

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV ROMANISTIKY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

ANGLICISMY V OBLASTI ON-LINE VIDEOHER VE ŠPANĚLŠTINĚ A ČEŠTINĚ

Vedoucí práce: doc. Mgr. Miroslava Aurová, Ph.D.

Autor práce: Jan Duda

Studijní obor: Španělský jazyk pro evropský a mezinárodní obchod

Ročník: 3.

2020

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

České Budějovice 11.5. 2020

.....

Jan Duda

Poděkování

Tímto bych rád srdečně poděkoval doc. Mgr. Miroslavě Aurové, Ph.D. za její odborné vedení, připomínky, a především za její trpělivost v průběhu konzultací a za cenné rady, které mi při psaní této práce poskytla.

Anotace

Cílem naší práce je přiblížit tematiku anglicismů v oblasti on-line videoher, které používají španělsky a česky mluvící hráči a které jsou analyzovány v praktické části.

Práce je rozdělena do dvou částí, teoretické a praktické. Teoretická část obsahuje definici anglicismů, on-line videoher, problematiku anglicismů v této oblasti, a také adaptační mechanismy ve španělštině a češtině. V praktické části se zabýváme analýzou anglicismů z internetové stránky *twitch.com* a korpusů *Araneum Bohemicum Maius* a *Araneum Hispanicum Maius*. Po analýze všech anglicismů následuje dvojjazyčný glosář a resumé ve španělském jazyce.

Annotation

The objective of our thesis is to describe the topic of anglicisms in the on-line videogames area used by spanish and czech gamers, which are analysed in the practical part.

The thesis is divided into two parts: theoretical and practical. The theoretical part includes the definiton of anglicisms, on-line videogames, the issue of anglicisms in this area and also the mechanisms of adaptation in spanish and czech. In the practical part we deal with the analysis of anglicisms from the internet page *twitch.com* and corpus *Araneum Bohemicum Maius* and *Araneum Hispanicum Maius*. After the analysis of every anglicism follows a bilingual glossary and a summary in spanish language.

Obsah

Úvod	7
1. Teoretická část	9
1.1. Anglicismy	10
1.2. On-line videohry	11
1.2.1. Anglicismy v oblasti on-line videoher	13
1.2.2. Jazyk hráčů on-line videoher	19
1.3. Adaptace anglicismů	26
1.3.1 Adaptace ortografická	26
1.3.2 Adaptace morfologická	28
1.3.3 Derivace výpůjček.....	29
2. Praktická část	32
2.1. Herní žánry MOBA	33
2.1.1. Ban	33
2.1.2. Flash.....	35
2.1.3. Gg.....	35
2.1.4. Nice	36
2.1.5. Rank	37
2.1.6. True	37
2.2. Herní žánry FPS	38
2.2.1. Random	38
2.2.2. Stream	39
2.2.3. Fair play	40
2.2.4. Sick play.....	41
2.2.5. Toxic	41
2.3. Herní žánry MMORPG	42
2.3.1. Boss.....	43
2.3.2. Raid	44
2.3.3. PVP	45
2.3.4. Tryhard.....	45
2.3.5. Wipe	46
3. Glosář	49
Závěr	51
Resumé	53
Seznam použité literatury	55

Úvod

Nejdříve bych chtěl zmínit, že téma anglicismů v oblasti on-line videoher jsem si vybral z několika důvodů. Já, jako všichni korespondenti zmínění v této práci, jsem hráčem on-line videoher celý život. Už od mého mládí mě fascinovala virtuální realita a počítače, což mohl být důvod proč se tato zábava stala mým celoživotním koníčkem. Dalším důvodem, proč jsem se chtěl zabývat tímto tématem je fakt, že vedle španělského jazyka se také velice rád věnuji anglickému jazyku, a právě z tohoto důvodu mi nejsou anglicismy cizí. Navíc jsou nezbytnou součástí mé hovorové řeči. Jako poslední důvod, proč jsem si vybral toto téma, byl podnět vedoucí mé práce, abych spojil svůj zájem s lingvistickou analýzou. Přirozeně mě tento nápad velice zaujal a hned jsem věděl, jakým způsobem budu tuto práci psát.

V teoretické části si představíme anglicismy a on-line videohry na obecné rovině. Dále se budeme zabývat anglicismy právě v oblasti on-line videoher, přičemž si vysvětlíme různé adaptační mechanismy ve španělštině a češtině. Ke každému typu adaptace uvedeme jednotlivé příklady z praktické části, které budou sloužit jako určitá forma kontroly pro frekvenci používání takto adaptovaných anglicismů českými a španělskými mluvčími. Budeme se také zabývat pojmem *sektoriální jazyk* a jeho začleněním do oblasti on-line videoher. Všechny tyto aspekty teoretické části si budeme průběžně potvrzovat s rozhovory různých korespondentů, kteří se také věnují on-line videohrám, a za pomoci odborné literatury.

V praktické části si stručně představíme činnost *streamování*, viz kapitola 3., a způsob provozu internetového portálu *twitch.com*, který je s touto činností často spojován. Nadále budeme analyzovat anglicismy, které se budou nacházet ve vzorkách on-line chatu různých *streamerů*, viz kapitola 3., na zmíněném internetovém portálu *twitch.com*. Pokusíme se analyzovat pouze anglicismy, které se objevily jak ve vzorku španělských, tak českých mluvčích. V případě, že se anglicismus v obou vzorkách nacházet nebude, využijeme korpusů *Araneum Bohemicum Maius* a *Araneum Hispanicum Maius* z internetové databáze *kontext*. Budeme analyzovat anglicismy z 3 různých žánrů on-line videoher a budeme zároveň sledovat případné rozdíly v tom, jak je jednotliví španělští a čeští mluvčí používají. Veškeré použité vzorky se nachází v příloze této práce. Budeme předpokládat zjištění užitečných informací a provedeme jednotlivý přehled našich nálezů v závěru práce. Součástí práce bude zároveň cizojazyčný glosář,

ve kterém znázorníme české a španělské ekvivalenty a různé adaptace všech anglicismů, které jsme analyzovali v praktické části.

1. Teoretická část

V teoretické části se zaměříme na původ anglicismů v oblasti on-line videoher, a zejména se budeme zabývat otázkou proč se anglicismy v této oblasti vyskytují a v jakých žánrech se s nimi můžeme setkat. Dále vysvětlíme, v které době se anglicismy začaly používat a proč je jejich aplikace v on-line videohrách tolik frekventovaná. Budeme se také zabývat adaptačními mechanismy anglicismů jak v českém, tak španělském jazyce, a zároveň použijeme vzorky z praktické části ke zjištění jejich stupně adaptace. Následně objasníme jazyk hráčů on-line videoher jako sektoriální jazyk a způsob dorozumívání profesionálních hráčů. K původu a frekvenci anglicismů v oblasti on-line videoher využijeme rozhovorů s korespondenty z Argentiny a z České republiky, kteří se v tomto prostředí pohybují. Jedná se o Ing. Cristian Di Modica¹ z univerzity *Universidad de Moron*, který se věnuje hraní on-line videoher celý život. Dále budeme používat rozhovor s Carlos Gonzalez², zakladatelem profesionálního týmu on-line videoher *Malvinas* a Mgr. Carla Montoya³ z univerzity *Universidad Nacional de San Martin*, která se sice na on-line hry nezaměřuje, ale poskytla nám užitečné informace ohledně anglicismů na obecné rovině. Zároveň použijeme rozhovor se studentem filozofické fakulty na Jihočeské Univerzitě, Milošem Vondráčkem⁴. Tito korespondenti, kromě Mgr. Carla Montoya, se totiž všichni pohybují v oblasti on-line videoher a každý z nich poskytl bohatý názor na široké množství témat, kterými se budeme zabývat. V rámci adaptace a adaptačních mechanismů anglicismů se budeme opírat zejména o články *Anglicismy v českém lexiku* a *Adaptace výpůjček* z internetového portálu *czechency.org*.

Téma anglicismů je velice rozšířené a věnuje se mu celá řada studií. Na druhou stranu, jelikož je téma této bakalářské práce relativně nové, neexistuje široké množství

¹ S tímto mluvčím proběhl 19.11.2019 prezenční polostrukturovaný rozhovor při studijním pobytu ve městě Buenos Aires. Hovořili jsme o postavení anglicismů v Jižní Americe a o anglicismech v oblasti on-line videoher. Rozhovor trval 40 minut.

² S tímto mluvčím proběhl 23.11.2019 prezenční polostrukturovaný rozhovor při studijním pobytu ve městě Buenos Aires. Hovořili jsme o postavení anglicismů v Jižní Americe, o profesionálním týmu korespondenta a o anglicismech v oblasti on-line videoher. Rozhovor trval 1 hodinu 10 minut.

³ S tímto mluvčím proběhl 27.11.2019 prezenční polostrukturovaný rozhovor při studijním pobytu ve městě Buenos Aires. Vzhledem k oboru korespondenta jsme hovořili hlavně o postavení anglicismech v Jižní Americe a o postavení anglicismů na obecné rovině. Rozhovor trval 37 minut.

⁴ S tímto mluvčím proběhl 16.3.2020 prezenční polostrukturovaný rozhovor ve městě České Budějovice. Hovořili jsme o anglicismech v oblasti on-line videoher. Rozhovor trval 15 minut.

literatury, které se zaměřuje na tuto oblast. Z tohoto důvodu se budeme opírat zejména o práce, které se alespoň částečně orientují na stejné téma. Jako inspiraci jsme použili kvalifikační práce *Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG* od autora Miguel Ángel Castañeda Pino a *La terminología “gamer“ en el contexto del videojuego multijugador en línea* od autora Luis Morales Ariza. Rovněž využijeme různých článků a případně dalších, zejména internetových zdrojů, které nám doplní některé aspekty předkládaného tématu.

1.1. Anglicismy

Na úplný začátek je důležité definovat anglicismus jako takový, a proto si uvedeme definici z výše zmíněného článku *Anglicismy v českém lexiku*:

„Jazykový prostředek převzatý z angličtiny do jiného jazyka nebo podle angličtiny v něm vytvořený. Za anglicismus se v širokém smyslu považují prvky všech jazykových rovin a na všech stupních adaptace, v užším smyslu lexikální prostředky přejaté z angličtiny. Motivací pro lexikální výpůjčky jsou chybějící označení pro daný předmět n. společenský fenomén (gap), svou roli při výpůjčkách má i prestiž výchozího jaz., tj. nezřídka dochází k vypůjčkám slov, jejichž nociónální význam je pokryt domácím slovem, zatímco výpůjčka s sebou přináší nové pragmatické významy.“⁵

Ačkoliv se anglicismy primárně používají pro vyjádření nových skutečností, jako například výrazy *selfie*, či *chat*, poslední dobou se také používají jako určitá forma pojmenování pro doposud známé a již pojmenované skutečnosti. Jako příklad můžeme použít analyzované anglicismy z praktické části: *nice*, viz kapitola 3.1.4., dříve *pěkný*, *dobrý*; *boss*, viz kapitola 3.3.1., dříve *vedoucí*, *nadřízený*; ale také dokonce *true*, viz kapitola 3.1.6., dříve *pravda*, *pravdivý*. K tomu je ale zapotřebí vyjasnění jejich místa v lexikálním systému cílového jazyka i jejich komunikační funkčnosti v něm. „V lexikální oblasti se nejčastěji přejímají termíny a slangové výrazy, z terminologie a slangu se anglicismy mnohdy dostávají i do ostatních vrstev slovníku a uplatňují se prakticky ve všech sférách společenské komunikace, tedy i v běžném dorozumívání.“⁶ Adaptace anglicismů do češtiny často znamená počestřování jejich tvaru, a to z důvodu rozdílnosti

⁵ BEZDĚCHOVÁ, Ivana (2017): ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovník/ANGLICISMY_V_ČESKÉM_LEXIKU (poslední přístup: 20. 3. 2020)

⁶ Tamtéž.

angličtiny a češtiny, viz kapitola 2.2. Výskyt anglicismů v cílových jazycích je skutečnost rozšířená téměř po celém světě, tedy ve většině moderních jazyků. To je způsobené vedoucím postavením anglického jazyka v mezinárodních institucích a v mezinárodní komunikaci. Rozšíření angličtiny je také důsledkem jazykového vývoje v bývalých kondominiích a koloniích britského impéria a od 90. let 20. století i ekonomické a kulturní globalizace.⁷ Mnohé anglicismy díky svému rozšíření je i možné považovat za tzv. internacionalismy.⁸

Jelikož máme k dispozici výše zmíněné rozhovory ohledně tohoto tématu, rád bych rozvedl dvě různé odpovědi, které jsem obdržel na otázku „*También me gustaría saber tu opinión sobre ¿Cómo cambió la comunicación con la llegada del internet? Además de bastantes abreviaturas, ¿Crees que apoyó la llegada al uso de los anglicismos? Como consecuencia de la globalización del mundo.*“ Carlos Gonzalez na tuto otázku odpověděl, že ano. Podle něj se veškerá komunikace velice změnila, ale dodává, že si nemyslí, že za tuto skutečnost může příchod internetu, ale naopak počátek smartphonů. To podle korespondenta zásadně změnilo formu komunikování, jako například používání zkratk a používání anglicismů. Na druhou stranu Mgr. Carla Montoya na tuto otázku reagovala myšlenkou, že za tuto skutečnost může globalizace. Internet totiž podle korespondenta způsobil, že se mluví standartnější angličtinou než britskou. Dnes už se podle Mgr. Carla Montoya tolik nerozlišuje britská a americká angličtina, co se týče internetové a videoherní komunikace.

1.2. On-line videohry

Než se začneme zabývat anglicismy v on-line videohrách, měli bychom si nejdříve vysvětlit definici videoher. Každý z nás si zřejmě dokáže představit, co se myslí výrazem videohra. Mnozí ale začnou chybovat, jakmile by měli tento termín definovat se všemi náležitými charakteristikami, které videohry odlišují od ostatních her.⁹ *Diccionario de la real Academia Española de la Lengua* definuje tento termín jako „*Juego electrónico que se visualiza en una pantalla*“ a „*Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos*

⁷ tamtéž.

⁸ MARTINCOVÁ, Olga 2017: INTERNACIONALISMUS. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.

URL: <https://www.czechency.org/slovník/INTERNACIONALISMUS> (poslední přístup: 21. 3. 2020)

⁹ CABRERA ÁLVAREZ, Carmen F. 2015. *El léxico de las revistas de videojuegos españolas: propuesta de normalización terminológica*. Tesis doctoral. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, str. 5

apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.“¹⁰ Tato definice je jasná a stručná, a ačkoliv by se mohla nepatrně doplnit, představuje základní rys videoher, což je skutečnost, že ke hraní je nutné mít jistou elektronickou obrazovku.¹¹ Cabrera Álvarez odkazuje na autory Tejeiro a Pelegrina, kteří vysvětlují, že právě tato charakteristika je odlišuje od elektronických her:

„[Los videojuegos] se basan en un soporte electrónico ligado a la tecnología informática, y sobre todo la interactividad a tiempo real, pero sólo pueden ser considerados« videojuegos »en aquellos casos en los que la acción fundamental se muestre sobre una pantalla u otro soporte visual semejante. De lo contrario, estaríamos hablando de« juegos electrónicos », perdiendo con ello el carácter original de« vídeo »que incluye el propio término.“¹²

Je tedy zřejmé, že videohra je každá elektronická hra, ke které je k jejímu správnému použití zapotřebí určitého elektronického zařízení, ať už notebook, počítač, herní konzole, či televize. Pokud bychom považovali cíle videoher za výhradně herní, můžeme v současnosti považovat tuto definici od výše zmíněných autorů Tejeiro a Pelegrina za nejlépe doplněnou:

„[Un videojuego es] todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor, o de cualquier otro soporte semejante).“¹³

Nyní když jsme si vysvětlili definici videohry, zůstává nám ještě definovat termín *on-line*.¹⁴ Internetový portál *definicion.de* definuje tento termín jako anglické slovo, jehož koncept se využívá v oblasti informatiky pro pojmenování skutečnosti, která je připojená, nebo pro pojmenování někoho, kdo používá nějakou síť, všeobecně internet:

¹⁰ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. <<https://dle.rae.es>>

¹¹ CABRERA ÁLVAREZ, Carmen F. 2015. *El léxico de las revistas de videojuegos españolas: propuesta de normalización terminológica*. Tesis doctoral. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, str. 5

¹² TEJEIRO SALGUERO, Ricardo; Manuel PELEGRINA DEL RÍO. 2003. *Los videojuegos: Qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel, str. 20

¹³ TEJEIRO SALGUERO, Ricardo; Manuel PELEGRINA DEL RÍO. 2003. *Los videojuegos: Qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel, str. 20

¹⁴ Slovník *DRAE* tento výraz neregistruje.

„Online es una palabra inglesa que significa “en línea”. El concepto se utiliza en el ámbito de la informática para nombrar a algo que está conectado o a alguien que está haciendo uso de una red (generalmente, internet).“¹⁵

Po důkladné analýze definicí je tedy zřejmé, že on-line videohry jsou takové hry, k jejichž správnému fungování je nutné mít jisté elektronické zařízení, přes které se videohra zapíná. Kromě toho je zapotřebí určité elektronické obrazovky, která funguje jako přenos zvuku a obrazu dané videohry a připojení k internetu. Můžeme tedy hned konstatovat, že hráč, který hraje videohry, nebude mít stejnou slovní zásobu anglicismů jako hráč, který hraje on-line.

1.2.1. Anglicismy v oblasti on-line videoher

Veškeré oblasti se dříve či později začali seznamovat s anglicismy a s jejich používáním. Přirozeně se budeme soustředit na oblast on-line videoher, jelikož právě zde může za původ používání anglicismů jiný fenomén, než který jsme vysvětlovali v předchozí kapitole. Tento fenomén budeme analyzovat za pomoci rozhovorů s výše zmíněnými korespondenty.

Nejprve bychom objasnili, z jakého důvodu se začaly používat anglicismy v oblasti on-line videoher. Miloš Vondráček, který hraje on-line videohry celý život, na otázku „Co podle tebe odstartovalo BOOM anglicismů v on-line videohrách?“ odpověděl následovně: *„To započalo, že tu prostě nebylo tolik peněz/zdrojů na překlad těchto videoher a z tohoto důvodu se tedy museli hráči adaptovat na anglický výrazy a z těchto výrazů se pak tvořily anglicismy.“* Můžeme tedy dedukovat, že anglicismy v oblasti on-line videoher se začaly produkovat hlavně z důvodu neexistence českých ekvivalentů pro anglické termíny. Tímto způsobem tedy, podle slov Miloše Vondráčka, museli hráči on-line videoher používat anglické výrazy, jelikož pro ně v té době zatím neexistovala verze v českém jazyce. Tyto výrazy se postupem času staly natolik univerzálními, že se z nich staly anglicismy. S touto myšlenkou částečně souhlasí korespondent Carlos Gonzalez, který na otázku *„En cuanto a los anglicismos en juegos de computadoras, me imagino, por mi experiencia, que además de las abreviaturas, se usan mucho más los anglicismos. ¿Es verdad o me equivoco? ¿Vos que opinás?“* odpověděl, že souhlasí. Podle něj je mnohem lehčí komunikovat touto cestou než mateřským jazykem. Zároveň

¹⁵ <https://definicion.de/online/>

zmiňuje vlastní zkušenost z herního utkání s hráči z Brazílie, kde je podle něj zcela normální, ne-li nezbytné používat hlavně anglicismy. Z důvodu odlišných jazyků je to totiž určitá forma univerzálního dorozumění a jejich důležitost a frekvence se projevuje hlavně v oblasti on-line videoher. S touto myšlenkou zároveň souhlasí korespondent Ing. Cristian Di Modica, který na stejnou otázku odpověděl, že se dle jeho názoru obecně používají slova v angličtině v on-line videohrách více. Podobně jako odpověděl korespondent Miloš Vondráček, i Ing. Cristian Di Modica zmiňuje skutečnost, že dříve bývaly videohry dostupné pouze v anglickém jazyce. Každý hráč se tedy musel nějakým způsobem začít ve videohře orientovat. Touto cestou se zároveň každý hráč částečně naučil anglickou stavbu slov a mnohým cizím slovům.

Dalším důvodem je ovšem fakt, že nevědomost anglického jazyka byla, a doteď je velká bariéra pro všechny hráče. Takováto nevědomost by pro hráče znamenala veliké omezení z hlediska hledání herní komunity. Schopnost mluvit pouze mateřským jazykem je překážka, kvůli které můžete spadat jen do komunity, která mluví právě tímto mateřským jazykem. V mém případě, kdy ovládám češtinu jako mateřský jazyk, by to znamenalo mnohem méně zážitků a zkušeností, protože bych nemohl spadat pod anglicky mluvící komunity. Znalost anglicismů v tomto případě pomáhá, jak uvedl Ing. Cristian Di Modica, ale virtuální přátelství si nevybudujete.

Výše zmíněné názory pozorovatelů korespondují se závěry odborné literatury, v níž se často jako důvod používání anglicismů zmiňuje nutnost pojmenování nového aspektu, rentabilita slova, ale i jazykový snobismus (např. Muñoz Galiano).¹⁶ Carmen Luján-García se v otázce případných důvodů pro používání anglicismů odkazuje na autora Roberta Phillipsona a jeho práci *The Tension Between Linguistic Diversity and Dominant English*, který se domnívá, že anglický jazyk se vnucuje, a tedy škodí rozvoji ostatních jazyků, které nemají stejnou váhu. Podle něho je konkrétně v Evropě převládající jazyk angličtina, ačkoliv se zde uznává celkem 23 oficiálních jazyků,¹⁷ a stává se tímto způsobem hlavním prostředkem komunikace pro většinu Evropanů. Je to jazyk, který dominuje ve většině mezinárodních společnostech, schůzích důležitých úředníků, mezi politiky a na kongresech.¹⁸

¹⁶ MUÑOZ GALIANO, Javier. Reflexiones sobre algunos anglicismos. Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete, ISSN 0214-4842, ISSN-e 2171-9098, N° 6, 1992, str. 63-72.

¹⁷ Dnes 24 oficiálních jazyků.

¹⁸ LUJÁN-GARCÍA, Carmen. 2013. El impacto del inglés y el empleo de anglicismos entre los jóvenes españoles. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, str. 137

Na druhou stranu Javier Medina Lopez zmiňuje, že v případném přijetí, či odmítnutí, hraje značnou roli postoj mluvčího, který si osvojí anglický termín. Tímto způsobem není množení anglicismů jednotné, ale záleží na určitých lexikálních oblastech. Míra použití tedy závisí na funkci povolání, nebo na sociokulturní úrovni mluvčího, který je používá.¹⁹

Autorky Alicia Bolaños-Medina a Carmen Luján-García se v článku *Análisis de los anglicismos informáticos crudos del léxico disponible de los estudiantes universitarios de traducción* odkazují na téma důvodů pro používání anglicismů na autora Rodríguez Segura²⁰, který vysvětluje, že existuje celá řada motivů pro jejich používání. Tyto motivy mohou být například dle slov Rodríguez Segura anglicismy, které jsou termíny běžnějšími pro vyjádření určité skutečnosti, eufemismy, znárodnění prestiže pro určitý produkt, nutnost uchýlit se k anglickému termínu, jelikož pro něj ve španělštině neexistuje žádný ekvivalent, nebo z úsilí předvést určitou úroveň inteligence.²¹

Jak už bylo zmíněno v úvodu teoretické části, téma této bakalářské práce je relativně nové, a tedy neexistuje široké množství literatury, které se zaměřuje na tuto oblast. Ačkoliv existuje značné množství odborné literatury, článků a studií na téma anglicismů, na oblast on-line videoher se zatím nezaměřil nikdo. Z tohoto důvodu si alespoň uvedeme takové studie, které se zabývaly anglicismy na obecné rovině. María Jesús Rodríguez Medina se ve svém článku *El Anglicismo en Español: Revisión crítica del estado de la cuestión*²² odkazuje na značné množství autorů, kteří se studií anglicismů zabývali. Podobně je tomu ve zmíněném článku *Análisis de los anglicismos informáticos crudos del léxico disponible de los estudiantes universitarios de traducción*²³, kde je shrnuto široké množství odborné literatury na stejné téma, tedy anglicismů. Vystupují zde známí autoři Javier Medina López, Cris Pratt, nebo Félix Rodríguez González a Antonio Lillo Buades, kteří se objevují v použité literatuře obou výše zmíněných prací.

¹⁹ MEDINA LÓPEZ, Javier. 2004. El anglicismo en el español actual. Madrid, str. 15

²⁰ RODRÍGUEZ SEGURA, Delia. 1999. Panorama del anglicismo en español. Almería: Servicio de Publicaciones Universidad de Almería.

²¹ BOLAÑOS-MEDINA, Alicia; LUJÁN-GARCÍA, Carmen. (2010). Análisis de los anglicismos informáticos crudos del léxico disponible de los estudiantes universitarios de traducción. Lexis, 34(2), 241-274. Recuperado a partir de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/lexis/article/view/1511>, str. 245-246

²² RODRÍGUEZ MEDINA, M.J. 2000. El anglicismo en español: revisión crítica del estado de la cuestión. Philologia Hispalensis, 14 (1), 99-112, str. 110-112

²³ BOLAÑOS-MEDINA, Alicia; LUJÁN-GARCÍA, Carmen. (2010). Análisis de los anglicismos informáticos crudos del léxico disponible de los estudiantes universitarios de traducción. Lexis, 34(2), 241-274. Recuperado a partir de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/lexis/article/view/1511>, str. 269-274

Vrátíme-li se k odpovědím korespondentů, je zřejmé, že používání anglicismů bylo nezbytné ke správnému fungování on-line videoher. Nemusí tomu sice být pokaždé, ale porozumění ostatním hráčům ve hře je zcela nezbytné. Jakákoliv kooperace mezi hráči by bez náležité komunikace nebyla možná. Jako příklad vysoké frekvence užívání výrazů pocházejících z angličtiny si znázorníme úryvek z analyzovaného vzorku on-line videohry *League of Legends*, ze kterého jsme, společně s dalšími, čerpali v praktické části. Jedná se o *stream* uživatele Xnapycz z České republiky:

getronom: @xnapycz ty jsi poslal *invite* kámošovi na *eastu*?
uloe2000: @Star_Dust_cz my jsme banda debilů co se neumí zkorigovat, takže můj *rank* ve *flex* je asi B1 nebo s3, teď nevím už
arnius56: Zeptal se ho už dneska někdo na toho *wintradjícího rank 1* hráče?
Ya1mato: Ale jinak celkem na hovno *matchup* hraješ v pohodě
uloe2000: @Star_Dust_cz já bych chtěl aspoň tu *plat2*, ale asi se tak vysoko nedostanu
uloe2000: @duuudo taky už měl, ale myslím že jenom 3 dny
duuudo: @uloe2000 Jaký si *rank*?
mares005: jak se ti dnes daří?
libor02: Zjistil jsem, že je sranda, když mi to neukazuje *bany*, pořadí v *picku* ani *picky*, a nakonec mě to ani nepřipojí

Ačkoliv se jedná pouze o 9 konsektivních zpráv, které byly napsány skutečnými hráči během několika vteřin, můžeme vypořádat u téměř každé zprávy alespoň jeden anglicismus. Můžeme vidět anglicismy, které nejsou nijak adaptované, jako například *invite*, či *rank*. Dále můžeme sledovat anglicismy, pro které již oficiální český ekvivalent existuje, ale přesto čeští mluvčí dávají přednost anglickým verzím: *matchup*, *plat2*, a v neposlední řadě zde máme i anglicismy počeštělé, tedy určitým způsobem adaptované. Jedná se o *eastu*, *wintradjícího*, *bany*, *picku* a *picky*. Zároveň také nesmíme zapomenout na skutečnost, že se jedná o český chat a přirozeně můžeme vidět, že se u všech zpráv jedná o české mluvčí. Je tedy zřejmé, že z důvodu nepřítomnosti cizích mluvčí, je používání anglicismů zcela nepotřebné. Přesto ale funguje dorozumívání českých hráčů touto formou, což potvrzuje myšlenku korespondenta Miloše Vondráčka. Nadměrné používání anglické terminologie z důvodu nedostatku té české v on-line videohrách je příčinou vzniku anglicismů v této videohře. Pro náležitý kontrast si ukážeme úryvek ze vzorku stejné on-line videohry, ale tentokrát z chatu uživatele *ElmiilloR*, španělsky mluvícího *streamera*:

Alexct3: EL **SMITE** CANCELA LA W IMBECILES **NOOBS**
 elperdid1: caliente alv
 grimoald22: el basico de nautilus *stunea* inutil
 ayoubend: **SMite**
 javirockks: la estabas usando pero no hizo nada por el *zonyas*
 albertix2300: el *smiteeeeeeeeeeeeeeeee*
 ayoubend: **SMite**
 Ito1993: al tirar *smite*
 fokitta: El *smite*
 ctanganadeplastico: el *smite* no lo cancela tio el *chat* va borracho
 briansosamolina: no juegas amumu?

U tohoto úryvku můžeme, stejně jako u předchozího, pozorovat určité množství anglicismů, které španělští mluvčí používají. Ačkoliv se v tomto úryvku nachází nepatrnější množství anglicismů než v úryvku předchozím, stále to je dostatečné množství: *smite*, *noobs*, *stunea*, *zonyas* a *chat*. Můžeme zde totiž najít všechny 3 kategorie anglicismů, jako v úryvku českých mluvčích. *Smite*, *chat* a *zonyas*, které splňují kritéria neadaptovaných anglicismů. Dále anglicismus *noobs*, který reprezentuje kategorii upřednostňované anglické terminologie před tou mateřskou a jako poslední *stunea*, které představuje určitým způsobem adaptovaný anglicismus do španělského jazyka. Podobně, ne-li totožně, jako čeští mluvčí i španělští mluvčí preferují komunikovat za pomoci určitých anglicismů. Můžeme tedy konstatovat, že minimálně španělští a čeští hráči upřednostňují konverzovat za pomoci zavedených a univerzálních termínů, protože jim rozumí každý jiný hráč on-line videoher. Tento fenomén jsme ale nevypozorovali pouze u on-line videohry *League of Legends*, nýbrž u obou dalších žánrů, a tedy videoher, jejichž vzorky jsme v praktické části analyzovali. U on-line videoher *World of Warcraft* a *Counter-Strike: Global Offensive* můžeme sledovat zcela identický způsob komunikace. Následně budeme sledovat úryvek z *World of Warcraft* nejprve z chatu španělského streamera Elxokas, viz (1), a poté pro náležitý kontrastivní úryvek chat českého streamera ArcadeBulls, viz (2):

- (1) zaethein: has hecho una **guild** en **retail**?
 elsum: estas un poco sin hora e **crack**
 Holokay: se sabe algo del torneo de **tips**? @elxokas
 Zaagiel: QUÉ HA PASADO CON LOS **LAYERS**?
 Zaagiel: **sorry** mayus xD
 Ibama_legacy: **!retail**
 StreamElements: No, no he dejado **classic**. Jugaré a los 2 y a otros juegos. Soy **VARIETY. KEKW**

unluckyaim_: ojo con ese que pega duro
Nightbot: TODA la info de cuando **stremeo**, preguntas y gilipolleces varias en el twitter <https://twitter.com/elxokas>
kasiuskley: !200iq
Nightbot: <https://clips.twitch.tv/NimbleRepleteStapleCurseLit>
zirok25: @elxokas como se llama el **addon** para ver la vida del **boss**?
kasiuskley: **!armory**

- (2) drue237: Mě připadá, že ty **Bossové** jdou hrozně rychle dolů.
CANCUR: @drue237 je to **Tier 1 raid**. Jdou to lidi co mají už **nagearovano** z ostatních **raidů**
Kina_Ska: BLELELE
Drue237: @CANCUR a **ZG** je **T2** ?
CANCUR: @drue237 **ZG T2** jakoby.. **BWL T3**

World of Warcraft je, stejně jako ostatní analyzované on-line videohry, primárně v angličtině, oficiálně není přeloženo do češtiny. Nicméně v České republice již vzniklo několik soukromých serverů, které českou terminologii začaly do videohry *World of Warcraft* aplikovat. Stejně jako u *League of Legends* vznikl u hráčů obou národností specifický slang, na který jsme upozornili v předchozích ukázkách. Slang vznikl ze stejných důvodů, jako u *League of Legends*, a to z nutnosti pojmenovávat skutečnosti, pro které má angličtina jasně vymezenou a danou terminologii. České ekvivalenty tedy nejsou hráči využívané a nejsou u nich oblíbené. „*Základ slangu hráčů WoW vychází z anglické slovní zásoby, která prošla hybridizací a dalšími souvisejícími procesy. Vznikla tak hybridní kompozita a morfologicky či pravopisně adaptovaná kompozita, která se ve hře českými hráči běžně využívají.*“²⁴

V neposlední řadě si ověříme způsob komunikace u Counter-Strike: Global Offensive, pro úplné potvrzení představy o formě komunikace mezi hráči on-line videoher. Použijeme stejně jako u předchozích úryvků nejprve vzorek španělských, a poté vzorek českých mluvčích. Tuto videohru budou reprezentovat *streamer* **bySTaxX** za španělskou sekci, viz (3) a **Bladeito** za českou sekci, viz (4):

- (3) Leonardomontoya1: @kingfox10 solo di el **user** y nosotros lo buscamos xd

²⁴ Katedra českého jazyka a literatury, Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci: *Komunikační výchova*. On-line materiál vytvořený v rámci projektu Příprava a realizace výukových materiálů pro podporu komunikační výchovy RVP ZV ve výuce českého jazyka a literatury na základních školách a víceletých gymnáziích. Registrační číslo: CZ.1.07/1.1.00/08.0018. Dostupné na: <http://komunikacnivychova.upol.cz/index.php/komunikacni-vychova/2-uvod-do-jazyka-komunikace-hracu-mmorpg-world-of-warcraft>

ivancruck4: vamos frankyyyyy
eliezer2k_: uyuyuyuyuy veo carencias xdd como dice **black**
Eder2588: tito que pasara con el segundo **chanel**?
roberto__ack2: y los directos del andy fran?
KingFox10: @Leonardomontoya1 jajaja vale xD
memoms19: Jajajaja igual como avisaste ayer no?
ArgGonzalo: @javierdelrio222 tirate unas 20 **subs** para compensar **bro**

- (4) vask1s: **EZ Clap**
Tomanax10: **gg**
lennyakk: **gg**
Panca07: bladeitoGOL bladeitoGOL
Dejvik21: **!RP**
parek_stenli: budou **bets** kody?
Harasal97: @Vashoman takže teď je z vás plebman?
M1x1K: **GG**

Ačkoliv poslední úryvek neobsahuje všechny 3 kategorie anglicismů, o kterých jsme se zmínili a které si blíže představíme v kapitole 2.2., stále obsahuje přinejmenším nějaké, což potvrzuje teorii komunikace mezi hráči on-line videoher s používáním anglicismů. Můžeme tedy konstatovat, že cíl takovéto herní komunikace je sdílet konkrétní korpus pro zlepšení zážitku z on-line videoher. Tedy efektivně se dorozumívát za účelem vytvoření určitých strategií, výhry utkání nebo například vymezení pozicí ve hře. Zároveň tato forma komunikace může sloužit k vyjádření pozitivních, či negativních ohodnocení jak protihráčů, tak spoluhráčů, nebo také k okomentování určitých herních parametrů.²⁵

1.2.2. Jazyk hráčů on-line videoher

Po stanovení funkce anglicismů v oblasti on-line videoher je důležité analyzovat jazyk hráčů na obecné rovině. Používání anglicismů v herní komunitě totiž není jediný fenomén, který tento jazyk formuje. Do komunikace v on-line videohrách se zároveň aplikuje významné množství apokop a zkratek, viz (2.1.3.). Ovšem stejně jako v případě anglicismů, ani apokopy a zkratky nejsou unikátní pro oblast on-line videoher. Tyto, jak jsme si potvrdili z rozhovoru s korespondentem Carlos Gonzalez, se začaly produkovat s příchodem internetu, chatů, sociálních sítí a obecně s rostoucí časovou tísní. Tím myslíme, že celý svět s příchodem virtuální komunikace začal psát mnohem více za pomoci klávesnice. Přirozeně tedy vznikly určité cesty, které uzpůsobovaly tento typ komunikace lehčí a rychlejší. K této skutečnosti nás také přinutily internetové platformy, jako například Twitter, kde je k roku 2020 maximální počet znaků, které můžete napsat

²⁵ <http://earres.com/videojuegos-el-lenguaje-gamer/>

do jedné zprávy, pouze 280.²⁶ Kvůli těmto příčinám se produkují apokopy a zkratky za účelem co nejstručnější komunikace, ale bez jakéhokoli omezení obsahu konverzace.²⁷

V oblasti on-line videoher se tato skutečnost realizuje totožným způsobem, ale zároveň slovník anglicismů a zkratk každého hráče neustále narůstá z důvodu vytváření zcela nových videoher. Jelikož je každá nová videohra zpravidla v anglickém jazyce, konstantně se formují nové neologismy a anglicismy v mateřském jazyce všech hráčů. Můžeme tedy tvrdit, že jazyk hráčů on-line videoher se nachází v neustálé evoluci. Ať už se totiž jedná o sdělovací prostředky, hráče, nebo o *streamery*, každý z nich vytváří nové normy a pravidla pro formování nových termínů. To se týká jak zcela nových výrazů v mateřském jazyce, tak i výrazů zděděných z angličtiny, které se do mateřského jazyka určitou formou adaptovaly. Tímto způsobem každý uživatel z herní komunity čerpá ze všeobecné herní slovní zásoby, do které přispívá svými vlastními výrazy a následně obohacuje tento jazyk a udržuje ho v konstantním vývoji.²⁸

Jako další skutečnost, kterou se budeme zabývat, je řeč hráčů on-line videoher jako sektoriální jazyk. V této chvíli, když máme jasně stanovené veškeré aspekty tohoto jazyka, můžeme takto označit řeč hráčů on-line videoher. Za sektoriální jazyk totiž považujeme každý jazyk, který používá vlastní terminologii a technické výrazy. Korespondentů Ing. Cristian Di Modica, Carlos Gonzalez a Miloš Vondráček, kteří představují členy herní komunity, jsme se za účelem bližšího porozumění zeptali na tuto otázku. Z důvodu neznalosti španělského jazyka u korespondenta Miloše Vondráčka jsme tuto otázku doslovně přeložili do českého jazyka: „¿Usted cree que la comunicación en el mundo gaming (en los partidos profesionales) entre los jugadores es un lenguaje sectorial? Como el lenguaje jurídico o doctoral.“ Všichni 3 korespondenti se shodli, že souhlasí se skutečností, že herní komunikace je sektoriální jazyk. Miloš Vondráček zmiňuje, že tomu je takřka pokaždé, jelikož člověk, který se nepohybuje v této oblasti, bude mít potíže porozumět. Carlos Gonzalez zároveň poznamenal, že poslouchat dva hráče, jak si povídají o určité taktice v jejich oblíbené hře, je jako poslouchat chemika. Stejným způsobem jako nebude rozumět chemickým rovnicím člověk, který se nikdy nevěnoval studiu chemie, tak nebude hráčům on-line videoher rozumět člověk, který

²⁶ <https://techcrunch.com/2018/10/30/twitters-doubling-of-character-count-from-140-to-280-had-little-impact-on-length-of-tweets/>

²⁷ <http://earres.com/videojuegos-el-lenguaje-gamer/>

²⁸ tamtéž

takovéto videohry nikdy nehrál. V neposlední řadě Ing. Cristian Di Modica dodává, že komunikace v herním světě se velmi liší od každé videohry. Podle něho se touto formou vytváří určité dialekty herního jazyka, a to zároveň z toho důvodu, že se u rozdílných žánrů on-line videoher liší kategorie slovní zásoby, jimiž hráči mluví. Odborná literatura hovoří v tomto případě o sociolektu, který je charakterizován jako

*„soubor speciálních pojmenování (jednoslovných i frazémů), realizované v běžném, nejčastěji polooficiálním nebo 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“.*²⁹

V případě námi zkoumaného herního prostředí pak jde o tzv. profesionalismy, výrazy terminologické povahy motivované snahou o výrazovou úspornost. Ve španělské lingvistice je tento typ jazyka označován častěji jako jazyk sektoriální (*lenguaje sectorial*). Luis Jesús del Castillo Montes ve své práci *Lenguaje especializado en blogs de reseñas* popisuje termíny *lenguaje sectorial*, *jergas* a *lenguajes científico-técnicos* za pomoci citace autora Bonifacio Rodríguez Diez:

*„En general, las jergas de las profesiones y lenguajes afines, que identifican un determinado dominio social y de actividad. En los lenguajes sectoriales no existe finalidad crítica. [...] aquellos ámbitos de una lengua histórica que, en virtud de características extralingüísticas tanto de los objetos que se designan como del dominio social –sujetos – en que se los designa, quedan individualizados lingüísticamente, adoptando rasgos de los argots o de los lenguajes científico-técnicos.“*³⁰

Načež dodává, že tyto termíny věnují větší pozornost jakési 3. skupině, ve které se seskupují veškeré jazyky, které specificky nesplňují charakter slangu, či vědecko-technické řeči. To mohlo být způsobené skutečností, dle slov Bonifacio Rodríguez Diez, že tyto formy jazyků ztratily svůj tajný charakter, a to kvůli novým komunikačním prostředkům. Jakákoli věda se totiž začala integrovat do běžného jazyka díky současnému pokroku globalizovaného světa ze sociologických důvodů, a zároveň kvůli nadbytku

²⁹ HUBÁČEK, Jaroslav; KRČMOVÁ, Marie. 2017: SOCIOLEKT. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: <https://www.czechency.org/slovník/SOCIOLEKT> (poslední přístup: 26.3. 2020)

³⁰ RODRÍGUEZ DIEZ, Bonifacio. 1981. Las lenguas especiales: el léxico del ciclismo. León: Colegio universitario de León, str. 57 a 114.

veškerých informací. Tyto náležitosti se mohou aplikovat do internetové řeči pro určité rozlišení jejího používání od té běžné.³¹

Výše zmíněné skutečnosti jsme si potvrdili u praktické části této kvalifikační práce, kde se liší používané anglicismy podle žánru on-line videohry. Z vlastní zkušenosti ale mohu konstatovat, že se nejedná o rozdíly mezi žánry, ale také mezi jakýmkoli on-line videohrami. Pokud ale rozlišujeme herní dialekty jako takové, zpravidla můžeme pozorovat změny hlavně u odlišných žánrů, viz kapitola 2. Existuje pouze určité množství herních termínů, které jsou natolik zavedené a univerzální, že jim rozumí každý hráč. Uvedeme si několik výrazů, které náleží do této kategorie.

AFK – Zkratka pro „*away from keyboard*“, kterou hráči dávají najevo, že ačkoliv jejich virtuální postava zůstává ve hře, skutečný hráč není po stanovenou dobu přítomný.

BRB – Touto zkratkou se myslí „*be right back*“, což má v herní komunitě téměř identický význam, jako zkratka *AFK*. Hráč tím dává najevo, že po určitou dobu nebude v on-line videohře k dispozici, ačkoliv je jeho postava připojena.

Bug – Tento výraz je velice známý herním vývojářům a počítačovým technikům. Hráč vyjádřením tohoto anglicismu poukazuje na určitou chybu v programování, kterou může opravit pouze člověk, lépe řečeno programátor, který se tomuto oboru věnuje. Zpravidla tyto skutečnosti řeší vývojáři právě té hry, které se *bug* týká.³²

Camper – Tento termín je unikátní pro žánr FPS, viz 2.2., a slouží k pojmenování typu hráčů, kteří zpravidla nehrají on-line videohru férově. Naopak se po celou dobu utkání schovávají a čekají za rohem na nicnetušící protihráče, aby měli větší šanci na vítězství.

CoD – Tato zkratka znázorňuje iniciály videohry žánru FPS, *Call Of Duty*. Bývá pravidlem, že dlouholetí hráči jakékoliv videohry s dlouhým názvem ji začnou označovat jejími iniciály, což pro hráče přirozeně znamená rychlejší způsob vyjadřování. Stejným

³¹ del CASTILLO MONTES, Luis Jesús. 2014. Lenguaje especializado en blogs de reseñas. Universidad de Granada, str. 5

³² FERNÁNDEZ CALVO, Ramón. 1994. Glosario básico inglés-español para usuarios de internet, str. 6

způsobem tento fenomén probíhá u her *World of Warcraft (WoW)*, *League of Legends (LoL)*, *Hearthstone (HS)*, *Counter-Strike: Global Offensive (CSGO)* a *Starcraft (SC)*.

F2P – Zkratka, která značí slovní spojení „*free to play*“, je přirozeně označení pro takové videohry, či on-line videohry, za jejichž stažení a následné hraní nemusí žádný hráč zaplatit. Je ale běžné, že v tomto typu videoher se může hráč rozhodnout zaplatit různé množství peněz, které mu následovně hraní této videohry ulehčí.

Gg/wp – Tyto dvě zkratky znamenají určitou formu slušného rozloučení na konci utkání v on-line videohře, viz 2.1.3.

Gl/hf – Tyto zkratky se naopak používají na začátku každého on-line utkání. Znamenají „*good luck*“ a „*have fun*“ a stejně jako u předchozích dvou termínů je to určitý způsob slušného chování a přesněji pozdravu protihráčů.

XP – Další zkratka, tentokrát jedna zpravidla unikátní pro žánr MMORPG, viz 2.3., Označuje slovní spojení „*experience points*“, což jsou určité body, podle kterých můžete sledovat vaši současnou úroveň v dané videohře.

Respawn – Termín, kterým se označuje situace při utkání, kdy se zemřelá postava hráče vrací nazpět k životu, a může mít tedy znovu určitý vliv na dopad téhož utkání.

First Blood – Toto slovní spojení označuje stav, kdy poprvé v utkání zemřela postava některého z hráčů. Zpravidla s sebou tato skutečnost přináší určitý bonus pro toho hráče, který tuto postavu zničil.

Ping – *Ping* je další z univerzálních výrazů, který tentokrát značí rychlost internetového připojení každého hráče. Čím vyšší je číslo *pingu*, tím pomalejší je připojení daného hráče.

P2W – Zkratka označující slovní spojení „*pay to win*“ přirozeně znázorňuje situaci, kdy on-line videohra umožní hráčům takové peněžní transakce, díky kterým mohou být v dané videohře nejlepší.

Noob – *Noob* je označení pro hráče, kteří se doposud s danou videohrou neseznámili a nejsou v ní velice dobří. Zároveň se tento výraz může použít jako nástroj k dobírání si protihráčů.

LAN party – Rozumíme tím takovému typu párty, ve které si každý hráč přinese vlastní elektronické zařízení, na kterém pak všichni účastníci hrají stejnou videohru. Díky spojení *LAN (Local Area Network)* mohou poté společně hrát jeden vedle druhého.

Lag – Termín, kterým se rozumí špatnému internetovému připojení. Tato skutečnost se poté značně projevuje v on-line videohře a je neuspokojivou zkušeností, jelikož ve stejné době hraje hráč s protivníky, kteří zpravidla špatné internetové připojení nemají. Hráč s kvalitním připojením, který *lag* nikdy nezažil, má obvykle větší šanci na výhru utkání.

L2P – Rozumíme tím slovnímu spojení „*learn to play*“, které obvykle představuje určitou formu rozhněvání hráče, ke kterému je tento výraz směřován. V herním světě se tento termín považuje za jistý tvar vyrozumění, že daný hráč neumí současnou on-line videohru náležitě hrát, podobně jako u *noob*.

HP – Zkratka pro slovní spojení „*health points*“, která ve videohře označuje současný život postavy každého hráče. Postava přestane žít, jakmile se její *HP* ocitnou na 0.

V neposlední řadě si v této kapitole objasníme, do jaké míry se liší dorozumívání profesionálních, od těch všedních hráčů. V on-line videohrách jde hlavně o rychlé reflexy, řádnou znalost hry, a také o spoustu dalších faktorů které se liší podle žánru. Pro lepší porozumění použijeme informace z rozhovoru s korespondentem Milošem Vondráčkem, který, jak už bylo zmíněno, se v tomto prostředí pohybuje celý život. Tento hráč se nejvíce soustředí na herní žánr FPS, viz **2.2.**, a proto jsme se ho zeptali, jak podle něj skutečně funguje dorozumívání profesionálních hráčů a jestli budou také používat k domluvě anglicismy. Korespondent na tuto otázku následně odpověděl těmito slovy:

„Profesionální hráči ze všech zemí, co nejsou anglicky mluvící, do určité míry používají anglicismy. Na každý mapě existují určitý callouty pro hráče a je nezbytné, aby je hráč znal, a tedy ovládal. Jsem si jistý že 99 % hráčů místo klasického molotov řekne molly atd.“

Ačkoliv nám tento hráč poskytl info pouze v oblasti FPS on-line videoher, jako příklad je tato odpověď relevantní. Korespondent hned na začátku zmiňuje, že hráči, kteří neovládají anglický jazyk, automaticky používají ke správné komunikaci

anglicismy. Před dalším objasněním této odpovědi si vysvětlíme definici anglicismu *callout*:

„*Callouts are words or phrases used to refer to specific areas of the map in communication with your team. For example, the callout for the place when the bomb is planted at B is "B Site", and the callout for where the terrorist team spawn is "T Spawn" - these are very simple and non-specific examples, but they should give you an idea of what a callout is. Learning most (or even better, all) of the callouts for the main maps in CS: GO can improve your gameplay. You'll be able to better understand what your teammates are telling you, and your teammates will also be able to better understand your calls, leading to clearer and more concise communication throughout.*“³³

Stručnější definice by v českém jazyce byla, že se jedná o určitá zavedená a univerzální slova, či fráze, kterými se hráč odkazuje na určitá místa v mapě, na které se právě odehrává utkání. *Callouty* poté slouží k lepší komunikaci se spoluhráči, jelikož můžete velice stručně a rychle zmínit, kde se protivník nachází. Zpravidla se jedná o zkratky, nebo slova, které se odkazují na velice specifická místa na mapě, ve které se utkání odehrává. Jakmile se tedy na nějaké mapě vyskytuje most, na kterém se odehrává většina akce, *callout* pro toto místo bude jednoduchý anglicismus *bridge*. Bývá pravidlem, že jakmile hráč tento *callout* zmiňuje, je výhodnější, pokud zároveň poznamená, kolik protivníků na tomto místě zahlédl. Finální verze by potom například mohla vypadat jako „*Two bridge*“, a tímto způsobem ví celý tým velice cennou informaci, a to v co nejkratší době.

Pokud se tedy vrátíme zpět k odpovědi korespondenta, podotýká, že tyto *callouty* přirozeně existují na každé mapě a je naprosto nezbytné, aby je každý profesionální hráč ovládal. Dále poznamenává, že téměř každý profesionální hráč má i zavedený univerzální slang anglicismů, které používá. Jako příklad uvádí anglicismu *molotov*, který se z důvodu přílišného používání změnil na kratší *molly*. Jelikož se tito profesionální hráči musí z početné většiny věnovat také *streamingu*, viz kapitola 2., můžeme konstatovat, že velká část slovní zásoby anglicismů pochází právě z úst profesionálních hráčů. Ti totiž významnou část svého dne stráví u on-line videohry, což je určitá forma tréninku a početné obecenstvo hráčů, které tento trénink sleduje každý den, může pravděpodobně imitovat slovník daného profesionála.

³³ <https://totalcsgo.com/callouts>

1.3. Adaptace anglicismů

Jakmile dojde v nějakém jazyce k výpůjčce, nutně začíná proces její adaptace do cílového jazyka. Tato adaptace probíhá v několika rovinách. V první řadě se výpůjčka adaptuje na fonologický systém jazyka, který ji přijímá. Fonologickou adaptaci doprovází, ačkoliv ne nutně vždy, adaptace ortografická, kdy se výpůjčka přizpůsobuje pravopisu cílového jazyka. Dále se vypůjčený výraz nutně zařazuje do gramatického systému cílového jazyka a přijímá jeho kategorie (např. rod u substantiv). V této fázi podstupuje slovtvorné procesy. Vzhledem k tomu, že v praktické části se zaměřujeme na právě popsané aspekty, v následujícím textu je stručně představíme, přičemž vynecháváme problematiku adaptace fonologické, která nebude předmětem naší analýzy z důvodu neověřitelnosti těchto aspektů z psané komunikace.

1.3.1. Adaptace ortografická

Anglicismy v českém lexiku se adaptují ortograficky zpravidla 4 způsoby, ve kterých hraje roli i výslovnost. Jak již bylo zmíněno v předchozím odstavci, na problematiku fonologické adaptace se z důvodu podoby praktické části zaměřovat nebudeme:

„Formální adaptace lexikálních anglicismů v češtině probíhá několikerym způsobem, zvuková a grafická forma se v různé míře zachovává nebo přizpůsobuje češtině; anglicismy tak mívají: (a) původní anglický pravopis i výslovnost (notebook, fitness, deadline), (b) původní anglický pravopis a českou výslovnost (tablet, squash, Windows, laptop, dealer), (c) původní anglickou výslovnost a český pravopis (kouč, sprej, mečbol, tým), (d) český pravopis i výslovnost (rekord, servis, manažer, punč).“³⁴

Původní grafickou podobu si nejčastěji zachovávají anglické složeniny a citátová slova jako například *bestseller*, *know-how*, *team-work*, *babybox*, nebo také výraz, který jsme analyzovali v praktické části *fair play*, viz 2.2.3. Zachování původní grafické podoby totiž usnadňuje identifikaci cizího názvu.³⁵

³⁴ Ivana Bozděchová (2017): ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny.

URL: https://www.czechency.org/slovník/ANGLICISMY_V_ČESKÉM_LEXIKU (poslední přístup: 27.3.2020)

³⁵ tamtéž

„Znalost původní grafické podoby se mnohdy pokládá za projev vzdělání, všeobecného a kulturního i specificky profesního rozhledu; tak se např. uplatňuje tendence zachovávat (n. alespoň preferovat) původní podoby názvů nových jevů v populární hudbě: boogie-woogie, country, heavy metal, reggae, rock, jazz/džez. Formální variantností se vyznačují především anglicismy novější a neologické a týká se jak zaznamenávání hlásek písmeny, tak hranic slov v písmu (hotdog / hot dog, skate / skejt, scan / sken, by-pass / bypass, marketing / marketink, hifi / hi-fi / Hi-fi / Hi-Fi / Hifi); nejistotu uživatelů při užívání takových anglicismů zvyšuje nedostatečná kodifikační opora v jazykových příručkách.“³⁶

Takovouto adaptaci jsme bohužel z analýzy anglicismů v praktické části téměř nezaznamenali, viz (5). Za jediný anglicismus, u kterého proběhla ortografická adaptace můžeme považovat výraz *wipne*, viz. 2.3.5. Obecně tedy můžeme konstatovat, že používání ortograficky adaptovaných termínů u hráčů z České republiky nepředpokládáme:

- (5) Někdo udělá chybu, která na první pohled není viditelná, nepřijde se na to hned že ji někdo udělal – ten daný umře, *wipne* se a může za to healer

Pokud jde o adaptaci anglicismů ve španělštině, rozlišujeme mezi několika typy anglicismů. Mezi nimi můžeme najít anglicismy, které si zachovaly grafickou a výslovnostní podobu, viz (6), nebo takové, které se adaptovaly graficky, viz (7):

- (6) Zachování ortografie a výslovnosti: V některých případech si vybíráme možnost osvojení slova bez jakýchkoli psaných, či výslovnostních modifikací, například *camping, software, nebo jazz*. V těchto případech se dané slovo píše v uvozovkách, nebo kurzívou, pro označení cizího, nešpanělského slova, a proto se nevyslovuje stejně, jako se píše.³⁷
- (7) Adaptace ortografie: Jsou to anglicismy, pro které se modifikoval způsob pravopisného zápisu podle ortografických pravidel španělštiny. Dochází k tomu zejména u integrovaných výpůjček, např. *fútbol – football a beicon – bacon*.³⁸

Působnost tohoto adaptačního mechanismu jsme si ověřili u termínu *tryhard*, viz 2.3.4., u kterého jsme vyzorovali určitou ortografickou adaptaci *traijard*, viz (8). Ačkoliv se jedná o jediný ortograficky adaptovaný výraz, na který jsme v době

³⁶ tamtéž

³⁷ <https://www.eli.es/blog-eli/consejos-para-aprender-ingles/uso-anglicismos-idioma-espanol>

³⁸ tamtéž

pozorování narazili, vyšší frekvenci takto adaptovaných výrazů, pravděpodobně z důvodu zvyklosti na ortografii původního jazyka, ve španělštině předpokládáme.

(8) Panatep: a minecraft *trajard*?

1.3.2. Adaptace morfologická

Dále se budeme soustředit na morfologickou adaptaci, kterou Marek Nekula popisuje jako takovou adaptaci, která se týká především substantiv, u kterých je v češtině nutné přidělit rod. V případě adaptace adjektiv a sloves se ale ke slovu dostávají produktivní slovtvorné sufixy, které u adjektiv a sloves umožňují pravidelnou českou deklinaci a konjugaci. Anglická substantiva přejímají v češtině rod podle přirozeného rodu, tedy rozlišení na životné a neživotné u maskulin, což se kombinuje s formálním zakončením³⁹:

„(např. angl. *businessman* jako č. *byznysmen* (mask.živ.), čes. *airbag* (mask.neživ.)). Syntaktické začlenění anglicismů do české věty s relativně volným pořádkem slov vyžaduje u substantiv i přidělení pádové koncovky, a tedy i přiřazení výpůjček k deklinačnímu vzoru, které se řídí podle zakončení v základním tvaru: *dealer*, *outsider*, *hitmaker* jako ‚pán‘, *diskžokej*, *dýdžej*, *gay* jako ‚muž‘, *bar*, *baseball*, *laptop* jako ‚hrad‘, *hokej*, *sprej*, *displej* jako ‚stroj‘ apod.“⁴⁰

Ukážeme si tuto adaptaci v následujících příkladech z praktické části, viz (9).

- (9) a. Libor02: Zjistil jsem že je sranda když mi to neukazuje **bany**, pořadí v **picku** ani **picky** a nakonec mě to ani nepřipojí
- b. drue237: Mě připadá, že ty **Bossové** jdou hrozně rychle dolů.
- c. Protože v tomhle přídavku se utkáte hned s několika **bossy** a kromě (naprosto vražedného) posledního z nich budete čelit i překvapivě silným řadovým nepřítelům.

V případě španělštiny jsme čerpali z knihy *Construir bien en español: La forma de las palabras*, kde její autoři vysvětlují morfologickou adaptaci tak, že cizí slova, která se zavádějí do španělštiny, se morfologicky adaptují do španělské formy stavby slov. V případě výpůjček vyžaduje jakékoli osvojení určitou adaptaci, která vznikne umístěním přizpůsobeného slova do převládajících vzorů, vytvořených určitým seskupením dříve

³⁹ Marek Nekula (2017): ADAPTACE VÝPŮJČEK. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny.

URL: [https://www.czechency.org/slovník/ADAPTACE VÝPŮJČEK](https://www.czechency.org/slovník/ADAPTACE_VÝPŮJČEK) (poslední přístup: 15. 3. 2020)

⁴⁰ tamtéž

existujících slov.⁴¹ Zatímco přejatá substantiva v češtině podléhají flexi a řadí se do jmenných vzorů, ve španělštině jsou přejímky určeny co do rodu a množného čísla. Slovesa nejčastěji přebírají slovesný derivační sufix *-ear*, což ale považujeme za derivaci (viz další kapitola). Znovu si představíme několik ukázek z praktické části, které korespondují s výše popsányými definicemi, viz (10):

- (10) a. Así que me he apresurado a realizar una rectificación pública y a borrar el contenido de este mensaje. Sea como sea, gracias por tu aclaración. Supongo que me calenté mucho los cascos al pensar que me *habíais baneado*. Sorry.
- b. Leonardomontoya1: @kingfox10 solo di *el user* y nosotros lo buscamos xd

1.3.3. Derivace výpůjček

Jakmile se výpůjčka integruje do cílového jazyka, stává se lexikální jednotkou připravenou k další novotvorbě – zejména derivaci. František Čermák ve své knize *Jazyk a jazykověda* popisuje proces derivace následovně:

„Derivace (odvozování) užívá z afixů obv. jen prefixu či suffixu, resp. předpony či přípony (prefixaci a suffixaci se společně říká afixace), řídčeji i infixu, umíst'ovaného v některých jazycích dovnitř slova (srov. 5.4111, 5.4131); výsledkem tvoření pomocí derivace čili odvozování je derivát (odvozenina). Charakteristická je derivace substantiv, a to častěji suffixální, která může být, jako např. v češtině, poměrně bohatá (několik set sufixů)...“⁴²

A podobně vysvětluje derivaci výpůjček autor Jan Radimský v knize *Italské a vybrané francouzské neologismy z oblasti informatiky a nových médií*:

„Přejatá slova se do cílového jazyka integrují postupně v několika etapách. L. Guilbert⁴³ rozlišuje celkem tři etapy: o tzv. xénisme hovoří tehdy, když nový lexém odkazuje k signifié, které je vlastní cizímu jazyku (např. toponyma). V další etapě mluví o pérégrinisme, kdy do cílového jazyka přechází i označovaný význam. Třetí fází je vlastní fungování výpůjčky (tzv. emprunt) v novém jazyce.“

Je tedy zřejmé, že jakmile je výpůjčka plně integrovaná v cílovém jazyce, stává se základem pro derivaci. Tento jazyk poté s výpůjčkou začne zacházet jako s vlastním slovem a začne s ní tvořit různé slovtvorné procesy. Tento adaptační mechanismus jsme si mohli potvrdit v praktické části této kvalifikační práce. Čeští mluvčí derivují takřka

⁴¹ MEILÁN GARCIA, Antonio J.; GARCÍA, Serafina; MARTÍNEZ, Hortensia. 2004. Construir bien en español: La forma de las palabras. Universidad de Oviedo, str. 267

⁴² ČERMÁK, František. 2011. Jazyk a jazykověda. Praha: Karolinum, str. 160

⁴³ GUILBERT, Louis. 1975. La créativité lexicale. Larousse, Paris, str. 92-93

každý anglicismus, což je způsobeno skutečností, že český jazyk je na druhotné derivace u anglicismů bohatší, a to z důvodu požadavků české gramatiky a jmenné flexe, viz (11):

- (11) a. Nikde nedávám najevo, že chci **banovat** tebe a že po tobě jdu. Naopak, říkám, že nechci banovat ani jednoho, že chci, abyste toho oba nechali a už si sebe nevšímalí.
- b. pravěpodobně zabijete enemy championa na 2–3 levelu (seriously a není to vůbec složité pokud víte, že s pantheonem je možné zablokovat dva tower hity a nebojíte se agresivně **flashovat**)
- c. Využil k tomu set-top box Apple TV: černou krabičku s operačním systémem iOS, která umožňuje uživatelům **streamovat** obsah z dalších zařízení iOS, jako jsou iPhone, iPad, iPod a dovolí televizi prohlížet internet a využívat některé aplikace.

Co se týče adaptačních mechanismů ve španělštině, *Nueva Gramática de la Lengua Española* uvádí sufix – *ear* jako určitou slovesnou derivaci:⁴⁴

„Este sufijo es uno de los más activos en la derivación verbal en todas las variedades del español, particularmente en las americanas. Además de las palabras patrimoniales, lo han adoptado una serie de verbos derivados de sustantivos de otras lenguas, especialmente en el lenguaje del deporte (*batear, esprintar, golear, noquear*), en el de la informática (*chatear, escasear, formatear*) y en el de los medios de comunicación y reproducción (*zapear, faxear*).“⁴⁵

Stejný sufix uvádí korespondent Ing. Cristian Di Modica v širokém množství anglicismů, které mi zaslal elektronickou formou poté, co jsem ho požádal, aby vyjmenoval jakékoli anglicismy, na které si zrovna vzpomene. Jelikož je korespondent, jak už bylo zmíněno, hráčem on-line videoher celý život, uvedl hned 14 anglicismů. Je ale nezbytné zmínit, že jsme obdrželi 14 adaptovaných forem anglicismů a všechny z nich jsou složeny pomocí sufixu –*ear*, viz (12). Ačkoliv jsme v praktické části v analyzovaných vzorkách neobjevili početné množství takto adaptovaných anglicismů, potvrdili jsme si opravdovost této adaptace alespoň u termínu *stremear*, viz (13), a u termínu *tryhardeo*, viz (14). Tento příklad je příkladem derivace: *tryhard* + *eo* jako slovotvorný sufix pro tvorbu deverbativních substantiv:

- (12) *Banear, Campear, Castear, Dropear, Craftear, Farmear, Feedear, Levelear, Pushear, Respawnear, Stunear, Suportear, Tankear*
- (13) UNICRACK08: ostias si el kenny ha vuelto a **stremear**
izucod: @bysTaXx ke programa usas para **stremear**?

⁴⁴ MORALES ARIZA, Luis. 2015. La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. Universidad de Granada, str. 11

⁴⁵ Nueva Gramática de la Lengua Española, Real Academia Española, 2010, str. 154

- (14) AKbyy: Fumate un cavernas y vive el juego si te pasas de *tryhardeo* no vas a disfrutar el juego

2. Praktická část

V praktické části budeme analyzovat jednotlivé vzorky textů odebrané na stránce *twitch.tv*. Twitch je internetová stránka pro *streaming* („živé vysílání“). Jedná se o technologii, která přenáší nepřetržitě audiovizuální materiál mezi zdrojem a konečným uživatelem. Používá se hlavně na internetu, kde se pomocí tzv. *streamování* přenáší audiovizuální materiál.⁴⁶ S pojmem *streaming* se nejčastěji setkáme, jakmile sledujeme platformy jako *Netflix*, *HBOgo*, nebo *Youtube*. Většina hráčů se ale s tímto pojmem setkává každý den na již zmíněné stránce Twitch. Ta se totiž v tomto roce pyšní průměrně 1 716 000+ současnými diváky⁴⁷. *Streamer*, tedy zpravidla hráč, který nejčastěji vysílá živě z pohodlí domova, pomocí kamery a mikrofону přenáší vlastní hru. Komunikace mezi hráčem a sledujícími funguje prostřednictvím on-line chatu. Zde se nám zároveň vytváří anglicismy, které budeme analyzovat. Diváci navíc mohou své oblíbené *streamery* podpořit placeným předplatným, nebo jim mohou darovat malý, či velký obnos peněz. Měli bychom také zmínit, že *streamování* se zpravidla věnují i profesionální hráči, kteří touto formou určitou on-line videohru trénují. Každý z těchto hráčů totiž patří do určitého profesionálního týmu a *streamování* je jejich forma přípravy na nadcházející turnaje a mistrovství.

Ze vzorků, které odebereme, budeme následně analyzovat anglicismy spadající do nejzásadnějších žánrů on-line videoher. Charakterizovat veškeré anglicismy v každém žánru on-line videohry je neuskutečnitelné, a to z důvodu že v ostatních, nepopulárních žánrech se anglicismy nevytváří v tak hojném množství, ne-li vůbec. Jak jsme vysvětlili v teoretické části, tato skutečnost se produkuje z toho důvodu, že ostatní žánry zřídka kdy použijí odlišné anglicismy, jelikož z důvodu podobné hratelnosti jich není potřeba. Představíme si tedy naše hlavní žánry, a následně nejznámější videohry které se k nim vztahují. Pokaždé uvedeme jméno *streamera* ze zmíněné internetové stránky *twitch.tv*. Takto posbíraný vzorek bude společně s časy a daty pozorování tvořit přílohu, jednotlivé příklady budou uváděny v textu. Budeme analyzovat nejprve termíny diváků z České republiky, a poté termíny diváků ze španělsky mluvících zemí. Pokud se nám nějaký anglicismus objeví u obou analyzovaných vzorků, zároveň budeme porovnávat případnou shodu, či rozdíl. Z důvodu automatického mazání starších zpráv

⁴⁶ <https://it-slovník.cz/pojem/stream>

⁴⁷ <https://twitchtracker.com/statistics>

můžeme analyzovat vzorky do 150 konsektivních zpráv. U vzorků s nedostatkem příkladů budeme využívat různých korpusů z internetové databáze *kontext.cz*. Budeme čerpat z následujících žánrů videoher: *MOBA*, *FPS* a *MMORPG*.

2.1. Herní žánr *MOBA*

V první řadě budeme analyzovat vzorky z herního žánru *MOBA* neboli *Multiplayer online battle arena*,⁴⁸ což lze volně přeložit do češtiny jako „bojová aréna pro více hráčů“. Tento herní žánr je známý po celém světě hlavně díky videohře *League of Legends*. Společnost RiotGames, která vlastní tuto videohru, zatím nepublikovala přesný počet aktivních uživatelů hrající *League of Legends* v roce 2020. Avšak vzhledem k rostoucí popularitě právě na internetové stránce *twitch.tv* a sociální síti *reddit.com* můžeme bezpečně odhadovat přes 100 miliónů.⁴⁹

K analýze anglicismů z tohoto žánru využijeme chat *streamerů* Opat04, Xnapycz a Cyagonize z česky mluvící strany a ElmiilloR, eldelabarrapan a Adcsiiro ze španělsky mluvící strany. Budeme se soustředit hlavně na významy, tvary, druhotné derivace a na případné změny či shody mezi českým a španělským jazykem.

2.1.1. *Ban*

Jako první z herních anglicismů si představíme termín *ban*. Ačkoliv je náš výraz velice známý v komunitě on-line hráčů, jedná se o situační anglicismus. Tedy anglicismus, který každý hráč použije pouze v konkrétní situaci. Tuto situaci si následně vysvětlíme v analýze.

Tento anglicismus se v herním prostředí příliš neliší od obvyklého překladu do českého jazyka *zakázat*, *uvalit zákaz*⁵⁰. Žánr *MOBA* totiž představuje veliké množství šampiónů, ze kterých si hráč před každou hrou vybírá. Tohoto hrdinu poté v následující hře ovládá. Často se ale stává, že se většině hráčům zdají nějakí hrdinové příliš silní, v porovnání s ostatními. Z tohoto důvodu má nejenom hra *League of Legends* funkci zakazování neboli *banování* určitého počtu hrdinů. Tak je tomu zpravidla před začátkem každé hodnocené hry. K dubnu roku 2020 funguje *banování* tím způsobem, kdy na každého hráče připadá možnost *banu* jednoho šampióna.⁵¹

⁴⁸ <https://www.zkratky.cz/MOBA/23774>

⁴⁹ <https://smurf-accounts.com/2020/02/12/lol-player-count-2020-how-many-people-still-play-game/>

⁵⁰ <https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/ban>

⁵¹ https://lol.gamepedia.com/New_To_League/Gameplay/Champ_Select

Co se týče adaptace anglicismu a jeho případné druhotné derivace, u hráčů ze španělsky mluvících území převažuje používání termínu bez adaptace, viz příklad (1). To mohl způsobit fakt, že se tento výraz skládá pouze ze 3 písmen a je tedy časově výhodnější zachovat jeho formu v originálním znění. Naopak u hráčů z České republiky proběhla v pozorování slovnědruhová adaptace, kdy se originální substantivum *ban* začalo používat s ohledem na základní pravidla českého pravopisu. Tento termín se tedy poté může přetvářet např. do podoby množného čísla v českém jazyce, viz příklad (2a)

Jak jsme již zmiňovali v teoretické části, korespondent Ing. Cristian Di Modica z Argentiny nám poskytnul seznam sloves, u kterých ví, že se používají v oblasti on-line videoher. Jako jedno ze sloves popisuje právě anglicismus *ban*, ale jako všechna ostatní slovesa v jeho seznamu je tento výraz adaptovaný do španělštiny – *banear*. Je tedy pravděpodobné, že ačkoliv jsme výraz během naší analýzy našli pouze v podobě s původním, anglickým pravopisem, na stejné rovině existuje náš výraz i ve zmíněné adaptované podobě. Za účelem zjištění další derivace tohoto anglicismu, jsme použili korpus *Araneaum Hispanicum Maius* a *Araneum Bohemicum Maius*, kde jsme identifikovali tyto výskyty: *banovat*, viz (3a), *baneado*, viz (3b) a *banear*, viz (3c). Na dotaz „banovat.*, cz“ jsme v korpusu *Araneum Bohemicum Maius* objevili 55 výskytů se slovesem *banovat*. V korpusu *Araneaum Hispanicum Maius* jsme dále našli 13 výskytů se slovesem *banear* a 45 výskytů s adjektivem *baneado* na dotaz „banea.*, es“.

Ze srovnání výskytů tohoto anglicismu v obou jazykových verzích vyplývá, že hráči z České republiky mají tendenci používat raději počestělou verzi našeho termínu, naopak hráči ze španělsky mluvících zemí, kteří v danou chvíli tvořili vzorek našeho zkoumání, se uchylují spíše k původnímu pravopisu. Jak jsme ale vysvětlovali u předchozího odstavce, pravděpodobnost výskytu pouze neadaptovaného anglicismu je slabá, což bylo potvrzeno i daty získanými z výše uvedených korpusů.

- (1)
 - a. Madczz: **Banned**
 - b. danicalli08: **ban**
- (2)
 - a. libor02: Zjistil jsem že je sranda když mi to neukazuje **bany**, pořadí v picku ani picky a nakonec mě to ani nepřipojí
- (3)
 - a. Nikde nedávám najevo, že chci **banovat** tebe a že po tobě jdu. Naopak, říkám, že nechci **banovat** ani jednoho, že chci, abyste toho oba nechali a už si sebe nevyšímali.
 - b. Así que me he apresurado a realizar una rectificación pública y a borrar el contenido de este mensaje. Sea como sea, gracias por tu aclaración. Supongo que me calenté mucho los cascos al pensar que me **habíais baneado**. Sorry.

- c. También, si es necesario, la Administración se tomara la libertad de *banear* a los user que hallan abusado de esta sección.

2.1.2. *Flash*

Jako další anglicismus k hernímu žánru *MOBA* vysvětlíme výraz *flash*. Jedná se totiž o první z námi analyzovaných termínů, který je exkluzivní nejen pro tento žánr, ale i pro hru *League of Legends*. *Flash* je kouzlo, se kterým hraje každý hráč, bez ohledu na to, za kterého hraje šampióna. Přirozeně se tedy jedná o velmi známé kouzlo. Vzhledem k dosavadní neexistenci českého překladu pro toto kouzlo se jedná o velmi často používaný anglicismus.

Z našich vzorků je jasné, že u termínu, tedy lépe kouzla *flash*, neproběhla žádná adaptace. Stejně jako česky mluvící publikum tak i to španělsky mluvící používá toto kouzlo v původním anglickém znění, viz příklad (3). Z vlastní zkušenosti ale vím, že česky mluvící hráči mají tendenci toto kouzlo časovat a ohýbat. V korpusu *Araneum Bohemicum Maius* jsme našli celkem 37 výskytů slovesa *flashovat* na dotaz „flashovat.*, cz“, viz (5).

Způsob užívání se tedy, vzhledem k analyzovaným vzorkům tohoto anglicismu, u našich dvou jazyků neshoduje. Zjistili jsme, že hráči české národnosti mají tendenci tento anglicismus slovnědruhově adaptovat.

- (4) a. CuriousR_598: Nice *flash*
b. Real_Agathor: no hace falta hacer R *Flash*
c. Miichyz92: na *flash*
- (5) a. pravěpodobně zabijete enemy championa na 2–3 levelu (seriously a není to vůbec Složitě pokud víte, že s pantheonem je možné zablokovat dva tower hity a nebojíte se agresivně *flashovat*)
b. play safe – pokud vám jde o to vyhrát hru, tak rozhodně není na pořadu dne na 6. lvlu *flashovat* pod enemy turret s ultinou, stejně tak pokud má enemy advantage, tak je lepší zachovat klidnou hlavu, nechat se pushnout a sbírat cska pod věží a dát vědět vašemu junglerovi, že potřebujete help. spousta hráčů

2.1.3. *Gg*

Tento termín je známý každému hráči *on-line* videoher po celém světě. Jde zároveň o situační anglicismus, který má na rozdíl od stejného situačního výrazu *ban* mnohem větší frekventovanost užívání. Zkratku *gg* použije takřka každý hráč poté, co skončí hra.

Zkratka *gg* značí slovní spojení „good game“,⁵² v překladu do češtiny „dobrá hra“. Zpravidla nezáleží na tom, kdo vyhrál, či prohrál. Jedná se spíše o určitý stupeň slušnosti a projev úcty ke všem ostatním hráčům daného utkání. Zkratka se stejným způsobem může použít i v ironickém slova smyslu, což jsme potvrdili díky seznamu korespondenta Ing. Cristian Di Modica z Argentiny.

U obou našich jazyků se anglicismus nijak neadaptuje, což je zřejmě způsobené tím, že se jedná o obecně známou zkratku v prostředí *on-line* videoher, viz (6). Vzhledem k tomu, že se jedná o zavedený a univerzální způsob vyjádření zdvořilosti, hráči z České republiky používají termín *gg* ve stejném měřítku a stejným způsobem jako hráči ze španělsky mluvících zemí.

- (6) a. elik13: **Gg**
b. guirgeng: **gg**
c. Noir_CZ: **GG**

2.1.4. *Nice*

Podobně jako u nadcházejícího anglicismu *true* je i *nice* jedním z výrazů, které je třeba analyzovat. Rovněž termín známý po celém světě je nezbytný pro řádnou komunikaci mezi dvěma či více hráči. Z vlastní zkušenosti a frekvence užívání jde bezpečně zmínit, že je *nice* doposud nejobvyklejším a zároveň nejvíce jedinečným anglicismem v oblasti *on-line* videoher. Vyjadřuje pochvalu, obdiv, úžas, ale zároveň může vyjadřovat sarkasmus. Zatím v herním prostředí neexistuje vhodnější anglicismus, než je zrovna *nice*.

V případě termínu *nice* proběhla rovněž formální adaptace, a to způsobem zachování původního anglického pravopisu, viz (7). Zároveň můžeme pozorovat obvyklé slovní spojení *nice flash*, kde se nám potkávají dva analyzované anglicismy, viz (8). Ze srovnání tohoto anglicismu v obou jazykových podobách vyplývá, že hráči z České republiky stejně jako hráči ze Španělska používají tento anglicismus totožně bez jediného rozdílu.

- (7) a. M4L14S: *nice*
b. koubyyy: **NICE** Romčo !!!
(8) a. CuriousR_598: **Nice flash**

⁵² <http://earres.com/videojuegos-el-lenguaje-gamer/>

2.1.5. Rank

S tímto anglicismem budeme pokračovat jako s exkluzivně herním termínem. Tento výraz se ale od ostatních liší tím, že je mezižánrový. Pochopí ho tedy hráč jakékoli on-line videohry, bez ohledu na jejíž žánr.

Termín *rank* vyjadřuje, podobně jako u vojenských hodností, určitou pozici v žebříčku on-line videohry. Nyní analyzujeme vzorky z chatu streamerů hrající *League of Legends*, a proto si stručně vysvětlíme žebříček této videohry. Každý hráč má možnost hrát jednak nehodnocené hry, ale i hry hodnocené. V režimu hodnocených her pak závisí na výhře či prohře stoupá, či klesá v žebříčku. Pozice se dělí od „Iron“ jako nejhorší, až po „Challenger“ jako nejlepší.⁵³ Tyto pozice se mohou volně přeložit do češtiny jako „Železná“ pro „Iron“ a „Vyzyvatelská“ pro „Challenger“.

U tohoto termínu se zachoval původní anglický pravopis, viz (9) Hráči tedy dávají přednost tomuto univerzálnímu anglicismu, který vyjadřuje určitou pozici v on-line videohrách. Z porovnání tohoto termínu jak s vzorky od hráčů z České republiky, tak od hráčů ze španělsky mluvících zemí, lze dojít k závěru, že obě strany používají tento termín identicky bez jediného rozdílu.

- (9)
- a. duuudo: @uloe2000 Jaký si *rank* ?
 - b. uloe2000: @Star_Dust_cz my jsme banda debilů co se neumí zkorigovat takže můj *rank* ve flex je asi B1 nebo s3, teď nevím už
 - c. juanitobruhanson: Ya tengo 410 puntos, seré *rank* 1 chat elmillor kek

2.1.6. True

Další anglicismus, který budeme analyzovat, je termín *true*. Nepochybně anglicismus frekventovaně používaný po celém světě se nám taktéž objevuje v on-line videohrách každý den. Je tedy nezbytné, abychom ho dopodrobna rozebrali.

True je jeden z anglicismů, který má v herním prostředí podobný význam, jako kdekoli jinde. Zpravidla představuje souhlas s myšlenkou jiného, v našem případě, hráče, viz (10). Při použití korpusu *Araneum Bohemicum Maius* jsme našli na dotaz „true.*, cz“ tyto výsledky, viz (11). Pro kontrast jsme také znovu použili korpus *Araneum Hispanicum Maius*, kde jsme na dotaz „true.*, es“ nenašli žádný výsledek, který by splňoval významová kritéria tohoto anglicismu. U anglicismu *true* neproběhla

⁵³ <https://www.leagueofgraphs.com/cs/rankings/rank-distribution>

formální adaptace a zachoval se původní anglický pravopis. To platí jak pro česky, tak španělsky mluvící publikum, viz (10).

Jak jsme již zmínili, výraz se u obou jazyků nijak neadaptoval a význam se, co se týče vzorků z on-line chatu, shoduje. Navíc jsme potvrdili, že čeští mluvčí používají tento anglicismus i mimo oblast on-line videoher, viz (11), zatímco španělští mluvčí nikoliv. Tuto skutečnost nám zároveň potvrdily příklady z výše zmíněných korpusů.

- (10) a. HonzzaCZE: *true*
b. rlse20: *TRUE*
- (11) a. A samozřejmě nezapomenu dodat jednu *true* story, kterou napsal sám (můj) život.
b. Kupónů máme velmi omezený množství, a tak *true* fans s oblečeným trikem Necra mají při výběru oběti přednost!

2.2. Herní žánr *FPS*

Dále si představíme herní žánr *FPS* neboli *First Player Shooter*, což se dá volně přeložit do češtiny jako „střílečka z první osoby“. Tento žánr je od předchozího *MOBA* velice odlišný, ale má stále značné množství fanoušků po celém světě. Jednou z mnoha oblíbených on-line videoher z *FPS* žánru je *Counter-Strike: Global Offensive*. Ve skutečnosti v březnu roku 2020 zaznamenala tato videohra svůj rekord 1 015 000 připojených hráčů ve stejnou dobu.⁵⁴

U této videohry bude reprezentovat česky mluvící hráče chat *streamera* Bladeito z České republiky. Pro reprezentaci španělsky mluvících hráčů jsem se rozhodl použít chat *streamera* bysTaXx ze Španělska. Stejně jako tomu bylo v předchozím žánru, budeme analyzovat a porovnávat význam, tvar a případné druhotné derivace jednotlivých anglicismů, které se v chatu objevily v době pozorování.

2.2.1. *Random*

Jako první anglicismus z žánru *FPS* budeme analyzovat *random*. Jedná se opět o anglicismus, který se nepochybně používá denně i mimo naši oblast. Pro ověření jsme využili korpusů *Araneum Bohemicum Maius* a *Araneum Hispanicum Maius*. Na dotaz „random.*, cz“ jsme našli 190 výskytů a na dotaz „random.*, es“ výskytů 76, viz (12). Jelikož má tento běžný anglicismus důležité místo nejen v žánru *FPS*, ale také obecně v oblasti on-line videoher, je nezbytné ho důkladně analyzovat.

⁵⁴ <https://www.statista.com/statistics/808630/csgo-number-players-steam/>

Výraz *random* znamená v překladu do češtiny „náhodný, namátkový“⁵⁵. V oblasti on-line videoher je tomu podobně. Je téměř pravidlem, že anglicismem *random* se vyjadřují pouze negativní myšlenky. Pokud by například jeden hráč nazval druhého, že je *random*, zjednodušeně tím myslí, že buďto v současném utkání, či videohru jako takovou, hraje velice špatně, viz (13).

Díky korpusu *Araneum Bohemicum Maius* jsme zjistili, že česky mluvící publikum tento termín používá v originální anglické verzi a často si termín převede do množného času. Naopak hráči španělské národnosti používají tento výraz pouze v původní formě. Ačkoliv se ve vzorkách obou jazyků objevil výraz *random* pouze ve španělsky mluvící sekci, příklady z korpusu *Araneum Bohemicum Maius* potvrdily shodný význam a formu používání v obou sekcích, viz (13).

- (12) a. pero eso tambien es porque no la leen con la objetividad justa, si la idea fuera de un **random** se leeria mas objetivamente
b. Po týdnů mám pro vás další **random** fotky, které jsem v podstatě zámerně nafotila.
- (13) a. NaviX_0: Que **random** es el potes por favor xddd
b. ti **randomové** co hráli s FreeWin jsme byli my admini protože sme chtěli co nejvíce pomoct so STFU⁵⁶

2.2.2. Stream

V případě anglicismu *stream* se jedná o frekventovaně adaptovaný výraz a setkali jsme se s ním již na začátku praktické části. Významově se totiž tento termín shoduje se španělskou verzí *streamear* a s českou verzí *streamovat*. Jak už bylo vysvětleno, *streamování* je živé vysílání přes internet.⁵⁷

Termín *stream* adaptovalo španělsky mluvící publikum slovnědruhově, kdy se zpravidla od substantiv tvoří další slovní druhy jako adjektivum, nebo jako v našem případě sloveso, viz (14). Stejně je tomu u hráčů z České republiky, kdy se nám od anglicismu *stream* vytvořily termíny *streamování*, *streamovat* a *streamovaný*. Korpus *Araneum Bohemicum Maius* našel na dotaz „stream.*, cz“ 1952 výskytů na slovo *stream*, 569 výskytů na *streamování*, 511 výskytů na *streamovat* a 436 výskytů na *streamovaný*. Můžeme tedy dojít k závěru, že tento anglicismus oba jazyky adaptovaly slovnědruhově. Původní anglická verze se ale používá také, a to z důvodu, že slouží jako univerzální substantivum, které se tedy již nemusí adaptovat.

⁵⁵ <https://slovníky.lingea.cz/anglicko-cesky/random>

⁵⁶ <https://wiki.korpus.cz/doku.php/:cnk:aranea>

⁵⁷ <https://www.cistepc.cz/it-slovník/streamovani/>

Dospěli jsme tedy k závěru, že obě národnosti tento anglicismus slovnědruhově adaptovali. Jejich způsob používání se tedy z hlediska adaptace shoduje, viz (15); pro češtinu je však slovnědruhovú adaptace a následná flexe mnohem bohatší (*stream*, *streamear* vs. *stream*, *streamování*, *streamovat*, *streamovaný*, *streamovací* atp.).

- (14) a. UNICRACK08: ostias si el kenny ha vuelto a *streamear*
b. izucod: @bysTaXx ke programa usas para *streamear*?
- (15) a. Využil k tomu set-top box Apple TV: černou krabičku s operačním systémem iOS, která umožňuje uživatelům *streamovat* obsah z dalších zařízení iOS, jako jsou iPhone, iPad, iPod a dovolí televizi prohlížet internet a využívat některé aplikace.
b. Kdyby se autorům podařilo implementovat *streamované* nahrávání, hra by měla mnohem větší spád, působila by celistvěji a byl by tu mnohem lepší tah na branku.
c. UNICRACK08: *ostias si el kenny ha vuelto a streamear*

2.2.3. Fair play

Anglicismus *fair play*, na rozdíl od většiny analyzovaných výrazů, není úplně používaný v každodenní řeči, ale zajisté ho často uslyšíme v oblasti sportů. Zde od sportovce očekává dodržování tohoto termínu každý divák a rozhodčí.

Stejně jako ve sportovní oblasti se v herním prostředí překládá *fair play* jako „férová hra“, nebo jako „sportovní chování“. V oblasti on-line videoher rozumíme *fair play* jako dodržování obecných pravidel a nevyužívání prostředků, které by hráči jakýmkoli způsobem ulehčily utkání. Tyto prostředky mohou být často omylem opomenuty právě vývojáři dané hry, ale také si jinou formu prostředků může hráč, který nedodržuje *fair play*, obstarat na internetu. Jedná se hlavně o programy, které zpravidla vylepší hráčovo dovednosti, ovšem pouze díky tomuto programu. Mezi nejznámější a nejpoužívanější programy patří *Aimbot*, který hráči automaticky zaměřuje nepřítele a *Wallhack*, který hráči umožňuje vidět přes silné zdi. Vývojáři každé hry se ale snaží *fair play* co nejvíce podporovat a jakékoli užití externích programů v jakékoli on-line videohře je zakázáno a je následně trestáno zákazem hraní na určitý, nebo neurčitý čas.

Tento výraz čeští diváci nijak neadaptovali a příčinou této skutečnosti by mohlo být, stejně jako u anglicismu *gg*, že se jedná o ustálený a univerzální způsob vyjádření spravedlivého chování, viz (16). Nicméně je důležité zmínit, že v obecné rovině v běžném použití k adaptaci došlo: *férový*, *férově*. Výskyt tohoto anglicismu ve španělském

prostředí předpokládáme, ale při našem pozorování chatu, které musí probíhat v reálném čase, se nám jej nepodařilo zaznamenat. Nicméně korpus *Araneum Hispanicum Maius* alespoň potvrdil existenci tohoto anglicismu mimo oblast on-line videoher, viz (17).

- (16) a. wertexqq: JDE VIDĚT ŽE JSTE **FAIR PLAY** HRÁČI A NERADI DÁVÁTE DO ZAD
(17) a. Será sin duda un campeonato intenso y con todo el **fairplay** y calidad que siempre impregna a las competiciones CGC.

2.2.4. *Sick play*

Podobně jako u předchozího výrazu *fair play* si u současného slovního spojení *sick play* vysvětlíme jeho význam a případné adaptace. Na rozdíl od *fair play* je slovní spojení *sick play* známé pouze v herní oblasti, ať už on-line, či off-line. Pro tento výraz se v češtině v herním prostředí vžil ekvivalent „hustý zahraničí“. Jedná se o výraz zpravidla situační, a to právě proto, že není zvykem, aby hráč hrál pouze na výbornou. Každý hráč, ale také i každý *streamer* občas chybuje a není v lidských silách, aby hrál konsektivních 6 hodin absolutně perfektně. Bývá tedy téměř pokaždé normou, že jakmile hráč zahraje perfektním způsobem jakýkoli časový úsek utkání, či hry jako takové, tak mu obecenstvo pográtuluje a pochválí ho. K tomu, včetně slovního spojení *sick play* a anglicismu *nice*, slouží nespočet dalších termínů.

Z hlediska adaptace se anglicismus nijak nepřizpůsobil. To je mimo jiné způsobené skutečností, že oba jazyky mají široký dostatek vlastních výrazů a není tedy nezbytné, aby se upřednostňoval termín *sick play*, viz (18). V době pozorování jsme se s anglicismem ve španělské sekci nesetkali a korpus *Araneum Hispanicum Maius* na dotaz „sickplay.*“ nenašel žádný výskyt. Můžeme tedy předpokládat, že se jedná o výhradně český anglicismus.

- (18) hrrdak: a nikdo teď neviděl Mílův **sick play** s wipem

2.2.5. *Toxic*

Poslední anglicismus, který jsem se rozhodl použít pro tento herní žánr je *toxic*. Je velice zajímavý, a to z důvodu, že se s ním potkáme hlavně v chemické laboratoři. V oblasti na kterou se zaměřujeme se ale používá ve stejném měřítku.

Toxic je výraz, který se do češtiny překládá jako „jedovatý“ a „toxický“.⁵⁸ V herním prostředí se význam tolik nemění, jelikož toto adjektivum získá každý hráč, který se při hraní s ostatními hráči neumí slušně chovat. Myslíme tím hlavně nadměrné používání nadávek nebo úmyslné ničení průběhu hry ostatním hráčům. *Toxic* hráč je takový hráč, s kterým nikdo jiný nechce v herním prostředí trávit čas.

Tento termín se v pozorování nijak neadaptoval, a to z důvodu, že v českém jazyce existuje adjektivum „toxický“. Jak bylo přiblíženo v teoretické části, z důvodu ušetření důležitých vteřin při psaní zprávy v on-line videohře mají hráči tendenci používat kratší verze daného výrazu. V našem případě originální znění *toxic*, které je v nejlepším případě o 2 písmena kratší, nežli české znění „toxický“, viz (19). Pro srovnání se španělským jazykem jsme znovu využili korpus *Araneum Hispanicum Maius*, ale nenašli jsme žádný výskyt z herního prostředí. Na termín *toxic* jsme nicméně našli 16 výskytů, viz (20). Ačkoliv se nejedná o příklad z on-line videohry, výskyt tohoto anglicismu ve španělském herním prostředí předpokládáme.

(19) a. wertexqq: Mílu jsem ještě *toxic* neviděl co se stalo KEKW KEKW

(20) a. Escuchen canciones buenas como beautiful, the voice within o fighter !! que es eso de *toxic*, my prerogative ?? o sea, eso es no tener nada que hacer, son solo canciones sin mensajes.

2.3. Herní žánr MMORPG

V neposlední řadě se seznámíme s žánrem *MMORPG* neboli *Massively multiplayer online role-playing game*. V překladu do češtiny „počítačová hra na hrdiny o více hráčích“⁵⁹

Na rozdíl od předchozích žánrů nemá *MMORPG* jasně stanovený cíl. V *MOBA* máme za úkol se svými spoluhráči zvítězit v aréně proti nepřátelskému týmu. To usnadní nákup předmětů, které se právě na našeho hrdinu hodí. V *FPS* videohrách naopak obdržíme zbraň a máme pomoci rychlých reflexů a znalosti mapy, na které právě hrajeme, takticky vyhrát nad nepřátelským týmem. Co odlišuje *MMORPG* od ostatních žánrů je fakt, že hráč má možnost vybrat si sám, co ho na hře baví. Ať chce zabíjet příšery a postupně získávat lepší vybavení, chce se utkat v boji proti ostatním hráčům z celého

⁵⁸ <https://slovníky.lingea.cz/anglicko-cesky/toxic>

⁵⁹ <https://mmorpghry.estranky.cz/clanky/co-je-to-vubec-mmorpg-hra---.html>

světa, nebo videohru hraje pouze z důvodu vedení dialogů s ostatními hráči ve hře, záleží pouze na něm, kterou cestou se vydá.

Jedná se o doposud nejrozsáhlejší herní žánr, jehož vlajková loď se jmenuje *World of Warcraft*. Společnost Blizzard Entertainment se této videohře věnuje již od roku 2004. Ačkoliv její popularita významně klesla od roku 2010, milióny hráčů ji hrajou dosud.⁶⁰

2.3.1. Boss

Na začátek analýzy anglicismů z posledního žánru on-line videoher je nezbytné, abychom vysvětlili výraz *boss*. Jedná se o další anglicismus, který se používá hlavně v oblasti videoher, nebo lépe řečeno, právě v žánru *MMORPG*. S tímto termínem se zřejmě můžeme setkat i v předchozích 2 žánrech, ale rozhodně by se nejednalo o relevantní použití.

Anglicismus *Boss* se překládá do češtiny jako „šéf, vedoucí“.⁶¹ Tento překlad se úplně neliší od herního významu, protože se ve hře takto nazývají právě osoby, na které narazíte na jakémkoli konci herního segmentu. Zpravidla se jedná o naprogramované umělé inteligence, které čekají na každého hráče jako určitá forma finále. Bývá pravidlem, že zmíněného *bosse* musí hráč zničit, aby mohl obdržet nějakou odměnu. Jednodušeji řečeno se jedná o anglicismus, se kterým se setkává minimálně 50 % hráčů kteří hrajou tento žánr každý den. Druhá polovina se s *bossem* vůbec nemusí setkat, viz 2.3.3.

U diváků ze španělsky mluvících zemí jsme našli mnoho úkazů, kde neproběhla žádná grafická adaptace. Ačkoliv jsem několikrát byl svědkem toho, že španělský *streamer* místo anglicismu *boss* použil španělský ekvivalent „*jefe*“, je jasné, že anglická forma je oblíbenější, viz (21). Hráči z České republiky naopak opět využívají české gramatiky a anglicismus například do množného čísla přemění podle českých pravidel, viz (22). Díky korpusu *Araneum Bohemicum Maius* jsme zjistili i následující druhotné derivace:

bossů, bosse, bossy, viz (23)

⁶⁰ <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>

⁶¹ <https://slovníky.lingea.cz/anglicko-cesky/boss>

Můžeme tedy usoudit, že hráči z České republiky tento anglicismus často derivují, což je opět důsledkem požadavků české gramatiky a konkrétně jmenné flexe, zatímco španělští mluvčí používají termín v původním anglickém znění.

- (21) a. morodo: *Enserio a alguien le divierte estar wipeando 400 veces en un boss?*
b. zirok25: *@elxokas como se llama el addon para ver la vida del boss?*
- (22) a. drue237: Mě připadá, že ty **Bossové** jdou hrozně rychle dolů.
- (23) a. A mohlo by být ještě hůř – zraky **bossů** fenomenálních Manchester United a bohatých PSG totiž zamířily na mozek Bílého baletu Cristiana Ronalda.
b. O rok dříve si v televizním filmu Jaroslava Brabce zahrála milenku ukrajinského **bosse**.
c. Protože v tomhle přídavku se utkáte hned s několika **bossy** a kromě (naprosto vražedného) posledního z nich budete čelit i překvapivě silným řadovým nepřátelům.

2.3.2. *Raid*

Nyní budeme rozebírat anglicismus, který bývá často spojován s předchozím *boss*. Navíc se také jedná o exkluzivní anglicismus právě v herním žánru *MMORPG*.

Raid je termín, který se nejčastěji překládá do českého jazyka jako „útok, přepadení, nájezd“.⁶² V případě že jsme v oblasti on-line videoher se ale jedná o určitá místa, ve kterých se můžeme setkat právě s dříve zmíněným *bossem*. Vývojáři dané hry toto místo navrhnu, upraví a naprogramují tak, aby měl každý hráč z této události určitý zážitek. Hráči do těchto míst musí v každém případě chodit v početných skupinách a k dokončení *raidu* je zároveň nezbytné spolupracovat. Na konci vás samozřejmě čeká finální *boss*, za jehož eliminaci obdrží celá skupina odměnu.

Co se týče možné adaptace analyzovaného anglicismu, španělsky mluvící publikum *raid* nijak neadaptovalo, viz (24). Na druhé straně hráči z České republiky adaptovali termín *raid* slovnědruhově, a tedy vytvořili dále sloveso, viz (25a), a navíc tento anglicismus skloňují, viz (25b).

- (24) a. prenc0_21: Y si haces una **raid** de retail y montas rbg? Estaria guapisimo
b. Kontrolz: **raid** 2 KEKW
- (25) a. dzokiiii: Asmongold právě **raiduje** s 29 tanky horde a narazili na kritický problém, hordčáci nemají ani warchiefa LULW @ArcadeBulls
b. CANCEL: @drue237 je to Tier 1 raid. Jdou to lidi co mají už nagearovano z ostatních **raidů**

⁶² <https://slovníky.lingea.cz/anglicko-cesky/raid>

2.3.3. PVP

Dále si představíme univerzální videoherní zkratku *PVP*. Jelikož se pohybujeme v oblasti on-line videoher, je nutné rozebrat i tento výraz. Ten je totiž absolutně mezižánrový a setkáme se s ním zpravidla v každém on-line utkání mezi dvěma či více hráči.

PVP, tedy „*player versus player*“, se dá volně přeložit do češtiny jako „hráč proti hráči“. Jelikož můžete v různých on-line videohrách soupeřit s naprogramovaným počítačem, byla vytvořena tato zkratka, která implikuje souboj mezi dvěma či více skutečnými hráči. Jinými slovy se jedná o takový styl hry, kde není cíl porazit bosse, viz kapitola 3.3.1., ale skutečného protihráče. Na stejné rovině existuje zkratka *PVE*, tedy „*player versus environment*“, která danému stylu hry implikuje jistou spojitost s naprogramovaným počítačem.

U žádného z pozorovaných jazyků nedošlo ke grafické adaptaci, což může být způsobeno tím, že se jedná o ustálený univerzální výraz, který je každému hráči známý, viz (26). Použití jiného výrazu by znamenalo jistý zmatek v komunikaci. To nám potvrdila frekventovanost použití v analyzovaném vzorku španělské sekce. Z důvodu absence anglicismu v analyzovaných vzorkách českého obecního jazyka jsme využili korpus *Araneum Bohemicum Maius* pro zjištění případných shod, či rozdílů, viz (27).

- (26) a. Genionsus: Para *pvp* o que?
b. kirshaylol: eres malisimo cabronazo en pve y en *pvp*
- (27) a. Již více než dva roky se věnuji hře Guild Wars. Je to MMORPG s nejlepším *pvp* systémem v porovnání s ostatními MMORPG.
b. Server je suprově propracovanej a má systém hrajú tam už 5 měsíců :), každou chvíli mě překvapí něčím novým, problem je jen to, že tam bylo nejvíce hráčů, když tam toho moc nebylo a *pvp* nebylo vyrovnané.

Frekvence a způsob použití tohoto anglicismu se v obou jazycích shoduje. Jak už jsme zmiňovali, to může být způsobeno právě univerzálností a ustáleností tohoto výrazu. Tuto skutečnost jsme si zároveň potvrdili výskyty z korpusu *Araneum Bohemicum Maius*.

2.3.4. Tryhard

Anglicismus *tryhard* je další z rodiny výhradně videoherních termínů. Tento výraz se dá volně přeložit do češtiny jako „hrát na plno“ a zcela jistě ho použil každý hráč, který se věnuje on-line videohrám profesionálně. Jak už volný překlad implikuje, význam tohoto anglicismu představuje skutečnost, kdy se jakýkoli hráč začne co nejvíce snažit o výhru. Naproti bezstarostnému hraní máme tedy v naší oblasti takové hraní, při kterém

se hráč co nejvíce soustředí a hraje nejlépe, jak to umí. Můžeme pouze spekulovat za jakých okolností se tento anglicismus vytvořil.

Co se týče adaptace a případných druhotných derivací, vzorek *streamera* Elxokas bezprostředně ukázal ustálenou formu použití, viz (28). Anglicismus hráči španělsky mluvících zemí totiž adaptovali hned dvěma cestami. U příkladu (28c) proběhla formální adaptace, a tedy ortografická, kdy se přizpůsobila španělskému jazyku jak výslovnost, tak pravopis. Naopak u příkladu (28a) a (28b) se adaptoval pouze pravopis. Tato skutečnost potvrzuje email od korespondenta Ing. Cristian Di Modica, který s pomocí příkladů vysvětluje španělskou adaptaci herních anglicismů. Z důvodu absence termínu v analyzovaných vzorkách z české strany využijeme korpus *Araneum Bohemicum Maius*. Při zadání dotazu „tryhard.*, cz“ jsme se dostali k 21 výskytům. Z důvodu existence české internetové stránky *tryhard.cz* ale odpovídají významu našeho anglicismu pouze 4 výskyty, viz (29). Kromě jasného *tryhard* jsme našli i termín *tryhardit*, viz (29a, 29b, 29d). Můžeme tedy říct, že hráči z České republiky adaptovali tento výraz slovnědruhově, jelikož od substantiva *tryhard* vytvořili sloveso *tryhardit*. Zatímco hráči české národnosti typicky adaptují anglicismy slovnědruhovou formou, u hráčů ze španělské sekce máme další úkaz adaptace pravopisu a výslovnosti.

- (28)
- a. AKbyy: Fumate un cavernas y vive el juego si te pasas de *tryhardeo* no vas a disfrutar el juego
 - b. chettito: ya no va a *tryhardear*?
 - c. Panatep: a minecraft *traijard*?
- (29)
- a. Tudíž někdo ve vaší divizi bude v klídku postupovat dál a hrát proti silver hráčům zatímco vy budete *tryhardit* proti platinovým.
 - b. Ta výhra měla pro vás být něco jako " jo kluci, nehrajem špatně, příště třeba zas vyhrajem, když budem *tryhardit*" a ne" všechny ostatní týmy jsou největší trashe a my tu nemáme žádnou konkurenci, see ya east, we're going to west!"
 - c. Pokud budete dál hrát *tryhard* a snažit se vyhrát každou hru, budete se pomalu, ale jistě dostávat ještě výš.
 - d. ze začátku jsem dost trolili, ale teď začínáme *tryhardit* jak jen to jde, co se týče budoucna doufáme, že nás to furt bude bavit, a po MČR se uvidí co se bude dít.

2.3.5. Wipe

Jako poslední anglicismus praktické části budeme analyzovat výraz *wipe*, což je další termín, který byl velice přínosný, z hlediska adaptace. Zatímco v překladu do češtiny

znamená *wipe* „utřít, otřít, vytrít, vymazat“⁶³, v herním prostředí se překládá jako „smetení“. Jedná se totiž o další situační výraz, který se použije, jakmile každá postava každého hráče například v *raidu*, viz kapitola 3.3.2., zahyne. Nezáleží na tom z jakého důvodu, *wipe* je správně použito pokud zahynula každá herní postava při dané události. V herním světě totiž tato skutečnost znamená, že je nevyhnutelné opakovat celou událost (*raid*) znovu. Můžeme spekulovat, že se tento anglicismus vytvořil z důvodu absence terminologie pro tuto skutečnost.

Můžeme použít mnoho příkladů ze vzorků *streamera* Elxokas, který reprezentuje španělské diváky, jelikož se v době pozorování ocitl právě v situaci, kterou jsme si v předchozím odstavci vysvětlovali. Přirozeně se vyskytlo značné množství forem tohoto anglicismu. Ačkoliv se nám vyskytlo veliké množství anglicismu *wipe*, viz (30), objevily se anglicismy jako *wipean*, *wipear* a *wipeando*, viz (31). Máme zde tedy vedle typického *wipe* spoustu případů derivace a slovnědruhově adaptace. Z důvodu absence anglicismu v analyzovaných vzorkách chatu českých mluvčích použijeme korpus *Araneum Bohemicum Maius* za účelem vyhledání případných derivací u české sekce. Z vlastní zkušenosti budeme vyhledávat adaptované sloveso *wipnout*, které vzniklo zkřížením významů *vypnout* a *wipe* viz (32b). Při zadání dotazu „wipn.*, cz“ jsme našli 3 výskyty. Jelikož je jeden z těchto výskytů psán slovenským jazykem, můžeme použít pouze 2, viz (32a, 32b). Navíc, při zadání dotazu „wipe.*, cz“ jsme také objevili pár výskytů, které odpovídají herní oblasti, viz (33). Je tedy jasné, že původní anglicismus *wipe* se používá často. U hráčů z České republiky každopádně můžeme předpokládat, že také probíhá slovnědruhově adaptace, a to stejným způsobem, co u španělské sekce. Ze substantiva *wipe* vznikla další slovesa u obou národností.

Způsob použití anglicismu u obou národností se po důkladné analýze a za pomoci korpusu *Araneum Bohemicum Maius* shoduje. Je ale nezbytné znovu zmínit, že český jazyk je na druhotné derivace u tohoto termínu bohatší, a to z důvodu požadavků české gramatiky a jmenné flexe.

- (30) a. Niikolay_: **WIPE**
b. Nokkaiser: *wipe*

⁶³ <https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/wipe>

- (31)
- a. leogt1906sur: tu que *wipean* XD
 - b. cinkillo420: eso de *wipear* 4 días en un boss era hace 2 expansiones
 - c. morodo: Enserio a alguien le divierte estar *wipeando* 400 veces en un boss?
- (32)
- a. Někdo udělá chybu, která na první pohled není viditelná, nepřijde se na to hned že ji někdo udělal – ten daný umře, *wipne* se a může za to healer
 - b. nepreju vam to, ale tohle bude krach a vyhozeny prachy. to jste to raci měli vipnout a ne *wipnout*
 - c. Aktivně povzbuzujeme zpětnou vazbu k věcem jako je LFR (Looking for Raid alias Raid Finder – poznámka redakce), protože je chceme udělat pro každého zábavnými. A *wipování* pořád dokola kvůli raiderům-nováčkům či lidem neznalých nových taktik ve skupině není vůbec zábava.
- (33)
- a. když lidi nedělat co mají tak můžou dostat IK nebo je heal musí dodatečně léčit a nemusí to zvládat, tank musí udržet aggro, off-tank musí chytat miniony, jinak z toho všeho může být *wipe*
 - b. Tak tohle není nic jinýho než totální podraz, pochybuju, že to bude po *wipe* lepší, naopak, nejsem sama, kdo se na to už vykašle.

3. Glosář

Tabulka č. 1: Anglicismy a jejich ekvivalenty v češtině a španělštině

ANGLICISMUS	EKVIVALENT V ČEŠTINĚ	EKVIVALENT VE ŠPANĚLŠTINĚ
<i>Ban</i>	Zakázat	Prohibir
<i>Flash</i>	Skok	Destello
<i>GG</i>	Dobrá hra	Buen juego
<i>Nice</i>	Super	Genial
<i>Rank</i>	Hodnost	Cargo
<i>True</i>	Pravda	Verdad
<i>Random</i>	Náhodný	Aleatorio
<i>Stream</i>	Vysílání	Transmisión
<i>Fair play</i>	Poctivá hra	Juego limpio
<i>Sick play</i>	Hustý zahrání	Juego guay
<i>Toxic</i>	Jedovatý	Tóxico
<i>Boss</i>	Velitel	Jefe
<i>Raid</i>	Nájezd	Incursión
<i>PVP</i>	Hráč proti hráči	Jugador contra jugador
<i>Tryhard</i>	Hrát na plno	Jugar al máximo/Jugar lo mejor
<i>Wipe</i>	Smazat	Acabar

Tabulka č. 2.: Anglicismy a jejich adaptace v češtině a španělštině

ANGLICISMUS	ČESKÝ JAZYK		ŠPANĚLSKÝ JAZYK	
	Ortografická adaptace	Morfologická adaptace/Derivace	Ortografická adaptace	Morfologická adaptace/Derivace
<i>Ban</i>	-	Bany/Banovat	-	Habíais baneado/Banear
<i>Flash</i>	-	Flashovat	-	-/-
<i>GG</i>	-	-	-	-/-
<i>Nice</i>	-	-	-	-/-
<i>Rank</i>	-	-	-	-/-
<i>True</i>	-	-	-	-/-
<i>Random</i>	-	-/Randomové	-	-/-
<i>Stream</i>	-	Streamované/Streamovat	-	-/Stremear
<i>Fair play</i>	-	-/-	-	-/-
<i>Sick play</i>	-	-/-	-	-/-
<i>Toxic</i>	-	-/-	-	-/-
<i>Boss</i>	-	Bossové/Bossů	-	-/-
<i>Raid</i>	-	Raidů/Raiduje	-	-/-
<i>PVP</i>	-	-/-	-	-/-
<i>Tryhard</i>	-	-/Tryhardit	Traijard	-/Tryhardear, Tryhardeo
<i>Wipe</i>	Wipnout	-/Wipování	-	-/Wipear

Závěr

Tato práce se zabývala používanými anglicismy v oblasti on-line videoher. V teoretické části jsme definovali anglicismy a on-line videohry na obecné rovině. Následně jsme si za pomoci příkladů z praktické části představili anglicismy v on-line videohrách a jejich různé adaptace, které souvisí s touto prací. K tomu jsme využili znalecké posudky korespondentů z Argentiny a České republiky, kteří se v této oblasti pohybují celý život, a také odbornou literaturu zabývající se anglicismy. Vzhledem k nedostatku odborných údajů o anglicismech v oblasti on-line videoher jsme zároveň použili hojné množství článků a internetových zdrojů, které se tomuto odvětví již věnovaly.

V praktické části jsme analyzovali anglicismy španělských a českých mluvčích, které se vyskytovaly v on-line chatu *streamerů*, viz kapitola 3., na internetové stránce *twitch.com*. Soustředili jsme se na 3 velice populární žánry on-line videoher, abychom zároveň mohli upozornit na případné rozdíly v anglicismech, které se v těchto žánrech používají. Tyto žánry jsme následně stručně představili, zaměřili se na význam a formu adaptace každého termínu a poukázali jsme na jisté rozdíly mezi adaptací českých a španělských mluvčích. Veškeré analyzované vzorky se nachází v přílohách této práce.

Dospěli jsme především ke skutečnosti, že komunikace hráčů on-line videoher, minimálně v případě českých a španělských mluvčích, se neobejde bez použití početného množství anglicismů. Ty poté slouží jako univerzální forma dorozumívání mezi hráči z celého světa, jak jsme si mohli potvrdit z odpovědí již zmíněných korespondentů. Dále jsme dospěli k závěru, že stejní mluvčí mají sklony k derivování těchto termínů, což je také určeno frekvencí použití. Je důležité také zmínit, že čeští mluvčí obecně více skloňují než ti španělští, a to z důvodu požadavků české gramatiky a jmenné flexe. V neposlední řadě jsme také zjistili, že některé anglicismy, které jsme analyzovali, se nacházely ve více žánrech než výhradně v jednom, například termíny *gg* a *ban*.

Jako názornou ukázkou bohaté frekvence použití anglicismů u obou mluvčích uvedeme souvislý úryvek ze vzorku *streamera elxokas* ze hry *World of Warcraft* pro španělskou sekci, viz (1), a jako náležitý kontrastivní úryvek použijeme vzorek *streamera Xnapy* ze hry *League of Legends*, viz (2).

- (1) iovino6868: pero hablas de **retail**?
 elsum: retail este no es xokas.....
 Shadowmograine: En suti a partir del 3er **boss** no entras en mitico xD
 Panatep: a minecraft **traijard**?
 kiengi: edta hablando de miticasd
 kiengi: miticas*
 makegamerlol: @elxokas hay una **premade** de **PVP** buena de mandokir, fuera coñas son casi todos **rank13** jugué varias veces contra ellos KEKW KEKW creo que es la de dudu
 matthew_esp: Sinceramente molaban más tus **steams** leveando o **PVE** en general, que en **PVP**, menos interracción con el **chat** (Que nos encanta) etc. ¿Volverán los subiendo a fuego en **shadow**? Besikos jaja.
 Asacoo: juega **pvp** en **hello kitty online**
 getzan_: la mejor cebolla de españa
 Holokay: se sabe algo del torneo de **tips** @elxokas
 kiengi: cebollacas
 AKbyy: Fumate un cavernas y vive el juego si te pasas de **tryhardeo** no vas a disfrutar el juego
 adricatu: Cuando haces el amor también le pones esas ganas?
 vene1: te pediria 2 vida llegar a ese nivel
 gomecito18: que fue de paxel?
 cinkillo420: eso de **wipear** 4 dias en un **boss** era hace 2 expansiones
- (2) uloe2000: @Star_Dust_cz já už kvůli tomu nehraju ani **adc** a začal jsem hrát spíš **flexi** s partou
 StKapitan: to je otevíračka
 purkyc: někdo **flex silver gold** nejlépe **supp**
 getronom: @xnapycz ty jsi **poslal invite** kámošovi na **eastu**?
 uloe2000: @Star_Dust_cz my jsme banda debilů co se neumí zkorigovat takže můj **rank** ve **flex** je asi **B1** nebo **s3**, teď nevím už
 arnius56: Zeptal se ho už dneska někdo na toho **wintradujícího rank** 1 hráče?
 Ya1mato: Ale jinak celkem na hovno **matchup** hraješ v pohodě
 uloe2000: @Star_Dust_cz já bych chtěl aspoň tu **plat2**, ale asi se tak vysoko nedostanu
 uloe2000: @duuudo taky už měl, ale myslím že jenom 3 dny
 duuudo: @uloe2000 Jaký si **rank** ?
 mares005: jak se ti dnes daří?
 libor02: Zjistil jsem že je sranda když mi to neukazuje **bany**, pořadí v **picku** ani **picky** a nakonec mě to ani nepřipojí ☹
 duuudo: @sirsyyr Lebo **autofill**
 arnius56: The Doors pepeJAM
 woodyjak: **auto fill** a my jsme chujové
 Ya1mato: **New meta**
 embr4sed: když jsem to taky **leavnul**

Resumé

El tema del presente trabajo es „Anglicismos en los videojuegos on-line en español y checo“. El objetivo del trabajo es aclarar el uso de los anglicismos en este ámbito, los anglicismos en general y explicar la posible razón del comienzo de su uso en los videojuegos on-line. Sin embargo, por causa de que no existe suficiente información especializada del tema vamos a utilizar varios artículos y fuentes de Internet que ya se dedicaron por lo menos un poco a este sector. Elegí este tema por varias razones, entre cuales es el hecho de que me encuentro en este ámbito toda mi vida, igual que la mayoría de los corresponsales que aparecen en este trabajo. Además, utilizo los anglicismos en el lenguaje diario, así que el tema me conviene bastante. El trabajo está dividido en dos partes y son la parte teórica y la parte práctica.

En lo que se refiere a parte teórica, nos dedicamos a la explicación de los términos *anglicismos* y *videojuegos on-line* y al uso de los anglicismos en el ámbito de los videojuegos on-line. Al mismo tiempo, explicamos los diferentes mecanismos de adaptación en español y checo. Para cada tipo de adaptación que nombramos añadimos ejemplos individuales de la parte práctica. Esos sirven como una revisión de la frecuencia del uso de así adaptados anglicismos por hablantes españoles y checos. A continuación, nos dedicamos al término *lenguaje sectorial* y su posible integración a este ámbito. Todo esto se va confirmando continuamente con las entrevistas de los corresponsales mencionados arriba y literatura correspondiente.

En cuanto a la parte práctica, explicamos brevemente el término *streaming* y la función de la página web *twitch.com*. También, hacemos un análisis de anglicismos en las muestras de on-line chat de varios *streamers* (capítulo 3.), que se encuentran en dicha página. Igualmente, analizamos 3 géneros distintos de los videojuegos on-line. A partir de ahí, explicamos cada término analizado y su posible diferencia en uso de los hablantes checos y españoles. En el caso de que no encontremos bastantes anglicismos de los dos idiomas, empleamos varios corpus de la página web *kontext.corpus.cz*. Todas las muestras analizadas se encuentran en el apéndice de este trabajo. Además del apéndice, el trabajo contiene un pequeño glosario de anglicismos, sus equivalentes en checo y en español respectivamente, y sus adaptaciones en ambas lenguas.

En primer lugar, concluimos el hecho de que la comunicación entre jugadores de videojuegos on-line, por lo menos entre los jugadores checos y españoles, resulta casi

imposible sin el uso de anglicismos. Esos así sirven como una manera universal de comprensión entre los jugadores de todo el mundo, como podemos confirmar de las respuestas de nuestros corresponsales. Además, llegamos a la conclusión de que los mismos jugadores recurren a una cierta derivación de anglicismos, lo que determina la frecuencia del uso. También hay que mencionar que los hablantes checos generalmente declinan mucho más que los españoles, debido a la gramática checa y la flexión nominal. Después, descubrimos que algunos anglicismos analizados se encuentran en más géneros que solamente uno. En último capítulo aparece la conclusión de todo el trabajo que resume todos sus aspectos.

Para resumir, nos gustaría dejar clara la numerosa frecuencia del uso de anglicismos tanto en los jugadores checos como en los jugadores españoles. La comunicación en los videojuegos on-line consta, en gran parte, de los anglicismos y podemos constatar que es imposible orientarse en este ámbito sin conocerlos. En conclusión, vamos a demostrar un ejemplo ilustrativo del videojuego on-line *League of Legends* para confirmar nuestros hallazgos en el presente trabajo:

(mello89): Zabíjet *tanky* na pár *autoattacků* musí být hrozně *hard*, že? *ADC maini* jsou takové chudinky
Livvynka: Húú húú
fiercuh: @ ㅋ ㄷ ㅁ ㅋ ㅋ ㅅ rozdíl je v tom že *tank* nás taky zabije na pár *autoattacku* a to *buildi full tank*
BumbleTumble1: hlavne má 90 *farmy*
lexen04: @Xnapycz může Vlad *dodgnout* W Zedovu R?
mnambikmek: Co třeba taková Xayah ?
rampageartic: Neffario22 to jsem už taky zažil
helgorek: lexen04 může *dodgnout* jen jeho *spelly*, ale to rko na konci stejně bouchne
j3rkylov3: *gg*
elik13: *Gg*
pitickarka: *gg*
tipkissdestroyer: *gg*
lemik27: xnapy hele Štěpánka čeká xnapatko to já poznám XD
dagoraki_12: on dal *win*
elik13: Šel by přidat *item* pro energii? Jako pro Akali, Zeda..

Seznam použité literatury

Použitá literatura:

- BEZDĚCHOVÁ, Ivana 2017: *ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny*
- BOLAÑOS-MEDINA, Alicia; LUJÁN-GARCÍA, Carmen. 2010. *Análisis de los anglicismos informáticos crudos del léxico disponible de los estudiantes universitarios de traducción*. *Lexis*, 34(2), 241-274
- CABRERA ÁLVAREZ, Carmen F. 2015. *El léxico de las revistas de videojuegos españolas: propuesta de normalización terminológica*. Tesis doctoral. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria
- Del CASTILLO MONTES, Luis Jesús. 2014. *Lenguaje especializado en blogs de reseñas*, Universidad de Granada
- ČERMÁK, František. 2011. *Jazyk a jazykověda*. Karolinum, Praha
- FERNÁNDEZ CALVO, Ramón. 1994. *Glosario básico inglés-español para usuarios de internet*, Asociación de Técnicos de Informática (ATI), Barcelona
- GUILBERT, Louis. 1975. *La créativité lexicale*. Larousse, Paris
- HUBÁČEK, Jaroslav; KRČMOVÁ, Marie. 2017: *SOCIOLEKT*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny*.
- LUJÁN-GARCÍA, Carmen. 2013. *El impacto del inglés y el empleo de anglicismos entre los jóvenes españoles*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria
- MARTINCOVÁ, Olga 2017: *INTERNACIONALISMUS*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny*.
- MEDINA LÓPEZ, Javier. 2004. *El anglicismo en el español actual*. Arco Libros – La Muralla, Madrid
- MEILÁN GARCIA, Antonio J.; GARCÍA, Serafina; MARTÍNEZ, Hortensia. 2004. *Construir bien en español: La forma de las palabras*. Servicio de Publicaciones, Universidad de Oviedo
- MORALES ARIZA, Luis. 2015. *La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea*. Universidad de Granada
- MUÑOZ GALIANO, Javier. 1992. *Reflexiones sobre algunos anglicismos*. Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete, ISSN 0214-4842, ISSN-e 2171-

9098, N°. 6, str. 63-70. Dostupné z

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2281898.pdf>

NEKULA, Marek 2017: *ADAPTACE VÝPŮJČEK*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny*.

Real Academia Española: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. <<https://dle.rae.es>>

Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española, *Nueva gramática de la lengua española. Morfología y sintaxis*. Madrid: Espasa, 2009.

RODRÍGUEZ DIEZ, Bonifacio. 1981. *Las lenguas especiales: el léxico del ciclismo*. León: Colegio universitario de León

RODRÍGUEZ MEDINA, M.J. 2000. *El anglicismo en español: revisión crítica del estado de la cuestión*. *Philologia Hispalensis*, 14 (1), 99-112

RODRÍGUEZ SEGURA, Delia. 1999. *Panorama del anglicismo en español*. Almería: Servicio de Publicaciones Universidad de Almería

TEJEIRO SALGUERO, Ricardo; PELEGRINA DEL RÍO, Manuel. 2003. *Los videojuegos: Qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel

On-line zdroje:

Katedra českého jazyka a literatury, Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci: *Komunikační výchova*. On-line materiál vytvořený v rámci projektu Příprava a realizace výukových materiálů pro podporu komunikační výchovy RVP ZV ve výuce českého jazyka a literatury na základních školách a víceletých gymnáziích. Registrační číslo: CZ.1.07/1.1.00/08.0018. Dostupné na: <http://komunikacnivychova.upol.cz/index.php/komunikacni-vychova/2-uvod-do-jazyka-komunikace-hracu-mmorpg-world-of-warcraft>

Benko, V.: *Srovnatelné webové korpusy Aranea*. Ústav Českého národního korpusu FF UK, Praha 2015. Dostupný z WWW: <http://www.korpus.cz>

Internetové zdroje:

[https://www.czechency.org/slovník/ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU](https://www.czechency.org/slovník/ANGLICISMY_V_ČESKÉM_LEXIKU)

<https://www.czechency.org/slovník/INTERNACIONALISMUS>

<https://definicion.de/online/>

<http://komunikacnivychova.upol.cz/index.php/komunikacni-vychova/2-uvod-do-jazyka-komunikace-hracu-mmorpg-world-of-warcraft>

<http://earres.com/videojuegos-el-lenguaje-gamer/>

<https://techcrunch.com/2018/10/30/twitters-doubling-of-character-count-from-140-to-280-had-little-impact-on-length-of-tweets/>

<https://www.czechency.org/slovník/SOCIOLEKT>

<https://totalcsgo.com/callouts>

<https://www.eli.es/blog-eli/consejos-para-aprender-ingles/uso-anglicismos-idioma-espanol>

[https://www.czechency.org/slovník/ADAPTACE VÝPŮJČEK](https://www.czechency.org/slovník/ADAPTACE_VÝPŮJČEK)

<https://it-slovník.cz/pojem/stream>

<https://twitchtracker.com/statistics>

<https://www.zkratky.cz/MOBA/23774>

<https://smurf-accounts.com/2020/02/12/lol-player-count-2020-how-many-people-still-play-game/>

<https://slovníky.lingea.cz/anglicko-cesky/ban>

https://lol.gamepedia.com/New_To_League/Gameplay/Champ_Select

<https://www.leagueofgraphs.com/cs/rankings/rank-distribution>

<https://www.statista.com/statistics/808630/csgo-number-players-steam/>

<https://wiki.korpus.cz/doku.php:cnk:aranea>

<https://www.cistepc.cz/it-slovník/streamovani/>

<https://slovníky.lingea.cz/anglicko-cesky/toxic>

<https://mmorpghry.estranky.cz/clanky/co-je-to-vubec-mmorpg-hra---.html>

<https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>

<https://slovníky.lingea.cz/anglicko-cesky/boss>

<https://slovníky.lingea.cz/anglicko-cesky/raid>

<https://slovníky.lingea.cz/anglicko-cesky/random>

<https://slovníky.lingea.cz/anglicko-cesky/wipe>

<https://wiki.korpus.cz/doku.php/:cnk:aranea>

Přílohy:

World of Warcraft

Streamer **elxokas**, 11.3. 2020, 21:40 – 21:49

Ibama_legacy: Viva el Pinturillo 

D4WWWN: KEKW

zaethein: 

Aminopeptido: yeag!

trewq27: MURO 10-0 XOKAS

getzan_: MIJAIL no compite por que no hay con quien hacerlo

john_kayle: pve KEKW

Holokay: se sabe algo del torneo de tips @elxokas

cinkillo420: es facil

Bakeneko_OP: De tirarlo lo tiras @elxokas pero a tu ritmo

cinkillo420: rogue asesinato es top 1

Zvýraznit mou zprávu – vyzvednuto
5 000

no_soy_kurouddo: **Sientes mas emocion para cuando salga BC?**

rectone: eso no es tan sencillo xDDD

iovino6868: pero hablas de retail?

elsum: retail este no es xokas.....

Shadowmograine: En suti a partir del 3er boss no entras en mitico xD

Panatep: a minecraft trajard?

kiengi: edta hablando de miticasd

kiengi: miticas*

makegamerlol: @elxokas hay una premade de PVP buena de mandokir, fuera coñas son casi todos rank13
jugué varias veces contra ellos KEKW KEKW creo que es la de dudu

matthew_esp: Sinceramente molaban más tus steams leveando o PVE en general, que en PVP, menos
interracción con el chat (Que nos encanta) etc. ¿Volverán los subiendo a fuego en shadow? Besikos jaja.

Asacoo: juega pvp en hello kitty online

getzan_: la mejor cebolla de españa

Holokay: se sabe algo del torneo de tips @elxokas

kiengi: cebollacas

AKbyy: Fumate un cavernas y vive el juego si te pasas de tryhardeo no vas a disfrutar el juego

adricatu: Cuando haces el amor también le pones esas ganas?

vene1: te pediria 2 vida llegar a ese nivel 

gomecito18: que fue de paxel?

cinkillo420: eso de wipear 4 dias en un boss era hace 2 expansiones

Panatep: @kiengi es cebollokas

Krudito314: Con lo de Fnatic ya llegaste a una conclusion???

no_soy_kurouddo: sientes mas emoque el mensaje no sirve de nada en este canal >:c?

Holokay: se sabe algo del torneo de tips @elxokas

Shadowmograine: @cinkillo420 Ahora es una semana

lenavy25: hola xokas

mattiu85: yo no lo eh dejado...

Bakeneko_OP: xokANI xokMAL xokPESAO

ダミアン (damian_____): xd

Krudito314: Con lo de Fnatic ya llegaste a una conclusion????

Joaoniee: La verdad que somos basura

cybeck: in de nait

jmateo11: ya sabes a donde van las moscas

cybeck: beriguél

itadori_u: 1 año sin entrar a twitch, pensar que el 2018 me vi todos tus directos y no me perdi uno. que grato volver a verte y ver que haz crecido tanto, te aprecio mucho por que me ayudaste en malos momentos un gran abrazo xokas !!

UnBravo: el buscaminas en modo dificil pues es dificil

jegzs: nos sube el animo ver a alguien malo XD

Uživatelšitmedaikiisi pořídil předplatně s **Twitch Prime**. Předplatil si 4 měsíků, momentálně jede sérii 3 měsíků!

itsmedaikii: grande

mattiu85: +1

Bakeneko_OP:

Joaoniee: Jajajajajajajajajaj

Holokay: se sabe algo del torneo de tips @elxokas

xm4nu: @elxokas bueno, tu eras diamante y palmaste vs un orete no te acuerdas?

mattiu85:

SergioGILFandubs: Y que buena mierda vemos

mattiu85: amen

kirshaylol: ojala haber sido un top 100 mundial como @Jazzvier_

kandar15: @elxokas que opinas de Blusthack el brujo que lo denominaban "dios del pvp"

Dr1tzZ: en el leveo no!

Jazzvier_: Verdad

notmelan: segun algunos el rank14 es mas dificil

notmelan: XDDDD

cinkillo420: gente en retail el nivel de honor se comparte entre facciones?

Jazzvier_: KEKW NotRealBoni

kroatar: si

Jazzvier_: notmelan

Aminopeptido: Te como el bulbo!!!

rectone: eso tienes razon @elxokas por la informacion no por nada mas eh

cinkillo420: si ajaja

PabIete: Retail... coronaS

mrchule: siiiii

Bakeneko_OP: Lo que no se debe olvidar es que si o si, a pesar de los cambios, la base de Retail es Classic

bojote123: si

severuss_: classic = mitica plus **DONE**

zaethein: has hehco guild en retail?


kirshaylol: para que veais como se come todas las putas areas

dryzz_tv: @elxokas stremea arenas

ssagre: claro


kirshaylol: KEKW


armadillo84: Xokas echale un vistazo al nuevo video de WAKALA sobre Terrallende

 **Jazzvier_:** Yo no me lo tomo en serio monkaS

Holokay: se sabe algo del torneo de tips? @elxokas

 **Ibama_legacy:**  


 **rubenaldo_53:** !retail

 **StreamElements:** No, no he dejado classic. Jugaré a los 2 y a otros juegos. Soy VARIETY. KEKW


xivolinho: verte comerte las albondigas de hivemind a cd cabrón

kumalai: grande xokitas te sigo desde vigo de hace tiempo por youtube un saludo crack

morodo: !cervantes



 **StreamElements:** Cervantes_tv: Hey @elxokas, where are your poisons?

 **zaethein:** has hecho una guild en retail?


 **elsum:** estas un poco sin hora e crack


Holokay: se sabe algo del torneo de tips? @elxokas


  **Zaagiel:** QUÉ HA PASADO CON LOS LAYERS?

  **Zaagiel:** sorry mayus xD

 **Ibama_legacy:** !retail

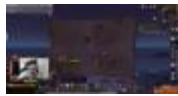
 **StreamElements:** No, no he dejado classic. Jugaré a los 2 y a otros juegos. Soy VARIETY. KEKW

 **unluckyaim_:** ojo con ese que pega duro

 **Nightbot:** TODA la info de cuando streameo, preguntas y gilipolleces varias en el twitter <https://twitter.com/elxokas>

kasiuskley: !200iq

 **Nightbot:** <https://clips.twitch.tv/NimbleRepleteStapleCurseLit>




200 IQ


Autor klipu: jimmyjazzz95

zirok25: @elxokas como se llama el addon para ver la vida del boss?


kasiuskley: !armory


 **Nightbot:** Armeria de Hábil (roque de xokas) <https://worldofwarcraft.com/es-es/character/dunmodr/h%C3%A1bil/pvp>

  **Lamdert:** Supertanqueta muerto da igual cuando leas esto

  **Jazzvier_:** Yaiza hoy

Streamer elxokas, 10.3. 2020, 21:49 – 21:56

 **unluckyaim_:** ojo con ese que pega duro

 **Nightbot:** TODA la info de cuando streameo, preguntas y gilipolleces varias en el twitter <https://twitter.com/elxokas>

kasiuskley: !200iq

 **Nightbot:** <https://clips.twitch.tv/NimbleRepleteStapleCurseLit>




200 IQ

Autor klipu: jimmyjazzz95

zirok25: @elxokas como se llama el addon para ver la vida del boss?


kasiuskley: !armory

 Nightbot: Armeria de Hábil (rogue de xokas) <https://worldofwarcraft.com/es-es/character/dun-modr/h%C3%A1bil/pvp>

 Lamdert: Supertanqueta muerto da igual cuando leas esto

 Jazzvier_: Yaiza hoy

UživatelAstronisgersi pořídil předplatné s [Twitch Prime](#). Předplatil si 4 měsíců, momentálně jede sérii 1 měsíců!

 Astronisger: Ese Xokas, cada dia mas grande, for the horde!!

prenc_21: Y si haces una raid de retail y montas rbg? Estaria guapisimo


 atleticodemadrid: Deadtanqueta

 Krudito314:  Con lo de Fnatic ya llegaste a una conclusion???

Muynho: k rico los porrito

Darknessterk: es bueno el trinket de rogue??


xxBlackbull7xx: esto es zulguru

 PeibalGames: Xokas sin animo de ofender ni nada,no crees que si la dificultad de un boss se basa en tirarlo mas rápido que los demás y no en si en matarlo pierde su propia dificultad?

 Jonan92: wtf

 rhaz4t: aaaaaah

 kosneshownzz: wtf

 JGaudi: que coño

 ParaBellumzz: hola?


 alwex93: mas

 Zaagiel: xD

 Skarin_: 

 Jazzvier_: La dificultad añade mecánicas PeibalGames pero eso tiene mérito que sea en mítico y no en normal

 Zaagiel: está borracho

 alwex93: mama el bolsitas, primero van los hunters


Pepedrums: te gusta mas tbc?


Darknessterk: dale que caeee mi montura de zultan!!

titopexi69: si que funcionaba


Genionsus: Para pvp o que?

divenire: @Genionsus worldpvp

 nekehapyto: @elxokas REPRESENT seguira en TBC?

 PeibalGames: @Jazzvier_ a eso me refiero,que la dificultad de classic se base en hacerlo rapido,y no hacerlo,no es mas de mecanizar cosas que de realmente tener habilidad? @elxokas

divenire: y bgs

 UnBravo: me fum o un junco

 rhaz4t: JAJAJAJ

 PabIete: PogU

kirshaylol: ven a mi split tontin que yo te lo vendo , pero la pasta te la saco raton

 MisterXDE: 

 xLeyfon: 

ltony_gel: ?

Jesuly2490: Se viene el tigreton

















axelvlqz: No te pueden banear por eso xokas??












jheyheyhey: KEKW



kirshaylol: XDXXDXD


 XokoKush: lol




placentix:                

 iambernando: o me das el tigre o te expulsó de la guild 

 salmonazul: KEKW KEKW


memelandes: no se liga al recogerlo el tigre?

 elsum: mucho mejor la pantera rosa xd

 UnBravo:    


Jesuly2490: SE VIENE TIGRETON


 jaimpepp7: 


theziroth: 

 naeelyeen:  

 luisferrg110: 

 alwex93: se viene un bolsitas!

 atleticodemadrid: 

 rubipro: no, es como cuando compras montura se liga al usarlo @memelandes



chonitex:    

 dunhaven:      



 cracken_p:          

 LumBardit09:   

nanyinn:  

 dsmoke7: 

 ursafa_: 

 UnBravo: 

 matyux_pizpan:    

 Dheivek:     

kumalai: vamos ver xokas q estoy yo aqui te toca fgjo

gariko89: pero si se os mueren todos

 zero_xqt:   

Genionsus: Ya no sale
 **alwex93:** a la caja!
 **makegamerlol:** wipe para darle más emoción KEKW
gariko89: te joden
  **atleticodemadrid:** Primero matarlo xdx
gariko89: hahahaahahaha
  **luisferrgl10:** jajaja
 **KontroLz:** raid 2 KEKW
 **guirgeng:** gg
Trapcity7: F
KongouPlz: wipe
  **Niikolay_:** WIPE
astylan12: F
 **taleklol:** OMEGAKEK
 **xruuss_:** KEKW
 **MyLittleCabra:** RIP KEKW
cosmin499: AMAJAJAJAJA
 **elsum:** jajajajajaja
  **mcmaikyy:** F
 **titotrula:** 
 **red_be4rd_:** mandokir no te mata pero este si 
 **ursafa_:** WIPE   
  **XokoKush:** ESTAIS HOY BORRACHOS?
 **elsum:** jajajajaja
 **taleklol:** WIPE EN ZG
 **leogt1906sur:** lol que paso XD
 **LumBarditO9:** jajajaajaj
elpeinaplayas: mandokir LV 
 **taleklol:** OMEGALUL
 **charly_87:** 
  **zaethein:** **DONEDONE**
titopexi69: wipe
  **PabIete:** KEKW
 **taleklol:** REPRESENTADO
  **dsmoke7:** este try daba la montura ahora gl

Streamer **ArcadeBulls**, 21.3. 2020, 20:46 – 22:10

akutapi: Dobrej večír
Girtman: čau
drue237: Mě připadá, že ty Bossové jdou hrozně rychle dolů.
CANCUR: @drue237 je to Tier 1 raid. Jdou to lidi co mají už nagearovano z ostatních raidů

Kina_Ska: BLELELE
drue237: @CANCUR a ZG je T2 ?
CANCUR: @drue237 ZG T2 jakoby.. BWL T3
DjMiexol: Ahoj
Kina_Ska: Jak se daří?
mishuge1983: Nazdar Smradi! Jak to jde?
mishuge1983: moo!
we_deliver_to_moon: @Honza23
mishuge1983: @CANCUR
AnkokuAkio: @ArcadeBulls Bejku jsem detinskej, kdyz mam radsí PC hry nez realnej zivot??
mishuge1983: PepeHands
AnkokuAkio: @ArcadeBulls tak co tem lidem vadi porad ... mozna by to chtelo praci no
maniak_cz90:
Honza23: @we_deliver_to_moon
we_deliver_to_moon: @mishuge1983
imago_loner_ziarovkar: mali je horí ?
mishuge1983: @we_deliver_to_moon
robotbull:
werd1xus: Dobrý večer soudruzi MLADY
dzokiiii: Asmongold práve raiduje s 29 tanky horde a narazili na kritický problém, hordáci nemaji ani warchiefa LULW @ArcadeBulls
dawespark: Dobrý večer
kqe75708: zajimave meno pro MC log KEKW
UživatelRelicSVKsi pořídil předplatné na 1. úrovni. Předplatil si 11 měsíců, momentálně jede sérii 11 měsíců!

RelicSVK: MOO-ško!
robotbull:
Dextrs: !title
kontravv:
CANCUR: Bejk je Panna ne ? LULW
Honza23:
energital: prodám za něj svojí rodinu
TheDoccta: Ahoj, chtěl bych si nechat poradit ohledně herní židle
mishuge1983: Já nemám bágl PepeHands
Fikrs: cau @ArcadeBulls jeste jednupu moc dekuji za Sub u PPC
energital: pěkně pomasíruj kňoura
miistr: nic proti Stalin plnovous neměl
Any_Baddy:
Fikrs: Diablo jsou podle me Polaci
Zar4ma: zdravicko
energital: ještě že ti nesrůstá obočí
dzokiiii: Ahojte
slvka95: link na zidlu ?
robotbull:
ArcadeBulls: <https://diablochairs.cz/3681-herne-zidle-diablo-x-horn-xlarge-cerno-cervena>
Zar4ma: ja popravde jsem hral wowko treba tak 15 hodin za celej svuj zivot a moc mne ta hra nebavi, ale co me tu

bavi je ten mood na tomhle streamu, proto tu jsem
Fikrs: Ja mam Arozzi a abych pravdu rekl pristi zidle bude nejaka poradna office zidle po vlastni zkusenosti bych rekl herni zidle dost precenuji
mishuge1983: já mám koženkovou zidli z ikea a musim rict ze uz nikdy vic kozenkovej sedak nechci a to ji mam už moc let, az budu kupovat novou tak urcite ne kozenkovou
b3tulka: zdravim
Fikrs: poti se na tom prdel co
slvka95: Fik na maprostou pravdu ja mel 3 X herni zildy vzdy kolem 9 000 a nakonec sem poridil office zidlu a je to nejlepsi
mishuge1983: jo presne tak v lete hrozny
Honza23: @b3tulka
jackies_11: mam látkovou DX racer a spokojenost hlavně polohovatelná opěrka zad je super

Fikrs: ja za tu svou daval neco malo pres 6k a uz tam neco ruplo a leze mi z toho kovova ticka .
b3tulka: @ArcadeBulls čauky
mitchoken_: ahoj
seschlahouska: @ArcadeBulls dobrý den koukám že někdo už navštívil barbera taky se tam chystám
mishuge1983: já bych si nejradši koupil sedacku co se dava do kamionu na to se sedi peckove co sem mel zkusenost

si v nich posedet ale to uz sou ceny v desitkach tisíc
slvka95: ano ale zapomel jsi jednu vec :DDD ta sedacka je v kamionu pneumaticka kam di das doma kompresor pod

stul ?

werd1xus: PepoPopcorn
seschlahouska: @ArcadeBulls pohodka šéfe já jsem taky už u nich nakoupil šefe
Zar4ma:
werd1xus: BRUTUS MAXIMUS LULW
mishuge1983: @slvka95 tak ja sem sedel normalne na tech bez kompresoru na predvadeckach
Zar4ma: taky bych mel se zacit starat o svoji plet
fijasik2: ahooy dlouhu jsem tu nebyl ale už jsem opět zde 😊😊😊😊😊😊
jasucech: nazdar bejku, nazdar kravičky
mishuge1983: @jasucech nazdar nemakačenko, už máš nakopano?
energital: @jasucech būůů
jasucech: @mishuge1983 nemám, celej den jsem byl ve WOW Vithra mě vzala do Raidu
drue237: to bude asi nej Skyrim na Twitch
mishuge1983: @jasucech ja sem dneska umřel pri kopani tunelu
jasucech: @mishuge1983 spadl na tebe šterk?
mishuge1983: @jasucech creeper bada buuum
jasucech: @mishuge1983 to tě zbije jeden creeper jo?
mishuge1983: @jasucech byli dva po sobe prvnioh sem prezil , sem kopal strop a najednou mrtvej
jasucech: @mishuge1983 jéje, ale o věci si nepřišel, tak je to trapný
mishuge1983: @jasucech
deckard_cain_93: nebo Soda
Chrdo: ´ozkz@kkkztt
mishuge1983: @jasucech ale uz to mam vykopany cely aspon
jasucech: @mishuge1983 a k čemu si ten tunel vůbec kopal?
mishuge1983: @jasucech sem delal cestu
jasucech: @mishuge1983 odkud, kam?
Uživatelmajkos11si pořídil předplatné na 1. úrovni. Předplatil si 4 měsíců!
mishuge1983: @jasucech ode me , tam nahoru
jasucech: @mishuge1983 na sever k té vodě jo?
mishuge1983: @jasucech jop
Zar4ma: ja kdybych umel anglicky tak hraju wowko 24/7
robotbull:
jasucech: @mishuge1983 takže se dostaneš lodičkou až ke mě
mishuge1983: @jasucech to nevím možný to je no neznam cestu
imago_loner_ziarovkar: Vo WoWku je treba angličtina
we_deliver_to_moon: Severní Konec
LeNakha: Severní Korea?
Enviarr: @ArcadeBulls jako kdyby prelozili jen texty ukolu pribehu tak to je daleko lepsi ale ta cestina je humac
mishuge1983: @jasucech ale spis to delam kvuli necemu jinymu , puvodne sem myslel ze to udelam u Cancura ale radši ne
jasucech: @mishuge1983 chceš vilu u moře?
mishuge1983: @jasucech ne chci neco jinyho
mishuge1983: @ArcadeBulls co vlastne chces v ZG krom toho mounta?
Enviarr: @ArcadeBulls me to laguje uz od patku
Dexximus: brý večer všetkým
energital: to víš přechod na 5G
Honza23: @Dexximus
energital: posledni dobou zaznamenávám výpadky u mnohých streamerů skrze spektrum všech možných multi global online her
Col_Falco: prechod na 5G s tim nema co delat

energitik: @Col_Falco já vím snaha o humor ale tak nikdy nevíš
Col_Falco: @energitik to je celosvětovým pretizením site tam pak záleží na tom jak se s tím srovná technologie jednotlivých poskytovatelů
Col_Falco: @energitik vím dohlížím národní datové centrum což je napojení CR na pater
Uživatel tw33ty94 si pořídil předplatné s [Twitch Prime](#). Předplatil si 10 měsíců!
energitik: @Col_Falco to už bylo viditelné během začátku karantény no
Atom_42: dobrý večer
tw33ty94: Nemáš zač za 10 měsíců svých peněz
energitik: @Col_Falco ale jinak krásný zátěžový test lidstva na vlny
jasucech: Turtle made it to the water!
Col_Falco: @energitik hele staci vyhodit pár jisticu a celá CR je offline teda mimo tech co jedou přes satelit
energitik: @Col_Falco ještě že máme ty jističe a záložní generátory
Uživatel Atom_42 si pořídil předplatné na 1. úrovni. Předplatil si 7 měsíců!
pytlaak: cycle of life can be cruel
Col_Falco: @energitik o jakých záložních generátorech mluvíš
energitik: o těch co jsou vždycky ve filmech a zachrání situaci při výpadku proudu
Col_Falco: tady jsi v CR tady ti hosi ve vládě ukradnou prachy i na toalety tady generátory nehledej
bobisud: špatný talíř.
tw33ty94: Dal bych si jednoho Forda Mustang...oh wait, takhle to nefunguje
Col_Falco: @tw33ty94 dej adresu pošlu ti model ten se ti vejde i na policku
energitik: @Col_Falco zkus se držet mojí snahy od nadsázku a nekažme si den fakty ale máš recht no zase jenom fantasy
tw33ty94: @Col_Falco Oooooo
Col_Falco: @energitik hele takovou reálnou fantasy hned tak nenajdeš
robotbull láskyplně zabučel na dexximus se smyslným pohledem!
energitik: @Col_Falco no hned né proto si dávám na čas
Keerl: Dobrý večer hovězí přátelé?
Col_Falco: @Keerl Mooooo
energitik: 1
Any_Baddy: 1
Defnerius: 2
Golaon: nepadne
pejp666: 1
mishuge1983: PepeHands
Col_Falco: pravda nejsem tam nepadne

League of Legends

Streamer **OPAT04**, 13.3. 21:23 – 21:29

HonzzaCZE: true
rspctbr0wnpeople: 1
pantheonmainpantheonmain: PepeLaugh
HonzzaCZE: forsenPls
qtpetr: PepeLaugh
LPiskot: 1
meiro_34: forsenPls
OranzovejKondom: pepeJAM
plesata_mocka_opat: PepeLaugh TeaTime
xddeacon: True
davidvia7: vanduff1 hraje
kostaffff: tyhle hráči
M4L14S: nice
Deadki1: xdd
nesika: hasaki
vojtyxd: zprávu smazal moderátor.
nate91198cze: opat04, lagl se ti stream, když jsi tady nebyl
ultra_turbo_iron_smurf: @opat04 annie

Streamer **Xnapycz**, 14.3. 21:32 – 21:42

andrejbabis420: 11
thorined: nocturne top
petr339: proc ne kennena treba ?
andrejbabis420: 1111
qorki17: PogU
getronom: pta
andrejbabis420: 111
MatyKavy: Fiora...
andrejbabis420: 111
doominquez: PogU Sabaton
SarcasmDR: ad orianu prosim @xnapycz
YaImato: To je irrelevantni
patasss1: kdo tu má nejvíce bonů??
YaImato: Turbo int
YaImato: Ff 15
woodyjak: já tu cítím int
the_shaheen: co Wit's end?
uloe2000: @duuudo no já ho sledoval fakt hlavně když byl v esubě, ale už tam mi nebyl zrovna nějak sympatickej
patasss1: proč sis nedal skin?
akiryuu69: @Xnapycz To dáš PepoCheer
YaImato: Jo na midu je to celkem ok ale top proti fioře nevím no
rumble1990: musíš hrat' ako sivHD 6x RoA
rumble1990: dal si rychlejsi recall
kastrol09: bad
josefko: @xnapycz proc nehrajes yasua?:)
eEskone: @woodyjak Hezká žeena
woodyjak: @eEskone ano šéfe
uloe2000: @Star_Dust_cz já už kvůli tomu nehraju ani adc a začal jsem hrát spíš flexi s partou
StKapitan: to je otevíračka
purkyc: někdo flex silver gold nejlépe supp
getronom: @xnapycz ty jsi poslal invite kámošovi na eastu?
uloe2000: @Star_Dust_cz my jsme banda debilů co se neumí zkorigovat takže můj rank ve flex je asi B1 nebo s3, teď nevím už
arnius56: Zeptal se ho už dneska někdo na toho wintradujícího rank 1 hráče?
YaImato: Ale jinak celkem na hovno matchup hraješ v pohodě
uloe2000: @Star_Dust_cz já bych chtěl aspoň tu plat2, ale asi se tak vysoko nedostanu
uloe2000: @duuudo taky už měl, ale myslím že jenom 3 dny
duuudo: @uloe2000 Jaký si rank ?
mares005: jak se ti dnes daří?
libor02: Zjistil jsem že je sranda když mi to neukazuje bany.pořadí v picku ani picky a nakonec mě to ani nepřipojí
☹
duuudo: @sirsyyr Lebo autofill
arnius56: The Doors pepeJAM
woodyjak: auto fill a my jsme chujové
YaImato: New meta
embr4sed: když jsem to taky leavnul
ssebo__: KEKW
andrejbabis420: KEKW RIOT
kofi457: @Neffario22 v pohodě už tu sleduju taky dlouho tak jsem se alespoň takhle podpořil
fiercuh: bot je v pohode OMEGAROLL
snegis: lol, broken?
hanzalino510: s nafeeděným marksmanam moc nepotaháš:D
frake13: @Feryx17 pm me
mrduffyczzech: okurka v šunce? sounds like a sex to me
(mello89): Zabíjet tanky na pár autoattacků musí být hrozně hard, že? ADC maini jsou takové chudinky
Livvynka: Húú húú
StreamElements: @diio159, Aktuální počet subscriberů: 2170 Díky za vaši podporu!
lukaseeeek: !subs
fiercuh: @ ㄱ ㄷ ㅁ ㅂ ㅅ rozdíl je v tom že tank nás taky zabije na pár autoattacku a to buildi full tank
BumbleTumble1: hlavne má 90 farmy
lexen04: @Xnapycz může Vlad dodgnout W Zedovu R?

rmtx7: te han visto por un ward en golems
A3rith: humor tan negro que roba
leyvadtx: panda de hipocritas , si no os ha hecho gracia os callais , que si elm se llega a reir seguro que todo era xD sD que gracioso
yonkitosenpai: que diferentes todes odiando el humor negro xddd
culto_al_pixel: a ver, dejad que los niños de 7 años donen
carloscallisaya: hola mono
elmillorvenezolano: a mi me gusto el chiste y me rei jeje
Stoikaa: Un tip chat, para que chiste de humor negro sea gracioso tiene que hacer gracia, no puede ser considerado chiste solo por ofender
Real_Agathor: la ult de fiddle va de lujo para el taxing eh, encima es escusa
yonkitosenpai: @leyvadtx totalmente xd
alienofarea51: @leyvadtx +1
Guillermo2598_: @leyvadtx callate autista
fromchina: @leyvadtx no
MetRules: Gracias por el tip!
TuAlfOnSo13: Que es esto de puntos del canal ¿?¿?¿?
Uživatel
rexus_5
si pořídil předplatné s [Twitch Prime](#). Předplatil si 7 měsíců!
rexus_5: Hola Elm, jamás he entendido tu necesidad de ser el mejor en todo. Aunque es cierto que eso te lleva a mejorar. Interesante, la verdad. Una abraçada!
StreamElements: <https://twitch.amazon.com/prime>
Stoikaa: @MetRules De nada Presi!
shakaa93: o darle una cachetada a un niño venezolano
Martin03itf: El mapa elm
darkrary_11: lo unico que roba ese nivel de humor negro es mis ganas de vivir
alienofarea51: @TuAlfOnSo13 precionalo, son recompensas por ver
sbnickosb7: a tu casa yunkito
Xperiano: tienes un ping en los GOLEMS @ElmilloR
sergiogix: @Stoikaa un tip, el humor es subjetivo
juanitobruhanson: Elmillorflanders
leyvadtx: @Guillermo2598_ perdon ofendidito
TuAlfOnSo13: U.u vale gracias @alienofarea51
Guillermo2598_: un tip cerrad el clo
IamCristianini: PORQUE FLAMEAS A TU PREMADE MANCO
Uživatel
MSerX
si pořídil předplatné s [Twitch Prime](#). Předplatil si 5 měsíců!
MSerX: Hola mi amor, estas viendo porno solo?
Stoikaa: @sergiogix Bueno, supongo que si hay gente que le gusta dalas tambien le hara gracia esa mierda mb
Dj_RightClick: ?
Javizapi: 200 IQ
buustedbro: wut<'
MetRules: ??
mrkoji89: enrique es down af
jessuss123: ??
lugipsy: ???
fvneralmoon_: f
gmcc:
Ictus_Gaming: 5Head
culto_al_pixel: elmo, master 0 puntos, da igual cuando lo leas
MetRules: JAJAJAJA
eldukesxd: una abrazada
ephor69: ?????
DisculpameNahuel: ???
KaNiJo_SkR: Vaya mierda de mensajes que poneis
buustedbro: ???
alex9117: ?
buustedbro: ??????
seniorka1405: ??
hideonjuansobrino: ???
daviid_gomez: ?????
buustedbro: ??????????
RhaegarLastDragon: ???

Real_Agathor: yo me esperaba un hdp al final, tbh
buustedbro: ??????????????
sergiogix: @Stoikaa el buen odio ahi que se note xd
buustedbro: ??????????????????????
blinger9008: el catalan
r540: ??????
Jetair: ??????????
buustedbro: ??????????????????????
crbarra: CRINGE MAXIMO
IDKnow: ??????
pete2526: ????? 2
DoNiTi: ?
MetRules: no entiendo la necesidad de comer, aunque eso te lleva a comer, interesante
lemillor1vs9: lllllllllllllllll
Pimpollos: ??
elmillorvenezolano: ???;???
MeGakirt: xd
jotake4: wolas a tod@s
IamCristianini: el chat es mas flamer que el mono
llshinsullxd: xd
lugipsy: Como tirar tu dinero a la basura LETS GO
jolugod:
alienofarea51: @MetRules que es eso de "raid" en lo de burbujas?
jessuss123: KEKW
buustedbro: HAHAHAHAHAHAHAHAH
DRACUKEO_FANBOY: hahahahaaha
sergiogix: si
crissthian: KEKW
Guillermo2598_: XD
Javizapi: XDD
milflovme: tio en las donaciones y subs hay que insultar
EIDesnutrido:
el_dandy_dandy: xD
harryporros: JAJAJJAA
mrkoji89: ensrlio
jazzmagnet: jajajajajaja
r540: ???'
TuAlfOnSo13:
EIDepre: al menos este chat es mejor que el de la LVP
Stoikaa: @sergiogix nah es que justo lo habia visto en twitter y lo tenia recietne en la cabeza
AceHiken: si
brandamage98: si
spyzzer1v9: NO IM WITH MY BOYSSSSSS
ZORDAAAA: si
Nachete236: xDDDDD
asdasdasd12349: mensaje iluminati
bruno00016: ajaajajaja
lapelukapijosadeantonio: SI KEKW
costarama: WenaConcherumareUwu
ShadeHearts: jajaajajajaj
juanitobruhanson: Ya tengo 410 puntos, seré rank 1 chat elmillor kekw
MeGakirt: por la mrda que el chat se rie :V
Trilloxerez: No, Estoy con mi padre WEEE
DDYANTZ: He escuchado eso tantas veces
pete2526: quien ve porno acompañado xd
maeloc:
MoonkeyGOD: ya esta de nuevo con duo? madre mia
Rexbl: Es subnormal pero es nuestro subnormal
mrkoji89: la verdad budista
marcosinis98: YO LO VEO EN FAMILIA
MetRules: @alienofarea51 te refieres a los puntos?
asdasdasd12349: el porno se ve solo
poladri11: @juanitobruhanson Los subs tenemos x2, yo tengo 960 xddd
ThePhoenix116: @pete2526 JAJAJAJ
alguienndeah: KEKW KEKW

FRIZKO94: a
ho_yeol:
lugipsy: a
jotake4: jajajajaja
adekzz: yo hackie los puntos con cheat engine
Agustincarpa: Gente ¿como es eso de las recompensas de elmillor que me aparecen?
INarutoRichil:
alienofarea51: @MetRules si, dice una recompensa es particiapr en raid, qué es eso?
kestafa_: normal
Javizapi: @FRIZKO94 a
omarkc: @pete2526 como se nota que no has tenido novia en tu vida
jessuss123: KEKW
whispas4: ????????'
afr0moo:
srace: NA FLASH
Miichyz92: na flash
deathkiller773: f
Greevil_Kaze: K6 F
Royal_Droyx: |||||?????
culto_al_pixel: blanes flash
CuriousR_598: Nice flash
iamspirit23:
RockyX4: !song
Xurxomvp: eso lo hago yo en mis partidas de plata
elbardeator: ?

Streamer Eldelabarrapan, 17.3. 2020, 19:31 – 19:34

narftrac: Decís que el mid y top enemigo son malísimos pero os están pintando la cara...
andycmps: illaoi esta gankeable antes de lvl 6
andycmps: antes del 6 hay que campearle
MontBlackk: el graves carrilea
imbotem: yo quiero ver a vi
ottovonhot1: el tio feed pero la remonta
hydeigrong99: que no la R de anivia se cambio para que el CC ya no la quite?

Streamer Adcshiiro, 17.3. 2020, 11:20 – 11:40

kandhavia: Y deja de llorar también
kandhavia: Y juega
Danielgarbay: mas de uno se habria ido afk
NCStylish: Alguien que me diga por qué está jugando jg
Real_Agathor: autofill
ay2: se gana eres main jg lo sabias capo usa lo que te enseñó elmishor
pac1fier: la vida de un drogao próximamente KEKW
elrobaabuelas: @francocar7 pero si ese manco demoteo a la slo
espinacas: ????????'
mr_z_z_z: malisimo
espinacas: pero haz flash r
joanconfinat: @espinacas el combo es R flash no flash R malo
hadross: Hazte los pullastres KEKW
elorcopa: XDDDD @joanconfinat
joanconfinat: @elorcopa que ries?
pac1fier: Y está música chill
espinacas: pero el morde estando a esa vida podia haber hecho ward, salto flash r q y lo mataba pero bueno xD
pac1fier: ?
elorcopa: @joanconfinat XDDDDDDDD
Real_Agathor: @joanconfinat no, simplemente si no tiene flash el enemigo puedes hacer flash R y ya
elorcopa: @joanconfinat muy buena amigo
Real_Agathor: no hace falta hacer R Flash
elorcopa: @joanconfinat ahora sos mi amigo
espinacas: @Real_Agathor cierto
rojoandred: shiro lee sin? gg
chettito: ya no va a tryhardear?

elorcopa: @joanconfinat jajajajaaj peor es el del mono
kiwiimango: @joanconfinat porque todos los comentaristas son profesionales
elzruc389: Es tu hermano lol
juno714: 19 YO
ronutsu: danos su Twitter y vamos todos a flamearle
juno714: CALVO
elzruc389: Calvos

Streamer **Cyagonize**, 10.3. 2020 13:00

Noir_CZ: GG
jojoman1cz: gg
ghostrider12c: Já mam čtyři ruce Dominik má křídla
ghostrider12c: jo seš dobrej

Counter-strike: Global offensive

Streamer **bysTaxX**, 9.3. 2020, 19:36 – 19:40

druino: Morella
fraxowrs: @streamer298 que pesado eres
streamer298: yo ?
streamer298: por ?
s_and_furious: Reportando cheaters en directito... queeeeeee frescoooo
misterayuwoki: @matiasgv910 bien dicho bro
fraxowrs: ya tuviste tu oportunidad deja de pedir otra
matiasgv910: ya tuviste tu oportunidad y perdiste y ya esta
DK_Skryxam: @streamer298 vamos a ver bastante que has tenido una hay gente que no nos toca como a mí y no decimos nada si te palmo pues mala suerte
angelduran95: Tu eres el primer canal de twitch al que me suscribo y no pude haber hecho mejor elección , te sigo desde los ROAT TO de cod ops2 🤖 desde aquel entonces asta el día de hoy sigues siendo el mismo , respetos hermano
Davidsrc2: qque pesao el **streamer**
erikave: alguien sabe que pasó con el directo de maquinitas de ante ayer
Latocarp:
osvaldorifa: que shulo el cuchillo de 5 k
dgchem: !skinclub
erikave: que no está resubido
StreamElements: A QUIEN NO LE MOLA ABRIR CAJAS CHICOS! Link: <https://p.skin.club/SSTAXXA>
s_and_furious: !skinclub!
NaviX_0: Al final te quitan los Omgea tito jajajaja
ruben81997: !skinclub
misterayuwoki: @angelduran95 ouu un mitico
unfzonido: jajajaja
s_and_furious: !skinclub
StreamElements: A QUIEN NO LE MOLA ABRIR CAJAS CHICOS! Link: <https://p.skin.club/SSTAXXA>
UNICRACK08: ostias si el kenny ha vuelto a **stremear**
izucod: @bysTaXx ke programa usas para stremear?
Eder2588: kick al frank
diego_gunner: y KennyS?
XTheCesarX: El titocarrito
UNICRACK08: @izucod OBS
MisCojonesAlSolsi pořídil předplatné s [Twitch Prime](#)
erikave: alguien sabe que pasó con ese directo?
floriat11: vamos crackk
izucod: @UNICRACK08 y como se le ve tan bien? porke el obs no suele dar tanta calidad, no solo su cam si no el juego
Sanko: !skinclub
StreamElements: A QUIEN NO LE MOLA ABRIR CAJAS CHICOS! Link: <https://p.skin.club/SSTAXXA>
josele1212: buenas pachangas en el palmar eh franki xd

joaquinfdl: como se si he entrado en el sorteo de un arma en skin club?
izucod: @UNICRACK08 o la configuracion o algo
diego_gunner: @sanko y KennyS?
juanda180101: NO SABIA QUE ERA DIFERENTE
jxlopp: lol ajajajaj
s_and_furious: la que se llevo er tito frankiii
MisCojonesAlSol: !mira
StreamElements: Código: CSGO-qbWRQ-MtRA6-UQvOt-RLN9W-TAHSQ
UživatelbyTauRuXsi pořídil předplatné na 1. úrovni. Předplatil si 5 měsíců, momentálně jede sérii 1 měsíců!
juanda180101: ENTONCES PODIA TENER MAS BONO LOL
MrSantos_: buenas
misterayuwoki: EL POTES ES COMO EL RUBI CON TODO ROJO
kingznorth: xDDD
naker1106: jqajqjqjajaja
osvaldorifa: no sabemos eso Titan bueno yo no
CapoPlazaVIP: anibiller huele mucho
MartinItsLive: que feo, se filtro
unfonido: jajjaja
liber563:
gg_benny: Huele a wh
shaGuarBOOMER:
ProThreshEUW:
marco171296: !uptime
carlosgbp14: esto me huele un poquito a cacota
ArgGonzalo: Holaa
xxjuanda: wh
Eder2588: no lleva nada no jodas xd
monolokoyt:
charlie_678:
TonoGade:
marco171296: !uptime
StreamElements: @marco171296, bystaxx ha estado transmitiendo durante 2 hours 22 mins
danicalde10:
troleomotor10:
osvaldorifa: o es nivel 100 o tres chetos
ProThreshEUW:
danicalde10:
Vitejte v chatovaci místnosti!
ArgGonzalo: No decía Jugando con KennyS? o fue una ilusión óptica
concrete420: !skinclub
StreamElements: A QUIEN NO LE MOLA ABRIR CAJAS CHICOS! Link: <https://p.skin.club/SSTAXXA>
NaviX_0: Pero chavales si lo lleva diciendo desde hace mucho que hay mas links no solo el de Youtube

Streamer **bysTaXx**, 19.4. 2020, 19:52 – 19:58

tajito7: buanrdoooooo
shaGuarBOOMER: frescaaa
killer_jgm: pon el link de tito potes
ArgGonzalo:
Correa4801: en que equipo juega el potes
robertvalentin18: a la duch
javierdelrio222: @sanko o dale un toque de atencion o algo, porque que haya peña asi no lo entiendo, y como dice frank, el chat tiene que ser super limpio
UNICRACK08:
ericquevedo95: Marsella
ericquevedo95: No?
ArgGonzalo: Cómo es el twitch de Potes??
UNICRACK08: olympique @Correa4801
javierdelrio222: Que para algo somos el mejor chat de españa coño
Yepaseta: Porque el tito no tiene tabique???
rulobarce2: marsella juega si

Correa4801: gracias
romanbaltazar98: Anda con el **Aim** erecto
MaJaRiaS: @javierdelrio222 pasa de la gente que te susurra y deja ya el tema, porfavor
shaGuarBOOMER:
hugo_cm2006: jajajaja
NaviX_0: Jajaja vaya **timing**
KingFox10: no sé si se puede, pero aquí va el del titopotes ***
tonny_s: !uptime
StreamElements: @tonny_s, bystaxx ha estado transmitiendo durante 2 hours 38 mins
elbarbasswtf: @bysTaXx cuando regresa el uno al canal de YT
shaGuarBOOMER: F
gustavodlaw: el pelado cuándo hara directo?
javierdelrio222: Vale @majarias pero como @sanko me habia dicho que se lo dijera, yo se lo digo
tajito7: FFFFFFFFFFFFFFFFFF
osvaldorifa: me interesa seguirlo es bueno jugando y es buena persona
SeveRini28: F
javierdelrio222: Me callo ya
juankiimr: el pedrito se va calentito
Daniplgr: @gustavodlaw +1
roberto_ack2: andy cuando empieza directo?
Leonardomontoya1: @kingfox10 solo di el **user** y nosotros lo buscamos xd
ivancruck4: vamos frankyyyyy
eliezer2k: uyuyuyuyuy veo carencias xdd como dice black
juanzaan:
Eder2588: tito que pasara con el segundo **chanel**?
roberto_ack2: y los directos del andy fran?
KingFox10: @Leonardomontoya1 jajaja vale xD
memoms19: Jajajaja igual como avisaste ayer no?
ArgGonzalo: @javierdelrio222 tírate unas 20 subs para compensar **bro**
danicalde10: Que achante el potes, queremos al ANDY ya
robertvalentin18: pa cuando el especial para estar ai titánico contigo
romanbaltazar98: Staxx ya habrá juntado las esferas de dragón para revivir staxxcraft?
alejandrozgz: ya hemos acabado con kenny ??
xxjuanda: se lia
javierdelrio222: @arggonzalo si tuviera pasta las tiraria sin pensar, y donaria 200
Correa4801: si @alejandrozgz
charlie_678: jajajaj
MartinItsLive: yo me piro gente, presionad a staxx pa q haga directo esta noche!!!
osvaldorifa: hahahaha y dice que no
NaviX_0: Que **random** es el potes por favor xdddd
juax012: hahahahaha
rrrrrrrr567: jajaaajaajaja
andreyhernandez3711 si pořídil předplatné s [Twitch Prime](#)
rrrrrrrr567: pedrito
eliezer2k: que torta la a pegado jajaaja
misterayuwoki: pedrito el magico
ArgGonzalo: Que no se la empaten porfavorr!
adriangr92: Potes es como el Valencia, capaz de lo mejor y lo peor en cero coma
alvarykoke99: dile dile pedro pedrito comeme le pitooo ACHANT
Thorboard69: F
killer_jgm: suelta el canal de tito potes
shaGuarBOOMER: F
Tato místnost nadále není v režimu jen pro předplatitele.
guillalox: F
alexggmu96: GG
PeNnYcuTe: F
valenelwachopi: nt
ayronandres: 5000 Tito cuando acabe la 40 una de buddha que invitó a donperi jajaja
haze_mv: io
Sideralsaf0: JAJAJAA
Alvarom_: F
Correa4801: golazo
abelcito1: como mejoraste tait
llipi: efe
perrini1: gg

GamerXpressCO: LOLOLOL
brisaveg1: por fin
Daniplgr: gg
Sideralsafo: F
bastianbidg11: f
CaBxx: lol
kpoisma123: f?????????????
matiasgv910: gg
juanrgq: gg
gustavodlaw: el potes estaba frío, necesitaba calentar
snati_el_crack: F
mr_vikingone: EFE
ivancruck4: grande tito potesss
xvxisaiasxvx: f
tevoyadespeinarlacotorra: que no te picote el petronilo
skrroger: gg
SynixArtz: gg
ArgGonzalo: dou
streamer298: f como yo
xxjuanda: gg
p1mpampum: ese tito
perrini1: ggg
Ichan2523: F
staxxyt89: cómo es el canal de Titopotes?????)
xxhansprix22: nice
Jhostinxd103: k
eliezer2k: jajaja madara uchiha se llamaba wtf
ErnestoPM8: hahahha f
fernandortiz95: F
racsoma99: gg
soyluisin: F
CharliePipa: franky el maquinas!
dgchema: venga franki
snati_el_crack: eF
ivancruck4: gg
Sanko: adios guapeton
testiculosdecangrejo: grande tito
gustavodlaw:
yoe_23_: los bits
danidedu07: Abrete una cajitas
xrastejul88x_10: F
Sideralsafo: NO P:(
xBrafer: !uptime
StreamElements: @xBrafer, bystaxx ha estado transmitiendo durante 2 hours 41 mins
JavierBaquero2000: Que descanses Titaannn
daidsabugo: !uptime
perikorz: !skinclub
IsraelilloxDD: salgo ahi jajajaja @bysTaXx ana bogueles soy yo
nit0jua: !time
StreamElements: A QUIEN NO LE MOLA ABRIR CAJAS CHICOS! Link: <https://p.skin.club/SSTAXXA>
FraggerBlue: !uptime
Nightbot: Es !uptime para saber cuanto lleva el directo
garrocha_: recién llegoo
streamer298: !skinclub
turrucutuctu: Nos vemos, titooo
ximgonza: potes viva el lyon
ArgGonzalo: BITSS
tgexx: host tense
evano1212: nooooo
NaviX_0: Chao titaaaaan!!!
carlosfedz43: BAY BAY
javorubiera: !skinclub
eliezer2k: vas a subir el video ahora de kennys?
haze_mv: !uptime
StreamElements: @haze_mv, bystaxx ha estado transmitiendo durante 2 hours 41 mins

vask1s: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
Friteza: !rp
vavris879: Je to tam
tomasvapno9: 16:14 inc HLTV
lennyakk: To je výsledek toho, jak jsi včera říkal, že se máte víc koncentrovat
cptrexs: !shop
kamsu164: :DDDDDD
f4nda: !pc
phepi_17: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
DaveSs14: xddddddddddddddddddddddddd
DaveSs14: xddddddddddddddddddddddddd
Wajpex: xddddddddddd)
ge7her:
lennyakk: XDDDDDD
feferon_: :DDDDDD
phepi_17: dědo víš že už nejsi nejmladší
theshroub: XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
koubyyy: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
ge7her:
koubyyy: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
lennyakk: ZE **SHORTU** XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
koubyyy: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
vojtikosaurus105: XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
vajcohlav: xdd
JsemGregous: xddddddddddddddddddddd
vask1s: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
skap_fakeboyeu: to jsou čuráci KEKW KEKW
Hap0vecXD: XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
vask1s: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
lopatamarek: xdd
Hap0vecXD: "**CLUTCH**"
wertexqq: Pouští Expo
wertexqq: Kokot
vask1s:
vask1s: KEKW
adamek_c:
dextron_cze1:
Harasal97: rubyyyyyyyyyy
f4nda: Romane, koupil sem si stejnou grafdiku jak ty,svítí ti ten nápis od MSI, mě svítí jen dole ty větráky a ten nápis mě nejde zapnout, nevíš kde je chyba? @bladeito
Hap0vecXD: @bladeito https://www.instagram.com/p/B_K5yNbJeg9/
oxyter_: bladeitoGOOD bladeitoGOOD bladeitoGOOD bladeitoGOOD bladeitoGOOD bladeitoKAPPA bladeitoKAPPA bladeitoKAPPA bladeitoKAPPA bladeitoVAC bladeitoTHAIMING bladeitoL2P bladeitoFORMA bladeitoFORMA
kostkaa: gege
Hap0vecXD: @bladeito https://www.instagram.com/p/B_K5yNbJeg9/ @bladeito https://www.instagram.com/p/B_K5yNbJeg9/
lennyakk: hh
vask1s: EZ Clap
Tomanax10: gg
lennyakk: gg
Panca07: bladeitoGOL bladeitoGOL
Dejvik21: !RP
parek_stenli: budou bets kody?
Harasal97: @Vashoman takže teď je z vás plebman?
M1x1K: GG