



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra anglistiky

Bakalářská práce

Slovotvorné procesy používané hráči online
her v psaném projevu

Word-formation processes used by players
of online games in writing

Vypracoval: Tomáš Kukačka
Vedoucí práce: Mgr. Jaroslav Emmer

České Budějovice 2020

Prohlášení

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.

V Českých Budějovicích dne 8. 7. 2020

.....

Tomáš Kukačka

Poděkování

Rád bych na tomto místě poděkoval vedoucímu bakalářské práce Mgr. Jaroslavu Emmerovi za jeho trpělivost, podnětné rady a čas, který mi při jejím vytváření věnoval. Velké díky také patří mé rodině, která mě po celou dobu studia podporovala.

Anotace

Obsahem bakalářské práce je analýza slovtvorných procesů užívaných v internetové komunikaci. Bakalářská práce je rozdělena na část teoretickou a praktickou. Teoretická část se zaměřuje na slovtvorné procesy užívané v angličtině s důrazem na krácení a abreviace, jelikož právě tyto dva procesy se v internetové komunikaci používají nejčastěji. Dále pak práce zběžně popisuje prostředí hry World of Warcraft a hráčskou komunikaci. Praktická část vychází z korpusu dat získaných z herního kanálu tzv. „world chatu“, kde probíhá majoritní hráčská komunikace. Samotný korpus je vytvořen pomocí programu #LancsBox, s jehož pomocí je sestaven seznam hráči nejčastěji používaných slov, u kterých je určen jejich slovtvorný proces. Cílem výzkumu je sestavit žebříček nejčastěji používaných slovtvorných procesů používaných hráči.

Abstract

The content of the bachelor thesis consists of the analysis of word-formation processes used in Internet communication. The bachelor thesis is divided into the theoretical and practical part. The theoretical part focuses on word-formation processes used in English with an emphasis on shortening and abbreviation, as these two processes are being the most often used in Internet communication. Furthermore, the thesis briefly describes the environment of the game World of Warcraft and the communication of its players. The practical part is based on a corpus of data obtained from the game channel called "world chat", where the majority of players' communication takes place. The corpus itself is created using the #LancsBox software, which is used to compile a list of the most frequent words used by players, for which their word-formation process is determined. The research aims to compile a ranking of the most frequently used word-formation processes by players.

Obsah

1 Úvod	8
2 Teoretická část	9
2.1 Morfém a alomorfy	9
2.1.1 Lexikální morfémy - kořen a afix	10
2.1.2 Gramatické morfémy - funkční slova a inflexe	10
2.2 Slovo	10
2.2.1 Neologismus	11
2.3 Slovotvorné procesy	12
2.3.1 Odvozování	12
2.3.1.1 Afixace	13
2.3.1.2 Konverze	16
2.3.2 Procesy, jejichž výsledkem je zkrácení původního slova	17
2.3.2.1 Zpětné tvoření	18
2.3.2.2 Mísení	18
2.3.2.3 Zkrácení	20
2.3.2.4 Krácení slov	21
2.3.2.5 Abreviace	23
2.3.3 Skládání	26
2.3.4 Coinage (ražba nových slov)	31
2.4 Četnost krácení a abreviace oproti primárním procesům	31
2.5 Hra World of Warcraft	33
3 Praktická část	35
3.1 Metodika výzkumu	35
3.1.1 Technická realizace	35
3.2 Program #LancsBox	36
3.3 Výzkum	36
3.3.1 Produkty abreviace	38
3.3.1.1 Názvy kobek	38
3.3.1.2 Frazeologické a syntaktické zkrácené tvary	38

3.3.2	Produkty krácení	40
3.3.3	Produkty ostatních slovtvorných procesů	41
3.4	Výsledky výzkumu	43
4	Závěr	45
	Seznam použité literatury a zdrojů	46
	Seznam obrázků	48

1 Úvod

V dnešní době, kdy se již připojení k internetu stalo samozřejmostí a chytré telefony se staly neustálým lidským společníkem, už dávno neprožíváme éru dopisních papírů a pohlednic. Převážná část komunikace probíhá na internetu, především díky rychlosti doručení a komfortu, které svým uživatelům nabízí. Většina internetové komunikace se odehrává na sociálních sítích, jakými jsou např. Facebook, Twitter nebo Instagram, ale ani zdaleka pouze tam. Vzájemnou komunikaci mezi uživateli nalezneme v komentářových sekcích pod nejrůznějšími články či videi, na diskuzních fórech a v neposlední řadě v elektronické poště.

Specifický případ představuje komunikace hráčů online her. Komunikace zde zůstává důležitou roli koordinační a kooperační, přesto však z důvodu nutnosti se rychle a věcně vyjádřit, se její forma stává velice úspornou a občas pro nezasvěceného až nesrozumitelnou. Je to především dáno probíhající herní akcí, při níž hráč nemá dostatek času na plnohodnotné písemné vyjádření. Právě nedostatek času, který hráče nutí vyjádřit se co možná nejrychleji, vede k různému zkracování výrazů, jehož výsledkem může být pro začínajícího hráče nebo nezasvěcenou osobu nesrozumitelný výraz. Větší výskyt nesrozumitelných výrazů pak dokonce může hráče-nováčka odradit od dalšího hraní. V práci bych rád poukázal na to, co činí písemnou komunikaci hráčů oproti té „mimoherní“ unikátní. Jako hru vhodnou pro sběr komunikace do praktické části práce jsem vybral *World of Warcraft*¹. Prvním důvod proč jsem tuto hru zvolil, představuje stále velmi početná hráčská základna, jejíž věkové spektrum je velmi široké. Tato skutečnost zabraňuje získávání komunikace hráčů jen omezené věkové skupiny. Druhý důvod je osobní a odborný zároveň. Hru jsem aktivně hrál nebo jsem s ní byl pravidelně v kontaktu 12 let. Za tu dobu se cítím být dostatečně kompetentní na rozpoznání tamějších výrazů a jejich vysvětlení. Analýzou hráčské komunikace v konečném důsledku zjistíme, jaké slovtvorné procesy používají hráči nejvíce.

Abychom ovšem takovou analýzu mohli provést, musíme si nejdříve slovtvorné procesy anglického jazyka popsat v teoretické části. Více se v ní zaměříme na procesy krácení slov a abreviace, protože právě ty jsou hráči hojně využívány.

¹Svět Válečnictví

2 Teoretická část

Ještě před tím, než se začneme věnovat problematice slovotvorných procesů v anglickém jazyce, si musíme definovat a vysvětlit, co vlastně slovo znamená a z jakých komponentů se může skládat. Na konci teoretické části vyjádřím svůj názor k četnosti některých slovotvorných procesů a stručně představím hru World of Warcraft.

2.1 Morfém a alomorf

L. Lipka (1992, s. 69) zastává názor, že morfém lze správně a úplně vystihnout pouze skloubením těchto tří definic:

„Morfém je nejmenší lingvistický prvek, který nese věcný nebo gramatický význam. Skládá se z alomorfů, které jsou fonologicky nebo morfologicky podmíněny. Morfém je abstraktní prvek systému jazyka.“ [6]

Na úvodní definici navazuje Lipkovo rozdělení morfémů na lexikální (sémantické) a gramatické (funkční). Gramatické morfémy značí gramatické kategorie jazyka, jako například: osobu, číslo, čas a aspekt. Velmi snadno se váží na lexikální morfémy a na rozdíl od nich tvoří uzavřenou skupinu. To znamená, že nepřibývají žádné nové morfémy, které by se využívaly k vyjádření gramatických náležitostí jazyka. Lexikální morfémy značí mimojazykové objekty; skutečnosti, akce, vztahy atd. Obě tyto skupiny se dále dělí, podle jejich schopnosti stát ve větě samostatně či nikoliv, na volné nebo vázané.[6] Oběma se budeme věnovat trochu podrobněji v podkapitolách 2.1.1 a 2.1.2.

Ve druhé definici se objevuje výraz alomorf. O něm můžeme říci, že představuje konkrétní realizaci morfému. Pro snadnější pochopení se podívejme například na slova *cats*, *dogs* a *horses*. Ve všech třech případech se jedná o podstatná jména v plurálu a mají tedy gramatický plurálový morfém „s“. Pokud se ale podíváme na fonetický přepis tohoto morfému ve slovech v příkladu, zjistíme, že se jeho podoba může pozměnit. Zatímco ve slově *dogs* se vyslovuje jako /z/, ve slově *cats* jeho výslovnost mění na /s/ a ve slově *horses* dokonce na /ɪz/. Obdobné změny plurálového morfému lze pozorovat i v grafickém zápisu slov. Na ukázkou si uveďme slova *city* a *knife*. Po přidání plurálového morfému „s“ se změny jejich grafická podoba na *cities* a *knives*. Plurálový morfém tedy konkrétně zapříčinil ve slově *city* změnu písmene

„y“ na „ie“ a ve slově *knife* z písmene „f“ na „v“. Právě takové fonologické či grafické variace vyjádření jednotlivých morfémů se nazývají alomorfy.

2.1.1 Lexikální morfémy - kořen a afix

V této podkapitole se podíváme, co znamenají pojmy kořen a afix a co mají společného s morfémy. Volný lexikální morfém se nazývá kořen. Kořen je tedy z definic abstraktní, dále nedělitelný prvek, který ve větě může stát samostatně a nese věcný význam.

Afix je stejně jako kořen také lexikální morfém. Už však není volný, ale vázaný. Stále nese věcný význam, ale není schopný stát ve větě samostatně. Tento proces se nazývá afixací, a patří do slovotvorného procesu odvozování, kterému se věnuje stejnojmenná kapitola 2.3.1 této práce.

2.1.2 Gramatické morfémy - funkční slova a inflexe

Volným gramatickým morfémům se přezdívá funkční slova. Kromě gramatického významu mohou nést i část významu věcného a vyjadřují gramatické vztahy mezi slovy ve větě nebo upřesňují postoj mluvčího. Do této skupiny patří například tak zvané uzavřené slovní druhy².

Vázané gramatické morfémy se používají pouze k vyjádření gramatických funkcí jazyka, například morfémy množného čísla podstatných jmen, stupňování přídavných jmen nebo préterita. Anglický jazyk používá pouze osm takovýchto morfémů. Jelikož tyto morfémy nevytvářejí nová pojmenování, ale pouze ohýbají současná slova tak, aby odpovídala gramatickým pravidlům jazyka, říká se jim morfémy flektivní. Flexe se tedy tím pádem neřadí mezi slovotvorné procesy a ani my se jí nebudeme dále zabývat.

2.2 Slovo

Ač se na první pohled může zdát, že slovo lze definovat celkem snadno a ke společenosti odborné veřejnosti, není tomu tak. Jako první uvedu názor J. Peprníka (1992, s. 3), který tvrdí, že i přestože existuje celá řada různých definic pojmu slovo, „shoda panuje pouze v tom, že slovo je formálně-významový útvar, tj. že má dvě

²closed word classes

nerozlučné stránky - formu a význam (obsah).“[10] K tomuto názoru se přiklání i zahraniční skupina autorů (Bauer 2000; Dixon and Aikhenvald 2002, cit. v Bauer et al. 2013, str.7), podle nichž není současná lingvistika schopna definovat pojem slovo univerzální definicí, kromě obecných pravd a faktů[1]. Tedy tak, jak slovo definoval J. Peprník.

Matthews (1991 s. 24-31) tuto neschopnost definovat slovo přisuzuje tomu, že tento pojem může znamenat pokaždé něco jiného v závislosti na tom, jakým způsobem pohlédneme na slovo při jeho definování.[8] Pokud slovo vnímáme pouze jako řetězec písmen, slabik a zvuků, zajímá nás jen ortografický nebo fonologický **tvar slova** a za nové slovo můžeme považovat kterékoliv jiné slovo, lišící se byť minimálním způsobem od toho původního. Další možností je pohlížet na slovo jako na lexém. **Lexém** zastupuje abstraktní lexikální jednotku, která jako jedno slovo zahrnuje i všechny jeho tvary vzniklé působením inflexe. Rozdíl mezi těmito dvěma způsoby vnímání slov si můžeme ilustrovat na příkladu slova *man*³ a jeho množném tvaru *men*⁴. Zatímco z ortograficko-fonologického pohledu se jedná o dvě různá slova, v abstraktním pojetí jsou tyto slova jen dvěma tvary jednoho lexému a považujeme je tedy za slovo jedno. Poslední možnost zohledňuje použití slov v gramatice. Některá slova bez změny svého ortografického a fonetického tvaru mohou mít více gramatických významů a každý z těchto významů se počítá jako jiné slovo. Kupříkladu slovo *cut*⁵ může značit přítomný čas, préteritum i příčestí minulé.

2.2.1 Neologismus

Neologismem se rozumí slovo nově utvořené slovotvornými procesy daného jazyka nebo slovo nově přejaté z cizího jazyka. Ovšem každé nově vzniklé slovo nelze označit za neologismus. Aby k tomu mohlo dojít, musí: odpovídat jazykovému systému, mít předpoklad pro užívání nezanedbatelným počtem mluvčích a nesmí být účelově vytvořen pro jednorázové použití[9]. Lipka (1992, s. 90) uvádí Tournierovu (1985) klasifikaci neologismů zjednodušenou do čtyř hlavních skupin: morfo-sémantické, sémantické, morfologické a neologismy přejaté z cizích jazyků. Do první uvedené skupiny patří neologismy vzniklé slovotvornými procesy odvozování a skládání. Sé-

³muž

⁴muži

⁵řezat

mantické neologismy vznikají změnou jednoho slovního druhu na jiný a metasémantickými procesy, jejichž výsledkem jsou metafora a metonymie. Morfologické neologismy jsou výsledkem slovotvorných procesů, které rozličnými způsoby vytváří nové slovo zkrácením slova původního.[6]

2.3 Slovotvorné procesy

Slovní zásoba každého živého jazyka je obrovská databáze slov, jejíž obsah mohou jeho mluvčí kontinuálně rozšiřovat a upravovat tak, aby byli schopni pružně reagovat na dění ve společnosti, ve světě nebo na svou aktuální potřebu. Pokud ono upravené či nově vzniklé slovo začne používat signifikantní počet mluvčích, zařadí se do jazykové slovní zásoby. Tvorbu nových slov nebo modifikaci slov stávajících mluvčí provádí intuitivně pomocí mechanismů označovaných jako slovotvorné procesy. Těmi se zabývá jazykovědná disciplína pojmenovaná jako slovotvorba. Marchand (1969 cit. v Lipka 1992 s. 92) ji definoval jako „obor jazykovědy, který studuje vzorce, podle kterých jazyk tvoří nové lexikální jednotky, tj. slova.“[6] Některé slovotvorné procesy se podobají slovotvorným procesům jiných jazyků, některé jsou pro svůj jazyk specifické. My se v této práci budeme zabývat slovotvornými procesy užívanými v anglickém jazyce, konkrétně odvozováním⁶, skládajícím se z procesů afixace⁷, konverze⁸, zpětného tvoření⁹, mísení¹⁰, zkrácení¹¹, krácení¹² a abreviace¹³ a poté procesem skládání¹⁴ a procesem coinage, který si dovoluji přeložit jako ražbu nových slov.

2.3.1 Odvozování

Odvozování je slovotvorný proces vytvoření nového slova ze slova již existujícího. K tomu může dojít celou řadou dalších procesů, počínaje afixací, přes konverzi a zpětné tvoření až po různé způsoby zkracování slov a abreviace. Všemi procesy, je-

⁶derivation

⁷affixation

⁸conversion

⁹backformation

¹⁰blending

¹¹truncation

¹²clipping

¹³abbreviation

¹⁴compounding

jichž výsledkem je zkrácení původního slova, se čistě z důvodu přehlednosti budeme věnovat v samostatné kapitole 2.3.2.

2.3.1.1 Afixace

Afixace rozhodně není procesem náhodným a podléhá určitým pravidlům. Než se afix připojí ke kořenu, musí kořen splňovat tři podmínky, které daný afix nese. První podmínka představuje fonetický tvar kořene. V tomto případě afixu záleží na počtu slabik a umístění přízvuku. Druhá klade důraz na sémantický význam kořene. Například předpona *un-* se pojí pouze s kořeny nesoucími pozitivní nebo neutrální význam, který se po připojení předpony změní na negativní. Poslední podmínkou je slovní druh, jelikož některé afixy se pojí pouze ke kořenům některých slovních druhů.

Afixy se dělí na předpony, přípony a speciální skupinu, kterou Marchand (1969 cit. v Lipka 1992 s. 70) pojmenoval jako vyhrazené¹⁵ nebo také unikátní afixy.[6] Je dobré podotknout, že afixů existuje více, ale anglický jazyk v drtivé většině užívá pouze tyto tři zmíněné. Předpony najdeme před kořenem a přípony za ním. Spojením afixu a kořene vznikne komplexní slovo.

Unikátní afixy jsou charakteristické tím, že v důsledku vývoje jazyka v průběhu let přestal být patrný důvod jejich připojení ke kořenu. I přesto slovo, ve kterém jsou obsaženy, stále determinují a mohou se vyskytovat na místech předpon i přípon. Typický příklad představuje slovo *cranberry*¹⁶, kde kořen *berry* značí plod a předpona *cran* nemá na první pohled význam vůbec žádný, a přesto je pro celkový význam slova klíčová. Při podrobnějším druhém pohledu dojdeme k závěru, že předpona *cran-* značí jen zredukované slovo *crane*¹⁷. Původně to tedy bylo slovo „*craneberry*“ vzniklé skládáním. Podobných afixů nalezneme v anglickém jazyce více. Mezi další příklady jejich výskytu v podobě předpon můžeme zařadit slova **Wednesday** a *twilight*. Obě tučně zvýrazněné předpony mají svůj původ v *Old English*, kde *Wednesday* je ekvivalent původního *Wōdnesdæg* a *twi* znamenalo *two*. Jako poslední příklad unikátního afixu můžeme uvést slovo *hinterland*, jehož předpona nemá původ v anglickém jazyce, nýbrž v německém, ze kterého byla přejata.

¹⁵blocked

¹⁶brusinka

¹⁷jeřáb

Předpony ve většině případů nemění výslovnost, ortografický tvar kořene ani jeho slovní druh. Můžeme tedy říci, že kořen je předponou pouze modifikován. Plag (2002, s. 123-124) roztrídil předpony podle jejich sémantického významu na čtyři skupiny. **Kvantifikátory**¹⁸, které rozšiřují kořen informacemi o množství, míře či velikosti (*micro-*, *hyper-*). **Lokátory**¹⁹, které upřesňují údaje o poloze kořene (*counter-*, *intra-*). **Časové předpony**²⁰ (*pre-*, *neo-*) doplňují kořen údaji o stáří a trvání a sémanticky nejsložitější **záporné předpony**²¹. Ty totiž mohou vyjádřit zápor například protikladem (*anti-*), chybovostí (*mis-*), absencí (*non-*) nebo zvrácením původního významu kořene (*de-*). Sám později dodává, že některé předpony se nedají zařadit ani do jedné z těchto skupin a uvádí jejich příklady (*pseudo-*, *co-*).[11] Předpony v závorkách slouží pouze k demonstrativnímu účelu a nejedná se o jejich celkový výčet.

Přípony mohou měnit fonetický i ortografický tvar kořene. Dobře to bude patrné na kořenech *courage*²² a *happy*²³, ke kterým připojíme přípony *-ous* a *-ness*. Zatímco *courage* vypadá ve fonetickém přepisu takto [ˈkʌrɪdʒ], po připojení přípony *-ous* se změní na [kəˈreɪdʒəs]. Všimněme si, že došlo k posunu přízvuku na předposlední slabiku. Konkrétně v tomto případě na druhou. U slova *happy* a jeho fonetického tvaru [ˈhæpi] po připojení přípony *-ness* nedojde ke změně přízvuku ani jiným fonetickým zmenám, viz. [ˈhæpinəs], zato nastane malá změna v jeho ortografické podobě. Místo očekávaného *happyness* vznikne slovo *happiness*. Přípona *-ness* tedy zapříčinila změnu písmene „Y“ na písmeno „I“.

Existují dva přístupy, od kterých se odvíjí další klasifikace přípon. Přípony můžeme rozlišit podle slovního druhu kořene, na který se váží, a nebo podle slovního druhu vzniknuvšího připojením přípony ke kořenu. Prvně jmenovaný přístup rozděluje přípony na de-nominální, de-adjektivní, deverbální a de-adverbiální. Druhý přístup rozděluje přípony analogicky na nominální, adjektivní, verbální a adverbiální. V praxi to znamená, že například přípona *-ment* se řadí mezi deverbální, protože se váže ku příkladu na sloveso *employ* a zároveň nominální, protože svým

¹⁸quantifying prefixes

¹⁹locative prefixes

²⁰temporal prefixes

²¹negative prefixes

²²odvaha

²³šťastný

připojením změny slovní druh celého slova na podstatné jméno. V našem případě se tedy ze slovesa *employ* stane podstatné jméno *employment*.

Plag (2002, s. 92-93) poukazuje na dva problémy, se kterými se můžeme setkat při bližším ohledání některých slov.[11] Prvním problémem je, že v některých případech nelze zcela jasně určit, zda je ke kořenu připojen vázaný morfém anebo morfém volný. V takovém případě by se totiž jednalo o slovo vzniklé skládáním a nikoliv odvozováním. Problémy ilustruje na slovech *error-free* a *school-wise*. Oba morfémy *free*²⁴ i *wise*²⁵ jsou schopné stát ve větě samostatně, a tak se může zdát, že se v obou případech jedná o složení dvou volných morfémů. Musíme ale zohlednit i to, zda význam slov zůstane ekvivalentní i po tom, co se je pokusíme rozložit. Slovo *error-free* můžeme přepsat jako *free of errors*, aniž by tím význam utrpěl. Pokud se to samé pokusíme provést se slovem *school-wise* zjistíme, že svůj původní význam ztratí. Závěrem jsme tedy zjistili, že zatímco slovo *error-free* je skutečně výsledkem skládání, slovo *school-wise* vzniklo afixačním procesem odvozování.

Druhý problém představuje skupina **neoklasických elementů**. Jedná se o lexémy přejeté z latiny nebo řečtiny, které se staly součástí novodobých termínů. Jedním z nich je slovo *biology*²⁶, které se skládá ze dvou částí „bio“ a „logy“. Obě tyto části fungují v jiných slovech jako afixy. *Bio-* jako předpona například ve slově *biography*²⁷ a *-logy* jako přípona ve slově *psychology*²⁸. Problém nastává ve chvíli, kdy budeme k oběma částem přistupovat jako k afixům i ve slově *biology*. To by se potom skládalo z předpony *bio-* a přípony *-logy* a postrádalo kořen, což by bylo proti obecnému pojetí skladby slov. Přestože se tato slova skládají z afixů, chovají se přirozeně jako složeniny. Například slovo *geology* můžeme rozložit a přeložit jako *science about earth*. Proto se neoklasické elementy také označují jako **kombinované tvary**²⁹ a přistupuje se k nim jako ke složeninám.

²⁴volný

²⁵moudrý

²⁶biologie

²⁷biografie

²⁸psychologie

²⁹combining forms

2.3.1.2 Konverze

Plag (2002, s. 134) definoval konverzi jako proces odvození, při kterém slovo změní svůj slovní druh, aniž by došlo ke změně jeho tvaru.[11] Existují čtyři hlavní druhy konverze, při kterých dochází ke změně: z podstatného jména na sloveso (*knife* → *to knife*) a obráceně ze slovesa na podstatné jméno (*to sleep* → *sleep*), z přídavného jména na sloveso (*open* → *to open*) nebo na podstatné jméno (*poor* → *the poor*). Plag (2002, s. 135-145) dále uvádí problémy směrovosti, prázdného morfu a morfologicko-syntaktické klasifikace konverze, které při konverzi vznikají.[11]

Nejzásadnější obtíží je vypátrat, které slovo (resp. slovní druh) vzniklo konverzí toho druhého. Zdánlivě nám tato činnost může připomínat filozofický problém slepice a vejce. Naštěstí máme v tomto směru hned několik vodítek, kterými se můžeme při rozhodování řídit. Nejprve nám může napovědět etymologie, kdy logicky starší slovo bude to původní a mladší vzniklé konverzí. Ve chvílích, kdy u sebe nemáme etymologický slovník, se při určování původního slova můžeme řídit i porovnáním složitostí jejich významů. Slova, která prošla konverzí, totiž obvykle bývají významově komplexnější a v některých případech dokonce obsahují význam slova původního (*to bottle* = *to fill into a bottle*)³⁰. V případě sloves nám může pomoci jejich časování. Slovesa s konvertovaným významem obvykle bývají pravidelná. Pokud tedy existuje pravidelné sloveso, které má i nepravidelnou verzi a má jiný význam než jeho nepravidelná verze, s největší pravděpodobností se jedná o sloveso vzniklé konverzí z podstatného či přídavného jména. Demonstrovat je to možné na slovesu *ring*, jež se běžně časuje nepravidelně *rang* v präteritu a *rung* v přičestí minulém. Můžeme se setkat i pravidelným časováním *ringed*, které má ovšem jiný význam. Zatímco *rang* s *rung* jsou minulé časy od slovesa *ring*³¹, *ringed* v překladu znamená „navléknout prsten“, tedy přeneseně okroužkovat, případně zasnoubit se. Přenesl se tedy význam z podstatného jména *ring*³². Posledním vodítkem je četnost výskytu. Význam konvertovaných slov se neuzívá tak často jako význam slov nekonvertovaných. Toto lze ověřit daty z Britského národního korpusu činícího téměř 11,5 milionů slov³³, je-

³⁰naplnit láhev

³¹zvonit

³²prsten

³³Spoken British National Corpus 2014

jichž sběr probíhal od roku 2012 do roku 2016. Při příkazu vyhledání slova *water*³⁴ korpus vrátí 2729 záznamů se slovem *water* jako podstatného jména, ale pouze 69 záznamů jako slovesa *to water* s významem zalévat. Dalším příkladem je dvojice slov *knife*³⁵ s 419 výskyty a *to knife*³⁶, které se v celém korpusu vyskytuje pouze čtyřikrát.[7] Přesná čísla je vinou malé chybovosti při strojovém rozřazování slov nutné brát s rezervou, ale celkový poměr výskytu původních a konvertovaných slov hovoří jednoznačně ve prospěch původních, nekonvertovaných slov a tudíž podporuje naše původní tvrzení.

Zbylé dva problémy jsou spojeny s čistě teoretickou rovinou jazyka a nejsou tak důležité jako problém popsany výše. Proto se o nich zmíním jen velmi okrajově. První problém uvozuje otázka, zda slova odvozená konverzí (afixací bez afixu) nejsou pravděpodobněji výsledkem odvození s tzv. prázdným morfem³⁷. Taková otázka ohrožuje legitimitu konverze jako slovotvorného procesu a představuje proces prázdného odvození³⁸. Plag (2002, s. 140-143) ovšem něco jako proces prázdné derivace vyvrací a přiklání se k existenci konverze.[11] Druhý problém se týká nejistoty ohledně určení procesu konverze jako syntaktického nebo morfologického směru. Po analýze vlastností obou směrů s přihlédnutím k oblasti poměrně velkého množství nepravidelností, jejichž častý výskyt bývá pro konverzi a morfologii obecně charakteristický, se Plag (2002, s. 143-145) rozhodl zařadit konverzi převážně jako morfologický proces.[11]

2.3.2 Procesy, jejichž výsledkem je zkrácení původního slova

V této kapitole se podíváme na skupinu slovotvorných procesů, které rozličnými způsoby dosáhnou zkrácení původního slova. Všechny zmíněné procesy jsou odnoží slovotvorného procesu odvozování, ale pro jejich společnou vlastnost zkracování slov jsem se rozhodl jim vyhradit vlastní kapitolu.

³⁴voda

³⁵nůž

³⁶pobodat nožem

³⁷zero-morph

³⁸zero-derivation

2.3.2.1 Zpětné tvoření

Jako první proces z této skupiny si představíme **zpětné tvoření**, které se od ostatních procesů odlišuje tím, že slovo utvořené tímto procesem nabývá ve většině případů jiného slovního druhu než slovo původní. Nejběžnějším případem je změna podstatného jména na sloveso. Jako příklad si vezměme podstatné jméno *editor*, které zpětným tvořením dalo vzniknout slovesu *edit*³⁹, ačkoliv by velká část mluvčích tvrdila opak. Tedy že nejprve existovalo sloveso *edit*, ze kterého afixací vzniklo slovo *editor*. Občas je tedy zpětné tvoření mylně označováno jako opak afixace, při kterém je pouze odebrána přípona původního slova. Lieber (2009, s. 51-52) přichází s tvrzením, které tuto myšlenku vyvrací. Tvrdí, že během zpětného tvoření k odebrání přípony nemůže dojít, jelikož původní slovo se historicky skládá z jednoho morfému - kořene, který shodou okolností končí řadou znaků identickou s některými příponami. Postupem času pak tato slova začnou být vlivem podobnosti s příponou vnímána jako komplexní a mluvčí se je přirozeně pokusí používat v jejich domnělém jednoduchém tvaru, k němuž se dopracují odstraněním předpokládané přípony. Lieber (2009, s. 52) poté uvádí jako příklad slovo *burglar*⁴⁰, které tvoří jeden morfém, jehož konec „ar“ nápadně připomíná alomorfy přípony *-er*, která uvozuje entitu vykonávající nějakou činnost.[5] Časem si někteří toto podstatné jméno chybně vyložili jako afixací odvozené slovo ze slovesa *to burgle*⁴¹, které tak nevědomě sami vytvořili. Jako další slova vzniklá zpětným tvořením můžeme uvést například *emote*⁴² ze slova *emotion*⁴³ nebo zkrácený výraz stejného významu *drear*⁴⁴ ze slova *dreary*.

2.3.2.2 Mísení

Mísení se také svým způsobem vymyká ostatním slovo tvorným procesům v této skupině. S trochou nadsázky můžeme říct, že zatímco ostatní procesy zkracují jedno slovo, během procesu mísení se zkrátí většinou dvě slova do jednoho nového. Nese tedy známky odvozování i skládání. Podle definice Rochelle Lieber (2009, s. 52)

³⁹editovat, upravovat

⁴⁰zloděj; lupič

⁴¹krást; loupit

⁴²vyjádření emoce

⁴³emoce

⁴⁴chmurný

dojde při procesu mísení ke zkombinování částí lexémů netvořících morfémy, jehož výsledkem je vytvoření nového lexému.[5] Předvedme si tento proces prakticky na slovech *spoon*⁴⁵ a *fork*⁴⁶. Jejich smísením vznikne slovo *spork*⁴⁷. Důvody, proč nevznikne třeba slovo „*foon*“ se zabývá prozodická morfologie⁴⁸, což je jazykovědní obor zkoumající vliv fonologických pravidel na formování slov. My se prozodickou morfologií zabývat nebudeme, je ale důležité zmínit alespoň pravidlo, podle kterého se slova mísí.

Bauer (1983, cit. v Plag 2002, s. 156) popsal mísení jako proces, ve kterém „se vždy první část prvního elementu zkombinuje s druhou částí druhého elementu“[11] a Plag tento jev převedl do schématu, které vypadá následovně $AB + CD \rightarrow AD$. Schéma se skládá z písmen A a B reprezentující dvě části prvního slova a písmen C a D reprezentující dvě části druhého slova. Výsledkem je pak smísení první části prvního slova a druhé části druhého slova. Existují ale i výjimky. Kubozono (1991 cit. v Plag 2002, s. 157) jejich počet odhaduje na 4 až 6 % všech slov vzniklých mísením.[11] Jako jejich zástupce jmenujme slovo *cyborg*⁴⁹, které vzniklo kombinací prvních částí obou slov a jejich struktura dle schématu odpovídá AC. Plag (2002, s. 159-160) dále zmiňuje klíčovou roli, kterou hraje druhé slovo kontextu délky smíšeného slova. Celkový počet slabik slova vzniklého mísením je stejný jako počet slabik druhého míšeného slova. Doložme si toto tvrzení na příkladech. *Czech* se skládá z jedné slabiky, slovo *English* ze dvou. Smíšené slovo *Czenglish* se skládá také ze dvou. Stejně je to s dvouslabičným slovem *boatel*. Jeho první část *boat* má pouze jednu slabiku, druhá část *hotel* má dvě. Je to také druhé míšené slovo, ze kterého nové slovo vzniklé mísením přejímá slovní druh.

Bauer et al. (2013, s. 461) poukazují na časté využívání „ortografického či fonologického překrývání“.[1] Některé části mísících se slov se stejně píší nebo vyslovují, díky čemuž se proces mísení usnadní. Ukažme si tento jev na příkladech. Při vzniku slova *smog* se využilo společného písmene „o“ ve slovech *smoke*⁵⁰ a *fog*⁵¹. Společný

⁴⁵lžíce

⁴⁶vidlička

⁴⁷vidličko-lžíce

⁴⁸prosodic morphology

⁴⁹kybernetický organizmus

⁵⁰kouř

⁵¹mlha

sled písmen „**nnel**“ ve slovech *tunnel*⁵² a *channel*⁵³ pomohl vzniku slova *chunnel*⁵⁴. Při mísení slov *maniac*⁵⁵ [ˈmɛmɪæk] a *brain*⁵⁶ [brɛm] se využije tučně zvýrazněné části ve výslovnosti pro vytvoření slova *brainiac*⁵⁷ [ˈbrɛmɪæk]. Nejčastějšími kombinacemi slovních druhů při procesu mísení jsou dvojice podstatných jmen, přídavných jmen, sloves a nebo kombinace přídavného a podstatného jména.

2.3.2.3 Zkrácení

Další slovotvorný proces, pro který je prozodická morfologie klíčová, se nazývá zkrácení a používá se při zkracování vlastních jmen. Při tomto slovotvorném procesu nevzniká nový lexém, protože původnímu slovu, v tomto případě vlastnímu jménu, pouze modifikujeme ortografický a fonologický tvar a způsob užití, ale jeho význam ve zkrácené podobě je totožný s významem před zkrácením. Vznikne tedy pouze nový tvar již existujícího lexému.

Ke zkrácení jmen dochází z několika důvodů. U dlouhých jmen například *Elizabeth* nebo *Bartholomew* je důvodem zkrácení prosté zjednodušení oslovení, které je pro mluvčí pohodlnější než celé jméno. Další důvod představuje značná míra formálnosti, kterou oslovení celým jménem působí. Tato formálnost pak při neformálním rozhovoru působí nepatříčně. Posledním důvodem pro zkrácení jména je vyjádření blízkosti a vřelosti jednoho mluvčího k druhému. S tímto důvodem souvisí i použití zdvořilých, kterými se také budeme v této části zabývat.

Plag (2002, s. 150-151) rozdělil typy zkracování jmen do tří skupin, v závislosti na přetrvávající části jména po zkrácení. První skupinu tvoří jména, která po zkrácení zachovají jen svou první slabiku. Do takové skupiny patří například jména *Bartholomew* → *Bart* nebo *Raymond* → *Ray*. Do druhé skupiny patří jména, která si po zkrácení zachovají primární přízvučnou slabiku. Můžeme uvést třeba *Elizabeth* → *Liz* nebo *Patricia* → *Trish*. Třetí a poslední skupinou jsou jména zachovávající sekundární přízvučnou slabiku jako například *Abigail* → *Gail* a *Adelbert* → *Bert*. Existují

⁵²tunel

⁵³kanál

⁵⁴tunel pod vodním kanálem

⁵⁵maniak

⁵⁶mozek

⁵⁷velmi chytrý člověk

i výjimky v podobě jména *Aaron*, jehož zkrácený tvar *Ron* je druhá nepřizvučná slabika, ale podobných případů není mnoho.[11]

Z výše uvedených příkladů si můžeme všimnout, že všechna zkrácená jména jsou jednoslabičná a mají velký sklon začínat a končit souhláskou. Zajímavostí je, že zkrácená jména nemusí zastupovat pouze jedno jméno a celé jméno může být zkráceno do více podob. Ukažme si to na příkladech jmen *Frederick*, *Alfred* a *Albert*. *Frederick* se dá zkrátit dvěma způsoby na *Fred* a *Rick*. Jméno *Alfred* má také dva způsoby zkrácení *Al* a *Fred* a konečně *Albert* můžeme zkrátit na *Al* nebo *Bert*. Z výčtu tedy vidíme, že *Al* může reprezentovat jména *Alfred* i *Albert* a *Fred* znamená jak *Alfred*, tak *Frederick*.

Posledním tématem, kterému se v této kapitole budeme věnovat, je tvorba zdobnělin použitím přípony *-y* a jejích alomorfů *-ie*, případně *-ee*. Plag (2002, s. 146-147;153) tento druh zdobnělin zařadil do procesu zkrácení, jelikož s ním velmi často souvisí.[11] Použitím zdobnělin mluvčí vyjadřuje svůj blízký a většinou vřelý vztah k subjektu, na který zdobnělinu uplatňuje. Některá zkrácená jména by bez použití zdobněliny ani nemohla vzniknout. Například *Mandy* ze jména *Amanda* nebo *Charlie* ze jména *Charles*. U již zkrácených jednoslabičných jmen nám přípona *-y* zapříčiní vznik druhé slabiky. Z *Bert* se po připojení přípony *-y* stane *Bertie* a z *Barb* vznikne *Barbie*.

Zdobněliny vytvořené pomocí přípony *-y* se kromě vlastních jmen vyskytují také u podstatných jmen. Například u slov *mommy*⁵⁸ nebo *beastie*⁵⁹

2.3.2.4 Krácení slov

Jak už napovídá nadpis, krácení slov je proces vytvoření nového slova zkrácením již existujícího. Stejně jako v případě procesu zkrácení, ani tento proces tedy nevytváří nové lexémy. Pouze upravuje tvar lexému již existujícího. Nově vytvořená zkrácená slova dědí slovní druh po slovech, ze kterých byla vytvořena. Mluvčí používáním zkrácených výrazů většinou vyjadřují jejich familiárnost s objektem nebo činností, který daný výraz představuje. Některé zkrácené tvary se stanou obecně známými, některé pro svou unikátnost nebo označení nevšedních objektů jsou užívány jen hrst-

⁵⁸maminka

⁵⁹malý hmyz; zvířátko

kou mluvčích. Proto se často stávají součástí různých slangů či pracovních žargonů. To je důvod, proč se jich většina řadí do neformální angličtiny.

Proces krácení ve většině případů vytváří slova jednoslabičná a většinou se z původního slova zachová pouze první slabika. Dvojslabičné zkrácené tvary vznikají podle Bauera et al. (2013, s. 403) tak, že slovo začíná nepřízvučnou slabikou, po které následuje slabika přízvučná.[1] Při krácení se pak obě tyto slabiky ponechají. Příklady jsou slova *celeb* [sɪ'leɪb], zkrácené z *celebrity*⁶⁰ [sɪ'lebrɪtɪ] a *exam* [ɪg'zæm], zkrácené z *examination*⁶¹ [ɪg,zæmɪ'eɪʃən]. Další vlastností procesu krácení je možná mnohoznačnost zkráceného slova. Takový případ může nastat ve chvíli, kdy různá slova nabudou po procesu krácení stejnou ortografickou i fonologickou podobu. Podívejme se na slovo *demo* ['deməʊ], které představuje zkrácený tvar pro nemálo slov. Mezi ně se řadí například *demonstration*⁶², *democracy*⁶³ nebo *demonetization*⁶⁴. Z této ukázky je jasné, že význam tohoto slova není možné bez kontextu jednoznačně určit.

Proces krácení se rozděluje na počáteční⁶⁵, prostřední⁶⁶ a koncový⁶⁷ podle pozice částí slov, o které je slovo zkráceno. Jako příklad počátečního krácení můžeme uvést slovo *phone* zkráceného z *telephone*⁶⁸. V tomto konkrétním případě došlo k odstranění předpony *tele-*, která v kombinaci se slovem *phone* vytváří kombinovaný tvar. Koncové krácení je v anglickém jazyce nejužívanějším typem tohoto procesu. Z původního slova v tomto případě zůstane pouze první slabika. Takto se ze slova *gasoline*⁶⁹ stane jenom *gas*.

U některých slov dochází ke krácení počátečnímu i koncovému. Příkladem takového krácení je slovo *flu*⁷⁰, které vzniklo zkrácením počáteční části „in“ a koncové části „enza“ slova *influenza*.

⁶⁰známá osobnost

⁶¹vyšetření; zkouška

⁶²demonstrace

⁶³demokracie

⁶⁴zhodnocení

⁶⁵fore-clipping

⁶⁶middle-clipping

⁶⁷back clipping

⁶⁸telefon

⁶⁹benzín

⁷⁰nachlazení

Ke zkrácení uprostřed slova může dojít ze dvou různých příčin. Prvním je působení elize, což je proces vypuštění hlásky, samohlásky nebo celé slabiky, která by, v případě úplné výslovnosti, narušovala rytmus řeči. Elize je přítomná jak v mluveném, tak psaném projevu, ale zatímco ve fonetickém zápisu se elize projeví pouze jako vynechání zvuku, v ortografickém zápise se zkrácení elizí značí apostrofem. Ukázkou představuje zkrácený tvar *ma'am* ze slova *madam*. Druhou příčinu představuje zachování funkčního morfému nesoucího gramatické vlastnosti během krácení. Například zachováním funkčního morfému *-s* při zkracování slova *statistics*⁷¹ vznikne slovo *stats*.

Speciálním případem je tak zvané komplexní krácení slov. Na rozdíl od výše zmíněných nezkracuje jedno slovo, nýbrž elementy tvořící složeninu. Zkrácení může nastat v prvním i druhém elementu složeniny. Příkladem krácení prvního elementu je slovo *Eurasia*⁷² zkráceného ze složeniny *Euro-Asia*. Zkrácení druhého elementu složeniny si můžeme předvést na slově *cablegram*⁷³ zkráceného ze složeniny *cable telegram*, ve které se ze druhého elementu odebrala část *tele-*. V případě, kdy se ve složenině zkrátí oba elementy složeniny, jako ve slově *navicert*⁷⁴ z *navigation certificate*, vyvstává otázka, zda takové výrazy posuzovat jako slova vzniklá procesem krácení, či jako slova vytvořená procesem mísení. Bauer (1983 s. 233) navrhuje jako nejjednodušší řešení řídit se dle přízvuku. Pokud si slova ponechají přízvuk charakteristický pro složeniny, měla by tak být i po zkrácení klasifikována. Jinak by měla být zařazena jako produkt mísení.[2] Jak si ale v kapitole 2.3.3 o skládání povíme, přízvuk složenin zahrnuje spoustu výjimek. Tento Bauerův návrh tedy můžeme považovat za jednoduchý, nikoliv však spolehlivý.

2.3.2.5 Abreviace

V této kapitole se podíváme na procesy, které se souhrnně označují jako abreviace. Jedná se tedy spíše o obecný termín zkrácení slova či slov na několik písmen, který Plag (2002, s. 160-165) rozděluje na tvorbu akronymů a inicialismů[11], zanedbává je skupinu abreviací, kterou si v této práci označíme jako „samotné abreviace“. Dále

⁷¹statistika

⁷²Eurasie

⁷³telegram zaslaný kabelovým vedením, kabeloram

⁷⁴certifikát opravňující k navigaci

si představíme abreviace se společnými znaky s akronymy a závěrem si ukážeme tak zvané stažené tvary⁷⁵. Výsledkem procesu abreviace není nový lexém. Opět jako v předchozích dvou slovotvorných procesech sice vznikne nové slovo, ovšem se stejným významem jako slovo, ze kterého bylo vytvořeno. Jedná se tedy pouze o jiný tvar již existujícího lexému.

Akronymy a inicialismy sdílí stejnou ortografickou podobu. V obou případech se řetězec slov zkrátí pouze na počáteční písmena každého slova v řetězci, která se poté zapíše jako jedno slovo. Ukažme si tento jev na slovních spojeních *Central Intelligence Agency*⁷⁶, ze kterého po izolování počátečních písmen zůstane pouze *CIA*, a *Special Weapons And Tactics*⁷⁷, jež se identickým postupem zkrátí na *SWAT*. Základní rozdíl mezi akronymy a inicialismy nastává v momentě, kdy se takto zkrácené tvary pokusíme přečíst. Oba tvary můžeme vyhláskovat, ovšem *SWAT* lze kromě hláskování také přečíst jako jedno slovo [swɒt], což u *CIA* [si:-ai-ei možné není, protože na něj nelze aplikovat fonologická pravidla anglického jazyka. *SWAT* tedy klasifikujeme jako akronym a *CIA* jako inicialismus. Akronym lze také zapsat jak velkými písmeny, tak standardní velikostí písma, zatímco inicialismus se zapisuje pouze velkými písmeny.

S některými akronymy se mluvčí stali postupem času natolik familiární, že je přestali považovat za zkrácené tvary a začali takové akronymy vnímat jako celistvé slovo. Mezi takové akronymy patří *laser*, ze slovního spojení *light amplification by stimulated emission of radiation*⁷⁸ nebo *radar* z původního *Radio Detection And Ranging*⁷⁹. Něco takového se inicialismu, především z důvodu nemožnosti přečíst ho jako slovo, může stát jen těžko.

Samotné abreviace mohou zkracovat jedno nebo více slov. Ortografický zápis abreviace jednoho slova obvykle vypadá jako shluk počátečních dvou až čtyř písmen původního slova zakončený tečkou. Z fonologického hlediska k žádnému zkrácení nedochází, protože abreviace se vyslovují stejně jako slova nezkrácená, která reprezentují. Tento typ abreviací se používá mimo jiné například při zkracování titulů

⁷⁵contracted forms

⁷⁶zpravodajská služba Spojených států amerických

⁷⁷útvár rychlého nasazení

⁷⁸Zesilovač světla stimulovanou emisí záření

⁷⁹rádiové rozpoznávání a zaměřování

a hodnotí. Jako ukázky uveďme slova *company*⁸⁰ → *co.*, *professor*⁸¹ → *prof.* a *general*⁸² → *gen.*. Bývá pravidlem, že pokud má slovo před procesem abreviace své počáteční písmeno velké, mělo by zůstat velké i po abreviaci. Britská angličtina také nepíše tečku za abreviacemi, které končí stejným písmenem jako slovo před zkrácením. Toto pravidlo si můžeme ukázat na abreviaci *sgt* ze slova *sergeant*⁸³. V případě víceslovné abreviace se mění její ortografická podoba na shluk počátečních písmen každého slova, přičemž je každé písmeno odděleno tečkou. Takovou abreviaci představuje třeba *e.g.*⁸⁴ z latinského *exempli gratia* nebo *a.s.a.p* ze spojení *as soon as possible*⁸⁵.

Některé produkty obecného procesu abreviace se mohou objevovat jako akronymy, inicialismy i samotné abreviace. Ukázkovým příkladem je již zmíněné slovní spojení *as soon as possible*. Plag (2002, s. 162-163) uvádí tři možné ortografické zápisy této abreviace. Tou první je *ASAP*. V této podobě se dá považovat za inicialismus i za akronym. Jeho výskyt v hláskované [er-es-er-pi:] i v slovní [eisæp] podobě je docela běžný. Druhým ortografickým tvarem je *a.s.a.p.* evokující dojem abreviace. Jako abreviaci ho můžeme fonologickým přepisem zapsat jako nezkrácený tvar [əz fɑ:st əz pʊsəbl], ale zároveň s tím je korektní i jeho fonologický zápis jako inicialismu [er-es-er-pi:]. Posledním ortografickým tvarem je *asap*, jehož ekvivalentním fonologickým zápisem je [eisæp], což představuje charakteristickou vlastnost akronymů.[11]

Vedle těchto tří skupin existují, především v neformální angličtině, abreviace, jejichž ortografický zápis se shoduje s akronymy a fonologický zápis je totožný se samotnými abreviacemi. Zapisují se tedy většinou jako shluk velkých počátečních písmen původního slovního spojení a vyslovují se stejně jako původní slovní spojení. Takové příklady reprezentují abreviace *OMG* → *Oh my God*⁸⁶, *IRL* → *In real life*⁸⁷, *IMO* → *In my opinion*⁸⁸, nebo *RIP* → *Rest in peace/pieces*⁸⁹. Setkat se s nimi

⁸⁰obchodní společnost

⁸¹profesor

⁸²generál

⁸³seržant

⁸⁴např.

⁸⁵co nejdříve

⁸⁶ach můj Bože

⁸⁷v reálném životě

⁸⁸podle mě

⁸⁹odpočívej v pokoji; odpočívej po kouskách

můžeme především na internetových diskuzních fórech, v komentářových sekcích a jiných komunikačních kanálech.

Posledním produktem abreviace jsou stažené tvary, pro které je typické, že končí posledním písmenem slova, ze kterého stažený tvar vznikl. Můžeme je rozdělit do dvou skupin podle toho, zda mohou i po procesu stažení stát ve větě samostatně. Pokud nemohou, musí se vázat na jiná slova.

Se samostatnými staženými tvary se nejčastěji setkáváme u oslovení *Mister* → *Mr.*, *Doctor* → *Dr.*, nebo u označení svatých *Saint* → *St.* Zde narážíme na rozdíly mezi britskou a americkou angličtinou, protože zatímco podle pravidel britské angličtiny se za takovými tvary tečka nepíše, americká angličtina psaní tečky v těchto případech doporučuje. Můžeme se tedy tak setkat i s tvary *Mr.*, *Dr.* a tak dále. Redukce je v těchto případech pouze ortografická, poněvadž takto stažené tvary čteme stejně jako jejich nestažené ekvivalenty.

Proces stažení a navázání nesamostatných tvarů je značen apostrofem „ ’ “. Výsledný stažený tvar je zredukovaný jak po ortografické, tak i po fonologické stránce. Nejčastěji dochází ke stažení částice vyjadřující zápor *not*, tvary slovesa *be*⁹⁰ nebo modálního slovesa *would*⁹¹. Jako příklady nám mohou posloužit *is not* [ɪz nɒt] → *isn't* [ɪznt], *she is* [ʃiː ɪz] → *she's* [ʃiːz], *I will* [aɪ wɪl] → *I'll* [aɪl] nebo *we would* [wiː wʊd] → *we'd* [wiːd]. Jak vidíme, k redukci ortografického i fonetického materiálu dochází pouze u staženého tvaru a u navázaného slova k ní nedochází. Stažené tvary také končí stejným písmenem, jakým končily před stažením. Výjimku v tomto ohledu představuje tvar slovesa být *are* a modální sloveso *have*, jejichž ortografický zápis stažených tvarů obsahuje poslední dvě písmena „ ’re“ a „ ’ve“. Výjimku ilustrujeme ukázkou *they are* [ðei ɑː] → *they're* [ðeə] a *they have* [ðei hæv] → *they've* [ðeɪv].

2.3.3 Skládání

Skládání, které Plag (2002, s. 169) označil za nejproduktivnější slovotvorný proces v anglickém jazyce[11], někdy také označované jako kompozice, je slovotvorný proces, při kterém vznikne nové slovo spojením dvou elementů. Tyto elementy nemusí být vždy plnohodnotná slova. První element složeniny může zastupovat kořen slova, slovo samotné nebo frázi. Druhý element složeniny tvoří pak buď slovo nebo jeho kořen.

⁹⁰být

⁹¹bych

Pro případ, kdy by někdo mohl namítnout, že určitě existují slova složená z více než dvou elementů, si ukažme, jak toto naše tvrzení obhájit. Podívejme se například na složeninu *Atlantic coast fishing vessel safety manual*⁹². Jen letmý pohled nám stačí ke spočítání celkem šesti slov, které se skládají tak, aby nakonec vytvořila nějaký význam. Když se ovšem na toto složení podíváme podrobněji a rozebereme si složená slova, zjistíme, že mají tendenci se párovat do dvojic o ucelených významech. První takovou dvojicí je *Atlantic coast*. Druhý pár tvoří *fishing vessel*, která se naváže na dvojici první a vytvoří tak *Atlantic coast fishing vessel*. Tomuto složení dvou dvojic řekněme třeba jednotka. Tato jednotka se nakonec složí s poslední dvojicí *safety manual* a dá za vznik složenině uvedené o několik řádků výše. Toto skládání po dvou prvcích je pro složeniny charakteristické a mají díky němu binární strukturu. Další vlastnost složenin, nejvíce patrnou u skládání podstatných jmen, představuje rekurzivita, která říká, že neexistuje maximální délka složeniny a lze ji tak rozšiřovat přidáváním dalších prvků teoreticky až do nekonečna. Prakticky toto „nekonečné“ rozšiřování omezuje kapacita krátkodobé paměti mluvčích. Složenina by zkrátka byla tak dlouhá, že by mluvčí v nejlepším případě dokázal jen s obtížemi sledovat její význam.

Pro většinu složenin je charakteristické, že její levá část modifikuje pravou část. Platí to i pro již zmíněnou složeninu *Atlantic coast fishing vessel safety manual*, kde levá část *Atlantic coast fishing vessel*, kterou jsme označili jako jednotku, modifikuje pravou část *safety manual*. Toto schéma se uplatňuje i v elementárních složeninách jako například *Atlantic coast*, ve které *Atlantic* modifikuje *coast*. Pro pravou část se ujalo označení **determinát**⁹³ a pro levou, která ji modifikuje, **determinant**. Determinát má ve složenině klíčovou úlohu, neboť celá složenina přejímá z determinátu jeho gramatické vlastnosti. Kupříkladu slovní druh, číslo nebo rod. Celá složenina se pak chová jako jedno slovo s gramatickými vlastnostmi determinátu.

Složeniny vypadají jako řada slov. Někdy mohou být zapsány jako jedno slovo *lightbulb*⁹⁴, jindy jako dvě slova *train station*⁹⁵ a nebo jako slova spojená pomlčkou *open-minded*⁹⁶. Bauer et al. (2013, s. 450) na základě šetření dat z korpusů slov

⁹²Příručka bezpečnosti pro rybářské lodě u pobřeží Atlantiku

⁹³head

⁹⁴žárovka

⁹⁵vlakové nádraží

⁹⁶svobodomyšlný; bez předsudků

určili, vlastnosti, které ovlivňují ortografický zápis složeniny. Mezi ně patří míra lexikalizace a délka složeniny. „Čím více lexikalizovaná složenina je, tím je větší šance jejího výskytu jako jednoho slova.“[1] V případě délky naopak platí nepřímá úměra. Dlouhé složeniny mají poměrně malou šanci jednoslovného ortografického zápisu.[1] Jednoslovné složeniny se označují jako celistvé⁹⁷ a dvouslovné se označují jako rozdělené⁹⁸. Existují ještě další, složeninám podobné, entity, které se také chovají jako jedno slovo. Jmenují se fráze. Na rozdíl od složenin nemají binární strukturu a postrádají element hlavy. Tyto rozdíly ovšem lze jen těžko rychle otestovat. Asi nejnáročnější k rozeznání od složenin jsou fráze lexikální a substantivní⁹⁹, jelikož jsou složeninám nejpodobnější. Při rozpoznávání lexikálních frází nám může pomoci to, že jsou do značné míry idiomatické a mají specifický význam často neodpovídající významu slov, ze kterých se skládá viz. *jack-of-all-trades*. Největší problém představují fráze podstatných jmen. Ukažme si to na příkladech *construction machine*¹⁰⁰ a *broken car*¹⁰¹. Určit, které z těchto slovních spojení je fráze a které zastupuje složeninu se může zdát jako nemožný úkol. Lieber (2009, s. 43) uvádí způsob, jak se s tímto zdánlivě nemožným úkolem relativně spolehlivě vypořádat. Do slovního spojení, resp. mezi slova tvořící slovní spojení, stačí vložit další slovo, které bude fungovat jako modifikátor. Pokud i po vložení modifikátoru bude slovní spojení dávat smysl, jedná se o frázi. Pokud nebude, můžeme slovní spojení úspěšně označit jako složeninu.[5] Zvolme si tedy za tento modifikátor třeba slovo *yellow*¹⁰². Po vložení modifikátoru je ihned zřejmé, že *construction yellow machine* smysl nedává, zatímco *broken yellow car* je významově naprosto v pořádku a *yellow* popsalo jeden z mnoha možných atributů rozbitého auta. Obecně můžeme říci, že složeniny většinou kladou přízvuk na první lexém, zatímco fráze mají tendenci zdůrazňovat přízvukem svůj poslední lexém. Porovnejme třeba *blackbird*¹⁰³ ['blækbə(r)d] a *black bird*¹⁰⁴ [blæk 'b(3):d], kde můžeme pozorovat změnu ve výslovnosti slova *bird* motivovanou změnou přízvuku. Toto pravidlo má ovšem celou řadu výjimek, přičemž

⁹⁷solid compounds

⁹⁸spaced compounds

⁹⁹noun phrase

¹⁰⁰stavební stroj

¹⁰¹rozbité auto

¹⁰²žlutý

¹⁰³kos

¹⁰⁴jakýkoli černý pták

některé složeniny, jako například *summer dress*¹⁰⁵, se vyslovují s přízvukem na posledním lexému. Faktorem ovlivňujícím umístění přízvuku je i dialekt mluvčích. Jak uzavírá skupina autorů „Přízvuk složenin je extrémně komplikovaný fenomén.“[1] a později dodává, že zmíněné obecné pravidlo kladení přízvuku lze aplikovat na velké množství složenin, rozhodně ne však na všechny.[1]

Teď když už víme, jak složeniny vypadají a jak je poznat, je můžeme blíže klasifikovat. Složeniny můžeme určovat podle sémantického nebo syntaktického hlediska. Sémantické hledisko rozlišuje složeniny endocentrické, exocentrické a kopulativní. Význam endocentrických složenin jasně určuje determinátor. Na determinant se při určování významu nelze vždy spoléhat. Jeho význam je často použit v přenesené podobě. Porovnejme třeba slova *darkroom*¹⁰⁶ a *swordfish*¹⁰⁷. Zatímco *darkroom* můžeme ekvivalentně přepsat jako *a room which is dark inside*¹⁰⁸, u slova *swordfish* by přepis „*fish which is sword*“ postrádal smysl, protože determinant *sword* vyjadřuje pouze podobnost ryby s mečem. Význam exocentrických složenin můžeme v kontrastu s těmi endocentrickými označit za trochu skrytý a zavádějící. Jejich význam nelze odvodit podle jednotlivých slov. Jak napovídá předpona *exo-*, pravý význam slova se skrývá někde vně složeniny. Většinou reprezentují skupinu lidí, zvířat nebo věcí. Dobře patrné je to na slově *redneck*¹⁰⁹. Nejedná se o červený krk, ale o hanlivé označení části obyvatel Spojených států amerických. Další sémantickou skupinou složenin jsou kopulativní složeniny. Vznikají složením dvou hlav a Plag (2002, s. 188) je dělí do dvou podskupin. Apoziční podskupina složenin se vztahuje k entitě, kterou charakterizují obě složky složeniny. Jako ukázková složenina nám může posloužit *pilot-mechanic*, která svým významem dává najevo, že pilot je zároveň i mechanikem. Koordinační složeniny bývají spjaty s dalším slovem, které definuje vztah mezi oběma hlavami.[11] Například koordinační složenina *Father-son relationship* vyjadřuje vztah mezi otcem a synem.

Syntaktické hledisko se zaměřuje na strukturu složenin. Lieber (2009, s. 47-48) podle něj složeniny rozlišuje na atributivní, koordinační a subordinální. Atributivní složeniny se skládají z determinátu a determinantu.[5] Jako příklad může posloužit

¹⁰⁵letní šaty

¹⁰⁶temná komora

¹⁰⁷mečoun

¹⁰⁸místnost, ve které je tma

¹⁰⁹vidlák

složenina *flat tire*¹¹⁰, kde *flat* je atributem determinátoru *tire*. Toto slovní spojení lze ekvivalentně opsat jako *a tire which is flat*. Rozdělení koordinačních složenin Rochelle Lieber jsou ekvivalentem kopulativních složenin Inga Plaga. V subordinačních složeninách nalezneme determinátor a **argument**. Argument nejčastěji funguje jako objekt determinátoru a subordinační složeniny se většinou dají ekvivalentně opsat jako tzv. of-struktury. Ukázat si to můžeme na příkladu složeniny *hand sanitizer*¹¹¹, ve které determinátor představuje slovo *sanitizer* a argument *hand*. Složenina lze ekvivalentně opsat jako *sanitizer of hands*.

Složeniny dále klasifikujeme podle slovního druhu, do kterého patří hlava složeniny. Rozlišujeme složeniny nominální¹¹², adjektivní¹¹³ a slovesné¹¹⁴. Slovním druhem hlavy nominální složeniny je podstatné jméno. Podle Plaga (2002, s. 185) se složenina dvou podstatných jmen, tedy podtyp nominálních složenin, považuje jako „nejběžnější typ složenin v anglickém jazyce“ [11] a i my jsme několik z nich v této kapitole použili. Namátkou můžeme vybrat třeba *train station*. Determinátorem adjektivních složenin je přídavné jméno. Jako ukázka může posloužit složenina *lactose-free*¹¹⁵. Verbální složeniny spadají do šedé zóny mezi slova vzniklá skládáním a odvozováním, konkrétně slovotvornými procesy konverze nebo zpětného tvoření. Chování těchto typů složenin můžeme označit za velmi nepravidelné a někteří jejich zástupci mají znaky charakteristické pro skládání, jiní pro odvozování. Například slovo *proof-read*¹¹⁶ s největší pravděpodobností vzniklo procesem zpětného tvoření, konkrétně odebráním přípony *-ing* ze slova *proof-reading*¹¹⁷. Oproti tomu vznik slova *deep-fry*¹¹⁸ odpovídá procesu skládání. Posledním typem jsou neoklasické složeniny, na které jsme narazili již v kapitole 2.3.1 věnované slovotvornému procesu odvozování. Patří do nich například také slovo *telepathy*¹¹⁹. Jelikož podrobné zkoumání složenin není cílem této práce, přesuneme se nyní na další slovotvorný proces anglického jazyka.

¹¹⁰vyfouknutá pneumatika

¹¹¹dezinfekce rukou

¹¹²nominal compounds

¹¹³adjectival compounds

¹¹⁴verbal compounds

¹¹⁵bez laktózy

¹¹⁶provádět korekci

¹¹⁷korekce

¹¹⁸smažit ve fritéze

¹¹⁹telepatie

2.3.4 Coinage (ražba nových slov)

Coinage znamená proces vytvoření úplně nového slova bez přičinění jakýkoliv slo-
votvorných procesů. Slovo je tedy kompletně vymyšleno. Takový jev se vyskytuje
velmi vzácně, jelikož význam nově „vyraženého“ slova si mluvčí nedovedou spojit
s konkrétní věcí a působí tak na ně poněkud nepřívětivě. Ukázkou je výraz *mongo*,
který v překladu znamená: předměty získané ze smetí. Aby mohlo být slovo vzniklé
ražbou uznáno neologismem, musí být nejdříve užíváno mluvčími a až ve chvíli, kdy
bude šetřením zjištěn nezanedbatelný počet výskytů nového slova, může být toto
slovo uznáno jako součást slovní zásoby jazyka. Vedle tohoto procesu existují vý-
razy, které neaspírají na uznání za neologismy. Jsou to *výrazy vymyšlené na jedno
použití*¹²⁰ pro konkrétní situaci. S „vyraženými“ slovy se nejčastěji můžeme setkat
u názvů produktů a obchodních značek jako například *Kleenex* nebo *Xerox*, které
již jsou za dobu své existence lidem notoricky známé právě díky tomu, že jsou s nimi
často v kontaktu ať už v domácnosti, v obchodu, nebo prostřednictvím reklamy
v masmédiích. Podle Lieber (2009, s. 51) dochází místo vymýšlení nových slov mno-
hem častěji ke znovuvyužití již existujících slovních kořenů a afixů pro případně
nově vytvořené kombinace.[5] Ukázkovým příkladem je slovo *busyness*, které vzniklo
přidáním nominální přípony *-ness* ke slovu *busy*¹²¹. Z přídavného jména *busy* se tak
stalo podstatné jméno *busyness*, které bychom mohli přeložit jako zaneprázdnění
nebo také zaneprázdněnost. Zaujalo tak pozici původního významu slova *business*,
jenž byl totožný, ale postupem času se z něj stalo synonymum pro obchod a podni-
kání. Slovo *Busyness* ovšem nevzniklo ražbou nýbrž afixací, které náleží slovotvor-
nému procesu odvozování. Tento fakt jen ukazuje, jak je proces ražby nových slov
vzácný.

2.4 Četnost krácení a abreviace oproti primárním procesům

Tato kapitola obsahuje autorův komentář porovnání četnosti výskytu procesů krá-
cení a abreviace a primárních slovotvorných procesů. Do primárních slovotvorných
procesů patří proces skládání a ze skupiny odvozování procesy afixace a konverze,
jelikož právě tyto procesy se na vytváření nových slov podílejí nejvíce.

¹²⁰nonce words

¹²¹zaneprázdněný

Anglický jazyk, jako každý přirozený jazyk, prošel za dobu své existence určitým vývojem a slovotvorné procesy hrály v tomto vývoji zásadní roli. Na svém počátku anglický jazyk přejímal slova z jiných jazyků. Přejímání slov už z principu nepatří mezi slovotvorné procesy, protože slovo není vytvořeno, ale převzato z jiného jazyka, ovšem při formování anglického jazyka mělo značný vliv. Slovní zásobu anglického jazyka tvoří nezanedbatelné množství slov cizojazyčného původu. Anglický jazyk tedy ve svých začátcích přejímal slova mimo jiné z francouzského a latinského jazyka a z jazyků keltských a skandinávských kmenů. Později nová slova vznikala především slovotvorným procesem afixace a konverze. Když se postupem času začaly možnosti tvorby nových slov přidáváním afixů vyčerpávat, stalo se nejvíce užívaným slovotvorným procesem skládání, jež Plag (2002, s. 169) označil za nejproduktivnější slovotvorný proces v anglickém jazyce.[11]

Na tento velmi stručný přehled vývoje anglického jazyka bych chtěl navázat myšlenkou, že většina slov užívaných v anglickém jazyce již byla vytvořena výše zmíněnými procesy. Krácení s abreviací tohoto faktu využívají, jelikož sami nevytvářejí nový lexém, ale pouze upravují tvar již existujícího. Jsou tedy na ostatních procesech vytvářejících nové lexémy závislé.

Například skládání částečně napomohlo zvýšené četnosti výskytu akronymů a inicialismů, protože jejich strukturu tvoří počáteční písmena slov složenin a frází. Před třiceti lety s rozmachem internetové a mobilní sítě započal trend digitalizace a s ní spojené zrychlení doby. Lidé jsou on-line téměř neustále, a tudíž spolu mohou komunikovat vesměs kdykoliv. Toto rychle se rozvíjející on-line prostředí vytvořilo prostor pro aplikace okamžitého zasílání zpráv¹²² a je doprovázející sociální sítě. Při jejich používání se velmi často uplatňují procesy krácení a abreviace. Oba procesy zkracují slova, což je velmi vítaná vlastnost mluvčích s potřebou se rychle vyjádřit.

Pokud tedy mám okomentovat četnost výskytu primárních procesů a krácení s abreviací, měl bych tuto problematiku rozdělit do dvou rovin. V první rovině okomentuji četnost výskytu jmenovaných procesů v celé slovní bance anglického jazyka. Ve druhé rovině okomentuji teoretickou četnost výskytu jmenovaných procesů u vytvořených slov od začátku 20. století. Od počátku minulého století už můžu zohlednit působení vývoje techniky, digitalizace a moderních technologií.

¹²²instant messaging

Slova vytvořená krácením nebo abreviací představují pouze zlomek počtu slov v celé slovní bance anglického jazyka. Naopak slova vytvořená primárními procesy zastupují značnou část anglické slovní zásoby. Tento svůj názor podpírám faktem, že nejplodnějšími slovotvornými procesy v průběhu vývoje anglického jazyka byly afixace, konverze a skládání.

Pokud ovšem budeme uvažovat pouze slovotvorné procesy nově vytvořených slov od 20. století, situace by mohla, dle mého názoru, vypadat odlišně. V této době už by to byla slova vytvořená afixací, která by z nově vytvořených slov představovala jen drobnou část a krácení s abreviací by vedle skládání jako stále nejproduktivnějšího procesu měly největší podíl vytvořených slov. Tuto svou domněnku zakládám na ústupu afixace, vývoji techniky a internetu s širokými komunikačními možnostmi.

Svůj komentář shrnuji tvrzením, že i přesto, že slova vytvořená slovotvornými procesy krácení a abreviace tvoří nepatrnou část slov anglického jazyka, za posledních 120 let jsou tyto procesy pro tvorbu slov užívány více než kdy dříve.

2.5 Hra World of Warcraft

Nyní bych rád krátce popsal hru World of Warcraft, ze které budeme čerpat komunikaci hráčů. V roce 2004 ji vydala vývojářská společnost Blizzard Entertainment, Inc. Jedná se o počítačovou hru patřící do žánru MMORPG¹²³, což ve volném překladu znamená online hra na hrdinu pro velké množství hráčů.

Hráč si vytváří svého hrdinu výběrem ze dvou zneprátených frakcí Aliance a Hordy. Každá z těchto frakcí obsahuje několik ras hrdinů například rasy lidí, elfů, trpaslíků nebo trollů. Každá rasa disponuje typy „povolání“, které určují styl boje vytvářené postavy. Jinými slovy rozhoduje o tom, zda bude postava bojovníkem na těsnou vzdálenost nebo mágem čarujícím zpozďálí.

Když už si hráč založí postavu svého hrdiny, ocitne se v otevřeném světě hry World of Warcraft. Jeho hlavním úkolem je dostat svého hrdinu na maximální úroveň, která se zvyšuje každou novou verzí hry (v současné verzi je nejvyšší úroveň 120), z počáteční úrovně 1. Ke zvyšování úrovně, díky které se postava učí nové dovednosti, potřebuje postava sbírat zkušenosti. Ty může získat například plněním úkolů od

¹²³Massively multiplayer online role-playing game

tzv. NPC¹²⁴, což jsou naprogramované entity. Úkoly jsou většinou typu získej a přines nějaký počet předmětů nebo zabij určitý počet jiných NPC. Za úkoly postava obdrží body zkušeností, herní měnu, která tvoří nedílnou součást hry, a případně zbroj, která vylepšuje schopnosti postavy. Počet zkušeností potřebných k dosažení další úrovně se s každou dosaženou úrovní zvyšuje.

Cílem hry je dosažení nejvyšší úrovně a získání nejlepší zbroje pro svou postavu. Po dosažení nejvyšší úrovně, hra hráči nechává prostor pro zlepšování svých dovedností s postavou a další vylepšování postavy. To může probíhat bojem proti hráčům z nepřátelské frakce na bitevních polích¹²⁵ nebo bojem v tak zvaných kobkách¹²⁶ proti náročným NPC. V obou případech bude muset hráč kooperovat aspoň se čtyřmi dalšími hráči.

Hráči ve hře spolu mohou navzájem komunikovat a tím se dohodnout třeba na vzájemné pomoci, prodeji předmětů nebo spolupráci při plnění úkolů. K těmto účelům slouží tzv. „world chat“, který v závislosti na kanálu vidí všichni hráči buď po celém herním světě, nebo jen na určitém území. Právě z těchto kanálů probíhal sběr hráčské komunikace. Komunikace hráčů v kobce nebo na bitevním poli probíhá většinou hlasovou formou. Tempo hry v těchto lokacích bývá vysoké a hráči tak nemají čas psát o nově vzniklých skutečnostech, taktice nebo strategii, kterými se budou řídit.

¹²⁴A non-player character

¹²⁵battlegrounds

¹²⁶dungeons

3 Praktická část

V praktické části uvedu metodiku výzkumu, představím korpusový software #LancsBox, pomocí kterého sestavuji seznam nejčastěji používaných slovtvorných procesů hráčů hry World of Warcraft, a okomentuji výsledky tohoto výzkumu.

3.1 Metodika výzkumu

Kvantitativní výzkum probíhal v podobě sběru komunikace hráčů z komunikačních kanálů tak zvaného „world chatu“ v době od 27. 2. 2020 do 24. 4. 2020 na serveru Shazzrah. Na tomto serveru je spuštěná verze hry World of Warcraft s přídomek Classic. Tato verze hry je specifická tím, že představuje původní verzi hry vydané v roce 2004. Společnost Blizzard ji znovu spustila na základě silné poptávky hráčské komunity. Pro výzkum je podstatné, že tuto verzi hry hraje více aktivních hráčů než její verzi nejnovější. Server Shazzrah jsem zvolil především z důvodu velkého počtu na něm hrajících anglicky mluvících hráčů. Dle dat z internetové stránky ironforge.pro se v čase sběru dat účastnilo bojů v nejnáročnějších kobkách pro nejvyšší úroveň na početnější hordské frakci kolem 5000 hráčů.[4] Jelikož tyto údaje reprezentují jen část z celkové populace hráčů na serveru, celkový počet hráčů bude daleko vyšší. Komunikační kanály hráčů Hordy a Aliance jsou od sebe oddělené, což je důvod, proč jsem pro sběr komunikace použil kanály hordské frakce s více mluvčími. Další faktor výběru tohoto serveru představovala jeho lokace v pásmu středoevropského letního času, která minimalizuje problémy spojené s časovým posunem.

Samotný sběr komunikace hráčů poté probíhal v náhodných dnech a v náhodných hodinách v rozmezí od 13:00 do 1:00. Ve sběru dat tedy nejsou zahrnuti hráči hrající mezi 1:00 a 13:00, ale jejich počet je ve srovnání s počtem hráčů hrajícím v odpoledních, večerních a nočních hodinách zanedbatelný, protože velká většina hráčů je aktivních právě odpoledne nebo večer.

3.1.1 Technická realizace

Technicky sběr komunikace zajišťovala vestavěná funkce hry World of Warcraft „/chatlog“, která zaznamenává veškerou komunikaci v herních kanálech, ve kterých

je hráč přítomen a k tomu dění v blízkém okolí hráčova vytvořeného hrdiny. Zaznamenaná komunikace tak musela být posléze přefiltrována od generických rozhovorů programem řízených postav a informativních oznámení hry. K účelu přefiltrování konverzace byl použit program Microsoft Excel.

3.2 Program #LancsBox

Program #LancsBox je korpusový software vyvinutý Univerzitou v Lancasteru¹²⁷. Je určen pro lingvisty a ty, kteří pracují s velkými objemy jazykových dat, neboli korpusy. Software dokáže korpus vizualizovat a automaticky slovnědruhově anotovat. Kromě toho #LancsBox vytváří statistiku v podobě počtu výskytů vybraného slova či celého počtu slov v korpusu.

Konkrétně program #LancsBox umožňuje uživateli použít 6 různých nástrojů. KWIC¹²⁸ umožňuje uživateli vyhledat výskyty jím zadaného slova a vypíše slova vyskytující se v jeho okolí. Nástroj WHELK informuje uživatele o výskytech vyhledávaného slova v souborech tvořících korpus. Pomocí funkce GraphColl uživatel vytvoří graf, v jehož centru je vyhledávané slovo. V nejbližším okolí vyhledávaného slova se nacházejí výrazy, které s tímto slovem v komunikaci nejčastěji sousedila. Nástroj Words¹²⁹ vypíše frekvenční seznam všech slov v korpusu s údaji o celkovém počtu jejich výskytů. Na tento seznam lze aplikovat automatické rozpoznání slovních druhů, což dovoluje další zkoumání. Nástroj Ngrams tyto nejčastější sousedy spojuje do takzvaných ngramů, kde písmeno „n“ reprezentuje počet slov, ze kterých se gram skládá, a opět u nich určuje počet výskytů a slovních druhů. Poslední nástroj Text zobrazuje celý kontext ve kterém bylo vyhledávané slovo použito.[3]

3.3 Výzkum

Celkový objem korpusu, po odfiltrování nehráčské komunikace, tvoří 1 141 111 slov. Pomocí nástroje Words v programu #LancsBox jsem z tohoto korpusu vytvořil frekvenční seznam, který jsem dále omezil jen na lemmata jednotlivých slov. Tím se z frekvenčního seznamu vyřadila slova stejného významu, jejichž tvar byl ovlivněn

¹²⁷University of Lancaster

¹²⁸key word in context

¹²⁹slova

flexí a zároveň se u jednotlivých slov zobrazil jejich slovní druh. Shodou okolností, program #LancsBox vyhodnotil zkrácené tvary slov, které nás zajímají nejvíce, jako podstatná jména. To mi usnadnilo práci při procházení korpusu, protože po zadání příkazu *_n už zůstala jen slova označená jako podstatná jména. Nicméně, tento výpis obsahoval i slova nekomplexní, nevytvořená hráči, která pro výzkum nejsou důležitá. Proto jsem se rozhodl ručně vybrat jako reprezentativní vzorek z korpusu 50 nejfrekventovanějších motivovaných¹³⁰ slov a určit slovotvorný proces, kterým byla vytvořena. Na obrázku 1 jsou tato slova seřazena podle počtu výskytů v sestupném pořadí v programu Microsoft Excel.

Slovo	Počet výskytů				
lfm	27658	ms>os	3236	rfk	1293
wtb	18808	dm	3200	buffs	1236
dps	18076	lbrs	2935	invis	1199
lf	17361	bwl	2898	enchant	1147
wts	17313	st	2835	lf3m	1130
lfg	10361	lf2m	2735	dkp	1124
boost	9505	sfk	2717		
brd	8049	lfw	2689		
sm	7556	wc	2669		
res	6876	scholo	2637		
lf1m	6027	5g	2583		
/w	5478	mat	2577		
ubrs	5158	zg	2570		
info	4947	lvl	2530		
rfc	4406	zf	2342		
strat	4376	cath	2080		
onyxia	4187	xp	1682		
mc	4085	ah	1638		
pug	4067	gbid	1474		
heal	3628	stat	1395		
ud	3352	ony	1378		
mara	3331	cd	1325		

Obrázek 1: Výsledný frekvenční seznam

Těchto 50 slov můžeme rozdělit do dvou skupin. První skupinu tvoří názvy kobek společně se zkrácenými frazeologickými a syntaktickými výrazy vzniklými abreviací. Do druhé skupiny jsem zahrnul slova, která vznikla jiným slovotvorným procesem

¹³⁰založených na již existujících slovech

než abreviací, kombinací slovotvorných procesů a nebo jsem je nedokázal jednoznačně zařadit.

3.3.1 Produkty abreviace

3.3.1.1 Názvy kobek

V první skupině nalezneme zkrácené názvy kobek. Těch je ve hře hodně a jsou mezi hráči hojně vyhledávané. Patří sem: *brd* → *Blackrock Depths*, *sm* → *Scarlet Monastery*, *ubrs* → *Upper Blackrock Spire*, *rfs* → *Ragefire Chasm*, *mc* → *Molten Core*, *dm* → *Dire Maul*, *lbrs* → *Lower Blackrock Spire*, *bwl* → *Blackwing Lair*, *sfk* → *Shadowfang Keep*, *wc* → *Wailing Caverns*, *zg* → *Zul’Gurub*, *zf* → *Zul’Farrak* a poslední z této skupiny *rfs* → *Razorfen Kraul*. Většina těchto zkratk byla vytvořena abreviací stejným způsobem jako akronymy a inicialismy, tedy ponecháním prvních písmen původních slov. Drobnou výjimku představují třípísmenné zkratky z dvouslovných názvů. Pokud se ale na tyto názvy podíváme podrobněji, zjistíme, že první slovo nezkráceného názvu se v těchto případech skládá ze dvou slov. Tři písmena ve zkratce tedy odpovídají třem slovům v rozloženém názvu. Pokud například název *Shadowfang Keep* rozložíme na *Shadow Fang Keep*, zkratka *sfk* bude plně odpovídat pravidlu ponechání pouze prvních písmen.

3.3.1.2 Frazeologické a syntaktické zkrácené tvary

Druhá skupina obsahuje zkratky velmi často používaných frází a slov. Pokud nahlédneme do tabulky na Obrázku 1 zjistíme, že právě tato skupina obsahuje ty vůbec nejfrekventovanější výrazy z celého korpusu. V této skupině bych si dovilil vytvořit podskupinu výrazů začínajících písmeny *lf*. Zkratka *lf* je zkrácený tvar frázového slovesa v průběhovém tvaru *looking for*. V překladu znamená „hledám“ nebo „hledá se“. Písmena následující po písmenech *lf* dále zpřesňují, co přesně hráč hledá. Mezi padesáti nejpoužívanějšími výrazy se vyskytují tři typy této zkratky. *Lfm* s jeho variantami *lf1m*, *lf2m* a *lf3m* a typy *lfg* a *lfw*. *Lfm* je zkráceně *looking for more*. Hráč tímto říká, že hledá další hráče, a číslem udává jejich přesný počet. Zkratka *lfg* reprezentuje *Looking for group*. Hráč dává ostatním najevo, že by se rád spojil s ostatními hráči do skupiny třeba za účelem plnění náročných úkolů. Poslední zkratkou této podskupiny je *lfw* v celém tvaru *Looking for work*. Postava hráče v tomto

případě ovládá nějakou „profesi“ (je například koželuhem) a hráč touto zkratkou dává najevo, že hledá zákazníky-jiné hráče, kteří by si u něj nechali za poplatek něco vyrobit. Tímto jsme si vyjasnili podskupinu výrazů *lf* a nyní se můžeme vrátit k ostatním zkratkám v této skupině.

S obchodem jsou spojené i další dvě zkratky *wtb* → *want to buy* a *wts* → *want to sell*. V prvním případě chce hráč něco kupovat a ve druhém prodávat. Zkratka *dps* → *damage per second* označuje hrdiny, kteří vynikají jako tak zvaní *damage dealers*, tedy ti co způsobují poškození nepřátelům. Výraz */w* budí dojem, že do této skupiny nepatří, ale to je jen zdání, protože „w“ značí *whisper*¹³¹. Ve hře výrazem */w* ve spojení se jménem postavy jiného hráče, zahájíte soukromou konverzaci. *Pug* → *pickup group* představuje náhodně složenou skupinu hráčů. Příkladem takové skupiny je skupina hráčů na bitevním poli. Každý hráč čeká se svou postavou ve frontě na bitevní pole. Jakmile se najde dostatečný počet hráčů na obou frakcích, hráči stejných frakcí budou přeneseni na bitevní pole a okamžitě umístěny do skupiny. *Pug(s)* je také označení pro jednoho nebo více hráčů, kteří se připojí do skupiny právě na základě pobídky na „world chatu“, aniž by je kdokoliv ze skupiny znal. Výraz *ms>os* je trochu složitější a pro jeho úplně pochopení si jej musíme rozbrat na části. Zkrácené tvary *Ms* → *main-specialization* a *os* → *off-specialization* se používají hlavně v souvislosti se zbrojí. Každá zbroj se některému hrdinovi hodí více a některému méně v závislosti na jejich specializaci. Zbroj, která je pro hrdinu určená primárně, se označuje *ms* a ta, která je pro hrdinu využitelná spíše okrajově, je často označována *os*. Celý výraz *ms>os* znamená, že pokud se v kobce nalezne zbroj, šanci na její získání dostanou nejprve ti hráči, pro jejichž hrdiny je určena primárně. Zkratka *st* → *server time* slouží v komunikaci ostatních hráčů jako přesné určení času nějaké události. Hráči totiž mohou hrát v různých časových pásmech, ale čas udávaný serverem je pro všechny stejný. Číslo 5 ve výrazu *5g* udává pouze množství druhého elementu *G* → *gold*, kterým je herní platidlo zlaťák. Dalším produktem abreviace je *lvl* → *level*, neboli úroveň, která představuje kritérium pro vstup do kobek. Zkratka *ah* → *auction house* označuje budovu, ve které probíhá dražba předmětů. S aukčním domem také úzce souvisí pojem *gbid* → *gold bid*, který označuje cenu příhozu dražby předmětu ve zlaťácích. Tento výraz vznikl stejným způsobem

¹³¹šeptat

jako např. *email*¹³², kdy jeho první element byl abreviací redukován na počáteční písmeno, které se posléze sloučilo s druhým elementem. Jeho vznik se tedy po ostatních slovech v této skupině mírně odlišuje. *Cd* → *cooldown* ve hře představuje čas, po který nebude hráč schopen znovu použít dovednost svého hrdiny. Posledním výrazem patřícím do této skupiny je *dkp* → *dragon kill points*. Touto zkratkou se uvádí abstraktní měna používaná některými gildami (spolky hráčů). Slouží jako indikátor aktivity hráčů v bojích v kopcích pořádaných gildou, které je hráč členem. Čím více je hráč v této činnosti aktivní, tím více této abstraktní měny má. Pomocí *dkp* se rozdělují zbroj. Cílem je, aby hráči byli odměňováni zbrojí úměrně své aktivitě. Za touto mechanikou stojí sami hráči a není implementovaná ve hře. Pro její provoz je zapotřebí aplikací třetích stran.

Drtivá většina výrazu z této skupiny opět vznikla, podobně jako akronymy a inicialismy, zachováním úvodních písmen původních slov. Samotné abreviace pak reprezentuje výraz *lv*.

3.3.2 Produkty krácení

Všechny výrazy v této kapitole vznikly slovotvorným procesem krácení, konkrétně pak koncovým krácením. Nejpočetnějším výrazem je *res* → *reserved*. Tento termín se používá v případě, pokud si již někdo dopředu zamluvil předmět objevující se v kobce. Zkrácené slovo *info* → *information* je dobře známé i mimo herní svět World of Warcraft, kde většinou slouží jako odkázání se na nějaký zdroj nebo na nějakého jiného hráče pro získání více informací. Dalším výsledkem procesu krácení představuje *strat* → *Stratholme*, což je název kobky. *Onyxia* → *Onyxia's Lair* reprezentuje další název kobky vzniklý krácením. Pro tu samou kobku náš frekvenční seznam obsahuje ještě redukovanejší výraz *ony*. Do dalších názvů kobek vytvořených krácením patří *mara* → *Maraudon*, *scholo* → *Scholomance* a *cath* → *Cathedral*, která je součástí komplexu kobek v lokaci *Scarlet Monastery*. Odstraněním přípony *-er* ve slově *healer*¹³³ vzniklo kratší podstatné jméno *heal*. Se stejným tvarem existuje i sloveso, ale to hráči příliš nepoužívají. O „profesích“ jsem se už zmínil a další zkrácené slovo s nimi souvisí. Je jím *mats* → *materials*, které v našem frekvenčním seznamu vystupuje v jednotném čísle jako *mat*. Je to z důvodu nastavení programu #LancsBox na

¹³²elektronická pošta

¹³³léčitel

výpis lemmat zanedbávajících flektivní koncovky, kterou plurálová koncovka *-s* bezpochyby je. Hráč tímto zkráceným výrazem většinou říká, že má potřebné suroviny pro výrobu výrobků ze své nabídky. Další známý zkrácený výraz i z „mimoherního“ prostředí představuje *stats* → *statistics*, který se opět v seznamu zobrazuje jako *stat*, ze stejného důvodu jako výraz *mats*. Význam *stats* se pojí s uvedením nějakých statistik. Předposledním slovem je *invis* → *invisibility*, které znamená neviditelnost. Tuto kapitolu uzavírá slovo *enchant* které může v závislosti na kontextu znamenat *enchanted*¹³⁴ nebo *enchantment*. V prvním případě je významem název „profese“ a ve druhém se jedná o její produkt.

3.3.3 Produkty ostatních slovtvorných procesů

Tato podkapitola obsahuje kromě výrazů, které vznikly jiným procesem než abreviací či krácením, také slova u kterých určení jejich procesu není úplně přesně možné.

Prvním slovem v této podkapitole vybraného z frekvenčního seznamu je substantivum *boost*. Není však jasné, zda hráči k vytvoření tohoto slova použili proces konverze ze slovesa *boost*¹³⁵ nebo proces krácení z odvozeného slova *booster*¹³⁶. Ve hře slovo *boost* označuje druh služby, kterou si hráč zaplatí za herní nebo reálnou měnu, která mu pomůže zvýšit úroveň nebo zlepšit zbroj jeho hrdiny. V praxi tato služba může vypadat tak, že veškerá zbroj z kobky připadne jednomu hráči.

Dalším výrazem, který tak úplně nezapadá ani do jedné kategorie procesů je *xp*. Tato zkratka vznikla počátečním krácením výrazu *exp*. Oba výrazy *xp* i *exp* jsou zkrácenými výrazy slova *experience*. Abychom zjistili, jak přesně se z *experience* stalo *xp*, musíme zohlednit i fonologickou podobu těchto výrazů. *Experience* [iks'piəriəns] se koncovým krácením zkrátilo na tvar *exp* [eks-pi:]. Změna ve výslovnosti je zapříčiněna ztrátou přízvučné slabiky. Zkrácený tvar *exp* se čte stejně jako jeho ještě kratší varianta *xp* [eks-pi:]. Ortografická eliminace prvního písmena „e“ je tedy výsledkem jeho fonologické irelevance. Tvar *xp* se vyslovuje stejně jako inicialismy. V konečném důsledku bychom ho tedy mohli považovat za tzv. hybridní inicialismus.

Bufs je výraz, u kterého program #Lancsbox neidentifikoval flexní plurálovou koncovku *-s*. Toto substantivum pravděpodobně vzniklo procesem konverze ze slo-

¹³⁴očarování

¹³⁵zvedat

¹³⁶ten kdo zvedá

vesa s významem leštit, vylepšit vzhled nebo zatraktivnit. Ve hře toto slovo označuje kouzla a předměty, která na nějakou dobu vylepšují schopnosti hrdiny.

Na závěr zbývá zkratka *ud*, která na základě dosavadních slov budí dojem abreviace. *Ud* zastupuje název kobky *Stratholme Undead Dungeon*. Než se tedy z celého spojení stalo abreviací pouze *ud*, muselo být procesem krácení odstraněno slovo *Stratholme*. Hráči k této eliminaci celého slova přistoupili, protože označení *Undead Dungeon* má v celé hře pouze jedna kobka, a tou je právě *Stratholme*. Tato zkratka je tedy výsledkem působení dvou procesů.

3.4 Výsledky výzkumu

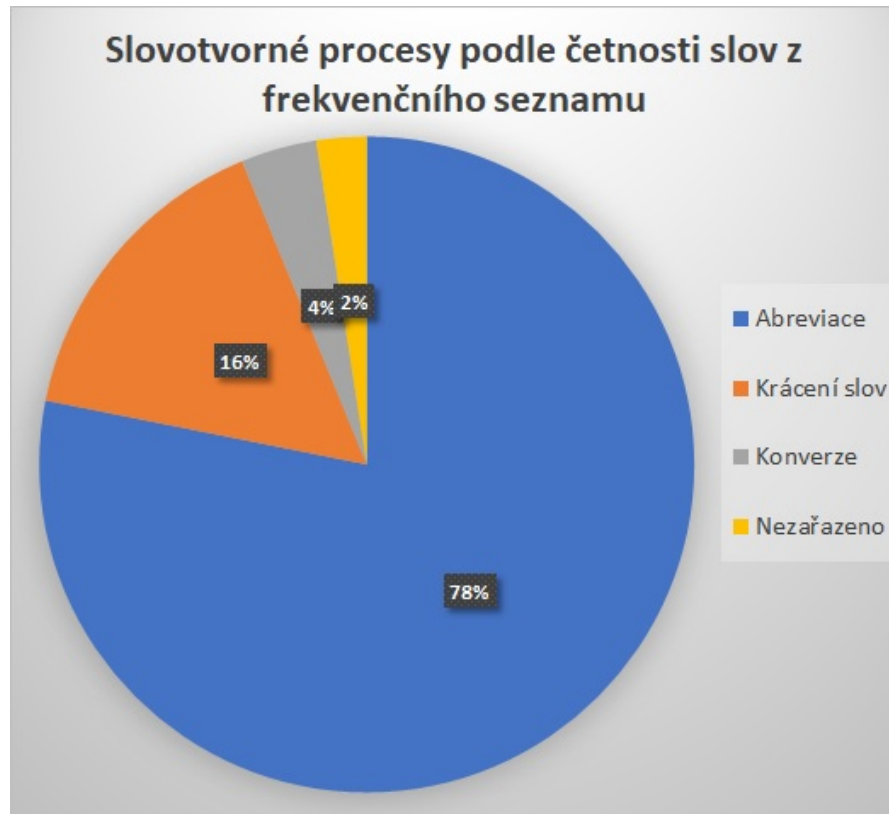
Poměr slovotvorných procesů užívaných hráči si můžeme pro ilustraci demonstrovat na grafech. Oba grafy vycházejí ze slov z frekvenčního seznamu na obrázku 1.

První graf ukazuje poměr slovotvorných procesů, jimiž byla vytvořena slova z frekvenčního seznamu. Díky němu získáme jasnou představu o tom, jaký slovotvorný proces je mezi padesáti nejfrekventovanějšími slovy zastoupen nejvíce.



Obrázek 2: Poměr nejčastějších slovotvorných procesů

Druhý graf ukazuje poměr slovotvorných procesů, přičemž zohledňuje četnost jednotlivých slov v celém korpusu dat. Ukazuje tedy, jaký slovotvorný proces je nejpoužívanější podle počtu výskytů slov, které vytvořil.



Obrázek 3: Poměr nejpoužívanějších slovotvorných procesů

V obou případech je jasně patrná dominance procesu abreviace, za kterým s velkým odstupem následuje proces krácení. Kategorie „Nezařazeno“ pak zahrnuje procesy slov z kapitoly 3.3.3, kromě slova *buffs* vytvořeného konverzí.

4 Závěr

Výsledky výzkumu praktické části potvrzují předpoklad slootovorného procesu abreviace jako majoritního procesu tvorby slov hráčů hry World of Warcraft Classic. Překvapením pro mě byl fakt, že padesát nejfrekventovanějších slov z korpusu skládajícího se z více než milionu slov bylo vytvořených použitím pouze tří slootovorných procesů, a to včetně případů slov z kapitoly 3.3.3, jejichž zařazení do pouze jednoho slootovorného procesu by bylo nepřesné. Ať už z důvodu působení více slootovorných procesů při jejich vzniku, nebo existence více slootovorných procesů jejichž výsledkem by takové slovo mohlo být. Právě tato slova, jejichž proces vzniku je nejednoznačný, ukazují, že určování slootovorných procesů slov není exaktní věda. Vždy je dobré znát kontext vzniku nových slov a často ani tato znalost nemusí přesnému určení slootovorného procesu pomoci. Drtivá většina slov z frekvenčního seznamu vzniklých abreviací by pak šla zařadit do blíže nepojmenované skupiny abreviací sdílející znaky akronymů a samotných abreviací v kapitole 2.3.2.5.

Mě samotného udivilo, že i po dvanácti letech kontaktu s hrou World of Warcraft jsem některé výrazy vůbec neznal a musel jsem jejich význam dohledávat. Tyto výrazy ovšem většinou úzce souvisejí právě s verzí Classic, na které jsem hraním strávil podstatně kratší dobu. Pokud bych se pak měl vžít do pozice hráče-nováčka, který do hry přichází úplně poprvé, „world chat“ by na mě svým velkým množstvím nerosozumitelných zkratek působil velmi nehostinně a uzavřeně. A vskutku, proniknout do tohoto komunikačního kanálu musí být pro hráče-nováčka bez osoby blízké, která by mu některé termíny vysvětlila, velmi obtížné.

Tato bakalářská práce tedy provedla vzhled do problematiky slootovorných procesů v anglickém jazyce a ukázala momentální trend anglického jazyka slova zkracovat. Tento trend je dokumentován analýzou nejčastějších výrazů objevujících se v hráčské komunikaci ve hře World of Warcraft Classic. U těchto výrazů byl uveden slootovorný proces, kterým byly vytvořeny, a následně vysvětlen jejich význam. V konečném důsledku tedy tento žebříček nejčastějších výrazů může fungovat i jako slovníček pro hráče začínající se hrou World of Warcraft Classic.

Seznam použité literatury a zdrojů

- [1] BAUER, Laurie, LIEBER Rochelle a PLAG Ingo. *The Oxford reference guide to English morphology*. New York, NY: Oxford University Press, 2015. Oxford linguistics. ISBN 978-0-19-874706-2.
- [2] BAUER, Laurie. *English word-formation*. Cambridge: Cambridge University Press, 1983. ISBN 0-521-28492-9.
- [3] Brezina, V., Weill-Tessier, P., & McEnery, A. *#LancsBox v. 5.x. [software]*. 2020. Dostupný z WWW: <<http://corpora.lancs.ac.uk/lancsbox>>
- [4] IronForge. *Shazzrah EU PvP census report*. [online]. c2020 [citováno 14. 06. 2020]. Dostupné z WWW: <<https://ironforge.pro/server/Shazzrah/>>
- [5] LIEBER, Rochelle. *Introducing morphology*. New York: Cambridge University Press, 2009.
- [6] LIPKA, Leonhard. *An outline of English lexicology :lexical structure, word semantics, and word-formation*. 2nd ed. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1992. ISBN 3-484-41003-5.
- [7] LOVE, R., DEMBRY, C., HARDIE, A., BREZINA, V. and McENERY, T. (2017). The Spoken BNC2014: designing and building a spoken corpus of everyday conversations. In *International Journal of Corpus Linguistics*. 22(3), 2017. s. 319-344.
- [8] MATTHEWS, P. H. *Morphology*. Cambridge: Cambridge University Press, 1991. ISBN 0-521-41043-6.
- [9] Neologismus. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. c2020 [citováno 1. 05. 2020]. Dostupný z WWW: <<https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Neologismus&oldid=18424521/>>
- [10] PEPRNÍK, Jaroslav. *Anglická lexikologie*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1992. ISBN 80-7067-090-8.

- [11] PLAG, Ingo. *Word-Formation in English*. New York: Cambridge University Press, 2002. ISBN 0-521-52563-2.

Seznam obrázků

1	Výsledný frekvenční seznam	37
2	Poměr nejčastějších slovtvorných procesů	43
3	Poměr nejpoužívanějších slovtvorných procesů	44