

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI**

**FAKULTA PEDAGOGICKÁ**

**KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY**

**UŽÍVÁNÍ JAZYKA V DISKUZNÍM FÓRU ZAMĚŘENÉM  
NA POČÍTAČOVOU HRU COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE**  
BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Radka Jindřichová**

*Specializace v pedagogice: Český jazyk se zaměřením na vzdělávání*

Vedoucí práce: PaedDr. Jana Vejvodová, CSc.

**Plzeň, 2023**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, ..... 2023

.....  
vlastnoruční podpis

Na tomto místě bych ráda poděkovala PaedDr. Janě Vejdovové, CSc., za odborné vedení této práce, cenné rady, ochotu a čas, který mi věnovala. Dále bych ráda poděkovala svým blízkým za podporu při psaní bakalářské práce a v průběhu celého studia.

## OBSAH

Úvod .....	6
1 SLOHOVÁ CHARAKTERISTIKA LEXIKÁLNÍCH PROSTŘEDKŮ .....	7
2 VYMEZENÍ POJMŮ .....	9
2.1 SPISOVNÝ JAZYK .....	9
2.1.1 Hovorová čeština .....	9
2.2 NESPISOVNÝ JAZYK .....	10
2.2.1 Obecná čeština .....	10
2.2.2 Poloútvary národního jazyka .....	11
2.2.3 Slang .....	11
2.2.4 Profesní mluva .....	12
2.3 ANGLICISMY .....	13
2.4 EXPRESIVITA .....	14
2.5 OBRAZNÉ FORMULACE .....	15
2.5.1 Přirovnání .....	15
2.5.2 Metafora .....	16
2.5.3 Metonymie .....	17
2.5.4 Synekdocha .....	17
3 STAV DNEŠNÍ ČEŠTINY .....	19
3.1 OBECNÁ SITUACE .....	19
3.2 CHARAKTERISTICKÉ JEVY SOUČASNÉ ČEŠTINY .....	20
3.2.1 Demokratizace .....	20
3.2.2 Globalizace komunikace .....	20
3.2.3 Internacionalizace .....	21
3.2.4 Přejímání slov z cizích jazyků .....	22
3.2.5 Proces přejímání slov z cizích jazyků .....	23
4 JAZYK POČÍTAČOVÉ KOMUNIKACE .....	26
4.1 KOMUNIKACE V DISKUZNÍCH FÓRECH .....	27
4.1.1 Používání emotikonů .....	28
4.1.2 Nicky v internetové komunikaci .....	29
5 COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE .....	31
5.1 PŘEDSTAVENÍ HRY .....	31
5.1.1 Pravidla hry .....	31
6 POPIS A METODY VÝZKUMU .....	32
7 CHARAKTERISTIKA JAZYKA UŽÍVANÉHO V DISKUZNÍM FÓRU .....	33
7.1 CHARAKTERISTICKÉ RYSY .....	33
7.1.1 Tykání a vykání .....	33
7.1.2 Pozdravy a rozloučení .....	33
7.1.3 Připravenost a propracovanost .....	34
7.1.4 Emotikony .....	34
7.1.5 Nicky .....	35
7.2 JAZYKOVÉ PROSTŘEDKY .....	35
7.2.1 Spisovnost a nespisovnost .....	35
7.2.2 Slang a profesní mluva .....	36
7.2.3 Zkratky a zkratková slova .....	37
7.2.4 Expresivita .....	37

---

7.2.5	Evaluativnost .....	37
7.2.6	Obrazná pojmenování .....	38
7.2.7	Anglicismy .....	38
ZÁVĚR	.....	40
RESUMÉ	.....	42
SEZNAM ZDROJŮ	.....	43
PŘÍLOHY	.....	I

---

## Úvod

V současné době rozvoje moderních technologií se čím dál více lidí věnuje hraní počítačových her. Nejvíce hraným typem her jsou střílečky jako Call of Duty, PUBG nebo právě Counter-Strike: Global Offensive, která je jednou z nejhranějších her na světě. Kromě odpočinku u hraní musí hráči také občas řešit různé problémy, které jim přichází do cesty. Pokud si s nimi neumí sami poradit, hledají pomoc u ostatních, často zkušenějších hráčů v diskuzních fórech. Cílem této práce je analyzovat jazyk diskuzního fóra zaměřeného na počítačovou hru Counter-Strike: Global Offensive.

V první části práce se věnujeme slohové charakteristice lexikálních prostředků a vymezujeme základní termíny potřebné k samotné analýze, jako je spisovnost a nespisovnost, poloútvary národního jazyka, anglicismy, obrazné formulace a expresivita. Dále se věnujeme popisu současné situace v českém jazyce a charakteristickým jevům v současné češtině, jako je internacionalizace, globalizace, demokratizace a přejímání lexémů z cizích jazyků. V další části popisujeme jazyk v počítačové komunikaci a konkrétně se zaměřujeme na komunikaci v diskuzních fórech. Následující kapitola je věnována počítačové hře Counter-Strike: Global Offensive, uvádíme zde její zhrubý popis a představení pravidel.

V praktické části potvrzujeme, nebo vyvracíme hypotézy vycházející z odborné literatury. Interpretujeme výsledky jazykové analýzy konkrétních příspěvků z diskuzního fóra. V závěru formulujeme úsudky o hlavních rysech jazyka užívaného v analyzovaném diskuzním fóru.

---

## 1 SLOHOVÁ CHARAKTERISTIKA LEXIKÁLNÍCH PROSTŘEDKŮ

Pojem „význam lexému“ zahrnuje složku pojmovou a pragmatickou. Pojmová složka (jinak také věcná, nociónální, kognitivní) je dána tím, že plnovýznamový lexém (jednotka slovní zásoby, která má formu i význam) označuje určitý denotát, neplnovýznamový lexém nabývá tuto složku významu ve spojení s lexémy plnovýznamovými. Tento význam slova je uváděn například ve slovnících ve formě definice. Do pojmové složky lze zahrnout také složku kolokační, ta odpovídá obvyklému zapojení lexému ve výpovědi (*štěkat – pes*), ve výkladových slovnících ji zjistíme z příkladů užití. (Čechová, 2008, s. 169)

Pragmatická složka odráží to, jaká stanoviska uživatel k používanému výrazu zaujímá, díky tomu se vytváří soubor konotací. Pragmatické složky významu jsou ve srovnání s pojmovými méně stálé, podléhají například dobovým proměnám. V zásadě jsou ale i pragmatické složky významu v jazyce alespoň po určitou dobu ustáleny, proto mohou být zahrnuty do charakteristiky lexému. (Čechová, 2008, s. 169–170)

„Za neutrální (nepříznakový) se pokládá lexém spisovný, frekventovaný, stylově a dobově nezabarvený a neexpresivní. Takové lexémy mají v textech univerzální využití. Ostatní lexémy jsou příznakové, a to na základě příslušnosti k jednotlivým útvarům či poloutvarům národního jazyka, expresivity, spojení s některou stylovou oblastí apod.“ (Čechová, 2008, s. 170)

Lexémy s dobovým příznakem členíme na neutrální, archaismy (slova zastaralá – *krčma*), historismy (označují skutečnosti zaniklé – *suknice*) a neologismy (lexémy nové – nové odvozeniny a složeniny, ale také přejímky z cizích jazyků). Jako stylový příznak může fungovat například cizost lexému, slohový příznak je obvykle vymezován na základě příslušnosti k stylové vrstvě funkčních stylů, ale hranice norem nejsou nijak ostré. Příznak může ale nést také jen některý z významů polysémního slova. Lexémy regionálně příznakové se dělí na regionalismy (slova oblastní – české *polštář*, *sundat* a moravské *peřinka*, *sdělat*) a dialektismy (slova nářeční, jsou omezeny na malé území – *šprlení/laťoví*, *šeblefla/naběračka*). (Čechová, 2008, s. 170–172)

Mezi výrazy sociálně příznakové (sociolektismy) patří argotismy (*love/peníze*), výrazy profesní (pracovní terminologie) a výrazy slangové. Zvláštní skupinou jsou ale také

---

lexémy s expresivním příznakem, ten může být kladný (lexémy familiární, hypokoristika, eufemismy a dětská slova – *brácha, drahoušek*) nebo častěji negativní (lexémy pejorativní, zhrubělé a vulgární – *vyvrhel, lump, blít*). (Čechová, 2008, s. 171–172)



---

## 2 VYMEZENÍ POJMŮ

### 2.1 SPISOVNÝ JAZYK

Jako základ pro vymezení spisovnosti se vytrácí protiklad psanost – mluvenost (Svobodová, 2009, s. 13). Podle Čechové (2003, s. 45) se spisovný jazyk jako jediný řídí kodifikací, což je „společensky závazné institucionalizované stanovení uzlových prvků spisovné jazykové normy v soudobých slovnících, mluvnících a dalších jazykových příručkách“ (Čechová, 2003, s. 46). Definovat, co to spisovný jazyk vlastně je, není jednoduché, v odborné literatuře se setkáváme s různými definicemi, jednou z nich je následující: „(...) za spisovný jazyk považujeme celospolečensky uznávaný jazykový útvar, užívaný především při sledování vyšších komunikačních cílů“ (Čechová, 2008, s. 60). Ten je zárukou oficiálnosti a slavnostnosti, vzhledem k neosobnosti a nezúčastněnosti může ale působit strojeně; v praxi je za spisovný jazyk považován vědomý spisovný projev kultivovaný po všech stránkách, spisovný jazyk má kromě jiných funkcí také funkci národně a společensky reprezentativní (Čechová, 2003, s. 46–48).

V dnešní době se sousloví „spisovný jazyk“ nahrazuje označením „standard“, protože tento termín je více neutrální (Daneš, 1997, s. 13). Podle Svobodové (2009, s. 11) je daný termín chápán jako soubor jazykových prostředků, které jsou považovány za správné, pojem standard překlenuje vzdálenost mezi spisovnou normou a jazykem každodenní komunikace.

#### 2.1.1 HOVOROVÁ ČEŠTINA

Jako jádro spisovné češtiny se označují neutrální spisovné prostředky, které jsou vhodné pro jakýkoli typ textu. V textech uměleckých a odborných se objevují prostředky knižní a zejména pak v mluvené podobě spisovné češtiny prostředky hovorové. Pojem hovorová čeština označuje útvar jazyka, který se používá v polooficiálních nebo neoficiálních mluvených projevech, ale i v projevech psaných s prvky mluvenosti; je mezistupněm, díky kterému do spisovného jazyka pronikají prostředky ne plně spisovné. (Svobodová, 2009, s. 11–12)

Hovorová čeština je považována za soubor prostředků, které náleží komplexu spisovné češtiny. Tento soubor bývá z hlediska komunikačních aktů vzhledem ke své

---

tolerantnosti, která vede k integrování prostředků spisovných s nespisovnými, poněkud nevýrazný. Do hovorové češtiny patří výrazové varianty, které jsou součástí běžné komunikace, mohou se ale objevovat i v plně spisovném kontextu. Míru ne plné spisovnosti nebo nespisovnosti lze hodnotit podle různých faktorů, jedná se o široké pásmo přechodů mezi krajními prvky nejvyššího stylu a běžné komunikace. (Čechová, 2003, s. 48)

Čechová (2008, s. 60) hovoří o stylových posunech na ose spisovnosti následovně: „Vysoká frekvence jazykového prostředku obdobně jako nízká či spíše nulová expresivita přispívají k jeho posunu směrem k stylové neutralitě, nízká frekvence, a naopak míra expresivity ho od neutralitě vzdalují.“ Co se týče stylovosti a spisovnosti, Čechová (2008, s. 64) dospěla k závěru, že se vzájemně ovlivňují, stylovost není omezoována spisovností, naopak stylovost je oproti omezenější spisovnosti globální vlastností projevů. Důležité je zmínit, že pojetí spisovnosti se během vývoje mění (Čechová, 2008, s. 61).

## 2.2 NESPISOVNÝ JAZYK

Jako nespisovná čeština se označuje taková varianta jazyka, která používá nespisovné útvary národního jazyka. Dělí se na několik skupin: nářečí (dialekt) – teritoriálně omezený nespisovný útvar, interdialekt – nejznámější je obecná čeština – a v neposlední řadě sociálně vymezenou slovní zásobu – slang, profesní mluva a argot. (Hugo, 2006, s. 11–12)

### 2.2.1 OBECNÁ ČEŠTINA

Český interdialekt, nazývaný také jako obecná čeština, vznikl na základě pražsko-středočeského nářečí. Tento termín představuje zjednodušená flektivní paradigmata a jisté hláskové alternanty. (Daneš, 1997, s. 15)

Čechová (2003, s. 50) interdialekt charakterizuje jako „nestabilizovaný útvar národního jazyka představující nejvyšší vývojové stadium tradičních teritoriálních dialektů – zbavovaných postupně výlučných, nápadných znaků, a naopak obsahujících už inovace podle současných vývojových zákonitostí národního jazyka“. Oproti Čechám je na Moravě používání dialektů a nářečí výraznější; častěji se tam také v mluveném projevu používá spisovná čeština (Daneš, 1997, s. 15).

---

Obecná čeština, jinak také běžná mluva, reprezentuje živou mluvenou řeč každodenního života, postupně se stává celonárodním nespisovným útvarem a tím se odtrhuje od své původní interdialektické podstaty (Čechová, 2003, s. 51–52). Dnešní spisovná čeština vznikla ze středočeského interdialektu (Hugo, 2006, s. 11).

### **2.2.2 POLOÚTVARY NÁRODNÍHO JAZYKA**

Čechová (2008, s. 66) mezi formy označované jako poloútvary (formy, které nemají úplnou jazykovou strukturu) řadí slang, argot a profesní mluvu, ty podle ní patří primárně do sféry projevů mluvených. Podle Huga (2006, s. 12) „jde o svébytnou součást národního jazyka, jež má podobu nespisovné nebo hovorové vrstvy speciálních pojmenování, realizované v běžném, nejčastěji polooficiálním a neoficiálním jazykovém styku lidí vázaných stejným pracovním prostředím nebo stejnou sférou zájmů a sloužící jednak specifickým potřebám jazykové komunikace, jednak jako prostředek vyjádření příslušnosti k prostředí či k zájmové sféře“.

Synonymem pro termín poloútvary národního jazyka je slovo sociolekt, tento pojem Čechová (2008, s. 67) vymezuje následovně: mluva realizovaná za pomoci slangismů, professionalismů a argotismů je nejčastěji podněcována společnými zájmy nebo činnostmi vymezené sociální skupiny, díky nim se posilují vazby uvnitř skupiny a zároveň se tato skupina příslušnými formami vyděluje od jiných; sociolekty jsou často pro lidi, kteří nepatří do dané skupiny, nesrozumitelné.

### **2.2.3 SLANG**

Pojem slang podle některých lingvistů označuje slang samotný, ale někdy i slang společně s argotem, případně s profesní mluvou. Je to proto, že mají společné rysy, a to mluvnost, skupinovitost, označování společných činností a zájmů a užívání v neoficiální komunikační situaci. Naopak rozdílná je například motivace jejich vzniku. Slang a argot jsou proměnlivé, obvykle ovlivněné mluvou nějaké výrazné osobnosti ve skupině, snaží se aktualizovat, působit humorně a mají expresivní ladění, zato profesní mluva taková není. (Čechová, 2008, s. 71)

Základem vytváření slangových vyjadřování je jazyková hra, slova či sousloví se často tvoří na základě podobnosti, která nemusí být na první pohled znatelná; slova se

---

obvykle tvoří zkracováním a objevuje se univerbizace – redukování víceslovných pojmenování na jedno slovo (Čechová, 2003, s. 55). Slangismy také vykazují výrazný prvek citovosti a expresivity (Hugo, 2006, s. 12).

Slang lze rozdělit podle toho, zda je proměnlivý, jako například u skupin sportovních, hudebních a dalších, nebo archaický, založený na dodržování tradičních názvů, například slang myslivecký. Počet slangů se pohybuje mezi 70–100, ale přesné číslo není známo, jejich hranice nejsou jasně vymezené a ani jejich vývoj není přímočarý. Mnoho výrazů přechází ze slangu do obecné češtiny, některé z nich i do češtiny spisovné, ztrácejí původní slangový příznak. (Čechová, 2008, s. 68–70) Slangové výrazy, které přesahují své původní zájmové prostředí, Čechová (2003, s. 56) nazývá interslang.

#### **2.2.4 PROFESNÍ MLUVA**

Podle Čechové (2003, s. 54) je profesní mluva užívaná v určitých pracovních prostředích, jde o soubor vyjadřovacích prostředků náležící určité pracovní skupině, která při práci používá termíny a terminologická spojení, a to pro jejich jednoznačnost a časovou úspornost. Profesní mluva jako celek má následující komunikační kvality: „stereotypnost, netvůrčí ráz vyjadřování, automatizovanost, opření o vyjadřovací modely a jejich soustavné vyhledávání, nezřídka i tendence k vyjadřovací exkluzivnosti, ba i hra na exkluzivnost“ (Čechová, 2003, s. 54).

Profesní výrazy se se slangovými často překrývají, a ne vždy je snadné je odlišit, protože profesní mluva je spojována s prostředím pracovním a slang s prostředím zájmovým, často se prolínají. Platí pro ně proto totéž, co pro slang – také mohou přecházet do mluvy běžných uživatelů. Pro nás je důležité zmínit oblast výpočetní techniky, slova jako „kliknout“ nebo „myš“ také přešla z profesní mluvy do běžné. (Čechová, 2008, s. 71–72)

Pokud jde o vztah spisovnosti a profesních výrazů, lze říci, že „hranice mezi spisovným a profesním výrazivem není ostrá, výrazivo obojí se prolíná, profesionalismy jsou pramenem obohacování spisovného odborného výraziva, tvoří vlastně přechodné pásmo mezi laickým, neodborným nespisovným výrazivem a úzce a přísně odborným či vědeckým; je obtížné odlišovat profesionalismy od normalizovaných termínů“ (Čechová, 2008, s. 72). Při tvoření profesních výrazů se klade důraz na racionalitu,

---

krátkost a výstižnost, výrazy jsou nejčastěji jednoslovné (Čechová, 2008, s. 72). Podle Čechové (2003, s. 55) je vhodné „odlišovat profesní mluvu, která vězí ve svém pracovním prostředí, a tu její varietu, která se chtě nechtě obrací k veřejnosti – ta velmi inklinuje k obecnému způsobu dobového vyjadřování“.

### 2.3 ANGLICISMY

Daneš (1997, s. 272) definuje anglicismus jako „jazykový prvek přejatý z angličtiny do jiného jazyka nebo podle angličtiny v něm vytvořený“. Podle něj se ale také často za anglicismy považují jen ta anglická slova, která si udržují svou podobu i v novém jazyce. Mezi anglicismy se tedy zahrnují slova již adaptovaná (*tramvaj, džem*), ale větší pozornost náleží těm, která teprve prochází procesem počešťování, v němž se adaptuje jejich forma, ale i vyjasňuje jejich funkčnost (*hippie, know-how*). Mnoho neutrálních slov má své české ekvivalenty, navzájem si konkurují nebo se jeden z nich přestane používat (*cash / v hotovosti*). Naopak termíny se většinou přejímají. (Daneš, 1997, s. 272–273)

„Anglicismy, staršími, novějšími i zcela novými a stále přibývajícími, jsou dnešní psané i mluvené jazykové projevy silně prostoupeny, a to v nejrůznějších komunikačních oblastech (s rozdíly generačními) a v různé stylové platnosti. Zdrojem jsou knihy, časopisy, masmediální i přímý styk s cizinci (doma i na cestách). Z této skutečnosti, jakož i z povahy anglického pravopisu a výslovnosti plyne i značná nejednotnost v psaní a výslovnosti (při čemž hraje úlohu i poměrně malá znalost angličtiny u českých mluvčích).“ (Daneš, 1997, s. 19)

Vliv angličtiny na češtinu se začal výrazněji projevovat až ve 20. století, konkrétně po 1. světové válce, po roce 1948 byl značně oslaben, ale v 60. letech 20. století začal opět sílit. Největší zlom nastal po roce 1989; k mnoha změnám docházelo za účelem odstranění pozůstatků minulého režimu, do češtiny pronikaly jazykové prvky především díky zrušení cenzury, a to co se týče knih, filmů, ale i dalších dostupných médií. (Daneš, 1997, s. 273)

„Aktuálně užívané anglicismy v češtině jsou výsledkem jazykového kontaktu češtiny s angličtinou, který se odehrává v konkrétním kulturním a společenském kontextu.“ (Svobodová, 2009, s. 21)

---

Objevují se názory, že anglicismy ohrožují češtinu. Málokdo se ale zabývá také přejímkami např. z latiny, které v češtině figurují již delší dobu. Pro mnohé jsou právě tyto výrazy známkou vyššího stylu. (Daneš, 1997, s. 18)

## 2.4 EXPRESIVITA

Podle Čechové (2008, s. 37) je expresivita neboli vyjádření nějakého citového nebo hodnotícího vztahu konotativní rys, který je v opozici k racionálnosti, není totožný s rysem stylovým, přestože stylovou hodnotu výrazového prostředku ovlivňovat může. Prostředky vyjadřování expresivity se objevují ve všech jazykových rovinách (Zima, 1961, s. 5).

„Příbuzným pojmem je emocionálnost, ta se však obvykle vztahuje jen k vyjádření pozitivních nebo negativních emocí, a má tedy užší význam než expresivita.“ (Karlík, 2002, s. 131) Čermák (2010, s. 118–119) jako další příbuzný pojem definuje evaluativnost, tedy schopnost hodnocení. Evaluace je typicky subjektivní povahy, může být různě silná a také různě účinná. Jejím cílem je vyjádřit postoj mluvčího, ale rovněž usiluje o vliv na posluchače. Objevit se může také hodnocení objektivní, to se opírá o existující přijímanou normu.

„Expresivní příznaky se pociťují buď jako kladné, nebo jako záporné. U některých slov není toto rozlišení vyhraněno a mluvíme jen o citovém slově bez další specifikace.“ (Hauser, 1980, s. 50) Mezi kladné expresivní příznaky patří příznak shovívavý, eufemistický, libostní, mazlivý a žertovný, k záporným patří příznak hanlivý a vulgarizační (Grepl, 1995, s. 775). Konkrétně mezi slova s kladným citovým příznakem patří slova familiární, důvěrná, domácí, dětská, dále pak laudativa, hypokoristika (domácí obměny jmen) a eufemismy (Hauser, 1980, s. 50). Skupiny slov s citovým příznakem negativním jsou slova hanlivá (pejorativa), zveličelá (augmentativa), zhrubělá, dysfemismy a vulgarismy (Grepl, 1995, s. 96).

Vulgarismy se v jazyce objevují buď jako úmyslný pokus o oživení konverzace, nebo jako důsledek nezvládnutí emotivní situace mluvčím. Častým používáním ale mohou i vulgarismy zevšednět, ztratit expresivitu a tím i účinnost (*ty hovado* → *ty vado*, používání slov *ty vole* téměř v každé větě ztrácí konotační význam a vstupuje do prostředků parazitních, často koncových částic). (Čechová, 2008, s. 66)

---

Expresivita je typicky členěna na expresivitu inherentní, adherentní a kontextovou; pokud se jedná o expresivitu inherentní, slova mají trvale expresivní charakter i bez kontextu (Zima, 1961, s. 10). Expresivita adherentní vzniká tehdy, když lexikální jednotky, které byly původně neutrální, nabývají sémantickou změnou příznak expresivní (Zima, 1961, s. 43), případně citové příznaky vyplývají z užití slova (Hauser, 1980, s. 48–49). Expresivita kontextová je jevem stylistickým, dochází při něm ke střetu výrazových prostředků náležejících různým stylistickým vrstvám (Zima, 1961, s. 84). Prvky, z nichž se kontextová expresivita skládá, jsou výrazně rozdílné; obvykle vzniká použitím vyjádření typického pro nějakou stylistickou vrstvu ve stylistické vrstvě jiné, užitím výrazů z různých významových oblastí nebo spojováním nápadně odlišných prvků (Zima, 1961, s. 93).

Podle způsobu vyjádření Hauser (1980, s. 49) rozlišuje expresivitu hláskovou (podstatou jsou hlásková spojení, která nejsou běžná u neexpresivních slov – *hňup, ňouma*), slovotvornou (je spjata se slovotvornými kategoriemi, typy a prostředky – vzniká například díky příponám – *klidás, kruťas*) a lexikálně sémantickou (je spjata se základním významem slova – *fuj, hlupák, trouba*).

## 2.5 OBRAZNÉ FORMULACE

Termín obrazné formulace označuje druhy přenášení významů mezi slovy, jednotlivým druhům se říká tropy; ty se podle rázu konotací dělí na dva hlavní typy: metaforu a metonymii (Hrabák, 1977, s. 138–139). Peterka (2001, s. 148) mezi elementární obrazné konstrukce řadí přirovnání, alegorii, symbol, metaforu, metonymii a synekdochu, pro naše účely bude stačit jen několik z nich, vynecháme alegorii a symbol.

### 2.5.1 PŘIROVNÁNÍ

Přirovnání neboli příměr vyjadřuje za pomoci spojky „jako“ vnitřní podobnost dvou různých jevů. Skládá se ze tří částí: z představy základní (zvané *comparatum*), představy obrazné (zvané *comparandum*) a z jejich společného znaku. (Peterka, 2001, s. 148)

Účelem přirovnání je vytknutí některé vlastnosti nebo stránky určitého jevu, věci, osoby nebo představy. Slovo „jako“ při tom může být vynecháno, naopak ne vždy označuje přirovnání. (Vlašín, 1984, s. 301)

---

## 2.5.2 METAFORA

Hauser (1980, s. 71–73) definuje metaforu jako přenášení slov na základě vnější podobnosti, ta se týká tvaru (*zub* – v ústech, u pily), barvy (*vínový* – v barvě vína), umístění (*pata* – část nohy, ale i hory), rozsahu (*kapka* – malé množství) nebo funkce (*ručička* – u hodinek); typické metaforické přenosy významů se vyskytují u podstatných jmen, přídavných jmen, příslovcí a sloves. Podle Hausera (1977, s. 145) může být metaforou jednoduchý slovní obrat, ale i složitější konstrukce, týž denotát může být vyjádřen i několika paralelními metaforami. Grepl (1995, s. 97–98) člení metaforu na aktuální (autorova subjektivita) a uzuální (pevně ustálené v jazykovém systému).

Peterka (2001, s. 153–155) rozlišuje metaforu následovně:

- Personifikace – přisuzuje předmětu lidské vlastnosti, souvisí s antropomorfizací světa (*paměť lomu ve stráni*).
- Naturifikace – přisuzuje přírodní vlastnosti člověku a jeho výtvorům (*chumelenice polibků*).
- Reifikace – přisuzuje věcnou konkrétnost abstraktním pojmům (*život je muzikál*).
- Synestezie – záměna smyslových vjemů (*hudba světla*).
- Oxymóron – spojuje významové protiklady (*zpívat hlasu nemajíc*).
- Metaforické epiteton – obrazný přívlastek shodný (*stříbrný vítr*).
- Definiční metafora – je vyjádřena buď přístavkem, nebo přísudkem, vyjadřuje totožnost druhově rozdílných kontrastních jevů (*vzpomínko nesyto, voda je zarmoucená vdova*).
- Genitivní metafora – je vyjádřena vazbou substantiva s přívlastkem neshodným (*košile zvyku*).
- Rozvitá/systémová/realizovaná metafora – doplňuje základní obraz o další metaforizované podrobnosti nebo proměňuje základní obraz v dějovou situaci.
- Rozptýlená metafora – rozvíjí základní obraz s větší mnohoznačností a přechází tak v symbol.



- 
- Metaforický blok – metaforické spojení, které je často neprůhledné, zdvojevané, kumulující větší počet obrazných syntagmat různého druhu (*vězení slova*).
  - Nevlastní/synekdochická metafora – omezuje se na věcný záznam nezpestřený žádnou zvláštní obrazovou konstrukcí, ale protože přes detail vystihuje celek, má obrazný přesah.

### 2.5.3 METONYMIE

Metonymie je přenášení slova na denotát, který má s původním denotátem souvislost vnitřní. Mnoho metonymických významů vzniká v kontextu a aktuálním užitím slova. Metonymie se dělí do tří skupin. Jedná se o metonymie strukturní (vedle významu původního má slovo také význam metonymický, sem řadíme například konkretizaci abstrakt – *sladkost* jako chuť i jako dort), metonymie kontextové (typicky přenesení jména spisovatele nebo malíře místo názvu díla – *číst Čapka*) a metonymie etymologické neboli historické (přenos vlastních jmen osobních a místních na obecné pojmenování osob a věcí – *lazar, pascal, rentgen*). (Hauser, 1980, s. 73–76)

Grepl (1995, s. 98–99) metonymie také člení do tří skupin: aktuální a uzuální (stejně jako u metafor), přidává ještě metonymie kontextové.

Hrabák (1977, s. 153–154) pod metonymii řadí také synekdochu (viz dále), eufemismus (snaha říci nepříjemnou věc mírnějším způsobem, často se jedná o projev jazykového tabu – *zesnul*), perifrázi (opis, předmět nepojmenujeme přímo, ale vyjmenujeme jeho znaky) a ironii (vyjadřuje záporný vztah vyslovením pravého opaku). Ta může být pochopena jen díky kontextu (Peterka, 2001, s. 155).

### 2.5.4 SYNEKDOCHA

Peterka (2001, s. 155), Grepl (1995, s. 99) i Hrabák (1977, s. 151) synekdochu definují jako zvláštní typ metonymie, podle Hausera (1980, s. 76) synekdocha pod metonymii nepatří a vyčleňuje ji zvlášť. Definuje ji jako přenášení slov na základě rozsahových poměrů denotátu, jedná se o záměnu pojmenování části a celku. Rozeznáváme tedy přenos pojmenování části na celek (*kolo* – jízdní kolo) a přenos pojmenování celku na část (*tabák* – rostlina, později jen usušené listy). (Hauser, 1980, s. 76)

---

Hrabák (1977, s. 152) dále vyčleňuje dvě „odrůdy“ synekdochy: hyperbolu (nadsázka, může jít směrem k zveličování i naopak – *už jsem to stokrát říkal*) a litotes (zjemnění, je opakem hyperboly, místo myšleného pojmu popře pojem opačný – *není zrovna hloupý*).

---

### 3 STAV DNEŠNÍ ČEŠTINY

#### 3.1 OBECNÁ SITUACE

„Každý jazyk je v pohybu. (...) Každý dynamicky orientovaný pohled na současný stav si musí všimnout nejen jevů nových, ať už v úzu pevněji zakotvených, anebo nastupujících, nýbrž i jevů průběžně trvajících, přetrvávajících z období minulého (v různé časové hloubce), a ovšem též jevů postupně mizejících, resp. už odešlých.“ (Daneš, 1997, s. 19)

Podle Daneše (1997, s. 12) může být stav jazyka charakterizován různými typy procesů sociální změny. Mezi ně patří např. modernizace (rozvoj techniky a vědy, urbanizace), vznik masové společnosti (standardizace způsobu života, uvažování a hodnot – působením masmédií se stává společnost značně uniformní) a globalizace společnosti (rozšiřování prostorových rámců v ekonomice, politice i kultuře), zároveň se uplatňují i tendence opačné – diverzifikační (zájem o jevy okrajové, specifické, zvláštní). Stav jazyka ovlivňuje z velké části volný pohyb obyvatelstva – migrace, která pomáhá propojování kultur. Díky tomu se jazyky mísí, dochází k jazykové homogenizaci, ke snižování jazykových variet. Ta ale do jazyků vnáší nestabilitu a nejistotu. (Daneš, 1997, s. 12–13)

Co se týče užívání různých vrstev jazyka, „jen málokdo užívá nějaké ‚čisté variety‘. Zpravidla mluvíme jazykem kombinovaným, smíšeným, např. hovorově spisovným promíšeným prvky tzv. obecné češtiny, nebo regionálním interdialektem kombinovaným s lokálním nářečím a některými tvary spisovnými.“ (Daneš, 1997, s. 14)

Významná je také diferencovanost řeči, která probíhá na základě mluvních situací, ale také v řeči jednotlivých mluvčích. Diferencovanost zahrnuje rozdíly stylistické, ale i intonační, hláskové a morfologické. (Daneš, 1997, s. 14)

Spisovná komunikace se velmi rychle vyvíjí, vliv má hned několik faktorů: specifická diglosie (používání dvou forem jazyka), funkční diferenciací a masivní vliv cizích jazyků, primárně angličtiny. Diferenciací probíhá především v rovině generační, objevuje se ale i v rovině funkčně stylistické – to je spojeno s vývojem nových druhů a žánrů. (Daneš, 1997, s. 17–18)

---

Ohledně používání spisovné a nespisovné češtiny v neformálních diskuzích se dá říci, že jsou to situace poměrně neurčité, užívání různých jazykových prostředků závisí na partnerech hovoru a prostředí, rozdíly se objevují lokální a hlavně individuální (Daneš, 1997, s. 16).

## 3.2 CHARAKTERISTICKÉ JEVY SOUČASNÉ ČEŠTINY

### 3.2.1 DEMOKRATIZACE

Tendence demokratizace, jinak řečeno „zhovorovnění“ jazyka by se dala charakterizovat jako „proces regulace vývojových změn v jednotlivých jazykových rovinách v souvislosti se změnami jazykového úzu“ (Svobodová, 2009, s. 7).

Demokratizace se projevuje ve všech jazykových rovinách. Děje se tak primárně proto, že existuje snaha přizpůsobení jazyka aktuálním potřebám diferenciaci různých typů jazykové komunikace. Proces demokratizace probíhá, i když může zapříčiňovat problém porušováním dosavadních tradičních norem. S demokratizací se setkáváme primárně u projevů mluvených, a to neoficiálních či polooficiálních, ale čím dál častěji už se objevuje i v projevech psaných. (Svobodová, 2009, s. 7)

V prostředí hromadných sdělovacích prostředků se objevuje tzv. pseudodemokratizace, která reprezentuje snahu autorů co nejvíce se přiblížit předpokládanému jazykovému vkusu čtenářů, diváků nebo posluchačů. Primárním projevem pseudodemokratizace je substandardizace, tedy menší zdrženlivost k nespisovnému vyjadřování. Tyto snahy jsou mnohými odborníky považovány za nebezpečné, protože hromadné sdělovací prostředky výrazně ovlivňují vývoj současného českého jazyka. (Svobodová, 2009, s. 7)

### 3.2.2 GLOBALIZACE KOMUNIKACE

Termín globalizace je vnímán jako „cesta k jednotnému dorozumívacímu prostředku“ (Svobodová, 2009, s. 9).

Nejvýraznější projev globalizace je postupné pronikání jazykových prvků, které jsou mezinárodně platné, do jazykových systémů vyspělých kulturních jazyků. Jazyky s menším počtem uživatelů odolávají globalizaci méně. Změny se netýkají jen lexikální stránky jazyka, ale také dalších komunikačních rovin, obrátů a způsobů vyjadřování.

---

Hledání alternativních prostředků k ustáleným vyjadřovacím postupům, záměrné užívání nezvyklých, okrajových jazykových prostředků, rozšiřování nespisovného lexika, hybridizace a míšení kódů jsou v dnešní době typické už nejen pro mladou generaci. Náš jazyk se modernizuje, některé kvality tím ztrácí a některé získává. (Svobodová, 2009, s. 9–10)

„V dnešní době je navíc kladen stále větší důraz na toleranci, respekt k druhému, právo na odlišnost apod. a podobné požadavky se zřejmě týkají i jazyka.“ (Svobodová, 2009, s. 10)

### **3.2.3 INTERNACIONALIZACE**

Internacionalizaci chápeme jako „dynamický proces vyvolaný neustálým rozšiřováním jazykových kontaktů v celosvětovém rámci“ (Svobodová, 2009, s. 8).

Představuje ji primárně přejímání slov cizího původu, a to hlavně prostředků lexikálních. Vysoký nárůst byl zaznamenán na začátku 90. let 20. století, zřejmě z důvodu otevření vlivům vnějšího okolí. Po sametové revoluci vzrostl přívál turistů i dostupných materiálů a do češtiny, zejména do slovní zásoby, se více začaly dostávat jazykové prostředky cizích jazyků, nejvíce angličtiny, a to primárně její americké formy. (Daneš, 1997, s. 271)

Na internacionalizaci můžeme pohlížet ze dvou hledisek: jazyk se může stávat internacionálním tak, že slouží mezinárodní komunikaci a při tom si zachovává svou svébytnost, nebo naopak podléhá vlivům jiného jazyka (případně více jazyků), tím se obohacuje o nové prvky. Příkladem prvního typu jazyků je angličtina, příkladem druhého typu by mohla být čeština. (Svobodová, 2009, s. 21)

„Přestože bývá čeština řazena k tzv. introvertním jazykům, naprostá většina v současnosti zaznamenávaných nových jazykových prostředků je cizího původu. Zejména v některých oborech (např. v oblasti nových technologií) se přejaté pojmosloví i nadále velmi dynamicky rozrůstá a také všeobecně zaznamenáváme zvýšenou frekvenci přejatých slov, která v češtině existovala již dříve, případně některá z nich cestou tzv. neosémantizace získávají další významy.“ (Svobodová, 2009, s. 8–9)

---

### 3.2.4 PŘEJÍMÁNÍ SLOV Z CIZÍCH JAZYKŮ

Jedním z nejvíce očividných aspektů změny jazyka je přejímání jevů z cizích jazyků, nejčastěji z angličtiny (Daneš, 1997, s. 19).

Na území České republiky se kromě češtiny a angličtiny objevují také další jazyky, primárně kvůli národnostním menšinám, ale také kvůli turistům; mezi tyto jazyky patří například slovenština, polština, němčina, ukrajinština a romština. Významnou roli v přejímání z cizích jazyků hrají také zahraniční média, ke kterým mají lidé přímý přístup (programy v televizi, internet, rádio). Četně se také vyskytují obchody a provozovny, které mají cizojazyčné názvy, nebo alespoň využívají komponenty z jazyka cizího (*-land, -shop*). (Daneš, 1997, s. 264–267)

„Rodilí mluvčí češtiny se setkávají v každodenním životě s vícejazyčnou komunikací (...) Především jsou výrazné diference generační, věkové. Mládež reaguje na zvyšující a rozšiřující se přítomnost komunikačního podílu mezinárodních jazyků spíše pozitivně (...) Některé skupiny mladých lidí si ani neuvědomují zvláštnost, odlišnost, novost těchto situací. Zvláště angličtina je pocíťována jako generační druhý jazyk mladých lidí. Charakteristické také je, že mladší věkové kategorie komunikační vztahy tohoto typu spíše vyhledávají nebo se jim alespoň nevyhýbají, zatímco starší věkové skupiny si mnohdy jejich existenci a nárůst nějak výrazně neuvědomují; někdy lze říci, že se od podobných komunikačních vztahů spíše (ať již vědomě či nevědomě) izolují.“ (Daneš, 1997, s. 268–270)

Nejčastěji používaný argument proti užívání cizích slov je ten, že snižují srozumitelnost textu (v oblasti běžně sdělovací, publicistické a popularizační), nicméně ve vyjadřování odborném mají důležitou úlohu – mezinárodní terminologie zjednodušuje vyjádření a dělá je jednoznačnými (Daneš, 1997, s. 272).

Jednou z vyrovnávacích tendencí je nacionalizace – snaha zachovat čistotu a integritu jazyka. Spočívá v záměrném nahrazování cizojazyčných prostředků prostředky domácími. Pokud se nejedná o přímou náhradu jazykového prostředku, ale o jeho překlad, hovoříme o tzv. kalkování. Kalkování je považováno za kompromis mezi neologizací (využití pojmenovávacích možností domácích) a převzetím z jiného jazyka.

---

Tvoření kalků je postupem translačním – nepřebírá se forma daných jazykových prostředků, ale jejich význam. (Svobodová, 2009, s. 39)

„Kalk lze tedy označit za překlad jazykového prostředku se zachováním jeho původní morfemické nebo slovtvorné struktury, kdy se cizojazyčný prvek (obvykle lexikální jednotka) převezme (případně pouze imituje) jako jakýsi vzor a prostřednictvím morfemických a slovtvorných prostředků přijímajícího jazyka je vytvořen jazykový prvek nový.“ (Svobodová, 2009, s. 39)

Kalky mohou být rozděleny do tří základních skupin: kalky slovtvorné, víceslovné a sémantické. Kalky slovtvorné vznikají náhradou jednotlivých formantů nebo komponentů slov cizího původu (*monitor-ování – monitor-ing, počít-ač – comput-er*). Kalky víceslovné jsou překlady víceslovných pojmenování (*virtuální realita – virtual reality, mějte hezký den – have a nice day*). Kalky sémantické vznikají přidáním významu již existujícím slovům v cílovém jazyce (*myš – mouse*). (Svobodová, 2009, s. 39–40)

„Otázkou současnosti tedy není, zda cizí slova ano, či ne, ale která cizí slova, v jaké podobě, s jakými významy, v jakých textech a komunikačních situacích?“ (Daneš, 1997, s. 272)

### **3.2.5 PROCES PŘEJÍMÁNÍ SLOV Z CIZÍCH JAZYKŮ**

Samotný proces je realizován na základě přímého kontaktu dvou jazyků – jazyka výchozího a přijímacího (ten se může stát zprostředkovatelem pro jazyk třetí). Zprostředkující jazyk obvykle ovlivňuje i formální nebo sémantickou podobu daného jazykového prostředku v cílovém jazyce. (Svobodová, 2009, s. 22)

Podnětem k převzetí jazykového prvku je obvykle mezera v přijímacím jazyce, ta vychází z komunikačních potřeb společnosti užívající daný jazyk a je potřeba ji vyplnit – pojmenovat danou skutečnost nebo nově vzniklý denotát. K tomuto kroku je možné využít prostředky domácí (slovtvorné, sémantické, syntakticko-lexikální...) nebo převzít jazykový prostředek z jazyka jiného. Během procesu přejímání se vždy mezi jazykem výchozím a přijímacím projevuje determinace typologickými a genetickými rozdíly v oblasti formální a rozdíly sociolingvistickými a kulturními v oblasti sémantické. Důsledkem této interlingvální proxemiky se narušuje kompaktnost systému cílového

---

jazyka (hlavně pokud je struktura jazyků rozdílná). V češtině je nejčastějším problémem nesklonnost slov a rozdílnost akustické a grafické podoby lexémů. (Svobodová, 2009, s. 22–23)

V procesu přejímání jazykových prostředků se vymezují tři základní fáze realizace kontaktového vztahu: interference, adaptace a integrace (Svobodová, 2009, s. 23).

Interference nastává, když dojde k prvotnímu převzetí jazykového prostředku mezi dvěma jazyky, to často bývá dokonce náhodné. Daný jazykový prostředek může být pouze prvek okazionalní – může být použit pouze v určitém kontextu, za účelem jazykové aktualizace nebo je důsledkem nedokonalého přeložení textu. Interference sama o sobě ještě neznamena následnou adaptaci nebo integraci – prvek se může nadále používat se všemi atributy cizosti, může být považován za součást míšení kódu nebo nemusí být užíván vůbec. (Svobodová, 2009, s. 23)

Následujícím krokem je adaptace – nutný předpoklad pronikání cizího prvku do jazyka a existence v něm. V jednotlivých jazykových rovinách působí systémové adaptační mechanismy, jejichž uplatnění je individuální v závislosti na různých faktorech (systémová rozdílnost, aktuální stav úzu, analogie s jinými jazykovými prostředky apod.), roli mohou hrát i faktory mimojazykové (sociální, ekonomické, psychologické apod.), které je obtížné předpovídat a ovlivnit. (Svobodová, 2009, s. 23)

V první fázi integrace zůstávají cizojazyčné přejímky na periferii systému cílového jazyka, podle míry své významové a společenské potřeby pronikají z této okrajové oblasti do oblasti přechodné a případně i do centra systému (pokud se jedná o prostředky lexikální, mluvíme o periferii, přechodu a jádru slovní zásoby). Klíčovými prvky v tomto procesu se stávají frekvence a oblast užívání ve smyslu sémantickém i komunikačním. Dalšími ovlivňujícími faktory jsou: stáří přejetí (čím delší doba uplyne od fáze interference, tím spíše se jazykový prostředek stane prostředkem zdomácněným), funkce (nahraditelnost domácími prostředky) a zdroje (přejímání z příbuzných jazyků je snazší než z jazyků kompletně odlišných). (Svobodová, 2009, s. 24–25)

Na periferii zůstávají ty prostředky, které nemohou být obecně užívány kvůli úzkému komunikačnímu a sémantickému zaměření, například sociolektismy (slang, argot, profesní mluva). Přejaté jazykové prostředky se rozvrstvějí na ose, jejímiž krajními póly



---

jsou prostředky zdomácnělé (plně přizpůsobené formou systému a následně začleněné do jeho subsystémů – integrované) a prostředky nepřizpůsobené – neintegrované. Mezi nimi stojí takové jazykové prostředky, které patří k běžně užívaným, ale je u nich stále vnímán určitý rys cizosti. (Svobodová, 2009, s. 24)

Na základě stupně zdomácnění můžeme rozlišit dva typy cizojazyčných lexémů: slova cizí a slova přejatá, terminologie však nebývá precizně dodržována (například termín cizí slovo se používá jako synonymum pojmu slovo cizího původu). Cizí slova jsou záměrně užívána jako slova cizího jazyka s plným vědomím a všemi důsledky této skutečnosti, slova přejatá chápeme jako slova integrovaná, jsou součástí slovní zásoby přijímacího jazyka. Z hlediska původu přejímaných jazykových prostředků je můžeme rozdělit na anglicismy, germanismy, romanismy apod., obecně evropeismy, případně internacionalismy (výrazy mezinárodní). (Svobodová, 2009, s. 25–28)

Je vhodné zmínit také pseudopřejímky – přejímky zdánlivé, nepřesné. Jedná se například o slovní spojení „happy end“, které je spojováno s přejímáním z angličtiny, má původně v angličtině formu „happy ending“. Podobně je na tom například český „smoking“, odvozený od slovního spojení „smoking jacket“. (Svobodová, 2009, s. 29)

---

## 4 JAZYK POČÍTAČOVÉ KOMUNIKACE

Užívání počítačů se během posledních desetiletí poměrně rychle rozšířilo od programátorů a techniků k běžným občanům. Rozšíření jejich používání samozřejmě způsobilo i změnu v počítačové komunikaci – jazyk musí být přístupný i běžným uživatelům. (Daneš, 1997, s. 105)

Daneš (1997, s. 105) rozlišuje počítačovou komunikaci do tří skupin, tyto skupiny tvoří: „komunikace jazyková – mezi uživateli počítačů, komunikace multimediální – prostřednictvím počítačů a komunikace umělá – mezi uživatelem a počítačem“. Uživatelé počítačů se také rozdělují do tří skupin: „Uživatel je počítačový odborník, uživatel má zájem o počítače, který přesahuje pouhé používání, uživatel využívá počítač, ale bez potřeby, zájmu, příp. schopností proniknout hlouběji.“ (Daneš, 1997, s. 105–106)

S příchodem počítačů se objevil také problém terminologický – věci s původním anglickým názvem se nyní nazývají také českými ekvivalenty, a to hned několika. Část počítačové slovní zásoby tvoří výrazy interdisciplinární povahy (pocházejí z příbuzných oborů – technika, elektronika), do slovní zásoby se dostávají většinou na základě přenesení významu. (Daneš, 1997, s. 106–107)

„Česká počítačová slovní zásoba je nejednotná v rovině významové i formální. Doposud značně neustálený je pravopis (méně často výslovnost) mnoha výrazů přejatých z angličtiny, zvláštnosti a odlišnosti od běžné slovní zásoby se vyskytují i v rovině gramatické, především morfologické.“ (Daneš, 1997, s. 107)

Velká část slov přejatých z angličtiny se začleňuje do českého slootovorného systému. Mezi základní slootovorné způsoby patří primárně derivace, díky níž vznikají oproti angličtině hojně slootovorné řady, ale také kompozice a různé hybridní způsoby tvoření. Co se týče počítačové oblasti, výrazné je tvoření činitelských a konatelských substantiv, která pojmenovávají převážně neživotné činitele (*časovač*), a také relační adjektiva se sufixem *-ovský* nebo *-ový* (*windowsovský/windowsový*). Velice častá jsou také slovesa, která musí popisovat dané činnosti, procesy, úkony. Ta se tvoří od adjektiv nebo dějových substantiv, často také přímo z anglických slov sufixem *-ovat* (*digitální – digitalizovat, delete – deletovat*). V manuálech nebo počítačových programech se objevují jednoslovné či víceslovné příkazy, ty se vyskytují ve třech základních formách: infinitiv

---

(*zrušit*), imperativ ve 2. os. singuláru nebo plurálu (*kopíruj, zadejte*) a substantivum verbální nebo deverbativní (*formátování*). (Daneš, 1997, s. 108–109)

Poměrně často se používají také obrazná pojmenování, konkrétně metafory a metonymie, primárně kvůli názornosti. Tato označení pojmenovávají hlavně části počítačů nebo programy (*srdce počítače*). Obraznost zpravidla vychází z anglického originálu a při překladu je zachována v různé míře: kompletně se shoduje (*mouse – myš*), částečně se mění (*menu – nabídka, submenu – vedlejší nabídka*) nebo se úplně ztrácí (*boot – zavádět*). Dalším význačným jevem je konkretizace abstrakt, v uzavřených skupinách samozřejmě vznikají různé slangové názvy. Ty, které jsou tvořeny ze zkratk nebo zkratkových slov, jsou častěji používány v mluvené komunikaci (*PC – péččko, písíčko*). Mluvená komunikace se v podstatě neodlišuje od dnešní běžné mluvy, objevuje se ale specifická slovní zásoba (tvořená převážně odborníky, a ne lingvisty) – jsou používány hovorové i slangové výrazy, cizí slova a výpůjčky z angličtiny. Pro slovtvorbu je typická univerbizace a hybridní tvoření slov. (Daneš, 1997, s. 110–111)

#### 4.1 KOMUNIKACE V DISKUZNÍCH FÓRECH

Diskuzní fóra jsou zvláštním typem diskuze, pisatelé se vyjadřují k předem určenému tématu, aniž by východiskem diskuze byl konkrétní text (Hoffmanová, 2016, s. 117).

Aby se účastníci mohli diskuze účastnit, případně se vyjadřovat k příspěvkům dalších účastníků, musí se k fóru nejprve přihlásit. Samotná diskuze probíhá buď samovolně, příspěvky se zobrazují od nejnovějšího po nejstarší, nebo může být někým moderována, moderátor poté rozhoduje, které příspěvky budou zveřejněny a v jakém pořadí. (Jandová, 2006, s. 17)

V diskuzních fórech mohou komunikovat buď celé skupiny lidí, nebo třeba jen dva účastníci; ti však musí počítat s tím, že je jejich konverzace pasivně sledována ostatními (Jandová, 2006, s. 17). Konverzace jsou přístupné v podstatě každému, jde tedy o komunikaci veřejnou nebo alespoň polosoukromou; charakter textů však často ukazuje na to, že pisatelé pojmají internetovou komunikaci spíše jako soukromou, nebo jako veřejnou, zbavenou rizik a restrikcí (Hofmannová, 2016, s. 122). Účastníci většinou používají přezdívky (*nicky – viz dále*), což napomáhá anonymizaci, ale objevují se také tací,

---

kteří vystupují pod svým vlastním jménem (Jandová, 2006, s. 17). Anonymita je ale relativní, je doloženo, že v mnoha případech se komunikanti mezi sebou znají, ať už na základě přezdivek z diskuzních fór, nebo z reálného života (Jandová, 2006, s. 22).

Příspěvky bývají různě dlouhé, od textů o několika odstavcích po velmi krátké texty (Hoffmanová, 2016, s. 117). Jednotlivé příspěvky jsou obvykle omezeny počtem znaků, pokud ho chce autor překročit, musí text rozdělit a publikovat ho postupně (Jandová, 2006, s. 17). „Při tvoření svého příspěvku nemusí být diskutující nutně v režimu on-line – má tedy na jeho produkci dostatek času. To se odráží i v jazykové stránce textů – bývají převážně spisovné, autoři si na nich dávají záležet.“ (Jandová, 2006, s. 17)

Charakteristické rysy komunikace v diskuzním fóru lze stanovit například v porovnání s komunikací v synchronním internetovém chatu. V diskuzních fórech je zřejmý vyšší stupeň připravenosti a propracovanosti, komunikace v diskuzních fórech je formálnější, častěji se objevuje vykání. Dále je předem jasně daná tematika fóra. Zatímco komunikace na chatu se blíží komunikaci mluvené, v diskuzních fórech se jedná o komunikaci písemnou, a to primárně z důvodu stálého umístění na internetových stránkách. Někdy se v textech objevuje také subjektivita a emocionalita, ty jsou často vyjadřovány emotikony. Charakteristická je také dialogičnost a kontakt s adresátem – autor textu očekává odpověď od některého z účastníků. V diskuzních fórech se primárně užívá spisovná čeština, často se ale objevuje i čeština nespisovná, nebo naopak knižní výrazy. (Jandová, 2006, s. 30–33)

#### **4.1.1 POUŽÍVÁNÍ EMOTIKONŮ**

V mluvené komunikaci se kromě verbálních prostředků objevují také prostředky realizované ve zvukovém a vizuálním kanálu – ty mají pro celkový smysl promluvy zásadní význam. Ve zvukovém kanálu je to intonace, tempo řeči nebo důraz, svůj význam mohou mít také prostředky paraverbální – pauzy a hlasitost řeči. Ve vizuálním kanálu jsou to gesta, mimika či postoj. V komunikaci na internetu není zvukový kanál zapojen vůbec a vizuální slouží jen k percepce psaného textu. Bez těchto prostředků je komunikace značně ochuzena, proto se ustálily různé způsoby psaní (velká písmena, zmnožení písmen, emotikony), které chybějící prostředky alespoň částečně nahrazují. (Jandová, 2006, s. 35)

---

Eva Jandová (2006, s. 38) ve své publikaci zmiňuje, že za nejméně výraznější formu pomocných prostředků v komunikaci na internetu jsou považovány emotikony. Původní podobou emotikonu je otočený usměvavý obličej :) nebo :-). Tento základní emotikon je možné používat v různých obměnách, například :D, :/, :o nebo :( . Každý má poněkud jiný význam, který může být přizpůsobován individuálním komunikantům. (Jandová, 2006, s. 38–40)

Od doby vydání publikace Evy Jandové se mnohé změnilo, více se objevuje používání mobilních telefonů s přednastavenými emotikony, které už nevypadají jako klasická interpunkční znaménka řazená za sebou, ale mají podobu (nejen) obličejů. Tato možnost používání novějších emotikonů už se postupně rozšiřuje i na počítače. V diskuzních fórech, a obecně na internetu, už tedy převažuje novější forma emotikonů nad tou starší.

#### **4.1.2 NICKY V INTERNETOVÉ KOMUNIKACI**

Nick nebo také nickname, jméno, pod kterým vystupuje účastník internetové komunikace, se do češtiny překládá jako přezdívka. Jedná se ovšem o překlad nepřesný, protože z významu slov vyplývá, že přezdívku nositel získává od svého okolí, zatímco nick si vymýšlí sám. Nick vzniká jako prostředek anonymizace účastníka internetové komunikace, může potlačovat nebo zcela zastírat jeho identitu – nicky bývají často genderově nezřetelné. Na většině platforem je zakázáno použití přezdívky, kterou si již zvolil někdo jiný, tudíž každá jedna přezdívka je originální a individuální. (Jandová, 2006, s. 43–45)

Nick plní podobné funkce jako osobní jméno, slouží k identifikaci, diferenciaci a individualizaci uživatele, ale oproti standardní podobě osobního jména je v něm přítomna také složka jazykové hry. Vzniká jako výsledek autorovy snahy po sebezprezentaci, to jej spojuje s přezdívkami a hypokoristiky, ale osobnost tvůrce a nositele jsou v tomto případě totožné. (Jandová, 2006, s. 57)

Jandová (2006, s. 46–47) rozděluje nicky podle motivace na apelativní a onymické. Podle ní nicky onymické mají stejné funkce jako onyma obecně, a to funkci individualizující, diferencující a referenční, kromě nich jsou zastoupeny také funkce specifikující, především funkce antroponymická, asociační, sociálně klasifikující,

---

deskriptivní a expresivní, což funkční charakteristiku nicků přibližuje například literárním antroponymům a pseudonymům (Jandová, 2006, s. 49).

Tvoření nicků je často ovlivněno pohlavím účastníků, jejich věkem, prostředím internetové komunikace a tématy, o nichž se diskutuje. Na rozdíl od jmen osobních, která jsou obvykle volena z ustáleného repertoáru, je nick vyloženě vytvářen. Často se uplatňuje jazyková hra, inspirace světem popkultury a hlavně snaha o vlastní prezentaci. Mohlo by se zdát, že tvorba přezdivek nemá žádná omezení, ale není tomu tak. Při tvorbě je většinou uživatel omezen již vytvořenými přezdívkami nebo počtem znaků a jejich typem, na některých platformách mohou být zakázána písmena s diakritikou, interpunkční znaménka nebo čísla. Jako komponenty nicků se často objevují antroponyma, chrématonyma, hypokoristika a někdy také toponyma. (Jandová, 2006, s. 64–67)

„Grafika nicků představuje specifický problém, neboť je průsečíkem řady vlivů jazykové i mimojazykové povahy. Z vlivů jazykových musíme zdůraznit snahu po zachování a vyjádření fonologicky relevantních rysů českého vokálního systému, především kvantity vokálů, v konsonantickém systému pak zvláště rozdílu mezi tupými a ostrými sykavkami.“ (Jandová, 2006, s. 68)

Uživatelé se uchylují k spřežkovému pravopisu především proto, že nick může vzniknout jako kombinace písmen, číslic a znamének, nesmí však být použita diakritika. Česká kvantita je tedy často vyjadřována zdvojením grafémů pro samohlásku (*aa, ee, oo*), označování tupých sykavek a také semiokluzívy *č* se děje pomocí spřežek (*ss, sch, cz, tch*). Zdvojení hlásek může být také důsledkem snahy o vytvoření originálního nicku, který ještě nikdo nemá. Výrazný vliv na tvorbu nicků mají také anglická slova nebo jejich části. (Jandová, 2006, s. 68–69)

---

## 5 COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

### 5.1 PŘEDSTAVENÍ HRY

Počítačová hra Counter-Strike: Global Offensive (dále jen CS:GO) je jednou z nejhranějších multiplayerových her na světě. Hra byla vyvinuta společností Valve a studiem Hidden Path Entertainment, na trh se dostala v roce 2012. (Pokorný, 2021, s. 19)

CS:GO je součástí herní série Counter-Strike. Nejznámější verzí bylo Counter-Strike 1.6. Tvůrci se pokusili na úspěch této hry navázat vydáním další verze – Counter-Strike Source, ale ta se nesečkala s takovým ohlasem. Proto po několika letech vývojáři vydali další díl této herní série – Counter-Strike: Global Offensive. Trvalo téměř rok, než tato verze překonala starší Counter-Strike 1.6, ale postupně si hra své fanoušky získala a v současné době patří k nejhranějším počítačovým hrám. (Vácha, 2018, s. 17–18)

#### 5.1.1 PRAVIDLA HRY

Jedná se o kompetitivní FPS hru (střílečku z pohledu první osoby), v níž proti sobě hrají dva pětičlenné týmy. Tým teroristů (T strana) má za úkol v daném časovém limitu dobýt určité místo na mapě, položit bombu a následně ji chránit před zneškodněním. Strana counter-teroristů (CT strana) má za úkol chránit daná místa a tím znemožnit T straně položit bombu, v případě, že se to protistraně přesto podaří, musí CT strana bombu zneškodnit. Obě strany mohou také vyhrát kolo tak, že zneškodní všechny hráče ve druhém týmu. Hraje se na 16 vítězných kol, po prvních 15 kolech si týmy vymění strany, za které hrají. Na začátku každého kola mají hráči příležitost nakoupit si zbraně a další vybavení za peníze, které dostávají za úspěchy ve hře (zabití protihráče, položení nebo zneškodnění bomby atd.). Hra obsahuje několik herních map, ve kterých se používají různé taktiky. Části mapy jsou vždy nějak pojmenovány, buď podle toho, jaký mají účel (*T-spawn* – místo, odkud začínají teroristé), nebo podle toho, čemu se podobají (*middle* – střed mapy). (Urbánek, 2020, s. 17–18)

---

## 6 POPIS A METODY VÝZKUMU

K analýze jazykového diskurzu bylo vybráno diskuzní fórum na webové stránce Gamesites.cz, která kromě diskuzního fóra obsahuje také různé články s tématem počítačových her, tabulky nejlepších hráčů a další doplňky, které mohou hráčům pomoci s orientací a fungováním v různých počítačových hrách. Fórum samotné slouží uživatelům k diskuzím na různá témata, mezi ně patří například výměna zboží získaného ve hře, tutoriály nebo rady a návody týkající se nejen hry, ale i počítačových nastavení. V následující kapitole analyzujeme charakteristické rysy a jazykové prostředky používané v daném diskuzním fóru. Dotazy a odpovědi z fóra jsou přepsány v přílohách, v textu je na ně odkazováno čísly. Přílohy byly přepisovány přesně tak, jak byly sepsány v diskuzním fóru, tedy i s pravopisnými a interpunkčními chybami a dalšími jevy.

V diskuzním fóru se nachází přes sto tisíc příspěvků, analýza byla prováděna na vzorku přibližně sta příspěvků (společně s odpověďmi), vzhledem k opakování charakteristických rysů bylo vybráno 13 diskuzních vláken reprezentujících hlavní rysy, na něž je v textu odkazováno (viz Přílohy).



---

## 7 CHARAKTERISTIKA JAZYKA UŽÍVANÉHO V DISKUZNÍM FÓRU

Do fóra může přispívat v podstatě každý, je však nutné se na stránce zaregistrovat a později přihlásit. Při registraci si uživatel musí vymyslet uživatelské jméno, přezdívku, pod kterou bude v diskuzi vystupovat. Dále si zvolí heslo, jímž zabezpečí svůj účet, a uvede svůj e-mail, na který mu přijde potvrzovací e-mail o registraci. Jakmile se uživatel zaregistruje, potvrdí registraci v e-mailu a přihlásí se, může v podstatě ihned komentovat příspěvky k různým tématům nebo pokládat vlastní dotazy. Do fóra mají tedy přístup v podstatě všichni bez jakéhokoli omezení, tedy uživatelé různého věku, pohlaví nebo vzdělání. Samotné příspěvky ve fóru se tedy často výrazně liší v charakteristických rysech i jazykových prostředcích, a to ve všech analyzovaných hlediscích. Příspěvky je možné psát jak na počítači, tak na telefonu, to také může ovlivnit jejich rysy a kvalitu (psaní na telefonu je obecně méně jazykově správné, protože je pro uživatele přístupnější a rychlejší; například se většinou nepoužívá diakritika).

### 7.1 CHARAKTERISTICKÉ RYSY

#### 7.1.1 TYKÁNÍ A VYKÁNÍ

Přestože jsme v teoretické části stanovili, že oproti klasickým internetovým chatům se v diskuzních fórech objevuje spíše vykání, v daném fóru tomu tak není, vykání se téměř nepoužívá. Příspěvatelé do fóra ve svém dotazu nejčastěji užívají slovesné tvary ve třetí osobě plurálu, primárně v textu popisují své problémy, tudíž tykání a vykání nerozlišují, obecně potřebují pomoc od kohokoliv – *třeba vás ještě něco napadne* – 7, *předem všem děkuji za radu* – 8. Ti, kteří odpovídají na daný dotaz, ale téměř vždy používají tykání – *později začni zapínat kompety a wingmany* – 12, *stojí pár centů, op za to nedostaneš* – 10, *Ahoj, co přesně myslíš tím jiný config?* – 6, protože je jisté, že odpovídají jen jednomu člověku.

#### 7.1.2 POZDRAVY A ROZLOUČENÍ

Protože se vykání v příspěvcích příliš nepoužívá, rozdíly ve formálnosti jsou viditelné hlavně v pozdravech. Někteří (soudě podle stylu psaní spíše mladší) komunikanti používají pozdravy formální (*dobrý den* – 1, zřídka také *zdravím Vás* – 2), mnohem častěji se ale objevují pozdravy neformální (*ahoj borci* – 3, *čus* – 4, *čau* – 5), pozdravy neutrální

---

či citově zabarvené (*zdravím* – 6, *zdravíčko* – 7) nebo uživatelé nezdraví vůbec. Příspěvky většinou nejsou zakončovány rozloučením, to se objevuje málokdy (*přeji pěkný zbytek dne a peace* – 9, *s pozdravem* – 1, 3), častěji jsou zakončeny poděkováním (*děkuji* – 1, *dik dik* – 4, *díky za rady* – 5, *předem všem děkuji za radu* – 8).

### 7.1.3 PŘIPRAVENOST A PROPRACOVANOST

Na základě podkladů z teoretické části jsme také předpokládali, že příspěvky v diskuzním fóru budou předem připravené a více propracované, bez překlepů a hrubých chyb. Tato hypotéza se potvrdila přibližně v polovině případů. Často si uživatelé dávají na svém příspěvku záležet, pozdraví, poděkují a rozloučí se, text člení do odstavců, používají jazykové prostředky spisovné či hovorové a hlídají si překlepy a pravopisné chyby. Na druhé straně ale přispívají také uživatelé, kteří příspěvek napsali buď v rychlosti, nebo nedbale, mají v něm chyby pravopisné i interpunkční, nepíší velká písmena na začátcích vět, používají nespisovné jazykové prostředky, chybují i ve větné stavbě. Nelze tedy provést zobecnění. Zda jsou příspěvky připravené a propracované, záleží vždy na přístupu individuálních uživatelů.

### 7.1.4 EMOTIKONY

Ve virtuální komunikaci se emotikony obecně vyskytují často, slouží k přiblížení atmosféry v komunikaci, popřípadě nálady pisatele. Vzhledem k tomu, že při internetové komunikaci není možné vnímat nonverbální prvky komunikace (gesta, mimiku, ráz řeči a podobně), mnoho lidí emotikony vnímá jako nutnost. Proto se častokrát, ale ne vždy, objevují i v textech diskuzního fóra, pomáhají nastolit přátelskou atmosféru a vyjádřit pocity příspěvatelů.

Při vkládání dotazu nebo při odpovídání je možné do textu vložit různé emotikony nabízené přímo webovou stránkou. V nabídce jsou například obličejové znázorňující smích, úsměv, mrknutí, smutek, překvapení, šok, zmatení nebo naštvání, ale je možné použít i více netradiční emotikony, které mají místo obličejové například otazník, vykřičník nebo žárovku znázorňující nápad. V textech jsou nejčastěji používány emotikony s grafickou podobou obličejů, jedná se primárně o smějící se nebo mračící se obličejové: 😊😊😊😊 – 2, 5, 10, 12, 13, objevují se ale také emotikony znázorňující šok nebo protáčení očima: 😳😳 – 2. Kromě tohoto typu příspěvatelé používají také „starší“ emotikony tvořené

---

z interpunkčních znamének, většinou klasickou dvojtečku a závorku znázorňující úsměv – 9, emotikon tvořený malým x a malým d znázorňující smích (xd) – 1, případně srdce tvořené symbolem „menší než“ a trojkou (<3) – 3.

### 7.1.5 NICKY

Než je uživateli umožněno přispívat do diskuze nebo odpovídat na dotazy, musí se do fóra přihlásit pomocí zvoleného nicku. Při vymýšlení přezdívky systém ukáže upozornění, pokud si uživatel chce zvolit přezdívku, kterou již někdo má, a nepovolí vytvoření účtu. Díky tomu se snadno předchází duplikaci přezdívek, uživatel si musí vymyslet přezdívku novou. To nasvědčuje tomu, že každý nick ve fóru je originální a individuální.

Vzhledem k automatickému zobrazování nicku u příspěvku se jen zřídka objevuje oslovení účastníků komunikace pomocí přezdívek, protože je zcela jasné, komu odpověď patří. Pokud je ve vláknu diskuze zapojeno více komunikantů, oslovení se objevit může. Přezdívky účastníků se v textu objevují také tehdy, je-li odkazováno na něčí příspěvek (*Zkoušel jsem i youtube návod co poslal Ludva3D a taky nic.* – 6) nebo se žádá přímo o jeho pomoc (*Psal jsem i Whoik, ten mi zatím na to neodpověděl.* – 2).

Nejprve jsme analyzovali nicky z úseků diskuzního fóra podle motivace angličtinou, ta se prokázala hned u několika, často se zde z tohoto důvodu objevují také zdvojené hlásky – například *JonnyGS* – 3, *childhood* – 4, *yoshi* – 9, *REDQOO* – 11, *GoOder* – 12. Objevují se také nicky sexuálně motivované (*sex0s* – 13) nebo takové, které jsou částečně tvořené čísly (*aryankanse6* – 12, *gajdy9* – 6). Nejčastěji se používá zdvojování hlásek, často u nicků odvozených od vlastních jmen – *Brokeniskoo* – 1, *filipeeek* – 2, *Terkaa* – 5, *REDQOO* – 11, v několika přezdívkách byly také použity zkratky – *JonnyGS* – 3, *RazyCZ* – 7, *LADINCZ* – 10. Výrazná je též diferenciací pomocí velkých písmen – *RazyCZ* – 7, *REDQOO* – 11, *JonnyGS* – 3.

## 7.2 JAZYKOVÉ PROSTŘEDKY

### 7.2.1 SPISOVNOST A NESPISOVNOST

Ve zkoumaném diskuzním fóru se objevují jak jazykové prostředky spisovné, tak prostředky nespisovné. Někteří uživatelé používají lexikální prostředky spisovné, někdy až

---

knižní (**tudíž** to berme jako za vyřešené – 5, **zkoušel jsem již** – 7, **za pomoci těchto kroků lze mít úspěšný server** – 9), také morfologické prostředky neutrální směřující ke knižnosti (**když hraji** – 8, **děkuji moc** – 1), mnoho přispěvatelů ale dává přednost lexikálním i morfologickým prostředkům hovorovým (**když se chci připojit tak mi to hodí že se nemůžu připojit s VPN** – 1, **metagame není asi tedka žádná** – 12, **parta kamarádů** – 9). V textu se objevují i lexikální prostředky nespisovné, a to zejména z obecné češtiny (**problém je teda někde v PC** – 6, **už jsem reinstalnul OS i CS:GO a furt to samé** – 8), rovněž obecně české tvary adjektiv (**zbraň má 4 zlatý samolepky** – 10, **je to z velkého finále** – 10, **moc vzácný to nebude** – 10, **starej příspěvek** – 5, **komp mám dobrej** – 11), nespisovné tvary množného čísla neuter vyjádřené jak pádovými koncovkami adjektiv a pronomin, tak rodovými koncovkami přičestí činných sloves (**všechny výše uvedené řešení nefungovaly** – 7, **všechno takový rozladěný** – 13), chybné užití osobního zájmena (**bohužel my to pokaždé napíše** – 5). Výjimečně se objevují také lexikální i morfologické jazykové prostředky dialektické – **zkoušel jsem aji ostatní portály** – 3, **moju knihovnu** – 4. Část přispěvatelů také neřeší velká písmena na začátcích vět nebo diakritiku, nepíší háčky, čárky a kroužky nad jednotlivými písmeny – 4. To je typické především pro psaní na telefonu, kdy je pro pisatele jednodušší a rychlejší diakritiku nepoužívat.

Kromě pravopisných chyb a překlepů se v textu často objevují také chyby interpunkční, většinou v psaní čárek ve větách jednoduchých a v souvětích, v psaní uvozovek – 6 nebo v psaní trojtečky (přispěvatelé píšou tečky jen dvě, nebo naopak teček více – 10, 12, 13). Velkým problémem jsou také mezery za interpunkčními znaménky nebo přebytné mezery před nimi – 6, 7, 9, objevuje se také záměna spojovníku a pomlčky – 6, 9.

### 7.2.2 SLANG A PROFESNÍ MLUVA

V diskuzním fóru jsou také hojně používané slangové výrazy, často odvozené z angličtiny – **po delší době jsem si řekl že zase začnu na GS pařit jako vždy** – 3, **komp mám dobrej** – 11, **když se připojím na mapy s bombou je to inferno anubis mirage** – 8, **začni zapínat kompety a wingmany** – 12, **v prvním kole si kup kevlar (vestu)** – 12, **stojí pár centů, op za to nedostaneš, protože to je shit skin** – 10, **stačí pouze sem tam trénovat aim na workshop mapách** – 12, které většinou označují vybavení ve hře, herní mapy a jejich

---

části nebo odkazují na nastavení počítače. Je používána také profesní mluva (odborné termíny) týkající se vlastností počítačů a hry samotné – *nepadají FPS a ping je max 25* – 6, *velikost paměti RAM 8 GB, typ paměti DDR4, frekvence paměti 3200 MHz* – 13.

### 7.2.3 ZKRATKY A ZKRATKOVÁ SLOVA

Dalším výrazně používaným prvkem jsou zkratky a zkratková slova. Označení hry samotné se používá ve sklonné (genitiv *cska* – 5) i nesklonné podobě (*CSGO* – 12, *csgo* – 4, *CS* – 6, *cs* – 13). Dalšími zkratkami jsou termíny z počítačové terminologie (*VPN* – 1, *FPS* – 6, *RAM* – 8). V textech se objevují zkratky všeobecně známé (*PC* – 13, *CZ/SK* – 9, *VIP* – 9), ale také zkratky týkající se počítačových her a hraní, často odvozené z angličtiny, které nemusí být známé každému – *LoL* (League of Legends) – 12, *ntb* (notebook) – 13, *op* (over prize) – 10, *4fun* (for fun) – 13.

### 7.2.4 EXPRESIVITA

V písemné komunikaci se expresivita vyjadřuje hůře než v komunikaci mluvené, kde lze použít například intonaci, mimiku nebo gesta. Proto jsou v psané formě důležité například emotikony nebo jiné grafické prostředky, jako např. vykřičníky.

Expresivita se může vyskytovat ve všech jazykových rovinách, my se budeme zabývat primárně rovinou lexikální. Stejně jako v komunikaci mluvené se expresivní výrazy objevují i v komunikaci psané, i když například vulgarismy ne v takové míře, pisatel má čas si rozmyslet, zda je použití vulgarismu opravdu nutné, a z příspěvku ho před zveřejněním odstranit. Přesto se ale vulgarismy objevují i v analyzovaném diskuzním fóru. Jedná se nejčastěji o vulgarismy a nadávky nejhrubšího zrna. Mezi anglické, které pro lidi, jejichž mateřským jazykem je čeština, nemají tak silně negativní konotaci, patří například *shit* – 10, české nadávky působí mnohem hůře – *čurák* – 12. V následující odpovědi byl ale konkrétní příspěvatel, který vulgarismus použil, okamžitě pokárán za nevhodný přístup a požádán o zklidnění emocionálních výlevů. V textech se kromě negativně zabarvených slov objevují také kladně zabarvené expresivní výrazy, například laudativa (*ahoj borci* – 3).

### 7.2.5 EVALUATIVNOST

Evaluativnost je v textech používána poměrně často, příspěvatelé díky ní vyjadřují svůj postoj k určitým skutečnostem. Jako evaluativní prostředky, a to jak kladné, tak

---

i záporné, by se daly označit následující: **hloupý reinstall** – 7, *první hra dobré* – 8, *mám jako schéma nastavený špičkový výkon* – 8, *server je opravdu kvalitní* – 9, *bylo by fajn upravit/přidat pár následujících věcí* – 9, *vypadá to, že jsem vychytil něco extra* – 10, *stojí pár centů, op za to nedostaneš, protože to je shit skin* – 10, *v poslední době se mi hra nelíbila* – 12, *každopádně mi to přijde všechno takový rozladěný* – 13, *otázkou je zda by mi někdo mohl poradit, jaké je nejideálnější nastavení pro NTBky* – 13, *jestli hraje taky někdo na NTB a má už vyšperkovaný config* – 13.

### 7.2.6 OBRAZNÁ POJMENOVÁNÍ

Obrazná pojmenování se v příspěvcích objevují poměrně zřídka, přesto se nám podařilo některé najít, primárně se jedná o metafory, tedy přenesení významu na základě vnější podobnosti (*hra poté jede úplně normálně, neseká se, nepadají FPS* – 6, *jsem zvyklý na 1.6 ale přisedlal jsem na GO* – 13, *jestli hraje taky někdo na NTB a má už vyšperkovaný config* – 13, *každopádně mi to přijde všechno takový rozladěný* – 13), k nimž patří také personifikace (*při načítání se hra sekne a přestane pracovat* – 7, *prakticky mi to dělá jen CSGO protože hra samotná běží* – 11). Objevují se též metonymie, také jinak přenesení významu na základě vnitřní souvislosti, mezi které řadíme například ironii (*zjistil jsem že mám menší problém* – 3) a synekdochu, jejímž zvláštním typem je hyperbola (*to že se to dlouho načítá bych asi přežil v nenáročném módu* – 6, *kdysi jsem hrával dlouhá léta cs 1.6 na klasickém stolním PC* – 13).

### 7.2.7 ANGLICISMY

Diskuzní fórum, ze kterého byly čerpány podklady k charakteristice jazyka, je rozděleno do několika kategorií. Už podle jejich názvů (*Výměna itemů – trade, Unban žádost, Nábory adminů* – 14) a názvu webové stránky samotné je jisté, že výskyt anglicismů v jazyce není ničím zvláštním, doprovází nás v celém diskuzním fóru. Jejich hojné používání téměř jistě souvisí s tím, že hra samotná je původně v angličtině, tudíž k označování vybavení (*v prvním kole si kup kevlar (vestu)* – 12, *stojí pár centů, op za to nedostaneš, protože to je shit skin* – 12), herních módů (*asi začni na módu deathmatch* – 12) nebo map a míst na nich (*když se připojím na mapy s bombou je to inferno anubis mirage* – 8) je nutné používat všeobecně známé anglické názvy. Anglicismy se v diskuzním fóru objevují jako substantiva a verba, někdy také jako adjektiva. V mnoha dotazech se

---

anglicismy objevují v nesklonné podobě (*toto by si mal pravdepodobne vložit **do Launch options** cez Library* – 5), ale často je vidět alespoň částečná adaptace cizích slov do češtiny, slovo se začne ohýbat podle českých vzorů (jmenných i slovesných) (*při načítání zůstane dlouho informace Získávání informací **ze serveru** – 8, už jsem **reinstalnul** OS i CS:GO – 8, občas to **dropne** ale nic hrozného – 11*), případně jsou do národního jazyka natolik integrované, že už ani nepůsobí jako slova cizí (***problém** je s kompetitivním módem* – 6). Anglicismy jsou nejčastěji používané cizojazyčné prostředky, ve fóru se objevuje ale také slovenština, protože přispívají i hráči se slovenským mateřským jazykem.

---

## ZÁVĚR

Záměrem práce bylo analyzovat jazykový diskurz v diskuzním fóru zaměřeném na počítačovou hru Counter-Strike: Global Offensive.

Z provedené jazykové analýzy vyplývá, že škála jazykových prostředků užívaných ve zkoumaném diskuzním fóru je velmi široká. Z pohledu spisovnosti a nespisovnosti v příspěvcích převažuje spisovná čeština s hovorovými prvky, objevují se ale také prvky nespisovné nebo knižní. V textech se nachází mnoho chyb, ať už se jedná o překlepy nebo chyby pravopisné, gramatické a interpunkční. Přestože uživatelé mají na napsání a kontrolu příspěvku čas, objevilo se jich v textech poměrně hodně. Vzhledem k tomu, že jde o diskuzní fórum, jehož tematickým zaměřením je hra, není uživatel příliš motivován k tomu, aby své texty před odesláním korigoval. V diskuzním fóru se však objevily i texty, které byly propracované, dělené do odstavců, psané spisovnou češtinou, bez pravopisných a gramatických chyb. V textech jsou hojně používány anglicismy, zřejmě proto, že mnoho názvů (ať už ve hře, nebo počítačových termínů) pochází z angličtiny. Jejich adaptace byla různá, objevovaly se přejímky neadaptované, nesklonované, přejímky částečně adaptované, sklonované, ale také slova přejatá, jejichž míra začlenění do češtiny už je tak silná, že si jejich cizí původ ani neuvědomujeme. V textech se uplatňovala také evaluativnost (kladná i záporná) a expresivita (například laudativa, ale také vulgarismy). Obrazné formulace byly v textech používány poměrně zřídka, jednalo se primárně o metafory, personifikace, metonymie a hyperboly.

Při analýze charakteristických prvků jsme se věnovali například tykání a vykání. Vykání se objevovalo pouze minimálně. Bez ohledu na to, že hráči mohou být různého věku i z různého sociálního prostředí, tyto rozdíly se při komunikaci o hře mohou stírat a převažuje komunikace neformální. Většinou uživatelé ve svém dotazu používali slovesa ve třetí osobě plurálu, v odpovědích na dotazy už obvykle tazateli tykali. Dalším charakteristickým rysem jsou nicky neboli přezdívky. V nich se zpravidla odráží vliv angličtiny a také nutnost volby originálního nicku. Často obsahují velká písmena, čísla nebo zkratky. Hojně se objevuje také zdvojení samohlásek, to může mít tři důvody: přejímání z angličtiny, kde se slova takto píšou, nemožnost používání diakritiky, zdvojené písmeno tedy odkazuje na kvantitu samohlásky, kterou označuje, nebo snaha



---

o originalitu. Posledním rysem je používání emotikonů. Vzhledem k tomu, že při počítačové komunikaci uživatelé vnímají jen verbální komunikaci, a ne tu neverbální (gesta, mimiku, tón hlasu), je nutné ji vyjadřovat nějak jinak. K tomu se používají buď interpunkční znaménka, jako například vykřičníky, nebo emotikony. Ty existují dvojího typu, buď tvořené z interpunkčních znamének (například z dvojtečky a závorky), nebo ve formě emotikonů, které znázorňují obličej. Druhý typ v textech převažoval, možná proto, že tyto emotikony nabízí samo diskuzní fórum při psaní příspěvku.

Závěrem lze říci, že jednotlivé příspěvky se výrazně liší, záleží na individuálním přístupu autora, jeho znalostech a dovednostech.

---

## **RESUMÉ**

The bachelor's thesis focuses on the analysis of the language used in the Counter-Strike: Global Offensive discussion forum. In the first part, we focused on ways of evaluating lexemes and defining basic concepts such as standard and non-standard Czech, semi-forms of the national language, anglicisms, expressiveness, and figurative names (similes, metaphors, metonymy, synecdoches, and their types). In the following part, we dealt with the current situation in the Czech language and its characteristic features, which include democratization, globalization, internationalization, and the adoption of lexemes from foreign languages. The adoption process was further defined and described. Next, we described the language of computer communication, focused on communication in discussion forums. And last but not least, we also devoted one chapter to the computer game itself: its description and presentation of the rules. This was followed by the analysis of specific contributions in the discussion forum from the linguistic point of view, where we focused on standard Czech and errors, the use of anglicisms, slang, and professional expressions, and the use of expressiveness and figurative expressions. We also characterized some typical features, such as the usage of nicknames and emoticons, formality, preparedness, and sophistication.

---

## SEZNAM ZDROJŮ

1. ČECHOVÁ, Marie. Současná česká stylistika. Praha: ISV, 2003. Jazykověda (Institut sociálních vztahů). ISBN 80-86642-00-3.
2. ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. Současná stylistika. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008. ISBN 978-80-7106-961-4.
3. ČERMÁK, František. Lexikon a sémantika. Praha: Lidové noviny, 2010. ISBN 978-80-7422-020-3.
4. DANEŠ, František. Český jazyk na přelomu tisíciletí. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0617-6.
5. GREPL, Miroslav. Příruční mluvnice češtiny. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1995. ISBN 80-7106-134-4.
6. HAUSER, Přemysl. Nauka o slovní zásobě. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. ISBN 14-357-86.
7. HOFFMANNOVÁ, Jana, Jiří HOMOLÁČ, Eliška CHVALOVSKÁ, Lucie JÍLKOVÁ, Petr KADERKA, Petr MAREŠ a Kamila MRÁZKOVÁ. Stylistika mluvené a psané češtiny. Praha: Academia, 2016. Lingvistika (Academia). ISBN 978-80-200-2566-1.
8. HRABÁK, Josef. Poetika. Praha: Československý spisovatel, 1977. ISBN 22-027-77.
9. HUGO, Jan, ed. Slovník nespisovné češtiny: argot, slangy a obecná mluva od nejstarších dob po současnost: historie a původ slov. 2., rozš. vyd. Praha: Maxdorf, c2006. ISBN 80-7345-098-4.
10. JANDOVÁ, Eva. Čeština na WWW chatu. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2006. ISBN 80-7368-253-2.
11. KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ, ed. Encyklopedický slovník češtiny. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. ISBN 80-7106-484-X.
12. PETERKA, Josef. Teorie literatury pro učitele. 3. vyd. Jíloviště: Mercury Music & Entertainment, 2007. ISBN 978-80-239-9284-7.

- 
13. POKORNÝ, Ladislav. Specifika marketingové komunikace české eSports scény [online]. Praha, 2021. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/150512/130315646.pdf?sequence=1>. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd. PhDr. Tereza Klabíková Rábová, Ph.D.
  14. SVOBODOVÁ, Diana. Aspekty hodnocení cizojazyčných přejímek: mezi módností a standardem. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Pedagogická fakulta, 2009. ISBN 978-80-7368-732-8.
  15. URBÁNEK, Tomáš. Esport a jeho terminologie [online]. Brno, 2020. Dostupné z: [https://is.muni.cz/th/v9h2l/Tomas\\_Urbaneck\\_Bakalarska\\_prace\\_Archive.pdf?lang=cs](https://is.muni.cz/th/v9h2l/Tomas_Urbaneck_Bakalarska_prace_Archive.pdf?lang=cs). Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně, Fakulta sportovních studií. Mgr. Martin Sebera, Ph.D.
  16. VÁCHA, Martin. Webová aplikace pro hráče her PUBG a CSGO [online]. Praha, 2018.  
Dostupné z: [https://vskp.vse.cz/73368\\_webova\\_aplikace\\_pro\\_hrace\\_her\\_pubg\\_acsgo](https://vskp.vse.cz/73368_webova_aplikace_pro_hrace_her_pubg_acsgo). Bakalářská práce. Vysoká škola ekonomická v Praze, Fakulta informatiky a statistiky. doc. Ing. Vilém Sklenák, CSc.
  17. VLAŠÍN, Štěpán. Slovník literární teorie. Praha: Československý spisovatel, 1984. ISBN 22-141-84.
  18. ZIMA, Jaroslav. Expresivita slova v současné češtině: studie lexikologická a stylistická. Praha: Československá akademie věd, 1961.
  19. Gamesites.cz [online]. Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/counter-strike-global-offensive-f49.html>

---

## PŘÍLOHY

### 1) Nemůžu se připojit na server<sup>1</sup>

od Brokeniskoo

Dobrý den, chci si po dlouhé době zahrát surf rpg server ale když se chci připojit tak mi to hodí že se nemůžu připojit s VPN.

Přitom žádnou VPN zaplou nemám. Potřebuji Pomóct.

Děkuji, S pozdravem Brokenisko

(...)

od Brokeniskoo

Děkuji moc, už mi to funguje xd

### 2) Nefugující MusicKit / JailBreak<sup>2</sup>

od filipeeeek

Zdravím Vás. 🤪

Potřeboval bych poradit 😊.

Zakoupil jsem si Music Kit a včera mi přišel, tak že si ho jdu zkusit 🤪 a zjistím že mi nefunguje. Psal jsem i Whoik, ten mi zatím na to neodpověděl.

Poprosil bych nějaké tip/rady

Děkuji předem 😊😄

### 3) Gamesites Problem s připojením<sup>3</sup>

od JonnyGS

Ahoj borci,

---

<sup>1</sup> Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/nemuzu-se-pripojit-na-server-t258423.html>

<sup>2</sup> Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/nefungujici-musickit-jailbreak-t259246.html>

<sup>3</sup> Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/gamesites-problem-s-pripojenim-t255200.html>

---

Po delší době jsem si řekl že zase začnu na GS pařit jako vždy, po zjistil jsem že mám menší problem při připojení na server mi to píše " Retrying public(82.208.17.50:27367) ... ".

Zkoušel jsem aji ostatní portály a všude se připojím úplně normálně.

Zkoušel jsem aji ty +clientporty, nebo jak se to jmenuje a nai jedno nepomohlo.

Za každou radu budu rád <3

S pozdravem Jonny

#### 4) **help pls**<sup>4</sup>

od childhood

čas, kdyz sdilim knihovnu v csgo a chci se napojit na vase servery vyhazuje mi to nejaky steam chybky, presne asi to, ze prej to neni jakoby primo ta hra v mym pc, da se to nejak obejít nebo ? pokousim se s nekym propojit jakoby moju knihovnu dik dik za odpovedi

#### 5) **CONNECTION FAILED**<sup>5</sup>

od Citronicek

Čau, snažím se napojit na Mirage Only, ale bohužel my to pokaždé napíše „Connection failed after 30 retries”

Netuším co s tím, díky za rady. 😬

(...)

od Amaya

toto by si mal pravdepodobne vložit do Launch options cez Library -> CS:GO -> Properties -> General

(...)

od Terkkaa

---

<sup>4</sup> Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/help-pls-t255508.html>

<sup>5</sup> Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/connection-failed-t255703.html>

---

Nebo reinstall cska 😊

(...)

od tibcrois

Komentujete 15dní starej příspěvek. Kdyby problém přetrvával dotyčný by se ozval.

Tudíž to berme jako za vyřešené. 😊

## 6) CS GO načítání při změně mapy<sup>6</sup>

od gajdy9

Zdravím,

při prvním spuštění CS a první mapě, kterou mi hra zvolí se načte mapa do 30s a jede, jakmile dojde na změnu mapy tak je problém. Mapa se mi například v nenáročném módu vždy nahraje až po začátku prvního kola.

Zkoušel jsem všechny drivery aktualizovat, odinstalovat CS, přeinstaloval jsem i windows.

Jediné na co jsem narazil, že při načítání mapy, jsem si spustil správce úloh a vidím že disk i síť má vytížení 0% a u CS je "neodpovídá", po začátku prvního kola se zvedne výkon sítě i disku na nějaké hodnoty(20-40%), které mi mapu načtou a u CS zmizí hláška neodpovídá. Hra poté jede úplně normálně, neseká se, nepadají FPS a ping je max 25. To že se to dlouho načítá bych asi přežil v nenáročném módu, ale problém je s kompetitivním módem, kde zbytečně přijdu o první kolo.

Vyzkoušel jsem plno návodu - složka maps(někde jsem našel že přesunutí fotek z této složky může zrychlit načítání), konzole vývojáře ve hře (příkaz, který by měl zrychlit načítání), kontrola SSD.

První jsem si myslel že je to výměnou GK, původně jsem měl Radeon DUAL-RX5500XT 8G, ale po instal windows už by tento problém být neměl nebo ?

Sestava :

---

<sup>6</sup> Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/cs-go-nacitani-pri-zmene-mapy-t254269.html>

---

CPU :AMD Ryzen 5 3600

RAM : ADATA 16GB 3000 MHz

Z.deska : Gigabyte B450 aorus elite

SSD Kingston A2000 M.2 (1TB)

GK : MSI Radeon RX 6600XT Gaming x8G

(...)

od gajdy9

Ahoj co přesně myslíš tím jiný config ? Po reinstalu, jsem ještě resetoval nastavení přímo ve hře. Jiný účet jsem na PC zatím nezkoušel, ale na svém ntb jsem zkusil přes svůj účet stáhnout CS a vše jelo v pohodě.

Problém je teda někde v PC, ale netuším kde ...

Zkoušel jsem i youtube návod co poslal Ludva3D a taky nic.

#### 7) **Program csgo.exe přestal pracovat**<sup>7</sup>

od RazyCZ

Druh vašeho zařízení ? Počítač.

O Jaký problém se jedná ? Při načítání mapy se hra sekne a přestane pracovat.

Možná příčina ? Pravděpodobně to win10 32bit nechce zkousnout.

Jak dlouho problém přetrvává? Od včera po nainstalování hry.

Zdravíčko, jak už z názvu vyplývá, tak mi crashne hry při načítání mapy.

---Specifikace PC---

AMD Athlon 64 X2 Dual Core processor 5000+

NVIDIA GTX 550Ti

Windows 10 32bit

-----

---

<sup>7</sup> Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/program-csgo-exe-prestal-pracovat-t187787.html>



---

Zkoušel jsem již:

- spouštět program jako správce (steam, csgo)
- ověřit integritu
- možnosti spuštění -> -mat\_queue\_mode [-1,0,1], cl\_disablehtmlmotd 1
- vypnout vícejádrové vykreslování přímo ve hře

všechny výše uvedené řešení nefungovaly, vždy změnily jen načasování crashe, buď to padlo dřív, nebo se mapa skoro načetla, tak jako tak to prostě padne.

Třeba vás ještě něco napadne, když nebud počítat hloupý reinstall, jelikož hra je nainstalovaná poprvé a soubory sedí.

#### 8) **CSGO nereaguje při změně mapy**<sup>8</sup>

od zefram

Ahoj všem moc prosím o pomoc s problémem.

Když hraji CS:GO nenáročně tak když se připojím na mapy s bombou je to inferno anubis mirage tak první hra dobré a u druhé hry při načítání zůstane dlouho informace Získávání informací ze serveru a spustí se to za cca 3minuty hraji s parametrem -high a -novid a taky mám jako schéma nastavený špičkový výkon jinak na DustII takové problémy nejsou tam se ta mapa načte hned.

Už jsem reinstalnul OS i CS:GO a furt to samé jinak mám:

GPU: MSI Radeon RX 6600 MECH 2X 8G

RAM: Operační paměť Corsair 16GB KIT DDR4 3200MHz CL16

CPU: Procesor AMD RYZEN 5 3600

HDD s Hrou je: SSD Kingston 1TB (SATA)

HDD kde je OS: SSD disk Samsung 970 EVO 500GB(M2)

Zdroj: EVGA 650 B3f

---

<sup>8</sup> Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/csgo-nereaguje-pri-zmene-mapy-t258199.html>

---

Prosím neví někdo co s tím u kom. módu dostanu i BAN a ještě když v tom načítání kliknu a nebo něco zmáčknu cokoli tak hned hláška CS:GO přestala pracovat ale když počkám ty 3minuty tak je to OK.

Předem všem děkuji za radu.

#### 9) **Návrh na úpravu Surf Serveru, aby vydělal pěkné drobáky :)**<sup>9</sup>

od yoshi

Dobrý večer,

Říkám si Yoshi a rád bych Vám zde podal návrh na pár úprav, aby Surf Server byl úspěšný, lidé si kupovali VIP a server vydělával.

Se Surf servery mám více jak 4 000 hodin zkušeností jakožto hráč.

Sám vím, že peníze jsou tím nejlepším motivátorem k práci a upravám serveru.

Z doslechu jsem se dozvěděl, že na surf serverech si moc lidí to VIP nekoupí, protože k tomu nemá důvod. V případě pár úprav v pluginech a dalších pár věcech, které zmíním níže se tato situace může změnit. Jak víte, člověk si rád koupí nějaké premiové služby (VIP) pokud daný server je opravdu kvalitní a nabízí to, co by kvalitní server měl nabízet.(viz. níže)

Věřím, že Gamesites má nějakého člověka co se vyzná v pluginech.

Bylo by fajn upravit/přidat pár následujících věcí a udělat tak server více friendly pro pokročilé surfery, nebo lidi kteří by si VIP koupili za účelem zlepšování se. Noví lidé nemají absolutně jediný důvod si VIP kupovat.

Pro zlepšení kvality serveru zde vypíchnu pár věcí:

- 1) Úprava centre Speedu - Rychlost v Unitech by se měla ukazovat uprostřed obrazovky ( Nyní je schovaná pod Time left uprostřed dole, někdy se neukáže ani tam vůbec )
- 2) Prestrafe ( Po opuštění start zony by Vám měl server vypsát rychlost při opuštění Start Zony )

---

<sup>9</sup> Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/navrh-na-upravu-surf-serveru-aby-vydelal-pekne-drobaky-t249644.html>

---

### 3) - PRO VIP

- Přidat Command !ve - vote extend pro prodloužení mapy o 10 minut ( omezit tento command třeba na 10x po sobě )

- Přidat funkci Paint - Možnost Barvy je velice populární a využívají ji surfeři k označení Surf méně viditelných surf ramp, míst k odrazu a podobně - každý dle svých potřeb)

- Přidat Command !triggers - hráči tento příkaz využívají na odhalení textur, zjišťování zkratk na mapách etc.

4) Pokračovat v přidávání map, jak se o to snaží momentálně Gustafaka a Maty. Do ideálního počtu map ještě pár set chybí.

5) Vytvořit server pro těžší mapy Tier 4 +, bohatě vy ze začátku stačilo 15 slotů pro hráče.

6) Pokud by se splnily body 1-5 přichází další možnost výtěžku a to privátní servery, možnost měsíčního předplacení vlastního serveru napojeného na databázi normálního serveru. Člověk si platí za počet slotů a soukromí pro surfování map, které chce on, nebo parta kamarádů.

Z vlastní zkušenosti že za pomoci těchto kroků lze mít úspěšný server, který dokáže vydělat nějaké ty drobáky.

Vytvořili jsme vlastní server, kde jsme během krátké doby měli 30+ x VIP a asi 5 x placených privátních serverů a na serveru 50/50 lidí. Tento server jsem podporoval propagací na sociálních sítích s velkými dosahy. Což by se po domluvě dalo domluvit i následně zde.

Opravdu mi jde jen o to, že na CZ/SK scéně takto kvalitní server chybí a věřím, že portál jako Gamesites by tyto změny mohl provést během relativně krátké doby.

Přeji pěkný zbytek dne a peace

Váš Yoshi

---

## 10) Samolepky na zbraních<sup>10</sup>

od LADINCZ

Zdravím.. Z bedny mi padl suvenýr Katowice 2019 a vypadá to, že jsem vychytil něco extra, protože je to z velkého finále a je podepsaná nejlepším hráčem. Zbraň má 4 zlaté samolepky 1)Tým ENCE (prohráli finále) 2) Sergej (nejlepší hráč - ENCE) 3) Astralis (vítězové) 4) allu (hráč ENCE)

(...)

od tibcrois

Moc vzácný to nebude 😊 "MAG-7 | Rust Coat" - stojí pár centů, op za to nedostaneš, protože to je shit skin. 😞

## 11) FPS<sup>11</sup>

od REDQOO

Vzor

- Druh vašeho zařízení

PC

- O Jaký problém se jedná

FPS ve hře

- Možná příčina

Nevím,mám stabilně 300 ping ale hra není plynulá jak by měla být.Komp mám dobrej, prakticky mi to dělá jen CSGO protože hra samotná běží na samotném enginu než jiné hry všude mám hru stabilní i při 150.Chtel bych požádat někoho kdo ví jak to nastavit na těch 800.Vse mám na low aj tak mám jen 300.

Hra se dá hrát to ano ale lepší by to mohlo být budu rád za nějaké vaše návrhy.

- Jak dlouho problém přetrvává

---

<sup>10</sup> Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/samolepky-na-zbranich-t258483.html>

<sup>11</sup> Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/fps-t255384.html>

---

Občas to dropne ale níc hrozného

## 12) Novinka v CSGO<sup>12</sup>

od aryankanse6

Ahoj kluci,

Chtěl jsem se dostat do CSGO. Hrál jsem spoustu LoL, ale v poslední době se mi hra nelíbila kvůli některým změnám, které Riot ve hře provedl, a tak jsem se rozhodl, že chci přejít na CSGO. Moje otázky jsou:

-Kde mám začít? Předpokládám, že hraji příležitostně a snažím se odtamtud zařadit?

-Na co je třeba pamatovat?

-Jaká je současná metagame? Co si mám koupit v prvním kole a v následujících kolech?

Děkuji.

(...)

od Wawle

Zdravím,

To je velmi obecná otázka, ale asi začni na módu deathmatch a nenáročné, později začni zapínat kompety a wingmany.

Na nic.. Stačí pouze sem tam trénovat aim na workshop mapách, ale během kompetu či jakéhokoliv módu stačí používat při hraní mozek a půjde to samo.

Metagame není asi teďka žádná. V prvním kole si kup kevlar (vestu). Ostatní kola nakupuj podle peněz ale ne bez rozmyšlení!

Doufám, že jsem alespoň trochu pomohl. 😊

(...)

od Go0der

---

<sup>12</sup> Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/novinka-v-csgo-t248207.html>

---

Dám ti jeden TIP, respektive 2.

Wawle je čurák, toho neposlouchej..

a prostě hraj na vše přijdeš postupně

(...)

od ticrois

Hráč poprosil o radu, dostal ji. Nevidím na tom nic špatného.

Své emocionální výlevy můžeš filtrovat v místech na to určených, ne tu. 😊

### 13) Nastavení hry<sup>13</sup>

od sex0s

Ahojte všichni, rád bych vás seznámil s problematikou, kterou bych chtěl vyřešit.

Kdysi jsem hrával dlouhá léta cs 1.6 na klasickém stolním PC. Teď asi po 8 letech

jsem si pro takové 4fun hraní nainstaloval CS:GO. Rozdíl je v tom, že hraji na ntb

a je to trošku jiný, všechno 😊 .. Jak jsem říkal, jsem zvyklý na 1.6 ale předsedal

jsem na GO. Hra běží dobře na takových stabilních 180fps. Každopádně mi to

přijde všechno takový rozladěný. Otázkou je zda by mi někdo mohl poradit, jaké je

nejideálnější nastavení pro NTBky co se týče rozlišení, příkazů do konzole

a celkově, jestli hraje taky někdo na NTB a má už vyšperkovaný config. Byl bych

moc rád za cenné rady. Předem děkuji.

Můj ntb má tyto parametry:

Lenovo IdeaPad Gaming 3

Procesor AMD Ryzen 5

Počet jader šestijádrový

Označení procesoru 4600H

Frekvence procesoru 3000 MHz

Frekvence procesoru (maximální)

---

<sup>13</sup> Dostupné z: <https://www.gamesites.cz/forum/nastaveni-hry-t248890.html>

---

Velikost paměti RAM 8 GB

Typ paměti DDR4

Frekvence paměti 3200 MHz

Pevný disk

Celková kapacita úložiště 512

Typ úložiště SSD

Kapacita úložiště 512 GB

Displej

Dotykový displej Ne

Obnovovací frekvence 60 Hz

Svítivost (nit) 250

Rozlišení displeje 1920 x 1080

Úhlopříčka displeje 15.6 "

Grafická karta

Velikost paměti VGA 4096 MB

Typ grafické karty nesdílená paměť

Výrobce grafické karty nVidia

Grafická karta GeForce GTX 1650 Ti

14)

### **Rady a návody<sup>14</sup>**

Zde můžete najít rady a návody k hře CS:GO.

---

<sup>14</sup> Dostupné na: <https://www.gamesites.cz/forum/counter-strike-global-offensive-f49.html>

---

## **Výměna Itemů (Trade)**

Chcete vyměnit své itemy za jiné?

## **Tutoriály**

Užitečné tutoriály od support týmu na jednom místě

## **Servery**

Volná diskuze o našich serverech a módech.

## **Porušení pravidel**

Porušuje někdo ve hře pravidla? Nahlaste ho zde!

## **Stížnosti na Adminy**

I admin může chybovat a zde nám o tom můžete říct.

## **Unban Žádost**

Zde můžete požádat o zrušení banu na serveru.

## **Nábory Adminů**

Staňte se jedním z nás a rozšiřte naše řady adminů.

## **VIP poradna**

Máte problém s VIP účtem? Tady se na nás můžete obrátit.

## **Videa od hráčů**

Ukažte ostatním svá zajímavá herní videa!

## **Tvorba Map**

Sekce určená pro tvorbu map do hry CS:GO

## **Volná debata**

Volná debata o Global Offensive.