

**Masarykova univerzita**

**Filozofická fakulta**

**Ústav českého jazyka**

Český jazyk a literatura

Markéta Hanusková

**Přezdívky v počítačové hře World of Warcraft**

Bakalářská diplomová práce

**Vedoucí práce: Mgr. Michaela Čornejová, Ph.D.**

**2010**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala  
samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

.....

Markéta Hanusková

Chtěla bych poděkovat vedoucí mé práce, Mgr. Michaele Čornejové, Ph.D., za ochotu, vstřícný přístup, odborné rady a konstruktivní připomínky.

# Obsah

1 Úvod .....	6
2 Teoretická část .....	7
2.1 World of Warcraft .....	7
2.1.1 PvE a PvP souboje .....	9
2.1.1.1 PvE souboje .....	9
2.1.1.2 PvP souboje .....	9
2.1.2 Rasy .....	9
2.1.3 Povolání .....	10
2.1.3.1 Stručná charakteristika jednotlivých povolání .....	11
2.1.4 Talenty .....	12
2.1.5 Profese .....	12
2.1.5.1 Výčet hlavních profesí: .....	13
2.1.5.2 Výčet vedlejších profesí: .....	13
2.1.6 Svět Warcraftu .....	13
2.1.6.1 Stručný přehled hlavních měst .....	14
2.1.7 Zajímavosti .....	14
2.1.7.1 Zvířata ve hře .....	14
2.1.7.1.1 Mounti aliance .....	14
2.1.7.1.2 Mounti hordy .....	15
2.1.7.1.3 Létaající mounti .....	15
2.2 Onomastika ve vztahu k přezdívám .....	16
2.3 Srovnání prostředí chatu s WoW .....	18
2.4 Vztah uživatelů k přezdívce .....	19
3 Praktická část .....	20
3.1 Sesbíraný materiál .....	20
3.1.1 Pravidla tvoření přezdívek .....	20
3.1.2 Klasifikace přezdívek .....	21
3.2 Rozbor přezdívek .....	24
3.2.1 Literatura, pohádky, filmové a televizní postavy, postavy her, písničky .....	24
3.2.2 Flóra .....	28
3.2.3 Jména slavných lidí, kapel .....	28
3.2.4 Přezdívky vztahující se k osobě a identitě hráče .....	28
3.2.5 Toponyma .....	30
3.2.6 Hra s jazykem a grafikou .....	30
3.2.7 Onomatopoia .....	31
3.2.8 Motivace vtipem .....	31
3.2.9 Přezdívky přejaté z jiných jazyků .....	33
3.2.10 Vzhled herní postavy .....	33
3.2.11 Příslušnost k rase, hordě (alianci) nebo specifikace povolání .....	33
3.2.12 Přezdívky podle <i>bossů</i> , popř. <i>NPC</i> .....	35
3.2.13 Náhodné přezdívky .....	35
3.2.14 Sexuálně motivované přezdívky .....	35
3.3 Výsledky rozboru .....	36
3.4 Hypokoristika tvořená z přezdívek .....	39
3.4.1 Sufix -ík (-ik) .....	40
3.4.2 Sufix -ek, -ák (-ak) .....	40
3.4.3 Sufix -inka, -uška (-uska) .....	40

3.4.4 Sekundární hypokoristika .....	41
3.4.5 Derivace nulovým sufixem (krácení) .....	41
3.4.6 Specifická hypokoristika .....	41
3.4.7 Výrazová expresivita hypokoristik .....	42
3.5 Jazyk v komunikaci při hraní WoW .....	42
3.5.1 Lexikální rovina .....	43
3.5.2 Zkratky a zkratková slova .....	44
4 Závěr .....	46
5 Použitá literatura .....	48

# 1 Úvod

Předmětem této bakalářské práce jsou přezdívky a v malé míře hypokoristika používaná v počítačové hře World of Warcraft. Internet a internetové hry mají v dnešním životě, zejména mladých lidí, své nezastupitelné místo. Čeština na internetu se rozvíjí, získává své typické výrazy, jak již v rovině lexikální, tak slovotvorné i morfologické. Myslím, že tato hra je v současné době velice populární a její obliba jistě poroste, a analýzou jednotlivých přezdívek lze poskytnout vhled do současné situace a zároveň nastínit budoucí vývoj onomastické odnože zabývající se vlastními jmény a přezdívkami, proto jsem se na ni zaměřila.

Onomastika se zabývá vlastními jmény, její podskupina antroponomastika pak hlavně jmény rodnými, příjmeními, hypokoristiky a přezdívkami. Oblast přezdívek je na rozdíl od jmen rodných a příjmení málo prozkoumaná, zejména internetovými jmény se mnoho badatelů nezabývá. Proto bude cílem práce nastínit současnou situaci fungování přezdívek na internetu, zjistit, čemu uživatelé dávají přednost při výběru své přezdívky, zda silně inklinují ke světům fantasy a sci-fi, a zvláště shrnout nejčastější motivace přezdívek. Dalším cílem bude osvětlit míru používání anglického jazyka a tvorbu přezdívek vycházejících z anglických základů, zjistit, jaký je jejich poměr vůči přezdívkám z českých základů a jak se v českém herním společenství adaptují, popř. jak s nimi hráči sami nakládají.

Bakalářská práce vychází z korpusu přezdívek nashromážděných z internetových fór věnujících se této hře, a to jak z oficiálních, tak i z neoficiálních serverů. Hráči uváděli své přezdívky a jejich motivace, popř. obměny přezdívek a hypokoristické podoby.

Práci jsem rozdělila na teoretickou část, kde se věnuji popisu hry samotné. Věnuji jí relativně velkou část, protože se domnívám, že pochopení principů, vztahů mezi uživateli a možnostmi hry je pro analýzu přezdívek klíčové. Internetové, herní a jiné, podobné termíny a označení jsou psána kurzívou. Dále v teoretické části pojednám o onomastice ve vztahu k přezdívkám, srovnám uzavřené prostředí hry s prostředím chatu, v němž jako jediném již byla určitá klasifikace přezdívek provedena, a dále popíši vztah hráčů ke svým přezdívkám. Těžištěm mé práce je část praktická, kde se budu věnovat rozboru jednotlivých přezdívek a jejich klasifikaci z hlediska motivace. Okrajově pojednám i o hypokoristických podobách přezdívek a o jazyce, kterým se hráči dorozumívají, přičemž zohledním zejména lexikální rovinu.

Práce si klade za cíl dospět k ucelenému pohledu na přezdívky v konkrétním herním společenství, popsat a klasifikovat jednotlivé přezdívky, a tím poskytnout nestranný vhled do

této problematiky a přinést poznatky o nově se rozvíjejícím odvětví antroponomastiky, internetových přezdívkách.

## 2 Teoretická část

### 2.1 *World of Warcraft*

World of Warcraft<sup>1</sup> (zkratka WoW) je nejznámější a nejhranější *MMORPG* počítačovou hrou poslední doby. *MMORPG* v překladu znamená Massive(ly)-Multiplayer Online Role-Playing Game, jde tedy o počítačovou hru, při které mnoho hráčů z celého světa může být se svou postavou v jeden čas na jednom místě, a to ve virtuálním, fiktivním světě. To je možné díky internetu, který je dnes již každodenní součástí života. *MMORPG* hry jsou odnoží tzv. online her, kdy ovšem může hrát hru pouze jedna postava samostatně, bez kontaktu s ostatními hráči. Vývojová společnost hry však na svém webu uvádí, že WoW se mnoha způsoby odlišuje od *MMORPG* her. Jednou z odlišných věcí je plnění tzv. *questů* (viz dále), příběh, historie hry a také pružný systém odměn. Možná lze tedy WoW považovat za samostatný typ hry, nezařaditelný do jakéhokoliv systému.

WoW vychází ze souboru předcházejících her Warcraft, které byly vyvinuty společností Blizzard Entertainment, stejně jako WoW. WoW vydala společnost k desátému výročí série Warcraft v roce 2004. O její popularitě svědčí zejména počet hrajících, v současnosti je to téměř 11 milionů hráčů; hra také drží rekord v Guinnesově knize rekordů za nejpoblárnější *MMORPG* hru.<sup>2</sup>

Hráči často přirovnávají WoW ke stolní hře Dračí doupě, někteří ji i v návaznosti na tuto hru začali vyhledávat. Dračí doupě je ale na rozdíl od WoW tzv. *RPG* hrou (role playing game – hra na hrdiny), což znamená, že hráči díky internetu nemusí být spolu v jedné místnosti a mít tzv. „pána jeskyně“, a jednu hru může hrát daleko větší počet hráčů. Další výhodou internetového hraní jsou také aktualizace, jimiž do hry přibývají stále nové předměty, lokace, postavy, levely, úkoly, a proto je stále co objevovat. Autoři se při tvorbě nechali inspirovat japonskými *RPG* hrami, zejména hrou *Final Fantasy*<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Český překlad: svět válečnictví (překl. aut.).

<sup>2</sup> *World of Warcraft*, Wikipedia [on line], 2010. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_warcraft](http://cs.wikipedia.org/wiki/World_of_warcraft)>, cit. 31. 3. 2010.

<sup>3</sup> *World of Warcraft* oficiální stránka, [on line], 2010. Dostupné z <<http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/guide.html>>, cit. 31. 3. 2010.

Nejdůležitějším článkem hry je postava. Každý může mít tolik postav, kolik chce, obvykle ale hráči mívají jednu až dvě postavy. Tato postava žije ve virtuálním světě (Warcraft Universe<sup>4</sup>), kde se může setkávat s ostatními postavami, bavit se, bojovat s jinými hráči, zakládat přátelství, tvořit aliance a soutěžit s nepřáteli, to vše za účelem získání síly a slávy.<sup>5</sup> Může také bojovat s tzv. *NPC*<sup>6</sup> postavami. Existuje více druhů *NPC* postav, některé hráč musí zabít, aby mohl postoupit na další úroveň hry, jiné zadávají úkoly (tzv. *questy*<sup>7</sup>). Úkoly provádějí hráče postupně celým fiktivním světem a dávají mu zkušenostní body (tzv. *XP*, z angl. Experience Points), díky kterým postupuje na další úrovně (levely). *XP* mohou hráči získat také zabíjením nepřátelských *NPC* postav. V současné době je nejvyšší úroveň hráče level 80, v blízké budoucnosti ale plánuje společnost vydat nový datadisk, který bude obsahovat dalších 5 levelů. Společnost se nechala slyšet, že do budoucna připravuje více nových datadisků, celkový počet levelů by ale podle ní neměl přesáhnout 100. Kromě zkušenostních bodů jsou odměnou za splnění úkolů také např. peníze, zbraně, brnění apod., nebo získávání reputace u určitého města či frakce. Díky reputaci mohou hráči ušetřit za služby a vybavení u *NPC* postav, kde se tyto propriety nakupují, nebo mohou také získat unikátní předměty. Reputace může být kladná, ale i záporná, v tomto případě je hráč tzv. nenáviděný, a *NPC* postavy ho ihned po vstupu na jejich území napadají.

Hráči, kteří chtějí vstupovat do virtuálního WoW světa, musí vlastnit počítač s připojením na internet a pravidelně platit poplatky za hru na oficiálním serveru. Existují i neoficiální servery (tzv. *freeservery*), které jsou soukromé a poplatky se zde platit nemusí, ale hráč musí zvážit sám, zda je jejich kvalita a spolehlivost dostačující.

Jelikož vývojová společnost hry pochází z kalifornského Irvinu, primární jazyk, se kterým se zde setkáme, je angličtina. Při rozšiřování hry se tedy logicky užívá vždy anglických pojmenování. Pokud ale hru hraje více hráčů určitého státu, začnou se anglická slova adaptovat do daného jazykového systému, přijímají systémová pravidla, řídí se místní deklinací a konjugací<sup>8</sup>, a slouží také jako nápodoba pro tvoření dalších slov. Nejčastěji se

---

<sup>4</sup> Převzato z: *Introduction to World of Warcraft*. World of Warcraft official site [on line], 2010. Dostupné z <<http://www.worldofwarcraft.com/info/beginners/index.html>>, cit. 23. 3. 2010.

<sup>5</sup> Srov. *Introduction to World of Warcraft*. World of Warcraft official site [on line], 2010. Dostupné z <<http://www.worldofwarcraft.com/info/beginners/index.html>>, cit. 23. 3. 2010.

<sup>6</sup> Non-player charakter: postava, kterou ovládá umělá inteligence počítače, nikoli člověk.

<sup>7</sup> Úkoly vesměs likvidačního charakteru, např. „zabij deset *NPC* postav“, „přines svitek“, „doruč zprávu do města“ apod.

<sup>8</sup> Např. verbum „healovat“ vzniklo z anglického slovesa „heal“ – léčit se, formantu -ova a infinitivní koncovky -t; toto nově vytvořené sloveso převzalo konjugaci 3. slovesné třídy a časuje se podle vzoru kupovat.



jedná o anglická slova s českými afixy, také zkratky doplněné o různé české formanty a jiná slova mezinárodního charakteru s anglickým základem (viz dále).

### **2.1.1 PvE a PvP souboje**

#### **2.1.1.1 PvE souboje**

Zkratka pochází z anglického názvu typu souboje, *player vs. environment* (doslova hráč vs. okolí), jde tedy o typ hry, kdy účastník soupeří s bytostmi ovládanými počítačem (tzv. *moby*<sup>9</sup>), které jsou většinou agresivní a nepřátelské. Existují zde i formy tzv. *instancí* nebo *dungeonů*, které jsou určeny k organizovanému způsobu PvE hraní. *Instance* a *dungeony* jsou uzavřené prostory, např. jeskyně, chrámy, zbořená města apod., které hráči musí ve skupině projít a zabít „*boss*“, čekajícího na konci. Ke zdolání *boss*, tedy *NPC* nepřítele, je zapotřebí ve skupině vyvinout určité úsilí, zapracovat na taktice a hlavně se všemi členy skupiny dokonale spolupracovat.

#### **2.1.1.2 PvP souboje**

Na rozdíl od PvE je PvP (z angl. *player vs. player*, hráč vs. hráč) soubojem, kterého se účastní pouze fyzicky žijící hráči, jednotliví uživatelé hry mohou tedy bojovat proti sobě. K hromadným soubojům jsou určeny tzv. *battlegroundy*, arény, některé exteriéry. V arénách se soutěží o tzv. *rating*, za který se dá nakoupit lepší výbava pro souboje.

### **2.1.2 Rasy**

Existují dvě skupiny ras postav, a to podle strany, za kterou bojují. Hráč si na úplném začátku může vybrat stranu, rasu a povolání své postavy. Strany jsou dvě, *Aliance* (*Aliance*) a *Horda* (*Horde*). Rasy *Aliance* jsou ve většině případů považovány za pozitivní, mají stejný ideologický základ, a to víru v dobro a světlo a odmítání démonů a temnoty. Rasy *Hordy* se zdají být v opozici *Aliance*, není tomu ale vždy tak. Záleží pouze na hráči, jakou cestu si ve hře zvolí, jestli jeho postava bude kladná, záporná, či neutrální. Obecně ale platí, že rasy *hordy* jsou náchylnější k negativnímu až agresivnímu způsobu hry, ovládají temná kouzla, mohou oživovat mrtvé apod.

#### **Rasy Aliance**

Lidé (Humans)

Trpaslíci (Dwarves)

---

<sup>9</sup> Slovo pochází z anglického „mobile object“, pohybující se objekt.

Skřítkové (Gnomes)

Noční Elfové (Night Elves)

Draeneiové (Draenei)

Vlkodlaci (Worgens)

### **Rasy Hordy**

Taurení (Tauren)

Orkové (Orcs)

Nemrtví (Undead)

Trollové (Trolls)

Krvaví Elfové (Blood Elves)

Goblini (Goblins)

Rasy mají své specifické schopnosti, které v malé míře ovlivňují i schopnosti vybraného povolání (viz dále). Schopnosti a dovednosti odpovídají vždy určité rase (např. Noční Elfové dokáží být neviditelní, Orkové lépe bojují sekýrami, Nemrtví vydrží pod vodou dýchat třikrát déle než ostatní postavy apod.).

### **2.1.3 Povolání**

Dalším rysem herní postavy, který si uživatel zvolí již na začátku, je povolání. To se stává specifickou vlastností postavy a do určité míry i rasy, jelikož existují případy, kdy rasa nemůže zvolené povolání užít a hráč si tak musí vybrat jiné. I volba povolání může mít vliv na vznik přezdívky.

#### **Povolání:**

Warrior (Válečník)

Paladin (Svatý rytíř)

Shaman (Šaman)

Hunter (Lovec)

Druid (Ochránce přírody)

Rogue (Zloděj/Vrah)

Priest (Kněz)

Warlock (Černokněžník)

Mage (Mág)

Death Knight (Rytíř smrti)

Povolání postavy nejvíce ovlivňuje postavení hráče ve skupině i celkový styl hry vůbec. Jednotlivá povolání mají svá specifika, mohou si volit různé zbraně a zbroj, umějí odlišná kouzla. Povolání jsou rozdělena podle ras, pouze Rytíř smrti je přístupný všem rasám.

### 2.1.3.1 Stručná charakteristika jednotlivých povolání

**Warrior** – vhodný pro souboje nablízko, může používat nejlepší druh brnění, neumí příliš zacházet se zbraněmi pro boj na dálku, vhodný pro pozici *tanka*<sup>10</sup> u PvE módů.

**Hunter** – může si ochočit zvíře, které mu posléze pomáhá v boji, nejlepší pro boje na větší vzdálenost, ovládá „aspekty“ – může napodobit různá zvířata, a tím se vylepšovat.

**Paladin** – vhodný na pozici *tanka*, *healera* (zdravotníka), nebo *DPS* (Damage Per Second – poškození za sekundu), má schopnost *buffování* (posilování) – přátelské hráče může posílit požehnáním a aurou.

**Mage** – dokáže zneškodnit několik nepřátel najednou pomocí plošných kouzel, umí teleportovat sebe i své spoluhráče do spřátelených hlavních měst a některých vesnic.

**Priest** – primárně zaměřen na léčení v *dungeonech* nebo *battlegroundech* (viz PvP souboje), nejlepší *healer* (léčitel) ve hře, je schopný i velkého poškození ve formě *DoT* (Damage Over Time – zranění po určitý čas), dokáže ukrást životy nepřítelům a přidávat je spoluhráčům.

**Warlock** – dokáže vyměnit duše svých nepřátel za demony, kteří pak bojují po jeho boku, umí některá kouzla, vytváří démonické kameny, které mohou přidávat život nebo uložit duši a ochránit tak Warlocka před smrtí.

---

<sup>10</sup> *Tank* – angl. tank; funkce postavy při PvE soubojích; *tank* jde kupředu a útočí na *bosse* – nepřítele, odvádí jeho pozornost od dalších členů skupiny a podílí se na *DPS* (viz výše), ostatní členové skupiny zabíjí *bosse* z dálky, aniž by se k nim přiblížil a zranil je.

**Rogue** – největší jeho předností je maskování – zmate umělé bytosti i živé hráče, hodí se na PvP souboje, má vysoké *DPS*, může být nejničivější postavou ve hře.

**Druid** – univerzální povolání, silný vztah k přírodě, umí se přeměňovat v různá zvířata (tzv. formy), která jsou zjednodušenými verzemi některých povolání (např. Medvěd – obdoba Warriora, Lev – Rogua, Gepard – cestovní forma, zvyšuje rychlost pohybu apod.), primární funkcí Druida je léčitel, může být i dobrým *tankem*.

**Shaman** – může se specializovat na léčení, kontaktní boj nebo kouzlení, je univerzální, využívá sílu přírody, umí vyvolat totemy – ty zvyšují odolnost, sílu, vrhají kouzla, posilují členy družiny i Shamana samotného.

**Death Knight** – první hrdinské povolání, pro vytvoření tohoto povolání musí hráč dosáhnout 55. úrovně, a než může za Death Knighta začít hrát, musí splnit několik speciálních *questů*; vhodný pro tankování a *DPS*, dokáže přivolat nemrtvé pomocníky a další postavy, dokáže taktéž léčit nemrtvé.

#### 2.1.4 Talenty

Při vytváření postavy si hráč určí její rasu a povolání. Existují ale také talenty, které může postava získávat až v průběhu procházení jednotlivých levelů. První talent si může hráč zvolit po dosažení desátého levelu. Tyto talenty jsou rozvětveny třemi směry, hráč je může libovolně kombinovat a vytvořit si tak postavu absolutně nepodobnou ostatním, a také silnější, i bez nejlepší možné výbavy. Čím vyššího levelu poté postava dosáhne, tím může být speciálnější a mocnější. Mezi talenty patří např. léčení, kontaktní boj, posílení jednotlivých kouzel atp.

#### 2.1.5 Profese

Další schopností postavy, kterou si hráč nemůže zvolit před začátkem hry, je profese. Profesi se musí postava naučit. Každý hráč si pro svou postavu může zvolit maximálně dvě hlavní profese, počet vedlejších profesí není omezen. Díky profesím mohou hráči mezi sebou více obchodovat, a tím se odlišovat jeden od druhého. I když v minimální míře, mohou rovněž profese mít vliv na výběr přezdívky, proto uvedeme jejich výčet.

### **2.1.5.1 Výčet hlavních profesí:**

Těžení rud

Kovářství

Inženýrství (výroba výbušnin a strojů)

Stahování kůží

Kožedělnictví

Krejčířství

Bylinkářství

Alchymie

Očarovávání (rozklad předmětů na magický prach, který zlepšuje vlastnosti jiných předmětů)

Klenotnictví

Inscription (výroba svitků k vylepšení kouzel)

### **2.1.5.2 Výčet vedlejších profesí:**

První pomoc (bez léčitelských schopností)

Rybaření

Vaření

Archeologie

### **2.1.6 Svět Warcraftu**

Jelikož jména jednotlivých měst, kontinenty a další toponyma užita ve hře mohou mít vliv na zvolení přezdívky, na tomto místě uvedeme krátkou charakteristiku tohoto herního světa.

Svět Warcraft tvoří čtyři kontinenty, *Kalimdor*, *Eastern Kingdoms* (která se dělí na tři části – *Khaz Modan*, *Lordaeron*, *Azeroth*), *Outland*, *Norhrend*. Na jednotlivých kontinentech mohou žít členové jakékoli rasy, vždy jej ale ovládá rasa jediná, např. *Kalimdor* a jeho části ovládají především rasy Hordy. Tato hra má i své „dějiny“, svět se v průběhu let měnil, existují různé příběhy o herním světě, na kontinentech se střídaly jednotlivé vlády, probíhaly války. Z toho

důvodu např. Gnómové nemají své hlavní město, ale jsou v azylu u Trpaslíků, protože jejich město je plné nepřátel, kteří je obsadili za války.

#### **2.1.6.1 Stručný přehled hlavních měst**

##### **Aliance:**

Lidé – Stormwind

Trpaslíci – Ironforge

Gnómové – Gnomeregan (obsazený nepřáteli)

Noční Elfové – Darnassus

Draenei – Exodar

##### **Horda:**

Orkové – Orgrimmar

Taurení – Tunder Bluff

Nemrtví – Undercity

Krvaví elfové – Silvermoon city

#### **2.1.7 Zajímavosti**

##### **2.1.7.1 Zvířata ve hře**

Ve WoW existují kromě vlastních postav hráčů i zvířata, tzv. *mounti*. Jedná se o pobočné postavy hráče a využívají se především jako dopravní prostředky. Při jízdě/letu na *mountovi* se hráč pohybuje rychleji, nesmí ale útočit. Zvíře si mohou ochočit pouze zdatnější hráči, je totiž dostupné až na levelu 40. Každá rasa má určeného svého *mounta*, který byl mnohdy i danou rasou ochočen.

##### **2.1.7.1.1 Mounti aliance**

**Ellekové** – stvoření podobná slonům; mají domov v Draenoru a Nagrandu.

**Koně** – často velmi vyšlechtění; nejcennějšími jsou *Evendales*.

**Mechanostriderové** – zkonstruovali je gnómští inženýři za pomoci nejmodernější techniky; podle gnómů jsou v rukách zkušených jezdců lepší než nejlépe vycvičení živí *mounti*.<sup>11</sup>

**Panteři** – před svým ochočením byli považováni za nejnebezpečnější stvoření na kontinentě; Pantery mohou vlastnit pouze velice zkušené hráči.

**Berani** – jsou pyšní, vytrvalí a silní; nepřilíš divocí.

#### 2.1.7.1.2 *Mounti hordy*

**Hawkstrider** (vol. překl. pštros) – původní jméno bylo Bazilišek, jelikož se toto mýtické zvíře stalo inspirací při vytváření Hawkstridera; je barevný a má tenký, zakřivený zobák pod ohnivě oranžovými očima.

**Koda** (podle živočišného druhu – medvěd Kodiak) – nejsilnější a nejvznešenější *mount*; podobou připomíná nosorožce, vyvinul se ze stegosaura.

**Raptor** (dravý pták) – zuřivý, nejlepší lovec, proto zvolen za *mounta*; vlastnit Raptora je velická čest, protože jeho ochočení nebylo snadné.

**Nemrtvý kůň** – nemrtvými koňmi se stali koně, kteří podlehli moru a byli oživeni pomocí temné alchymistické směsi; jsou stejně silní jako za života, ale mnohem pružnější.

**Vlk** – odolný, s instinkty predátora; žije na všech známých kontinentech.

#### 2.1.7.1.3 *Létající mounti*

**Windrider** (větrný jezdec, Horda) – mají stejný původ jako draci a gryphoni; stvoření se lví hlavou a tělem, netopýřími křídly a štířím ocasem.

**Gryphon** (gryf, jedno zvíře má znaky více zvířat; Aliance) – částečně orel, částečně lev; velmi hrdá stvoření.

**Nether Ray** (nižší rejnok) – má tělo podobné rejnoku s jasně barevnými pruhy a dlouhým ocasem.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Srov. *Fansite WoW* [on line], 2010. Dostupné z <<http://wow.vigudes.cz/>>, cit. 6. 4. 2010.

<sup>12</sup> Zdroj – *Fansite WoW* [on line], 2010. Dostupné z <<http://wow.vigudes.cz/>>, cit. 6. 4. 2010.

Hra World of Warcraft je složitým komplexem postav, zvířat, přírody, snaží se být jako reálný svět. Postihnout všechny podrobnosti by dokázal snad hráč, který žije svůj celý život bez výjimek ve světě Warcraftu. Není překvapující, že propracovanost, nápaditost a celý projekt této hry nalákaly miliony lidí po celém světě. Hra se může stát koníčkem, ubíjením volného času, ale i závislostí.

Společnost Blizzard Entertainment se snaží na hru nalákat slovy: „Sestupte do světa Warcraftu a připojte se k tisícům mocných hrdinů v online světě bájí, kouzel a neomezeného dobrodružství. Prozkoumejte drsné, zasněžené štíty, obrovské horské pevnosti; a kruté, větrné kaňony. Staňte se svědky vzducholodí, létajících nad doutnajícími bojišti, bojujte v impozantních obleženích – čeká vás obrovské množství legendárních zkušeností. Vstupte do Světa Warcraftu...“<sup>13</sup>

## **2.2 Onomastika ve vztahu k přezdívkám**

Encyklopedický slovník češtiny definuje onomastiku jako nauku o vlastních jménech. Hlavní funkcí vlastních jmen (proprií) je pojmenovat, identifikovat a individualizovat jedince<sup>14</sup>. V České republice se pro základní komponenty dvoujmenné antroponymické soustavy používá termínů jméno rodné (křestní) a příjmení, které se dědí po rodičích. Za různých okolností může osoba získat ještě jména další, a to zvláště přezdívky (vlastní jména přezdívková). Přezdívka je charakterizována jako „neúřední, doplňkové jméno, které většinou charakterizuje osoby, místa nebo věci a vztahuje se k povolání, vlastnostem, původu atd. nositele jména.“<sup>15</sup>

V indoevropském společenství dostávaly děti rodná jména hned po narození, přezdívku ale získaly během života, a to jen někteří (jako dnes). Přezdívky se vyvinuly z příjímí<sup>16</sup>. Badatelé většinou ve starších vývojových etapách nerozlišují mezi přezdívkami a příjímí; do 15. století to ani nebylo možné, jelikož v pramenech mohlo být kromě oficiálního jména uvedeno

<sup>13</sup> Originální znění citátu: „Descend into the World of Warcraft and join thousands of mighty heroes in an online world of myth, magic, and limitless adventure. Explore jagged, snowy peaks; vast mountain fortresses; and harsh, winding canyons. Witness zeppelins flying over smoldering battlefields; battle in epic sieges -- a host of legendary experiences await. Enter the World of Warcraft...“ *Blizzard Entertainment* [on line], 2010. Dostupné z <<http://eu.blizzard.com/en-gb/games/wow/>>, cit. 26. 3. 2010, překl. aut.

<sup>14</sup> Karlík, P. Nekula, M. Pleskalová, J. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. 604 s. ISBN 80-7106-484-X, s. 205–206.

<sup>15</sup> Karlík, P. Nekula, M. Pleskalová, J. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. 604 s. ISBN 80-7106-484-X, s. 354.

<sup>16</sup> „Tzv. druhé, doplňkové antroponymum, které v době jednojmenné antroponymické soustavy, tj. před zavedením příjmení, rozlišovalo jedince se stejným vlastním jménem „oficiálním“. Karlík, P. Nekula, M. Pleskalová, J. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. 604 s. ISBN 80-7106-484-X, s. 355–356.



i jméno doplňkové, není ale možné zjistit, zda se jedná o příjímí, nebo o přezdívkou. V minulosti byly přezdívky a příjímí motivovány zejména povoláním, charakteristikou osoby, věkem, národní příslušností, názvy zvířat a rostlin, abstrakty, nadpřirozenými bytostmi, toponymy a anoikonymy apod.

V současné době je u přezdívek největší důraz kladen na originalitu a individualizaci, přibývají i jiné motivace, např. podle slavných osobností, aktuálních událostí, zájmů, knih, filmů ad.

V onomastických kruzích se příliš studií přezdívkami nezabývá. Snažil se je zmapovat např. Lumír Klimeš, Rudolf Šrámek nebo Miloslava Knappová<sup>17</sup>. Vesměš šlo ale o přezdívky dětí školního prostředí, kdy pojmenovací akt je spíše hrou. Tyto přezdívky se mohou vztahovat k různým událostem, jsou motivovány jmény a příjmeními nositelů, zkratkami, náhodami, vzhledem nositele, zálibami, věkem atd. Takto motivované přezdívky ale nutně odkazují k fyzické osobě, k určitému individu.

Málo probádanou oblastí jsou přezdívky internetové, tzv. *nicky* (z angl. *nicknames*<sup>18</sup>). Překlad slova do češtiny jako přezdívky je ale z pohledu onomastiky nepřesný, protože zatímco na internetu je tvůrcem přezdívky sám jeho nositel, v reálném světě naopak přezdívka vzniká v jazykovém vědomí pojmenovatele, který nemusí být totožný s jejím nositelem. Internetové přezdívky se tedy blíží spíše fiktonymům, popř. pseudonymům, kdy tvůrci přezdívek jsou zároveň jejich nositeli.<sup>19</sup>

Onomastika tedy definuje termín přezdívka jinak (viz výše), než jak jej chápeme v internetové komunikaci. Jiný český ekvivalent slova *nick/nickname* ovšem neexistuje, proto budeme v tomto textu používat tento (popř. internetové jméno).

Uživatelé internetu se při vymýšlení své přezdívky snaží o co největší invenci a originalitu. Konkrétně u analyzovaného materiálu ze hry WoW chtějí uživatelé pomocí přezdívky např. vyjádřit svůj názor, postoj; charakter nebo vlastnosti postavy (viz Praktická část). Z toho vyplývá, že internetové přezdívky nemusí být arbitrární. Knappová uvádí: „Abychom ‚porozuměli‘ konkrétnímu rodnému jménu ve vztahu k pojmenovávanému objektu, musíme se

---

<sup>17</sup> Karlík, P. Nekula, M. Pleskalová, J. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. 604 s. ISBN 80-7106-484-X, s. 354.

<sup>18</sup> Vol. překl. uhádnout jméno, krycí jméno.

<sup>19</sup> Srov. Jandová, E. a kol. *Čeština na www chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006. Vyd. 1. 264 s. ISBN 80-7368-253-2, s. 43.

seznámit s jeho nositelem.<sup>20</sup> To ale u přezdívek, zejména na internetu, neplatí, přezdívám můžeme porozumět, i když fyzicky neznáme jejich nositele, a to buď prostřednictvím fiktivní postavy, která reálnou osobu zastupuje (přezdívka charakterizuje tuto fiktivní postavu), nebo i bez toho, abychom fiktivní postavu viděli (např. přezdívka Zdravotník konotuje *Priesta*, protože je nejvhodnější pro *healování*).

### 2.3 Srovnání prostředí chatu s WoW

Přezdívky na internetu byly analyzovány zejména z oblasti tzv. *chatu*<sup>21</sup>, který je v mnoha ohledech podobný prostředí hry. Jednotliví hráči totiž program podobný klasickému chatu (dále jen kl. chat) používají, a to zejména při PvE soubojích, konkrétně tzv. *raidech*<sup>22</sup>, kdy se mezi sebou musí domlouvat, plánovat strategii apod. Tento „chat“ byl ve WoW využíván spíš dříve, v dnešní době spolu již hráči komunikují pomocí mikrofону a speciálního programu (např. *Skype*), který umožňuje internetové telefonování. Podobnost mezi oběma chaty je v míře připravenosti, repliky jsou spontánní, vztahují se k určité situaci, objevují se gramatické a pravopisné chyby, překlepy v závislosti na rychlosti odesílání jednotlivých replik. Oba chaty jsou neformální, účastníci si tykají.

Rozdíly lze spatřit zejména v tematice obou prostředí. Kl. chat je prvoplánově určen pro povídání, uživatelé mohou probírat různá témata, hovořit o čemkoli; u chatu WoW se primárně hovoří o hře, o taktice, dosažených úspěších, nástrahách, vylepšeních apod., uživatel hry nemusí o sobě samém sdělovat absolutně žádné informace. Samozřejmě že pokud hráči spolu spolupracují/soupeří delší dobu, hovor se začne orientovat i na soukromá témata, sdělují si své dojmy a zážitky z „reálného světa“, ale přesto je herní chat určen hlavně pro domlouvání hry a sdělování informací ke hře. Aby se hráči lépe orientovali a dozvěděli se nejnovější informace, posílá na herní chat repliky i tzv. *automat* (program hry), takové repliky jsou např.: kdo se kde pohybuje, jakou je možno získat odměnu, kde se vyskytují nepřátelé, co se děje ve hře atp.

Co se týče emocionálního zabarvení, je patrné u obou zmiňovaných prostředí, ve hře obzvláště při vypjatých situacích (výhra/prohra). Stejně jako na klasickém chatu se zde používají emotikony, zkratky, vtipné modifikace slov (viz dále). Na herním chatu neexistuje

---

<sup>20</sup> Knappová, M. *Rodné jméno v jazyce a společnosti*. Praha: Academia, 1989. Vyd. 1. 208 s. ISBN 80-200-0167-0, s. 6.

<sup>21</sup> Více v publikaci *Čeština na www chatu*, viz pozn. 19.

<sup>22</sup> Boj skupiny hráčů proti NPC postavám, na konci *raidu* čeká *boss* (viz výše), kterého je třeba zlikvidovat.

tzv. šeptání (soukromý hovor dvou uživatelů, který ostatní nevidí na obrazovce), všechny odeslané repliky se zobrazují v okně chatu.

Největším rozdílem mezi chaty obou prostředí je tedy obsah a nutnost konverzace. Na klasický chat přicházejí uživatelé, kteří chtějí komunikovat s ostatními, kdežto hráči přicházejí hrát a do konverzace se vůbec nemusí zapojovat, což na kl. chatu není možné, protože pokud uživatel kl. chatu po určitou dobu „mlčí“, tedy neodesílá žádné repliky, je z dané místnosti automaticky vyhozen pro neaktivitu.

## ***2.4 Vztah uživatelů k přezdívce***

„Nick jako jméno, přezdívka, která zastupuje skutečné jméno chataře (popř. hráče), bývá charakterizován jako důležitá složka chatařovy elektronické identity na internetu.“<sup>23</sup> Hráči mají rovněž často ke své přezdívce silný emoční vztah, valná většina z nich se snaží přezdívku vymyslet tak, aby upoutala i ostatní členy hráčské komunity a aby dala najevo, že tvůrce si na jejím vzniku dal opravdu záležet. Není tedy překvapující, dochází-li ke konfliktům kvůli přezdívce, např. kdy jeden uživatel přezdívku vymyslí, dalšímu se zalíbí a založí si postavu s touto přezdívkou, což samozřejmě tvůrce přezdívky neshledává vhodným.

Oproti těmto uživatelům stojí hráči s malou dávkou invence, kteří vymýšlí přezdívky náhodně, mají k přezdívce vztah spíše volný, nepovažují ji za součást svého „internetového já“, a proto jim ani posléze nevadí, když jejich spoluhráči udělají v přezdívce chybu nebo ji různě komolí (hráčka s přezdívkou Avea, ostatní jí začali říkat Nivea, podle značky kosmetiky), a dokonce se najdou takoví, kteří ji podle komolenin modifikují (např. hráč Powerless, spoluhráči mu začali říkat Powerpes; jeho další postava dostala tedy jméno Powerpes). Velké difference lze také spatřovat při srovnání přezdívek se systémem osobních jmen, v němž jsou chyby nebo zkomoleniny osobního jména považovány za vážné prohřešky proti etiketě, následně také jako projevy neúcty k nositeli jména.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Jandová, E. a kol. *Čeština na www chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006. Vyd. 1. 264 s. ISBN 80-7368-253-2, s. 57.

<sup>24</sup> Srov. Jandová, E. a kol. *Čeština na www chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006. Vyd. 1. 264 s. ISBN 80-7368-253-2, s. 52.

## 3 Praktická část

### 3.1 Sesbíraný materiál

Tato práce vychází z korpusu přezdívek sesbíraných ze dvou internetových fór na webových stránkách herních serverů, a to z fóra *The Eternal Struggle*<sup>25</sup> (oficiální servery) a *Twinstar fóra*<sup>26</sup> (freeservery). Účastníci obou fór mohli dle svého uvážení uvést přezdívku a její motivaci, popř. další doplňující údaje. Jsme si však vědomi toho, že není možné zjistit podrobnosti o hráčích, neznáme mnohdy ani jejich pohlaví. Nejedná se však o nedostatek korpusu, protože pohlaví herní postavy je vždy uvedeno. Vycházíme tedy z faktů, která jsou v daných fórech explicitně uvedena.

#### 3.1.1 Pravidla tvoření přezdívek

Při vytváření své přezdívky musí hráči dodržovat pravidla určená hrou, a to je primárně jedinečnost přezdívky. V celém světě Warcraftu totiž nemůžeme najít dvě různé postavy se shodnou přezdívkou. Omezením českých uživatelů je nemožnost používat interpunkci, hra je v anglickém jazyce, tudíž nepodporuje české znaky a můžeme se tak setkat s dvojznačností českých přezdívek (např. Veren – Věren). Přezdívka složená z maximálně 12 písmen nesmí obsahovat náznaky pedofilie, násilí nebo sexuality, pornografie, názvů nemocí, náboženství, politiky, ilegálních drog a aktivit, reklam, inzerátů, www stránek, značek výrobků; rasové nebo etnické, popř. národní konotace, nesmí naznačovat nic o sexuální orientaci, nepovoluje se obscénnost, vulgárnost. Dále se zakazují konotace na reálný svět, svět showbusinessu, médií apod. (např. Britneyspears, Austinpowers, Mcdonalds), přezdívka nesmí být složená z částí nebo z celých vět (Howareyou), nemůže jít ani o náhodné shluky písmen, blábolení; je zakázáno používat slova a zkratky, vyskytující se pouze v on-line komunikaci (např. rofl, lol, viz dále) a v poslední řadě není povoleno používat přezdívky související se společností Blizzard Entertainment, s jejími vývojáři, zaměstnanci, herními postavami, skupinami atd.

Při tvoření přezdívek můžeme tedy hovořit o jakési úrovni standardizace, přičemž společnost Blizzard Entertainment si vyhrazuje právo změnit jakékoli internetové jméno, které shledá nevhodným. Kterýkoliv hráč může společnost upozornit na nevhodnost přezdívky jiného hráče a administrátor jméno okamžitě změnit a hráče penalizuje. Za nedodržení pravidel může

---

<sup>25</sup> *The Eternal Struggle forum* [on line], 2010. Dostupné z <<http://eternalstruggle.guildomatic.com/forums/viewtopic.php?t=793>>, cit. 15. 4. 2010.

<sup>26</sup> *Twinstar fórum* [on line], 2010. Dostupné z <<http://forum.twinstar.cz/showthread.php/8294-Your-Nick?highlight=nick>>, cit. 15. 4. 2010.

být hráč ze hry i vyhoštěn, přestože má zaplacen poplatek. Společnost o výběru přezdívek na svých webových stránkách uvádí: „Při hraní této hry potkáte tisíce jiných hráčů, kteří mají rozdílné zkušenosti a pochází z rozličných prostředí. Zatímco jisté jméno vám nemusí připadat útočné, zvažte fakt, že toto stejné jméno může mít kompletně odlišný efekt na někoho jiného. Udělali jsme vše, co jsme mohli, pro vytvoření této skvělé hry, ale teď je to na vás, hráčích, vdechnout život do tohoto světa. Vybírejte moudře, přátelé.“<sup>27</sup>

Do budoucna tvůrci hry plánují zavést k přezdívkám i „příjmení“ tedy jakási druhá jména, která budou poukazovat na příslušnost k určitému společenství hráčů, k rase, povolání atd. I jména ve hře se tedy vyvíjí a expandují, z toho lze usoudit, že jsou samostatným systémem (lze říci, že vykazuje určité rysy parasystému<sup>28</sup>) v oblasti vlastních jmen.

### 3.1.2 Klasifikace přezdívek

Jaroslav David uvádí v publikaci *Čeština na www chatu* klasifikaci internetových přezdívek podle izraelské lingvistky **Hayy Bechar-Israeli**, která je rozdělena do 14 kategorií<sup>29</sup>:

1. Literatura, pohádky, filmové a televizní postavy a postavy her.
2. Flóra a fauna.
3. Jména slavných lidí.
4. Neživé objekty, chrématonyma.
5. Přezdívky vztahující se k osobě a identitě chataře.
6. Vztah k určitému místu.
7. Příslušnost k určité věkové skupině.
8. Vztah k druhým lidem.
9. Technologie, média, počítače, software, svět internetu.

---

<sup>27</sup> Originální znění citátu: „In playing this game, you will encounter thousands of other players who share different experiences and come from vastly different backgrounds. While a certain name may not be offensive to you, consider the fact that that same name may have a completely different effect on someone else. We've done everything we can to make this a great game but now it's up to you, the players, to breathe life into the world. Choose wisely my friends...“ *Blizzard Entertainment* [on line], 2010. Dostupné z < <http://www.wow-europe.com/en/policy/namingpl.html>>, cit. 9. 4. 2010, překl. aut.

<sup>28</sup> Karlík, P. Nekula, M. Pleskalová, J. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. 604 s. ISBN 80-7106-484-X, s. 309.

<sup>29</sup> Jandová, E. a kol. *Čeština na www chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006. Vyd. 1. 264 s. ISBN 80-7368-253-2, s. 47.

10. Metakomentářové nicky zaměřené na anonymitu elektronické komunikace.
11. Hra s jazykem a grafikou.
12. Onomatopoeia, imitace zvuků.
13. Sexuálně motivované nicky.
14. Provokativní nicky.

Jak je vidět, jedná se o typologii podle značně odlišných kritérií, formální stránka slova je postavena na stejnou úroveň jako stránka sémantická. Uvedenou klasifikaci bychom teoreticky mohli použít i pro přezdívky ze hry WoW, avšak vzhledem k odlišnostem prostředí klasického chatu a hry by to nebylo zcela účelné. Na rozdíl od chatu lze totiž v prostředí hry zjistit přesnou motivaci přezdívek, neobjevuje se zde výše uvedená anonymita elektronické komunikace. Uživatel si může vybrat, zda jeho herní postava bude muž, či žena, svou vlastní identitu se ale většinou zatajit nesnaží, neboť k tomu nemá důvod, navíc při rozhovoru s ostatními hráči přes *Skype* není problém pohlaví podle hlasu či hovoru samotného odhadnout. Anonymita a skrývání identity zde tedy zdaleka není na prvním místě. Klasifikaci Hayy Bechar-Israeli nemůžeme striktně dodržet, budeme proto vycházet z její modifikované verze, kterou uvádíme v následujícím přehledu. Pod jednotlivými typy přezdívek uvádíme jejich výčet, v následující kapitole 3.2 se věnujeme jednotlivým typům podrobně, přičemž uvádíme i výklad o původu přezdívek a jejich významu.

### **1. Literatura, pohádky, filmové a televizní postavy, postavy her, písničky**

Kalamity, Turin, Alamberin, Haloran, Elvira, Cassandra, Halianna, Zlatovlaska, Ishtar, Inman, Kira, Loki, Shindo, Summoner, Mograine, Sargeris, Resist, Corduroy, Stargy, Drizzt, Lee, Razor, Gigz, Gigzara, Fuaran, Pralos, Abaddon, Rylan, Khalad, Mort, Vivec, Almalexia, Leeloo, Apocalypso, Irina, Fry, Legisecek, Jamal, Syrio, Divobij, Veren, Bren, Ruzenka, Komixak, Exod, Demolay, Tazrius, Tazzinai, Iriss, Lorient, Auinur, Quetesh, Mushu, Arturia, Ulu-Mulu, Yoruichi, Legolaska, Silverleaf, Medojedka, Midnite, Killa, Pogmanek, Lucky, Felicia, Dassem, Zmej, Puca, Ventor, Semjon, BiGFooT, Gwymbleid, Termik, Ariel, Maerlyn, Arcistetka, Crydee, Exar, Zayla, Begotten, Nibelung, Zenoclash, Athos, Frank, Hitman, Hitik, Rivfader, Myshob, Ayla, Adrya, Kalous, Dragunov, Scarecrow, Cortigon, Aegwen, Ancalagon, Kayleigh.

## **2. Flóra**

Astrantia, Jasione, Arctia, Echinopsis.

## **3. Jména slavných lidí, kapel**

Hankazagorka, Hatebreeder, Marillion, Eloy, Vektor, Kayleigh.

## **4. Přezdívky vztahující se k osobě a identitě hráče**

Jenicek, Tuhar, Tukos, Drago, Dragonexus, JamO, Absinth, Lindak, Valis, Lazi, Jurca, Nefja, Carlpeant, Katherina, Peho, Lipo, Rohlyk, Dolly, Delli, Evewolf, Bezec, Beerhero, Elise, Tinuska, Janarozova, Jitkarozova, KillerT, Baylisstic, Autumn, Zloprcek, Zeero, Killer, Sorrow, Mariana, Žiako, David, Daud, Dahwed, Myslivecka, Vera.

## **5. Toponyma**

Tigris, Siriones, Bojna.

## **6. Hra s jazykem a grafikou**

Kloraw, Hustodemon, Rannezore, Powerless, Blbeczech, Xxy, Capslock, Misrider, Sajrajt, Lejma, Healejma, Shanah, Sterakdary, DumboDJ, Arcimorg, Owak.

## **7. Onomatopoeia**

Lurg.

## **8. Motivace vtipem**

Lalat, Xylofon, Tudyma, You, Lumbalka, Grazel, Sprajt, Hnedyvitr, Spadlazmarsu, User, Nextone.

## **9. Přezdívky přejaté z jiných jazyků**

Mamarracho, Mort, Lobo, Silverleaf, Congale, Ariel, Caliente, Fuerte, Avalanchia, Renovatio, User, Meridian, Nextone, Aggro, Volcano, Powerless, You, Freeze, Breeze, Decision, Nightmare, Amaranth, Whitemare, Hope.

## **10. Vzhled herní postavy**

Profesor, Mamarracho, Medusae, Nigga, Cerny, Domovnice, Nightmare.

## 11. Příslušnost k rase, hordě (alianci) nebo specifikace povolání

Alik, Beruska, Kloraw, Volcano, Decision, Freeze, Wahooka, Zugzug, Iondi, Zedek, Turak, Malicia, Nightmare, Whitemare, Daemonia, DrPain, Natu, Hope, Seraphim, Breeze, Tajga, Bezec, Determined, Emerge, Rhombus, Caliente, Fuerte, Amaranth, Avalanchia, Zdravotnik.

## 12. Přezdívky podle *bossů*, popř. *NPC*

Array, Shaliqie.

## 13. Náhodné přezdívky

Kasparan, Nagrand, Florae, Avea, Tergruka, Aniela, Tarad, Deanna, Qerix, Zendhal, Swifty, Halucigenia, Dargor, Konstance, Safiyani, Darkstalker, Kelluthien, Lathyska, Baxxy, Archibald, Magos, Erdenar, Benjio, Sharlis, Hexi, Sertr, Syrande, Kaid, Greynor.

## 14. Sexuálně motivované přezdívky

Zugzug, Bendover, Nynfoman, Cernyclovek, Ozuzlalaprst.

### 3.2 Rozbor přezdívek<sup>30</sup>

#### 3.2.1 Literatura, pohádky, filmové a televizní postavy, postavy her, písničky

U těchto internetových jmen (narozdíl od bodu 3.2.4) je uplatněna transonymizace, konkrétně antroponymizace, přenášení proprií z jednoho onymického objektu na druhý, přičemž dochází k aktualizaci onym.<sup>31</sup> Oproti bodu 3.2.3 se zde vyskytují taková jména, která nereferují ke skutečným osobám.

V této skupině se nejčastěji objevují přezdívky motivované světem fantasy<sup>32</sup>, fantasy literaturou, sci-fi<sup>33</sup>, legendami. V současnosti je asi nejznámějším fantasy autorem již zesnulý

<sup>30</sup> Některé přezdívky záměrně uvádíme ve více kategoriích, jelikož se jejich znaky shodují s různými typy.

<sup>31</sup> Srov. Karlík, P. Nekula, M. Pleskalová, J. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. 604 s. ISBN 80-7106-484-X, s. 347.

<sup>32</sup> Fantasy – „umělecký žánr, který se uplatňuje především v literatuře a filmu, ale i ve výtvarném umění; je založen především na používání magie nebo jiných nadpřirozených prvků (bájně bytosti, bohové, démoni).“ Zdroj – *Wikipedia* [on line], 2010. Dostupné z <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Fantasy>>, cit. 18. 4. 2010.

Fantastická literatura – „druh literatury, který se staví proti empiricky ověřitelnému obrazu čtenářova světa; nebo konflikt mezi obrazem světa, který zde byl představen a který je zároveň čtenářovým světem, a událostmi, které se v rámci tohoto obrazu světa nedají vysvětlit.“

Zdroj – Nünning, A. *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host, 2006. 912 s. Vyd. 1. ISBN 80-7294-170-4, s. 215.

<sup>33</sup> Sci-fi – „vědecko fantastický žánr (zkratka anglického science fiction), jedná se o umělecký žánr vymezený výskytem spekulativních technologií a přírodních jevů anebo dosud neznámých forem života v díle. Děj sci-fi je často zasazen do vesmíru, budoucnosti či alternativní historie.“ Zdroj – *Wikipedia* [on line], 2010. Dostupné z <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Sci-fi>>, cit. 18. 4. 2010.



John Ronald Reuel Tolkien, proslavený trilogií *Pán prstenů*. Odkazy na tohoto spisovatele se v korpusu vyskytují v poměrně hojném množství (8), což může být způsobeno i relativně nedávným zfilmováním výše uvedené trilogie:

Turin – postava hrdinného bojovníka z díla *Nedokončené příběhy*,

Legisecek, Legolaska – inspirováno Legolasem (postava elfa z *Pána prstenů*),

Loriel – upravené jméno elfa (Lorien), rovněž z *Pána prstenů*,

Auinur – postava z knihy *Simarilion*,

Ancalagon – drak (*Simarilion*, *Hobit*),

Aegwen – kompozitum dvou elfských slov aeg (sníh) a wen (dívka), jde tedy o jakousi „Sněhurku“.

Hráči se inspiroují i u nejznámějšího slovanského fantasy autora, Andrzeje Sapkowského:

Gwymbleid – hlavní postava několika děl (např. *Zaklínač*),

Kalous – rovněž postava ze *Zaklínače*.

#### **Další přezdívky motivované literaturou:**

Alamberin – dílo Rogera Zelaznyho, *Kroniky Amberu*, upraveno sufixem -in, který se primárně používá při tvoření posesivních adjektiv. Jeho použití při tvorbě přezdívky je zde však motivováno zřejmě jinou okolností, a sice že postava s touto přezdívkou je povoláním Paladin, a hráč tedy připodobnil přezdívkou tomuto názvu,

Syrion – postava z fantasy ságy *Píseň ledu a ohně* amerického autora George R. R. Martina,

Semjon – hráč uvádí, že jde o postavu ze série fantasy knížek o světě „jiných“,

Myshob – postava z německé rodokapsové sci-fi *Perry Rhodan*. Hráč si původní přezdívkou Myšob graficky upravil, a to pomocí anglické spřežky sh, která zachycuje české š. V případě, že by nechal jméno bez diakritiky i spřežky, výslovnost by byla [misop], takto spoluhráči vědí, že správně znění přezdívky je Myšob [mišop], zasvěcení jsou tak schopni odvodit původ přezdívky, a tím i hráčovu zálibu,

---

Lexikon teorie literatury a kultury (cit. výše) uvádí rovněž sci-fi jako opozici empiricky ověřitelného obrazu světa a světa literárního díla.

Drizzt – inspirováno Drizztem Do'Urdenem z knihy *Ztracená království* spisovatele Roberta Anthony Salvatoreho. Přezdívka je příhodná, protože v tomto díle Drizzt představuje temného elfa a ve hře uživatel jméno dal Krvavému elfovi,

Fuaran – postava vystupující ve více dílech ruského fantastického spisovatele Sergeje Vasiljeviče Lukjaněnka,

Khalad – postava z díla amerického spisovatele Davida Eddingse,

Mort – podle názvu knihy Terryho Pratchetta, *mort* znamená francouzsky mrtvý, uživatel si jako svou rasu zvolil záměrně (a paradoxně) Nemrtvého,

Bren – hlavní postava knihy *Cizinec* americké autorky Carolyn Janice Cherry, která publikuje pod pseudonymem C. J. Cherryh,

Dassem – podle postavy Dassema Ultora, rytíře z Domu Smrti, ze ságy kanadského fantasy autora Stevena Eriksona *Malazská kniha padlých*,

Crydee – postava z knih amerického fantasy spisovatele Raymonda Eliase Feista,

Zayla – podle sci-fi knih *Diablo*,

Athos – jméno jednoho z mušketýrů (Alexandr Dumas – *Tři mušketýři*).

### **Objevují se také konotace na nejružnější mýty a legendy:**

Ishtar – sumerská bohyně plodnosti, lásky, součást Egyptského panteonu,

Loki – Istivý bůh severské mytologie,

Abaddon – démon války proti Bohu a dobru podle křesťanské démonologie,

Demolay – pův. Jacques De Molay, poslední velmistr templářského řádu,

Zmej – podle Zmeje Goryniče, bájně bytosti slovanské mytologie, draka s mnoha hlavami,

Ariel – anděl se lví hlavou z apokalyptických textů,

Rivfader – troll ze severské legendy, který jednoho dne povstane a vymítí křesťany.

Další početnou skupinu zastupují přezdívky odvozené z her (RPG, PC, stolních), postav ve hrách atd. V našem korpusu se objevily tři přezdívky odkazující k již zmíněné RPG hře *Dračí doupe* (Haloran, Rylan, Halianna – odvozená od Halorana, postavy ve hře), dále ke hrám *Flashpoint resistance* (Resist, vytvořeno mechanickou abreviací), *NFS Most wanted* (Razor – nepřítel v této hře), *The elder scrolls III.: Morrowind* (Vivec, Almalexia – bohové v této hře), *Diablo* (Divobij – postava), *Counter-Strike* (POGmanek), *Medieval total wars II.* (Felicia),

*Zenoclash* (Zenoclash), *Tekken* (Dragunov – záporná postava), *Final Fantasy* (Summoner – čaroděj), *Dark Legacy* (Gigz, Gigzara – postavy).

Uživatelé se nechávají inspirovat i fiktivními filmovými postavami – Inman (Návrat do Cold Mountain), Leeloo (Pátý element), Jamal (Kdo hulí, ten umí), Midnite (Constantine), Lucky (101 dalmatinů), Exar (Hvězdné války), Nibelung (Prsten Nibelungů), Scarecrow (Batman), Kira (Riddick: Kronika temna) nebo celými názvy filmů (Apocalypto, Begotten).

Pozadu nezůstává ani inspirace seriálovými hrdiny – Cassandra (Červený trpaslík), Lee (Gothic), Irina (Alias), Fry (Futurama), Komixak (Simpsonovi), Frank (M.A.S.H.); hráči WoW se rovněž vyznačují náklonností k *anime* (*manga*)<sup>34</sup> seriálům, tři přezdívky z analyzovaného materiálu byly motivovány právě tímto druhem seriálů (Shindo, Yoruichi, Arturia), nejhojněji se však objevily konotace na seriál Hvězdná brána (Stargate), ať již přímo podle jeho názvu (Stargy), či podle postav (Iriss, Adrya, Quetesh – představuje bohyni Athény). Hvězdná brána je fantasy seriál, opět se nám zde potvrzuje premisa, že hráči WoW projevují silnou náklonnost ke sci-fi a fantasy světům.

Mezi přezdívkami mají místo i pohádkové postavy, už ale ne v tak značném množství jako filmy a seriály; Zlatovlaska, Ruzenka, Veren (podle postavy prince Veleny z pohádky Princ a Večernice, toto jméno již bylo obsazeno, hráč tedy pouze zaměnil likvidu l za r), Mushu (malý dráček z pohádky o Mulan), Puca (irská pohádka).

Uživatelé hry se nechávají ovlivnit i názvy písniček různých interpretů; Kalamity, Corduroy, Exod, Arcistetka, Ayla, popř. názvem alba (*Hatebreeder* skupiny Children Of Bodom, *Kayleigh* interpretů Marillion).

Jak již bylo zmíněno, společnost Blizzard Entertainment vydává publikace o hře World of Warcraft. Jedná se o fantasy povídky pojednávající o historii světa, válkách, osudech hrdinů a bojovníků a tak podobně. I názvy postav z těchto příběhů se promítají do korpusu přezdívek.

Killa – postava Killa Kela,

Mograine – Alexandros Mograin, Paladin,

---

<sup>34</sup> *Manga* je japonský styl malby či kresby, který vychází z kořenů původního japonského kresleného umění. Jako *anime* jsou označovány seriály a filmy kreslené právě stylem manga. Zdroj: *Wikipedia* [on line], 2010. Dostupné z <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Port%C3%A1l:Anime\\_%26\\_Manga](http://cs.wikipedia.org/wiki/Port%C3%A1l:Anime_%26_Manga)>, cit. 14. 4. 2010.

Sargeris – podle Sargerase z těchto příběhů; u této přezdívky autor uplatnil jazykovou hru, na svém *altovi*<sup>35</sup> používá přezdívku SirEgras, což je vlastně pozpátku Sargeris, proto změnil původní vokál *a* ve jméně Sargeris na *i*.

Silverleaf – Noční Elf v trilogii *Tales of the past*. U této přezdívky se setkáváme s velice originálním tvořením hypokoristika, viz dále.

### 3.2.2 Flóra

Přezdívková vlastní jména podle názvů rostlin se objevují už ve staročeských textech (např. Dub, Květ, Suk). V analyzovaném materiálu se konotace na svět flóry objevily pouze u dvou hráčů, z toho jeden je studentem botaniky; vybral si pro své Noční Elfky jména podle latinských názvů rostlin (*Astrantia*, *Jasione*, *Arctia*). Druhý uživatel zvolil latinský název kaktusu (*Echinopsis*).

### 3.2.3 Jména slavných lidí, kapel

U těchto jmen je opět uplatněna transonymizace (viz výše), setkáme se i s jazykovou hrou. Ve srovnání s prostředím chatu se zde tyto motivace vyskytují v mnohem menším množství.

Marillion – britská rocková skupina,

Eloy – německá kapela,

Ventor – přejatá přezdívka, členové kapely Kreator (německá trashmetalová kapela) takto nazývali svého bubeníka,

Hankazagorka – zpěvačka Hana Zagorová, komunikační, substandardní podoba jejího příjmení zní Zagorka (podobně jako Jiřina Bohdalová – Bohdalka).

### 3.2.4 Přezdívky vztahující se k osobě a identitě hráče

Pouze v této kategorii se vyskytují antroponymické přezdívky, které bychom mohli klasifikovat i podle systému M. Knappové<sup>36</sup>. V této kategorii může být ve funkci přezdívky jednak hypokoristikum vytvořené z rodného jména, jednak přezdívka motivovaná rodným jménem. Vyčleňujeme zde dva typy:

#### a) přezdívky motivované rodným jménem nositele

Jenicek – hypokoristikum ze jména Jan (viz dále),

---

<sup>35</sup> *Alt* – z angl. alternative, druhá možnost. Hráč má hlavní herní postavu (*main*), ale může mít i více dalších postav, které jsou označovány jako *alti/alty*. V případě, že se hráči s *altem* lépe manipuluje, či dosahuje lepších výsledků, může se tento stát i *mainem*.

<sup>36</sup> Podle statě Knappová, M. *Přezdívky v proměnách staletí*. In *Acta onomastica*, 1999, č. 40, s. 82–88.

JamO – ze slovenského jména Jano, vzniklo překlepem spoluhráče na herním chatu,

Evewolf – spojení anglického ekvivalentu jména Eva a zvířete (vlka), které má nositelka ráda a obdivuje ho,

David – klasické křestní jméno použité jako přezdívka. S tímto způsobem pojmenovávání herních postav se můžeme setkat často, problémem ale zůstává, že jedno rodné jméno zahrnuje velké množství nositelů, a jak již bylo řečeno, ve hře WoW musí být každá přezdívka jedinečná. Proto si své rodné jméno může za přezdívku zvolit pouze nositel daného jména, který se do hry zaregistruje jako první,

Daud, Dahwed – arabský a perský překlad jména David, tyto dvě a předcházející přezdívka pochází od totožného uživatele, chtěl i pro své *alty* mít své osobní jméno, i když v pozmeněné podobě. Sám hráč k výběru přezdívky uvádí: „Takto se jmenuji a rád toto jméno používám

jako nick, mám potom k postavám osobnější přístup.“<sup>37</sup>

#### **b) přezdívky motivované příjmením nositele**

Tuhar (vzniklo oddělením sufixu -ský z příjmení Tuharský, obměna Tukos), Lazi, Jurca (Jurčeka), CarlPeant (Peant – tvůrce si prý „poangličtil“ své příjmení a dopředu přidal oblíbenou postavu z PC hry – Carl).

Za „sekundární“ přezdívky, tj. nemotivované rodným jménem nebo příjmením, bychom mohli považovat reálné přezdívky hráčů ze života, kterými sekundárně pojmenují své postavy; Lindak, Valis, Peho, Rohlik (tento uživatel uvádí i motivaci, přezdívka vznikla na kamarádově chatě, kde se přes noc ztratilo 40 rohlíků, a ostatní nocležníci dotyčného osočili, že je snědl), Zloprcek (nositele takto oslovují pro jeho nízký vzrůst a kladný vztah k násilí), Ziako (pův. přezdívka z reality Žiako).

Přestože členové komunity WoW jsou většinou mužského pohlaví, objevily se v analyzovaném korpusu i přezdívky motivované ženskými jmény, přičemž se jednalo obzvláště o jména partnerek či nevydařených lásek hráčů: Katherina, Kathrina (jméno Kateřina upraveno do podoby, která vypadá „anglicky“), Elise (jméno Eliška upraveno stejným způsobem), Tinuska (hypokoristikon ze jména Tina, popř. Kristýna), Janarozova, Jitkarozova (rodná jména a příjmení dvou sester Rózových, obě nešťastné lásky hráče),

---

<sup>37</sup> *Twinstar fórum* [on line], 2010. Dostupné z <<http://forum.twinstar.cz/showthread.php/8294-Your-Nick?highlight=nick>>, cit. 14. 4. 2010.

Mariana, Myslivecka (motivováno rovněž přítelkyní hráče, která má relativně neobvyklý koníček – myslivost), Vera (oblíbeného jméno hráče – Věra).

Poslední přezdívky v této kategorii vychází ze zájmů či oblíbených věcí hráčů: draci (Draggo, Dragonexus), alkohol (Absinth, Beerhero), jídlo a pití (Lipo – bonbony, Dolly – džus, Delli – čokoláda), sport (Bezec, Baylisstic – přezdívka motorkáře Troye Baylisse), roční období (Autumn – angl. podzim), momentální emoční rozpoložení (Sorrow – angl. smutek).

### 3.2.5 Toponyma

V minulosti velice rozšířená motivace u přezdívek reálného světa, rovněž v komunitě chatařů se vyskytovala hojně, ovšem v námi analyzovaném materiálu se objevily pouze tři doklady, v jednom případě hydronymum: Tigris (řeka v Turecku a Iráku), v druhém případě pseudotoponymum Siriones; motivováno fiktivní řekou Tirion z knih J. R. R. Tolkiena. Řadíme ji na toto místo, protože ač se jedná o fiktivní, přesto stále pomístní jméno. Třetím zástupcem v této kategorii je přezdívka Bojna (podle slovenské obce Bojná).

### 3.2.6 Hra s jazykem a grafikou

V tomto oddíle se vyskytují různé asociace, vtipná oslovení, expresivně zabarvená slova, významově nesouvisející kompozita, přesmyčky atp.

Kloraw – přesmyčka slova Warlock (povolání černokněžníka),

Hustodemon – čistá kompozice adjektiva hustý a apelativa démon pomocí konektu -o-, přičemž význam uvedeného adjektiva je přenesený, v nepůvodním významu, znamená, že je něco „výrazné, neobvyklé, překvapující, event. něco, co bude mít vážné následky; tento výraz je oblíbený v slangu současné mládeže,<sup>38</sup> objevuje se také význam „mimořádně povedený, vynikající; nebo také nepříjemný, nepřijatelný,<sup>39</sup> ve starém argotu hojně užívaný výraz hustý (hustej, husták) představoval označení pro biřice, rychtáře, soudce atp.<sup>40</sup> a tento význam také mohl být motivací této přezdívky, přesvědčivější je však interpretace první,

Rannezore – přezdívka ze slovenštiny, znamenající východ slunce. Autor si ji zvolil proto, že evokuje italské jméno,

Powerless – v překl. bezmocný, hráč si zvolil přezdívku, protože v začátcích hry postava stále umírala a nedokázala bojovat s protivníky,

---

<sup>38</sup> Hugo, J. a kol. *Slovník nespisovné češtiny*. Praha: Maxdorf, 2006. ISBN 80-7345-086-0, s. 115.

<sup>39</sup> Martincová, O. a kol. *Nová slova v češtině: Slovník neologismů 2*. Praha: Academia, 2004. Vyd. 1. ISBN 80-200-1168-4.

<sup>40</sup> Hugo, J. a kol. *Slovník nespisovné češtiny*. Praha: Maxdorf, 2006. ISBN 80-7345-086-0, s. 115.

Blbeczech – užitá jazyková hra k zastření pejorativního významu, výslovnost anglického slova czech je [ček], výslovnost přezdívky [bl<sub>o</sub>beček],

Capslock – tlačítko na klávesnici,

Sajrajt – expresivní slovo negativně zabarvené,

Lejma – vzniklo přepsáním slova lama do anglické výslovnosti, inspirováno přeneseným významem slova lama – „začátečník, nováček, oslovení (a to buď neutrální nebo posměšné),“<sup>41</sup> z tohoto nového významu se formuje frazém být lama – neumět něco, být hloupý; hráči se ve hře nedařilo,

Healejma – předchozí přezdívka doplněná o anglické slovo heal (hojit, léčit), poukazuje na fakt, že se jedná o Priesta (nejvhodnější *healer*), který není příliš schopný, nebo je začátečník (lama),

Shanah – upravené kompozitum dvou ženských jmen Samantha a Hannah,

Sterakdary – hráč zpřeházel písmenka svého jména, originální jméno však neuvádí,

DumboDJ – oblíbená pohádková postava (slon Dumbo Walta Disneyho) spojena s iniciály hráče.

### 3.2.7 Onomatopoeia

Onomatopoeia jsou slova, která do určité míry imitují reálný zvuk, nejčastěji se realizují ve formě citoslovce. V námi analyzovaném materiálu se objevil pouze jeden exemplář takto motivovaný, a to přezdívka Lurg. Ve hře se jedná o Nemrtvého Warriora, a hráč si výslovně přál, aby slovo znělo „jako když polknete chrchel“,“<sup>42</sup> odkazovalo ke vzhledu a vlastnostem postavy.

### 3.2.8 Motivace vtípem

Primární funkcí přezdívek této kategorie je pobavit ostatní hráče, proto autoři volí vtipné a zapamatovatelné internetové jméno, popř. se přezdívky vztahují k vtipným událostem. Tato kategorie se sémanticky blíží i kategorii 3.2.6.

Lalat – vzniklo ze zkráceného slova Paladin, v komunitě WoW se mu běžně říká *Palát*, autor chtěl upozornit na to, že vypadá vtipně – připojil ještě zkratku *lol* (laughing out loud – hlasitě

---

<sup>41</sup> Viz. cit. 40.

<sup>42</sup> *Twinstar fórum* [on line], 2010. Dostupné z <<http://forum.twinstar.cz/showthread.php/8294-Your-Nick?highlight=nick>>, cit. 14. 4. 2010.

se směji, viz dále), vznikl tedy Lol -át, a změnil vokál *o* v *a*, aby název více evokoval již zmíněného Paladina (*Palát* – *Lalát*),

Xylofon – autora k výběru této přezdívky inspiroval jiný hráč s přezdívkou Klaxon, což asociovalo Xylofon,

Tudyma – hráč neuměl pracovat s mapou, nikdy nevěděl, kudy má jít, a říkal si: „Třeba tudy,“ (slovo *tudyma* je zřejmě nářečního původu, utvořené z dialektismu *kudyma*, který je podle *Českého jazykového atlasu* vytvořen postfixem -ma, který pochází patrně od substantiv, *lesama*, *polama* apod.; užívá se zejména na centrální Hané, která je podskupinou středomoravských nářečí<sup>43</sup>),

You – překl. ty, přezdívka byla zvolena, aby při *raidech* mohlo docházet k vtipným situacím, např.: „Běž tam ty,“ a nikdo nebude vědět, s kým hráč mluví, zda používá slovo jako osobní zájmeno, nebo jako substantivum. Zde můžeme vidět, že i když hráči používají jako přezdívky slova z cizího jazyka, často se stane, že ostatní hráči je oslovují českým překladem; ve skupině složené z českých hráčů stále existuje snaha používat co nejvíce výraziva českého jazyka;

Lumbalka – odvozeno od vtipné scény ze seriálu Dr. House,

Sprajt – kamarád tohoto hráče potřeboval partnera do hry a jeho Mág měl jméno Tatranka, uživatel tedy zvolil Sprajt (česká výslovnost názvu limonády – Sprite),

Hnedyvitr – odvozeno přenesením významu, postava s tímto jménem je Priest, a má specializaci, která se jmenuje *Seren* (od vulgárního verba „srát“, 3. os. sg. prët. „sere,“ od tohoto tvaru při odtržení sufixu -n od názvu specializace *Seren* odvozen hnědý vítr),

Spadlazmarsu – přezdívka s primární funkcí zábavnou,

User – čes. uživatel, ironické pojmenování, uživatelé jsou všichni; hráč pravděpodobně navíc využil shody psané podoby anglického slova s českým výrazem „user“, tedy imperativem vulgárního slovesa „usrat (si)“,

Nextone – hráč přezdívkou používá v PvP soubojích, znamená další, tedy že jednoho zabije a chce ihned dalšího.

---

<sup>43</sup> Balhar, J. *Český jazykový atlas 5*. Praha: Academia, 2005. Vyd. 1. ISBN 80-200-1339-3, s. 508–510.



### 3.2.9 Přezdívky přejaté z jiných jazyků

Na již rozebraném materiálu je vidět, že mnoho hráčů se inspiruje cizími jazyky, zvláště angličtinou. Většinou jde buď o kompozita s českými formanty, nebo o různé modifikace anglických slov. V tomto oddíle uvedeme slova původní, nijak nezměněná. Nejsilnější zastoupení (15) mají původní anglická slova – You (ty), Silverleaf (stříbrný list), User (uživatel), Nextone (další), Avalanchia (lavina – Mág se specializací Frost), Freeze (mráz – Mág se specializací Frost), Breeze (vánek – Mág se specializací Frost), Meridian (poledník), Decision (rozhodnutí – u Druida, který se rozhoduje mezi jednotlivými talenty), Nightmare (noční můra – Nemrtvý Warlock), Amaranth (laskavec – *healer*), Aggro (nepřátelství – Warrior), Powerless (bezmocný), Volcano (sopka – Mág se specializací Fire), Hope (naděje – Paladinka s primární funkcí *tankování* = naděje pro celý tým). Hojně se vyskytují i výrazy španělské – Mamarracho (šašek), Lobo (vlk), Caliente (horký – Mág se specializací Fire), Fuerte (silný – Warrior). A po jednom zástupci zde má také latina (Renovatio – znovuzrozený – Nemrtvý), francouzština (Mort – mrtvý – Nemrtvý, viz výše), hebrejštiny (Ariel – Boží lev, viz výše), romštiny (Congale – čongále – velké nohy – Trpaslík).

### 3.2.10 Vzhled herní postavy

Tuto část bychom mohli přirovnat ke kategorii M. Knappové **Současné přezdívky motivované apelativy: Přezdívky označující tělesné vlastnosti nositele**<sup>44</sup>, zde označující tělesné vlastnosti herní postavy. Přezdívky vznikají na základě přirovnání nebo metonymie, jedná se o přezdívky deapelativní, přičemž podstatný vliv opět hraje angličtina a jiné cizí jazyky.

Barva kůže – Nigga (fundující základ nigger – negr, nigga – hovorový výraz), Cerný.

Celkový vzhled – Profesor (bílý vousy, pleš a brýle), Medusae (modif. slovo medúza, podle vlasů), Mamarracho (šp. šašek), Domovnice (Orčice), Nightmare (Nemrtvý Warlock).

### 3.2.11 Příslušnost k rase, hordě (alianci) nebo specifikace povolání

Zde se promítá nejvíce vlivů hry samotné, ale překvapivě nejde o nejpočetnější skupinu, tou zůstává zatím stále skupina přezdívek 3.2.1. Můžeme se setkat s jazykovou hrou, anglickými výrazy nebo jejich obměnami, vtipnými pojmenováními.

---

<sup>44</sup> Knappová, M. *Přezdívky v proměnách staletí*. In Acta onomastica, 1999, č. 40, s. 84.

Alik – příslušník hordy, jméno po alianci (členové aliance si říkají Alíci, hráč zvolil svou přezdívku ironicky),

Turak – postava je rasy Taurena, který připomíná býka, proto je fundujícím základem slova výraz *Tur* a následuje sufix *-ák* (v bezdiakritické podobě), který často odvozuje hovorová nebo stylisticky příznaková slova; slova vzniklá pomocí tohoto sufixu mají téměř vždy expresivní, často pejorativní zabarvení.<sup>45</sup>

Zugzug – tato přezdívka poukazuje na to, že postava je rasy Orka, ti totiž vždy místo odpovědi používají právě výraz Zug-zug (což by se dalo přeložit jako Ano-ano, např.: „Jdi do práce,“ odpověď: „Zug-zug.“<sup>46</sup>). Autor přezdívky ovšem přesnou motivaci neuvádí, a ta tak může mít i sexuální podtext, uvádíme ji proto i v kapitole 3.2.14.

Bezec – přezdívka motivována jednak sportovním zaujetím hráče (rád běhá) a podružně také strategií, kterou ve hře preferuje, prchá nepřítelům a plní *questy*, které jsou právě na běhu založené (doručování zásilek ap.),

Větší vzorek (18) zastupují přezdívky utvořené podle konotací odkazujících na jednotlivá povolání postav, nejčastěji na Mága, který má více specializací a umí kouzlit (Volcano – sopka – Fire mág; Freeze – mráz – Frost mág; Breeze – vánek – Frost mág; Tajga – Magička; Caliente – horký – Fire mág; Avalanchia – avalanche – lavina – Frost mág), ve čtyřech případech na Warlocka/Černokněžníka (Kloraw – Warlock pozpátku; Malicia – malicious – záludný, zlomyslný; Daemonia – démonické schopnosti; Nightmare – noční můra), dále odkazy na Druida, což také souvisí se schopností kouzlit a s kladným vztahem k přírodě (Decision viz výše; Natu – z angl. nature – příroda), na Vrahy (Whitemare – protiklad k Nightmare, dvě postavy jednoho hráče; DrPain – dr. bolest, Nemrtvý), Paladiny (Hope – naděje – *tank*; Seraphim – podle anděla kůrů, Serafa, může posilovat požehnáním, *healer*). Málo zastoupenými povoláními v této skupině jsou Válečník (Fuerte – silný), Šaman (Amaranth – laskavec, *healer*), Priest (Zdravotník – *healer*). Žádné zastoupení zde nemají pouze Hunter/Lovec a Rytíř smrti, u Lovce je to způsobeno hlavně tím, že jeho zvláštní schopnost souvisí se zvířaty, ale pokaždé s jiným živočišným druhem, dalo by se říci, že je nejuniverzálnějším povoláním. U Rytíře smrti je důvod jiný, toto povolání si mohou zvolit pouze hráči, kteří dosáhnou 55. úrovně, a takových mnoho není.

<sup>45</sup> Šlosar, D. *Slovotvorba*. In Příruční mluvnice češtiny, Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2003. Vyd. 2. ISBN 80-7106-134-4, s. 134.

<sup>46</sup> *Urban dictionary* [on line], 2010. Dostupné z < <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=zug-zug>>, cit. 30. 4. 2010.

Vidíme tedy, že hráče k vytvoření přezdívky podle povolání vedou zejména specifické vlastnosti jednotlivých povolání a neméně jejich exkluzivita. Přirozeně největší pozornost poutají bytosti se schopností kouzlení, popř. léčení, a to kladné i záporné, přičemž ty negativní se v našem korpusu celkově objevují častěji. Pokud povolání hráče nezaujme nebo nepřijde na určitou exkluzivní schopnost, pojmenuje svou postavu podle jiného aspektu.

### 3.2.12 Přezdívky podle *bossů*, popř. *NPC*

Array – *NPC* postava ve *Fellwoodu*,

Shalique – podle jmen *bossů* – Mother Shahraz a Reliquary, autorce se nelíbilo kompozičně – derivační slovo Shaliquary, které vytvořila jako první, proto si je upravila do vzhlednější podoby.

### 3.2.13 Náhodné přezdívky

U těchto přezdívek je motivace buď neznámá, nebo sami hráči uvádějí jako vznik přezdívky náhodu, náhodný nápad; někde přezdívkou zaslechli, popř. neví, proč je napadlo zrovna toto jméno.

Např. Nagrand, Avea, Tergruka, Aniela, Tarad, Deanna, Qerix, Zendhal, Swifty, Halucigenia, Dargor, Safiyani, Darkstalker, Kelluthien, Lathyska, Baxxy, Archibald, Erdenar, Benjio, Sharlis, Hexi, Sertr, Syrande, Kaid, Greynor.

U přezdívky Greynor je zajímavé, že někteří spoluhráči viděli motivaci ve spojení dvou barev a dvou jazyků; grey (angl. šedá) a noir (franc. černá), mysleli si, že volný překlad hráčovy přezdívky je „šedočerný.“ Ten zpočátku odmítal takovouto interpretaci, ale časem si ji přivlastnil a teď jako motivaci přezdívky sám uvádí právě tuto myšlenku.

### 3.2.14 Sexuálně motivované přezdívky

Mají být provokativní, upoutat pozornost, jsou postaveny na vulgarismech a výrazech se sexuálním podtextem. Protože ale hra přezdívky s těmito konotacemi nepovoluje, musí je hráči změnit do takové podoby, která sexuální podtext pouze vzdáleně naznačuje, jinak by byli penalizováni: Zugzug (vol. překl. „šuk šuk“), Bendover (z angl. ohnout přes), Nynfoman (pozměněná podoba med. termínu nymfoman), Cernyclovek (že se jedná o sexuálně motivovanou přezdívkou jsme usoudili z vyjádření autora), Ozuzlalaprst.

### **3.3 Výsledky rozboru**

Z celkového počtu rozebraných přezdívek (219) bylo 72 % (158) postav (nikoli hráčů) mužského pohlaví a 28 % (61) postav pohlaví ženského. Téměř 26 % rozebraného materiálu (56 přezdívek) mělo svůj původ v anglickém jazyce (bereme v potaz nejen anglické výrazy, ale i propria z jiných oblastí, anglické formanty, fundované základy slov, ap.). Jako nejčastější se ukázaly přezdívky vzniklé náhodou (náhodnými událostmi, myšlenkami, asociacemi, náhodnými shluky písmen), ale hned na druhém místě jsou přezdívky motivované světem sci-fi a fantasy (celkový počet 33; 14 %), následují přezdívky motivované hrou samotnou, antroponymické přezdívky, výrazy z cizích jazyků jako přezdívky, a přezdívky vzniklé jazykovou hrou.

Je vidět, že hráčů, kteří přezdívku zvolili náhodně, je menšina (40 přezdívek). Uživatelé se většinou snaží uplatnit určité konotace, osvětlit ostatním, o jakou oblast se zajímají, co je jejich koníčkem, snaží se o co největší invenci. Hráči hrající WoW jsou lidé, kteří se zajímají o „možné světy“, o světy sci-fi a fantasy, a to v hojném počtu. Rádi unikají do virtuálního světa, kde mohou prožívat své fiktivní životy a setkávat se s ostatními hráči, kteří sdílí jejich zálibu.

Zařazení některých přezdívek bylo problematické, zjistili jsme totiž, že mohou spadat do dvou i více kategorií současně, nelze je klasifikovat jednoznačně. Uvedli jsme je proto ve všech kategoriích, které se uvedených přezdívek týkaly. Internetová jména se nemohou klasifikovat podle jednoduchého systému, do budoucna je třeba současnou klasifikaci rozšířit, analyzovat více materiálu a postihnout motivace v širším rámci. Pro tuto práci však současnou klasifikaci shledáváme dostačující.

Výsledky rozboru shrnujeme v následující tabulce.

Motivace přezdívek			
	<b>Celkem</b>	<b>Z toho</b>	
	219	mužské	158
		ženské	61
Náhodné	40		
Fantasy a sci-fi	33		
Hra WoW	31	povolání	18
		vzhled	7
		jiné	6
Antroponyma	24		
Výrazy z cizích jazyků	23	angličtina	15
		španělština	4
		hebrejština	1
		francouzština	1
		latina	1
		romština	1
Jazyková hra	22		
Jiné hry (RPG, PC)	15		
Seriály	13		
Pop kultura	11		
Film	10		
Pohádky	5		
Sexuálně motivované	5		
Flóra	4		
Toponyma	3		
Onomatopoeia	1		

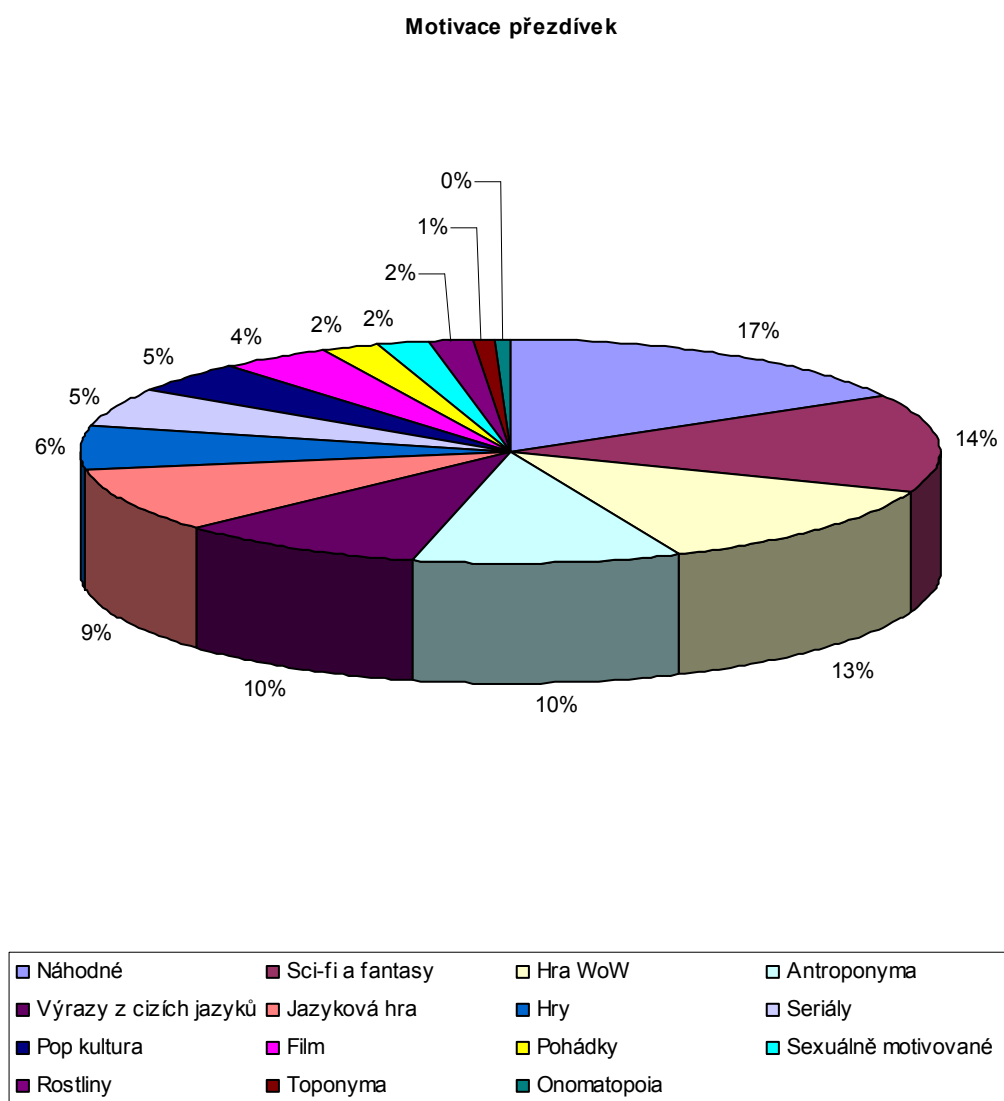
### Poznámky k tabulce:

Pohádky v jistých případech mohou patřit do světa fantasy, v tomto případě je ale jejich vyčlenění zcela relevantní, jedná se o pohádkové postavy „klasické“, neboli pocházející z ústní lidové slovesnosti, příp. tradičních a všeobecně známých pohádek, nikoli z uměle vytvořeného světa určitého autora.

Do položky s názvem *Pop kultura* zahrnujeme přezdívky motivované názvy písniček, hudebních alb, hudebních skupin a slavných osobností.

Jak již bylo uvedeno, některé přezdívky jsou započítány do více kategorií.

Pro přehlednost uvádíme procentuální graf.



### 3.4 Hypokoristika tvořená z přezdívek

Stejně jako přezdívky spadají i hypokoristika do substandardní vrstvy jazyka a mají identifikační a individualizační funkci. V české lingvistické tradici se pojmem hypokoristikum (popř. hypokoristikon) označují domácké, mazlivé, zdrobnělé a další obměny neutrálních, oficiálních vlastních jmen, zřídka apelativ v důvěrném (rodinném, přátelském) prostředí. Od této definice se však již upouští a hovoří se o expresivní obměně neutrálního jména (vlastního jména, apelativa, ale i přezdívky) v neoficiálním prostředí<sup>47</sup>. Kromě formálních hypokoristik<sup>48</sup> se jedná o nespisovné výrazy, které, jak již bylo řečeno, mají mimo jiné identifikovat a individualizovat jedince mimo oficiální prostředí. Hypokoristika v českém jazyce vznikají totiž především z rodných jmen a příjmení, existuje zde tedy snaha jednotlivé nositele shodných jmen od sebe odlišit. Podle Františka Trávníčka hypokoristika vznikají především v přirozené promluvě, kde je přítomen citový postoj mluvčího, jsou vázána na konkrétní komunikační situaci.<sup>49</sup> Šířeji vznik hypokoristik popisuje Svatopluk Pastyřík, který chápe hypokoristika jako expresivní výrazy vznikající v neoficiálním prostředí.<sup>50</sup> V současné době již nemůžeme tvrdit, že vznik hypokoristik je vázán na konkrétní promluvovou situaci a vzniká v mluvené řeči pouze při citovém zaujetí mluvčího. Nyní se projevuje tendence chápat jako hypokoristika také obměny přezdívek, které už samy o sobě mají expresivní a citový příznak. Navíc v našem případě, kdy si hypokoristika často tvoří sami uživatelé z určitého specifického důvodu, o emoční stránce většinou nelze hovořit.

Hypokoristika se v našem materiálu tvoří z velké části derivací, kdy se k propriálnímu základu připojí slovotvorný formant, zde sufix, a mohou mít jak kladné (meliorativa, deminutiva), tak záporné (augmentativa, pejorativa) zabarvení. Při derivačním procesu se můžeme setkat i s hláskovými alternacemi, a ty mohou být:

- a) samohláskové kvantitativní (alternace délky)
- b) samohláskové kvalitativní (změna vokálu)
- c) souhláskové palatalizační (konsonant se palatalizuje)
- d) souhláskové depalatalizační (konsonant se depalatalizuje)

---

<sup>47</sup> Srov. Karlík, P. Nekula, M. Pleskalová, J. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. 604 s. ISBN 80-7106-484-X, s. 172.

<sup>48</sup> „Citově neutrální vlastní jméno formou shodné s hypokoristikem.“ Karlík, P. Nekula, M. Pleskalová, J. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. 604 s. ISBN 80-7106-484-X, s. 172.

<sup>49</sup> Trávníček, F. *Mluvnice spisovné češtiny*. Praha: Slovanské nakladatelství, 1951. s. 263.

<sup>50</sup> Karlík, P. Nekula, M. Pleskalová, J. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. 604 s. ISBN 80-7106-484-X, s. 172.

V našem specifickém materiálu se objevila pouze alternace palatalizační, a to u přezdívky Hitman – Hitik ( $t > t'$ ),

ze samohláskových alternace kvalitativní

Jan – Jenicek ( $a > e$ ).

Jak již bylo uvedeno, hráči spolu komunikují, oslovují se a vytvářejí hypokoristika. Ta však nebyla těžištěm výzkumu, proto je jich v našem materiálu uvedeno pouze malé množství. Vždy se jedná o vznik derivací, nejčastěji sufixy -ek, -ík (-ik ) u maskulin a -ka u feminin, tj. sufixy, které jsou velmi frekventované i u tvoření „standardně“ chápaných hypokoristik (z rodných jmen).

### **3.4.1 Sufix -ík (-ik )**

O tento sufix v bezdiakritické podobě jsou rozšířeny přezdívky:

Hitman – Hitik,

Sertr – Sertrik,

Lazi – Lazik

a specifickou formou je přezdívka Alik, která by se podle formální stránky dala považovat za hypokoristikum, avšak není jím; „Alíky“ jsou totiž nazýváni členové aliance a tato přezdívka tedy jen poukazuje na herní příslušnost hráče (který je paradoxně hráčem hordy, viz výše).

### **3.4.2 Sufix -ek, -ák (-ak )**

POGman – POGmanek,

Sertr – Sertrik – Sertricek (může být utvořeno i sufixem -íček (-icek) od základu Sertr, zde ale víme, že nejprve vzniklo hypokoristikum Sertrik, a z něj teprve Sertricek,

Jan – Jenik – Jenicek – frekventované hypokoristikum Jeníček od rodného jména Jan,

Turak – řadíme sem i tuto přezdívku, jelikož známe fakt, že je utvořena od apelativa *tur* přidáním augmentativního sufixu -ák (-ak), viz výše; tato přezdívka je jediným hypokoristikem z našeho korpusu, které má negativní zabarvení.

### **3.4.3 Sufix -inka, -uška (-uska )**

Draggo – Dragginka,

Tina, Kristýna – Tinuska.



### 3.4.4 Sekundární hypokoristika

Jedná se o derivaci druhého stupně, hypokoristika vznikají z jiného hypokoristika:

Legolas – Legis – Legisecek,

Jan – Jenik – Jenicek.

### 3.4.5 Derivace nulovým sufixem (krácení)

Na krácení je ze slovtvorného hlediska nahlíženo jako na derivaci nulovým sufixem, často při něm dochází ke změně morfologické charakteristiky:

Katherina – Kathe,

Dragginka – Draggi,

Divobij – Divo,

Evewolf – Eve; po vytvoření tohoto hypokoristika si uživatelka založila i nového *alta* s tímto jménem, pouze v přepisu do anglické výslovnosti, tedy [íf] – psáno If, což může být zavádějící, if je anglická spojka „jestli“; vidíme, že motivace přezdívky je mnohdy nejasná a mnohdy není možné ji odhadnout bez jakýchkoli informací o hráči.

### 3.4.6 Specifická hypokoristika

Legolaska, Myslivecka – hypokoristika vzniklá přechýlením; jak již bylo uvedeno, absencí diakritiky může dojít k dvojsmyslnosti významu, jak vidíme i zde – Legolaska – nominativ feminina, ženský protějšek Legolase, nebo Lego láska – láska k Legu (stavebnice). Sám autor uvádí, že jsou možné obě interpretace, má rád Lego i Legolase, proto si tuto přezdívku zvolil. Stejně tak Myslivecka – může být inspirována adjektivem Myslivecká (čapka, pálenka, puška...), zde ale má jít o ženský protějšek myslivce – Myslivečku.

Obě tyto přezdívky můžeme podle významu považovat za názvy přechýlené, vzniklé modifikací. U obou je použit velice produktivní sufix -ka, skloňují se podle stejného deklinačního typu, vzoru žena.

Lísteček – v komunitě WoW používána forma bez diakritiky, Listecek. Hypokoristikum vzniklo z přezdívky Silverleaf (překl. stříbrný list), tedy z apelativa list sufixací, dvojitým deminutivním sufixem -ek, List + ek + ek, kdy v českém jazyce se vždy konsonant přípony předcházející tomuto sufixu palatalizuje a vokál v základu slova se dluží, tedy Líst -eč -ek. Toto hypokoristikum je zajímavé a velmi specifické, vzniklé z anglického slova, je jedním

z příkladů na kterých vidíme, že u anglických přezdívek často hráči používají spíše českých ekvivalentů, zvláště v komunikaci mezi hráči (srov. výše).

Lazi – Lazilos – hypokoristikum vzniklé neobvyklým sufixem -los, což je formant příznačný nejčastěji pro latinská a řecká jména, ale také antroponymické soustavy dalších jazyků (např. španělštiny). Tento sufix se v poslední době zvláště mezi mladými lidmi velice rozšířil, stává se módní záležitostí, v sociální síti *Facebook* se např. v nedávné době objevily doklady na jménech Kamil – Kamilos, Pavel – Pavlos, Martin – Martinos,<sup>51</sup> z čehož můžeme usoudit, že tvorba hypokoristik podléhá módním trendům. Náš materiál je ale v oblasti hypokoristik nedostačující, chtěli jsme na něm ukázat jen příklady možného tvoření hypokoristik z přezdívek.

### 3.4.7 Výrazová expresivita hypokoristik

Expresivitou se rozumí „citový vztah mluvčího vyjádřený různými jazykovými prostředky, citové zabarvení.“<sup>52</sup> Projevuje se specifickými slovo- a tvaroslovnými prvky nebo hláskovými kombinacemi. Výrazová expresivita je pro tvoření hypokoristik charakteristická. U výše uvedených sufixů se na první pohled dá určit, zda se jedná o výrazy meliorativní a deminutivní (sufixy -ík, -ek, -ák, -inka, -uška), nebo augmentativní, pejorativní (-ák). U nulového sufixu ovšem míra expresivnosti určit nelze, objevuje se zde tendence spíše k neutralizaci expresivního příznaku. Vše ovšem záleží na užití daného hypokoristika, na vztahu mluvčích a na konkrétní promluvové situaci. Meliorativum/deminutivum se lehce může stát pejorativem/augmentativem a naopak, třeba pomocí ironie. Obecně však platí, že hypokoristika mají míru expresivity vysokou.

## 3.5 Jazyk v komunikaci při hraní WoW

Jak již bylo uvedeno, při hraní WoW se spolu jednotliví uživatelé dorozumívají. Slouží jim k tomu herní chat nebo program umožňující internetovou telefonii (*Skype*). V druhém případě je situace obdobná jako při osobním hovoru, zaměříme se tedy na herní chat. Primárně se jedná o komunikaci psanou, vyskytuje se zde ale mnoho rysů mluvenosti, chat lze tedy považovat za jakousi kvazisynchronní komunikaci.<sup>53</sup> Jedním z rysů mluvenosti je míra

<sup>51</sup> *Facebook* [on line], 2010. Dostupné z <<http://facebook.com/>>, cit. 6. 4. 2010

<sup>52</sup> Kraus, J. a kol. *Nový akademický slovník cizích slov*. Praha: Academia, 2008. Vyd. 1. ISBN 978-80-200-1415-3, s. 227.

<sup>53</sup> Jandová, E. a kol. *Čeština na www chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006. Vyd. 1. 264 s. ISBN 80-7368-253-2, s. 27.

připravenosti, spontánnosti; psané texty by měly být připravené, formální, repliky na chatu jsou však spontánní, což můžeme usoudit z velkého množství překlepů, rychlosti komunikace, nespisovnosti a strukturace textu. Hráči hovořící na chatu si tykají, prostředí je neformální, repliky jsou pomíjivé, svázané s časem, k jednotlivým replikám se nelze vracet, protože postupně z obrazovky mizí. Za rys mluvenosti považujeme i subjektivnost a emocionální zaujetí hráčů, které se projevuje především skrze zkratková slova a emotikony; s dalším rysem mluvenosti, tematikou, a subjektivním přístupem k ní souvisí i značná konkrétnost jednotlivých replik. Hojně se zde vyskytují jazykové variety, nespisovné lexémy, obecně české tvary<sup>54</sup>. Z těchto příkladů vidíme, že chat má opravdu blíže k mluvené komunikaci, je chápán jako grafický záznam mluvených replik pomíjivý v čase, proto se komunikanti příliš neohlíží na pravopis, stylistiku, gramatiku.

### 3.5.1 Lexikální rovina

V rovině lexikální je patrné nadužívání přejatých slov (zejména anglického původu) a různých dalších projevů expresivity (kontextově motivované výrazy, neologismy, specifické pozdravy a oslovení).

Derivace od výrazů cizího (anglického) původu jsou početné zejména u sloves. Jedná se většinou o tvary odvozené od slovo tvorných základů zachovávajících si svou původní grafickou podobu, které z morfologického hlediska můžeme zařadit ke 3. slovesné třídě: teleportovat se, healovat, dotkovat (popř. nadotkovat, viz dále), nebo dokonavá slovesa řadící se ke třídě 2.: uploadnout, healnout, killnout, u kterých můžeme pozorovat příznaky hovorovosti.<sup>55</sup> Typickým jevem současné internetové komunikace jsou také slovesné vazby obsahující původní anglický nebo jiný přejatý výraz, např. hodit *link*, dát *kill*, dát *damage*, dát *heal* apod.

Časté používání anglických, popř. internacionálních slov nebo slovních spojení poukazuje zejména na jazyk hry samotné – tedy angličtinu. Mezi další důvody užívání těchto slov patří podle Diany Svobodové modernost těchto výrazů v současné době, kdy je mladí lidé chápou jako „organickou a nedílnou součást své vzájemné komunikace. Dále se ve srovnání s českými výrazy stejného nebo podobného významu (pokud vůbec existují) jeví slova cizího původu jako atraktivnější, výstižnější a významově „silnější“. Svou roli zde hraje také to, že užívaná slovní zásoba je přímo ovlivněna médii, jež komunikaci na chatu zprostředkovává,

<sup>54</sup> Srov. Jandová, E. a kol. *Čeština na www chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006. Vyd. 1. 264 s. ISBN 80-7368-253-2, s. 30–34.

<sup>55</sup> Srov. Jandová, E. a kol. *Čeština na www chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006. Vyd. 1. 264 s. ISBN 80-7368-253-2, s. 110.

a komunikanti necítí potřebu oprostít se od vlivu počítačové terminologie a slangismů užívaných v této oblasti, kde se především anglických slov vyskytuje velké množství. U některých z nich se jedná o okazionální užití, ale většinou jsou typické jak pro komunikaci na chatu, tak pro vyjadřování mladých lidí obecně a lze předpokládat růst frekvence jejich užívání.<sup>56</sup>

### 3.5.2 Zkratky a zkratková slova

V komunikaci na chatu se používají zkratky v hojném množství, především z důvodu úspornosti a rychlosti komunikace. Můžeme se setkat se zkratkami dnes již ustálenými, jako jsou CD (compact disc), DVD (digital video disc), PC (personal computer), SMS (short message service) a dalšími. Tyto zkratky se začleňují do morfologického systému češtiny především sufixací, připojením formantu se mohou stát substantivem (DVDčko, SMSka, CDčko), adjektivem (SMSkový), verbem (SMSkovat). Na herních chatech jsou ale více rozšířené zkratky nové, pocházející rovněž z anglického jazyka, které se považují za mimojazykové a prozodické prostředky vyjadřující emocionální postoj komunikanta a postupně nahrazují již zavedené emotikony (smajlíky). Jedná se o zkratky, které vznikly v různých chatových fórech a jsou typické pro jakoukoli komunikaci na internetu. Mezi nejčastější patří:

2U – to you – tobě

4U – for you – pro tebe

2L8 – too late – pozdě

ASAP – as soon as possible – co nejdříve

CYA – see ya – uvidíme se

FAQ – frequently asked questions – často kladené dotazy

G8 – gate – brána

LOL – laughing out load – hlasitě se směji (často používáno ironicky)

NOOB (N00B) – Newbie, Noobie – začátečník, nováček, nezkušený hráč

OMG – oh my God – ach můj Bože

PvP – player vs. player – hráč vs. hráč

---

<sup>56</sup> Jandová, E. a kol. *Čeština na www chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006. Vyd. 1. 264 s. ISBN 80-7368-253-2, s. 117.

PvE – player vs. environment – hráč vs. okolí, užívá se i ve formě player vs. enemy – hráč vs. nepřítel

RL – real life – skutečný život

ROFL – rolling on the floor laughing – válím se smíchy po podlaze

THX – thanks – děkuji

U2 – you too – ty/tobě taky

WOW – World of Warcraft

WTF – what the fuck – vulgarismus, volně přeloženo jako Cože?, popř. Do prdele!, Sakra atd.<sup>57</sup>

Tyto zkratky (stejně jako předchozí standardizované) mají rovněž snahu adaptovat se do českého morfologického systému, proto jsou doplňovány podobnými sufixy a inklinují ke shodným morfologickým kategoriím. Hráči např. používají výrazy PvPčko, PvEčko, WoWko, rofluju, nadotkuju<sup>58</sup>, NElfka (Noční Elfka), BElf (Blood Elf), UD (Undead), apod. Mohlo by se zdát, že jde o okazionalizmy, tyto výrazy se však v herní komunikaci (psané i mluvené) objevují velice často.

Můžeme se setkat i se zkrácenými slovy, např. již výše zmíněný Palát (Paladin).

Jazyk se stále vyvíjí a je možné, že se výše uvedené výrazy časem stanou obecně užívanými, třeba i bez kontextového omezení. Možná se také kodifikují a stanou se součástí jazykové normy, nebo naopak budou dále výlučností počítačových her a internetové komunikace, popř. zaniknou, nebo budou nahrazeny prostředky jinými.<sup>59</sup> To vše ukáže až další vývoj jazyka.

---

<sup>57</sup> Zdroj – *Wikipedia* [on line], 2010. Dostupné z

<[http://cs.wikipedia.org/wiki/Seznam\\_zkratek\\_v\\_online\\_diskus%C3%ADch](http://cs.wikipedia.org/wiki/Seznam_zkratek_v_online_diskus%C3%ADch)>, 18. 4. 2010.

<sup>58</sup> Výraz znamená, že hráč nepřítele zraňuje po určitý čas (*Damage over time* – viz výše).

<sup>59</sup> Srov. Jandová, E. a kol. *Čeština na www chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006. Vyd. 1. 264 s. ISBN 80-7368-253-2, s. 157.

## 4 Závěr

Ve své bakalářské práci jsem se věnovala zejména přezdívám v počítačové hře World of Warcraft, přičemž mým cílem bylo klasifikovat je na základě motivace. Tato klasifikace se ukázala jako problémová, protože často jedna přezdívka spadala svou motivací do více uvedených kategorií. Na základě analýzy sebraného materiálu jsem dospěla k těmto závěrům:

1. Nejčastější motivací při tvoření přezdívek (když pomineme přezdívky náhodné) je svět fantasy a sci-fi. Hráči této hry se vyznačují kladným vztahem k fiktivním světům, zajímají se o literaturu, filmy a umění těchto žánrů a při tvoření přezdívek se nechávají tímto prostředím inspirovat.
2. Přezdívky v této hře by se daly považovat za samostatný antroponymický systém (s určitými rysy parasysému) v rámci antroponomastiky, protože se zcela vymykají jakýmkoli pravidlům tvoření a jejich klasifikace podle předem určených kritérií je značně obtížná. Zároveň také expandují, uvažuje se o přidání „příjmení“ k jednotlivým přezdívám.
3. Vliv anglického jazyka je zde nezměrný, velké množství přezdívek našlo svou motivaci právě v tomto jazyce. Faktem ale zůstává, že hráči anglické podoby přezdívek překládají do jazyka českého a mezi sebou se oslovují spíše českými ekvivalenty anglických výrazů; lze tedy říci, že uživatelé preferují anglické pojmy při tvoření internetového jména hlavně kvůli exkluzivnosti a vzhledu přezdívky. Přezdívky a rovněž hypokoristika v této hře často podléhají módním trendům.
4. Ukázalo se, že hráči si na výběru přezdívky dávají velice záležet, oproti prostředí chatu se snaží o co největší invenci a neotřelost. Originalita je při výběru přezdívky na prvním místě.
5. Nepotvrdily se ovšem poznatky Jaroslava Davida o fungování nicků na chatu, že anonymizace účastníka je nejdůležitějším aspektem internetových jmen. U přezdívek v této hře se zatajování pohlaví formou přezdívek s nejednoznačným rodem neuplatňuje, nelze tedy říci, že existují „tendence k anonymizaci účastníka v celé elektronické komunikaci,“<sup>60</sup> protože i komunikace hráčů WoW patří do odvětví elektronické komunikace.

---

<sup>60</sup> Jandová, E. a kol. *Čeština na www chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006. Vyd. 1. 264 s. ISBN 80-7368-253-2, s. 43.

Není ojedinělé, že přezdívky postav hráčů přecházejí i do reálného světa. Děje se to např. tak, že spoluhráči jednotlivých skupin pořádají setkání, kde si o hře povídají, probírají herní taktiky. Znájí se ale pouze pod internetovými přezdívkami, proto se jimi také mezi sebou oslovují. Systém internetových přezdívek se tak začíná odrážet i v systému přezdívek reálných, tato práce tudíž poodhaluje i možný následný vývoj přezdívek v realitě, kdy tvůrce přezdívky je zároveň i jejím nositelem.

## 5 Použitá literatura

### Publikace:

Balhar, J. *Český jazykový atlas 5*. Praha: Academia, 2005. Vyd. 1. ISBN 80-200-1339-3.

Hugo, J. a kol. *Slovník nespisovné češtiny*. Praha: Maxdorf, 2006. ISBN 80-7345-086-0.

Jandová, E. a kol. *Čeština na www chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006. Vyd. 1. 264 s. ISBN 80-7368-253-2.

Karlík, P. Nekula, M. Pleskalová, J. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. 604 s. ISBN 80-7106-484-X.

Knappová, M. *Přezdívký v proměnách staletí*. In Acta onomastica, 1999, č. 40.

Knappová, M. *Rodné jméno v jazyce a společnosti*. Praha: Academia, 1989. Vyd. 1. 208 s. ISBN 80-200-0167-0.

Kraus, J. a kol. *Nový akademický slovník cizích slov*. Praha: Academia, 2008. Vyd. 1. ISBN 978-80-200-1415-3.

Martincová, O. a kol. *Neologizmy v dnešní češtině*. Praha: ÚJČ AV ČR, 2005. ISBN 80-86496-21-X.

Martincová, O. a kol. *Nová slova v češtině: Slovník neologismů 2*. Praha: Academia, 2004. Vyd. 1. ISBN 80-200-1168-4.

Mejstřík, V. a kol. *Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost*. Praha: Academia, 2005. Vyd. 4. ISBN 978-80-200-1446-7.

Nünning, A. *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host, 2006. 912 s. Vyd. 1. ISBN 80-7294-170-4.

Obrátil, K. J. *Velký slovník sprostých slov*. Praha: Lege Artis, 1999.

Šlosar, D. *Slovotvorba*. In Příruční mluvnice češtiny, Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2003. Vyd. 2. ISBN 80-7106-134-4.

Trávníček, F. *Mluvnice spisovné češtiny*. Praha: Slovanské nakladatelství, 1951.



### **Internetové zdroje:**

*Blizzard Entertainment* [on line], 2010. Dostupné z <<http://eu.blizzard.com/en-gb/games/wow/>>.

*Facebook* [on line], 2010. Dostupné z <<http://facebook.com/>>.

*Fansite WoW* [on line], 2010. Dostupné z <<http://wow.vigudes.cz/>>.

*The Etternal Struggle forum* [on line], 2010. Dostupné z <<http://eternalstruggle.guildomatic.com/forums/viewtopic.php?t=793>>.

*Twinstar fórum* [on line], 2010. Dostupné z <<http://forum.twinstar.cz/showthread.php/8294-Your-Nick?highlight=nick>>.

*Wikipedia* [on line], 2010. Dostupné z <<http://cs.wikipedia.org>>.

*World of Warcraft* oficiální stránka, [on line], 2010. Dostupné z <<http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/guide.html>>.