

## SPECIFIKA JAZYKA HRÁČŮ ONLINE HRY MINECRAFT SE ZAMĚŘENÍM NA PŘEJATÁ SLOVA

Kamil Kopecký

Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

### Abstrakt

Minecraft je počítačová hra vytvořená firmou Mojang v roce 2011, která si za několik let své existence získala popularitu u velmi silné komunity hráčů z celého světa. Minecraft je tzv. sandboxová hra, která umožňuje hráčům dělat v podstatě cokoli - stavět obydlí, pěstovat rostliny, chovat zvířata, těžit nerostné suroviny, vytvářet sociální vztahy apod. Hra je velmi komplexní - obsahuje propracované fyzikální prostředí, nabízí hráčům fungující ekosystémy fauny i flóry, technicky zaměřeným hráčům umožňuje vytvářet jednoduché i složité obvody, funkční stroje, stejně tak věrně simuluje základní ekonomické vztahy včetně trhu s nabídkou a poptávkou.

Řada autorů (Short, D., Lastowka, G., Jackson, E. a další) upozorňuje na pozitivní vliv hraní této hry na rozvoj znalostí a dovedností žáků a studentů. Samozřejmě u dětí je nutné omezit čas, který v tomto virtuálním prostředí dítě tráví. Komunita hráčů hry Minecraft trvale roste také v České republice, kde již existují desítky serverů, které umožňují dětem i dospělým učit se a bavit se prostřednictvím této hry.

Příspěvek se zaměřuje především na analýzu jazyka mladých hráčů Minecraftu, který se ve své psané podobě velmi přibližuje podobě mluvené - hráči často nerespektují pravopisné zásady, vytvářejí si vlastní specifický slang, četné jsou rovněž akronymy (ať již české či anglické), samozřejmostí jsou také emotikony, neologismy atd.. Data využitá v příspěvku vycházejí z více než 6 měsíční analýzy textů 205 hráčů komunitního serveru MC Titan, který patří k nejvíce využívaným serverům v ČR. Kromě analýzy se příspěvek rovněž zabývá možnostmi využití této hry pro podporu edukace ve formě tzv. gamingu.

Klíčová slova: Minecraft, gaming, jazykové vzdělávání, přejatá slova, lexikální rovina

### Abstract:

Minecraft is the sandbox game that allows players to do basically anything - to build houses, grow plants, raise animals, mine minerals, build social relationships, etc. The game is very complex – it contains sophisticated physical environment, offers players a functioning ecosystems of fauna and flora, it allows to create simple and complex circuits to technically oriented players, functional machines, as well as it faithfully simulates the basic economic relations, including market supply and demand.

This paper focuses on the quantitative analysis of the language of young players of Minecraft, which in its written form very close to the spoken form - players do not respect the principles of spelling, create their own unique slang, there are also numerous acronyms used (either Czech or English), players also use emoticons, neologisms, etc. Data used in the paper are based on more than 6 month long analysis of the texts of players' community server MC Titan (n=205), one of the most used servers in the

Czech Republic. In addition, the paper also analyzes the possibilities of using this game to support education in the form of so-called gaming.

Keywords: Minecraft, gaming, jazykové vzdělávání, přejatá slova, lexikální rovina

## ÚVOD DO PROBLEMATIKY

Minecraft je počítačová hra vytvořená firmou Mojang v roce 2011, která si za několik let své existence získala popularitu u velmi silné komunity hráčů z celého světa. Minecraft je tzv. sandboxová hra, která umožňuje hráčům dělat v podstatě cokoli - stavět obydlí, pěstovat rostliny, chovat zvířata, těžit nerostné suroviny, vytvářet sociální vztahy apod. Hra je velmi komplexní - obsahuje propracované fyzikální prostředí, nabízí hráčům fungující ekosystémy fauny i flóry, technicky zaměřeným hráčům umožňuje vytvářet jednoduché i složité obvody, funkční stroje, stejně tak věrně simuluje základní ekonomické vztahy včetně trhu s nabídkou a poptávkou. Minecraft má klasifikaci PEGI 7 ([www.pegi.info/](http://www.pegi.info/)), je tedy vhodná pro hráče od 7 let.

Řada autorů (Short, D., Lastowka, G., Jackson, E. a další) upozorňuje na pozitivní vliv hraní této hry na rozvoj znalostí a dovedností žáků a studentů. Samozřejmě u mladších i starších dětí je nutné omezit čas, který v tomto virtuálním prostředí dítě tráví.

Komunita hráčů Minecraftu trvale roste také v České republice, kde již existují desítky serverů, které umožňují dětem i dospělým učit se a bavit se prostřednictvím této hry.

Díky Minecraftu a dalším online hrám vznikla v prostředí internetu tzv. subkultura *letsplayerů* (*LP/Let's play*) a *youtuberů*. Jedná se o komunitu hráčů, kteří nahrávají samotný průběh hraní hry, který sami komentují. Výsledný záznam pak distribuují ostatním prostřednictvím veřejných úložišť videí (YouTube, Stream.cz apod.). Hráči při hraní Minecraftu naplno využívají svou fantazii a kreativitu a vytvářejí vlastní příběhy, které v herním prostředí prožívají. Komentované záznamy poté sdílejí s komunitou dalších hráčů.

## MINECRAFT JAKO NÁSTROJ EDUKACE

Jak upozorňuje řada autorů [1], Minecraft představuje vzhledem k jeho masovému rozšiřování, oblibě mezi dětmi i dospělými a propracovanému ekosystému velmi zajímavý prostředek pro podporu edukace. Díky dostupným modifikacím odpadá nutnost učit se systém příkazů, kterými se herní prostředí a samotný hráč ovládá, hra je tedy dostatečně uživatelsky přívětivá.

Řada výzkumníků zapojuje do experimentování s Minecraftem také vysokoškolské studenty [2], kteří si v tomto herním prostředí zkoušejí vytvářet různé architektonické struktury, rezidenční čtvrti, významné architektonické památky atd. Ačkoli není Minecraft primárně určen pro kolaborativní formy výuky, přesto je studenty pozitivně hodnocen a může si v budoucnu najít širší formy využití.

Minecraft lze v praxi využít např. pro podporu výuky fyziky, environmentální výchovy, ekonomie, historie, chemie výuky mateřského či cizího jazyka atd. Minecraft rovněž podporuje kolaborativní formy výuky a tzv. konektivismus [3]. Rozvíjení vzájemné kooperace hráčů je jednou z nejdůležitějších složek hry [4], hráči totiž mohou ve světě Minecraftu vytvářet různé typy frakcí, které vzájemně soupeří, soutěží a někdy spolu také bojují. Řada úkolů rovněž vyžaduje spolupráci více hráčů, bez které nelze úkol splnit.

Na níže uvedených příkladech si vše představíme podrobněji:

### a) *Minecraft a fyzika*

Minecraft obsahuje celou řadu nástrojů, které dokáží simulovat např. elektrický obvod, spínač či přepínač, píst, podavač, detektor světla, elektrické světlo, blikáč atd. Uživatelé – hráči – zde mohou zapojit svou vlastní kreativitu, vytvářet jednoduché i složité mechanismy, které mohou dále využívat ve hře. Minecraft si tak můžeme představit jako fungující elektrotechnickou stavebnici neomezenou časově a prostorově.

*b) Minecraft a environmentální výchova*

Prostor Minecraftu obsahuje tzv. ekologické biomy, tedy lokality s vlastním ekosystémem. Součástí biomů jsou specifické živočišné a rostlinné druhy, každý biom má rovněž vlastní počasí (sníh, déšť, jasno, zataženo), simulováno je rovněž střídání dne a noci. V rámci Minecraftu mohou hráči samozřejmě také domestikovat divokou zvěř, chovat je, pěstovat obilí, vyrábět potraviny, chytat ryby atd.

*c) Minecraft a ekonomie*

V prostředí Minecraftu je využívána virtuální měna, kterou lze využít pro obchodování s ostatními hráči. Vzniká tak virtuální trh, který je regulován reálnou nabídkou nebo poptávkou skutečných hráčů. Hráči se učí, jak nastavit optimální cenu za zboží, jak zautomatizovat produkci tak, aby byli schopni pokrýt potřeby ostatních hráčů, jak využít reklamních akcí apod. Někteří hráči začnou vydělávat tak, že se stanou zaměstnanci jiných hráčů, kteří jim za jejich práci platí. Další se stávají podnikateli, kteří si vytvoří virtuální obchod nabízející 24 hodin denně zboží ostatním hráčům (tzv. chestshop). Generovat zisk mohou hráči také prodejem či pronájmem staveb, které sami vytvoří.

*d) Minecraft a chemie*

Minecraft popisuje řadu chemických procesů, se kterými se setkáváme i v běžném životě. Umožňuje např. zpracovávat železnou a zlatou rudu a vytvářet čistý kov, přetavovat písek na sklo, vytvářet výbušniny s pomocí střelného prachu a písku apod. Stejně tak umožňuje např. péct koláče (s využitím pšenice, vajec, mléka a cukru), vyrábět chléb, opékat maso, zpracovávat cukrovou třtinu na cukr, vytvářet různé druhy lektvarů atd. [5]

*e) Minecraft a jazykové vzdělávání*

Minecraft umožňuje rozšiřovat slovní zásobu hráčů zejména ve vztahu k cizím jazykům, především angličtině. Hráči si v průběhu hry nenásilným způsobem osvojují anglické názvy běžných předmětů, rostlin, zvířat, surovin a látek, slova pak ve hře aktivně používají.

Zajímavá je rovněž podpora pasivního biligvismu češtiny a slovenštiny, protože na privátních serverech (MC Titan apod.) hrají hráči jak z ČR, tak ze Slovenska. V komunikaci pak používají svůj mateřský jazyk a stávají se vzájemně bilingvními.

Velmi důležitá je podpora vlastní jazykové kompetence v oblasti užívání mateřského jazyka, protože se prepubescentní a pubescentní hráči během hry učí správně vyjadřovat své myšlenky, názory, náměty apod. Bez nich by totiž nemohla fungovat vzájemná kooperace, která je ústředním pilířem fungování multiplayerové verze Minecraftu.

Minecraft lze tedy využívat různými způsoby - ať již v rámci běžných hodin ve třídě [5], tak pro domácí přípravu. Své uplatnění nalezne také v rámci neformálního vzdělávání realizovaného mimo běžnou školu.

## ZÁKLADNÍ FORMY KOMUNIKACE

Pro komunikaci jednotlivých hráčů je ve hře využíván veřejný či soukromý chat, komunikace je tedy především textová. Přibližně 20 % hráčů rovněž využívá možnosti synchronní hlasové komunikace, která probíhá prostřednictvím specializovaných aplikací mimo samotné prostředí Minecraftu. Nejvíce je využívána aplikace TeamSpeak či běžně dostupný VoIP komunikátor Skype.

Většina privátních serverů Minecraftu je moderovaných, jejich provoz je řízen týmy administrátorů a moderátorů. Na MC Titan je tedy rovněž veřejná komunikace uživatelů moderována, zakázány jsou například urážlivé a vulgární zprávy, za které je uživatelům udělován tzv. ban (= zákaz hrát hru na dobu několika hodin až dní), zakázán je spam, reklama apod. Většina hráčů postupně přizpůsobila svůj jazyk tak, aby se nedopouštěli prohřešků proti pravidlům a mohli nerušeně hrát.

## METODOLOGIE VÝZKUMU

Monitorování komunikace hráčů hry Minecraft (MC Titan Survival) probíhalo od 1. ledna 2013 do 30. srpna 2013. Výzkumný tým sledoval komunikaci hráčů přímo ve hře, výzkumníci fungovali jako pasivní pozorovatelé – nezasahovali do písemných projevů jednotlivých hráčů, aktivně se na komunikaci nepodíleli. Výzkumný vzorek byl složen z hráčů ve věku od 9 do 23 let, největší část vzorku (71 %) tvořili hráči ve věku 11-15 let. Poměr dívek a chlapců je vyrovnaný (47 % dívky, 53 % chlapci). Veškerá monitorovaná komunikace probíhala synchronně. Pro záznam komunikace byl využit modul ChatLog 2.0.1.29.

## SPECIFIKA JAZYKA HRÁČŮ

### A. Lexikální a morfologická rovina

V lexikální rovině komunikace hráčů Minecraftu nalezneme slova a slovní spojení ze všech vrstev slovní zásoby - hráči však komunikují převážně nespisovně.

V komunikaci hráčů se velmi často objevují slova cizího původu, která přebírají české přípony či koncovky. Mezi typické zástupce přejímek patří slova *expit/expování* (od angl. experience = zkušenosti) a *skillit/skillování* (od angl. skill = dovednosti).

V komunikaci hráčů rovněž nalezneme různé typy zkratk (fónické, fónicko-grafické, iniciálové) a zkratky syntaktické (univerbizace, elipsa atd.). Využívání zkratk v komunikaci hráčů Minecraftu je projevem jazykové ekonomie [6] a celkové úspornosti ve vyjadřování dětí, které tvoří většinu hráčské základny.

Mezi typické zástupce zkratk patří anglické i české akronymy: *wtf* (what the fuck), *rofl* (rolling on the floor laughing), *omg* (oh my god), *btw* (by the way) apod.

Kromě akronymů se běžně objevují i iniciálové zkratky jako např. *HP* (health point), *XP* (experience points), *LOL* (League of Legends), *PVP* (player vs. player) apod.

Mezi běžné zkratky využívané hráči Minecraftu patří rovněž slova *reska* (zkrácená podoba angl. residence), což je termín využívaný pro označení území, které vlastní konkrétní hráč. Termínem *mod* se označuje moderátor, *admin* je zkrácenou verzí slova administrator.



Obrázek 1: Ukázka z herního prostředí se záznamem komunikace hráčů (CZ/SK)

Běžně se v komunikátech vyskytuje také univerbizace: např. slovo *killaura* (z původního killing aura), *bugreport* (z původního report of bugs) aj. Výsledkem tohoto procesu jsou nově vzniklá kompozita.

Jak již bylo řečeno, v komunikaci se běžně objevují přejímky (téměř výhradně z angličtiny), které velmi rychle v komunitě hráčů zdomácnují, neboť přebírají české/slovenské přípony a koncovky. Slova se pak chovají podle zásad české deklinace a konjugace (např. *skill* -> sloveso *skillovat* - *skilluji level (1. osoba sg.) na sekeře*; *kill* -> *killnul jsem (1. osoba sg.) ho na eventu*), zachovávají však formu slova v původním jazyce (např. *skill*, *kill* -> zachování zdvojených hlásek; *rewardy za eventy* -> zachování pro češtinu netypického *w* aj.). Hráči přejatá slova běžně využívají, ačkoli pro řadu z přejímek existují české ekvivalenty.

V některých případech rovněž dochází k posunu významů původních významů anglických termínů, např. spojení *někdo mě vygriefoval domek* označuje konkrétní situaci, kdy některý z hráčů rozbil jinému hráči jeho stavbu. V původním významu však slovo *grief* znamená smutek/rozesmutnit, tedy v tomto případě došlo ke zúžení významu původního slova.

Hráči rovněž běžně pracují s anglickými termíny, které označují množství materiálu, např. slovo *stack* (štos, kupa, hromada). Termín *stack* (v původní i počestělé podobě *stack/stak*) využívají jak v podobě substantiva (např. *prodám ti 2 stacky diamantů*), tak verba (*stackuji písek, nastackoval jsem 20 stacků zlata* apod.).

### Ukázky z komunikace:

*Udělej screenshot a postni to na forum.*

*Jsou tady rewardy za bugreport?*

*Tak budu mít bugnutý server.*

*Warpni se na /warp frakce.*

*Callni mi na Skype, můj nick je Jan.Kostej01.*

*Dá se koupit spawner na villagery?*

*Kdo chce pracovat v mém shopu?*

*Pomoc, někdo mě griefnul.*

*Mám 12 stacků písku.*

*Může normální hráč claimovat?*

*Dá někdo dia chestplate za 3 staky redstounu?*

*Žádná trapka na lidi to není.*

### *B. Syntaktická rovina*

Z pohledu syntaxe převažují v komunikaci mladších hráčů (7-14 let) krátké, strohé věty a výpovědi, hráči komunikují velmi rychle a překotně. Starší hráči (15+) naopak využívají delších a rozvitějších vět. V komunikátech se běžné objevují syntaktické chyby a nepravidelnosti, převážně elipsa, kontaminace, apoziopse a parcelace.

Ukázka:

*BreddCool: Kde je ten meč!!!*

*Matt20003: Ja ho nemam vole*

*BreddCool: Kurva kde je*

*BreddCool: Vrat ho nebo*

*Matt20003: Nemam ho*

*BreddCool: Rozbiju ti...*

*Matt20003: Ses \*\*\*\*\**

### *C. Pravopisná specifika*

Textová komunikace realizovaná prostřednictvím veřejného chatu má blíže mluvené řeči - hráči nerespektují pravopisné zásady a řídí se v řadě případů zejména zvukovou podobou slov. V některých případech se tak textový záznam komunikace stává zjednodušenou formou fonetické transkripce.

Komunikace hráčů obsahuje velké množství pravopisných chyb, přičemž platí pravidlo, že čím nižší je věk hráčů, tím vyšší počet pravopisných chyb se v textu objevuje. Mladí hráči v převážné většině nerespektují lexikální, morfologický ani syntaktický pravopis. Nejčastěji chybují v psaní I/Y v koncovkách slov či slovních spojení, chyby se objevují také v přičestím minulém (není respektována shoda podmětu s přísudkem), interpunkce se zpravidla nedodržuje.

Hráči, kteří jsou na pravopisné chyby upozorněni, se často argumentují tím, že nemusí pravopisné normy dodržovat, protože nejsou ve škole.

## **ZÁVĚRY**

Minecraft je zajímavá sandboxová hra, která rozvíjí lidskou kreativitu, kooperaci mezi hráči a je možné ji využívat také jako účinný nástroj pro podporu edukace. Hra je velmi komplexní - obsahuje propracované fyzikální prostředí, nabízí hráčům fungující ekosystémy fauny i flóry, technicky zaměřeným hráčům umožňuje vytvářet jednoduché i složité obvody, funkční stroje, stejně tak věrně simuluje základní ekonomické vztahy včetně trhu s nabídkou a poptávkou a má řadu dalších možností využití.

Komunikace prepubescentních a pubescentních hráčů je zásadním způsobem ovlivněna cizími jazyky, zejména angličtinou. Hráči v komunikaci používají anglické zkratky a anglické termíny, které se stávají běžnou součástí jejich lexikonu. Naopak zejména mladší hráči (7-14 let) nerespektují české pravopisné zásady, jejich textové projevy jsou spíše záznamem jejich mluvené komunikace. Tento stav je dán jednak neznalostí pravopisných pravidel, která děti mladšího školního věku ještě nemají plně automatizovaná, stejně jako tím, že mladí hráči využívají pravopisnou normu téměř výhradně ve školním prostředí a v ostatních prostředích a situacích pro ně pravopisná norma není důležitá.

**Poznámka:**

Modifikovaný text článku v angličtině byl publikován ve sborníku konference SGEM 2014 International Multidisciplinary Scientific Conferences on Social Sciences and Arts.

**LITERATURA**

- [1] EKAPUTRA, G; LIM, Ch; ENG, Kho I. (2013) Minecraft: A Game as an Educational and Scientific Learning Tool. Information Systems International Conference. 2 – 4 December 2013.
- [2] LIVINGSTONE, D., SCULLION, J., CREECHAN, G. (2013) Learning about Collaborative Virtual Environments by Creating Collaborative Virtual Environments. Proceedings of the 3rd European Immersive Education Summit. E-iED 2013.
- [3] ANDERSON, Terry; DRON, Jon. (2011) Three Generations of Distance Education Pedagogy. [cit. 2013-8-18]. Dostupný z WWW: [http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/vie...].
- [4] BACKLUND, P., HENDRIX, M. (2013) Educational Games - Are They Worth The Effort? A literature survey of the effectiveness of serious games' in Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES), 2013 5th International Conference on . IEEE
- [5] SHORT, D. (2012) Teaching Scientific Concepts using a Virtual World - Minecraft. Teaching Science, 58(3), 55-58.
- [6] HRBÁČEK, J. (1979) Jazykové zkratky v češtině. Univerzita Karlova, Praha.