

# Transkripční systém Berkeley

**Transkripční systém Berkeley, The Berkeley Transcription System (BTS)** vytvořil v letech 1998–2001 v rámci výzkumného projektu Berkeley Sign Language Acquisition Project kolektiv výzkumníků ze Spojených států amerických a Holandska: **Michelle Anthonyová, Yael Biederman, Nini Hoiting, Marlon Kuntze, Reyna Lindertová, Jennie Pyersová, Dan I. Slobin, Helen Thumannová a Amy Weinbergová** (Hoiting, Slobin, 2002).

Cílem nově vytvořeného notačního systému bylo písemně zachytit a zdokumentovat interakci neslyšících dětí s jejich slyšícími i neslyšícími komunikačními partnery. Doposud používané notační systémy, fungující na fonetické či fonologické rovině, se jeví jako nevhodné, neboť jimi zachycené znaky byly příliš rozdrobené (rozdělené na jednotlivé parametry), což nevyhovovalo cílům analýzy videonahrávek. Zapisování pouze glosami bylo také nevhodné, neboť vedlo k překladům do mluveného jazyka, a tudíž se stávalo bezcenným (Hoiting, Slobin, 2002).

Výzkumníci si dali za cíl vytvořit takový systém, který by dokázal zachytit jakýkoliv znakový jazyk na rovině významových jednotek<sup>1</sup> a nevyužíval

---

1 Autoři užívají označení významová jednotka, nikoliv morfém, neboť nechtějí předjímat lingvistický status jednotek (Slobin, 2001).

by žádných speciálních symbolů, které nenajdeme na běžné počítačové klávesnici.

Základem notace se stal systém **CHILDES**<sup>2</sup>, který pro účely transkripce, uchování a analýzy spontánní mluvené řeči vyvinul Američan **Mac Whinney** a jeho spolupracovníci. Tento systém tvoří dvě části: 1. standardizovaný formát pro počítačovou transkripci CHAT, 2. soubor programů pro automatickou analýzu transkribovaného materiálu CLAN. BTS je s tímto systémem plně kompatibilní (ve spolupráci s MacWhinneyem byla vytvořena i speciální verze CLANu, který je schopen zpracovat i transkripci znakového jazyka) (Slobin, 2001).

BTS je **lineárním zachycením manuálních i nemanuálních významových komponentů znakového jazyka**, avšak zachycuje také **gesta a komunikační jednání**, přičemž si neklade za cíl určit lingvistický status těchto jednotek (ten můžeme začít zjišťovat až po jejich zdokumentování) (Hoiting, Slobin, 2002). Pro reprezentaci významových komponentů využívá soustavu symbolů, které jsou běžně dostupné na klávesnici počítače a jsou zapisovány v jedné linii normálním typem písma stejné velikosti (Slobin, 2001).

Jednotlivé **symboly jsou vlastně zkratky, které vycházejí z angličtiny**. Systém zkratk je samozřejmě možno transformovat v souladu s příslušným mluveným jazykem. BTS však v žádném případě není možné interpretovat, aniž bychom znali daný znakový jazyk (Slobin, 2001).

BTS je založen na teorii, že znakový jazyk je jazyk **polysyntetický** (Hoiting, Slobin, 2002), tedy že jeden znak může být tvořen několika produktivními významovými komponenty, které jsou v notaci rozepsány pomocí zkratk vytvořených z malých písmen (do kulatých závorek zapisujeme malými písmeny odpovídající ekvivalent znaku, který usnadňuje čtení notace, ale nemá význam pro analýzu) (Slobin, 2001). Pokud znak není analyzovatelný na další významové komponenty, je zapsán velkými písmeny, která vystihují sémantický obsah tohoto znaku. Jednotlivé výpovědi od sebe oddělujeme běžnými interpunkčními znaménky (např.: ?, !, .) (Slobin, 2001). K tomu, abychom uměli významové jednotky vydělit, je samozřejmě nutná lingvistická analýza materiálu za účasti rodilých mluvčích znakového jazyka.

Veškerá zapsaná data by měla být archivovaná a přístupná vědeckým analýzám. Systém je stále otevřen revizím a modifikacím.

## VÝZNAMOVÉ JEDNOTKY A JEJICH SYMBOLY POUŽÍVANÉ V BTS<sup>3</sup>

Všechny zde prezentované symboly (zkratky) jsou vytvořeny na základě anglického jazyka. V českém prostředí byla možnost využití této notace „testována“

2 Více o systému CHILDES na <http://childes.psy.cmu.edu>.

3 Popis transkripčního systému je zpracován na základě těchto materiálů: The Berkeley Transcription System (BTS) Manual a Slobin, 2001.

pouze v rámci kurzů Odborné specializace oboru čeština v komunikaci neslyšících. Zkratky byly používány v původní verzi a prozatím nebyly vytvořeny jejich české ekvivalenty. **Symbody (zkratky) jsou tedy ponechány v původní verzi a doplněny o překlady a komentáře v českém jazyce.**

## Individuální znaky a jejich specifikace

Pokud je znak sám o sobě individuální významovou jednotkou, zapisuje se **velkými tiskacími písmeny ekvivalent**, který nejlépe vystihuje jeho význam (v tabulce je tento ekvivalent reprezentován anglickým slovem SIGN, což znamená znak), např. MAMINKA. K němu se mohou přidat ještě další symbody:

SIGN # SIGN	pauza mezi znaky
SIGN(*2)	znak dvakrát opakovaný, ale do analýzy započítaný pouze jednou
SIGN(*N)	znak opakovaný vícekrát, ale do analýzy započítaný pouze jednou
SIGN_SIGN	několik slov, která reprezentují jeden znak
SIGN-SIGN	dva znaky, které tvoří jeden nový znak (dvě významové jednotky)
SIGNSIGN	dva znaky, které tvoří jeden nový složený znak (jedna významová jednotka)
&SIGN	nekompletní znak
<SIGN> [?]	nejistá transkripce
XX	nesrozumitelný, ale jednoznačný znak započítaný do celkového počtu slov
Xxx	nesrozumitelný znak nebo gesto, není započítaný do celkového počtu slov
SIGN(fs)	znak odvozený z prstové abecedy, výpůjčka
S_I_G_N(fs)	znak je vyspelovaný prstovou abecedou

Individuální znaky mohou být ještě specifikovány následujícím způsobem:

SIGN:	držení znaku
SIGN-^mod'PRX	znak směřovaný na malou vzdálenost
SIGN-^mod'MOD	znak směřovaný na střední vzdálenost
SIGN-^mod'DIS	znak směřovaný na dlouhou vzdálenost
SIGN(1h)	jednoruční znak, který je obvykle dvouruční
SIGN(2h)	dvouruční znak, který je obvykle jednoruční

SIGN(nh)	znak ukazovaný nedominantní rukou (pokud je to nezvyklé)
SIGN(dh)	znak ukazovaný dominantní rukou (pokud je to nezvyklé)
SIGN(v)	znak je sloveso (pokud je nejednoznačné)
SIGN(n)	znak je jméno (pokud je nejednoznačné)
SIGN	citátová forma znaku
SIGN2	alternativní forma znaku
X@ns	jmenný znak (s rukou X)
X@is	osobitý/vymyšlený znak (s rukou X)
X@hs	domácí znak (s rukou X)
SIGN@in	inicializovaný znak

## Číselné znaky

Znaky, které **inkorporují čísla**, jsou následovány podtržítkem a příslušným inkorporovaným číslem:

ORD_I	znak pro řadovou číslovku („první“)
AGE_I	znak pro věk („jeden rok starý“)
WEEK_I	znak pro týden („jeden týden“)
MONTH_I	znak pro měsíc („jeden měsíc“)
PLACE_I	znak pro umístění („první místo“)

## Přivlastňovací a ukazovací zájmena

BTS používá pro ukazovací zájmena symbol PNT, který je zkratkou anglického slova point (ukazovat). Pro přivlastňovací zájmena se užívá symbol POSS, který je zkratkou anglického slova possessive (přivlastňovací). Referenti (znakující, adresát, jiné osoby či objekty) jsou reprezentováni čísly. Do závorky malými písmeny specifikujeme, o jakého referenta se jedná.

PNT_I	poukazování k sobě
PNT_2	poukazování ke komunikačnímu partnerovi
PNT_3(osoba)	poukazování ke třetí osobě, pokud je přítomna
PNT_3(objekt)	poukazování k objektu, pokud je přítomen

IX_3(osoba/objekt)	ukazování k osobě nebo objektu ve znakovacím prostoru, pokud není přítomen
PNT_I_2	1. a 2. osoba jednotného čísla („já a ty“)
PNT_I_3	1. a 3. osoba jednotného čísla („já a on/ona“, „dva z nás“)
PNT_I+	1. osoba množného čísla („já a někdo“, obecně „my“)
PNT_S	specifické poukazování k někomu ze zmíněných osob nebo objektů; používá se také ke zdůraznění jednotlivých referentů nebo pokud zmíněné osoby nejsou fyzicky blízko u sebe
PNT_M	hromadné poukazování, referenti (více než jeden) jsou označeni tvarem ruky D, která vykonává obloukový pohyb
PNT_N	počet zmíněných lidí nebo objektů je inkorporován do tvaru ruky zájmena (pro 1–5 referentů)
PNT_I_2_S	1. a 2. osoba množného čísla, selektivní („já a konkrétní z vás“)
PNT_I_2_M	1. a 2. osoba množného čísla, hromadná, obloukový pohyb („já a vy všichni“)
PNT_I_2_N	1. a 2. osoba množného čísla, vypočítaná („já a několik z vás“)
PNT_I_3_S	1. a 3. osoba množného čísla, selektivní („já a konkrétní jiní“)
PNT_I_3_M	1. a 3. osoba množného čísla, hromadná („já a všichni ostatní“)
PNT_I_E	1. osoba množného čísla, exkluzivní („my vyjma adresáta“)
PNT_I_I	1. osoba množného čísla, inkluzivní („my včetně adresáta“)
POSS_1	1. osoba jednotného čísla, přivlastňovací
POSS_2	2. osoba jednotného čísla, přivlastňovací
POSS_3	3. osoba jednotného čísla, přivlastňovací
POSS_I+	1. osoba množného čísla, přivlastňovací
POSS_2+	2. osoba množného čísla, přivlastňovací
POSS_3+	3. osoba množného čísla, přivlastňovací
SIGN_S	prstovou abecedou vyspelované S pro přivlastňování (např. Mom's – mamínčino)

## POLYKOMPONENTNÍ SLOVESA

Do této skupiny nepatří **slovesa prostá**, která svůj tvar nikdy nemění, skládají se pouze z jedné významové jednotky, a mohou tedy být zapsána velkým tiskacím písmem pomocí odpovídajícího ekvivalentu.

Za polykomponentní slovesa jsou považována taková slovesa, která jsou složena z více významových jednotek, které tvoří jeden plnovýznamový

komplexní znak. Mezi tato slovesa jsou řazena **slovesa shodová**, která mohou měnit komponent pohybu a jsou zapisována pomocí ekvivalentu napsaného velkými písmeny, k němuž je připojen symbol pro komponent pohybu.

Hlavní skupinu těchto sloves však tvoří **slovesa klasifikátorová**. Ta musí být v notaci rozepsána malými písmeny pomocí symbolů reprezentujících jednotlivé komponenty, které jsou odděleny spojovníky.

Konstrukce těchto sloves může obsahovat:

- glosu v závorce napsanou malými písmeny, která vystihuje význam celého znaku (při analýze však není započítávána jako samostatná jednotka, pouze usnadňuje čtení),
- dráhu pohybu -pth'X,
- „propertymarker“ – „indikátor vlastnosti“ -pm'X,
- umístění -loc'X,
- pozici -pst'X,
- typ pohybu -mvt'X,
- nemanuální komponent -^mod'X,
- aspekt -asp'X.

U všech těchto sloves musí být vždy **zapsána glosa a indikátor vlastnosti**. Ostatní složky nemusejí být přítomny, nebo naopak mohou mít více položek. Tyto významové komponenty tvořící sloveso jsou zapsány malými písmeny (pth, pm, loc, pst, mvt, moc, asp) následovanými apostrofem a specifikací obsahu komponentu (místo X doplňujeme příslušné symboly). Symboly jsou zapisovány v tomto pořadí:

## Glosa

Jako první symbol funguje při transkripci přibližný překlad znaku, který píšeme malými písmeny do závorky, např. (jet\_na\_koni), (skákat\_dolů). Pokud se glosa skládá z více slov, jsou jednotlivá slova oddělena podtržítka.

## Dráha pohybu

Tohoto parametru se využívá u sloves, která se pohybují z jednoho bodu do druhého, přičemž tímto bodem může být určité místo či referent.

Existují čtyři základní typy pohybu:

-pth'X	path	dráha	dráha pohybu, pokud je sémanticky významná
-src'X	source	počátek	pohyb z určitého místa nebo pohyb začínající kontaktem
-gol'X	goal	cíl	pohyb k určitému místu nebo pohyb končící kontaktem
-rel'X	relative	vztahující se	pohyb vztahující se ke stanovenému referentovi

Namísto X můžeme doplnit tyto symboly:

Tvar dráhy		
I	line	přímá
A	arc	oblouková
C	circle	kruhová
W	wandering	„toulavá“, bez jasného cíle, nepřímá
Z	zigzag	klíkatá (ze strany na stranu)
R	rotating	otáčející se
Vertikální směr		
U	up	nahoru
D	down	dolů
Směr dopředu/dozadu		
F	forward	dopředu
B	backward	dozadu
Laterální (boční) směr		
S	side	postranní, boční
Směr orientovaný na tělo		
R	right	napravo
L	left	nalevo
Oscilující (měnící se) pohyb		
BF	back-and-forth	sem a tam
Jiné směry		
TOG	dva klasifikátory se pohybují proti sobě	
AP	dva klasifikátory se pohybují od sebe	
OBJ(ref)	referentem je objekt z reálného světa, např. –gol´OBJ (papír)	
X_pm`X	umístění/směr se vztahuje ke klasifikátoru	
OUT	vně/mimo	
IN	uvnitř/v	

## Indikátor vlastnosti

Indikátor vlastnosti (property marker) je **reprezentován určitým tvarem ruky, který identifikuje referenta označením jeho relevantních**

**vlastnosti**<sup>4</sup>. Rozlišujeme dva základní typy: **figura (figure)** a **povrch (ground)** a v tomto pořadí je také zapisujeme.

Indikátor vlastnosti je označen symbolem **-pm'X**, přičemž za X se dosazuje symbol příslušného indikátoru vlastnosti. Symboly jsou opět zkratkami anglických slov, která vystihují sémantický význam. Některé symboly však využívají i označení použitých tvarů ruky.

Pokud je nutná přesná specifikace indikátoru vlastnosti, můžeme ji zapsat za něj do kulatých závorek. Pokud každá ruka reprezentuje jinou entitu (např. šálek a podšálek), používají se dva rozdílné indikátory vlastnosti. Pokud obě ruce reprezentují stejnou entitu, používá se jen jeden, za nějž napíšeme do kulaté závorky 2h, např. pm'HO\_C(2h).

Následující přehled indikátorů vlastnosti je pouze částečný a je otevřený k doplnění<sup>5</sup>. Na fotografiích je pravoruká osoba – pravá ruka reprezentuje dominantní ruku, levá ruka reprezentuje nedominantní ruku.

### Indikátor vlastnosti pro objekty (entity)<sup>6</sup>

Indikátor vlastností pro objekty je reprezentován symbolem **pm'LEX**, odvozeným z anglického slova lexical (lexikální). Místo tohoto symbolu doplňujeme název konkrétního indikátoru, který je zapsán velkými tiskacími písmeny, do závorek můžeme případně doplnit symbol pro použitý tvar ruky (x).

AIRPLAIN, LETADLO: letadlo



BOX, KRABICE: objekt, který má tvar krabice



- 4 Jedná se v podstatě o klasifikátor (příp. specifikátor tvaru a velikosti), avšak autoři se tomuto tradičnímu označení důsledně vyhýbají.
- 5 Pro ČZJ bude samozřejmě nutné tento výčet pozměnit a doplnit v souladu s tvary ruky zde používanými, např. dle Tikovská, 2006.
- 6 Fotografie byly převzaty z The BerkeleyTranscriptionSystem (BTS) Manual.



CIR: circular object, kulaté objekty



CYL: cylindrical object, válcovitý objekt



FBL: four bent legs, čtyři ohnuté nohy



FD: flat disk or hole, plochý kotouč nebo díra



FL: four-legged erect being, čtyřnohé stojící stvoření



GUN: zbraň



LID: víko



OBJ: real object, reálný objekt (specifikovaný v závorkách)

PW: parallel walls, paralelní zdi



PL: plane, nspecifikovaná rovina, plocha

PL\_D: declining plane, nakloněná rovina (směrem dolů)



PL\_H: horizontal plane, horizontální rovina (dlaň dolů)



PL\_G: generic plane, obecná rovina (dlaň nahoru)



PL\_I: inclining plane, nakloněná rovina (směrem nahoru)



PL\_N: narrow plane horizontal, úzká horizontální rovina



PL\_VH: plane showing vertical height, rovina znázorňující vertikální výšku (špičky prstů nahoru)



PL\_VL: plane showing vertical length, rovina znázorňující vertikální délku (špičky prstů dopředu)



PTH: path property marker, pm, znázorňuje dráhu, kterou jde figura (vlevo, dopředu, do kopce)



SPHERE: koule, kulatý objekt



STK: stick, objekt tvaru tyčinky



TBL: two bent legs, dvě ohnuté nohy (malé zvíře, sedící osoba)



TL: two-legged animate being, dvounohé živé stvoření



TREE: tree, strom



TRIGGER: spoušť



VEH: vehicle, dopravní prostředek



### Indikátor vlastnosti dotyku, držení

Indikátor vlastnosti dotyku, držení je reprezentován symbolem **HO\_\*** (odvozeno z anglického slova handle - uchopit), přičemž místo hvězdičky doplňujeme symbol pro tvar ruky, který je odvozen z americké prstové abecedy:

BO



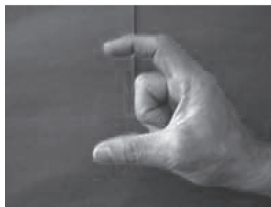
FO



FF



BL



ON



OB



XA



OXA



OT



OAT



OF



WON



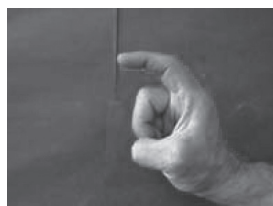
OO



WC



WSC



BF



BT



AOB



Copyright 2016. Charles University in Prague, Karolinum Press. All rights reserved. May not be reproduced in any form without permission from the publisher, except fair uses permitted under U.S. or applicable copyright law.

## Indikátor vlastnosti pro obrys

Indikátor vlastnosti pro obrys je reprezentován symbolem **pm'TR\*-trc'X** (odvozeno z anglického slova *traviny* - obrys), přičemž místo hvězdičky doplňujeme symbol pro tvar ruky, která artikuluje (dle následujícího seznamu), a místo X doplňujeme velkými tiskacími písmeny název tvaru, jehož obrys vytváříme.

PLANE: rovina, plocha



CS: curvedsurface, zahnutý povrch



STRIP: pruh, pás



BROAD\_STRIP: široký pruh



THIN\_STRIP: úzký pruh



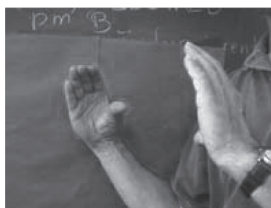
TUBE: trubka



THIN\_TUBE: úzká trubka



LARGE\_TUBE: široká trubka



INSIDE\_TUBE: vnitřek trubky





THREAD: nit, vlákno



OUTLINE: obrys, tvar



HALLWAY: chodba



## Indikátor vlastnosti pro označení části těla

Pokud znakový znak použije část svého těla místo znaku, který označuje část těla, používáme symbol **pm´B\_BODYPART**, přičemž místo slova BODYPART (bodypart - část těla) doplníme velkými tiskacími písmeny název příslušné části těla, např. pm´B\_HLAVA.

Pokud je znak artikulovaný v blízkosti jiné osoby nebo objektu, specifikujeme to symbolem **pm´OBJ(bodypart)**, přičemž v závorce malými písmeny specifikujeme, o jakou část těla a o jakou osobu se jedná, např. pm´OBJ(ústa\_2) - znak je artikulován na ústech adresáta.

## Umístění (prostorové vztahy)

Symbolem **\_loc´X** (odvozeno z anglického slova location - umístění) vyjadřujeme **prostorový vztah mezi figurou a povrchem**. Následující symboly se doplňují místo X a vyjadřují umístění figury vzhledem k povrchu, přičemž jednotlivé komponenty se mohou kombinovat.

INT	interior (inside)	vnitřní, uvnitř
SUP	superior (above)	výše postavený, nad
INF	inferior (below)	níže postavený, pod
TOP	top (uppersurface)	horní, vrchní, na povrchu
BOT	bottom (uder surface)	spodní, pod povrchem
EDG	edge	na okraji
FRO	front	vpředu
BAC	back	vzadu
PAR	parallel	paralelně
NXT	next	jsou artikulovány ve stejném čase blízko u sebe, ale není vyjádřen jejich vztah
BHD	behind	za
AHD	ahead	před
RSP	referent space	prostor pro referenta byl již dříve ustanoven, je jasný z promluvy
0		postavení referenta se rozumí samo sebou, ale nebylo dříve ustanoveno

Symbol **loc'CON (x)** se používá pro popis dvou indikátorů vlastností, které jsou v kontaktu a mezi kterými není vztah figura – povrch. Do závorky můžeme malými písmeny specifikovat místo kontaktu, např. loc'CON (špičky prstů).

### Pozice

Pozice je reprezentována symbolem **pst'X** (odvozeno z anglického slova posture – postavení) a vyjadřuje **postavení figury** v polykomponentním slovese, jako např. ve slovesech sedět, stát, ležet, jezdit atd. Místo X můžeme doplnit následující symboly:

ERC	erect	vzpřímený
RCL	reclining	položený
RCL_V	recliningventrally	položený na bříše
STR	straddling	rozkročný
SET	sitting	sedící
RCL_D	recliningdorsally	položený na zádech

## Orientace

Orientace je reprezentována symbolem **ori'XX**. Místo XX se doplňuje příslušný symbol reprezentující **orientaci dlaně a špiček prstů** ve vztahu ke znaku jícímu. Informace o orientaci následuje za příslušným indikátorem vlastnosti, ke kterému se vztahuje, zaznamenává se však pouze v případě, že se odlišuje od běžně užívané orientace dané figury a povrchu, např.: pm'VEH\_SF – indikátor vlastnosti pro dopravní prostředek, dlaň směřuje na stranu a špičky prstů dopředu.

Dlaň		
F	forward	dopředu
B	back	dozadu
S	side	na stranu
U	up	nahoru
D	down	dolů
Špičky prstů		
F	forward	dopředu
S	side	na stranu
B	back	dozadu

## Typ pohybu

Typ pohybu je reprezentován symbolem **-mvt'X** (odvozeno z anglického slova movement – pohyb), pomocí kterého se vyjadřují **rysy pohybu slovesa**. Místo X doplňujeme tyto symboly:

-mvt'LEX (sloveso)	pohyb, který definuje lexikální jednotku, ale nepřidává jí další význam (sloveso v základním tvaru)
-mvt'WIG	kroucení
-mvt'BOUNCE	skákání
-mvt'SHAKE	třesení
-mvt'WAVE	vlnitý pohyb
-mvt'CLOSE	zavírání ruky
-mvt'OPEN	otevírání ruky
-mvt'JAB	krátké štouchnutí
-mvt'LONG	ukazující dlouhý objekt

–mvt´BEND	obloukový pohyb
–mvt´CP	změna v postavení
–mvt´CO	změna v orientaci
–mvt´WANDER	„toulavý“ pohyb, nepřímý
–mvt´ALT	alternativní pohyb

## Nemanuální komponent

Nemanuální komponenty jsou označeny symbolem  $\wedge$ . Rozlišujeme čtyři základní typy:

$\wedge$ opr	operator	operátor
$\wedge$ mod	modification	modifikace
$\wedge$ aff	affect	pocit
$\wedge$ dis	discoursemarker	indikátor promluvy

Nemanuální komponent může být spojen s jedním či více znaky a zapisujeme ho takto:

SIGN– $\wedge$ opr´X	nemanuální element spojený s jedním znakem
$\wedge$ opr´X SIGN SIGN $\wedge$	nemanuální element spojený s více znaky
Dva nemanuální komponenty spojené s jedním znakem či výpovědí mají každý svůj $\wedge$ :	
{ $\wedge$ opr´X $\wedge$ mod´X } SIGN	simultánní výskyt dvou nemanuálních komponentů
{ $\wedge$ opr´X $\wedge$ mod´X } SIGN SIGN $\wedge$	dva simultánní nemanuální komponenty přesahující dva znaky
SIGN $\wedge$ $\wedge$	simultánní ukončení dvou nemanuálních komponentů
$\wedge$ opr´X $\wedge$ mod´ SIGN	sekvenční výskyt dvou nemanuálních komponentů
$\wedge$ aff´ $\wedge$ opr´X SIGN opr $\wedge$ SIGN aff $\wedge$	sekvenční ukončení dvou nemanuálních komponentů

## Operátory

Operátor, který se označuje symbolem  $\wedge$ opr´X, je **gramatický operátor**, který funguje po celou dobu trvání věty či výpovědi, místo X můžeme doplnit tyto symboly:

^opr'NEG	negation	negace
^opr'YNQ	yes/no question	otázka zjišťovací
^opr'WHQ	wh-question	otázka doplňovací
^opr'TOP	topicmarker	označení tématu
^opr'REL	relativeclausemarker	vztažná věta
^opr'COND	conditionalmarker	podmínková věta
^opr'AFR	affirmation (head nod)	kladná (souhlasná) věta (přikyvování hlavou)
^opr'RHQ	rhetoricalquestion	řečnická otázka

Např.: dítě říká, že nechce knihu.: ^opr'NEG WANT BOOK ^ .  
 ^opr'NEG CHTÍT KNIHA ^ .

## Modifikace

Modifikace se označuje symbolem **^mod'X** a modifikuje význam znaků, např. jejich velikost, intenzitu, rychlost. Místo X můžeme doplnit tyto symboly:

^mod'RAP	rapid movement	rychlý pohyb
^mod'DUR	durative activity	trvající aktivita
^mod'AUG	augmentedsize, rateor intensity	větší velikost, rychlost nebo intenzita
^mod'EFF	withexaggeratedeffort	s přehnanou silou
^mod'CARE	with care orcaution	pečlivě nebo opatrně
^mod'FADE	fading movementorartikulation	ustávající pohyb nebo artikule

Např.: dítě říká velký dům: HOUSE-^mod'AUG .  
 DŮM-^mod'AUG.

## Indikátor promluvy

Indikátor promluvy se označuje symbolem **^dis'X** a reguluje tok promluvy, např. ověření souhlasu, porozumění, potvrzení atd. Místo X můžeme doplnit tyto symboly:

^dis'CONF	confirmationcheck	potvrzení, schválení
^dis'AGR	agreement	souhlas
^dis'PRMPT	prompt	napovědět, podnítit k odpovědi

Např.: maminka souhlasí s dítětem a ověřuje si jeho souhlas:

^opr'YES CAR ^dis'CONF ^ ^ .

^opr'ANOAUTO^dis'CONF ^ ^ .

## Pocit

Pocit se označuje symbolem **^aff X** a vyjadřuje **subjektivní postoje** znakujících k situaci, o které se komunikuje. Místo X můžeme dosadit např.:

^aff'DISGUST	disgust	odpor
^aff'SURPRISE	surprise	překvapení
^aff'ANGER	anger	hněv

Např. dítě znepokojené říká já můžu: ^aff'WORRIED CAN PNT\_1 ^ .

^aff'ZNEPOKOJENĚ MOCI PNT\_1 ^ .

## Střídání rolí

Pokud se mluvčí po určitou dobu vtělí do **perspektivy jiné postavy**, je to zapsáno jako střídání rolí. Výskyt střídání rolí je vyznačen apostrofem směřujícím na druhou stranu a osoba, která je reprezentována, je zapsána v závorce: **'RS (osoba) SIGN** (symbol RA je odvozen z anglických slov role shift – střídání role).

Např. maminka se převtělí do velmi podrážděného psa:

DOG 'RS(dog) EXCITE-^aff'INTENSE ' .

PES'RS(dog) PODRÁŽDĚNÝ-^aff'INTENSE ' .

## Pohled

**Směr pohledu** se zaznamenává pouze v případě, že je relevantní a důležitý pro analýzu interakce. Směr pohledu je zapisován pomocí **hvězdičky \* a názvu objektu**, na který se znakující dívá, např.: \* matka – dívat se na matku, \* kniha – dívat se do knihy.

Speciální notace se používá pro zaznamenání pohledu recipienta pomocí zpětného lomítka \:

\- SIGN\	recipient neviděl znak
\q SIGN\	je nejisté, zda recipient viděl znak

## Aspekt

Aspekt je reprezentován symbolem **asp'X** (zkratka je odvozena z anglického slova aspect – aspekt), místo X doplníme symbol příslušného typu aspektu:

CES	cessive	zastavený (obsahuje náhlé zastavení nebo přerušení)
ITR	iterative	opakovaný (pokračující s jasnými pauzami nebo zastaveními)
ITR-CUM	iterativecumulative	opakovaný, vršíci se (opakované úseky se skládají na sebe, jeden na druhý)
CONT	continuous	průběhový, nepřerušovaný
DIST	distributive	distribuční
DEL	delayedinceptive	zadržovaný v počátku

## DALŠÍ RYSY POLYKOMPONENTNÍCH KONSTRUKCÍ

### Uspořádání jednotek – simultaneita

**Významové komponenty**, které jsou prováděny simultánně, se zapisují do složených závorek {}, např.: (put- dát){ -pm'PL\_H-pm'TL-loc'PL\_H\_TOP}-gol'OBJ (table - stůl).

**Znaky** objevující se simultánně v jedné výpovědi (tzv. simultánní konstrukce) se zapisují do složených závorek, které jsou od symbolů uvnitř oddělené mezerami:

např. dítě znakuje bonbón a ukazuje nedominantní rukou (nh) na knihu:  
{ CANDY - BONBÓN PNT(nh)(on\_book- na knihu) } .

Promluvy různých mluvčích objevující se simultánně (přesahy) se označují těmito symboly: <> [<] [>], např.:

- \*CHI: WANT < BOOK > [>] PNT\_2 ?
- \*DÍTĚ: CHTÍT < KNIHA > [>] PNT\_2?
- \*MOT: < WANT > [<] .
- \*MATKA: < CHTÍT > [<] .

Pokud chceme naznačit dřívější výskyt jednoho znaku, přidáme k němu symbol (o), např.: { CANDY - BONBÓN(o) PNT(nh)(on\_book- na knihu) } .

### Pokračování z předchozí výpovědi

Pokud některý komponent přetrvává i v další výpovědi, je označen vlnovkou, která vyznačuje, že komponent nebyl změněn např. ~ pm'PL. Pokud se

opakuje celá konstrukce, je vlnovka před celou konstrukcí, např. (put- dát) { ~pm'PL\_H~pm'TL~loc'TOP }-gol'OBJ(table - stůl).

## Pokračování se změnou tvaru ruky

Symbol % se používá, pokud se **změní tvar ruky za účelem vytvoření nového znaku**, který upřesňuje význam, ale ostatní uspořádání je stejné jako v předchozí výpovědi, např.

(head\_move- pohyb\_hlavy) -pm'CN-pm'HEAD-src'INT-ptH'U-gol'OUT-pm'HEAD'B-mvt'ULR'B-^aff'B.

(look\_around- rozhlížet se) ~pm'CN-pm'%LOOK~loc'INT\_SUP-mvt'LR-pm'HEAD'B-mvt'LR'B ~^aff'B

## Zkratka pro figuru a povrch

Pokud se indikátor vlastnosti opakuje v polykomponentní konstrukci vícekrát (např. poprvé jako p potom jako src nebo gol), nemusíme je stále rozepisovat, ale můžeme použít zkratku F pro figuru a G pro povrch, např.:

(put- dát) -pm'PL\_G(book-kniha\_G) -pm'PL\_H(book-kniha\_F)-gol'PL\_G(book-kniha\_G)\_TOP

můžeme zapsat takto:

(put- dát) -pm'PL\_G(book- kniha\_G)-pm'PL\_H(book- kniha\_F) -gol'G\_TOP

## Příklady zápisu polykomponentních sloves ASL s možnými překlady:

- (mount - nasednout) -pm'PL\_VL-pm'TL-gol'PL\_VL\_TOP-pst'STR = 'get on a horse' - nasednout na koně

jednotlivé části tohoto zápisu interpretujeme takto:

pm'PL\_VL - rovina znázorňující vertikální délku - nedominantní ruka je držena vertikálně s plochou dlaní a prsty nataženými dopředu

pm'TL - dvounohé živé stvoření - dominantní ruka je v obrácené pozici V

gol'PL\_VL\_TOP - pohyb směrem k vrcholu vertikální roviny - dominantní ruka se pohybuje směrem k vrcholu nedominantní ruky

pst'STR - postavení rozkročení - dominantní ruka nasedne obkročmo na nedominantní

Další příklady:

- (sit\_on - sedět\_na) -pm'PL\_VL-pm'TL-loc'PL\_VL\_TOP-pst'STR = 'sit on a horse'- sedět na koni
- (ride\_mounted- jezdit\_na\_koni\_nasednout) -pm'PL\_VL-pm'TL-loc'PL\_VL\_TOP-pst'STR-mvt'LEX(ride) = 'ride a horse'- jezdit na koni
- (dismount- sesednout) - pm'PL\_VL-pm'TL-loc'PL\_VL\_TOP-pst'STR-src'PL\_VL = 'get off of a horse'- sesednout z koně



- (ride\_seated- jezdit\_sedící) -pm'CN-pm'TBL-loc'CN\_TOP-pst'SIT-mvt'LEX(ride) = 'ride in a car' - jezdit v autě
- (jump- skákat)-pm'PL\_G-pm'TL-pst'ERC-mvt'LEX(jump) = 'jump up and down' - skákat nahoru a dolů
- (jump- skákat) -pm'PL\_G-pm'TL-pst'ERC-src'PL\_G = 'jump off of a horizontal plane' - skákat na horizontální rovině
- (jump- skákat) -pm'PL\_G-pm'TL-loc'PL\_G\_TOP-pst'ERC-src'PL\_G-gol'-PL\_G = 'jump from one point to another on a horizontal plane' - skákat po horizontální rovině z jednoho místa na druhé

## MIMOLINGVISTICKÉ KOMUNIKAČNÍ CHOVÁNÍ

### Gesta

Pokud se projev skládá z neznakové aktivity, která je však nositelem významu, je toto chování zaznamenáno jako komentář v hranatých závorkách [ ]:

[%ges: identification]	gesta a lexikální interpretace gest, které se objeví bez použití nějakého objektu, mimo znakovací prostor, např. [%ges: write- psát]
[%act: identification]	aktivita, která nahrazuje nějakou výpověď s využitím nějakého objektu, např. [%act: throw doll - hoditpanenku]
[%mim: description]	znakující provádí nějakou akci v souvislosti s jinou osobou nebo objektem a používá pantomimická gesta, např. [%mim: wave - mávat]

### Prostředky k upoutání pozornosti

K získání pozornosti komunikačního partnera se používají různé prostředky, které jsou označeny symbolem **@ag** (zkratka je odvozena z anglických slov attention-getting - získávání pozornosti):

t@ag	tap on person	poklepat na osobu
w@ag	waveat person	zamávat na osobu
g@ag	grab person	chňapnout po osobě
f@ag	touch face of person	dotknout se tváře osoby
p@ag	pound on surface	bouchat na povrch
l@ag	person flasheslight	zablikat světly

## Chyby a nekonvenční znaky

Chyba je zapisována pomocí symbolu **[\*]**. Pokud je celá výpověď negramatická s nelokalizovatelnou chybou, je symbol umístěn na začátku řádku. Pokud je chyba lokalizovatelná, je zamýšlený znak zapsán v hranatých závorkách a po nich následuje **[\*]**, např.:

DAD CHAIR [= SIT] [\*] HERE .

TATÍNEK ŽIDLE [=SEDEŤ] [\*] TADY.

Chyby se zapisují do speciálního samostatného řádku, který je označen symbolem **%err** (zkratka je odvozena z anglického slova error – chyba), a jsou zapisovány takto:

\$dir	dirrectionalerror	chyba ve směru
\$pm	propertymarkererror	chyba v pm (nebo použití špatného pm)
\$hs	handhapeerror	chyba ve tvaru ruky
\$lex	sign error	chyba ve znaku (nebo použití špatného znaku)
\$loc	locationerror	chyba v umístění
\$mvt	movementerror	chyba v pohybu
\$po	palmorientationerror	chyba v orientaci dlaně
\$syn	syntax error	chyba v syntaxi (negramatická výpověď)

Pokud je na jednom řádku více než jedna chyba, oddělíme je středníkem odděleným mezerami z obou stran, např. když dítě znakuje špatným tvarem ruky tatínek a ve znaku židle použije pohyb, který přísluší znaku sedět, bude vypadat transkripce takto:

\*CHI: DAD [\*] CHAIR [= SIT] [\*] HERE .

\*dítě: TATÍNEK [\*] ŽIDLE [= SEDEŤ] [\*] TADY.

%err: DAD \$hs ; CHAIR \$mvt = SIT ;

%err: TATÍNEK \$hs ; ŽIDLE \$mvt = SEDEŤ ;

Doplňková notace chyb:

[*q]	možná chyba
[*u]	nespecifikovaná chyba na nějakém místě ve výpovědi, která se neváže na jeden konkrétní znak
[*g]	znak, který je původně gestem, ale inkorporuje konvencionalizovaný tvar ruky znakového jazyka (objevuje se u mluvčích, kteří se učí znakový jazyk, nebo při používání manuálních kódů pro mluvený jazyk)

Notace fonologických chyb není nutná, závisí na tom, jaký je výzkumný záměr zapisovatele. Řádek, ve kterém zapisujeme výpověď, by měl reprezentovat pouze sémantický význam znaků, nikoliv jejich fonologické složení.

Některé chyby mohou vzniknout jen neobvyklým použitím znaků nerodilými mluvčími nebo lidmi, kteří mají limitované vzory rodilých mluvčích (např. děti slyšících rodičů). V takovém případě se musí zapisovatel rozhodnout, jakým způsobem chyby zapíše.

## Doplňkové řádky

Do doplňkových řádků, které píšeme pod řádek s notačním záznamem nebo přímo do záznamu, můžeme zaznamenat informace různého druhu, které jsou pro náš výzkum důležité. Tento řádek označujeme vždy symbolem % spojeným s příslušnou zkratkou:

%act	action	jednání	popisuje jednání znakujičího či adresáta, které je nutné pro pochopení transkripce
%att	attention	pozornost	popisuje pozornost účastníků komunikace
%com	comment	komentář	
%fg	figure/ground	figura/povrch	popis vztahu figury a povrchu
%ges	gesture	gesto	popis gesta
%gls	gloss	glosa	parafráze v psaném jazyce
%mor	morphology	morfologie	
%pho	phonology	fonologie	
%sem	semantics	sémantika	
%spa	speechact	mluvní akt	

Např.: Dítě udělá gesto, že neví, kde je pero, dívá se po místnosti, matka mu pero ukáže a říká, hledej:

\*CHI: [%ges: don'tknow] WHERE [%act: looksaroundroom] ?

\*MOT: [%act: showspen to chi] FIND .

\*DÍTĚ: [%ges: nevěděť] KDE [%act: dívá se po místnosti] ?

\*MATKA: [%act: ukazuje pero dítěti] HLEDEJ.

Tento způsob zápisu znakového jazyka by bylo vhodné využít zejména při výzkumu zaměřeném na ranou komunikaci mezi matkou a neslyšícím dítětem. Mohli bychom se tak zaměřit jednak na řeč orientovanou na dítě, jednak na vývoj znakového jazyka u dětí.

## Příklad zápisu komunikace pomocí BTS (interakce mezi matkou a dítětem)<sup>7</sup>:

### Holandský znakový jazyk:

\*MOT: PNT(nh)(with\_pen\_on\_slate) < FATHER > [>] .  
\*CHI: < MAN > [<] FATHER PNT\_3(on\_slate) .  
\*MOT: t@ag MAN .  
\*CHI: MAN .  
\*MOT: PNT\_3(at\_drawing) .  
\*CHI: PNT\_3(at\_drawing) PNT\_1 [%ges: long ears] .  
\*MOT: PNT\_2 PNT\_3(on\_slate) .  
\*CHI: PNT\_3(on\_slate) GRANDPARENTS .  
\*MOT: GRANDMOTHER .  
\*CHI: PNT\_3(on\_slate)(\*N) < A\_LOT(\*N) > [>] .  
\*MOT: < ^dis'CONF A\_LOT FACES > [<] A\_LOT FACES ^ .

### Americký znakový jazyk:

\*MOT: t@ag(\*2) w@ag ^opr'WHQ SEE WHAT(1h) ^ ?  
\*CHI: MOUSE(\*N) .  
\*MOT: t@agg@ag(nh): \- ^opr'WHQ WHAT(1h) ^ \ ?  
\*CHI: 0 [%act: lifts panel in book] \*mot .  
\*MOT: ^opr'WHQ WHAT(1h) ^ ?  
\*CHI: < PNT\_3[on book] \*m > [>] .  
\*MOT: < ^opr'WHQ WHAT(1h)(\*2) ^ > [<] ?  
\*MOT: ^opr'YNQ \- CAT \ t@ag(nh) CAT PNT\_3(at\_cat\_in\_book) ^ < CAT > [>] ?  
\*CHI: < ^opr'NEG 0 ^ > [<] [%ges: don'tknow/not me] .  
%ges: open 5s, wristsrotateout  
\*MOT: ^opr'WHQ WHAT(1h) ^ ?  
\*CHI: < BEAR > [\*] [//] BEAR .  
%err: BEAR \$mvt

7 Převzato z The Berkeley Transcription System (BTS) Manual.