

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Zvuková podoba anglicismů u hráčů vybraných počítačových her
Sound Form of Anglicisms among Players of Selected Video Games

Viktorie Mužíková

Vedoucí práce: PhDr. Jana Vlčková, Ph.D.

Studijní program: Specializace v pedagogice

Studijní obor: Český jazyk se zaměřením na vzdělávání sdružený s oborem
Anglický jazyk se zaměřením na vzděláváním

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Zvuková podoba anglicismů u hráčů vybraných počítačových her potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 11. 4. 2024

Tímto bych chtěla poděkovat PhDr. Janě Vlčkové, Ph.D. za cenné rady a čas, který věnovala mé práci. Dále bych chtěla poděkovat své kolegyni Alžbětě Pospíšilové za vzájemnou studijní podporu. Nakonec bych ráda poděkovala všem, kteří mi poskytli souhlas s použitím video nahrávek k analýze.

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá podrobnou analýzou zvukové podoby anglicismů v řeči hráčů vybraných počítačových her (*Among Us*, *Overwatch*, *World of Warcraft*). Práce má teoretickou i praktickou část. V teoretické části je nejdříve charakterizována komunita hráčů počítačových her, dále definovány anglicismy obecně, po té vysvětleny jednotlivé adaptační principy, rozdíly mezi hláskovými systémy angličtiny a češtiny a krátká přehledová studie týkající se předchozích výzkumů. Praktická část se po té věnuje popisu jednotlivých her, popisu zkoumané skupiny mluvčích a následné analýze excerpovaných výrazů z dostupných video nahrávek – z hlediska použitých adaptačních principů a přejímaných hlásek. Závěr shrnuje celkové výsledky analýzy excerpovaných výrazů.

KLÍČOVÁ SLOVA

anglicismus, adaptační principy, vokály, konsonanty, počítačové hry

ABSTRACT

This bachelor's thesis deals with the analysis of the sound form of anglicisms among players of selected video games (*Among Us*, *Overwatch*, *World of Warcraft*). This thesis is divided into a theoretical part and a practical part. The theoretical part deals with the characteristics of the gamer community, the definition of anglicisms, the description of the adaptation principles, differences between the phonetic systems of both Czech and English and a short study of previous works. The practical part delves into the descriptions of the chosen video games, the description of the analysed group of speakers and the analysis of the terms excerpted from the video recordings. The conclusion then summarizes the overall results of the analysis of the excerpted terms.

KEYWORDS

anglicisms, adaptation principles, vowels, consonants, video games

Obsah

Úvod	8
Teoretická část	9
1 Charakteristika komunity hráčů počítačových her	9
2 Anglicismy	9
3 Adaptační principy výslovnosti	10
3.1 Fonologická aproximace	11
3.2 Grafická výslovnost	11
3.3 Původní neboli citátová výslovnost	12
3.4 Analogie se zdrojovým jazykem	12
3.5 Analogie s cílovým jazykem	12
3.6 Vliv třetího jazyka	13
3.7 Vliv univerzálií	13
3.8 Nejasně motivovaná výslovnost	13
3.9 Adaptace hybridní	14
3.10 Adaptace kompozitní	14
3.11 Adaptace paralelní	14
3.12 Adaptace indiferentní	14
4 Rozdíly hláskového systému v anglickém a českém jazyce	15
4.1 Vokály	15
4.1.1 Monoftong /æ/	16
4.1.2 Monoftong /ɜ:/	17
4.1.3 Monoftong /ə/	18
4.1.4 Diftongy	18
4.2 Konsonanty	19

4.2.1	Konsonant /θ/.....	21
4.2.2	Konsonant /ð/.....	21
4.2.3	Konsonant /w/.....	22
4.2.4	Konsonant /ch/.....	22
4.2.5	Konsonanty /ŋ/ a [ŋ]	22
5	Předchozí výzkumy fonologické adaptace anglicismů.....	23
	Praktická část.....	25
6	Charakteristika vybraných her.....	25
6.1	Among Us.....	25
6.2	Overwatch.....	25
6.3	World of Warcraft	26
7	Charakteristika analyzované skupiny mluvčích	26
8	Charakteristika analyzovaného zvukového materiálu	27
8.1	Celé promluvy	28
8.2	Ukázka transkripce rozhovoru.....	28
9	Adaptační principy	29
9.1	Fonologická aproximace.....	30
9.2	Grafická výslovnost.....	31
9.3	Citátová výslovnost	31
9.4	Adaptace hybridní.....	32
9.5	Adaptace indiferentní	32
9.6	Adaptace paralelní	32
9.7	Adaptace kompozitní.....	33
9.8	Přízvuk.....	34
10	Hláskové změny	34

10.1	Vokály	34
10.1.1	Monoftong /æ/	34
10.1.2	Monoftong /ɜ:/	35
10.1.3	Monoftong /ə/	35
10.1.4	Diftongy	35
10.2	Konsonanty	37
10.2.1	Konsonant /θ/	37
10.2.2	Konsonant /ð/	37
10.2.3	Konsonant /w/	37
10.2.4	Konsonant [x]	38
10.2.5	Konsonanty /ŋ/ a [ŋ]	38
11	Morfologické a slovtvorné změny	38
12	Konkrétní výrazy	38
12.1	Zkratky	39
12.2	Melee	44
12.3	Okey	46
	Závěr	47
	Seznam použitých informačních zdrojů	48
	Seznam příloh	51

Úvod

Tématem této bakalářské práce je analýza zvukové podoby anglicismů v řeči hráčů vybraných počítačových her. Přímou tímto tématem se existující práce nezabývají – buď se zabývají celkově sociolektem hráčů počítačových her, anebo se obecně věnují přejímání zvukové podoby všech anglicismů.

Cílem této práce je zmapovat zvukovou podobu anglicismů v řeči hráčů počítačových her – jedná se o hry *Among Us*, *World of Warcraft* a *Overwatch*. Práce se dělí na teoretickou a praktickou část.

Teoretická část je zahájena krátkou charakteristikou komunity hráčů počítačových her. Následně se věnuje anglicismům obecně, jelikož je třeba si pojem anglicismus vysvětlit a zařadit do vrstvy slovní zásoby. Po té práci vysvětlí způsoby přejímání výslovnosti a nakonec jaké faktory mohou mít vliv na přejímání zvukové podoby. Dále práce představí hlavní rozdíly v hláskosloví českého a anglického jazyka.

Praktická část analyzuje nahrávky skupiny hráčů počítačových her ve věku okolo dvaceti let. Tyto nahrávky byly pořízeny během běžných herních večerů dané skupiny, tudíž jsou autentické a obsahují pouze spontánní promluvy hráčů. Při výzkumu výslovnosti je důležité mít k dispozici autentické nahrávky, jelikož pak známe neovlivněnou výslovnost zkoumaného subjektu.

Z nahrávek byly postupně vypsány všechny použité anglicismy, u každého z nich bylo identifikováno základové slovo a následně porovnána výslovnost. Jelikož máme k dispozici pouze nahrávky bez transkripce, tak musíme počítat s určitou nejednotností psaných forem některých lexémů. Sociolekt hráčů počítačových her se z většiny autenticky používá hlavně ústně a jen některé pojmy se ve hrách vyskytují v psané formě, tudíž při záznamu některých anglicismů nemáme z čeho vycházet.

Vzhledem k velikosti zkoumané skupiny mluvčích a množství nasbíraných výrazů lze tuto práci nazvat kvalitativně-kvantitativním výzkumem.

Teoretická část

Jak již bylo řečeno, teoretická část se nejdříve zaměřuje na charakteristiku komunity hráčů počítačových her, dále krátce popíše anglicismy, adaptační principy výslovnosti, rozdíly mezi hláskovými systémy obou jazyků a krátce popíše dosavadní výzkumy výslovnostní adaptace anglicismů.

1 Charakteristika komunity hráčů počítačových her

Komunitu hráčů a hráček počítačových her – neboli „gamerů“ – je složitější charakterizovat, než by se na první pohled zdálo. Velkým problémem je určitá stereotypizace této komunity, kvůli které lidé, kteří nejsou členy (neboli „outsideri“), na tuto skupinu pohlíží jako na osoby, které hraním počítačových her mrhají svým časem. Mezi další časté stereotypy patří agresivita, sociální vyloučení, vyloučení žen apod.

Dalším problémem v obecné charakteristice je značná nepřesnost ve sběru dat – ať už o komunitě celkově či o skupině okolo konkrétní hry. Každý „gamer“ vystupuje pod smyšlenou přezdívkou – neboli „username“ – a velmi těžko lze tak ověřit totožnost dané osoby (částečně lze ověřit např. skrze platbu platební kartou). O transparentní sběr dat o svých uživatelích se již dlouhodobě snaží Steam, který je momentálně největším videoherní platformou a distributorem na světě. V České republice se statistický úřad věnoval komunitě hráčů počítačových her v roce 2021.

Z důvodu možného značného zkreslení sbíraných dat bude výzkum zvukové podoby anglicismů v řeči hráčů počítačových her prováděn na malé a uzavřené skupině osob.

2 Anglicismy

Při jazykovém kontaktu dvou nebo více jazyků dochází ke vzniku nových výrazů či výrazových prostředků. Jedná se o proces, při kterém libovolné výrazové prostředky ze zdrojového jazyka pronikají do různých vrstev či rovin cílového jazyka. Výsledkem tohoto kontaktu jsou výpůjčky. V oblasti lexikálních výpůjček můžeme rozlišovat mezi pravými výpůjčkami, cizími slovy a citátovými slovy či slovními spojeními. Tyto tři skupiny se liší mírou přizpůsobení jejich pravopisu a výslovnosti do cílového jazyka – pravé výpůjčky vnímá mluvčí jako úplnou součást jazyka, cizí slova nejsou plně začleněna na všech

rovinách (např. jejich výslovnost může být vnímána stále jako cizí) a citátové výrazy neprocházejí téměř žádnou adaptací a v cílovém jazyce se používají v původní podobě (Nekula, 2017).

Výpůjčky mohou vznikat z různých důvodů. Už i samotný důvod vytvoření výpůjčky má vliv na její adaptační proces. Pokud cílový jazyk nemá vyhovující ekvivalent, je nutné výpůjčku vytvořit – jedná se tak o výpůjčku nezbytnou. Někdy se však výpůjčka stává jakýmsi „módní doplňkem“ (Havlík, 2019, s. 138) – v tomto případě se jedná o výpůjčku módní. Hranice mezi těmito výpůjčkami může být v některých případech velmi nejasná.

Anglicismy jsou jazykové prostředky převzaté z angličtiny do cílového jazyka nebo podle angličtiny vytvořené. Tento pojem buď popisuje pouze lexikální prostředky přejaté z angličtiny, anebo prvky všech jazykových rovin (Bozděchová, 2017). Motivací pro jejich vznik může být jak jejich nezbytnost, tak i pocit módnosti a sociální prestiže – jednoduše řečeno touha po tom být „cool“. Distinkce mezi módními a nezbytnými anglicismy někdy nemusí být úplně přesná.

Angličtina se stala globálním jazykem, a tudíž v současné době proniká do češtiny větší množství anglicismů než kdy dříve. Někteří jazykovědci se věnují úvahám o ohrožení češtiny (například Adam, 2012); jiní vznik těchto výrazů považují za přirozený a obohacující proces (například Prokšová, rozhovor pro Novinky.cz, 2018).

Anglicismy – a výpůjčky obecně – podstupují při svém vzniku proces adaptace skrze adaptační principy. Tyto adaptační principy se týkají všech jazykových rovin, avšak tato práce se zabývá pouze rovinou fonetickou. Zastoupení jednotlivých adaptačních principů závisí na velkém množství různorodých faktorů. Dělit je můžeme dle různých kritérií (frekvence a samostatnost jejich používání), což si představíme v další kapitole.

3 Adaptační principy výslovnosti

Adaptační principy výslovnosti neboli fonologická adaptace jsou procesy, při kterých dochází k přizpůsobení výslovnosti výpůjčky na základě hláskového systému cílového jazyka. Dřívější výzkumy fonologické adaptace výpůjček v češtině se shodují na tom, že by lexikální výpůjčky měly obsahovat pouze české fonémy, podléhat obligatorním fonotaktickým pravidlům a odpovídat české přízvukové struktuře (Duběda, 2018, s. 246).

Dle Dubědy a kol. (2014a) můžeme systém fonologické adaptace dělit do osmi principů. Tento systém vychází z dosavadních výzkumů, avšak nezaměřuje se pouze na ortoepii, ale na všechny způsoby přejímání výslovnosti cizích slov (Duběda, 2018, s. 247). Můžeme je tedy dělit následovně:

3.1 Fonologická aproximace

Tento princip se vyznačuje tím, že cizí fonémy jsou nahrazeny nejbližšími českými fonémy. Základní pravidla fonologické aproximace anglických (konkrétně britských) fonémů do češtiny lze shrnout následovně: /ɪ, ʊ, ʊ, ʌ/ > [ɪ, u, o, a]; /i:, u:, ɔ:, ɒ:/ > [i:, u:, o:, a:]; /e, æ, ə/ > [ɛ]; /aɪ, eɪ, oɪ/ > [aj, ej, oj]; /aʊ, əʊ/ > [au, ou]; /ɪə, ʊə, eə, ɜ:/ > [i:r, u:r, ɛ(:)r, ɛ(:)r].; grafém r je vždycky vyslovován jako [r] (i v nerotických akcentech); /θ, ð/ > [t, d] či [s, z]; /w/ > [v]; /nj/ > [ɲ] (Duběda a kol., 2014a, s. 315).

Zároveň dochází k aplikování českých prozodických, fonotaktických a morfologických pravidel (Duběda a kol., 2014a, s. 313). Při přejímání z angličtiny je například velmi výrazná pozice přízvuku. Naproti tomu v češtině se přízvuk nachází pouze na první slabice slova, a tudíž při fonologické aproximaci dochází též k posunu přízvuku na první slabiku.

Adaptační princip fonologické aproximace bývá zařazován mezi centrální principy.

Jedná se například o slovo *design*. Původní anglické výslovnosti /di'zain/ či /dɛ'zain/ byly přejaty jako české ['dizajn].

3.2 Grafická výslovnost

Tento princip popisuje způsob, při kterém dochází k aplikaci českých výslovnostních pravidel na psanou podobu cizího slova – tedy český mluvčí vyslovuje slovo tak, jak se i píše.

Tento adaptační princip bývá zařazován mezi centrální principy.

Jedná se například o slovo *Superman*. Původní anglická výslovnost /'su:pəmæn/ vliv na přejímání neměla a slovo bylo přejato jako ['superman].

3.3 Původní neboli citátová výslovnost

Citátová výslovnost znamená snahu o imitaci původní výslovnosti výpůjčky – mluvčí se snaží dodržovat fonetická a fonologická pravidla původního jazyka. Nejčastěji se tento adaptační princip používá v citacích, vědeckých prostředích, případně i informální – například mladí lidé mohou původní výslovnost při rozhovoru o populárních tématech (Duběda a kol., 2014a, s. 313).

Tento princip může vést k tzv. „code mixing“ neboli k míchání jazykových kódů či k tzv. „phonetic hybridization“ neboli k fonetickému míšení. K fonetickému míšení dochází ve výpůjčkách, které se během procesu přejímání skloňují či časují – nově vzniklá koncovka se vyslovuje za pomoci českých fonémů, kdežto zbytek výpůjčky za pomoci původních fonémů (Duběda a kol., 2014a, s. 313).

Dle výzkumů si čeští mluvčí často myslí, že je citátová výslovnost stejně frekventovaná jako fonologická aproximace a grafická výslovnost, případně že je její užívání jedinou správnou možností. Navzdory tomuto se vyskytuje spíše okrajově a navíc v kombinaci s centrálními principy.

Příkladem citátové výslovnosti může být například fráze *trick or treat* s výslovností /trik ɔ: tri:t/.

3.4 Analogie se zdrojovým jazykem

Jedná se o snahu mluvčího cílového jazyka použít výslovnostní pravidla původního jazyka, která se u dané výpůjčky nepoužívají (Duběda, 2018, s. 247).

Jedná se například o anglické křestní jméno *Robert*. Původní anglická výslovnost /'rɒbət/ bývá vyslovována jako [rɔubrt] místo náležitého [rɒbrt].

3.5 Analogie s cílovým jazykem

Analogií s cílovým jazykem rozumíme ty úpravy výslovnosti výpůjčky, ke kterým došlo na základě podobnosti s domácím či pouze zdomácněným slovem. Tento princip částečně popisuje jev, který se nazývá „folk etymology“ (Duběda a kol., 2014, 315).

Jedná se například o anglické *sedan*. Původní výslovnosti /sɪ'dæn, sə'dæn/ byly přejaty jako [sedan] (Duběda, 2018, s. 247).

3.6 Vliv třetího jazyka

Tento princip se vyznačuje kontaminací výslovnosti výpůjčky na základě výslovnostních pravidel třetího (tranzitního jazyka). K tomuto jevu dochází hned z několika důvodů – jednak díky výslovnostní analogii, jednak díky tomu, že slovo mohlo být výpůjčkou již v původním jazyce.

Může se například jednat o slovo *designér*, které bylo ovlivněno francouzštinou (Duběda, 2018, s. 248).

3.7 Vliv univerzálií

Jedná se o „působení obecně platných, jazykově nspecifických fonologických tendencí“ (Duběda, 2018, s. 248). Kvůli tomuto principu může docházet i k úpravám pravopisu výpůjček.

Jedná se například o anglický výraz *rump steak*. Nejenže dochází k úpravě původní výslovnosti /'rʌmpsteɪk/ na české varianty /rampstejk, rampstek, ramstek, ramstejk/, slovníky též udávají i různé pravopisné podoby – *rumpsteak* i *ramstek*. Elizi hlásky /p/ lze pravděpodobně vysvětlit tendencí ke zjednodušování souhláskových skupin (Duběda, 2018, s. 248).

3.8 Nejasně motivovaná výslovnost

Tato poslední kategorie technicky vzato není principem jako takovým – řadíme sem výpůjčky, u kterým nelze jasně vysvětlit výslovnostní změny některým z principů.

Jedná se například o *smash* – původní /'smæʃ/ bylo přejato [smɛʃ] s pravopisem *smeč*.

První až třetí princip označujeme jako primární, jelikož mohou ovlivňovat podobu celého slova. První a druhý princip lze označit za centrální principy; třetí princip poté vidíme spíše jako specifický, sociálně či individuálně ovlivněný. Citátová výslovnost existuje jako alternativa ke všem ostatním principům fonologické adaptace. Kromě Dubědy tyto principy za primární považují i jiní jazykovědci – například Kučera a Zeman (1998, s. 12) je nazývají „počeštěnou“, „českou“ a „anglickou“ výslovností.

Fonologická aproximace a grafická výslovnost se velmi často vyskytují společně, někdy si dokonce konkurují. Někdy dokonce nelze určit, podle kterého způsobu daná výslovnost vznikla. „Čistá“ grafická výslovnost se vyskytuje relativně okrajově, avšak stále tento princip řadíme do centrálních principů právě díky jeho výskytu s fonologickou aproximací (Štěpánová, 2021, s. 52–53).

Principy 4 až 8 můžeme považovat za principy sekundární. Tyto adaptační principy nepůsobí tak často a ne samostatně – spíše doplňují principy primární. V případě uplatnění více než jednoho lze rozlišit následující kombinace:

3.9 Adaptační hybridní

Touto adaptací rozumíme kombinaci dvou či více principů v rámci jednoho morfému. Jedná se například o slovo kečup [keʃʊp], které vzniklo z původního ketchup /'keʃʌp/. V tomto slově se kombinuje fonologická aproximace a grafická výslovnost (Duběda, 2018, s. 248).

3.10 Adaptační kompozitní

Touto adaptací rozumíme kombinaci dvou či více principů, které jsou však odděleny morfologicky – například hranicí mezi afixem a kořenem. Jedná se například o slovo superbike /'s(j)u:pəbaik/ přejaté jako [superbajk]. V tomto slově dochází ke kombinaci grafické výslovnosti a fonologické aproximace (Duběda, 2018, s. 248).

3.11 Adaptační paralelní

Touto adaptací rozumíme konkurenci či kombinaci dvou či více adaptačních principů, což vede k existenci dvou či více variant jedné výpůjčky. Jedná se například o slovo tramp, jehož výslovnost /'træmp/ byla přejata jako [tramp, tremp] (Duběda, 2018, s. 248).

3.12 Adaptační indiferentní

Tato adaptace se týká vztahu mezi fonologickou aproximací a grafickou výslovností. Jedná se o případy, u kterých použití obou principů vede k totožnému výsledku a nelze tak určit, díky kterému principu daná výslovnost vznikla. Jedná se například o slovo *test*, jehož výslovnost /test/ byla přejata jako [test] (Duběda, 2018, s. 248).

4 Rozdíly hláskového systému v anglickém a českém jazyce

Mezi výslovnostmi hlásek v jednotlivých jazycích jsou vždy rozdíly. V některých případech se může jednat o varianty hlásek, v jiných případech se může jednat o hlásky, které v jiném jazyce neexistují. Mezinárodní fonetická abeceda všechny tyto hlásky zaznamenává specifickými symboly, avšak každý jazyk má i vlastní fonetickou abecedu.

Při přejímání slov ze zdrojového jazyka dochází k adaptaci výslovnosti dle fototaktických zvyklostí jazyka cílového (Bičan, 2015). Kvůli tomu, že některé se některé hlásky v jazycích neshodují, můžou mít někteří mluvčí problémy s výslovností.

V následující kapitole budou postupně popsány jednotlivé hlásky, které se výslovnostně odlišují v českém a anglickém jazyce. Nejdříve budou popsány vokály a poté konsonanty.

4.1 Vokály

Vokály neboli samohlásky jsou sonorní hlásky artikulované s relativně volným průchodem vokálním traktem; téměř vždy jsou znělé (Ashby, Maidment, 2015, s. 63), představují jádro slabiky a mají tónovou složku, avšak na rozdíl od konsonantů neobsahují šum. V některých jazycích (například v češtině) můžou jádro slabiky zastupovat i slabikotvorné konsonanty [r] a [l]. V češtině se vyskytuje devět monoftongů a tři diftongy; v angličtině se vyskytuje dvanáct monoftongů a osm diftongů.

Vokály můžeme dělit dle velkého množství hledisek. Pokud se zaměříme na jejich kvalitu, lze je rozdělit dle jejich otevřenosti. Otevřenost souvisí jak s velikostí úhlu sevřeného mezi dolní a horní čelistí, tak i s polohou jazyka. Podle vertikální polohy jazyka dělíme české samohlásky na zavřené (vysoké), středové a otevřené (nízké). V angličtině je lze dělit na zavřené (vysoké), polozavřené, polootevřené a otevřené (nízké). Naopak podle horizontální polohy jazyka samohlásky v obou jazycích dělíme na přední, střední a zadní.

Dle změny kvality v průběhu výslovnosti vokálu lze vokály rozdělit na monoftongy a diftongy. V některých jazycích se mohou vyskytovat i triftongy (například v jazyce slovenském – Krčmová, online, 2009), avšak v angličtině a češtině se tyto vokály nevyskytují. Monoftongy neboli samohlásky jednoduché se vyznačují tím, že je jejich kvalita relativně stálá (Ashby, Maidment, 2015, s. 69). Naproti tomu kvalita diftongů (dvojhlásek) je v rámci jedné slabiky značně proměnlivá. Diftongy jsou tedy zvuky, které

se skládají z pohybu či klouzání od jedné samohlásky k druhé (Roach, 2000, s. 21). Při jejich artikulaci tedy artikulační ústrojí plynule přechází od jedné samohlásky ke druhé, proto se jim též říká klouzavé vokály. Jedna ze samohlásek v diftongu typicky bývá artikulována plněji než ta druhá.

Samotné diftongy lze dělit na základě různých kritérií. Krčmová (2017) rozpoznává dva typy diftongů, a to pravé a nepravé. U pravého diftongu si vokaličnost zachovávají obě složky, kdežto u nepravého diftongu si vokaličnost zachová pouze jeho jádro. Dále nepravé diftongy rozlišujeme dle postavení jádra a neznělé hlásky na klesavé a stoupavé. Pokud je oslabená složka na začátku diftongu, označujeme diftong za stoupavý – anglické /ɪə/ ve slově *ear*. Pokud je oslabená složka na konci diftongu, označujeme ho za klesavý – například anglické /aɪ/ ve slově *time* či [ɔ̃] ve slově *souměrný*. Existuje mnoho jiných definicí diftongu, avšak v této práci budeme pracovat s definicí, že diftong jsou dva vokály, které fungují jako jádro jedné slabiky.

Pokud se u vokálů zaměříme na jejich kvantitu, můžeme je rozdělit na krátké a dlouhé. Většina jazyků možnosti prodloužit vokál a tím případně změnit význam slova využívá. Ve většině variet angličtiny existuje protiklad vokalické délky, avšak oba členy tohoto protikladu bývají zároveň odlišeny také rozdílem v kvalitě (...). Také v češtině je délka samohlásek fonologická: u čtyř dvojic ([a, a:], [ɛ, ɛ:], [o, o:] a [u, u:]) je délka hlavním rozlišujícím příznakem, zatímco u poslední dvojice [i, i:] se k ní – podobně jako v angličtině – přidává i rozdíl kvality (Ashby, Maidment, 2015, s. 69).

Jak již bylo řečeno, v češtině a angličtině je značný rozdíl mezi počtem vokálů, jež dané vokalické systémy obsahují. Tento rozdíl působí problémy při přejímání výslovnosti z angličtiny do češtiny, jelikož čeští mluvčí nemohou realizovat některé hlásky, a tudíž dochází k jejich komolení. Některé vokály mohou působit větší problém než jiné, a tudíž se jim v následující pasáži bude věnovat podrobněji.

4.1.1 Monoftong /æ/

Monoftong /æ/ lze popsat jako téměř otevřenou nezaokrouhlenou přední samohlásku. Anglické /æ/ bylo vždy považováno za krátkou samohlásku, ale některé kvantitativní rysy ji přibližují spíše k dlouhým samohláskám (Šimůnková, 2010, s. 13).

Českým mluvčím se tento anglický monoftong může plést s vokálem /e/. Vokál /e/ je na rozdíl od /æ/ hláskou polozavřenou. Ostatní kvality má totožné. Rozdíl můžeme vidět například na slovech *bad* a *bed* (/bæd/ a /bed/).

Monoftong /æ/ bývá do češtiny přejímán buď jako [ɛ], nebo případně [ɛ:]. To lze vysvětlit jako důsledek nedostupnosti vhodné opozice v dané percepční oblasti a dále skutečnosti, že percepční oblast českého [ɛ] je velmi široká. Rozdíl mezi českým [ɛ] a anglickým /æ/ je hlavně ten, že anglické /æ/ je otevřenější než české [ɛ]. Toto lze ilustrovat například na anglickém slově *bad* a českém *ber* (/bæd/ a [ber]). Kvůli této otevřenosti by bylo možné uvažovat také o alternativní aproximaci k fonému [a]; argumentem by mohlo být to, že zejména v britské výslovnosti (na rozdíl od výslovnosti americké) se /æ/ skutečně blíží českému [a] (Roach, 2000, s. 16) a dále že náhrada /æ/ → [a] je dosti častá (Duběda, 2018, 252). Avšak dle kvantitativního výzkumu Tomáše Dubědy z roku 2018 nelze v tomto případě uvažovat o dvojí aproximaci monoftongu /æ/, jelikož k jeho nahrazování monoftongem [a] dochází spontánně a není časté.

4.1.2 Monoftong /ɜ:/

Monoftong /ɜ:/ lze popsat jako polootevřenou nezaokrouhlenou střední samohlásku, která je známá ve většině anglických přízvuků jako hezitační zvuk, který má spousta cizinců problém zopakovat (Roach, 2000, s. 20). Z kvantitativního pohledu podléhá i tato samohláska vlivu následující souhlásky, ale celkově je vnímána jako dlouhá (Šimůnková, 2010, s. 15). Českým mluvčím se tento anglický monoftong může plést s vokálem /ə/, který je pro ně též složité zopakovat. Společným rysem je jednak částečně pozice artikulačních ústrojí (/ə/ je více ve středu vokalického trojúhelníku), jednak to, že jejich výslovnost není tak pevně ukotvená jako u jiných hlásek. Obě tyto hlásky mají více možností výslovnosti. Dříve bylo dokonce /ɜ:/ transkribováno jako /ə:/.

Mnoho českých mluvčích se dopouští chyby, když přesně nedodrží zaostření rtů a samohlásku nahrazují zaokrouhleným německým /ö/ (Šimůnková, 2010, s. 15). Při přejímání dochází často k nahrazování vokálem, kterému se v daném slově nejvíce podobá. To závisí na postavení okolních hlásek. Nejčastěji se jedná o monoftong [ɛ:].

4.1.3 Monoftong /ə/

Monoftong /ə/ lze popsat jako střední středovou nezaokrouhlenou hlásku. Též bývá označována jako neutrální či redukovaný vokál. Foném /ə/ je jednoznačně nejvíce zastoupená hláskový segment v angličtině (Volín, 2003, s. 39). Na rozdíl od ostatních vokálů má navíc svůj vlastní název – schwa. Tato smíšená samohláska je obecně považována za velmi krátkou. Na konci slova však může být protažena a její délka závisí také na tom, v jakém slově se vyskytuje (Šimůnková, 2010, s. 15). Tento monoftong se objevuje pouze v nepřízvučných slabikách.

V češtině nemá tento monoftong žádný ekvivalent, což působí českým mluvčím značné problémy při jeho produkci. Spousta českých mluvčích si myslí, že se nejedná o reálný zvuk a nevěnují pozornost jeho existenci (Volín, 2003, s. 39). Dalším problémem bývá, že /ə/ nemá – na rozdíl od ostatních hlásek – žádnou konkrétní grafické zobrazení. /ə/ může být reprezentováno jakýmkoli grafémem či jejich kombinací. Z tohoto důvodu mají čeští mluvčí – ať už v přejatých slovech, tak i při mluvení v angličtině – tendenci nahrazovat /ə/ jakýmkoli jiným přízvučným vokálem.

V přejatých slovech tedy /ə/ bývá nahrazováno jakoukoli samohláskou, která zapadá do hláskového kontextu celého slova.

4.1.4 Diftongy

Jak již bylo dříve řečeno, tak diftongy jsou samohlásky, jejichž kvalita se v rámci jedné slabiky mění. Při jejich artikulaci přechází mluvčí od jedné složky ke druhé. Díky tomu je můžeme nazývat tzv. klouzavými vokály.

V českém jazyce se vyskytují pouze tři diftongy – [au, eu, ou]. Naproti tomu v anglickém jazyce se jich vyskytuje osm – /ɪə, eɪ, uə, ɔɪ, əʊ, eə, aɪ, aʊ/. Už jen tento rozdíl v jejich počtu dělá českým mluvčím značné potíže při výslovnosti anglicismů. Mají tendenci vyslovovat monoftongy na místech, kde mají být vysloveny diftongy (Roach, 2000, 21).

Asi největším problémem při přejímání výslovnosti jsou diftongy obsahující vokál /ə/, jelikož ten je sám o sobě problematický (viz bod c). z toho vyplývá, že pokud český mluvčí zvládne správnou produkci monoftongu /ə/, tak poté začne správně vyslovovat i diftongy, které vokál /ə/ obsahují.

4.2 Konsonanty

Konsonanty neboli souhlásky jsou „segmenty kladené do artikulační, akustické i systémové opozice se samohláskami“ (Duběda, 2005, s. 65). Jedná se o hlásky, jejichž artikulace je ovlivněna částečnou, nebo úplnou obstrukcí (překážkou) ve vokálním traktu. Striktura je tvořena částmi artikulačního ústrojí. Díky této překážce se konsonanty projevují jako šumy, které mohou být doplněny o tónovou složku či jinými rezonancemi, které se podobají rezonancím vokálů. Na rozdíl od vokálů zpravidla netvoří jádro slabiky – „v rámci slabiky se souhlásky přimykají k samohláskovým jádrům a kontrastují s nimi svou nižší amplitudou“ (Duběda, 2005, s. 65). V některých jazycích však existují konsonanty, které mohou tvořit jádro slabiky (na příklad v češtině konsonanty [r, l, m]).

Velké množství studií potvrzuje, že hranice mezi vokály a konsonanty není tak jasná, jak na první pohled vypadá – „dokladem toho je např. již výše zmíněná existence konsonantických jader v některých jazycích“ (Duběda, 2005, s. 65) – avšak problematice klasifikace vokálů a konsonantů se v této práci nevěnujeme.

Stejně jako vokály tak i konsonanty lze dělit dle velkého množství kritérií. Avšak oproti samohláskám má mluvčí u souhláskové artikulace více možností dosáhnout akustického kontrastu, který by odlišoval jednu hlásku od druhé (Duběda, 2005, s. 65). Z toho vyplývá, že u souhlásek se těchto distinktivních rysů vyskytuje více než u samohlásek. V této práci si představíme rozlišení dle jejich místa tvoření, způsobu tvoření, postavení měkkého patra a znělosti. V češtině rozlišujeme třicet jedna souhlásek a v angličtině dvacet čtyři.

Místem tvoření chápeme část artikulačního ústrojí, ve které dochází k obstrukci výdechového vzduchového proudu. Obstrukce může být jak zúžení, tak i úplné uzavření části artikulačního ústrojí. V češtině dle místa tvoření dělíme souhlásky na bilabiální (obouretné) [p, b, m], labiodentální (retozubné) [v, f, m̥], prealveolární [s, z, c, ʒ], alveolární [t, d, n], postalveolární [ʃ, ʒ, č, ǰ], apikoalveolární [r, ř, ʝ], velární [k, g, ŋ, x, ɣ], palatální [j], laterální [l] a laryngální [h, ʔ]. V angličtině dělíme dle místa tvoření souhlásky na bilabiální /p, b, m/, labiodentální /f, v/, dentální /ð, θ/, alveolární /t, d, s, z, n, l/, postalveolární /r/, palatoalveolární /ʃ, ʒ, tʃ, dʒ/, palatální /j/, velární /k, g, ŋ/, labiovelární /w/ a glottální /h/. Označení laryngální a glottální se vztahuje ke stejnému místu tvoření – v češtině a angličtině se pouze používají jiné názvy.

Způsobem tvoření souhlásek rozumíme typ obstrukce, který je kladen do výdechového vzduchového proudu. Typ překážky může znamenat, jak těsné je sevření mluvidel, nebo jak prudce se sevření ruší. Dle tohoto rozlišujeme tři typy překážek – závěrové, polozávěrové a úžinové. Souhlásky závěrové jsou charakteristické přítomností úplné překážky a jejího následného prudkého uvolnění. Souhlásky tvořené tímto způsobem nazýváme explozivy. V češtině se jedná o hlásky [p, b, m, t, d, n, t', d', ň, k, g, ŋ, ŋ, ?] a v angličtině souhlásky /p, b, t, d, k, g, m, n, ŋ/.

Souhlásky úžinové se liší od souhlásek závěrových tím, že dojde k pouhému přiblížení částí artikulačního ústrojí. V češtině se tyto úžinové souhlásky nazývají frikativy a patří mezi ně [f, v, s, z, š, ž, x, γ, h]; dále mezi ně patří souhlásky se specifickou modifikací úžiny – kmitavé neboli vibranty [r, ř, ř], bokovou čili laterálu [l] a klouzavou aproximantu [j]. V angličtině rozlišujeme frikativy /f, v, θ, ð, s, z, ʃ, ʒ, h/ a dále aproximanty /l, r, j, w/.

Souhlásky polozávěrové se podobají jak souhláskám závěrovým, tak i úžinovým. Liší se tím, že obstrukce trvá jen krátce a plynule přejde v úžinu. Můžeme je též nazývat semiokluzivy nebo afrikáty. V češtině se jedná o souhlásky [c, č, ʒ, ʒ], přičemž [ʒ, ʒ] se vyslovuje jako [dz, dž]. V angličtině se jedná o /tʃ, dʒ/.

Důležité je rozlišit české [ʒ] a anglické /ʒ/. Ačkoli se jedná o stejný znak, tak výslovnost je rozdílná. Ortoepická výslovnost českého [ʒ] je [dz], kdežto výslovnost anglického /ʒ/ se nejvíce podobá [ʒn].

Dále lze konsonanty rozčlenit dle pozice měkkého patra. Měkké patro se může nacházet buď v pozici zvednuté, nebo spuštěné. Ve zvednuté pozici měkké patro blokuje nosní dutinu, a tudíž výdechový proud uniká skrze dutinu ústní a tvoří tak nenosové souhlásky. Naopak ve spuštěné pozici měkké patro blokuje dutinu ústní a výdechový proud tak uniká skrze dutinu nosní, přičemž dochází k tvoření nosových (nazálních) souhlásek. V češtině existuje pět nazálních hlásek – [m, ŋ, n, ň, ŋ]. Naproti tomu v angličtině se vyskytují nazální souhlásky pouze tři – /m, n, ŋ/. Anglické publikace nosovost zařazují mezi způsob tvoření souhlásek (např. Roach, 2000).

Dalším velmi důležitým kritériem při rozlišování jednotlivých souhlásek je jejich znělost. Pokud vzduchový proud prochází skrze hlasivkovou štěrbinu pod správným tlakem a

zároveň jsou hlasivky ve správné pozici, tak hlasivky začínají vibrovat. Tyto hlasivkové vibrace nazýváme znělostí. V češtině se vyskytuje dvacet znělých souhlásek – [b, d, d', g, v, z, ž, ʎ, h, ř, ʒ, ʒ̃; j, l, r, m, ŋ, n, ň, ŋ]. V angličtině rozlišujeme patnáct znělých souhlásek – /b, d, g, v, ð, z, ʒ, dʒ; m, n, ŋ, l, r, w, j/.

U souhlásek neznělých k těmto vibracím nedochází a tón tak neobsahují – skládají se pouze z šumu. V češtině se jedná o souhlásky [p, f, t, t', s, š, k, x, c, č, ř] a v angličtině o /p, t, k, f, θ, s, ʃ, tʃ, h/.

V češtině se vyskytuje třicet jedna konsonantů. Naproti tomu se v angličtině vyskytuje dvacet čtyři konsonantů. Tento rozdíl v počtu může působit problémy při přejímání výslovnosti. Několik anglických souhlásek nemá české ekvivalenty, a tudíž se je čeští mluvčí pokouší často nahradit nejbližší českou hláskou. Některé konsonanty působí větší problémy nežli jiné. V následujících podkapitolách si tyto problémové konsonanty identifikujeme a kategorizujeme.

4.2.1 Konsonant /θ/

Konsonant /θ/ lze popsat jako dentální neznělou frikativu. Při jeho výslovnosti je důležitá pozice jazyka. Tato pozice někdy bývá popisována, jako kdyby jazyk byl umístěn mezi zuby. Avšak jazyk se doopravdy nachází těsně za zuby, přičemž špička jazyka se dotýká hrany předních řezáků a zároveň se čepel jazyka dotýká horní části předních řezáků. Vzduchový proud uniká v mezeře vytvořené jazykem a zuby (Roach, 2000, s. 50–51).

Pro české mluvčí může být tato souhláska problematická, jelikož se v češtině nenachází její ekvivalent. Z tohoto důvodu mají čeští mluvčí tendenci konsonant /θ/ nahrazovat českou souhláskou [f]. Kvůli tomuto může docházet k záměně anglických souhlásek /f/ a /θ/.

4.2.2 Konsonant /ð/

Konsonant /ð/ lze popsat jako dentální znělou frikativu, která je ve znělostním páru s frikativou /θ/. Při výslovnosti této souhlásky je též důležitá pozice jazyka – jazyk se nachází ve stejné pozici jako u souhlásky /θ/.

Stejně jako /θ/ může být i konsonant /ð/ pro české mluvčí problematickým. Kvůli jeho znělosti mají však tendenci ho nahrazovat českým konsonantem [d] (Volín, 2003, s. 19).

4.2.3 Konsonant /w/

Konsonant /w/ lze popsat jako labiovelární aproximantu znělou. Aproximanty se vyznačují tím, že jejich způsob tvoření je velmi podobný samohláskám – souhláska /w/ se velmi podobá anglickému /u:/, jen je kratší. Avšak navzdory této podobnosti se samohláskami /w/ stále používáme jako souhlásku (Roach, 2000, 64).

Českým mluvčím může tento konsonant býti problematickým, jelikož čeština nemá řádný ekvivalent. Z tohoto důvodu bývá konsonant /w/ často nahrazován konsonantem [v], kvůli čemuž může docházet k záměně slov – například v anglických slovech *wet* a *vet* (/wet/ a /vet/).

4.2.4 Konsonant /ch/

Český konsonant [x] lze popsat jako velární neznělou frikativu. České [x] je specifické přítomností nejen frikce, ale i vibracemi tkání nebo slin v místě konstriktce – např. v němčině se tyto vibrace nevyskytují, a proto zní německé [x] chrčivěji (Duběda, 2005, s. 72).

Tato souhláska se v anglickém hláskovém systému nevyskytuje. Z tohoto důvodu čeští mluvčí často vyslovují tuto souhlásku, pokud vidí kombinaci grafémů c a h, které v češtině [x] znázorňují, což bývá považováno za chybu. Jako příklad si uvedeme slovo *school* – čeští mluvčí toto slovo nesprávně vyslovují jako [sxu:l], ačkoli správnou anglickou výslovností je /sku:l/.

4.2.5 Konsonanty /ŋ/ a [ŋ]

Konsonanty /ŋ/ a [ŋ] lze popsat jako nazální veláry znělé ražené (exploziva). V češtině i v angličtině se výslovnost těchto konsonantů tvoří totožně – liší se však důvodem výskytu ve vyslovovaném slově a umístěním ve slově. Zatímco anglické /ŋ/ je samostatným fonémem, české [ŋ] je alofonem konsonantu [n]. České [ŋ] se vyslovuje místo [n], pokud se [n] vyskytuje před souhláskami [k] nebo [g] (například *banka* jako [baŋka]). České [ŋ] se tedy může vyskytovat pouze integrované uvnitř slova – nikdy ne na počáteční nebo koncové pozici.

Naproti tomu anglické /ŋ/ se může vyskytovat v koncové (například *long* – /lɒŋ/) i prostřední (*finger* – /'fɪŋgə/) pozici. Na počáteční pozici se anglické /ŋ/ vyskytovat nemůže.

Anglické /ŋ/ je typicky zobrazováno grafémy *ng*. Při jeho výslovnosti je důležité pozorovat, zda se vyskytuje na konci morfému či nikoli. Pokud se vyskytuje na konci morfému, tak grafémy *ng* vyslovíme pouze jako /ŋ/ (například *singer* – /'sɪŋə/). Pokud je naopak uprostřed morfému, tak se hláska /g/ realizuje též – například *finger* vyslovíme jako /'fɪŋgə/. Jedinou výjimkou jsou superlativy – u nich se *ng* vždy vyslovuje jako /ŋg/ (*longest* – /'lɒŋgəst/), ačkoli se jedná o dva morfémy (Roach, 2000, 59–60). Čeští mluvčí mohou mít s tímto pravidlem problém, a proto bývají grafémy *ng* vyslovovány jako /ŋg/ i v pozicích, kde by mělo být vysloveno pouze /ŋ/.

5 Předchozí výzkumy fonologické adaptace anglicismů

Obecně se výslovnosti slov přejatých do češtiny věnuje hned několik odborných publikací. Některé jsou zaměřeny ortoepicky – například *Výslovnost spisovné češtiny: Výslovnost slov přejatých: Výslovnostní slovník* od Romportla a Zezulky (Romportl a Zezulka, 1978) či *Česká výslovnostní norma*, jejíž autorkou je Jiřina Hůrková. *Výslovnost slov přejatých* se navazuje na předchozí díl (*Výslovnost spisovné češtiny I*), který pojednává o obecných zásadách výslovnosti slov českých, tudíž neopakuje tyto obecné zásady, ale pouze nás seznamuje s pravidly a zásadami výslovnosti slov cizího původu. Publikace kromě výkladové části obsahuje i část slovníkovou. Publikace je z roku 1978 (Romportl a Zezulka, 1978). *Česká výslovnostní norma* je stručnou příručkou, která obsahuje pravidla spisovné výslovnosti jak českých, tak i cizích slov. V kapitole o ortoepii slov přejatých autorka představuje zásady výslovnosti samohlásek i souhlásek, které demonstruje na vybraných příkladech. Publikace pochází z roku 1995, a tudíž příklady opět nejsou aktuální (Hůrková, 1995).

Novější publikací z roku 2014, která se věnuje fonologickým principům adaptace, je *Loanwords and Foreign Proper Names in Czech: A Phonologist's View* napsaná Dubědou a kol. Tato odborná práce komplexně představuje principy fonologické adaptace, které

následně demonstruje na anglicismech. Dále předkládá analýzu poměru jednotlivých adaptačních principů a konkurence britské a americké angličtiny (Duběda a kol., 2014a).

Na toto dílo navazuje další Dubědova práce, a to článek *Fonologická adaptace anglicismů v kvantitativním pohledu*. Tato práce jednak shrnuje poznatky z předchozí práce, jednak je samostatným výzkumem variability jednotlivých adaptačních principů. Rozbor je založen na anglicismech, které autor excerpoval z několika slovníků a dalších lexikografických zdrojů. Údaje tedy neodráží opravdu používanou výslovnost, avšak pouze tu doporučenou či kodifikovanou (Duběda, 2018).

Z pohledu centra a periferie jednotlivé adaptační principy zkoumá publikace od Štěpánové – *Adaptační principy výslovnosti anglicismů v češtině z pohledu konceptu centra a periferie*. Též vychází z práce Dubědy a kol. z roku 2014 a popisuje zastoupení jednotlivých adaptačních principů u anglicismů (Štěpánová, 2018).

Obě práce – Štěpánové i Dubědy – potvrzují, že nejčastěji bývá využívána fonologická aproximace a grafická výslovnost. Ostatní principy jsou spíše okrajové (Duběda, 2018; Štěpánová, 2018).

Publikace *Módní a nezbytné anglicismy ve vztahu k sociálním oblastem a k jejich výslovnosti a pravopisu*, jejíž autorem je Martin Havlík, se zabývá vztahem mezi módností a nezbytností anglických výpůjček, sociálními oblastmi a jejich fonologickou a pravopisnou adaptací. Data pro tento výzkum pochází z Databáze anglicismů, která je složena z různých slovníků a jiných lexikologických zdrojů. Sám autor uznává, že je tato databáze značně konzervativní, jelikož neobsahuje nejnovější vrstvu anglicismů. Výsledkem této práce je, že módnost a nezbytnost má vliv na výslovnost spíše slabý (Havlík, 2019).

Konkrétním sociolektovým oblastem (sport, hry apod.) se věnují spíše jednotlivé bakalářské či diplomové práce. Většina prací se věnuje této problematice spíše z lexikologického pohledu – například práce *Fotbalový slang se zaměřením na anglicismy v deníku Sport* od Jiřího Pabouska (Pabousek, 2023) či *Lexikum hráčů počítačové hry Minecraft* od Martina Krause (Kraus, 2022).

Praktická část

V praktické části se nejdříve seznámíme s charakteristikou jednotlivých her, charakteristikou zkoumané skupiny mluvčí a analyzovaného materiálu, představíme si podíl jednotlivých adaptačních principů, přejímání jednotlivých hlásek a po té se podrobněji podíváme na vybrané výrazy.

6 Charakteristika vybraných her

6.1 Among Us

Among Us je online kooperativní multiplayerová hra vyvinutá a publikovaná americkým studiem *Innersloth* v roce 2018. Hra je určená pro čtyři až patnáct hráčů. Hráči se dělí na členy posádky (anglicky *Crewmates*) a podvodníky (anglicky *The Impostors*). Většinu hráčů tvoří členové posádky vesmírné agentury MIRA – ti se snaží plnit úkoly (*tasks*) na jedné ze čtyř zvolených map a zároveň odhalit podvodníky. Podvodníci se mezitím snaží loď sabotovat, anebo eliminovat dostatečný počet hráčů. Pokud členové posádky dostatečně rychle splní úkoly či odhalí podvodníka a vyhodí ho z lodi, tak hra končí jejich vítězstvím. Naproti tomu pokud podvodníci zvládnou eliminovat dostatečné množství hráčů, tak vítězství získávají oni.

Among Us lze hrát online buď na soukromém, anebo veřejném serveru. Je kompatibilní s počítačem, mobilním telefonem i s konzolí.

V roce 2020 byla hra popularizována mnoha streamery na platformách Twitch a Youtube během pandemie covidu-19.

6.2 Overwatch

Overwatch byla multiplayerová střílečka z pohledu první osoby¹ vyvinutá a publikovaná společností Blizzard Entertainment v roce 2016. Hra nabízela několik možných herních módů, avšak obvykle hrály dva týmy po šesti hráčích proti sobě. Každý hráč ovládal jednu postavu, kterou si předem zvolil z již vytvořených hrdinů. Každého hrdinu bylo možné zařadit do jedné ze tří skupin – útočníci (*damage*), tank a podpory (*support*). Úkolem

¹ První osobou zde není myšlena mluvnická kategorie, ale typ herního pohledu. Hráč v tomto typu hry vidí to, co vidí postava svými očima.

útočníků bylo co nejrychleji eliminovat své protivníky; tanci blokovali útoky protivníků a tím chránili své méně odolné spoluhráče; podpory posilovaly členy svého týmu (např. léčením jejich životů). V klasickém módu s šestičlennými týmy bylo úkolem obou týmů zlikvidovat ten druhý.

Overwatch bylo možné hrát online buď na soukromém, anebo veřejném serveru. Byl kompatibilní s počítačem a s konzolí.

V roce 2019 společnost oznámila herní pokračování *Overwatch 2*. Herní servery *Overwatche* byly 3. října 2022 vypnuty kvůli přípravě na vydání navazující hry, ke kterému došlo hned následující den.

6.3 World of Warcraft

World of Warcraft je fantasy MMORPG² počítačová hra vyvinutá a publikovaná společností *Blizzard Entertainment* v roce 2004. Každý hráč ovládá jednu postavu, u které si může zvolit rasu (člověk, trpaslík apod.), povolání (druid, paladin apod.) a roli (tank, healer apod.). Společně s rasou si i hráč volí své zaměření – Alliance nebo Horda. Po vytvoření postavy se hráč pohybuje na herní mapě, na které plní různé úkoly, bojuje proti monstrům a jiným hráčům. Svět hry je otevřený, tudíž hra nemá konec.

World of Warcraft lze hrát online na oficiálních a neoficiálních serverech. Český server jako takový neexistuje, avšak na evropském serveru se vyskytuje několik českých komunit. Hra je už od svého vzniku velmi populární, přičemž v roce 2010 dosáhla až 12 miliónů hráčů.

7 Charakteristika analyzované skupiny mluvčích

Analyzovaná skupina mluvčích se skládá z 12 osob, které se v jednotlivých nahrávkách střídají s různou frekvencí. Nahrávky byly pořízeny mezi roky 2020 a 2023. Mluvčí se v těchto letech pohybovali mezi 15 a 26 šesti lety. Jejich úroveň anglického jazyka dle CEFR se pohybuje od úrovně B1 až po úroveň C2. Skupina je genderově namíchaná, avšak většinu tvoří muži.

²Zkratka utvořená z anglického massively multiplayer online role-playing game.

Výslovnost veškerých promluv je silně ovlivněna soukromostí, emocionálností a naléhavostí situace, ve které se mluvčí nacházejí. Na komunikaci mají omezený čas – v *Overwatchi* a *World of Warcraftu* mluvčí komentují aktuální situaci, na kterou musí co nejrychleji zareagovat; v *Among Us* mají mluvčí omezený čas (*emergency meeting*), během kterého musí co nejrychleji vyřešit, kdo by mohl být podvodníkem – a tudíž jejich snahou není ortoepická výslovnost (což ani nelze opodstatnit z hlediska komunikační situace), ale snaží se pouze co nejrychleji sdělit své aktuální myšlenky a postřehy. Navíc mají mluvčí tendenci volit spíše anglicismy, navzdory tomu že k některým výrazům jsou zavedeny vystihující české výrazy. Pro adresáty je jednodušší a rychlejší pochopit anglický výraz, který se ve hře už vyskytuje, jelikož český výraz by si adresát musel nejdříve propojit s anglickým originálem a až poté má na něj šanci zareagovat.

Dále je výslovnost některých anglicismů ovlivněna ironií či snahou o vtip. V některých situacích hráči schválně používají zdůrazněnou zkomolenou výslovnost – s českým, anglickým či úplně jiným přízvukem. Jedná se například o výraz *match point* vyslovený jako [maču pojinto]. Ortoepická výslovnost v angličtině /mætʃ pɔɪnt/ byla českým mluvčím vyslovena se snahou napodobit japonský přízvuk (můžeme pozorovat například na vložení samohlásky mezi každou souhlásku kromě souhlásky [n]). Daný mluvčí japonštinu ovládá a v běžných promluvách někdy japonských přízvuk používá cíleně jako například prostředek zdůraznění výrazu. Z důvodu vědomého uvažování nad výslovností a jejím následným komolením byly tyto výrazy z analýzy vynechány.

V poslední řadě by výslovnost anglicismů mohla býti ovlivněna úrovní anglického jazyka jednotlivých mluvčích.

8 Charakteristika analyzovaného zvukového materiálu

Jak již bylo řečeno, video nahrávky analyzované v této práci byly pořízeny mezi roky 2020 a 2023 včetně. Celkový čas nahrávek se rovná 8 hodinám a 26 minutám, přičemž *World of Warcraft* pokrývá 1 hodinu, *Among Us* 2 hodiny a 21 minut, *Overwatch* 5 hodin. Většina výrazů je nasbírána právě z *Overwatche*.

Celkově se objevuje 12 mluvcích, avšak v jednotlivých nahrávkách se jich pohybuje vždy mezi 2 až 9. Jednotlivé nahrávky jsou krátké segmenty z hodinových hracích sezení – zhruba 3 až 5 minut na jedno video.

Z daných zvukových nahrávek bylo vypsáno 336 anglicismů (viz příloha). Anglicismy převážně popisují reality ve vybraných hrách. Z 336 excerpovaných anglicismů je 299 jednoslovných výrazů a 37 víceslovných. Víceslovné výrazy se většinou skládají ze dvou slov až na tři se třemi slovy a jedním se čtyřmi slovy.

8.1 Celé promluvy

Kromě jednoslovných a víceslovných výrazů se v nahrávkách objevují i celé promluvy – například *Don't be suspicious.* či *There is one impostor among us.* Tyto promluvy bývají buď vyslovovány s anglickými hláskami, anebo se zdůrazněnou zkomolenou angličtinou. Nejedná se o izolovaná slova či slovní spojení, takže nelze mluvit o anglicismech jako takových. Jedná se o spontánní promluvy, ve kterých jsou stále dodržována pravidla anglické výslovnosti (např. anglické hlásky nejsou nahrazovány českými, přízvuk se nepřesouvá na první slabiku apod.). Z těchto důvodů byly tyto promluvy vynechány z analýzy.

8.2 Ukázka transkripce rozhovoru

Zde přikládám názornou ukázkou, jak může vypadat takový rozhovor mezi hráči počítačových her. Tento rozhovor probíhá během hry *Among Us*. V tomto rozhovoru se hráči mezi sebou dohadují, kdo z nich je podvodníkem.

Ukázka:

(...) *Hráči svolávají další emergency meeting.*

Karel: *hezitační zvuk* Tož k tomu-

Monika: Karle, Karle, jo, seriously? Jo, self-report? Co to je prostě. Ty mi ho tam kuchneš před máma očima a self-reportneš se, jako what the hell, Karle.

Karel: Nic jsem neviděl. *Začne mluvit více nahlas.* Monika, jaktožeš to viděla vůbec, když nebyly světla?

Monika: Protože jsem viděla, jaks tam mihla ta červená prostě, já jsem to úplně viděla, jak

tam červená stojí nad tělem. Přídu a červená stojí nad tělem prostě jako.

Karel: Moniko, Moniko. Nemohla jsi to ani omylem vidět. A navíc-

Monika: Protože jsem šla blízko.

Filip: Koukal jsem se celou dobu na detektor života a v tu chvíli, kdy ten člověk umřel, tak se hned nahlásilo tělo.

Karel: Já můžu jenom říct, že já jsem *hezitační zvuk* Kterej killer by, do prdele, zabíjel, když se- když někdo to viděl. Hele, pokud to nejsem já, votěte³ Moniku, instantně, tady není vo čem.

Monika: Je to Karel, prostě. A vy nevíte, prostě-

Karel něco říká nahlas, zatímco je jeho postavička vyhozena z lodi. Není Impostor. (...)

Na vybrané ukázce lze pozorovat emocionálnost rozhovoru a jeho nutnou rychlost. Hráči naprosto běžně používají anglicismy, které jednak popisují reality ve hře (například *self-report*), jednak se objevují i mimoherní výrazy (například *what the hell*).

9 Adaptační principy

Pro co nejpřesnější určení jednotlivých adaptačních principů či jejich kombinací, byly excerpované výrazy zaneseny do excelové tabulky jako hesla. Každé heslo obsahuje český výraz, českou transkribovanou reálnou výslovnost, anglický výraz, anglickou transkribovanou slovníkovou výslovnost, význam výrazu a adaptační princip či jejich kombinaci. Každé heslo tudíž vypadá následovně:

Český výraz	Česká výslovnost	Anglický výraz	Anglická výslovnost	Význam	Adaptační princip
sus	[saš] [sus]	sus	/sʌs/	podezřelý	adaptace paralelní

Tabulka 1: Ukázka hesla v seznamu excerpovaných výrazů.

Následně jsem porovnávala výslovnost českých a anglických hlásek, abych dále mohla určit konkrétní adaptační princip či jejich kombinaci.

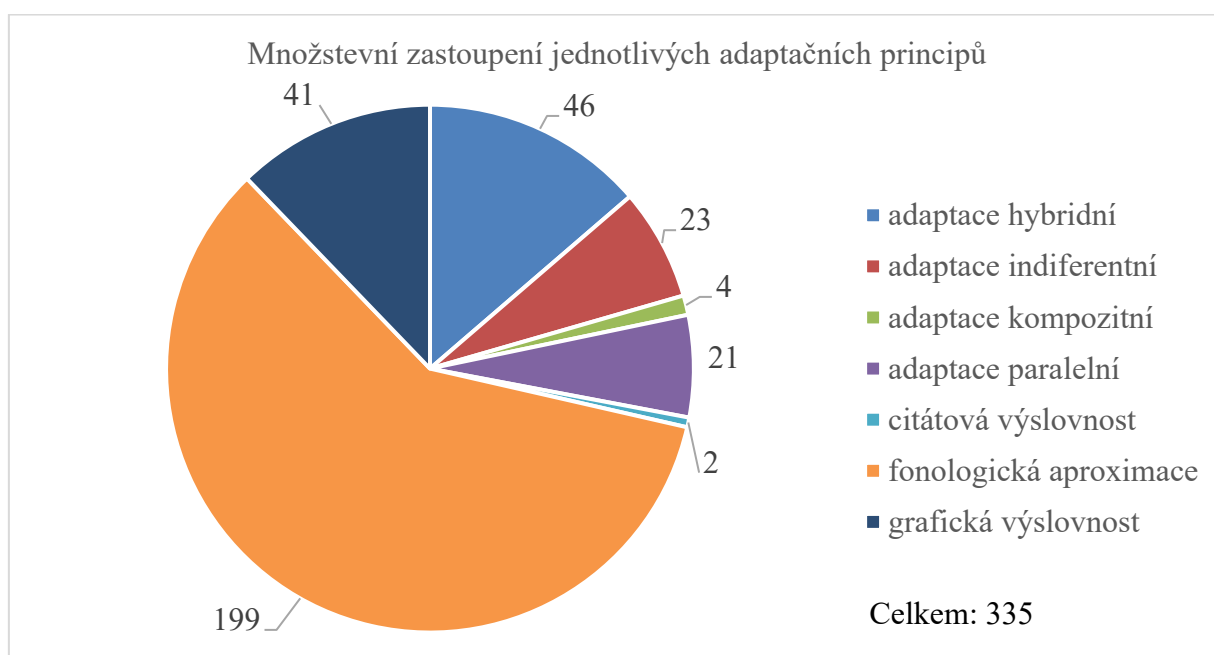
Po určení všech adaptačních principů graf ukázal, že samostatně se vyskytují opravdu jen tři primární adaptační způsoby. Naprosto drtivě převažuje princip fonologické aproximace – z celkových 336 výrazů celých 199 je vyslovováno dle pravidel fonologické aproximace.

³ Sloveso odvozené od anglického slovesa *vote* (volit). Česká výslovnost [vůtʃit] vychází z anglického /vəʊt/.

Dalších 41 výrazů je vyslovováno čistou grafickou výslovností a pouhé 2 výrazy výslovností citátovou.

Všechny tři primární adaptační principy se dále vyskytují i společně s principy sekundárními. Citátová výslovnost se v těchto kombinacích objevuje spíše okrajově – fonologická aproximace a grafická výslovnost jasně převažují.

Z jednotlivých typů kombinací převažuje adaptace hybridní – 46 výrazů z 336 bylo přejato kombinací dvou nebo i více principů. Následuje ji adaptace indiferentní s 23 výrazy, dále adaptace paralelní s 22 výrazy a dokonce i adaptace kompozitní se 4 výrazy.



Graf 1: Graf popisující množstevní zastoupení jednotlivých adaptačních principů.

Každému použitému adaptačnímu principu je věnována kratší samostatná podkapitola, ve které si shrneme nasbíraná data.

9.1 Fonologická aproximace

Jak již bylo řečeno, princip fonologické aproximace výrazně převažuje. Mezi výrazy přejatými tímto způsobem se vyskytují jak výrazy jednoslovné (například *aim* – anglické /eɪm/ bylo přejato jako české [ejm]), tak i výrazy víceslovné (dvě až čtyři slova) – například dvouslovné *big balls* bylo z anglického /bɪg bɔ:lz/ přejato jako české [bɪg bɔ:ls].

U některých slov mohou existovat i výslovnostní varianty, které se liší pouze délkou jedné z hlásek. Jedná se o výrazy, u kterých lze vyslovit jednu ze samohlásek dlouze i krátce – například výraz *shit*, který má varianty [ʃɪt] a [ʃi:t]. Použití krátké a dlouhé varianty může záležet jednak na mluvčím, ale hlavně na situaci. Pokud se jednalo o situaci, ve které měl mluvčí více času, tak použil variantu [ʃi:t]. Avšak pokud se jednalo o situaci, ve které hráč neměl moc času (například se nacházel pod přímou palbou nepřítele), tak byla použita varianta [ʃɪt]. Obě varianty mají fakticky stejný význam – rozdíl je spíše v expresivitě a jedná se tudíž o prozodickou délku, nikoli fonologickou.

Přízvuk se v každém přejatém výrazu posouvá na první slabiku slova či slovního spojení.

Využívání principu fonologické aproximace je takto vysoké pravděpodobně proto, že se u hráčů zvyšuje znalost anglického jazyka. Kdyby mluvčí neměli vyšší úroveň angličtiny, tak by neznali původní výslovnost a pravděpodobně by vše vyslovovali hlavně graficky.

Hráči počítačových her mohou mít výslovnost často naposlouchanou od zahraničních streamerů, tudíž toto také může být faktor, kvůli kterému fonologická aproximace takto převyšuje ostatní principy.

9.2 Grafická výslovnost

Čistá grafická výslovnost je druhým nejčastějším používaným adaptačním principem. Nejčastěji se takto vyslovují zkratky (*omg* jako [ɒmg] místo anglického /,əʊ em 'dʒi:/) a jednoslabičná slova (*bug* jako [bʊk] místo anglického /bʌg/), avšak víceslabičná slova se též objevují (*paladin* jako [palad'in] místo anglického /'pælədɪn/).

Grafická výslovnost se velmi často objevuje ve společné kombinaci s fonologickou aproximací.

9.3 Citátová výslovnost

Výrazy vyslovené citátovou výslovností se v celém excerpovaném materiálu objevily pouze dva. Jedná se o výrazy *projectile speed* a *scientist*. Oba dva výrazy si zachovaly své původní výslovnosti – /'præktɪs reɪndʒ/ a /'saɪəntɪst/. Výraz *projectile speed* byl vysloven pouze jednou, výraz *scientist* vícekrát. Citátovou výslovnost spíše přisuzuji náhodě –

obzvláště u výrazu *scientist*, jelikož k tomu existuje i počestěný protějšek *scientista* s výslovností [sa:jentista] přejaté skrze princip fonologické aproximace.

9.4 Adaptace hybridní

V naprosté většině výrazů z této adaptační skupiny se kombinují princip fonologické aproximace a grafické výslovnosti (například *combo* jako [kombo]). U výrazů *golden damage*, *jebaitnout*, *vitals*, *what the hell*, *Winston* a *wires* se kromě fonologické aproximace, grafické výslovnosti či obojího i princip citátové výslovnosti. Nejčastěji se objevují anglické hlásky /w/ a /ə/. U výrazu *Bastion* se v kombinaci s alespoň z jedním z výše zmíněných principů vyskytuje i analogie se zdrojovým jazykem.

9.5 Adaptace indiferentní

Adaptační princip indiferentní se v excerpovaných materiálech týká většinou jednoslabičných slov kromě výrazů *epic*, *fifty-fifty*, *killer*, *sorry* a *story*.

9.6 Adaptace paralelní

Adaptací paralelní bylo vysloveno celkem 21 výrazů. Většina z těchto 21 výrazů je tvořena jednoslabičnými a víceslabičnými výrazy; pouze 3 výrazy jsou zkratky. Většina excerpovaných výrazů má pouze 2 výslovnostní varianty; pouze u 3 výrazů (*afk*, *Pharah*, *what*) se vyskytují varianty 3. Nejčastěji si konkurují principy fonologické aproximace a grafické výslovnosti. Tyto dva čisté primární principy či jejich kombinace se vyskytuje u 13 výrazů (například *bugnout* bylo vysloveno jako [bagnout̃] i [bugnout̃]).

U 10 výrazů se kromě fonologické aproximace, grafické výslovnosti či jejich kombinace vyskytuje i jiný princip. Nejčastěji se jedná o citátovou výslovnost, která se vyskytuje u 5 hesel – *literally*, *what*, *what the fuck*, *Widow* a *Widowmaker*. Objevují se zde anglické hlásky /ə/ (*what the fuck* jako [wotəfak] a *literally* jako [literəli]) a /w/ (například *Widowmaker* jako [widoumejkr]). Dále se dvakrát u výrazu *Bastion* objevuje analogie se zdrojovým jazykem. *Bastion* byl vyslovován jako [basčn] i [besčn], což vůbec neodpovídá původní anglické výslovnosti /'bæstiən/. Pravděpodobně zde došlo k analogii s jinými slovy, které jsou zakončeny na *-ion*. Tato koncovka bývá často vyslovována jako /ʃn/ (například *potion* jako /'pəʊʃn/). Mluví si tuto koncovku pak dále zkomolili na [čn]. U výrazu *support* se objevuje analogie s cílovým jazykem – výraz je vysloven jako [saport],

což bude pravděpodobně kvůli přesunutí přízvuku na první slabiku. V originálním /sə'pɔ:t/ se na první slabice vyskytuje nepřízvučný vokál /ə/, který mluvčí museli nahradit přízvučným vokálem.

Nakonec se objevují i výrazy s nejasně motivovanou výslovností – varianta *oxygen* [oksižn], *range* [renč] či *Pharah* [farak].

9.7 Adaptace kompozitní

Adaptace kompozitní se projevila u čtyř výrazů – *long distance*, *lower engine*, *necounterchargnout* a *report button*. Jelikož se adaptace kompozitní vyznačuje tím, že jsou použity dva či více adaptačních principů v různých morfémech, tak jsem výše zmíněná slovní spojení zařadila do této kategorie též.

Slovní spojení *report button* bylo přejato skrze kombinaci grafické výslovnosti a fonologické aproximace. Tyto dva principy se setkávají pouze ve slově *report* s vyzorovanou výslovností [report]. Po srovnání s anglickou výslovností /rɪ'pɔ:t/ zjistíme, že první slabika /rɪ/ byla přejata skrze grafickou výslovnost, avšak druhá slabika /pɔ:t/ byla přejata adaptací indiferentní. *Button* byl přejat pouze skrze fonologickou aproximaci – české [batn] oproti anglickému /bʌtən/.

Výraz *necounterchargnout* jsem k adaptaci zařadila kvůli nejasné motivaci za převzetím původní anglické hlásky /aʊ/. V analyzovaných nahrávkách byla v tomto slově vyslovena jako hláska [a:]. Zbytek slova byl vysloven skrze princip fonologické aproximace jako [neka:ntřča:ržnout].

Ve slovní spojení *long distance* a *lower engine* jsou kombinováni principů fonologické aproximace a analogie se zdrojovým jazykem. Ve výrazu *long distance* analogii můžeme pozorovat na slovu *long*, které bylo v češtině vysloveno s hláskou [g] na konci, která se v angličtině v tomto případě nevyslovuje. V *lower engine* se toto projevilo ve výslovnosti lexému *lower* – český mluvčí nesprávně vyslovil konsonant /w/ místo diftongu /əʊ/.

Ve výrazu *long distance* se dále projevuje princip grafické výslovnosti v lexému *distance* – český mluvčí vyslovil grafém *c* jako hlásku [c] namísto /s/. Dále se v tomto lexému projevuje citátová výslovnost vyslovení samohlásky /ə/. Celé slovní spojení má tedy výslovnost [lɔŋg distənc].

V *lower engine* byla též vysloven vokál /ə/ v lexému *lower*. Celková výslovnost tohoto výrazu je [lɔwəɹ ɛnʒɪn].

9.8 Přízvuk

Přízvuk se při přejímání anglických výrazů do češtiny přesouvá z jakékoli pozice vždy na první slabiku. Jedinou výjimkou by mohly být anglicismy vyslovovány citátovou výslovností, avšak oba tyto výrazy (*projectile speed* a *scientist*) mají přízvuk i v angličtině na první slabice.

Přízvuk v angličtině může signalizovat změnu ve významu slova – například rozdíl mezi slovesem a substantivem/adjektivem. V češtině přízvuk tuto významotvornou složku nemá, a tudíž mluvčí nemají důvod původní pozici přízvuku zachovávat.

10 Hláskové změny

V teoretické části této práce jsme si představily potenciálně problémové hlásky pro pozorované české mluvčí. V následující kapitole si představíme veškerá nasbíraná data, která se týkají přejímání těchto problematických hlásek.

10.1 Vokály

Kromě níže rozebraných vokálů je důležité říci, že u některých samohlásek dochází ke změně kvantity. Týká se to hlásky [o] (*what* s výslovností [vo:t] i [vot]), hlásky [ɪ] (*shit* s výslovností [ʃɪt] i [ši:t]), hlásky [o] (*lawful* s výslovností [lo:fl] i [lofl]) a hlásky [a] (*Ana* s výslovností [ana] i [a:na]). Tato variabilita je způsobena kombinací emocionálního rozpoložení mluvčího a situací, ve které se nachází, a tudíž není fonologickým dloužením, ale pouze prozodickým.

10.1.1 Monoftong /æ/

Monoftong /æ/ bývá ve většině případů přejímán jako vokál [ɛ] skrze princip fonologické aproximace (například *among* jako [ɛmɔŋg]) a jako vokál [a] skrze princip grafické výslovnosti (například *admin* jako [admin]). Dále je v jednom výrazu ponechán se svou originální výslovností v rámci citátové výslovnosti ve výrazu *practice range* – [ˈpræktɪs reɪndʒ]. Též je jednou díky principu analogie se zdrojovým jazykem vysloveno jako /ə/ ve výrazu *golden damage* – [gɒldən dæmɪʒ].

10.1.2 Monoftong /ɜ:/

Monoftong /ɜ:/ se vyskytuje v excerpovaném materiálu pouze ve čtyřech anglických výrazech, přičemž dvě vychází ze stejného lexému *Mercy*. Ve všech čtyřech případech byl vokál /ɜ:/ přejat jako kvantitativně kratší [ɛr] v rámci adaptačního principu fonologické aproximace (například *Mercy* s českou výslovností [mɛrsɪ], která vychází z anglické výslovnosti /'mɜ:si/).

10.1.3 Monoftong /ə/

Monoftong /ə/ byl do češtiny přejat s největší variabilitou. Nejvíce bývá vynechán v rámci procesu fonologické adaptace. V původním výrazu se často vyskytuje nevyslovený grafém *r*, který je v češtině vysloven a díky vynechání vokálu /ə/ se stává slabikotvorným (například *Dark Runner* jako [da:rk ranr], což vychází z anglického /dɑ:k 'rʌnə/).

Dále bývá často skrze proces fonologické adaptace přejat jako samohláska [ɛ] – například ve výrazu *gentleman* s českou výslovností [žɛntlmen], která vychází z anglické výslovnosti /'dʒɛntlmən/.

Skrze princip grafické výslovnosti byl tento monoftong přejat jako vokály [a], [o], [u], [ɪ] a [ɛ]. Vokál [ɛ] se vyskytuje pouze v případech, které vznikly skrze adaptaci indiferentní (například *killer* – české [kɪlɛr] a anglické /'kɪlə(r)/). Vokál [a] se vyskytuje například ve výrazu *ability* (české [abɪlɪtɪ] a anglické /ə'bɪlətɪ/). Vokál [o] se vyskytuje například ve výrazu *random* (české [random] a anglické /'rændəm/). Vokál [u] se objevuje například ve výrazu *support* (české [suport] a anglické /sə'pɔ:t/). A nakonec vokál [ɪ] se objevuje například ve výrazu *security* (české výslovnosti [sekjurita] a [sekurita] namísto anglického /sɪ'kjʊərətɪ/).

Monoftong /ə/ se v několika případech zachovává v rámci principu citátové výslovnosti. Jedná se například o výraz *scientist* – anglická výslovnost /'saɪəntɪst/ byla mluvčími zachována.

10.1.4 Diftongy

V excerpovaném materiálu se objevuje 7 z 8 anglických diftongů (pouze diftong /eə/ byl vynechán).

Diftong /ɪə/ byl většinou přejat skrze fonologickou aproximaci jako hlásky [i:r]. Jedná se například o výraz *clear* (české [kli:r] a anglické /kliə(r)/). Dále byl vysloven jednou jako hláska [ɛ] ve výrazu *cafeterie* díky grafické výslovnosti (české [kafeterijɛ] a anglické /ˌkæfəˈtɪəriə/).

Diftong /eɪ/ byl do češtiny přejat s nejvyšší variabilitou ze všech přejatých diftongů. Nejvíce byl přejat jako hlásky [ej] díky principu fonologické aproximace – například ve výrazu *aim* (české [ejm] a anglické /eɪm/). Ostatní přejímky se týkají daleko menšího množství případů. Skrze princip grafické výslovnosti byl tento diftong přejat jako vokál [a] (výraz *afkovat* s českou výslovností [afkovat] z anglického /ˌeɪ efˈkeɪ/) a vokál [a:] (výraz *afk* s českou výslovností [a: ef ka:] a anglickou /ˌeɪ efˈkeɪ/). Jako vokál [ɛ] byl tento diftong vysloven například ve slově *range*, kde není důvod této výslovnosti úplně jasný. Ve výrazu *melee* byl diftong /eɪ/ vysloven jako vokál [i:] – důvodem bude pravděpodobně analogie se zdrojovým jazykem (více v další kapitole). Ve výrazu *practice range* diftong /eɪ/ zůstal díky citátové výslovnosti – /ˈpræktɪs reɪndʒ/.

Diftong /ʊə/ je v angličtině často zobrazován grafémy *we*, tudíž mluvčí mají tendenci vyslovovat grafém *w* buď jako [v], nebo [w] namísto tohoto diftongu. Dále byl diftong přejat v rámci grafické výslovnosti jako vokál [u] (výraz *security* – české [sekjuritɪ] a anglické /sɪˈkjʊərəti/).

Diftong /ɔɪ/ byl ve všech třech případech převzat pomocí fonologické aproximace jako hlásky [oj] – například česká výslovnost výrazu *Moira* [mojra] vychází z anglického /ˈmɔɪrə/.

Diftong /əʊ/ byl v naprosté většině případu vysloven jako dvojhláska [ou̯] skrze princip fonologické aproximace. Toto můžeme například pozorovat u výrazu *broken* s českou výslovností [br̩ouken] a anglickou výslovností /ˈbrʊəkən/. Dále byl přejat skrze grafickou výslovnost jako vokály [o] (například výraz *combo* s českou výslovností [kombo] a anglickou výslovností /ˈkɒmbəʊ/) a [o:] (*op* česky jako [o:pɛ:] a anglicky jako /ˌəʊˈpi:/).

Diftong /aɪ/ byl nejčastěji přejat skrze fonologickou aproximaci jako [aj] či [a:j], které se liší pouze v kvantitě. Toto můžeme pozorovat například ve výrazu *copyright* s českou výslovností [kopirajt] a anglickou výslovností /ˈkɒpraɪt/. Dále byl tento diftong ponechán

v rámci citátové výslovnosti například ve výrazu /'saɪəntɪst/. Nahrazen vokálem [ɪ] se objevuje například ve slově [vɪta:lɪ] (z anglického /'vaɪtlz/).

Diftong /aʊ/ je ve většině případů vysloven jako český diftong [au̯]. Toto můžeme například pozorovat na výrazu *down*, který je v angličtině vyslovován /daʊn/ a v češtině [daun̯].

10.2 Konsonanty

Všechny konsonanty použité mluvčími se podřizují pravidlům o změně znělosti v češtině. Jediná hláska [g] se poněkud vymyká – po souhlásce [ŋ] bývá i na konci slova v některých případech vyslovena beze ztráty znělosti.

10.2.1 Konsonant /θ/

Konsonant /θ/ se objevuje pouze ve třech heslech a ve všech třech je vysloven jako souhláska [t] díky principu fonologické aproximace. Tuto změnu můžeme pozorovat například na výrazu *Hearthstone*, který byl do češtiny přejat s výslovností [ha:rtstoun̯] z anglické výslovnosti /'hɑ:θstəʊn/.

10.2.2 Konsonant /ð/

Konsonant /ð/ byl sice v jednom případě vysloven jako souhláska [d] díky principu fonologické aproximace – *play of the game* bylo vysloveno jako [plɛj of d geɪm] – avšak v některých případech mluvčí následoval princip grafické výslovnosti a je tedy vysloveno jako hláska [t]. Jedná se například o zkratku *wtf*, která byla v češtině vyhláskována jako [vtf], ačkoli v angličtině k takovému hláskování nedochází.

V jednom případě byl tento konsonant ponechán díky principu citátové výslovnosti a to ve výrazu *what the hell*. Tento výraz byl vysloven jako [wɒt ðə hel], jelikož se mluvčí snažil přiblížit anglické výslovnosti /wɒt ðə hel/.

10.2.3 Konsonant /w/

Konsonant /w/ byl buď přejat jako souhláska [v] skrze princip fonologické aproximace, anebo bylo ponecháno v rámci citátové výslovnosti. Jako příklad lze uvést výraz *what* – českými mluvčími byl tento výraz vysloven jako [vɒt], [vo:] i [wɒt] v návaznosti na anglickou výslovnost /wɒt/.

10.2.4 Konsonant [x]

Český konsonant [x] se kupodivu ve všech 336 výrazech objevuje pouze jednou a to jako následek spodoby znělosti na konci slova. Jedná se o výraz *Pharah*, jehož jedna ze zaznamenaných možných výslovnostních variant byla výslovnost [farax].

10.2.5 Konsonanty /ŋ/ a [ŋ]

Konsonant /ŋ/ je analyzovanými českými mluvčími velmi často vysloven tak, že za ním následuje souhláska [g] nebo [k], ačkoli by se kvůli pravidlu jejich nevyslovování na konci morfému vyslovovat neměly. Toto můžeme pozorovat například na výrazu *fucking*, který byl vysloven dokonce ve dvou variantách – [fakiŋg] i [fakiŋk]. Důvod znělosti hlásky [g] na konci slova je někdy způsoben následující hláskou ve větě, ale někdy je mluvčím pronesena naprosto bez důvodu.

11 Morfologické a slovtvorné změny

U velkého množství zkoumaných výrazů dochází k různému morfologickému či slovtvornému přizpůsobení. Toto se týká hlavně ohebných slovních druhů – tedy substantiv, adjektiv a sloves – jelikož čeština dává mnohem větší důraz na skloňování a časování než angličtina. U všech těchto slovních druhů se objevují různé prefixy, sufixy (i kmenotvorné sufixy) a koncovky. Navíc se někdy stává, že z již počestělých výrazů slovtvornými procesy vznikají nové lexémy. Proto se můžeme setkat s výrazem *nenachargovat*, který byl odvozen z výrazu *nachargovat*.

Všechny tyto afixy jsou vyslovovány dle ortoepických pravidel češtiny.

12 Konkrétní výrazy

Mezi analyzovanými výrazy se objevily některé výrazy, které se nějakým způsobem vymykají. Z tohoto důvodu jsem rozeslala dotazník týkající se výslovnosti daných výrazů. Na tento dotazník odpovědělo 240 respondentů, z nichž se valná většina pohybuje ve věkové skupině 18 až 26 let. Úroveň angličtiny je rozseta přes celou CEFR škálu, avšak nejvíce respondentů uvedlo úroveň B2 a C1 (celkově 68 % respondentů). Pouze jeden respondent uvedl, že angličtinu vůbec neovládá.

Dotazník obsahuje pět výrazů – *melee*, *okey*, *afk*, *dps* a *op*. Ke každému výrazu se vázaly dvě otázky. První se týkala znalosti daného výrazu; druhá jeho možné výslovnosti. Výslovnosti byly předem definované. Respondenti mohli zvolit více možností u otázky s výslovností či odpovědět, že dané slovo neznají a tudíž nemohou výslovnost uvést.

V následujících podkapitolách si výše výrazy z dotazníku a jiné výrazy probereme podrobněji.

12.1 Zkratky

Zkratka, jinak také abreviace, je výsledek zkrácení slova (například *např.*), slovního spojení (například *atd.*) nebo víceslovného pojmenování (například *USA* či *DAMU*) (Jelínek, 2017).

Zkratky můžeme dělit dle mnoha různých kritérií, a proto existuje mnoho způsobů jejich klasifikace. *Czechency* je klasifikuje následovně:

Pokud se jedná o zkratky vzniklé ze slov a slovních spojení, v řeči se vyslovují jako jejich nezkrácená verze – *prof.* vyslovujeme jako *profesor*. Některé zkratky mají však možnost dvojí výslovnosti. Může se jednat o zkratku *atd.*, kterou lze vyslovit jako [a tak da:lɛ], ale i jako [atd]. V písemném projevu se zapisují typicky s tečkou na konci. Tečku ztrácí zkratka pouze v případě, že se stává značkou (například *kg*) (Jelínek, 2017).

Zkratky vzniklé z víceslovných pojmenování můžeme dělit na iniciálové a slabičné. Iniciálové zkratky neboli akronyma vznikají z počátečních písmen daného víceslovného pojmenování. Nejčastěji se zapisují velkými písmeny a bez teček. Vyslovují se za pomoci hláskování písmen obsažených ve zkratce (Jelínek, 2017).

Slabičné zkratky či zkratky kombinované se tvoří podobným způsobem jako iniciálové zkratky, avšak na rozdíl od nich mohou přebírat nejen počáteční písmena (*JAMU*), tak i počáteční slabiky slov (*Čedok*). Nevyslovují se hláskování, ale jako slova. Lze je též nazývat jako zkratková slova (Jelínek, 2017).

Naproti tomu Josef Hrbáček ve své publikaci *Jazykové zkratky v češtině* a svém heslu v Internetové jazykové příručce Ústavu pro jazyk český zohledňuje grafické i zvukové vlastnosti zkratk. Dělí je na pouze grafické a graficko-fónické, které se po té dále rozvíjejí do druhů a poddruhů. Grafické zkratky mají pouze grafickou podobu a nejsou

samostatnými jazykovými znaky. Graficko-fónické zkratky jsou realizovány jak graficky, tak i zvukově (Hrbáček, 49–64, 1979; Internetová jazyková příručka ÚJČ, Zkratky čistě grafické a Zkratky čistě iniciálové, online, 2024).

Graficko-fónické zkratky se dále dělí dle míry lexikálnosti (tj. jak moc se zkratka chová jako substantivum) na nelexikální, přechodné a lexikální. Nelexikální zkratky jsou nejčastěji zkratkami iniciálovými a jejich vokalizace je většinou stejná jako vokalizace jednotlivých písmen v abecedě. Nejčastěji končí na dlouhý vokál. Při jejich výslovnosti však může docházet k procesu lexikalizace, při němž je nutné slabičné čtení. Dochází tak například ke změně kvality vokálů či ke vzniku nových odvozených slov (například *SS* > [ɛs ɛs] > *esesák*) (Rybková, 11–12, 2019).

Mezi zkratky přechodné neboli pololexikální patří iniciálová zkratková slova. Jejich psaná podoba vzniká stejně jako iniciálové zkratky, avšak na rozdíl od nich se jejich vokalizace podobá spíše zkratkovým slovům. Z těchto důvodů je jejich klasifikace sporná (Rybková, 12–13, 2019)..

Zkratky lexikální nabývají všech vlastností samostatného lexému. Patří mezi ně zkratková slova (*Čedok*), zkrácená slova (*limo*, *nealko*), derivačně zkrácená slova (*matika*) a derivačně zkratková slova (*Lachema*). Vyslovují se jako plnohodnotné lexémy (Rybková, 13, 2019).

Dále lze zkratky rozlišovat dle jejich původu na cizí a domácí. Tato distinkce nemusí být někdy na první pohled zřejmá např. kvůli použití stejných grafémů, jaké se používají i v češtině. Výslovnost českých zkratek je ustálená – naproti tomu výslovnost cizích zkratek ne. Některé cizí zkratky se vyslovují s původními hláskami či s nejbližšími českými (*BBC* – [bi: bi: si:]), jiné s českými hláskami (*USA* – [u: ɛs a:]) a některé mají dokonce obě varianty (*QR kód* – [kve: ɛr ko:d] i [kju: a:r ko:d]) (Internetová jazyková příručka, online, Zkratky iniciálové, online, 2024).

Specifickým typem zkratek jsou tzv. chatovací zkratky. Jedná se o zkratky používané v online prostředí – třeba právě v komunitě hráčů počítačových her. V prostředí počítačových her se objevuje zkratek všech výše zmíněných druhů nespočet – jak v psaném projevu (v chatech, fórech apod.), tak i v mluveném projevu. Využití zkratek je

ekonomické a slouží jako prostředek zrychlení konverzace, jelikož rychlost komunikace často rozhoduje o výhře vašeho týmu.

Mezi excerpovanými výrazy se objevilo celkem osm zkratek – *afk, dps, hashtag dc, hp, lol, omg, op* a *wtf*. Pouze jedna z nich je součástí slovního spojení. Pravopis mají variabilní – někteří je píšou s velkými písmeny, někteří s malými, avšak většinou se setkáme spíše s variantou malých písmen, jelikož zapnout Caps Lock hráče připraví o cenné vteřiny.

Dle klasifikace v *Czechency* (Jelínek, 2017) jsou zkratky *hp* a *dps* zkratkami iniciálovými – *hp* označuje *health points* (počet životů postavy) a *dps* označuje *damage per second* (udělené poškození za sekundu). *Hp* je pojmenováním životů postavy, *dps* označuje postavu, která uděluje soupeřům největší poškození. Zbylé zkratky – *afk, hashtag dc, lol, omg, op* a *wtf* – pocházejí buď ze slov (například *op* z *overpowered*), anebo z slovních spojení (například *afk* z *away from keyboard*). *Hashtag dc* je sice víceslovným pojmenováním, avšak samotné *dc* (z *disconnect*) není, a tudíž ho řadím ke zkratkám vzniklých ze slov.

Pokud vycházíme z Hrbáčkovy typologie, měli bychom všechny excerpované zkratky kromě *lol* zařadit ke graficko-fónickým nelexikálním zkratkám. Z některých z nich se dokonce běžně tvoří odvozeniny – *dps* se běžně vyslovuje jako *dpsko*, *hp* se běžně vyslovuje jako *hápkó* a od *afk* se v excerpovaných výrazech dokonce objevilo sloveso *afkovat*. *Lol* lze kvůli výslovnosti [lol] zařadit k pololexikálním zkratkám.

Podle českých výslovnostních pravidel v *Czechency* bychom měli iniciálové zkratky *hp* a *dps* hláskovat; zkratky vzniklé ze slov a slovních spojení bychom měli používat jednu z možných výslovností (nezkrácenou a zkrácenou). Dle Hrbáčkovy typologie bychom měly všechny výše zmíněné zkratky hláskovat či od nich případně odvodit nové slovo.

Jak již bylo výše zmíněno, Hrbáček v *Internetové jazykové příručce* vysvětluje, že je výslovnost cizích zkratek velmi neustálená. Tuto hypotézu si můžeme potvrdit na výše zmíněných osmi zkratkách. *Hashtag dc* byl v materiálech vysloven pouze za pomoci fonologické aproximace jako [hešteg di:si:] – *dc* bylo hláskováno s úmyslem napodobit anglické hlásky. Zkratky *omg, lol* a *wtf* byly přejaty bez úmyslu napodobit anglické hlásky

jako [omg], [lol] a [vtf]. *Omg* a *lol* bylo přejato za pomoci grafické výslovnosti, kdežto *wtf* bylo přejato za pomoci fonologické aproximace.

Zkratka *wtf* se v angličtině z naprosté většiny používá pouze jako grafická zkratka. Vyslovuje se jako její nezkrácená verze *what the fuck* (podobně jako zkratka *wth* a její nezkrácená verze *what the hell*). Naproti tomu zkratku *omg* je možné vyslovit též hláskováním jako /,əʊ em 'dʒi:/.

Zkratky *afk*, *dps* a *op* byly přejaty adaptací paralelní a mají tedy více výslovnostních variant. *Afk* má hned tři výslovnostní varianty – [afk], [a: ɛf ka:] a [ɛj ɛf keɪ] – které jsou jednotlivými mluvčími mixovány zcela náhodně. Navíc je od něj odvozeno sloveso *afkovat* vyslovováno jako [afkovat]. *Op* se objevuje ve dvou variantách – [o: pe:] a [ou pi:]. Opět žádný z mluvčích ani jednu z výslovností nepreferuje. Dále i zkratka *dps* má dvě výslovnostní varianty – [di: pi: ɛs] i [dɛ: pe: ɛs]. U *dps* bývá spíše preferovaná výslovnost [di: pi: ɛs] a dokonce i odvozenina *dpsko* s výslovností [dɛ:pe:ɛsko]. Jak můžeme vidět, výslovnostní varianty často vznikají za pomoci fonologické aproximace a grafické výslovnosti.

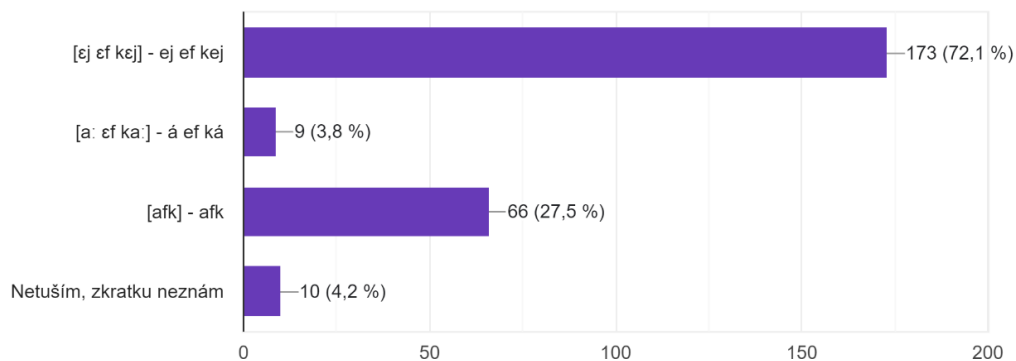
Zvláštním případem je zkratka *hp*. *Hp* je v excerpovaném materiálu vyslovována pouze jako její odvozená varianta *hápko* – [ha:pko]. Žádná vyhláskovaná varianta se neobjevuje.

Při anglické výslovnosti hláskovaných zkratk je sekundární přízvuk na první slabice a primární přízvuk na poslední slabice. V češtině dochází k přesunu přízvuku na první slabiku.

Do dotazníku jsem vložila zkratky *afk*, *dps* a *op* kvůli jejich výslovnostní variabilitě. Zkratku *afk* 62,1 % respondentů potvrdilo jako známou, přičemž 72,1 % preferuje variantu [ɛj ɛf keɪ].

Jak byste zkratku afk vyslovili?

240 odpovědí

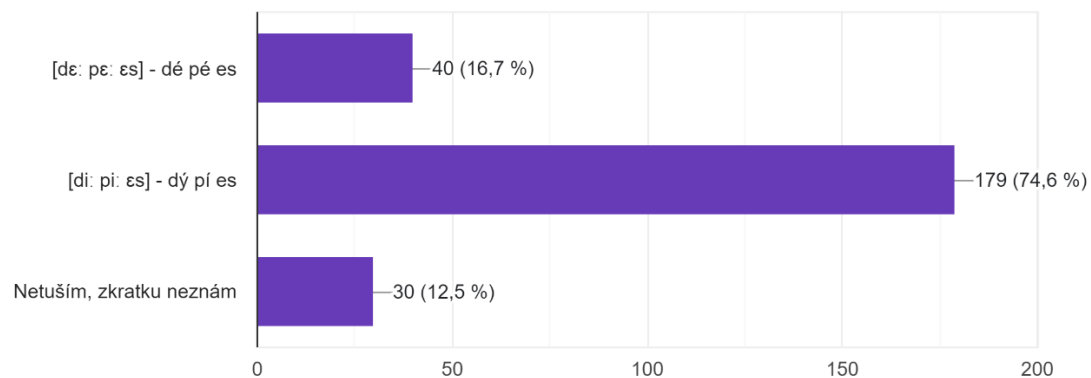


Graf 2: Poměr výslovnostních variant zkratky afk.

Zkratku *dps* pouze 41,7 % respondentů potvrdilo jako známou a 74,6 % preferuje variantu [di: pi: ɛs].

Jak byste zkratku DPS vyslovili?

240 odpovědí

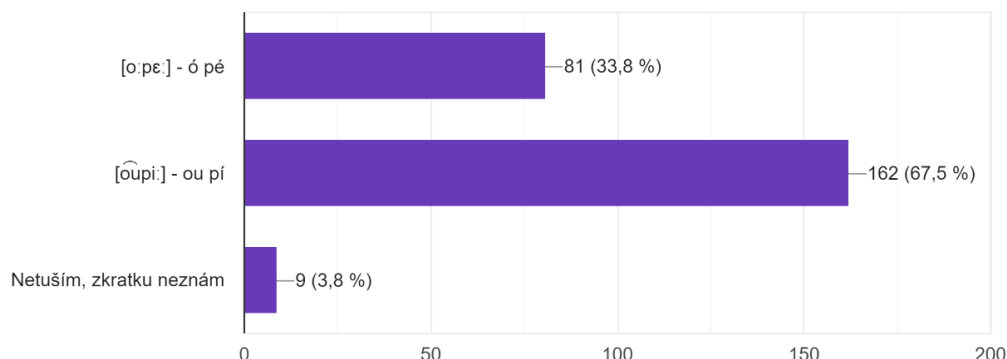


Graf 3: Poměr výslovnostních variant zkratky dps.

Zkratku *op* 74,2 % potvrdilo jako známou a 67,5 % vybralo variantu [ou pi:].

Jak byste zkratku OP vyslovili?

240 odpovědí



Graf 4: Poměr výslovnostních variant zkratky afk.

Rozdíly v preferenci výslovnostních variant v transkripci z nahrávek a dotazníku pouze potvrzuje, že výslovnost anglických zkratk je značně nepravidelná a závisí na sledované skupině.

12.2 Melee

Výraz *melee* pochází z francouzského *mêlée* a ve větě může fungovat jako substantivum, adjektivum i jako sloveso. Slovníky význam tohoto lexému často definují jako typ boje nablízko, doslova jako souboj tělo na tělo, při kterém účastníci ztrácí kontrolu nad situací, ve které se nacházejí. Za nejbližší český překlad lze označit lexém *rvačka*.

V herní komunitě lze tento výraz použít i jako adjektivum, které popisuje nějaký předmět, situaci či osobu, která je určena pro tento typ boje. Dále lze *melee* použít i jak sloveso, které popisuje akci útoku zblízka. Z vlastního pozorování využívání jsem zjistila, že v tomto tvaru se tento výraz nejčastěji používá jako adjektivum. V češtině se vyskytují i odvozeniny tohoto výrazu – například *milíčko*.

Tento výraz zkoumaná skupina mluvčích naprosto jednoznačně bez výjimek vyslovuje jako [mi:li:]. V angličtině se tento výraz vyslovuje jako /'meleɪ/ (britská angličtina) či /'meɪleɪ/ (americká angličtina). Porovnáním anglické a české výslovnosti můžeme vyloučit všechny tři primární adaptační principy. Porovnáním s francouzskou výslovností /mele/ můžeme též vyloučit sekundární princip vliv třetího jazyka.

Z výslovnosti druhé slabiky lze usoudit, že se částečně jedná o analogii se zdrojovým jazykem. Grafémy *ee* bývají v angličtině totiž často vyslovovány jako samohláska /i:/.

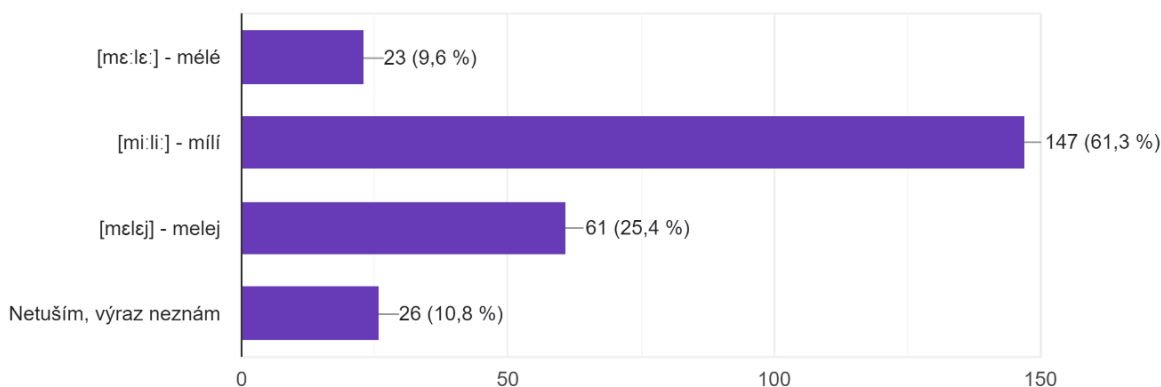
Důvody, proč je první slabika vyslovována jako [mi:], jsou nejasné. Mohlo by se jednat o jakýsi projev zvukomalby či zkomolení na základě vokalické harmonie. V tomto případě bych výraz *melee* zařadila do adaptace hybridní, přičemž první slabika má nejasně motivovanou výslovnost a druhá slabika je ovlivněna analogií se zdrojovým jazykem.

Druhou možností abnormální adaptace první slabiky jako [mi:] je spojení s výslovností lexému *me*. *Me* je vyskloňovaný tvar zájmena *I* (já), který se vyslovuje právě jako /mi:/. Zájmeno *me* patří do centra slovní zásoby, a tudíž se s tímto lexémem mluvčí setkávají velmi často. Pokud by výslovnost první slabiky *melee* vycházela ze zájmena *me*, tak by se opět jednalo o analogii se zdrojovým jazykem a celý výraz by šel i do této kategorie zařadit.

Znalost výrazu *melee* potvrdila méně než polovina respondentů 46,7 %. Celých 61,3 % respondentů mého dotazníku též volilo výslovnost [mi:li:]. Druhá nejpobulárnější výslovnostní varianta je [melej] s 25,4 %, která vznikla za pomoci fonologické aproximace. Varianta [mɛ:lɛ:] získala 9,6 %.

Jak byste výraz *melee* vyslovili?

240 odpovědí



Graf 5: Poměr výslovnostních variant výrazu *melee*.

12.3 Okey

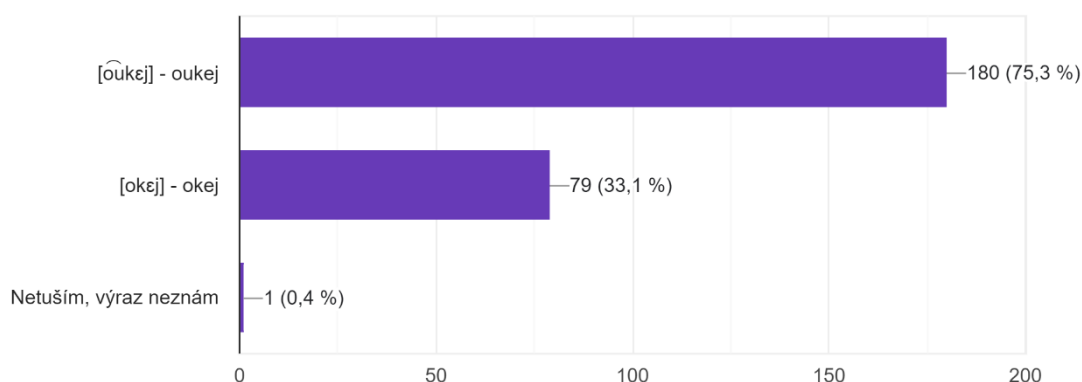
Lexém *okey* má mnoho grafických podob – o. k., O. K., okay, oukej, ok, ouki-douki a další. Etymologie tohoto výrazu je nejasná. Například jedna z teorií praví, že v roce 1839 v bostonských novinách vyšel článek s tiskařskou chybou, která toto slovní spojení zkomolila na *oll korreect*. Čtenáři toto začali používat, až nakonec toto slovní spojení zkrátili na jeho první dvě písmena *OK*. Z *OK* po té vznikaly další odvozeniny se stejnými významem, avšak různou grafickou a výslovnostní podobou.

Pro výraz *okey* jsem zvolila tuto písemnou podobu z výše vyjmenovaných. V nahrávkách se objevují dvě výslovnostní varianty – [oukej] a [okej]. Jedná se tedy o adaptaci paralelní, přičemž varianta [oukej] vznikla skrze proces fonologické adaptace z anglického /əʊ'keɪ/. Varianta [okej] prošla zároveň procesem grafické výslovnosti a fonologické aproximace – jedná se tedy o adaptaci hybridní. Zkoumaná skupina mluvčích obě varianty používala vyrovnaně.

Naprostou drtivou většinu respondentů (98,3 %) potvrdilo, že výraz *okey* zná. Též si většina vybrala výslovnostní variantu [oukej] – 75,4 % respondentů.

Jak byste výraz *okey* vyslovili?

239 odpovědí



Graf 6: Poměr výslovnostních variant výrazu *okey*.

Závěr

V této práci bylo nashromážděné početné množství výrazů z lexika hráčů počítačových her. K excerpce byly použity video záznamy reálných her. Díky tomu, že nahrávky nebyly pořízeny za účelem vědecké analýzy, tak jsme měli k dispozici neovlivněnou a spontánní výslovnost daných výrazů.

Cílem této práce bylo zmapovat zvukovou podobu anglicismů v řeči hráčů vybraných počítačových her. Jedná se o hry *Among Us*, *Overwatch* a *World of Warcraft*. Excerpci bylo získáno 336 anglicismů, které byly rozděleny podle adaptačních principů a dále analyzovány z hlediska hláskových změn, které v těchto výrazech při jejich přejímání proběhly.

Tato práce potvrdila předchozí výzkumy fonologické adaptace anglicismů v češtině. Nejčastěji používaným principem je jednoznačně fonologická aproximace či její kombinace s jinými principy. Nejvíce bývá kombinována s grafickou výslovností. Ostatní způsoby jsou samostatně užity okrajově (citátová výslovnost), ve spojení s jedním z primárních způsobů (většina sekundárních způsobů) či se vůbec neobjevují (vliv univerzálií).

Co se konkrétních hlásek týče, tak ve valné většině případů lze jejich českou výslovnost vysvětlit jedním z adaptačních principů. Nejasná motivace se týká jen pár výjimek, které jsou velmi často způsobeny osobní výslovností konkrétního mluvčího. Samozřejmě se vyskytují i výjimky – například výslovnost výrazu *melee* [mi:li:], kterou potvrdila i většina respondentů dotazníku.

Z zvláštní zmínku určitě stojí i výslovnost přejatých zkratk. Excerpované materiály i dotazník potvrdily, že výslovnost těchto zkratk je značně neustálená – dokonce i jednotliví mluvčí mají tendenci výslovnostní varianty střídat.

Celkově lze říci, že tento výzkum sice potvrzuje závěry výzkumů předchozích, avšak otevírá možnost zkoumání nového lexika a postavení jeho zvukové podoby v procesu přejímání.

Seznam použitých informačních zdrojů

ADAM, Robert. Máme se obávat anglicizace češtiny? In: *Čeština v pohledu synchronním a diachronním. Stoleté kořeny Ústavu pro jazyk český*. Karolinum, s. 831–83. ISBN 978-80-246-2121-0.

ASHBY, Michael a John A. MAIDMENT. *Úvod do obecné fonetiky*. V Praze: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2015. Lingvistika (Karolinum). ISBN 978-80-246-2322-1.

BIČAN, Aleš. Kvantitativní fonotaktická analýza názvů českých obcí a jejich částí. *Slovo a slovesnost*. 2015, **2015**(4), 243-264.

DUBĚDA, Tomáš. Fonologická adaptace anglicismů v kvantitativním pohledu. *Naše řeč*. 2018, **2018**(5), 245-267.

DUBĚDA, Tomáš. *Jazyky a jejich zvuky: univerzálie a typologie ve fonetice a fonologii*. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-1073-6.

DUBĚDA, T. a kol. (2014a): Loanwords and Foreign Proper Names in Czech: a Phonologist's View, in: Emonds, J. — Janebová, M. (eds.), *Language Use and Linguistic Structure. Proceedings of the Olomouc Linguistics Colloquium 2013*, Olomouc: Palacký University, s. 313–321.

HAVLÍK, Martin. Módní a nezbytné anglicismy ve vztahu k sociálním oblastem a k jejich výslovnosti a pravopisu. *Časopis pro moderní filologii*. 2019, **2019**(2), 135-149.

HRBÁČEK, Josef. *Jazykové zkratky v češtině*. Praha: Univerzita Karlova, 1979. Acta Universitatis Carolinae.

HŮRKOVÁ-NOVOTNÁ, Jiřina. *Česká výslovnostní norma*. Praha: Scientia, 1995. ISBN 80-858-2793-X.

KRAUS, Martin. *Lexikum hráčů počítačové hry Minecraft*. Praha, 2022. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze.

KUČERA, Jiří a ZEMAN, Jiří. *Výslovnost a skloňování cizích osobních jmen v češtině : anglická osobní jména*. Hradec Králové : Gaudeamus, 1998. ISBN 80

PABOUSEK, Jiří. *Fotbalový slang se zaměřením na anglicismy v deníku Sport*. Praha, 2023. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze.

ROACH, Peter. *English phonetics and phonology: a practical course*. 3rd edition. Cambridge: Cambridge University Press, 2000. ISBN 05-217-8613-4.

ROMPORTL, Milan a Josef ZEZULKA. *Výslovnost spisovné češtiny: Výslovnost slov přejatých: Výslovnostní slovník*. Praha: Academia, 1978. ISBN 509-21-856.

RYBKOVÁ, Eva. *Zkratky a značky a jejich čtení*. Brno, 2019. Bakalářská diplomová práce. Masarykova univerzita.

ŠIMŮNKOVÁ, Radka. *Anglická výslovnost u dětí na 2. stupni ZŠ*. České Budějovice, 2010. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích.

ŠTĚPÁNOVÁ, Veronika. Adaptační principy výslovnosti anglicismů v češtině z pohledu konceptu centra a periferie. *Nová čeština doma a ve světě*. 2018, **2018**(2), 50-58.

VOLÍN, Jan. *IPA-based transcription for Czech students of English*. Dotisk. V Praze: Karolinum, 2003. Učební texty Univerzity Karlovy v Praze. ISBN 80-246-0423-X.

Internetové zdroje

BOZDĚCHOVÁ, Ivana. ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU. KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ. *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny* [online]. 2017 [cit. 2024-04-11]. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/ANGLICISMY%20V%20%C4%8CESK%C3%89M%20LEXIKU>

Internetová jazyková příručka [online] (2008–2024). Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i. Cit. 3. 4. 2024. <<https://prirucka.ujc.cas.cz/?id=781&dotaz=zkratky>>

NEKULA, Marek. Zkratka. KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ. *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny* [online]. 2017 [cit. 2024-04-11]. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/ZKRATKA>

KRČMOVÁ, Marie. *Fonetika a fonologie* Online. 2. vyd. Brno: Masarykova univerzita. Elportál. ISSN 1802-128X. 2008. Dostupné z: <http://is.muni.cz/elportal/?id=766384>. [cit. 2024-04-10].

NEKULA, Marek. Výpůjčka. KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ. *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny* [online]. 2017 [cit. 2024-04-11]. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/VÝPŮJČKA>

ROVENSKÝ, Jan. Čeština není ve větším ohrožení než dříve, říká lingvistka. *Novinky.cz* [online]. 2019 [cit. 2024-04-11]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/clanek/domaci-cestina-neni-ve-vetsim-ohrozeni-nez-drive-rika-lingvistka-40302696>

Seznam příloh

Příloha 1 – Seznam excerpovaných výrazů

Seznam tabulek

Tabulka 1: Ukázka hesla v seznamu excerpovaných výrazů. 29

Seznam grafů

Graf 1: Graf popisující množstevní zastoupení jednotlivých adaptačních principů..... 30

Graf 2: Poměr výslovnostních variant zkratky afk. 43

Graf 3: Poměr výslovnostních variant zkratky dps. 43

Graf 4: Poměr výslovnostních variant zkratky afk. 44

Graf 5: Poměr výslovnostních variant výrazu melee..... 45

Graf 6: Poměr výslovnostních variant výrazu okey. 46