

Warrs Wage Wars – vhléd do lexikonu českých hráčů počítačových her využívajících adaptovaná anglická substantiva

Keywords: adaptation, substantive, analysis, neologism, blend, clip
Klíčová slova: adaptace, substantivum, analýza, novotvar, blend, zkratkové slovo

Abstract

Computer game players often express the need to convert the existing English expression occurring in the game to their native language system. The aim of this article is to explore the way the original English nouns are converted to Czech grammatical system. In the theoretical part, the position of English language in the world, the philosophy of the grammatical-lexical adaptation in general and the game itself are suggested. Furthermore, the principle of the existing computer game slang of the Czech players is introduced. Subsequently, in the research part, the nouns are analysed in regard to their word-forming process, semantic motivation and wider situational context. The analysed nouns are provided with a typical example of their common usage in the game. The research outcomes are verified within the analysis of the research part.

Hráči počítačových her často vyžadují transformaci již existujícího anglického výrazu, jenž se ve hře objevuje, do jejich rodného jazyka. Cílem příspěvku je určit způsob, jakým jsou původní anglická substantiva převáděna do českého gramatického systému. Teoretická část referuje o pozici angličtiny ve světě, pojednává o filozofii gramaticko-lexikální adaptace obecně a rovněž nastiňuje základní principy dané hry. Dále pak popisuje již existující slang českých hráčů počítačových her. V praktické části jsou podstatná jména analyzována z hlediska slovo tvorby, sémantické motivace a širšího situačního kontextu. U každého analyzovaného substantiva je uveden typický příklad jeho užití ve hře. Výsledky výzkumu jsou ověřeny v rámci rozboru praktické části příspěvku.

1. První z prvních

První místo mezi světovými jazyky nesporně patří angličtině. Ačkoliv zaostává za jinými světovými řečmi, jako například čínštinou

nebo španělštinou, co se počtu rodilých mluvčích týče, je již mnoho let považována za nejmocnější jazyk na světě. Stalo se tak díky rozvoji počítačové technologie, posílení vlivu managementu, a v neposlední řadě mimořádně agresivnímu nástupu masmédií v tomto tisíciletí (Jindráková 2007, s. 25). S trochou nadsázky by se dalo říct, že angličtina se tak stala univerzálním dorozumívacím jazykem celého světa.

Aspekty, které přispěly k oblibě tohoto jazyka, jsou psychologické, jazykové a v neposlední řadě sociologické. Z psychologického hlediska se někteří mluvčí snaží oslnit posluchače vytříbeným používáním anglických termínů, a tak získat intelektuální převahu (Jindráková 2007 s. 25). Po jazykové stránce se uživatelům mohou anglicismy zdát atraktivnější a významově výstižnější, přičemž je používaný lexikon rovněž ovlivněn médii, které komunikaci poskytují; v rámci rozmanitých sdělovacích prostředků komunikanti nepocižují nutnost hledat pro anglicismy české alternativy (Svobodová 2007, s. 1) a dají přednost původnímu jazyku. S touto skutečností také souvisí zřetel sociologický, v němž se v rámci daného média tvoří simulovaný svět s vysokou mírou stylizace ve vyjadřování (Hoffmannová 1998). V důsledku těchto specifických jazykových projevů se dá o uživatelích jednotlivých komunikačních prostředků hovořit jako o určité sociální skupině. Jako klasický příklad je možno uvést různě zaměřené skupiny na sociálních sítích, jako je *Facebook* nebo *Twitter*. A právě stylizovaný lexikon sociální skupiny na sdělovacích kanálech je předmět, kterým se tento článek bude zabývat.

2. Jazyk „zasvěcených“

Jedním z nejpřitažlivějších mediálních kanálů v dnešní době jsou bezesporu *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-playing Games*) a jejich diskuzní fóra. *MMORPG* se rozumí hra probíhající online za účasti obrovského počtu hráčů různého věku (nejde zdaleka jen o teenagery), jejichž čísla mohou v jediný okamžik dosahovat milionů přihlášených (Schönbauerová 2014). Hra zároveň slouží jako mediální prostředek ke konverzaci hráčů mezi sebou; nepřetržitá komunikace mezi nimi je jedním z hlavních znaků, kterými se

MMOPRG od ostatních typů her odlišují. Domlouvají se na řešení různých úkolů a misí, prodávají a kupují ítemy (zboží s různou mírou užitečnosti), anebo jen nezávazně „chatují“ (Hoffmannová 1998). Ačkoliv výrazy mají často humorný nádech a nechybí zde vtípná nadsázka, pro laika jsou často sotva srozumitelné. Hoffmannová trefně vystihla situaci, když o komunikaci uvnitř těchto sociálních skupin mluví jako o jistém jazykovém sektářství (Hoffmannová 1998).

Článek vychází z rozboru běžně používaného lexikonu českých diskuzních fór jednoho z průkopníků *MMORPG*, *World of Warcraftu* (dále jen *WoW*). Podstatou tohoto dobrodružného *MMORPG* je boj o moc nad virtuálním světem mezi dvěma znepřátelenými frakcemi – Hordou a Aliancí. Na začátku hry si každý hráč vybere nejprve frakci, následně rasu a povolání, které ho bude po celou dobu hry zastupovat (Schönbauerová 2014). Jakmile hráč vstoupí do herního světa, stává se rovněž vysílačem a adresátem komunikátů v určitém komunikačním kanálu, v jehož jazyku se musí skvěle orientovat. Jedním z komunikačních specifíků je fakt, že hra probíhá v reálném čase, tudíž si hráči musejí sdělovat informace rychle a efektivně. Často komunikují ve zkratkách, nevětných konstrukcích, nebo dokonce používají staženiny celých vět (Schönbauerová 2014). Jelikož je originálním jazykem hry angličtina a český překlad dosud nebyl uskutečněn, vyskytuje se v rámci českého „pařanského“ sociolektu *WoW* obrovské množství novotvarů, jež byly vytvořeny od původních anglických přejímek.

Tyto novotvary musely nutně podstoupit jazykové změny za účelem jejich úspěšného zařazení do českého jazykového systému (Sádlo 2016). Tento proces jazykových změn se uskutečnil zejména v rovině morfologické a slovtvorné.

3. Jazykové změny v českých novotvarech

Proces morfologické adaptace přejímek je specifický tím, že angličtina se vyznačuje silně analytickým charakterem, kdežto čeština funguje jako jazyk flektivní. Analytická povaha angličtiny do jisté míry adaptaci přejímek usnadňuje, jelikož lze mnohé výrazy považovat

za celý tvarotvorný nebo slovtvorný základ (Volková 2015). Ze slovních druhů mají podle Mravinacové mezi přejímkami nejlepší předpoklady pro vytvoření novotvaru substantiva, jež se nejefektivněji podílejí na utváření a rozvíjení českých slovtvorných vzorů v rámci českého flektivního systému (Mravinacová 2005).

U přejímek dochází zejména ke zkracování (angl. *clipping*) a přiklání (angl. *blending*), kterýžto pojem ve své práci uvedl Josef Šimandl a jenž se zdá být se zřetelem k anglickému originálu nejvýstižnější (Šimandl 2013, s. 3). Tyto jazykové procesy jsou podrobněji popsány níže.

Zkratkou se rozumí, jak uvádí Miloš Helcl, všechna slova, jež vznikla krácením jiného, povětšinou delšího slova, a to buď pouhým vynecháním nějaké jeho části *demo – demonstrativní, info – informace*, nebo přidáním nějaké slovtvorné přípony k takto zkrácenému slovu *appka – aplikace* (Helcl 1949, s. 161).

Naproti tomu *blending* je proces skládání slov, v rámci něhož se spojují (nejčastěji dva) lexémy s různou sémantikou, aby vytvořily nový lexikální prvek – *blend*. *Blending* nevzniká na základě morfémové stavby výrazu, ale lexémy kříží tak, že výchozí slova lze snadno identifikovat (Šimandl 2013, s. 111). V angličtině, zejména v americké, se běžně můžeme setkat s výrazy jako *screenager screen – teenager (teenager „přilepený“ na obrazovku počítače), baracknophobia barack – arachnophobia* (antipatie k prezidentu Baracku Obamovi). V nedávné době se celosvětově ujal výraz *brexít Británie – exit* (vystoupení Spojeného království z Evropské unie).

Nutno zde podotknout, že při procesu přiklání vznikají nové lexémy, které bezprostředně reagují na aktuální témata a důležité události ve světě, tudíž se dá očekávat, že počet takto utvořených slov v budoucnu značně vzroste. Obliba blendů je dána jejich vysokou expresivitou, fonetickou a grafickou atraktivitou a zhuštěním více informací do jednoho lexému. Jako příklad poslouží nově se objevivší český lexém *trumpota*, jenž může označovat buď skandály kolem Donalda Trumpa, nebo problémy, které vláda nového amerického prezidenta s sebou přinese.

Pokud jde o pravopis, slova často kolísají a zpravidla záleží na idiolektu jednotlivých hráčů. Z tohoto důvodu se často vyskytují dubletní varianty jednoho lexému s různou frekvencí a distribucí (Rejzek 1993), viz rozbor slov níže.

4. Jazyk českého „pařanského“ koutku

Rozbor začnu neologismem, který je hyperonymem ke všem ostatním analyzovaným výrazům – *classa*. *Classa* je neologismus utvořený od anglického výrazu *class* znamenající mimo jiné ‘společenská třída, vrstva’. Dle analogie s českým protějškem *třída* se novotvar *classa* skloňuje podle rodu ženského, vzor *žena*. Novotvar i anglicismus označují ve virtuálním světě WoW jednu z 10 společenských tříd, jež se chtě nechtě musí zapojit do boje proti nepříteli, ať už na straně hordy, nebo aliance. Každá z nich disponuje určitými schopnostmi s různou mírou podobnosti s ostatními classami. Pro následující rozbor je rovněž důležité jejich rozdělení dle charakteru boje na *tanky*, *dps* (*Damage per Second*) a *healery*. Většina těchto class zastává ve skupině (*partě*) pouze jednu z výše zmíněných úloh. Výjimku tvoří tzv. *hybridní classy*, jež v partě mohou hrát všechny tři úlohy, které si hráči vybírají na základě jejich specializace neboli *talentu* (viz 4.2. *Jednotlivé classy*).

4.1 Dělení podle typu boje

První z typů boje představuje substantivum *tank*. Toto jméno označuje nesmírně odolného bojovníka, který vydrží velké množství úderů bez větší újmy. Je zde patrná metafora k tanku jako obrněnému pásovému vozidlu, které je rovněž těžko zničitelné. Neméně zajímavý je fakt, že jméno prošlo procesem zživotnění, jelikož odkazuje na „živou“ postavu. Neologismus se tedy skloňuje podle rodu mužského životního podle vzoru *pán*.

Zdravím, chtěl bych vědět vaše názory na **tanka** warriora...

Pokračujeme akronymem *dps*, jenž vznikl z fráze *Damage per Second* ‘poškození za sekundu’. Výraz, jak již fráze napovídá, označuje buď hráče se silnými útoky za vteřinu, nebo útok samotný. Srovnej:

Jak už název tématu nepovídá, nevím si rady s mým **dps** (útok)...

Co jsem chodil jako **dps** (Živá postava) za fury [typ warriora], tak jsem býval v top 5.

Na výše zmíněný novotvar úzce navazuje podstatné jméno *dpsko*, jež vzešlo z akronymu *dps*. Bylo realizováno slovtvornou příponou *-k-* a koncovkou *-o*. Jedná se o jmennou variantu k akronymu *dps*. Z důvodu přílišné délky slova je však frekvence jeho úzu nižší než u akronymního protějšku. Za účelem zrychlení komunikace totiž hráči raději použijí kratší verzi. Jméno se řadí k rodu mužskému životnému ke vzoru *pán*, nebož zpravidla referuje o postavě, která je ve hře brána jako Živá. Nicméně bychom na diskuzních fórech mohli narazit na případy, ve kterých tento novotvar může kromě „živé postavy“ označovat i abstraktní skutečnost, totiž útok samotný. V takovémto případě se skloňuje podle rodu středního vzoru *město*. Srovnej:

Zdravím. Chtěl bych vědět vaše názory na tanka warriora a **dpsko** [postava – Živá entita] [...].

[...] když celej fight neděláš nic a překoná tě člověk s 8k dps, je ti **dpsko** [útok – neživá skutečnost] skoro na nic.

Fakt, že neologismus může vypovídat jak o živých entitách, tak o abstraktech, je dána rovněž tím, viz výše, že novotvar v českém gramatickém paradigmatu přijal rod mužský i rod střední. Domnívám se, že zejména z tohoto důvodu hráči sekundárně přisuzují význam novotvaru neživé skutečnosti.

Poslední typ bojovníka je *healer* ‘léčitel’ (*Velký anglicko-český...* 2007, s. 234). Nově vzniklé jméno se vztahuje k bojovníkovi soustředícímu své síly na uzdravování ostatních. Přejímka je odvozena od substantiva *heal*, jež by se v herním světě dalo přeložit frází *uzdravovací schopnost*. Byla realizována slovtvornou příponou *-er*, jež má svůj původ v angličtině; nicméně se mnohdy můžeme setkat se po-

češtělymi slovy právě s touto slovo tvornou příponou *rocker, tanker, broker* attend.

4.2. Jednotlivé classy

Právě jsem rozdělil bojovníky dle charakteru boje. Nyní se podrobněji podívám na jednotlivé *classy*, jichž máme celkem 9. Jsou to *druid, hunter, mage, paladin, priest, rogue, shaman, warlock* a *warrior*.

Classa *druid* představuje ochránce rovnováhy v přírodě. K boji používá nejčastěji *staff* (kouzelnickou berlu). Anglicismus se začlenil do flektivního českého gramatického systému k rodu mužskému Životnému ke vzoru *pán*. Tímto způsobem jméno podstoupilo morfologické změny za účelem úspěšného začlenění do českého morfologického systému.

Setové bonusy pro guardian (typ druida) **druida** nejsou nic extra.

Jakožto hybridní *classa* se blíže definuje jejími *talenty*. Talentem se rozumí užší specializace jednotlivých *class*. Tím mám na mysli, že samotné slovo *druid* má pro komunikanty často příliš široký rozsah významu, tudíž by bylo nutné specifikovat jeho významový obsah. Právě specifikací obsahu významu vznikly neologismy rozdělující substantivum *druid* na tři základní typy podle výše zmíněného typu boje.

Prvním ze jmen označujících druida dle talentů je slangový výraz *slepice*. Přirovnání s výrazným humorným nádechem vzniklo na základě metafory s dospělou drůbeží. Tento typ druida na sebe bere podobu jakési „pseudosovy“, jež hráčům velmi připomíná daný typ drůbeže a v níž může vyvolávat nejrůznější druhy kouzel. Metafora se stejně jako její významový základ skloňuje podle rodu Ženského podle vzoru *růže*.

Asi má *damage* (útoky) daleko větší, protože jsem zatím nepotkal Full Geared¹ **slepici**.

¹ Fráze byla převzata z oblasti automobilů, přičemž by se nejlépe dala přeložit jako ‘vytuningovaný’ (rozuměj ‘vylepšený’).

Druhým novotvarem týkajícím se přejímky *druid* je substantivum *feral*. Toto podstatné jméno vzniklo pro češtinu méně častým slovo tvorným procesem konverze z anglického adjektiva *feral* s významem ‘divoký’ (*Velký anglicko-český... 2007*, s. 185). Neologismus konvertoval k substantivům na základě analogie s jinými, v češtině již zavedenými, podstatnými jmény zakončenými na *-al*, např. *kanál, vokál, metál*. Jako slovo tvorná motivace rovněž mohly posloužit výrazy se zřejmým pejorativním zabarvením např. *anál, mentál, fekál*.

Posledním typem druida je tzv. *resto*. Tento neologismus je zkráceninou, a to od přejímky *restoration* s významem *navrácení, vrácení* (*Velký anglicko-český... 2007*, s. 454), tj. *resto* doslova „vrací“ spolu bojovníkům ztracené Žvoty. Novotvar tedy označuje *druida* specializujícího se na healování. Jméno je zpravidla nesklonné.

Já jako **resto** v *dungu*² problém nemám.

Aby ovšem nedošlo k nežádoucí homonymii s výrazem *resto* vztahujícím se k shamanovi (viz níže), komunikanti pro tento typ druida občas použijí výraz **stroměček**. *Resto druid* se totiž může transformovat do jakéhosi stromu, v jehož formě má velmi silné uzdravovací schopnosti. Ovšem z důvodu přílišné délky a rovněž diakritiky slova je úzus tohoto přirovnání spíše marginální.

Ono je to se **stroměčkem** docela těžké...

Substantivum *hunter* představuje bojovníka – lovce se zvířecím pomocníkem pro zabíjení nepřátel. Nejčastěji bojuje na dálku, k čemuž používá *bowky* (luky a kuše) nebo *gunky* (pušky). Tak jako předchozí výraz, jméno *hunter* se řadí k rodu mužskému Životnému ke vzoru *pán*. Přejímka rovněž podstoupila pouze morfologické změny za účelem začlenění do českého morfologického systému.

² Z anglického *dungeoun* s významem ‘sklepení’ (*Velký anglicko-český... 2007*, s. 162). Jedná se o lokace umístěné většinou v podzemí, kde přebývají mnohem silnější protivníci, než na povrchu. Pro hráče jsou tyto *dungy* velice atraktivní, jelikož tamější nepřátelé strážejí mnohem cennější kořist.

Jak je to s **hunterem** na patchu³ 4.0.6?

Hunter má možnost si ochočit zvíře, které mu následně pomáhá v boji. Tomuto zvířeti se říká *pet* ‘mazlíček’ (*Velký anglicko-český... 2007*, s. 388).

Pokračujeme jménem *mage* označujícím čaroděje, který vyniká v *kástění* ‘vyvolávání kouzel’ (Sádlo 2016) pomocí ohně *fire*, mrazu *frost* nebo mysteriózní a těžko definovatelné magie zvané *arcane*. Slangová varianta tohoto jména je v úzu českých hráčů v nominativu singuláru buď totožná s anglickým originálem

Fire **mage** je dobrý na více cílů,

nebo se používá počeštěný protějšek *mág*, a to buď s krátkým, nebo dlouhým vokálem. Co se délky samohlásky týče, domnívám se, že ponejvíce záleží na idiolektu jednotlivých komunikantů. Srovnej:

Tak jako v pvp dneska určitě frost **mág** top (nejlepší) zdaleka není. I na patchi 3.3.0 se fire **mag** arcane (magovi) minimálně vyrovná [...].

Co se týče ostatních pádů, jméno je téměř vždy skloněné, a to v singuláru i v plurálu, a to podle rodu mužského Životného podle vzoru *pán*.

V úvahu se musí ale brát okolnost, že ne vždy komunikant zvolí ke skloňování počeštěnou variantu *mág*. Hráči totiž často skloňují anglický originál *mage*, jehož grafické podoby jsou v skloňovacím paradigmatu takřka totožné; rozdíl je pouze ve výslovnosti. Tato okolnost je hráči zpravidla vítána, jelikož odpadá nežádoucí prodleva v komunikaci způsobená přílišným zaměřením se na formu komunikátu namísto jeho obsahu. Skloňovací paradigma tohoto jména vypadá následovně:

Gen. A tady máte ideální talenty arcane **maga**.

³ Doslova znamená ‘záplata’. Jedná se o soubor herních aktualizací, které mají za cíl odstranit herní chyby, popřípadě „vybalancovat“ nesrovnalosti tak, aby všichni hráči měli při hře srovnatelné podmínky.

Ahoj lidi u **mage** je důležitější celkový dmg nebo DPS? (totožné s nominativem)

Dat. K **magovi** jsem se nemohl dostat at jsem delal co sem delal.

Ak. No, mám **maga**, ale na 85. levelu (úrovni).

Prosím tedy někoho, kdo **mage** hraje nebo ví jak na něj [...] (totožné s nominativem)

Lok. Jinak na Arcane **mágovi** není nic moc těžkého.

Instr. Kdyby vrátili CD spell shield (druh štítu) [...] tak bych už neměl s **magem** až takovej problém.

Skloňování dublet *mage* – *mág* se dá jen velmi obtížně definovat a je poměrně složité zde hledat jednotící pravidla. Tvar slova v jednotlivých pádech často závisí na idiolektu jednotlivce, který je do značné míry podmíněn jeho citem pro jazyk, postojem ke komunikátu a množstvím času, který si pro komunikaci vyměří. Co se řazení k jednotlivým rodům a vzorům týče, nesmím opomenout okolnost, že vokálová zakončení anglicismů představují pro české účastníky komunikace vždy větší potíže, než anglicismy zakončené na konsonant. *World of Warcraft* je totiž svět silně maskulinní, tudíž všechny classy a jejich specializace se přirozeně řadí k rodu mužskému, a ten v češtině v nominativu jen zřídka připouští vokálové zakončení; hráčům tedy trvá déle (pokud jsou vůbec ochotni se nad touto problematikou zamyslet) daný lexém morfologicky zařadit.

Jméno *Paladin* se vztahuje k tzv. *božímu bojovníkovi* využívajícímu k boji nebeské síly. Tato classa je ve hře označována jako hybridní (může zastupovat roli *tanka*, *dpska* i *healera*). Přejímka paladin je na slangové varianty velmi bohatá. Paladinu se ve hře povětšinou říká *palat* nebo *pala*. Tyto neologismy vznikly procesem zkracování daného substantiva. Alternativa se souhláskovou slovo tvornou příponou *palat* se skloňuje podle vzoru mužského Životného podle vzoru *pán*.

A dá se v pohodě healovat (uzdravovat) s holy **palatem** i na low levelu (nízké úrovni)?

Naproti tomu vokálový protějšek *pala* zůstává v pádech zpravidla nesklonný. Srovnej:

[...] ale zase mě láká, že **pala** je melee dps (bojovník na blízko) a za to jsem ještě nehrál.

Mám **pala** na 38. levelu, je protection (určitá specializace) a rád bych se zeptal, jaký seal (druh kouzla) je nejlepší na expení⁴.

Frekvence užívání výše zmíněných novotvarů je často závislá na osobní preferenci jednotlivce. Obecně by se ovšem dalo říct, že souhlásková alternativa se použije tehdy, pokud je jméno v jiném, než v 1. pádě. Pro komunikanty je totiž snazší ke konsonantu přiřadit odpovídající pádové koncovky.

Není také bez zajímavosti, že jméno paladin, jakožto hybridní classa, se při komunikaci rovněž konkretizuje na základě jeho talentu.

První typ paladina se nazývá *protadin*. Jméno se skloňuje podle rodu mužského životného podle vzoru *pán*. Pozoruhodné je spíše jeho utvoření. Novotvar vznikl slovtvorným procesem *blending*, a to ze substantiv *protection* a *paladin*. Jak již první z fundujících lexémů napovídá, tento typ paladina se soustředí na ochranu svých spolubojovníků. Jeho role v partě je tedy *tank*.

Taky mne napadlo, že bych měl pvp⁵ **protadina**.

Druhou specializací je *shockadin*. Substantivum se rovněž skloňuje podle rodu mužského životného podle vzoru *pán*. Tak jako předchozí výraz, vznikl tento novotvar slovtvorným procesem *blending*,

⁴ Z anglického slovesa *to experience* s významem 'získávat zkušenosti'. Ve *World of Warcraft* je *expení* (získávání zkušeností) nejdůležitější činnost ve hře. Úspěch postavy ve hře se hodnotí na základě dosažené úrovně jejího *expení* (viz Sádlo 2016)

⁵ Akronym k frázi Player versus Player. Jedná se o hráče zaměřeného na boj s ostatními hráči, spíše než na „čisté“ *expení*.

v tomto případě ze jmen *shock* a *paladin*. Tento typ paladina se vyznačuje používáním tzv. 'svatých šoků', angl. *holy shocks*, jež většinou slouží k uzdravování spolubojovníků. Jeho role v partě je zpravidla *healer*.

Já jsem kdysi hrával za Shockadina.

Poslední, a také nejčastěji hranou, specializací je *retri*. Vzhledem k faktu, že maskulinum je zakončeno nulovým morfémem a kořen slova končí v 1. pádě singuláru na *-i*, je novotvar zpravidla nesklonný.

Jed' retri na expení.

Dále se domnívám, že hráči v pro češtinu nestandardním maskuliním nominativním zakončení spatřují nádech „cizosti“, jež může sloužit jako alibi pro opomíjení skloňování tohoto jména.

Vyzkoušel jsem jak **retri** tak **shockadina** na pre BC⁶ oboji s úspěchem.

Další classa, *priest*, referuje o bojovníkovi inklinujícím spíše k uzdravování spolubojovníků než k samotnému boji. Jedná se tedy jednoznačně o healera. Tato classa se rovněž blíže definuje na základě talentů.

Jedním z těchto talentů je tzv. *disco* (možná i alomorfní varianta *disko*). Novotvar *disco* vznikl procesem zkracování, a to z anglicismu *discipline* a přidáním koncovky *-o*, jež byla slovtvorně motivována slovní hříčkou s již do češtiny začleněným výrazem *disco* s významem 'taneční zábava'.

Já jdu podle toho, co mě baví, teď mě zrovna baví **disco**.

Jméno přirozeně označuje rod mužský životný a gramaticky se skloňuje podle rodu mužského životného, vzoru *pán*.

Zdravím, jaké mi doporučíte profese na **diska** do pvp?

⁶ Jeden z dřívějších datadisků *World of Warcraft*.

Tento typ *priesta* je jedním z vynikajících *healerů*.

Dalším neologismem, který představuje jiný výrazný typ *priesta*, je substantivum *spriest*. Jméno vzniklo slovtvorným procesem *blending*, a to ze jmen *shadow* a *priest*. Jméno se skloňuje podle rodu mužského Životného podle vzoru *pán*. *Spriest*, jak první z fundujících slov naznačuje, se zabývá tzv. *shadow magic* 'stínovou magií', v důsledku čehož se daný neologismus pocižuje jako příznakový; referuje totiž o zaměření *priesta* na magii, která je pro tuto classu nestandardní.

Ahojte momentálně mám **Spriesta** a chtěl bych vědět, jak kdo používá rotaci (pořadí kouzel) v PvP.

Neméně zajímavou classu zastupuje substantivum *rogue*, z kteréhožto anglicismu vznikl novotvar *roguna*. *Rogue* se v herním kontextu překládá jako lootr, ničema (*Velký anglicko-český...* 2007, s. 462). Výraz *roguna* tedy vypovídá o nečestném bojovníku, který své oběti napadá tehdy, kdyžto nejméně čekají nebo jsou nejvíce oslabené. Z morfologického hlediska je pozoruhodné, že neologismus jako jediný ze všech zmiňovaných výrazů se skloňuje podle rodu Ženského vzoru *žena*. Nutno podotknout, že WoW je ryze maskulinním světem, jenž se zaměřuje na archetypální mužské hodnoty, jako je odvaha, čestnost, síla nebo dominance, tudíž je jakékoliv přechýlení jména k Ženskému rodu bráno povětšinou negativně.

Roguna se zrovna 2x dobře neleveluje (nepostupuje na vyšší úroveň). Tak, já jsem rozjel **rogunu**, a taky binduju⁷ jak divej.

Roguna je ve hře bez ohledu na talenty *dpsko*, tudíž hráči nepocižují potřebu novotvar blíže definovat výrazy označující jednotlivé talenty. Nicméně jedním z lexémů pro určitý talent je *assassination* s významem 'vražda' (*Velký anglicko-český...* 2007, s. 33). Zejména kvůli délce substantiva prošel tento anglicismus přirozeným procesem zkracování na jméno *ass*, jež vyvolává nežádoucí homonymii s an-

⁷ Výraz znamená dávat příkazy pro jednotlivá kouzla na různé klávesy místo zadávání příkazů myši na obrazovce.

glickým výrazem *ass* znamenajícím mimo jiné 'prdel, řiž' (*Velký anglicko-český...* 2007, s. 33). Jelikož jsou pejorativní a hanlivá označení na fórech a ve hře obecně zakázaná a rovněž aby ve hře nedošlo k nevídanému dvojsmyslu, takovému typu roguny se říká *assa*.

Assa je vyborný na expení (získávání zkušeností).
Není důvod respecovat (změnit si talenty) na **assa**... zvlášť si na **assa** dělat 'svý' talenty.

Pokračuji přejímkou *shaman*, jež referuje o bojovníkovi čerpajícím síly z přírodních Žvlů. Označuje hybridní *classu*, jež může fungovat jako *tank*, *dpsko* nebo *healer* podle talentové specializace. Anglicismus *shaman* se řadí k rodu mužskému Životnému ke vzoru *pán*. Přejímka podstoupila pouze morfologické změny za účelem začlenění do českého morfologického systému. Nicméně lingvisticky zajímavé jsou shamanovy talentové varianty.

Prvním novotvarem je substantivum *ele*. Zde jde o zkratkové slovo utvořené od anglického adjektiva *elemental* s významem 'Živelný' (*Velký anglicko-český...* 2007, s. 166). Na rozdíl od adjektiva *feral*, viz výše, se přejímka *elemental* zkracuje téměř ve všech případech. Je to pravděpodobně dáno přílišnou délkou slova. Neologismus se vztahuje k shamanovi zaměřenému na efektivnější využívání síly přírodních Žvlů. Zkratkové slovo je mezi hráči díky své jednoduchosti velmi oblíbené a zůstává zpravidla nesklonné.

Každý spell má nějaký absorb⁸, jenom **ele** nemá nic [...].
Lidi nevíte někdo o nějaký slušný PVP guildě (cechu) na **ele**?

Druhým novotvarem utvořeným od přejímky *shaman* je novotvar *cement*. V tomto případě se jedná o zkráceninu od slova *enhancement* s významem *vylepšení, zkrášlení* (*Velký anglicko-český...* 2007, s. 169). Jméno prošlo procesem *zživotnění*, jelikož referuje o určité postavě ve hře, a tudíž se skloňuje podle rodu mužského Životného podle vzoru *pán*. Neologismus je rovněž příznačný svou metafo-

⁸ Zpracování kouzla bez větší újmy na zdraví.

ričností se stavebním pojivem, jelikož *shaman-cement* je nesmírně odolný, a proto vhodný k tankování.

Za ele bys jen kouzlil jeden blesk za druhým a na PVP můžeš být taky **cement**.

Jmenuje se Resto, hraje **cementa** a chce být ele (smích).

Posledním typem *shamana* je tzv. *resto*, jehož sémantická a morfologická interpretace je totožná s výše zmíněným neologismem *resto druid*.

Co se novotvaru *resto* týče, hráči často užívají celou frázi *resto shaman*, aby nedošlo nežádoucí záměně s *resto druidem*, jenž má podobné zaměření jako *resto shaman*.

Resto shaman je teď dost dobrej healer.

Dále analyzuji výraz *lock*, jenž vznikl z přejímky *warlock*. Zde je zajímavé, že tato classa poněkud vybočuje z herního paradigmatu hrdinství, čestnosti a boje za lepší svět. Lockové čerpají svoji sílu z utrpení nepřátel, jež na ně uvrhnou pomocí nejrůznějších mučivých kleteb. Novotvar vznikl procesem zkracování z již výše zmíněného anglicismu *warlock* a skloňuje se podle rodu mužského životného podle vzoru *pán*.

Na **lockovi** v Legion⁹ je dobrý to, že se tam třeba u *affliny* (typ *warlocka*) nebo *destra* (typ *warlocka*) dá trošku kombinovat play style (herní styl).

Bez ohledu na talenty *lock* ve hře funguje jako *dpsko*.

Stejně jako *hunterovi*, také *lockovi* v boji pomáhá *pet*. Zde se ale nejedná o zvíře, nýbrž o pekelného démona.

S *warlockem* souvisí neologismus *affli*. Jedná se zkratkové slovo z anglicismu *affliction* s významem 'utrpení' (*Velký anglicko-český...* 2007, s. 30). Jak již anglicismus samotný napovídá, novotvar označuje typ *warlocka*, který soustředí své síly na pomalé a bolestivé ničení soupeřů.

⁹ Jedná se o nejnovější datadisk.

Zdravím, chci se zeptat, jaký *warlock* je na *cata*¹⁰ nejlepší. Jestli stále **affli**.

Novotvar se pocižuje jako nesklonný, i když je možné ojedinele narazit na pokusy o sklonění (viz *afflina*).

Tak co říkáte na *warlocka* v Mop¹¹? Já zatím jedu **affli**.

Jako další neologismus týkající se *warlocka* je *demo*. Tento novotvar rovněž vznikl procesem zkracování, a to od anglicismu *demonology* (nauka o démonech). Výraz referuje o *warlockovi* specializujícímu se na vyvolávání *petů* (démonů), kteří mu pomáhají v boji.

Mám *locka* 80 a vůbec nevím, kterej *spec* (specializace) bych měl mít do arén. Je hratelný **demo**?

Analogicky s již výše zmiňovanými neologismy zakončenými na vokál je tento výraz většinou nesklonný. Lze se ovšem setkat i s jeho skloněnou variantou.

Teď budu *switchovat*¹² do **dema** asi, takže bych si to mohl oživit.

Posledním novotvarem definujícím určitý typ *warlocka* je výraz *destro*. Jako předchodzí dva neologismy bylo toto jméno utvořeno slovtvorným procesem zkracování, a to od substantiva *destruction* s významem 'zničení' (*Velký anglicko-český...* 2007, s. 198). Vztahuje se *warlockovi* se specializací na rychlé ničení protivníků nejčastěji pomocí tzv. stínové magie. Novotvar rovněž zůstává zpravidla nesklonný.

[...] je lepší jet **destro** a nakouřit někomu *chaos bolt* (druh kouzla) [...].

¹⁰ Zkratka se slovu *Cataclysm*. Jedná se jeden z pozdějších datadisků ke hře.

¹¹ Akronym k frázi *Mist of Pandaria*. Rovněž se jedná o jeden z pozdějších datadisků.

¹² Slovesný novotvar z anglického *to switch* s významem 'změnit, převést' (*Velký anglicko-český...* 2007, s. 560).

Poslední classou je *warrior*, který dal vzniknout novotvaru *warr*. Označuje válečníka (*Velký anglicko-český... 2007*, s. 635) v nejkla- sičtějším slova smyslu. Jméno bylo utvořeno procesem zkracování, přičemž je zpravidla sklonné. Řadí se k rodu mužskému Životnému ke vzoru *pán*. Na konci novotvaru se většinou zachovává zdvojené *r*, aby nedošlo k nežádoucí homonymii se slovem *war* s významem ‘válka’ (*Velký anglicko-český... 2007*, s. 635), jež se ve hře rovněž vyskytuje.

Zdravím, tak se chci zeptat, jak se vám tankuje s **warrem** na novém patchi?

Nehledě na talentové rozvržení, *warr* je ve WoW archetypálním tankem.

Z průzkumu vyplývá, že i když zmíněná jména referují primárně o mužských hrdinech, z hlediska začlenění do českého skloňovacího paradigmatu jsou zde zastoupeny všechny tři mluvnické rody. Substantiva s konsonantickým zakončením se řadí k rodu mužskému Životnému ke vzoru *pán* (*cement*, *warr*), naproti tomu jména se zakončením vokálním spadají buď do rodu Ženského (*slepice*, *roguna*), nebo mužského, přičemž jména tohoto rodu zakončená na *-o* se skloňují podle rodu mužského vzor *pán*, nebo zůstávají nesklonná (*disco*, *demo*). Novotvary s vokálním zakončením jiným než *-o* rovněž patří k rodu mužskému Životnému, nicméně zůstávají zpravidla nesklonné (*ele*, *affli*).

Co se slovtvorného hlediska týče, hybridní classy (*druoid*, *paladin*, *shaman*) tvoří specifické novotvary (*slepice*, *shockadin*, *cement*) častěji než jejich nehybridní protějšky. Děje se tak z potřeby jejich užší specifikace (*tank*, *dpsko*, *healer*) v partě a v následujícím boji. Slova dále podstupují slovtvorné procesy zkracování (*warr*, *pala*, *lock*) a *blending* (*spriest*, *protadin*), jež hráčům umožňují na menším prostoru a za kratší dobu popsat danou skutečnost. Dále se ve větší míře užívají metafory (*slepice*, *stromček*, *cement*), které mimo svou významovou obsažnost činí komunikaci expresivnější, vtípnější, a tím přitažlivější.

Žar gon diskuzních fór MMORPG, zejména pak *World of Warcraft*, je zvláštní svou dynamičností, proměnlivostí a neustálým postupem

vpřed. Z tohoto důvodu je velice obtížné stanovit pro tento jazyk jed- notící gramatická, slovtvorná a lexikální pravidla. Některé výrazy si pro svou jazykovou atraktivitu a vtípnou nadsázku vydobily pevné místo na poli těchto diskuzních fór (*ferál*, *cement*), nicméně velké množství lexémů je spíše záležitostí idiolektu jednotlivých komuni- kantů. Otázkou tedy zůstává, zda je vůbec možné pro tento specifický jazyk najít sjednocující mluvnická, slovtvorná či lexikální pravidla, vezmeme-li v potaz jeho neustále se vyvíjející lexikon, ve kterém komunikanti hledají pojmenování pro nové skutečnosti, případně vtípněji a přitažlivěji vystihují ty stávající.

Literatura

- BlizzFan.cz, 2017, Kadaň: GameBrand. On-line: <https://forum.blizzfan.cz> [cit. 21.02.2017].
- Bobařková Hanne-Lore, 2011, *Problematika adaptace cizích slov v češtině*. Slezská univerzita v Opavě. On-line: <http://www.opf.slu.cz/aak/2011/01/bobakova.pdf>.
- Helcl Miloš, 1949, *Zkratková slova*. „Naše řeč“ 33, č. 9–10, s. 161–170. On-line: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=4147> [cit. 3.01.2017].
- Hoffmannová Jana, 1998, *Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her*. „Naše řeč“ 81, č. 2–3, s. 100–111. On-line: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7437> [cit. 9.01.2017].
- Jindrůvá Lenka, 2007, *Přejatá slova se zaměřením na anglicismy v současném českém lexiku*. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích.
- Mravínacová Jitka, 2005, *Neologizmy v dnešní češtině*. 1. Praha: ÚJČ AV ČR, s. 187–211. On-line: <http://lexiko.ujc.cas.cz/download/13.pdf> [cit. 9.01.2017].
- Rejzek Jan, 1993, *K formální adaptaci anglicismů*. „Naše řeč“ 76, č. 1, s. 26–30. On-line: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7106> [cit. 11.01.2017].
- Sádl Petr, 2016, *Needneš tu kořist, nebo ji greednu já? Komunikace hráčů počítačových her s využitím adaptovaných anglických sloves*. „Jazykovědné aktuality“, s. 19–27.
- Svobodová Diana, 2007, *Cizojazyčné lexikální přejímky v komunikaci na chatu*. „Naše řeč“ 90, č. 2, s. 67–80. On-line: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7933> [cit. 6.01.2017].
- Schönbauerová Eliška, 2014, *Mluva hráčů počítačových her*. České Budějovice [nepublikovaná bakalářská práce, Jihočeská univerzita].

Ši m a n d l Josef, 2013, *Z nepravidelného tvoření slov: mechanické krácení a přiklání slov (blending)*. On-line: <http://www.ujc.cas.cz/miranda2/export/sitesavcr/ujc/veda-vyzkum/vyzkum/gramatika-a-korpus/proceedings-2012/konferencni-prispevky/SimandlJosef.pdf>.

Velký anglicko-český česko-anglický slovník, 2007, díl 1. Brno: LEDA.

Vo l k o v á Nikol, 2015, *Použití vybraných anglicismů v českých textech korpusu czTenTen12*. Brno: Masarykova univerzita.