé míře naznačují např. vlastnosti výrobků, jejich verze, výrobce apod.⁵⁹

Výskyt v analyzovaných textech

S hojnějším užitím názvů výrobků, programů a vybavení jsme se setkali u hráčů hry Mafia 2, kteří ve svých příspěvcích často řešili technické vlastnosti hry i své vlastní vybavení počítače. U hráčů hry The Sims 3 jsme se setkali pouze se zkratkami hry a výrobce, nikoli s technickou podporou hry.

⁵⁹ BOZDĚCHOVÁ, I., pozn. 26, s. 109.

Názvy tvořené pomocí zkratk:

GMA (Graphics Media Accelerator), PS3 (PlayStation 3), AC2 (Asheron's Call 2), AF (Anisotropic filtering), GPU (graphics processing unit), CPU (central processing unit), DLC (Downloadable content), TS2 (The Sims 2), TS3 (The Sims 3), EA (Electronic arts)

Název výrobku včetně označení verze: quadcore q8200, GTX260

Názvy výrobků: PhysX, Apex X

5.3 Uplatnění expresivity

Příruční mluvnice češtiny⁶⁰ uvádí k expresivnímu příznaku toto: „*expresivní slovo se odlišuje od slova neutrálního tím, že vedle pojmového významu obsahuje i pragmatickou významovou složku vyjadřující citový a volní vztah mluvčího k sdělované skutečnosti*“.

Expresivně zabarvená slova se diferencují především podle kladného a záporného hodnotícího příznaku. Proto si při analyzování expresivity ve vybraných textech zvolíme následující rozdělení⁶¹:

Slova s kladným citovým příznakem (často v deminutivní formě):

- familiární slova
- hypokoristika
- dětská slova
- eufemismy (meliorativa)

Slova se záporným citovým příznakem:

- pejorativa (hanlivá slova)
- zhrubělá slova a vulgarismy
- dysfemismy
- augmentativa (zveličelá slova)

⁶⁰ GREPL, M., pozn. 32, s. 95.

⁶¹ GREPL, M., pozn. 32, s. 95.

Uplatnění expresivity dále spatřujeme v kakofemismech, hyperbolách a v hodnotících výrazech, proto i tato příznaková slova s kladným i záporným příznakem zařadíme do kapitoly o expresivitě.

5.3.1 Expresivita v diskusních fórech o počítačových hrách

Hráči se v diskusních fórech chovají jako v prostředí přátel a lidí se stejnými zájmy i problémy. Tomu odpovídá i užití expresivních pojmenování, jimiž chtějí hráči vyjádřit svá subjektivní hodnocení a postoje.

Při vyhledávání expresivity v příspěvcích v diskusních fórech počítačových her se zaměříme na expresivní příznaky kladné a záporné dle dělení viz výše.

Familiární slova, hypokoristika a dětská slova nebyla v analyzovaných textech přítomna.

5.3.1.1 Kladné expresivní příznaky

Kladné expresivní příznaky můžeme u jednotlivých výrazů určit zejména na základě kontextu (viz Příloha A-C).

Eufemismy

Příruční mluvnice češtiny⁶² definuje eufemismy (meliorativa) jako „*zjemňující slova, která nahrazují primární pojmenování nějaké nepříjemné, společensky nevhodné skutečnosti a snaží se její nepříjemnost zastřít*“.

Eufemismy v analyzovaných textech

Díky souvislostem v jednotlivých příspěvcích je možno zpozorovat v diskusních fórech i eufemismy. V našem případě jich ve vybraném vzorku není mnoho, objevují se spíše výjimečně:

9. ..já se picnu.. (ve smyslu: já se zblázním, zastřelím)

38. ..postavené na hlavu.. (ve smyslu: to je nesmysl)

⁶² GREPL, M., pozn. 32, s. 95.

5.3.1.2 Záporné expresivní příznaky

V příspěvcích uživatelů (hráčů) jsme zaznamenali více expresivních příznaků záporných než kladných. Vzhledem k užívání hrubých výrazů a vulgarismů se dá předpokládat, že se hráči chtějí bez zábran a upřímně vyjádřit ke hře, nechtějí ostatním lhát či se neubrání citovému zaujetí pro věc. Využívají proto takové výrazy, které by použili i v běžné mluvené neformální řeči.

Pro lepší porozumění vybraným výrazům je vždy za výrazem uvedeno slovo bezpříznakové, které pravděpodobně (na základě kontextu) odpovídá výrazu s příznakem.

Pejorativa

Slovník spisovného jazyka českého⁶³ vysvětluje pejorativa jako „*slova (výrazy) významu zhoršujícího, hanlivého*”.

Pejorativa v analyzovaných textech:

Mnoho příspěvků obsahovalo výrazy, které díky kontextu můžeme označit jako hanlivé až urážlivé a z hlediska expresivity lze říci, že byly použity s negativním emočním příznakem:

- 7. ..i to byl celkem opruz.. / nuda
- 12. ..jinak je to humus.. / nechutné
- 19. ..kdysi dema perfektně zasírala.. / znečist'ovala
- 20. ..jediné co mě trochu otravuje.. / ruší
- 21. ..ono to po sobě nechá všelijaký binec.. /nepořádek
- 22. ..demo za nechá haraburdí.. / nepořádek
- 29. ..hrozně to žere výkon.. / ubírá
- 32. ..negři jsou tam fakt jak pěst na oko.. / černoši
- ..vezmu autobus a začnu dělat bordeļ.. / nepořádek

⁶³ *Slovník spisovného jazyka českého. Díl II N-Q*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství československé akademie věd, s. 547.

- ..je to hnus jak prase.. / nelíbí se mi
 ..všechno 20 m od toho člověka je rozmázlý jak sviň.. / velmi rozmazaný obraz
34. ..jediné co mě fakt štve.. / trápí
39. ..ty ku**y z USA to pěkně posr*ali.. /vulgarismy
40. ..ano mrmlal bych.. / nadával bych
51. ..simík, který mě baví, nemaká.. / nepracuje
67. ..želvičky, mývalové a podobná havěť.. / zvířata
69. ..je to docela kongo.. / divočina

Slova zhrubělá a vulgární

Vulgarismus je ve Slovníku spisovného jazyka českého⁶⁴ definován jako: „*hrubý, obhroublý výraz, vulgární, nespisovné slovo užívané ve spisovném jazyce*“. Slova zhrubělá a vulgární jsou velmi silně emotivně motivována, zpravidla mají zápornou konotaci.

Vulgarismy v analyzovaných textech:

Vulgární a zhrubělé výrazy používá ve svých příspěvcích spíše menší množství uživatelů. Rozhodně neplatí to, že v každém příspěvku je obsažen vulgární výraz. Pravdou ale je, že v rámci „zapálení“ a zainteresování do hry si někteří uživatelé nedávají takový pozor na to, co píší – lépe řečeno – jak píší.

19. ..kdysi dema perfektně zasírala.. (neutrální výraz: znečišťovala)
29. ..hrozně to žere výkon.. (neutrální výraz: ubírá)
32. ..ovládání na klávesnici a myši je na prd.. (neutrální výraz: být na nic)
- ..negři jsou tam fakt jak pěst na oko.. (neutrální výraz: černoši)
- ..měl bych po ptákách.. (neutrální výraz: mít po legraci)
- ..vezmu autobus a začnu dělat bordel.. (neutrální výraz: nepořádek)

⁶⁴ *Slovník spisovného jazyka českého. Díl VII V-Y. 2. vyd. Praha: Academia, 1989, s. 186.*

39. ..ty ku**y z USA to pěkně posr*ali..(vulgarismy)
 44. ..jak mám sakra upíct ty sušenky.. (pocit nevole)
 67. ..želvičky, mývalové a podobná havěť.. (neutrální výraz: zvířata)

Ke skupině vulgarismů a hrubých výrazů lze zahrnout i **dysfemismy** (výrazy zveličující nepříjemné i neutrální skutečnosti) a **augmentativa** (slova zveličelá), protože shledáváme užití výše uvedených vulgarismů za přehnané a nadsazené.

5.3.1.3 *Kakofemismy*

Jako kakofemismy jsou v češtině – řeči a jazyce⁶⁵ označována „*slova záporného významu použitá o skutečnosti pociťované mluvčím jako pozitivní*“.

Kakofemismy v analyzovaných textech:

Protože autoři příspěvků píšou do diskusních fór tak, jak by se vyjadřovali při osobním setkání s přáteli, mnohdy užití slova nebo slovní spojení v záporném významu, ačkoli vnímají situaci jako pozitivní. Užití kakofemismů v diskusních fórech je spíše výjimečné, nelze jej pokládat za charakteristický rys diskusních fór zaměřených na počítačové hry.

42. ..co mi z té opičky vyroste.. (myšleno kladně: z dítěte)

Pozn.: Říci o dítěti, že je opička, neznamena obvykle kladné označení.

5.3.1.4 *Hyperboly*

Čeština – řeč a jazyk⁶⁶ rozumí hyperbolou „*nadnesené, nadsazené, přehnané označení skutečnosti*“.

⁶⁵ ČECHOVÁ, M., pozn. 7, s. 63.

⁶⁶ ČECHOVÁ, M., pozn. 7, s. 64.

Hyperboly v analyzovaných textech:

Nadnesené až přehnané označení skutečnosti je v internetovém prostředí velmi běžné. Autoři tak chtějí nejen se zájmem vyjádřit svůj názor, ale zejména chtějí svůj písemný projev ozvláštnit, dodat mu na zajímavosti a čtivosti. A to jak v kladném, tak i v záporném významu sdělení. Jednotlivé hyperboly jsou samy o sobě srozumitelné, není třeba uvádět zde širší kontext.

Záporná hyperbola

2. ..nejblbější hra všech dob..hnus..
..je mi z vás zle chlapani..
7. ..celkem opruz..
9. ..já se picnu..
13. ..úplně fuk..
19. ..perfektně zasírala..
20. ..trochu otravuje..
35. ..strašně nudný..
36. ..strašná škoda..

Kladná hyperbola

29. ..naprosto v pohodě..
29. ..docela sranda..
34. ..bomba..
53. ..já mám takových zážitků tolik, že bych zvládla zahltit několik diskuzních témat..

5.3.1.1 *Deminutiva*

Expresivní příznak spatřujeme i u deminutiv, tedy slov zdrobnělých. Při jejich vyhledávání jsme se řídili slovotvornou stavbou slov (přítomností deminutivní přípony).

Deminutiva v analyzovaných textech

Slova použitá buď s úmyslem pojmenovat malé objekty, nebo (či zároveň) s citovým zabarvením na základě kontextu:

- 29. ..vlézt do malého ohýnku.. (základové slovo: oheň; jednotné číslo: ohýnek)
- 42. ..co mi z té opičky vyrostě.. (základové slovo: opice; jednotné číslo: opička)
- 67. ..běhaly želvičky, mývalové.. (základové slovo: želva; jednotné číslo: želvička)
- 69. ..po celém městečku se volně pohybuje.. (základové slovo: město; jednotné číslo: městečko)

Deminutivní přípony -ičko, -inka, -ička, -ka v níže uvedených výrazech nevyjadřují zdrobnění, nýbrž citový vztah mluvčího k označené skutečnosti.

- 23. ..když už jste u těch demíček.. (základové slovo: demo; jednotné číslo: demíčko)
- 31. ..tak mám taky nějakou tu půlhodinku odehranou.. (základové slovo: půlhodina)
- 33. ..jede to v pohodičce.. (základové slovo: pohoda; jednotné číslo: pohodička)
- 41. ..až pak se do mimča postím.. (základové slovo: miminko; jednotné číslo: mimčo)
- 79. ..objevila se menší grafická chybka.. (základové slovo: chyba)

5.3.2 Vyjadřování hodnocení

Jedním z hlavních důvodů, proč hráči počítačových her přispívají do diskusních fór, je ten, že chtějí vyjádřit spokojenost nebo nespokojenost se samotnou hrou. Sdělují si své dojmy, zkušenosti i problémy, se kterými se v průběhu hraní hry setkali. A do těchto sdělení zahrnují (vědomě i nevědomě) hodnotící výrazy a slovní spojení.

Vzhledem k velkému množství vyhledaných hodnotících výrazů je pro přehlednost rozdělíme do kategorií: hodnocení kladná, záporná, neutrální. Konkrétní výrazy s příznakem hodnocení jsou podtrženy.

Hodnocení kladná

- 29. ..jede naprosto v pohodě..líbí se mi..moc pěkné..
- 31. ..spokojenost..auta vypadají super..promáčkliny vypadají dobře..hudba taky dobrá..
- 32. ..je to fakt paráda..ta hra je skvěle optimalizována..že to tak dobře půjde..
- 33. ..jede to v pohodičce..je to nádherná hra..
- 34. ..jsem velmi spokojen..vyborný dabing, super atmosféra a hratelnost..me se to ovlada v pohode..bomba..
- 35. ..na zpestření je to dobré..
- 36. ..super easter egg..
- 37. ..nemám co vytknout výborná..hra mě fakt bavila dost chytla..
- 44. ..sqělou práci..
- 57. ..to mě bavilo..

Hodnocení záporná

- 2. ..Fuuuuuj, hnus..nejblbější hra všech dob..
- 7. ..Mnoho povyku pro nic..
- 12. ..je to humus..
- 29. ..hrozne to žere výkon..Nesnáším pohled..
- 31. ..nelíbí se mi ta rozmazanost..

32. ..je to hnus jak prase..je rozmazly jak svin..ovládání na klávesnici a myši je na prd..ježdění děs..negři jsou tam fakt jak pěst na oko..
34. ..co me fakt stve..
35. ..příběh mi přišel strašně nudný..je to zbytečně strávený čas..jedno velké zklamání..DLC je podle mě nesmysl...
36. ..je strašná škoda..
37. ..vadí mi jen její délka, vadí mi to u příběhu, škoda délky, jinak mě štve..
38. ..nelíbil se mě..
43. ..na jaký filmy, to, proboha, ten překladatel koukal?..
46. ..taky vás štve..
57. ..mě osobně spíš chybí..
67. ..mi přijde dost divný..

Hodnocení neutrální

13. ..Je to dle mého úplně fuk..
31. ..cesky dabing není spatny.. s akci taky nemam problem..
35. ..je to nic moc..
37. ..nějak my nevadí..
39. ..mohlo to být daleko lepší..
47. ..moc srandy se s tím neužije..

5.4 Obrazné formulace

Někteří hráči počítačových her, vyjadřující se v diskusních fórech, mají tendenci k používání neobvyklých slovních spojení i originálních přirovnání. Tyto formulace slouží vedle přímých pojmenování k ozvláštňení, aktualizaci písemného projevu.

5.4.1 Metafory

Jak uvádí Čeština – řeč a jazyk⁶⁷, „*metaforou označujeme pojmenování, vzniklé přenesením pojmenování na základě vnější podobnosti denotátů*”.

Metafory v analyzovaných textech

Metafora se v analyzovaných textech objevila pouze zřídka, což ovšem neznamená, že by se ve všech internetových diskusích objevovala jen sporadicky. V našich textech se však objevila pouze tato:

22. ..haraburdí v PC.. (původně: staré, opotřebené věci, nábytek, nářadí..; význam přenesen na nepotřebné a staré soubory v počítači)

32. ..ovládání myši.. (původně: myš – zvíře; význam přenesen na počítačový komponent)

5.4.2 Frazémy

„*Frazém je ustálené vícekomponentové, často obrazné a expresivní celistvé pojmenování s omezenou kolokabilitou,*” definuje termín Čeština – řeč a jazyk⁶⁸.

Frazémy v analyzovaných textech

Ve vybraných textech byly uvedeny následující frazémy, které jsme pro naše potřeby rozdělili do dvou skupin:

- **Frazémy lexikalizované**

38. .. je to postavené na hlavu..

32. ..jak pěst na oko..

⁶⁷ ČECHOVÁ, M., pozn. 7, s. 64.

⁶⁸ ČECHOVÁ, M., pozn. 7, s. 66.

- **Frazémy aktualizované:**

28. ...nechci malovat čerta na koberec.. (původně: nemaluj čerta na zeď)
29. ..áno, soudružko a soudruzi Doupáci.. (aluze na oslovení používané za komunistického režimu)
40. ..plnohodnotný nářez, který by ve mně kvetl ještě dlouho..
..plivance do velkého rybníka.. (původně: kapka v moři)
53. ..na které by byl krátký i Plzák s Cimickým dohromady.. (odkaz na dva známé české psychiatry)

Setkáváme se i s frazémy, které vznikly „*transformací frazému výchozího*“⁶⁹:

- 40 ..plivance do velkého rybníka.. (výchozí frazém: kapka v moři)
28. ...nechci malovat čerta na koberec.. (výchozí frazém: nemaluj čerta na zeď)

5.5 Míra výskytu nespisovných jazykových prostředků

V příspěvcích diskusních fór na internetu (všeobecně) „*se prosazuje neformální způsob vyjadřování, charakterizovaný přítomností jazykových, především lexikálních prostředků, jež se primárně uplatňují v každodenní mluvené komunikaci, prvků (obecně) slangových a typických pro řeč mládeže. Zdůrazněná nenucenost formulací posiluje efekt vzájemné sounáležitosti a poukazuje na důvěrný vztah účastníků komunikace*“⁷⁰.

Odchylky od spisovné normy (včetně pravopisných i gramatických chyb) nalezneme ve velkém množství příspěvků. Je to dáno výše zmíněným pocitem sounáležitosti všech účastníků a také dojmem účastníků, že se jedná o písemnou komunikaci neformální, soukromou (maximálně pro určitý okruh lidí), ve které neplatí striktní pravidla spisovné češtiny. Účastníci diskuse na internetu si připadají jako účastníci mluvené formy konverzace, „*neboť ta není spjata s pocitem odpovědnosti za dodržování spisovné normy*“⁷¹. O mluvenosti a

⁶⁹ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 179.

⁷⁰ MAREŠ P., pozn. 43, s. 60.

⁷¹ GREPL, M., pozn. 32, s. 726.

psanosti komunikátu jsme se zmiňovali u stylových faktorů (viz Kapitola 3.1.1).

Jazykové prostředky spisovné a nespisovné se neustále proměňují, je pro ně příznačná dynamika. Tvary původně nespisovné mohou být za krátkou dobu kodifikovány jako spisovné.⁷²

Změna „*nastává i mezi profesní, eventuelně slangovou mluvou a odborným spisovným vyjadřováním, dokonce i do odborné terminologie proniká původní profesní a slangové výrazivo (myš = zařízení počítače sloužící k posunu kurzoru; e-mailovat = používat elektronickou poštu a další)*“⁷³.

„*Nespisovná čeština je diferencována územně a sociálně,*“ uvádí Současná stylistika⁷⁴. Územní diferenciaci při rozboru příspěvků v diskusních fórech počítačových her nezohledňujeme, třebaže autoři příspěvků pochází z různých regionů České republiky (občas na české diskusní fórum zavítají i Slováci a další cizinci). Sociální diferenciaci, do které zahrnujeme slang, profesní mluvu a argot, jsme se věnovali výše (viz Kapitola 4).

⁷² ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 23.

⁷³ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 24.

⁷⁴ ČECHOVÁ, M., pozn. 6, s. 24.

5.6 Způsoby navazování kontaktu mezi účastníky

Hlavním důvodem, proč lidé vyhledávají specifická diskusní fóra a přidávají své příspěvky a reakce, je ten, že mají potřebu vyjádřit se, hledají radu od profesionálů v daných oborech či sami chtějí pomoci druhým a zapojit se do rozhovoru na společné téma.

Jak jsme již poznamenali, prostředí diskusního fóra je založeno na reakcích diskutujících. Ti spolu komunikují, reagují jeden na druhého či si oponují. Aby byla umožněna jistá přehlednost a snazší pohyb v textu, orientují se uživatelé podle osobních přezdívek. Přezdívky ostatních uživatelů používají diskutující v případě, že chtějí zareagovat na něco, co daný uživatel již napsal.

Naším cílem je zjistit, jak účastníci diskusních fór navazují kontakt – jak se vzájemně oslovují, jak zahajují rozhovor a zda jej i nějakým způsobem ukončují.

5.6.1 Reakce na konkrétní příspěvky

Ve vybraných vzorcích bylo zaznamenáno více způsobů, jak na sebe účastníci vzájemně reagují. Vždy záleží na konkrétním uživateli, jaký způsob reakce si vybere.

1) Bez oslovení – velmi častým způsobem je reakce bez oslovení. Tento způsob je založen na přidání nového příspěvku do diskusního fóra, který odpovídá na příspěvek (zpravidla) poslední v pořadí. Jedná se o diskusi, ve které na sebe jednotliví aktéři bezprostředně reagují, aniž by používali přezdívky ostatních.

Např.: 9. Sasakr – Takže tím pádem je to jasný. Nejdou vypnout stíny.
Já se picnu.

10. _DAVE_ - Proč je problém nemožnosti vypnutí stínů??

2) Oslovení přezdívkou – Příspěvky v diskusních fórech, které jsou adresovány konkrétnímu uživateli, bývají uvozeny jeho přezdívkou v nominativu.

V následujícím příkladu uživatel _DAVE_ odpovídá uživateli s přezdívkou Sasakr:

12. _DAVE_

Sasakr – Bez stínů se dá hrát tak strategie, jinak je to humus.

3) Reakce na příspěvek – Uživatelsky oblíbená je rovněž reakce na příspěvek. Je uskutečňována díky jedné z funkcí diskusního fóra – uživatel použije odkaz: **Reagovat na příspěvek**, což způsobí zkopírování příspěvku, na který chceme reagovat, naše reakce se poté vloží na fórum včetně té původní, na niž odpovídáme.

Např.: 28. Mirdasl

Sasakr píše: Netahám nic, doufám, že ten Revo Un. toho většinu zachytí sám.

Nechci malovat čerta na koberec, mrkni tam..na něco co už nemáš..

4) Hromadná reakce – Pokud chce uživatel reagovat hromadně, nebo pokud chce přidat do již diskutujícího fóra nový příspěvek, využije funkci hromadného oslovení všech účastníků.

Např.: 7. USER47 – Hele, a vy jste někdo tu nadzemku fakt využíval?

23. Mirdasl – Chlapci, když už jste u těch demíček.

Jako hromadnou reakcí chápeme i všeobecný **pozdraz** (který jsme zaznamenali pouze v diskusním fóru hry The Sims 3 viz Příloha C).

Např.: 48. Utyinka – ahoj, jsem tu nová..

51. Bibianne – Ahoj vespolek..

- 54. Siminka012 – Ahoj lidi..
- 65. Twwiggy – Taký zdravím..
- 66. kasule – Ahoj..
- 70. LoliseQ – Zdravím..

5) Oslovení pozdravem a přezdívkou – Někteří uživatelé se v diskusním fóru „nepotkávají“ poprvé, proto použijí při navázání kontaktu nejen přezdívkou adresáta, ale zároveň jej i pozdraví.

- Např.: 51. Bibianne – ahoj Loverdag
52. Loverdag – Ahoj Bibi!

5.6.2 Ukončení rozhovoru

V případě, že uživatelé diskusních fór chtějí přestat s ostatními komunikovat, jednoduše přestanou reagovat a přidávat své příspěvky. V sebraném vzorku jsme se nesečkali s žádným pozdravem na rozloučenou, což ale neznámá, že by se v diskusních fórech loučení nevyskytovalo.

5.7 Význačné rysy jazyka v internetových diskusích o PC hrách

Kapitola věnovaná analýze vybraných příspěvků (Kapitola 5) byla založena na zkoumání význačných rysů jazyka v internetových diskusích o počítačových hrách. Všechna výše uvedená hlediska lze pokládat za typická pro prostředí diskusních fór, speciálně pro diskusní fóra počítačových her.

Rádi bychom k výše uvedeným a analyzovaným význačným jazykovým rysům připojili i takové, které jsou charakteristické pro celé prostředí internetu, diskusní fóra počítačových her nevyjímaje.

5.7.1 Vynechávání diakritiky

Komunikace se na internetu řídí stejnými gramatickými a obdobnými stylistickými pravidly, které jsou typické pro psané komunikáty. Přesto se velice často můžeme setkat s textem, ve kterém jsou vynechána diakritická znaménka. Na některé z nás může takový text působit rušivě, běžně ale na tento fakt nereagujeme a necháme autora, aby psal takovým stylem, jaký mu vyhovuje.

Vynechání diakritiky může být zapříčiněno buď nezáměrně, a to technickým omezením zařízení, na kterém byl text napsán (klávesnice bez české diakritiky), nebo záměrně. Uživatel může být líný vyhledávat na klávesnici písmenka s diakritikou, a tak volí cestu snazší a píše vše bez ní. Nebo si uživatel jen zvykl diakritiku nepoužívat (možná proto, že se např. v SMS zprávách zpravidla diakritika neužívá vůbec).⁷⁵ Diakritiku vynechávají zpravidla také cizinci.

S vynecháváním diakritiky se setkáváme nejen v diskusních fórech, ale i v osobní konverzaci (emaily, SMS zprávy), ať už ve formální nebo neformální.

Na vzorovém příspěvku 34. (viz níže) vidíme příspěvek bez použití diakritiky. Text je zřejmý, chybějící diakritika neubírá textu na srozumitelnosti. Za povšimnutí stojí i to, že autor nepoužívá na konci odstavce tečku za větou.

34. Peter S. Kenedy

Takze mafii hraju na PS3 a jsem velmi spokojen...vyborny dabing, super atmosfera a hratelnost...me se to ovlada v pohode

Jedine co me fakt stve ze ikdyz hru delali cesi tak cesti zakaznici nejvice ostrouhali...na pc neni limitovka, Konzolova limitovka je bez cestiny a PS3 verze nema DLC kvuli toho ze tam asi nedali cestinu...bomba

⁷⁵ HLADKÁ, Zdeňka. Pravopis v současné korespondenci mladých lidí (na materiálu tradičních dopisů, e-mailů a SMS). *Naše řeč*. 2006, roč. 89, č. 2, S. 73-89.

5.7.2 Jazyková hra

Hra s jazykem je dalším z výrazných rysů, které se při vyjadřování na internetu používají. Cílem jazykové hry je ozvláštňení textu a zaujetí ostatních. Podle E. Jandové⁷⁶ „*ve snaze vzbudit pozornost ostatních komunikantů užívají někteří z nich různé pokusy o jazykovou hru, jako jsou např. akronyma kombinující písmena a číslovky a další*“. Jazyková hravost je motivována funkcí estetickou, autoři vědomě používají takové prostředky, kterými upoutají ostatní a upozorní na sebe. Zároveň je jazyková hra aplikována proto, že se jedná o moderní prvek, hojně užívaný zejména teenagery.

Jazyková hra v analyzovaných textech

Graficky upravená česká slova či zkrácené a prodloužené formy anglických výrazů mohou být považovány za jazykovou hru s cílem ozvláštňit vlastní projev:

26..hũũũ kérrs..(z angl. who cares – koho to zajímá)

44..sqělou.. (skvělou - záměna q/k)

..plsky.. (zkráceno z angl. pleas – prosím)

..nwm.. (nevím – zkrácení a záměna q/v)

Snaha ozvláštňit projev se velmi často projevuje i zmnožením grafémů:

2. SCobra – Fuuuuuj..

26. _DAVE_ - ..hũũũ kérrs??..

5.7.3 Emotikony

Jak uvádí E. Jandová⁷⁷, „*v mluvené komunikaci doprovázejí verbální sdělení prostředky realizované jak ve zvukovém kanálu, tak i v kanálu vizuálním. Ty mohou mít pro celkový smysl promluvy zásadní význam. Ve zvukovém kanálu se uplatňují prozodické prostředky jako intonace, důraz, tempo řeči či barva hlasu*

⁷⁶ JANDOVÁ, Eva. *Čeština na www chatu*. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006. ISBN 80-736-8253-2. S. 147.

⁷⁷ JANDOVÁ, E., pozn. 76, s. 36.

a další. Vizualní kanál je zapojen v komunikaci tváří v tvář tak, že účastníci komunikace na sebe vidí, mohou tedy vzájemně sledovat gesta, mimiku, postoj či pohyby těla partnera“. V komunikaci na diskusním fóru zvukový kanál není zapojen vůbec, vizuální kanál slouží pouze k percepci psaného textu. Aby komunikace v prostředí internetu nebyla ochuzena o zvukový kanál, existují prostředky, jimiž jej lze nahradit či alespoň doplnit.

Emotikony mají za úkol kompenzovat prostředky, které jsou při běžné komunikaci „tváří v tvář“ přítomny. Výraz **emotikon** pochází z angl. emoticons – emotional icons = emocionální obrázky. Setkáváme se i s označení „smajlíci“.

Zajímavé je, že „emotikony nejsou vynálezem chatu, jejich historie sahá až na konec 19. stol. Chat a jiné formy elektronické komunikace, jako je email nebo krátké textové zprávy, však mají největší podíl na jejich rozšíření“⁷⁸.

Rozlišit můžeme dva druhy emotikonů. Prvním jsou emotikony textové, jenž jsou tvořeny postupným psaním znaků, druhým jsou emotikony kreslené (animované), které přispívatelé vybírají z předem utvořené nabídky v diskusním fóru či na chatu.

Emotikony v analyzovaných textech

Vzhledem k tomu, že vybrané příspěvky byly zkopírovány z diskusních fór pouze v textové, nikoli v grafické podobě, zaměříme se pouze na tento druh emotikonů.

Statisticky nejpoužívanější byl emotikon, který označuje úsměv, radost. Setkali jsme se s ním ve více podobách, jejich význam je však totožný, záleží pouze na uživateli, jakou variantu úsměvu si vybere:

:-) :-D :) ;-) =)

⁷⁸ JANDOVÁ, E., pozn. 76, s. 38.

Emotikony vyjadřující smutek (nevoli) se v námi vybraných textech neobjevují, setkali jsme se pouze s jedním případem, a sice s tímto: :-/ .

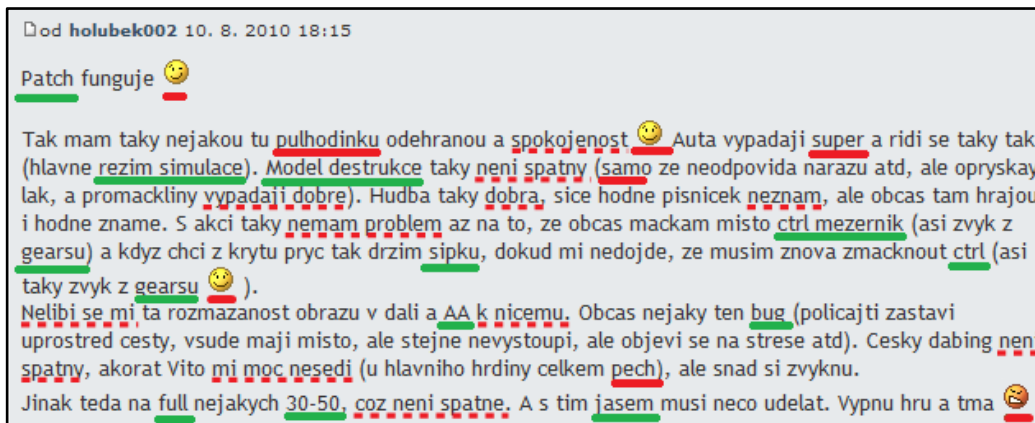
Nelze říci, že by se jednalo o typický výraz pro smutek, ten vypadá takto: :-(
(

Emotikony se staly velmi oblíbenou součástí vyjadřování na internetu, což zapříčinilo i jejich transfer do sféry běžně psaných textů. Emotikony se tak objevují v tištěných periodících, v knižních publikacích i v soukromé korespondenci.

5.8 Shrnutí

Cílem této kapitoly bylo analyzovat vybrané texty z předem určených hledisek. Na základě této analýzy jsme zjistili, jaké význačné jazykové rysy jsou užívány v internetových diskusích o počítačových hrách. Potvrdilo se nám, že užívaný jazyk je stylově velmi heterogenní – zároveň se uplatňují prvky stylu prostěsdělovacího a odborného.

Mezi prvky **stylu prostěsdělovacího** počítáme velkou míru expresivity, užití hovorové češtiny a doplnění textu o emotikony. **Styl odborný** je v promluvách zastoupen zejména anglicismy a odbornou počítačovou terminologií a počítačovým slangem. Prolnutí prvků dvou výše uvedených funkčních stylů demonstrujeme na následující ukázce (Obrázek 3), červeně jsme vyznačili prvky prostěsdělovacího a zeleně znaky odborného stylu. Tam, kde autor používá subjektivní soudy a hodnocení, je použita červená přerušovaná linka. Pověsimně si zároveň i toho, že je vybraný příspěvek napsaný bez diakritických znamének, mezi prvním řádkem a dalším textem je mezera (autor má možnost svůj text rozčlenit).



Obrázek 3⁷⁹ Prolnutí dvou funkčních stylů

⁷⁹Obrázek převzat z:

<http://forum.doupe.zive.cz/viewtopic.php?f=505&t=500727&st=0&sk=t&sd=a&hilit=zlaty+AC2&start=735>

6 Závěr

Tato diplomová práce se zabývala charakteristickými rysy jazyka užívaného v českých internetových diskusích zaměřených na počítačové hry. Hlavním cílem bylo zjistit, kterými stylovými faktory je ovlivněn styl diskusních fór se zaměřením na počítačové hry a tyto faktory prakticky dokázat. Již při vymezení stylu a stylových faktorů bylo upozorňováno na shodné znaky stylu diskusních fór počítačových her s funkčními styly, konkrétně se stylem prostědělovacím a stylem odborným. Abychom tuto souvislost mohli prokázat, vybrali jsme 80 náhodných příspěvků z internetových diskusí, které se týkaly dvou oblíbených počítačových her: Mafie 2 a The Sims 3.

Tyto texty byly analyzovány z předem stanovených hledisek - za velmi podstatný lze považovat výskyt terminologických a slangových pojmenování a podíl anglicismů. Značný důraz je v práci kladen i na vyhledání expresivních a hodnotících výrazů, zjišťována byla míra výskytu obrazných formulací. K diskusním fórům neodmyslitelně patří i navazování kontaktu mezi účastníky diskusí a užívání emotikonů, což jsme v práci rovněž zohlednili.

Došli jsme k následujícímu závěru: styl diskusních fór zaměřených na počítačové hry je zformován kombinací rysů dvou funkčních stylů – prostědělovacího a odborného.

Prostědělovací funkční styl se ve stylu diskusních fór projevuje primární snahou účastníků dorozumět se mezi sebou, a to za použití psaného komunikátu s rysy komunikátu mluveného – častá je velká míra expresivity ve vyjádření, příspěvky jsou zpravidla bezprostřední, nepřipravené. Neformálnost projevu shledáváme i ve výskytu jazykové hry a v používání emotikonů.

Odborný funkční styl je ve stylu diskusních fór zaměřených na počítačové hry zastoupen zejména v užívání specifických terminologických a slangových pojmenování a v hojném užívání anglicismů. Diskusní fóra mohou plnit funkci specializované poradny, hráči se z nich mohou dozvědět mnohé odborné informace ze sféry počítačů a počítačových her.

V Kapitole 5.8 jsme na vzorové ukázce z diskusního fóra prokázali, že se naše hypotéza potvrzuje – čili že se v příspěvcích vedle sebe objevují rysy obou výše zmíněných funkčních stylů. Dohromady tak utváří velmi heterogenní styl internetových diskusí zaměřených na počítačové hry.

Vzhledem k velké míře popularity počítačových her a internetu lze předpokládat i do budoucna, že se onen specifický styl bude nadále používat a díky neustálému rozvoji výpočetní techniky a informačně-komunikačních technologií i rychle vyvíjet a inovovat.

Seznam použité literatury

Akademický slovník cizích slov I.díl A-K. 1. vyd. Praha: Academia, 1995. ISBN 80-200-0523-4. S. 445.

BOZDĚCHOVÁ, Ivana. Jazyk počítačů . In: DANEŠ, František. *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1997, s. 105-113. ISBN 80-200-0617-6.

ČECHOVÁ, Marie a kol. *Čeština – řeč a jazyk*. 2. vyd. Praha : ISV, 2000. 407 s. ISBN 80-85866-57-9.

ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. *Současná stylistika*. Vyd. 1. Praha: Lidové noviny, 2008, 381 s. ISBN 978-807-1069-614.

ČERNÁ, Michaela. Počítačový slang. In: Sýkora, V. a Jančařík, A., ed. *Studentská vědecká konference 2004*. Praha: Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 2004, s. 322–330. ISBN 80-7290-183-4.

GREPL, Miroslav. *Příruční mluvnice češtiny*. Vyd 2., opr. Editor Petr Karlík, Marek Nekula, Zdenka Rusínová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008, 799 s. ISBN 978-807-1069-805.

HAUSENBLAS, Karel. Učební styl v soustavě stylů funkčních. *Naše řeč*. 1972, roč. 52, 2-3, s. 150-159.

HAVRÁNEK, Bohuslav. *Stručná mluvnice česká*. 13. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1977, s. 216.

HAVRÁNEK, B.: Úkoly spisovného jazyka a jeho kultura. In: Havránek, B. a Mathesius, V. (eds.), *Spisovná čeština a jazyková kultura*. Praha, Borový 1932, s. 32-84.

HLADKÁ, Zdeňka. Pravopis v současné korespondenci mladých lidí (na materiálu tradičních dopisů, e-mailů a SMS). *Naše řeč*. 2006, roč. 89, č. 2, s. 73-89.

CHÝLOVÁ, Helena, MÁLKOVÁ Jitka. Čeština kolem internetu. *Čeština doma a ve světě*. Praha: Filozofická fakulta UK v Praze, 2006, XIV, 1-4, s. 59-63.

JANDOVÁ, Eva. *Čeština na www chatu*. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006, 262 s. ISBN 80-736-8253-2.

MAREŠ, Petr. Já a ty v recenzích počítačových her. In: *Ty, já a oni v jazyce a v literatuře: sborník z mezinárodní konference pořádané katedrou bohemistiky PF UJEP v Ústí nad Labem ve dnech 2.-4. září 2008*. Vyd. 1. Ústí nad Labem: Univerzita J.E. Purkyně v Ústí nad Labem, 2009. DOI: 978-80-7414-131-7.

Slovník spisovného jazyka českého. Díl II N-Q. 1. vyd. Praha: Nakladatelství československé akademie věd, 1964, 1191 s.

Slovník spisovného jazyka českého. Díl V R-S. 2. vyd. Praha: Academia, 1989, 654 s.

Slovník spisovného jazyka českého. Díl VII V-Y. 2. vyd. Praha: Academia, 1989, 441 s.

SVOBODOVÁ, Diana. Anglická a hybridní kompozita v současné češtině a jejich adaptace. *Naše řeč*. 1999, roč. 82, č. 3, s. 122-126.

SVOBODOVÁ, Diana. *Internacionalizace současné české slovní zásoby*. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Pedagogická fakulta, 2007, 141 s. Spisy Ostravské Univerzity, 127/2007. ISBN 978-807-3683-085.

Internetové zdroje:

Google. [online]. [cit. 2013-04-08]. Dostupné z: <https://www.google.cz/search?q=diskuze+pc+hry>

Heureka. *Nejoblíbenější produkty sekce Hry pro PC* [online]. [cit. 2013-03-11]. Dostupné z: <http://hry-pro-pc.heureka.cz/top-produkty/>

JANATOVÁ, Lucie. *Souvislost mezi hraním počítačových her a agresí*. Brno, 2009. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/216382/ff_b/TextBC.txt. Bakalářská práce. Masarykova univerzita.

JELÍNKOVÁ, Petra. *Anglicismy v hudebních recenzích*. Brno, 2010. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/65354/fss_b_a2/2010_fin_bakalarska_prace_Petra_Jelinkova.pdf.

Zdroje obrázků

<http://forum.doupe.zive.cz/viewtopic.php?f=505&t=500727&st=0&sk=t&sd=a&hilit=zlaty+AC2&start=525>

<http://forum.doupe.zive.cz/viewtopic.php?f=505&t=500727&st=0&sk=t&sd=a&hilit=zlaty+AC2&start=735>

<http://forum.thesims3.com/jforum/posts/list/524424.page>

Seznam příloh

Příloha A - Vybrané diskusní příspěvky, týkající se akční hry Mafia II⁸⁰

Příloha B - Vybrané diskusní příspěvky, týkající se akční hry Mafia II⁸¹

Příloha C - Vybrané diskusní příspěvky, týkající se simulátorové hry The Sims 3⁸²

⁸⁰ Superforum.cz. *Mafia 2 - Doupe.cz* [online]. [cit. 2013-03-23]. Dostupné z: <http://forum.doupe.zive.cz/viewtopic.php?f=505&t=500727&st=0&sk=t&sd=a&hilit=zlaty+AC2>

⁸¹ Mafia forum. *Diskusní fórum hry Mafia 2* [online]. [cit. 2013-03-23]. Dostupné z: <http://www.mafiaforum.4fan.cz/>

⁸² The Sims 3 forum. *The Sims 3* [online]. [cit. 2013-03-23]. Dostupné z: <http://forum.thesims3.com/>

Příloha A

1. **tdjohn**

Tohle je zásadní problém a nechápu, že to někdo nechápe. Když to tam jezdí, tak to musí jít použít. V Mafii s tím problémem nebyl, tam vše fungovalo jak má.

2. **SCobra**

Ale vždyť to není pravda :-). Tam autobusy vůbec nebyly a nadzemka taky ne... Ale bylo tam letadlo a loď a taky se do nich nedalo nastoupit... Fuuuuj, hnus, nikdo by ji neměl hrát, protože je to nejblbější hra všech dob... Kdo to kdy viděl, aby se nedalo nastoupit do letadla...

Je mi z vás zle chlapi...

3. **Sasakr**

Nadzemka tam nebyla? :-D A nešlo do ní nastoupit? :-D :-D

4. **tdjohn**

Ty jsi nehrál Mafii? Tam se nadzemkou jezdilo pořád a ještě si se mohl procházet po vagónu. Autobusy tam nebyly, ale kdyby ano, tak bys v nich mohl jezdit také.

5. **Sasakr**

A navíc je pozoruhodné, že nejdou používat ani taxíky, přitom se již dávno mluvilo o tom, že se s nimi budeme moci svézt k misím.

6. **SCobra**

Hrál... Nepamatuju si, že bych někdy využil nadzemku natož abych se procházel ve vagónu...

7. **USER47**

Hele, a vy ste někdo tu nadzemku fakt využíval? Já tak teda jel jen v příběhový misi s Pauliem a i to byl celkem opruz...Připadá mi to jako mnoho povyku pro nic, a argument s "právem na nastoupení" je samozřejmě úplně mimo. Prostě je to tam jen jako kulisa, jako 90% věcí v tom městě. Tak jako nemůžete vlézt do každého baráku, tak prostě nebudete moct vlézt do autobusů, nevím, proč z toho děláte takovou vědu.

8. **SCobra**

Pokud jsi mafii dohrál, tak jsi minimálně v jedny misi nadzemkou jet musel:).

9. **Sasakr**

Takže tím pádem je to jasný. Nejdou vypnout stíny. Já se picnu.

10. **_DAVE_**

Proč je problém nemožnosti vypnutí stínů??

11. **Sasakr**

No právě stíny buď naplno nebo vůbec. Takový ty fleky vykreslující se metr přede mnou, kterým se říká "Shadows: Low", to tedy nechci.

12. **_DAVE_**

Sasakr - Bez stínů se dá hrát tak strategie, jinak je to humus.

Já nevím, není lepší prostě koupit raději obyč book s GMA a k tomu PC za deset tisíc na kterém si zahraješ 5x více? A nebo místo PC vzít X360 za 3500Kč...

13. Sasakr

DAVE píše: Já nevím, není lepší prostě koupit raději obyč book s GMA a k tomu PC za deset tisíc na kterém si zahraješ 5x více?

Ano, teď už to vím, ale za prvé mám ten notebook rok a půl, za druhé to je víceméně můj první PC. Až budu kupovat příště, budu moudřejší. A k těm stínům, u závodních her je to dle mého úplně fuk, jestli je flek jenom pod autem nebo sahá i kus vedle auta podle slunce. Stejně jsou stíny ve všech hrách mnohem výraznější, než jsou v reálu.

14. Sattero

Stín ti naopak pomáhá při odhadu vzdálenosti třeba vozidel, když už se bavíme o závodních hrách a ano, právě taková prkotina helpne. Tedy alespoň někomu, někdo si ani nevšimne, že před ním je nějaké auto a tomu už nepomůže ani ň :)

15. Sattero - No já radši demo na PS3... Dema na PC mi nesmí :)

16. Sasakr - Proč jako?

17. DAVE

Stejná otázka jako Sasakr

18. Peter S. Kenedy

PC demo ohlášeno taky na 10.8. tak vidíte já to říkal :-) schválně si zkusím pak i to PC jak by mi to jelo...ikdyž výsledek už znám předem...vůbec :-)

19. Sattero

Dneska už spíš z principu... Kdysi dema perfektně zasírala systém a po čase to bylo horší, než projíždět věčně zavirované stránky a otevírat pochybné rary :)

20. DAVE

Peter S. Kenedy - pojede ti to myslím v klidu, na nízké detaily.

Sattero - :) Bože demo je normální instalačka jako plná hra, nic speciálního tam není. Jediné co mě trochu otravuje jsou dema přes steam.

21. SCobra

Mám k demům stejný postoj jako Sattero... Kdyby se to aspoň pořádně odinstalovalo, ale ne, ono to po sobě nechá všelijaký binec...

22. Sattero

Mnohdy to naopak není normální instalačka jako v případě plné verze. Demo bývá upraveno a instalátor se dělá dosti lajdácky, takže po sobě demo zanechá haraburdí a často upravuje to, co vůbec není potřeba...

23. Mirdasl

Chlapci, když už jste u těch demíček*. Jak je to s balastem u steam dema. Udělá to stejnej binec tak jako normální instalátor? či to nemá rozdíl.

24. SCobra

Udělá to stejnej binec. Otázka je, jak má Steam ošetřenou odinstalaci...

25. Sasakr

Co že?! Jsou to právě dema, po kterých nikdy nezůstane ani soubor, ani nic v registrech! Odinstalovávám přes Revo Uninstaller a u dem mi to nikdy žádný zbytky nenajde, což se ovšem o plných verzích her a programů říct nedá.

26. DAVE

No i kdyby po demu něco zůstalo, tak co to může být??? "nastaveni.cfg" v adresáři hry a cesta někde v registru.. hůůů kérrs??

27. Sasakr

Netahám nic, doufám, že ten Revo Un. toho většinu zachytí sám.

28. mirdasl

Sasakr píše: Netahám nic, doufám, že ten Revo Un. toho většinu zachytí sám.

Nechci malovat čerta na koberec, mrkni tam..na něco co už nemáš..

29. PC

Tak jsem zjistil pár věcí. Na plné detaily to na mé konfiguraci jede naprosto v pohodě pouze se nesmí zapnout co ? Áno, soudružko a soudruzi Doupáci - Apex X. Tohle je určitě ta fičura kvůli které se hra dodělávala. Zas ale takové terno to není, prostě jen z oken vyletí víc střepů... a hrozně to žere výkon.

Přetaktování nemá na hru vůbec žádný vliv zásadnější vliv, trochu dokáže pomoci při apexu ale to je tak vše. Bez druhé nvidia karty ani apex nezkoušejte...

Absence vzdálenějšího pohled na vozidlo - chyba ! Nesnáším pohled kdy je kamera namáčknutá na víko kufru...

Hra má český dabing ale rádio je anglicky ? To je docela sranda...

Líbí se mi retro stylizace do padesátek... Moc pěkné.

Policisté jdou opět uplácet jako v minulém díle, lze nastavovat i omezovač.

Hlavní postava je bohužel opět velice snadno smrtelná. Stačí vlézt do malého ohýnku a jste po smrti, případně vás do bezživotí uvede i jedna rána z brokovky.

Tato konkrétní mise se v plné hře má odehrávat v zimě, ne v létě...

30. zdejaro

já mám divný poznatky z toho dema když normálně jedu po ulici hra se mi neseká ale jakmile začnu hrát misi tak se to seká a nepomůže ani dát nastavení na minimum... dále mi taky nejde nastavit čeština..

31. holubek002

Patch funguje ;-)

Tak mam taky nejakou tu pulhodinku odehranou a spokojenost :-). Auto vypadaji super a ridi se taky tak (hlavne rezim simulace). Model destrukce taky neni spatny (samo ze neodpovida narazu atd, ale opryskay lak, a promackliny vypadaji dobre). Hudba taky dobra, sice hodne pisnicek neznam, ale obcas tam hrajou i hodne zname. S akci taky nemam problem az na to, ze obcas mackam misto ctrl mezernik (asi zvyk z gearsu) a kdyz chci z krytu pryč tak drzim sipku, dokud mi nedojde, ze musim znova zmacknout ctrl (asi taky zvyk z gearsu :-)).

Nelibi se mi ta rozmazanost obrazu v dali a AA k nicemu. Obcas nejaký ten bug (policajti zastavi uprostred cesty, vsude maji misto, ale stejne nevystoupi, ale objevi se na strese atd). Cesky dabing neni spatny, akorat Vito mi moc nesedi (u hlavniho hrdiny celkem pech), ale snad si zvyknu.

Jinak teda na full nejakych 30-50, coz neni spatne. A s tim jase musi neco udelat. Vypnu hru a tma :-\

32. inexplicit

to nejsou max detaily hm? => protoze je to hnus jak prase..dít všechno 20 m od toho cloveka je rozmazly jak svin...a to nemluvim o tom jerabu vzadu + lampy + vegetaci, co vypada jak projeta pres gaussian blurzlaty AC2...

Tohle se jako nekdo opovazi vydat v roce 2010 ? :D pff a hratelnost :hm ?.. pokud tomu okolnimu kosteckovanemu rozmazanemu svetu neuverim, ze je "realny".. tak me nezajima :mrgreen:

Peter S. Kenedy - Vždyt se tam ani žádné detaily nedají nastavit ne? Tak proč mluvíte o detailech? Jde tam jen geometry level, shadow, ambient occlusion a PhysX...já mám stíny na low, physX i ambient vyplé a geometry na high, rozlišení 1280*720 a jede mi to většinou 30 FPS...na takové sestavě co mám já je to fakt paráda že to takhle jede...ta hra je skvěle optimalizována...vždyt ta moje grafika a procák jsou low end jako prase...to jsem fakt nečekal že to tak dobře půjde...akorát to ovládání na klávesnici a myši je na prd...střílení to jo ale ježdění děš

Sasakr - Jinak ty negři jsou tam fakt jak pěst na oko. O jednoho štrejchnu a desítky jich po mně jdou. A tak nějak mi přijde, že policajti vůbec nejsou připraveni na to, že vezmu autobus a začnu dělat bordel. To v Mafii 1 by udělali bariéru na silnici a měl bych asi po ptákách, tady mě prostě nezastaví.

33. xb0x

Tak smazim Mafii2.

Vse na max (AF jen 4x ne 16x) a jede to v pohodicce. Jen teda PhysX jsem v ovladacich nvidie nastavil aby pocitalo CPU (mam quadcore q8200) - ati uzivatele to tak maji standard. Protoze v demu teda physx pres GPU bylo nehratelne. Takhle to vypada stejne dobre ale nezere mi to ani 1 fps. Takze mam prumer nekde kolem 45FPS.

(grafiku mam GTX260).

Je to nadherna hra, ale obcas jim nekde nektera textura ulitla no.

ad PS3 verze - Sony koupilo DLC ktere pujde dat na vsecky verze, jen to asi nebude v cestine no..

Jinak i PS3/X360 verze vyzaduje aktivaci pres Internet... takze kdyz se to vezme kolem a kolem, PCckari volbu maji (-) konzolisti ne (no mozna na x360 a az se rozjede ten ps3 jailbreak tak i na ps3)

34. Peter S. Kenedy

Takze mafii hraju na PS3 a jsem velmi spokojen...vyborny dabing, super atmosfera a hratelnost...me se to ovlada v pohode

Jedine co me fakt stve ze ikdyz hru delali cesi tak cesti zakaznici nejvice ostrouhali...na pc neni limitovka, Konzolova limitovka je bez cestiny a PS3 verze nema DLC kvuli toho ze tam asi nedali cestinu...bomba

Příloha B

Vybrané diskusní příspěvky, týkající se akční hry Mafia II.

35. kefir

Tak jsem hru dohrál za 11,5 hodiny. Herní dobu bych překonal, ale příběh mi přišel strašně nudný. Všechny ty odklady a ta doba a vývojáři to vložili snad jenom do te grafiky. Vubec nevidím duvod hrat to znovu. Už od poloviny jsem si říkal, jestli to má vůbec cenu dohrávat až do konce. Dohrál jsem to, a asi je to zbytečně strávený čas. Na to, jak moc se o tom muvilo je to nic moc. Polovinu herní doby jsem strávil tím, že jsem jezdil po městě, kde se nic nedělo. Přijde mi to jako jedno velké zklamání a radši bych dal do toho grafiku z jedničky, ale zato s lepším příběhem než tohle.

A DLC je podle mě nesmysl. Já bych byl radši, že když už tu hru jednou vydají, tak ať si ji koupím najednou, a ne po částech a na každou další část čekat bůh ví jak dlouho a ještě k tomu s obavami, že to bude stejná blbost jako původní hra.

Jinak k tomu sněhu. Podle mě to není kopírování, to si snad měli vymyslet nové roční období? Ten sníh tam sice neměl vůbec žádnou roli, ale na zpestření je to dobré, a za to, že to někdo udělal jako mod do jedničky oni nemůžou.

36. Sady

Vinci píše:

Vito a Joe boli vrahovia Tommyho? A odkedy býval Tommy v Empire Bay?

V jedničke na konci říkali, že se Tom přestěhoval na druhý konec Ameriky, tak proč by to nemohlo bejt Empire Bay? Podle mě se jedná o super easter egg a odkaz na jedničky, který všechny fanoušky moc potěší. Jen je strašná škoda, že už od ohlášení nám o tom autoři (dost možná nevědomky) dávali indicie, takže jsem o téhle záležitosti věděl už hodně dlouho, což je strašná škoda.

37. jakubgaluszka

Dohráno (14hodin na hard) té hře nemám co vytknout výborná vadí mi jen její délka (příběhu) délka samotné hry my nevadí protože i kdyby tam byla jízda tak tam není co dělat jezdit můžu i při misích ale vadí mi to u příběhu má strašně rychlý spád jedna kapitola-krade auta a o dvě kapitoly dál zabijí desítky lidi chtělo by to víc těch kapitol víc to rozebrat a ten konec?nějak my nevadí pokračovat to bude nejspíš DLC-čkama

Hra mě fakt bavila dost chytla jen škoda délky protože na DLC/konec si budem muset počkat jinak mě štve jak na začátku jsou samé skriptované věci prostě samý vtipný/oříjemný věci ať rozhovory tak kočka nehoda...ale od 2/3 kapitoly tam snad nic takového není...

38. Kein

mazadlo píše:

Svým způsobem ej to možná nová ochrana před warez..dát tam jeden konec ten nejslabší a pak ho nabídnout lepší formou DLC i když je to postavené na hlavu proč ne...ty co si hry sosaj se nedočkej ničeho (alespon nějakou dobu než i to dokážou stáhnout)

Don't be naive! Tohle už zkouželi u AC2 a stejně to na warezu bylo. Místo toho jejich trapného a finančně náročného vymýšlení jak zabránit kopírování hry formou warez, by radši měli začít dělat pořádné hry, aby si to lidi kupovali sami od sebe a nebyli k tomu nuceni, když si to chtějí jen vyzkoušet. Například Fallout 3 byl krásná ukázka toho, proč je warez užitečný.

Jinak já osobně si předobjednat MAFII 2 a pak zjistit, že tam není pořádná free ride, tak se teda řádně naštvu. Dokud nebude nějaká pořádná verze MAFIE II, tak si jí bohužel nekoupím a to jsem měl ještě před pár dny jiný názor.

39. -*-mafian-*-cz-*-

Hra měla dobrý příběh, grafiku, animace, zvuky, "vše okolo aut". Nelíbil se mě jen průjezd/průchod živým plotem/keřem, žádná volná jízda a "nedokončený" závěr příběhu.

Hru ale prodávat nebudu (jako už někteří na tomto fóru) a počkám si na DLC. Pokud některé budou neplacené, tak OK, pokud budou, tak zavítám na warez fóra. Určitě se začnou objevovat módy, patche a možná i někdo dokonce udělá jízdu se vším všudy.

A na závěr musím napsat, že ty ku**y z USA to pěkně posr*li. Mohlo to být daleko lepší.

Ale než tyhle věci začnou vyhcázet, tak začnu se získáváním achievementů, hledáním časáků apod.

40. mazadlo

Souhlas když se dozvíte co všechno e skutečnosti chybí a co mohlo být řeknete si proč? Klidně bych na hru počkal jetě rok ano mrlmlal bych ale pak bych dsotal plnohodnotný nářez který by vě mě kvetl ještě dlouho. Dostal jsem jen plivance do velkého rybníka...škoda :roll:

Příloha C

Vybrané diskusní příspěvky, týkající se simulátoru The Sims 3.

41. ReBelik

Já jsem se do mimina ještě nepustila. Nějak mi blbnul comp, nakonec jsem zjistila, že příčinou jsou simíci, takže jsem musela svého bohatého, těhotného simíka odinstalovat a teď po reinstalaci a opravě compu jsem teprve na vrcholu kariery a ještě nemám ovoce života, takže až pak se do mimča pustím...

42. Loverdag

Já zas nemám nervy čekat co mi z té opičky vyroste Takže ji pošlu k zrcadlu změnit vzhled, tam si ji zkopíruju do schránky, v CAS si opičky kopii otevřu a přehodím jí věk na dospělost, abych viděla hned, na co se mám ve hře těšit

43. Loverdag

Začínám mít další tik z té databáze jmen. Obešla jsem teď město, část nových dětí (v různých rodinách) se jmenuje "Damaris", "Donátus", "****ánia" apod. a část je ve stylu "Toníček" a "Ondřejko".

Na jaký filmy, to, proboha, ten překladatel koukal?

44. Knihomollka

Já teď jetě do mimča nejdu ale chystám se na to, až nebudu mít tak sqělou práci. Teď mám Doprovodnou zpěvač** a kariéra se řítí kupředu ale chtěla **** se zeptat jak mám sakra upíct ty sušenky do školy. Tak mo plscky poradte. Teď mám románek s Gage (nwm jaký má příjmení) Ale vždycky když dám poprosit o rozchod s Tori tak se naštve a už se se mnou nechce muchlovat, líbat a tak tak co mám dělat vždycky za ním jdu domů a on je unavený tak se se mnou nechce milovat. Ach jo musím tomu dát čas!

45. Loverdag

1/ co se týká sušenek, tak je upeč, myši přetáhni do batohu simíka a dones do školy

2/ co se týká Gage, tak si s ním musíš vylepšit vztah, dokud má bližší vztahy se svou stávající partnerkou než tvojí simicí, tak se nerozejde

3/ tady se sice může cokoli, ale já už tu nebudu na žádné dotazy odpovídat, protože tu ty odpovědi nikdo nenajde, takže je to pro mě zbytečné plýtvání energií - ptejte se ve správně založených tématech

46. ominikanos

Taky vás štve že ve hře nejsou žádné skluzavky nebo skákací prkna k bazénu me to štve dost protoze byly např. i v TS 2 . a nebo ze tam není např. vířivka a podobné věci . Já **** do TS 3 dal treba i mazlíčky aby to nemuselo bejt na datadisku (pokud nějaký s mazlíčky bude)

47. Loverdag

Vířivka by marná nebyla ... ale mě osobně spíš chybí nějaký další funkční objekty na obecní parcely. V TS2 jich z datáčů bylo nakonec docela dost - houpací sítě, kulečník, karty, DJský pult, automaty na jídlo, bar, prodej kafe, bruslení, šipky atd atd ... to mě bavilo.

Tady má hra díky tomu, že odpadlo zdlouhavé načítání parcel obrovský potenciál, ale celkem není kromě šachů a fotbálku co na ty parcely dávat. Ještě tak exteriéry, kde se dá rybařit atd ... ale co třeba do nočního klubu? Stáhla jsem si nějaký pěkný obecní parcely, vypadá to na pohled naprosto skvěle, ale většina objektů je na dekoraci a moc srandy se s tím neužije.

48. Utynka

ahoj,jsem tu nová a chtěla sem se zeptat kde se dá stáhnout to nove mesto.diky za odpověď

49. Loverdag

Utynka autor:ahoj,jsem tu nová a chtěla sem se zeptat kde se dá stáhnout to nove mesto.diky za odpověď

Sekke fóra O webu, tam Abecední rejstřík témat - ten ti bude užitečný i jinak - v rejstříku si najdi heslo Riverview a pod ním máš odkaz přímo označený.

50. nguyen4

Já jsem našel u sousedů keř ohnivého ovoce

Nevím jestli se to mění ale jsou u moře u jedné rodin (vedle baráku který je jeden z nejdražích a je na nastěhování

51. Bibianne

Ahoj vespolek, ahoj Loverdag,

nikde tu nevidím žádné hodnocení "Povolání snů". Tak nějak váhám jestli si ho mám koupit, tak bych ráda slyšela (pardon - četla) nějaké ohlasy.

V mém městě je poměrně vysoká, mnou značně podporovaná, nezaměstnanost (cca 80%). Je to tím, že z mého pohledu je se simíkem, který chodí do práce, docela nuda když je v práci a po pracovní době s ním zas nestíhám udělat všechno to, co bych chtěla. A tak je pravidlem, že simík, který mě baví, nemaká. Tak na co povolání snů ?

... ale třeba se pletu a stojí to za to. Jak to vidíte ???

52. Loverdag

Ahoj Bibi!

Já osobně hodnotím dost nerada, protože je to velmi subjektivní záležitost - navíc u takové hry jako TS3 je ještě potřeba vzít v potaz, že každý máme trochu jiný herní styl, jsme zaměřeni na něco jiného a máme jiná očekávání.

Mě už dávno nebaví hrát poctivě, to už tady bylo mnohokrát a dále je to stále stejné. Takže moji simíci mají vždy nacheatované peníze a povolání je pro ně buď prostředek k splnění přání, nebo nepracují, asi jako píšeš ty. V tomhle je ale datadisk jiný, protože se se simíkem zabavíš i během jeho práce. Ovšem ať si každý uváží sám jak rychle nebo pomalu se mu toto obehraje a přestane to být zábavné.

Když to vezmeš postupně, mohlo by ti to i vydržet - mít totiž víc členů rodiny v novém typu zaměstnání, kam hráč simíka doprovází a celou dobu ho ovládá, to může být celkem honička - určitě se to nedá plnohodnotně stíhat třeba se třemi simíky v rodině naráz. A když si to rozdělíš, dva pošleš do "starých" zaměstnání, kde se o ně nestaráš a s jedním se budeš věnovat jeho nové kariéře, tak se to neobehraje nijak rychle.

Pokud se chceš informovaněji rozhodovat, možná by ti pomohlo se podívat na přehled kariér (v tuto chvíli ještě nekompletní), který děláme v Simoradě.

Je to vlastně určeno především hráčům, kteří koupí zvažují - aby měli lepší představu jak ten datadisk vypadá a co od něj čekat:
<http://simoradna.cz/viewforum.php?f=18>

53. Bibianne

"Co mě hra provedla nebo já jí" ... tos nahodila Loverdag skvělé téma a tak se divím, že je tu tak dlouho mrtvo.

Například já mám takových zážitků tolik, že bych zvládla zahltit několik diskuzních témat.

Jedno by se mohlo jmenovat např. "Teorie černých děr". Nešlo by však zdaleka o téma kosmické.

Další by mohlo být detektivní "Nejen kriminální ústředna pátrá" nebo "Oddělení vražd", nebo z oblasti mezisimích vztahů, na které by byl krátký i Plzák s Cimickým dohromady. Přispět bych mohla i do témat "Město duchů", "Kluci v akci", "Ztraceni", "Invaze buranů", "Vteřiny před katastrofou" nebo "Akta X".

Denně mě ta hra překvapuje a užívám si víc nežli třeba můj syn, který hraje střídavě GTA, NHL, NBA, FIFA, F1 nebo dokonce Army of two a další.

54. Siminka012

Ahoj lidi. Jelikož vlastím kompletní kolekci The Sims 3, všimla jsem si, že v posleních kolekcích a dodatcích (Hrátky Osudu, Zahradní Mejdan, Moje Městečko) nejsou sešity s obsahem (nevím jak se jim přesně říká, ale vy určitě víte o co jde) . A jelikož má dodatek The Sims 3 Domáci mazlíčci o hodně více možností než ty předchozí, bojím se, že nezjistím všechno co obsahuje.

Děkuji za rady.

55. Twwiggy

A na co se ptáš? Manuály jsou stále, ale v elektronické podobě. Dají se stáhnout z originu. Jinak až to vyjde, tak minimálně simoradna.cz bude zase dělat přehled obsahu. Takže se nemusíš bát, že všechno nenajdeš.

56. Siminka012

Aha. Děkuji moc.

57. Svach

Mám problém. Když si chci zaregistrovat mazlíky tak mi to píše že je kód neplatnej. Takže si nemůžu stáhnout ten zverimex... Kód sem musela použít už při instalaci hry a žádný jiný v balení nemám. Vůbec nevím co mám dělat Prosím porad'te někdo. Dík moc .)

58. krkospanel

Svach-Ten kód jde použít i na stáhnutí toho obchodu.

Twiggie- Kde se dá stáhnout manuál na mazlíčky?

59. Svach

Ale jak ho můžu použít na stáhnutí toho obchodu, když mi to píše že je neplatnej??? To je to co nechápu.

60. krkospanel

Dej mi odkaz na ten obchod! Dík

61. Twwiggy

Svach - odpověděla jsem ti v druhém tématu. Nespamuj simtě.

Krkospanel - žádný manuál není. Jen to, co máš v krabici.

62. krkospanel

Twiggie did jsi předtím psala tohle: A na co se ptáš? Manuály jsou stále, ale v elektronické podobě. Dají se stáhnout z originu.

Tak mi dej odkaz.

A dej mi pls i odkaz na stáhnutí obchodu!

63. Twwiggy

To už je dlouho, co jsem to psala. Pak se zjistilo, že sice jsou ke stáhnutí v elektronické podobě, ale vypadají jen jako to, co máš v krabici.

Jakej obchod myslíš?

64. Bibianne

Myslí asi zverimex, ne ?

K tomu už tu návod popsala LucinaL v tématu "Kde najdete instalační kód a jak získáte obsah Limitované edice".

Jinak ... zdravím Twwiggy

65. Twwiggy

Taky zdravím

A díky. Pokud Krkospaneli myslíš tenhle obchod, tak hledej tam, jak řekla Bibianne.

66. kajcule

Ahoj, měla bych otázku. proč v jiných sousedstvích např. v Hidden Springs nebo Brigeportu nejsou divocí mazlíčci (tuláci)?? Objevují se mi jen v Appaloských pláních. Není to nesmysl aby byly jen v jednom sousedství?? Ptám se na to jestli to třeba není někde nastavitelné nebo se v tom sousedství v kterém se ***ěvuji nemá něco postavit aby se objevovali. Děkuju za odpověď.

67. Bibianne

kajcule autor:Ahoj, měla bych otázku. proč v jiných sousedstvích např. v Hidden Springs nebo Brigeportu nejsou divocí mazlíčci (tuláci)?? Objevují se mi jen v Appaloských pláních. Není to nesmysl aby byly jen v jednom sousedství?? Ptám se na to jestli to třeba není někde nastavitelné nebo se v tom sousedství v kterém se ***ěvuji nemá něco postavit aby se objevovali. Děkuju za odpověď.

Tak to teda nevím, ale logicky mi přijde dost divný, aby mi po Bridgeportu běžely želvičky, mývalové (nebo co je to za zvíře) a podobná havěť. To přeci do velkoměsta nepatří, ne? Vidělas někdy nějakou želvičku v pražských ulicích ?

68. kajcule

Dobře no tak v Brigiportu třeba zrovna ne.. ale v ostatních sousedstvích a nemám namysli želvičky ty vím jak dodat sama.. mám namysli toulavé kočky a psy.

69. Bibianne

kajcule autor:Dobře no tak v Brigiportu třeba zrovna ne.. ale v ostatních sousedstvích a nemám namysli želvičky ty vím jak dodat sama.. mám namysli toulavé kočky a psy.

Tak jak na originál toulavá zvířata (vygenerovaná hrou) to ti neporadím, ale u mě třeba podobný efekt vznikl tím, že jsem do všech domácností vyrobila

kozy, psy a koně a netušila jsem, že pokud je v domácnosti zvíře, měl by být pozemek oplocený a se zamčenými vratky. Takže se mi teď po celém městečku volně pohybuje spousta různých zvířat a je to docela kongo. Takže postupně navštěvuji jednotlivé domácnosti a zamykám

70. LoliseQ

Zdravím, chtěla bych se zeptat, zda jde hru nějak spustit i bez CD. Mám originál, poslední nainstalovaný datadisk je Povolání snů. Bohužel se mi během stěhování někam zatoulalo CD a hra mi tedy nejde spustit.

71. Twwiggy

Tohle téma už tu někde musí být. Ale nemůžu ho najít, tak máš štěstí .

Hrát bez CD se dá velmi jednoduše. Poslední datadisk odinstaluj a stáhni si ho elektronicky přes EA Download managera. Potom CD na spouštění vůbec nepotřebuješ

72. MisaKozielova

Ahoj. Nějakou dobu jsem bohužel the sims 3 nehrála asi 4 měsíce. Jak jsem hru zapla naskočila mi aktualizace. Tady na stránkách jsem zjistila že za tu dobu proběhlo aktualizací více. Zajímalo by mě tedy jestli se automaticky nainstalují všechny aktualizace a nebo jen ta poslední a pokud jen ta poslední tak jak získám předšlé aktualizace aby mi hra fungovala správně??

73. Loverdag

Pokud máš nějaké rozšíření - tzn. CeHo nebo LB - hra si stáhne nejdříve všechny aktualizace pro rozšíření, pak se chvíli nic neděje a pak si stáhne chybějící aktualizace pro základní hru.

Pokud během té chvíle, kdy se nic neděje, spustíš hru, ta ti nahlásí chybu, protože jí budou aktualizace pro základní hru chybět.

To jednoduše vyřešíš tím, že je pak stáhneš ručně. To uděláš tak, že si otevřeš ve Spouštěči Aktualizace, tam budeš ignorovat zprávu o tom, že tvoje hra už je aktuální a klikneš na Obnovit. Hra si tím stáhne co jí chybělo a je to vyřešené.

74. MisaKozielova

ahoj nemam zadny datadisk. dala jsem obnovit ale nic se mi nestalo a chybejci aktualizace se nenainstalovaly! nevim co s tim je nechci hru preinstalovat mam tam rodinu ktera ma strasne dlouhy rodokmen a hodne nastahovanych veci.

75. Loverdag

Nemáš nějaké downloady?

Jakou chybu ti to píše?

Jinak při přeinstalaci lze všechno zachovat zazálohováním dat, takže o tu rodinu nemusíš přijít.

76. MisaKozielova

mam neco stahnute ze store a jeden pozemek...nepise mi to nic zadnou chybu ani se nic nedeje dam obnovit a nic jen to blikne a to je vse

77. Loverdag

Pak to zanemná, že to žádnou novou aktualizaci ke stažení nenašlo - všechny dostupné máš nahrané.

78. MisaKozielova

dekuji moc

79. Tess2152

Zdravím,

protože se objevila menší grafická chyba, hru jsem přeinstalovala. Předtím mi hru šlo aktualizovat, ale teď nastal problém:

Pokud dám ve spouštěči Aktualizace hry, píše mi to, že je hra aktuální (jde velmi dobře poznat, že není). Potom dám Obnovit a napíše mi to: "Nelze se připojit k správci stahování EA." K Origin jsem přihlášená, mám ho spuštěný, jsem přihlášená i tady (na úvodní stránce ve spouštěči)... Už jsem opravdu zoufalá, předtím jsem měla EADM s logem EA a vše běželo, teď to nejde aktualizovat . Prosím o radu.

Děkuji. Tess2152.

80. Twwiggy

To je tím Originem, nebude aktualizovanej. Když se ti neaktualizoval, a nenabízí ti to, tak ho jednoduše přeinstaluj.