

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Pedagogická fakulta

Katedra českého jazyka

**Sociolekt příznivců japonských komiksů a animovaných
seriálů a filmů**

Sociolect of Fans of Japanese Comics and Cartoons

Vedoucí bakalářské práce: **PhDr. Ladislav Janovec, Ph.D.**

Autor bakalářské práce: **Zdeněk Švajda**

Pražská 240, 252 64 Velké Přílepy

B ČJ-D

prezenční studium

Rok dokončení práce: **2013**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury. Prohlašuji, že odevzdaná elektronická verze práce je identická s její tištěnou podobou.

Ve Velkých Přílepech, 16. 6. 2014

Zdeněk Švajda

Za odborné vedení práce děkuji PhDr. Ladislavu Janovcovi, Ph.D.
Rád bych také vyjádřil poděkování Ing. Janu Horgošovi a Bc. Barboře
Klabačkové za jejich ochotu, čas a cenné podněty.

ANOTACE

Tato bakalářská práce se zabývá současným stavem a proměnami ve slovní zásobě sociolektu příznivců japonských komiksů a animovaných seriálů. Práce je rozdělena na teoretickou a praktickou část. V teoretické části definuji pojmy sociolekt, slang a argot, dále přibližuji prostředí, v kterém se sociolektu používá a způsoby tvorby slangismů. Hlavní část práce tvoří slovník uvedeného sociolektu s výklady pojmů vytvořený přímým sběrem v prostředí, kde se sociolekt používá.

ANNOTATION

This bachelor thesis deals with the contemporary state and transformation of the sociolect of fans of Japanese comics and cartoons. The work is divided into theoretical and practical part. In the theoretical part sociolect, slang and argot terms are defined and background of the surroundings where the slang is used is approached. Basic part of the thesis is to produce explanatory dictionary of the selected sociolect, created by direct collecting in surroundings where the slang is used.

KLÍČOVÁ SLOVA

sociolekt - slang - komiks - animovaný film - Japonsko - anime - manga

KEYWORDS

sociolect - slang - comics - cartoon - Japan - anime - manga

1	OBSAH	
1	<u>Obsah.....</u>	<u>6</u>
2	<u>Úvod.....</u>	<u>8</u>
3	<u>Ustanovení terminologie.....</u>	<u>9</u>
	3.1 Pojem sociolekt.....	9
	3.2 Pojem sociolekt v českém prostředí.....	10
	3.3 Vymezení pojmu slang.....	10
	3.4 Vymezení pojmu argot.....	11
4	<u>Vymezení prostředí a základních pojmů u sledované skupiny.....</u>	<u>13</u>
	4.1 Charakteristika sledované skupiny.....	13
	4.2 Manga.....	13
	4.3 Anime.....	14
	4.4 Dostupnost mangy a anime v ČR.....	14
	4.5 Sdružování příznivců mangy a anime v ČR.....	16
5	<u>Jazykové zvyklosti příznivců anime a mangy v písemné, zvláště internetové komunikaci.....</u>	<u>17</u>
	5.1 Přepis japonštiny.....	17
	5.2 Emotikony.....	18
6	<u>Slang v mluveném jazyce.....</u>	<u>20</u>
	6.1 Expresivita.....	20
	6.2 Homonymie, polysémie.....	20
	6.3 Synonymičnost.....	20
	6.4 Tvorba slangismů.....	20
	6.4.1 Slohotvorné postupy transformační.....	21
	6.4.1.1 Derivace (odvozování).....	21

6.4.1.1.1 Podstatná jména.....	21
6.4.1.1.2 Slovesa.....	21
6.4.1.2 Kompozice (skládání).....	22
6.4.1.3 Abreviace (zkracování).....	22
6.4.1.4 Zvláštní postupy.....	22
6.4.1.4.1 Překrucování.....	22
6.4.1.4.2 Kalkování.....	23
6.4.2 Slovtvorné postupy transpoziční.....	23
6.4.2.1 Metaforické přenášení.....	23
6.4.2.2 Metonymické přenášení.....	23
6.4.2.3 Víceslovná pojmenování.....	24
6.4.2.3.1 Sdružená pojmenování.....	24
6.4.2.3.2 Frazeologická spojení.....	24
6.4.2.4 Přejímání cizích slov.....	24
6.4.2.4.1 Proces přejímání slov.....	24
6.4.2.4.2 Honorifika.....	25
<u>7 Zdroje a metody sběru dat.....</u>	<u>27</u>
7.1 Argot u příznavkyň <i>yaoi</i>	27
<u>8 Slovníková část.....</u>	<u>28</u>
8.1 Charakteristika slovníku.....	28
8.2 Struktura slovníku.....	28
8.3 Použité zkratky.....	28
8.4 Slovník pojmů.....	29
<u>9 Závěr.....</u>	<u>42</u>
<u>10 Seznam použité literatury.....</u>	<u>43</u>

2 ÚVOD

Záměrem této práce je popsat sociolekt příznivců japonských komiksů a animovaných filmů. Získané výrazivo jistě není a nemůže být úplné, neboť prostředí je mladé, prochází prudkým rozvojem a jako takové je značně proměnlivé.

Nejdříve se věnujeme vymezení pojmu sociolekt, slang, argot, vymezení jazykových a mimojazykových aspektů. Posléze se věnujeme charakteristice prostředí, v kterých se s ním setkáváme, vymezení vlastního slangu fanoušků japonských komiksů a animovaných filmů. V následující části se budeme věnovat způsobu tvoření sociolektismů. Připomínáme zdroje a metody, které jsou pro sběr samotné slangové slovní zásoby použili. Součástí je stručné shrnutí pronikání japonské komiksové a animované tvorby do českého prostředí.

Závěrečnou částí práce je abecedně řazený slovník, který vysvětluje význam slov a způsob jejich vzniku.

3 USTANOVENÍ TERMINOLOGIE

3.1 Pojem sociolekt

Pojmem sociolekt rozumíme termín označující sociálně vymezené lexikum. Zahrnuje příznaková slova, kterými jsou zejména profesionalismy, slang a argot. Slovenský lingvista Ološtiak sociolektismus označuje jako lexém stojící na periférii slovní zásoby, společensky determinovaný (Ološtiak, nedatováno). Jeho použití se váže na společenské skupiny spjaté společným zaměstnáním či předmětem činnosti, zájmem nebo jen tématem, případně životním stylem apod. Jedná se výhradně o slova vzniklá na úrovni neformálních, neoficiálních komunikačních situací.

Ološtiak rozděluje sociolekty podle záměru mluvčího utajit sdělované. Ve své terminologii vymezuje pojmy sociolekt, slang a argot jako soubory jazykových prostředků, termíny slangismy, argotismy a profesionalismy jako konkrétní jazykové prostředky.

Pomocí uvedeného dělení rozlišuje na jedné straně argotismy, které mají za cíl sdělovanou skutečnost utajit, na druhé straně pak profesionalismy a slangismy, kde utajení obsahu sdělení cílem není, i když k němu mimoděk může dojít. Slangismy charakterizuje na rozdíl od profesionalismů především expresivita, zatímco u profesionalismů převažuje výrazná nociónální složka. Slang, argot ani profesní mluva nemají pevně vymezené hranice a s ostatními sociolekty souvisí. U některých pojmů se tedy musí řešit spor, zda se jedná o profesní mluvu nebo spíše o zájmový slang (např. myslivecká mluva). Složitě je také rozlišování mezi profesionalismem a termínem, hlavně v těch oborech, které ještě nemají kodifikovanou vlastní terminologii (Hugo, 2009, s. 13). S problematikou související termín žargon (řidčeji též hantýrka) je většinou chápán jako synonymum pro slang a v odborných pracích využíván není, nebudeme se tímto pojmem zabývat.

3.2 Pojem sociolekt v českém prostředí

Starší práce lingvistů z českého prostředí termín sociolekt nepoužívají, poprvé jej použil přední český slangolog Jaroslav Hubáček r. 1999 jako zastřešující termín pro různé výrazy z oblasti lexika determinovaného sociálním příznakem na přednášce v příspěvku *K základním pojmům tzv. sociální dialektologie* (Křístek, 1999). Zde byl sociolekt definován jako „*souhrn zvláštností charakterizujících mluvu určitých společenských skupin, vrstev. Jde tedy o termín nadřazený termínům slang, profesní mluva, argot.*“ (Hubáček in Grygerková, 2006, s. 9). Později Hubáček svoji definici upřesňuje a rozšiřuje: „*Sociolekty jsou reprezentovány pouze specifickými vrstvami slovní zásoby národního jazyka a realizují se na mluvnické bázi některého strukturního útvaru národního jazyka, v současnosti nejčastěji obecné češtiny.*“ (Hubáček, 2008, s. 4) Marie Čechová vymezuje sociolekty jako poloútvary, tj. formy, jež nemají úplnou jazykovou strukturu (tedy postrádají gramatiku) a řadí je do sféry mluvených projevů (Čechová, 2008, s. 8).

V dřívějších pracech pro sociolekt většinou používají lingvisté odděleně termíny slang, argot a profesní mluva. Profesní mluvou se tato práce nezabývá, proto se jí dále věnovat nebudeme.

3.3 Vymezení pojmu slang

V českém prostředí má tento termín dlouhou tradici, jeho přesné vymezení však není jednoduchým úkolem. Na to upozorňuje i Jaroslav Hubáček, který se celoživotně zabývá oblastí slangů a z této problematiky jsou nejvíce ceněné jeho práce *Onomaziologické postupy ve slovní zásobě slangů* (1971), *Železničářský slang* (1974), *O českých slanzích* (1979, 1981) a *Malý slovník českých slangů* (1988) (Bayerová, 1999). Právě tyto práce patří k zásadním pracím o sociolektu, ze kterých lingvisté vycházejí při dalším studiu slangů. Hubáček je taktéž toho názoru, že „*uvést přesnou a*

*jednoznačnou definici slangu není snadné, neboť v literatuře domácí a zejména zahraniční není jednota chápání obsahu a rozsahu tohoto jazykovědného pojmu“ (Hubáček, 1979, s. 9). Hubáček sám vymezuje se své monografii *O českých slanzích* pojem slang jako „svébytnou součást národního jazyka, jež má podobu nespisovné vrstvy speciálních pojmenování realizované v běžném (nejčastěji polooficiálním a neoficiálním) dorozumívacím styku lidí vázaných stejným pracovním prostředím nebo stejnou sférou zájmů a sloužící jednak specifickým potřebám jazykové komunikace, jednak jako prostředek vyjádření příslušnosti k prostředí“ (Hubáček, 1979, s. 17). Chápe v této práci slang v jeho širším pojetí.*

V užším pojetí se za slang považuje pouze mluva lidí spjatých stejným zájmem, která vzniká spontánně z potřeby expresivního překódování již známých pojmů a jevů, jejich zhodnocení, případně přehodnocení. Vznikají tak často synonyma, většinou stylisticky snižená, využívá se při nich jazyková hra. Typická je krátká životnost některých výrazů s omezenou sférou využití, při rychlé frekvenci střídání lexémů nebo frazémů mohou mnohé slangismy rychle zaniknout.

V této práci chápeme pojem slang jako příznakové lexikum, kterému rozumí výhradně určitý okruh zájemců (v tomto případě zájemců o japonské komiksy a animované seriály) a jeho slovní zásoba je příznakově zabarvená natolik, že je většině uživatelů jazyka nesrozumitelná. Je nutné poznamenat, že prostředí je živé, proto se slang neustále vyvíjí a mění, proto tato práce předkládá pouze obraz současné situace.

3.4 Vymezení pojmu argot

Také termín argot chápeme v širším nebo užším smyslu. V širším smyslu je používán pro jazyk lidí z určitého sociálního nebo pracovního prostředí, kteří nejsou v rozporu se společností (např. argot lékařů, vojáků). Častěji se chápe v užším smyslu jako mluva lidí z okraje společnosti

(zločinci, pašeráci, vězňové). Mezi hlavní rysy argotu patří expresivita, stylisticky snížená slovní zásoba a frazeologie, nejdůležitějším znakem je ale utajovací funkce, kvůli které je jazyk pro nezainteresované zcela nesrozumitelný. (Hugo, 2009, s. 11). Argot tak slouží mj. k rozpoznání, zda dotyčná osoba patří ke společenství.

V této práci ponесou některá slovníková hesla prvky argotu; samozřejmě zde nejde o zastírání kriminální činnosti, proto argot chápeme v jeho širším smyslu.

4 VYMEZENÍ PROSTŘEDÍ A ZÁKLADNÍCH POJMŮ U SLEDOVANÉ SKUPINY

4.1 Charakteristika sledované skupiny

Zájemci o japonské komiksy (manga), animované filmy a seriály (anime) jsou lidé různého pohlaví i vzdělání, většinou jde o osoby do čtyřiceti let věku, zřídka starší. Takové věkové složení je dáno zejména dostupností anime a mangy, které se staly výrazně dostupnější s rozšířením internetu; vzhledem k otevřenosti světa po r. 1989 se také k nám začaly šířit zahraniční formy zábavy včetně japonských.

4.2 Manga

Manga je japonské označení pro komiks, nakreslený způsobem, který se rozvíjel po druhé světové válce. Styl kresby, pro mangu typický, zahrnuje především v poměru k tělu nadměrně velké obličejy, zvláště oči, vhodné pro ztvárnění nejrůznějších emocí, malý špičatý nos, složité účesy často sloužící k odlišení postav. Promluvvé bubliny jsou nejrůznějších tvarů, velikostí a stylu písma, v nich i mimo jsou časté citoslovce, nezřídka onomatopoická. Často se mění úhel pohledu a oblíbené je zachycení dynamiky pohybu pomocí stylizovaného proudění vzduchu nebo rozmazané kresby. Klasická manga je tištěna jednou barvou (výjimečně s barevnou obálkou) a čte se zprava doleva odshora dolů.

Manga není komiksem pouze pro děti, existuje celá řada žánrů zaměřená na dospívající, speciální pro muže či ženy i pornopříběhy zpracované jako manga.

Pro svou vzrůstající oblibu se manga zvláště v třetím tisíciletí často napodobuje mimo Japonsko, termín *manhwa* znamená komiks nakreslený v Jižní Koreji, *manhua* pak v Číně, zejména Hong Kongu. Výjimkou nejsou

ani napodobeniny evropské či americké. Všechny mimojaponské verze se čtou zprava doleva.

4.3 Anime

Jako anime se označují japonské filmy a seriály, které jsou nakresleny manga stylem. Nejčastějším důvodem jejich vzniku je popularita jisté mangy, jejíž děj (někdy stejný, jindy pozměněný) se stane podkladem pro kreslený seriál či film, který je již barevný. Nejsou však řídká ani anime, která si jako námět vyberou knihu nebo mají původní scénář. Také anime je v nejnovější době napodobováno nejaponskými autory, za pravé je považováno pouze to, které je vyrobeno v Japonsku.

4.4 Dostupnost mangy a anime v ČR

Před r. 1989 se k nám nedostávala veřejně manga vůbec a anime pouze ve velmi omezených případech, kdy česká televize zakoupila kreslený seriál vyrobený v Japonsku nebo s japonskou spoluprací. Nejznámější je seriál Včelka Mája (orig. Mitsubachi Maya no boken), poprvé vysílaná ČT v r. 1984, který však nenese všechny rysy typického anime, protože jde o námět evropského autora a spolupráci Japonska a evropských zemí.

Po pádu komunistického režimu se manga styl kresby začal objevovat především v podobě hracích automatů a videoher, pro nedokonalost grafiky tehdejších elektronických zařízení však uživatelé nebyl vnímán jako výrazně odlišný od jiných kreslených postaviček.

Přelomovou se v tomto ohledu stala hra *Knights of Xentar*, resp. její recenze na stránkách časopisu Excalibur (říjen 1995). Hra ve stylu RPG (role-playing game, hra na hrdinu) uchvátila kromě skvělé hratelnosti na svou dobu vynikajícím grafickým zpracováním ve stylu barevné mangy, a také trochou erotiky, čímž vzbudila v místní herní komunitě zájem o další japonské hry.

Masový zájem o anime u nás vypukl po r. 2000, kdy začala komerční stanice TV Nova vysílat mnohadílný seriál *Pokémon*, s nímž se k nám dostal i doprovodný marketing s propagačními a doplňujícími prvky jako jsou karetní hry, plyšové figurky, trička, počítačové hry a další, často s připojenou internetovou adresou, na které lze získat další informace, dozvídaly se také o existenci fanouškovských stránek. Dospělé tato mánie příliš nezasáhla, mnohé děti však už tehdy měly možnost připojení k internetu a v prostředí světové sítě dokázaly o svých kreslených hrdinech leccos zjistit a nejméně se zajímal i o pozadí vzniku postav, a seznámil se tak i s jinými počiny v oblasti anime a mangy. Často se v seriálu objevily také drobnosti pro Čecha a Evropana vůbec nesrozumitelné, zvědavější diváci se proto začali zajímat o japonské prostředí, zvyky a kulturu. Nejvíce současných příznivců anime se poprvé setkala s tímto stylem tvorby právě v dětském věku u tohoto seriálu a jeho znalost je pokládána za samozřejmou. Ještě mladší diváci se prostřednictvím soukromé televize Animax setkali s celosvětově populárním anime *Naruto*.

Že anime není pouze tvorbou pro děti, se mohli přesvědčit i diváci veřejnoprávního kanálu, ČT uvedla v Japonsku i v zahraničí oceňovanou produkci, především filmy studia Ghibli, režírované proslulým Hayao Miyazakim – *Princezna Mononoke* (v ČT 2003), *Cesta do fantazie* (oceněno Oscarem r. 2001, v ČT 2006), *Můj soused Totoro* (v ČT 2013).

S rostoucími možnostmi přístupu k anime a manze, které přinesl především vysokorychlostní internet, rostl také zájem stárnoucích mladých příznivců o tvorbu bližší jejich věku, než je *Pokémon* (který je určen pro mladší školní věk), také vzhledem k dobré jazykové vybavenosti mnohých příznivců nastalo v novém tisíciletí bouřlivé přijímání nového fenoménu a docházelo také k tomu, že fanoušci anime a mangy se rozhodli své dojmy sdílet s ostatními.

4.5 Sdružování příznivců mangy a anime v ČR

S rostoucí popularitou mangy a anime a také rostoucí informovaností českých fanoušků této zábavy rostl zájem o sdružování s osobami se stejným koníčkem. Nejsilnější komunita otaku u nás je dlouhodobě navázána na vysokoškolské prostředí v Brně, patrně kvůli kvalitní dostupnosti internetu na tamních vysokých školách. Napřed spolek přátel, později občanské sdružení Brněnští otaku zde vzniká již kolem roku 2002, kdy se zakládají internetové stránky Otakuland. Z dalších významných stránek jmenujme Czech Soul Society, později přejmenované na Sekai, nyní nefunkční, a Konohu, server specializovaný na populární anime a mangu Naruto. Za všemi těmito stránkami jsou skupiny osob, zvláštní kategorií jsou blogy, které píše většinou jeden autor či autorka, velmi vlivným blogem především s tematikou *yaoi* byl blog Twisted Fairytales autorky s přezdívkou Taylor.

Brněnští otaku pořádají 8. a 9. května r. 2004 první setkání otaku komunity v ČR – první ročník Animefestu. Pro veliký úspěch (i přes amatérské vybavení, kdy se promítají ukázky z načerno stažených a amatérsky natulovaných snímků), kdy se dostavilo přes 200 lidí, se rozhodne o pořádání dalšího ročníku. AnimeFest, jak byl přejmenován, je nadále vlajkovou lodí akcí pořádaných pro příznivce anime a mangy, počet návštěvníků neustále vzrůstá a akce se přesunula z malého brněnského kina postupně do dvou větších kinosálů, posléze na brněnské výstaviště a r. 2013 si lístky koupilo přes 2600 návštěvníků. V průběhu let vznikly i další akce, kde má anime a manga větší či hlavní roli, patří sem AkiCon (podtitul "*festival anime, mangy a japonské kultury*") v Praze v létě, AdVik (původně ADVik, původní zkratka znamená Anime Dance Víkend, současný název není myšlen jako zkratka) také v Praze na podzim, a MAniFest (zkratka pro Malý AnimeFest) v Ostravě či Opavě s končícím podzimem.

5 JAZYKOVÉ ZVYKLOSTI PŘÍZNIVCŮ ANIME A MANGY NALÉZAJÍCÍ SE POUZE V PÍSEMNÉ, ZVLÁŠTĚ INTERNETOVÉ KOMUNIKACI

5.1 Přepis japonštiny

Nejčastější komunikační médium, na kterém vedou fanoušci anime a mangy psané diskuse, jsou internetové kanály – IRC, diskusní servery, specializované stránky, v poslední době sociální sítě. Komunity příznivců anime a mangy mají při vzájemné komunikaci na internetu zavedené zvyklosti, které jsou v některých ohledech velmi podobné nebo shodné s jinými zájmovými skupinami, např. i když se mnozí znají jmény, používají při běžné komunikaci přezdívky, tzv. nicky (nom. sg. nick [nik], z ang.). Ty mají často podobu japonského jména nebo pojmu, nemusí tomu tak být ale vždy. Internetová psaná komunikace však vykazuje i mnohé výjimky unikátní právě pro příznivce anime a mangy.

Mezi zvláštnosti příznivců mangy a anime je zvykem uvádět názvy děl v japonštině, i když existuje český oficiální překlad. Často se používá zkrácená verze nebo nastupuje slang, blíže ve slovníkové části. Jména postav se rovněž uvádějí v japonštině, stejně jako některé časté fráze (např. *oyasumi nasai*, česky *dobrou noc*). U japonštiny se zásadně používá v psané verzi její anglická romanizace (Hepburnova transkripce), především kvůli tomu, že naprostá většina diskutujících umí anglicky a sleduje anime převážně v japonském znění s českými nebo anglickými titulky, mangu pak čtou v anglickém překladu. Mnozí dokonce českou verzi japonštiny s háčky a čárkami považují za komickou a nevhodnou a setkávají se s ní velmi zřídka. Svou roli sehrává také možnost vidět nadnárodní japonské firmy, jejichž značky se rovněž nepřepisují foneticky - Toyota, Mitsubishi. Někdy tato situace vede ke konfliktu, kdy si sami Japonci do mangy či anime vzhledem ke zvláštnostem svého jazyka přizpůsobí slovo z angličtiny (někdy i jiných jazyků, mangy se při své různorodosti nevyhýbají

cizojazyčným jménům), které se pak mezi otaku užívá v japonské verzi, takže třeba Alucard (pozpátku Dracula) z anime a mangy Hellsing je jak *Alucard*, tak *Akado*, anglické *love* je i *rabu*. Shihouin Yoruichi je však vždy psána takto, nikdy Šihóin Jorujči, jak doporučuje český přepis.

5.2 Emotikony

Mezi příznivci anime a mangy je také zvykem používat japonskou variantu emotikonů, tzv. smajlíků. Zatímco v Evropě a Americe se používá většinou verze, která znázorňuje lidský obličej vodorovně (např. :-) ;) :D :-O - úsměv, mrknutí, chechtání, údiv), v Japonsku je zvykem používat emotikony vertikální, které kromě očí a úst často znázorňují i jiné části těla. Grafické znaky vykazují vysokou míru ikoničnosti. Mezi nejčastěji používané patří:

^.^ nebo ^_^	úsměv, nadšení
^_^;	trapná situace. Zde ; symbolizuje stékající kapičku. V manze se trapné situace vyjadřují kromě potu též dvojitým křížkem
^_~ nebo ^_-	mrknutí
O.o nebo O_o	údiv
<<	úžas ("vypadlé" oči), také na druhou stranu (>.>), pokud je objekt vpravo
^_^//	tleskání (zde dvě lomítka znázorňují ruce, stejně jako u následujících dvou)
^_^/	mávání, pozdrav
\^.^/	nadšení, ovace jako reakce na něco pochvalného, povzbuzování
-_- nebo -.-	nemoc, ospalost, únava, znechucení
T_T	pláč, smutek
TT_TT	silný pláč, potoky slz, často myšleno ironicky nebo s nadsázkou

._. nejistota, červenání
O_O velké překvapení, mimořádný údiv
_ nadšení, očekávání
>.<" nebo >.<vztek, rozčilení, nepříjemný pocit, často reakce na příliš
osobní otázku nebo na slovní napadení

Některé varianty přidávají vedle očí obrys tváře - (^_^) ; (T_T) ; (^_^)/ atd.

6 SLANG V MLUVENÉM JAZYCE

6.1 Expresivita

Pro slang obecně je typická vyšší či nižší míra expresivity (srov. Hubáček 1979). Celá řada slov je citově zabarvena jak pozitivně, tak negativně. Expresivní charakter je podmíněn faktem, že komunikace je v rámci dané sociální skupiny realizovaná především ústně v rámci hovorového stylu, nejde tedy o oficiální projev (Gálišová, 2006).

6.2 Homonymie, polysémie

Homonyma a polysémií výrazy se v slangu přátel anime a mangy vyskytují minimálně, nejčastěji, pokud jde o slovo déle používané (srov. v slovníkové části dva významy u hesla *pikaču*). Za polysémií můžeme s výhradami považovat i substantivní a adjektivní význam některých nesklonných přejímek, např. *anime*. Vzhledem k zaběhnutému zvyku slangově označovat zejména anime podle hlavní postavy může k nejednoznačnosti dojít i zde, pokud není dostatečně jasné, zda mluvčí hovoří o díle nebo postavě.

6.3 Synonymičnost

Synonymičnost dosahuje nejdelších řad u názvů různých srazů a setkání příznivců anime a mangy, jinak příliš vysoká není, což je nejspíše dáno nepříliš dlouhou dobou existence sociolektu.

6.4 Tvorba slangismů

V této části vycházíme z nedávno obhájených bakalářských prací na PedF UK, (Jirásková 2009, Blahynková 2013, Habartová 2013,). Zabýváme se vlastním tvořením nových slangových lexikálních jednotek, kterými se česky nebo podobou do češtiny zapojenou pojmenovávají existující skutečnosti.

Slangismy se tvoří jak postupy transformačními, tak i postupy transpozičními. Mezi postupy transformační (slovotvorné) řadíme derivaci (odvozování), abreviaci (zkracování) a kompozici (skládání). Postupy transpoziční využívají již hotová, existující pojmenování. Do této skupiny zahrnujeme sémantické tvoření (metaforizace, metonymizace), tvoření víceslovných pojmenování (sdružená pojmenování, frazeologická spojení) a přejímání cizích slov (Hubáček, 1988, s. 14). Zvláštní typy slovotvorného postupu představují slovotvorné kontaminace (tzv. blendy).

6.4.1 Slohotvorné postupy transformační

Nová pojmenování vznikají tvořením nových slov, nejčastěji odvozováním, skládáním nebo zkracováním, zvláštním případem je překrucování a kalkování.

6.4.1.1 Derivace (odvozování)

Derivace, tedy odvozování, patří obecně k velmi produktivním typům tvoření slangismů, které vznikají pomocí předpon či přípon. V našem případě se uplatňují zejména přípony.

6.4.1.1.1 Podstatná jména

Časté jsou názvy konatelské, kde se nejčastěji pojmenovává znalec určité oblasti anime a mangy nebo konkrétního titulu či zájemce o ně (*yaoistka*, *narutard*,). Názvy činitelské se nevyskytují. U dlouhých nebo často používaných cizojazyčných termínů se vyvinula mechanicky zkrácená podoba, nově odvozená (např. *bishounen* – *biš* – *bišík*). Derivace se dále uplatňují v kombinaci s abreviací, více v 6.3.1.4

6.4.1.1.2 Slovesa

Slovesa v anime slangu netvoří tak početnou část jako substantiva, pokud existují, vesměs jsou vytvořena derivací, např. *cosplayovat*.

6.4.1.2 Kompozice (skládání)

Vyskytuje se zřídka, jediným příkladem je silně expresivní *chlastfest*. Častěji se vyskytuje univerbizace, tedy sémantické krácení. Časté zkracování názvů anime z víceslovného názvu do jednoslovného považují za metonymii. Příkladem univerbizace je např. *kus* (příznivec mangy *One Piece*), *mejdka* (kavárna s kostýmovanou obsluhou nebo přímo obsluha) nebo zkratková slova.

6.4.1.3 Abreviace (zkracování)

Velmi častý způsob, kterým uživatelé používají zkratky převážně graficko-fónické a z nich dále derivované odvozeniny – *áf* – AnimeFest, z něho vytvořené *áfko*, *áfáč* apod.

Častá jsou i zkratková slova *maf* – Malý AnimeFest.

6.4.1.4 Zvláštní postupy

V anime komunitě velmi oblíbený postup, kde se uplatňuje jazyková hravost a občas také kouzlo nechtěného, kdy se japonský výraz nápadně podobá českému, již existujícímu slovu s naprosto odlišným významem, případně spojení slov. Typickým příkladem jsou *salvy smíchu* u anime (i mangy, kde to však tak nevynikne), kde hrdina používá ničivou techniku, kterou jmenuje jako *Housenka no jutsu* [hósenka nó džucu].

6.4.1.4.1 Překrucování

Oblíbený postup, kdy se japonský výraz lehce upraví, často expresivně. Z příkladů uveďme *jauvajs* (z jap. *yaoi*, též používaného) - manga a anime o homosexuálních vztazích mezi muži; *kočkodan no jutsu* (jap. *suikodan no jutsu*, přel. technika pěti vodních žraloků) - neefektivní útok; *krouhai* (zkomolené *kouhai*), význam uveden ve slovníkové části.

6.4.1.4.2 Kalkování

Nepříliš častý způsob, používaný spíše při vytváření titulků, vzhledem k povaze japonštiny také nepříliš použitelný pro češtinu, kalky pochází většinou z anglických překladů a jsou pocit'ovány jako zvláštní. Jako případ kalku, který se ujal, můžeme uvést víceslovné *ocasy démon* (jap. *jinchuuriki*, ang. *tailed beast*). Co zní v angličtině normálně, je v češtině vnímáno zvláště, protože tvar *ocasy* existuje v češtině pouze s předponou (bezocasy pes) nebo ve složenině (devítiocasá kočka). Vůbec nejméně častý je překlad z english do češtiny - název mangy a anime Bleach, japonsky vyslovované *burichi*, lze do češtiny volně přeložit jako *bělidlo*.

6.4.2 Slovtvorné postupy transpoziční

Zde nová pojmenování vznikají z pojmenování již existujících. K těmto postupům se řadí sémantické tvoření metaforou a metonymií, tvoření víceslovných pojmenování a přejímání z jiných jazyků.

6.4.2.1 Metaforické přenášení

Přenášení významu na základě věcné podobnosti je u fanoušků anime a mangy celkem oblíbeným způsobem tvoření slangismů, jen pro samotný pojem manga existují hned dvě taková pojmenování - *papír* a *čtyřlístek*. Dále např. *pikaču* (význam viz slovník).

6.4.2.2 Metonymické přenášení

Přenesení významu na základě vnitřní souvislosti je ve vytváření slangismů velmi užívaný postup. Zdaleka nejčastěji se nazývá dílo podle postavy, což můžeme považovat za typ synekdochy. Příkladů je mnoho, namátkou *totoro*, *xentar*, *howl* (význam viz slovník).

6.4.2.3 Víceslovná pojmenování

Víceslovná pojmenování, která by získávala nový význam, vznikají častěji jako ustálená frazeologická spojení, avšak nebývají široce rozšířena a nemívají dlouhý život.

6.4.2.3.1 Sdružená pojmenování

U slangismů zastoupena zřídka. Příklady jsou *neko uši*, *růžový plyšák*. V obou případech je spojen adjektivní přívlastek a substantivum.

6.4.2.3.2 Frazeologická spojení

Frazeologická spojení můžeme v komunitě příznivců japonské filmové a komiksové tvorby považovat za velmi rozšířená, většinou však jde o filmové intertexty bez většího významu, než připomenout nějakou situaci a znovu se pobavit, navíc nebývají známy všem či většině. Výjimku tvoří nevelké množství ustálených rčení jako *přes 9000!* nebo větné *Je to v blíči*, tíhnoucí k rýmovému slangu.

6.4.2.4 Přejímání cizích slov

Jde o nejčastější způsob obohacování sledovaného slangu. Taková slova jsou obvykle zcela neadaptována na všech rovinách češtiny, což je dáno mládím zkoumaného prostředí, zdomácnět stačilo minimum slov, často prostřednictvím vlivné osobnosti (např. *rejpnout*). Přínosem je mezinárodní srozumitelnost takových slov, nevýhodou skutečnost, že často nezapadají do systému českého jazyka, nemají fonetický pravopis. Cizí termíny se používají jak japonské, tak anglické, často je jejich adaptace do češtiny zatím nulová nebo je nutné využít derivaci.

6.4.2.4.1 Proces přejímání slov

Jelikož slang anime mnohdy není v češtině zcela vytvořen, často dochází k pouhému přijetí cizího termínu, většinou anglického nebo

japonského. V takovém případě dělají problémy zejména japonská slova pro svou nejasnou výslovnost (např. *ecchi*), nesklonnost (hlavně jména včetně přídavných) nebo nejasné skloňování. Naprostá většina japonských jmen i dalších běžně nepřekládaných pojmů končí na samohlásku (srv. i v češtině používaná *suši*, *karate*, *judo*, *tatami*, *sumo*). Český recipient problém nemá, pokud dokáže slovo přiřadit ke vzoru, potíže vznikají zejména v následujících případech. Mužské jméno končí na -u (*Satoru*), -ó (*Buntaró*) - v takovém případě mluvčí skloňuje podle vzoru pán, někteří mluvčí ponechávají jméno celé, jiní dávají pádové koncovky hned po souhlásce - gen. *Satorua* i *Satora*, *Buntara* i *Buntaróa*.

Mužské jméno končí na -e (*Sasuke*), zde se často používá v konkurenci se vzorem pán adjektivní skloňování - gen. *Sasuka* i *Sasukeho*

6.4.2.4.2 Honorifika

Japonština má propracovaný systém zdvořilosti, kde za jméno osloveného se přikládají honorifika. Fanoušci je často používají tak, že je stejně jako v japonštině připojují za nick, někteří je používají dokonce jako součást přezdívky. Nejčastější jsou:

- san* oslovení, které používají osoby stejně postavené nebo výše postavená k nižší
- sama* oslovení společensky výše postavené osoby
- dono* oslovení postavy, které si vážíme, nezávisle na jejím postavení. Takto může oslovit i výše postavená osoba níže postavenou
- chan* [čan] oslovení, kterým se oslovují malé děti nebo osoby zvláště milé či milované
- kun* oslovení, které používají chlapci a dívky školního věku mezi sebou

-sensei oslovení učitele nebo mistra, jako jediné je používáno i samostatně

Takhle je možné dotázat se zkušeného diváka jistého anime na určité souvislosti původně nejasné či nepochopené a poděkovat dotyčnému např. : "*Díky, Bojinda-sensei.*" Používání honorifik je někdy míněno též ironicky nebo záměrně přehnaně, kdy ostatní děkují např. autorovi titulků tím, že jej hromadně začnou oslovovat např. Hintzu-sama. V japonštině je taková ironie vyloučena.

7 ZDROJE A METODY SBĚRU DAT

Intenzivní sběr dat probíhal během let 2013 a 2014. Vzhledem k charakteru materiálu i komunity probíhal sběr částečně na internetových diskusních serverech a sociálních sítích (irc.sekai.com, www.facebook.com – na obojí je zabezpečený přístup), částečně při setkáních příznivců anime a mangy, ať už na oficiálních akcích, nebo při neformálních setkáních. Autor se v prostředí pohybuje od r. 2002.

Použitou metodou byl nejčastěji přímý výzkum, tedy zkoumání psaných neoficiálních projevů, a především odposlouchávání rozhovorů a následné zapisování slangových výrazů. V menší míře bylo použito metody přímého dotazování, zejména u méně často vídaných osob.

Některé výrazy jsou teritoriálně omezené, především četné názvy setkání příznivců anime a mangy vyplývající z rozdílných variací derivací zkratek, ostatní však nemají problém jim porozumět.

7.1 Argot u příznivkyň yaoi

Během výzkumu vyšla najevo pozoruhodná věc. Zatímco u naprosté většiny uživatelů slangových výrazů slouží k zjednodušení a zpřesnění komunikace a k vyjádření expresivity, výjimku tvoří zájemci o žánr anime a mangy, který se nazývá *yaoi*. V tomto žánru se otevřeně, často až pornograficky znázorňuje homosexuální láska mezi muži. Tomuto menšinovému žánru vesměs holdují dívky nebo mladé ženy, které používají speciální slangismy mj. kvůli utajení, neboť nepovažují za vhodné používat například termín "znásilnit", když se to přece hrdinovi potom líbí, slangové slovo *rejpnout* (z anglického *rape*, tedy znásilnit) tuto funkci splní též, a když se do funkce subjektu a objektu doplníte *seme* a *uke*, předmět hovoru zůstane mimo zasvěcené prostředí naprosto utajen. Slangismy tak získávají rysy argotismů.

8 SLOVNÍKOVÁ ČÁST

8.1 Charakteristika slovníku

Předkládaný slovník zaznamenává 72 pojmenování slangu příznivců japonského komiksu a animovaného filmu, která jsou popisná a která se používají při běžné, neoficiální komunikaci mezi uživateli. Slovník neobsahuje sociolektismy, která mnozí uživatelé sice znají a ovládají, ale užívají se v širších skupinách, jako např. slang tvůrci titulků nebo uživateli internetu obecně.

8.2 Struktura slovníku

Slovník je uspořádán abecedně bez členění na tematické celky. V heslové stati na prvním místě zaznamenáváme lemma, lexém v základním tvaru, tedy nominativ singuláru podstatných jmen, nominativ singuláru a pozitiv přídavných jmen a infinitiv sloves. Dále následují morfologické vlastnosti: u podstatných jmen koncovka genitivu a označení rodu (f., m., n.); přídavná jména označujeme zkratkou slovního druhu (adj.); u sloves uvádíme vid (dok., nedok.). Na dalším řádku uvádíme význam slangového slova pomocí popisu či synonyma. Na nový řádek zaznamenáváme slovo tvorný způsob, který se uplatnil při tvorbě pojmenování (odvozování, skládání, překrucování, kalkování, metafora, metonymie, sdružené pojmenování, frazeologismus, přejaté slovo). Součástí heslové stati je také u některých slangových pojmenování poznámka, sloužící k vysvětlení pozadí vzniku sociolektismu nebo jeho významu.

8.3 Použité zkratky

Seznam zkratk použitých ve slovníku:

adj. - adjektivum

dok. - vid dokonavý

f. -femininum

fraz. - frazeologismus

interj. - interjekce
m. - maskulinum
n. - neutrum
neskl. - nesklonné
nedok. - vid nedokonavý
part. - partikule
pl. - plurál
subst. - substantivum

8.4 Slovník pojmů

áděčko -a, n.

- Advik, nyní oficiální název akce dříve zvané Anime Dance VÍKend,
konané každoročně během prázdnin v Praze
vytvořeno derivací z abreviatury

áfko -a, n.

- AnimeFest, setkání *otaku* pořádané každoročně v květnu v Brně
též afáč, baf
vytvořeno derivací z abreviatury

afáč -e, m.

- AnimeFest, setkání *otaku* pořádané každoročně v květnu v Brně
též áfko, baf
vytvořeno derivací z abreviatury

akáč -e, m.

- AkiCon, festival japonské kultury v Praze, obvykle v listopadu
vytvořeno derivací z abreviatury

aligátor -part.

- děkuji

vytvořeno překrucováním

Pozn: Správně jap. *arigato*, takto bylo použito také ve filmu *Jáchyme, hod' ho do stroje* zřizencem Arnoštem ztvárněným J. Hlinomazem.

-animák -u, m.

- kreslený film nebo seriál nejaponské produkce, používáno záměrně k odlišení od *anime*

vytvořeno derivací

anime -neskl., n.

- japonský kreslený film nebo seriál
přejímka

anime -adj. neskl.

- týkající se *anime*
přejímka

baf -u, m.

-AnimeFest, setkání *otaku* pořádané každoročně v květnu v Brně
těž áefko, afáč

vytvořeno abreviací

baka -interj.

- ty idiote; jsi idiot
přejímka

bara -adj. neskl.

- japonský přepis anglického "bear"

přejímka

Pozn: Úmyslně vyslovováno stejně jako se píše, styl *yaoi*, kde se klade důraz na silně maskulinní (svalnaté, zarostlé) muže.

bělidlo -a, n.

- *anime* a *manga* Bleach

vytvořeno kalkováním

biš -e, m.

- pohledný hrdina mužského pohlaví v *anime* či *manze*

též *bišík*, *bišon*, *bišonek*, *bišoust*

mechanické krácení

Pozn: Zkráceno je původní japonské *bishonen*

bišík -a, m.

- pohledný hrdina mužského pohlaví v *anime* či *manze*

též *biš*, *bišon*, *bišonek*, *bišoust*

mechanické krácení a derivace

bišon -a, m.

- pohledný hrdina mužského pohlaví v *anime* či *manze*

též *biš*, *bišík*, *bišonek*, *bišoust*

jazyková hra

Pozn: Podle plemene psa bišonek.

bišonek -nka, m.

- pohledný hrdina mužského pohlaví v *anime* či *manze*

též *biš*, *bišík*, *bišon*, *bišoust*

jazyková hra

Pozn: podle stejnojmenného plemene psa

bišoust

- pohledný hrdina mužského pohlaví v *anime* či *manze*

též biš, bišík, bišon, bišonek

slovotvorná kontaminace (blend)

botaku -neskl., pouze plurál

- brněnští otaku, označuje skupinu i její internetové stránky

kompozice

cosplay [kosplej] -e, m.

- převlek, kdy se *otaku* převléká za postavu z *mangy* nebo *anime*
přejímka

cosplayer [kosplejer] -a, m.

- člověk, který se věnuje *cosplayi*
přejímka

čtyřlístek - -u, m.

- japonský komiks

též manga, papír

metafora

dédéerko -a, n.

- počítačová a automatová hra Dance Dance Revolution, v Japonsku zvláště oblíbená a mezi *otaku* hojně provozovaná

též DDR

vytvořeno abreviací a derivací

DDR [dédéer]-neskl.

- počítačová a automatová hra Dance Dance Revolution, v Japonsku zvláště oblíbená a mezi *otaku* hojně provozovaná

též *dédéerko*

vytvořeno abreviací

eki -neskl.

-*manga* či *anime*, které si klade za cíl vypadat dráždivě, ale ne eroticky

vytvořeno překrucováním

Pozn: Původní japonské *ecchi* se správně čte ečči. Záměrně nesprávné čtení naznačuje nelibost mluvčího nebo jeho hodnocení kvality jako slabé

hajaja -i, m.

-režisér Hayao Miyazaki

vytvořeno překrucováním

howl (čteno haul) -a, m.

- film *Zámek v oblacích*

metonymie

Pozn: Používáno kvůli nevhodnému překladu názvu filmu *Howl's Flying Castle* do češtiny jako *Zámek v oblacích*, to se plete s dosud nepřeloženým názvem filmu *Laputa: Castle in the Sky*. Slouží k jasnějšímu odlišení obou. Viz též heslo *laputa*.

hentai -e, m. nebo n.

- *anime* nebo *manga* s pornografickým obsahem

přejímka

chlastfest -u, m.

- Malý Anime festival, setkání příznivců *mangy* a *anime* v Ostravě každoročně na podzim

těž maf, mafáč, mafl, manifest

vytvořeno kompozicí

itadakimasu -interj.

- Dobrou chuť!

přejímka

jauvajs -u, m.

- zkomolené *yaoi*

vytvořeno překrucováním

je to v blíči -fraz.

-je to špatné, nepodařilo se

frazeologismus

jutsu neskl., n.

- technika, umění, nejčastěji bojové; používáno jako zastřešující termín pro metody boje v akčních žánrech *mangy* a *anime*

přejímka

kočkodan no jutsu

- nepodařené, neúčinné *jutsu*

vytvořeno překrucováním

krouhai -e, m.

- spolužák z mladšího ročníku, správně *kouhai*

vytvořeno překrucováním

kus - a, m.

-fanoušek *mangy* a *anime One Piece*

vytvořeno metonymií

ksó -interj.

- vulgární nadávka

přejímka, výjimka psaná foneticky

Pozn: Význam je široký, zhruba sakra, do prdele apod.

laputa -y, f.

-film *Laputa: Castle in the Sky* režiséra Hayaa Miyazakiho. Používáno kvůli nevhodnému překladu názvu filmu *Howl's Flying Castle* do češtiny jako *Zámek v oblacích* k odlišení obou. Viz též heslo *howl*.

maf -u, m.

- Malý Anime festival, setkání příznivců *mangy* a *anime* v Ostravě každoročně na podzim

též *chlastfest mafáč,mafl,manifest*

vytvořeno abreviací

mafáč -e, m.

- Malý Anime festival, setkání příznivců *mangy* a *anime* v Ostravě každoročně na podzim

též *chlastfest,maf,mafl,manifest*

vytvořeno derivací z abreviatury

mafl -u i -a, m.

- Malý Anime festival, setkání příznivců *mangy* a *anime* v Ostravě každoročně na podzim

též *chlastfest,maf,mafáč,manifest*

vytvořeno derivací z abreviatury

manga - -y, f.

- japonský komiks

též čtyřlístek, papír

přejímka

mechařina -y, f.

- žánr *anime* a *mangy*, v kterém vystupují obří bitevní stroje

též mechovina

vytvořeno derivací

Pozn: Původně jap. *mecha* [meka], zkratka z *mechanic*.

mechovina -y, f.

- žánr *anime* a *mangy*, v kterém vystupují obří bitevní strojetéž *mechařina*

vytvořeno derivací

Pozn: Původně jap. *mecha* [meka], zkratka z *mechanic*.

mejdka -y, f.

- dámská obsluha v kavárně oblečená v kostýmu služebné

vytvořeno derivací z přejímky

nacák

- NatsuCon, setkání příznivců japonské kultury

též nacucon

vytvořeno mechanickým zkracováním

nacucon -u, m.

- NatsuCon, setkání příznivců japonské kultury

též nacák

vytvořeno překrucováním

Pozn: Správné čtení by mělo být *nacukon*, naznačuje se zde s expresivním příznakem cucání.

narutard -a, m.

-příznivec *anime* a *mangy* Naruto

vytvořeno derivací

Pozn: Protože Naruto je mangou u nás nejpopulárnější, často je jeho rozhled omezen pouze na tuto sérii.

naruto čelenka -y, f.

-častá součást *cosplayů* nebo jejich naznačení, čelenka, která má vpředu kovový (někdy i jinak vyrobený) štítek se znakem

vytvořeno skládáním

neko uši -í, n. pl.

- čelenka, která má připevněná kočičí (občas i jiná zvířecí) ouška.

vytvořeno skládáním s přejímkou

ocasý démon -a, m.

-zvláštní druh zvířete v anime a manze Naruto, které v sobě obsahuje zapečetěného zlého ducha s obrovskou silou, těchto šelem je devět s jedním až devíti ocasy

sdužené pojmenování, vytvořeno kalkem

Pozn: Kalkování zde postupovalo do českého překladu z jap. *jinchuuriki* přes anglické *tailed beast*.

otaku - subst. neskl., m. nebo f.

- příznivec japonské *mangy* a *anime*

prejímka

otaku - adj. neskl.

- týkající se *otaku* (subst.)

přejímka

papír -u

- japonský komiks

též *čtyřlístek*, *manga*

vytvořeno metaforou

pikaču - neskl., m.

- 1) velmi mladý *otaku* obojího pohlaví, jehož rozhled je omezen na dětskou produkci

-2) podivně, nevhodně se chovající *otaku*

přejímka

pokémon -a, m.

-velmi mladý *otaku* obojího pohlaví, jehož rozhled je omezen na dětskou produkci

přejímka

přes 9000! -fraz.

-vynikající, skvělé, intenzivní.

frazeologismus

rámen -u, m.

-instantní nudlová polévka

vytvořeno metonymií

Pozn: Japonská nudlová polévka s instantními rýžovými nudlemi je považována za pochoutku, u nás se humorně užívá pro laciné náhražky nevalné kvality

rejp -u, m.

- znásilnění v *yaoi*

přejímka (z aj.!)

rejpnout -dok.

-znásilnit v *yaoi*

vytvořeno přejímkou a derivací

růžový plyšák -a, m.

- postava mluvícího plyšového zvířátka nebo jemu podobná.

vytvořeno multiverbizací

Pozn: Tvůrci anime často přidávají pro odlehčení děje a vtípky, které přijdou komické nejspíš jen Japoncům. Mezi českými otaku velmi neoblíbené postavy. Navzdory názvu nemusí být růžové barvy.

seme -ho, m.

- dominantní partner v homosexuálním páru v *yaoi*

přejímka

sensei -e, m.

- učitel, občas použito nikoli jako název profese, ale pro někoho, kdo zrovna jinou postavu něco učí

přejímka

shounen -u, m.

- *anime* a *manga* zaměřená na chlapce a adolescenty

přejímka

Pozn: Doslovný překlad je *kluk*

sósuke -ho, m.

- postava, která nevnímá náklonnost jiné postavy (podle archetypálního Sagary Sousukeho z Full Metal Panic!)

přejímka, metonymie

technika -y., f.

- umění, nejčastěji bojové

přejímka

Pozn: Používá se jako zastřešující termín pro různé metody boje v akčních žánrech *mangy* a *anime*

totoro -a, m.

- film Můj soused Totoro

metonymie

uke -ho, m.

- submisivní partner v homosexuálním páru, v *yaoi*

přejímka

vybli - neskl.,

- studio Ghibli, v kterém vznikly mnohé animované filmy, např. ty, které režíroval Hayao Miyazaki. Používáno pouze ve spojení "studio vybli".

vytvořeno překrucováním

xentar -u, m.

- počítačová hra Knights of Xentar

metonymie

yaoi -e, m.

- *manga* a *anime* zaměřené na ženské publikum, které obsahuje
homosexuální vztahy mezi postavami mužského pohlaví, v širším významu
i homosexuální vztahy mezi postavami mužského pohlaví v *anime* či *manze*,
která je tématicky zaměřena jinak
přejímka

yaoi -adj. neskl.

- týkající se *yaoi*
přejímka

yaoistka -y, f.

- příznivkyně *yaoi*
vytvořeno derivací

9 ZÁVĚR

Se zavedením vysokorychlostního internetu na přelomu druhého a třetího tisíciletí přestali být zájemci o japonskou komiksovou a kreslenou filmovou a seriálovou tvorbu odkázáni na televizi, zda a kdy jim přinese jejich oblíbený výtvarný styl. Vzhledem k masově nastupující japonské produkci takovýchto příznivců mangy a anime stále přibývá a vytvořili specifickou skupinu používající vlastní sociolekt.

Úkolem bakalářské práce bylo popsat současný stav a proměny tohoto sociolektu. Sociolekt příznivců japonských komiksů a animovaných filmů jsme pojímali jako nespisovnou vrstvu slovní zásoby, kterou můžeme označit jako zájmový slang v souladu s teoretickou klasifikací předních slangologů. V teoretické části práce jsme si připomněli několik zásadních prací, podle kterých jsme dále rozpracovali způsob, jakým vznikají slangismy obecně se zvláštním přihlédnutím k zkoumanému prostředí.

Dospěli jsme k závěru, že prostředí na jedné straně tíhne k mezinárodnímu vyjadřování, zejména pomocí častých přejímek a mezinárodního přepisu japonštiny, snaží se však také zdomácňovat cizí slova. Jelikož jde o slang mladý, adaptace mnohých lexik je na samém počátku, velký problém představuje zejména naprostá odlišnost češtiny a japonštiny, na druhou stranu je díky tomu prostředí uživateli vnímáno jako exotické a atraktivní. Sociolekt také často tíhne k expresivitě a jazykové hře, která vyjadřuje chuť uživatelů s novými lexiky zacházet. Z uvedených důvodů zde naopak není tolik derivací jako u jiných slangů, kde je tento slovotvorný postup nejčastější.

Hlavním přínosem práce je závěrečný slovník s výrazy nabytými přímo mezi uživateli, ať už v neoficiálních psaných nebo neoficiálních mluvených projevech.

Závěrem lze konstatovat, že sociolekt příznivců anime a mangy se bouřlivě vyvíjí a počet jeho uživatelů rok od roku v České republice roste, což nepochybně povede k jeho dalšímu rozvoji a obohacení.

10 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BAYEROVÁ, Naděžda. K životnímu jubileu Jaroslava Hubáčka. *Naše řeč* [online]. 1999, roč. 82, č. 1 [cit. 2014-06-17]. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7491>
- BLAHYNKOVÁ, Jaroslava. *Sociolekt jezdeckví – současný stav a proměny*. Bakalářská práce, obhájeno na PedF UK 2013.
- ČECHOVÁ, Marie. *Slang a styl*. In: *Slang a argot: sborník přednášek z 8. konference o slangu a argotu konané v Plzni ve dnech 26. – 27. února 2008*. Plzeň: Pedagogická fakulta ZČU, 2008, s. 8 – 13.
- Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: NLN, 2002.
- GÁLISOVÁ, Anna. *Expresivita ako prejav subjektivity a kreativity v spontánných komunikátoch abuzérov psychotropných látok*. In *Varia XIII: zborník materiálov z XIII. kolokvia mladých jazykovedcov* (Modra–Piesok 3.–5.12.2003). Bratislava: Slovenská jazykovedná spoločnosť pri SAV, 2006.
- GÁLISOVÁ, Anna. *K expresivite lexikálnych jednotiek v komunikačnom registri abuzérov psychotropných látok*. In: *Súčasná jazyková komunikácia v interdisciplinárnych súvislostiach*. Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela, 2004.
- GRYGERKOVÁ, Marcela. *Slang v církevním prostředí*. Ostrava: Ostravská univerzita, 2006.
- HABARTOVÁ, Eliška. *Sociolekt pracovníků zaměřených na IT*. Bakalářská práce, obhájeno na PedF UK 2013.
- HAUSER, Přemysl. *Nauka o slovní zásobě*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980.
- HUBÁČEK, Jaroslav. K aktuálnosti zkoumání sociolektů, zejména slangu. In *Sborník přednášek z V. konference o slangu a argotu v Plzni 7. - 9. února 1995*. Plzeň: Pedagogická fakulta Západočeské univerzity v Plzni, 1995, s. 18-22.

- HUBÁČEK, Jaroslav. *Malý slovník českých slangů*. Ostrava: Profil, 1988.
- HUBÁČEK, Jaroslav. *O českých slanzích*. Ostrava: Profil, 1979.
- HUBÁČEK, Jaroslav. *O českých slanzích*. Ostrava: Profil, 1981.
- HUBÁČEK, Jaroslav. *Výběrový slovník českých slangů*. Ostrava: Ostravská univerzita, 2003.
- HUGO, Jan. *Slovník nespisovné češtiny: argot, slangy a obecná mluva od nejstarších dob po současnost*. Praha: Maxdorf, 2009.
- JAKLOVÁ, Alena. *Slangy a interkulturní komunikace*. In: [online]. [cit. 2014-06-17]. Dostupné z: <http://mig-komm.jcu.cz/prispevky.php>
- JIRÁSKOVÁ, Tereza. *Slovotvorné postupy ve vodáckém slangu*. Bakalářská práce, obhájeno na PedF UK 2013.
- KARLÍK, Petr, NEKULA, Marek, RUSÍNOVÁ, Zdenka a GREPL, Miroslav. *Příruční mluvnice češtiny*. Praha: Lidové noviny, 2012.
- KRČMOVÁ, Marie. *Funkce slangu*. In: *Slang a argot: sborník přednášek ze 4. konference o slangu a argotu v Plzni 9. – 12. února 1988*. Díl 1. Plzeň: Pedagogická fakulta, Statní pedagogické nakladatelství Praha.
- KŘÍSTEK, Michal. *Symposium Čeština — univerzália a specifika*. Naše řeč, ročník 82 (1999), číslo 2. Dostupné online z <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7506> [cit. 2014-06-17].
- MALIŠ, Otakar, MACHOVÁ, Svatava a SUK, Jaroslav. *Současný český jazyk: lexikologie (nauka o tvoření slov, lexikologie, slang)*. Praha: Karolinum, 1997.
- OLOŠTIAK, Martin. *Sociolekty v lexike*. In: *Lexikológia slovenského jazyka* [online]. [cit. 2014-06-17]. Dostupné z: <http://olostiak.webz.cz/2prekl/P10-sociolekty.pdf>
- ROMPORTL, Milan. *Výslovnost spisovné češtiny: výslovnost přejatých slov: výslovnostní slovník*. Praha: Academia, 1978.
- SUK, Jaroslav. *Několik slangových slovníků*. Praha: Inverze, 1993.

TICHÁ, Zdeňka, SKOPEC, Josef. *Tři slangové slovníky: učební text pro posluchače Pedagogické fakulty Univerzity Karlovy*, Praha : Karolinum, 2001.