

Posudek diplomové práce Evy Hanzelkové *Slovní zásoba videoher*

Diplomová práce Evy Hanzelkové se věnuje slovní zásobě užívané v komunikaci týkající se videoher. Přináší aktuální a pro lingvistickou analýzu nové, u nás dosud blíže nezpracované téma. Diplomantka si téma i zdroje excerpce zvolila sama, videohry obsahově posuzovala zcela samostatně. Kladně hodnotím její zaujetí tématem videoher, i když celkově bylo na úkor zaměření se na odbornou lingvistickou analýzu. Za hlavní přínos práce považuji shromáždění cenného a zajímavého lexikálního materiálu souhrnně tematicky prezentováno v Příloze a některé dílčí poznatky o jeho specifičnosti a užívání.

Tento posudek reflektuje druhou verzi diplomové práce, která vznikla přepracováním textu na základě posudku její první verze (napsaného 14. 1. 2021). Proto je podstatně stručnější, neopakuje zejména obecné charakteristiky diplomové práce v něm uvedené.

1. Koncepce práce

Cíl práce je formulován v závěru úvodní kapitoly: představit specifika slovníku hráčů videoher a vysvětlit významy analyzovaných výrazů, charakterizovat je slovtvorně, stylově a lexikálně. Tomu odpovídá kompozice a struktura diplomové práce – na rozdíl od první verze je obsahové členění promyšlenější a přehlednější. Nově byla zařazena kapitola věnovaná sekundární literatuře (4. kap.), zjednodušeno bylo žánrové dělení her (5.3) a podrobněji byly vymezeny tematické skupiny klíčových slov (6.1). Hierarchizace 6. kapitoly není zcela homogenní, tematické vymezení některých podkapitol se překrývá, viz např. 6.2 *Slangismy, professionalism a termíny* a 6.3 *Terminologizace a determinologizace* nebo 6.4 *Přejímky, adaptace a neologie* a 6.5 *Vznik nových výrazů*. Do jisté míry zůstává stále problematické zvládnutí teoretického rámce práce, viz např. kritéria výběru lexikálních jednotek specifických pro komunikaci hráčů videoher na s. 12: „Neobvyklá slovní spojení byla též zahrnuta.“ nebo na s. 14: „Postupovali jsme tedy podle toho, zda jsme se s těmito výrazy již setkali mezi hráči, tedy například na hráčských fórech, v sociálních médiích apod., a dále pak podle toho, zda se daný výraz vyskytoval ve Slovníku spisovné češtiny (1978), ve Slovníku spisovného jazyka českého (1971) a v Akademickém slovníku současné češtiny (online, poslední datum návštěvy 20.7. 2021), či naopak ve Slovníku neologizmů 2 (2004).“ Z uvedeného není zřejmé, v čem spočívá neobvyklost spojení a jak se v práci odlišují výrazy ne/zaznamenané v uvedených slovnících. Teoretické a analytické části práce na sebe navazují a souvisejí spolu.

Hodnocení: C

2. Metodologie a zpracování dat

Ke zpracování tématu diplomové práce byla zvolena adekvátní metodologie excerpování lexika komunikace hráčů videoher a jeho návazná lingvistická analýza. Metoda zpracování a jazykový materiál jsou představeny v 2. kapitole práce; jako zdroj se uvádí se psané i mluvené texty z období září–listopad 2016 nasbírané z uvedených tištěných a elektronických časopisů a z videí ze serveru YouTube. Postrádám přesnější údaje o celkovém rozsahu analyzovaných psaných materiálů (počet čísel příslušných periodik a jejich stran) i videí a o celkovém počtu analyzovaných lexikálních jednotek (pojmenování). Používání analyzovaných výrazů, především vysvětlování a komentování jejich lexikálního významu, příp. motivace a původu, je probíráno tematicky, mnohdy se však objevuje na více místech práce, a tedy opakuje se a celkově působí poněkud chaoticky a nepřehledně. Přesto je třeba ocenit snahu držet se daných kritérií a směřovat především k (široce pojaté) lexikální sémantice jazyka hráčů videoher. Důkladněji by však bylo třeba propracovat metodologii zpracování jazykového materiálu v Příloze, zejména není stanoveno a přesněji vymezeno pojetí: 1) lexému u vidových protějšků sloves – jsou uváděna jako samostatná hesla (např. *lootnout* – *lootovat*) a 2)

(úplných) synonym – viz opakovaný výskyt výrazů se zcela shodnou formulací denotačního významu bez vzájemného odkazu a jasně stanového klasifikačního kritéria synonymie a jejího rozsahu (viz např. *rubáčka – řež* atd.). Bylo by žádoucí seznamy sestavovat podle jednotné zvolené lexikografické metodiky, včetně podoby výkladů významů – mnohdy použité formulace působí jako vytržené ze širšího kontextu popisu, viz např. s. 96: „myšleno“; „v překladu“; „autor zde myslí“; *energie*: 2 významy: používaná jako zkušenosti a pak taky jako zdroj síly na udělení něčeho, posílá se to na objekty“. V seznamu se vyskytuje nežádoucí definice významu kruhem (např. *vylepšit* ‚použít na postavu, předmět, zbraň apod. nějaké vylepšení‘, s. 95). Vhodné by bylo dále zvážit hnízdování (zejména u čistě relačních adjektiv, viz *zkušenost – zkušenostní, hratelnost – hratelnostní* apod.). Tematické třídění názvů je přínosné, má však v práci svá úskalí, viz např. opakování některých názvů v různých skupinách nebo nejednoznačnost jejich zařazení (např. *Nicota* – ve skupině jmen Místo, s. 116, přičemž se zároveň význam vymezuje jako ‚co předcházelo stvoření světa v herní sérii Warcraft‘, nasvědčující pojmenování stavu); užitečné by bylo doplnit seznam abecední.

Hodnocení: C

3. Práce s odbornou literaturou

V diplomové práci jsou představeny základní a vybrané domácí lingvistické práce týkající se jejího tématu. Vesměs jsou to přehledy citací či parafrází mnohdy přesahujících potřebný rozsah a detailnost prezentování. Pokusy o vlastní komentáře a interpretace někdy odbíhají od podstaty, bývají (terminologicky) nepřesné či vyznívají jako spekulace. Nejednotný je princip prezentace jednotlivých odborných prací, kombinuje se jejich tematické a chronologické řazení.

Hodnocení: B

4. Formální úroveň práce

Diplomová práce má přiměřený rozsah, obsahuje všechny náležité části. Její text však ne zcela odpovídá nárokům odborného stylu. I přes upozornění v předchozím posudku její jazyk vykazuje neznalosti i nedbalost a nepřesnost vyjadřování. V textu práce se stále vyskytují i gramatické a pravopisné chyby, zejména vybočování z větné stavby a chyby v interpunkci.

Hodnocení: C

Pro ilustraci uvádím ukázky problematičtějších míst a jevů diplomové práce, týkají se částí posudku 1–4:

1. Obsah práce

1.1 Obsahová přesnost vyjádření

1.1.1 Zaměňování nebo směšování jazykové a mimojazykové reality

s. 51: Mezi fiktivními zbraněmi lze nalézt např. *bananabomb*, jakožto i český překlad *banánová bomba*.

s. 60: Z reálných lidí lze nalézt mezi slangismy pouze výraz *noob*

1.1.2 Fundovanost, přesnost a relevance výkladu:

s. 24: ... výraz slangismus budeme nazývat slangem

– Takové pojetí zjednodušeně nerozlišuje soubor, vrstvu pojmenování (sociolekt) a jeho dílčí lexikální prostředek.

s. 29: Dá se říct, že slangové výrazy jsou vlastně módní záležitostí dané zájmové skupiny.

– Není módní spíše videohra a společnost? Slangy jsou vždy charakteristické pro danou skupinu, jako takový tedy není módní.

s. 32: Jak typ adaptace přejímek se uvádí „vytváření derivací“. – Zřejmě jde o slovtvornou adaptaci?

s. 34: V této práci budeme pracovat i s jistým osobním hodnocením vzhledem k faktu, že sledujeme sociolekt. Toto hodnocení bude ovšem značně omezeno tím, že mezi neologismy

nebudou patřit jak slangové výrazy, tak ani výrazy, které lze najít v rozličných mluvnicích češtiny (SSČ, SSJČ, ASSČ),

– Uvedené příklady v závorce nejsou mluvnice, ale slovníky.

– Mezi neologismy jsou i slangové výrazy, viz mnoho příkladů ve *Slovníku neologizmů*.
s. 62: Z nehmotných prvků ve hře se lze setkat s univerbizacemi jako *stodesítka* (stodesátá zkušenostní úroveň postavy) či *stotrojka* (stotřetí zkušenostní úroveň postavy) či *čekačka* (dlouhé čekání na to, než soupeř provede svůj tah).

– Jde ve všech případech o univerbizaci? Jsou uvedené víceslovné názvy ustálené (zejména poslední)?

s. 67: Ve formálním tvoření termínů pak nalezneme především velké množství přejímek. V případě herních vývojářů můžeme uvést např. termíny *fast travel*.

– Přejímka a formální tvoření není totéž: pojmenování *fast travel* není v češtině formálně utvořené.

s. 72: ... u výrazů *combat* [kombat] a *achievement* [ačívment] by byla pro výslovnost grafému *a* bližší česká výslovnost [e]. – Přesněji proč?

s. 72: U výrazu *equipnout* [ekvipnout] pak autor preferuje výslovnost *qu* jako [kv], což odpovídá též tomu, že v češtině po grafému *q* obvykle vyslovujeme [v].

– Jde o výslovnost (původem cizího) grafému *q* samého [kv], ne jeho okolí.

s. 72: Někdy se bylo možné u víceslovných výrazů setkat s kombinací, např. pokud bylo jedno ze slov v češtině již zažitá (*survival horror*).

– O jakou kombinaci jde?

s. 76: Mezi deriváty jsme našli výrazy utvořené pomocí prefixů a/nebo sufixů.

– V jakém poměru jsou oba uvedené typy slovo tvorných afixů?

s. 77: S univerbizací se již můžeme setkat ve zkoumaném vzorku o něco častěji.

– Častěji než s čím jiným? Bylo by vhodné uvést přesněji o kolik.

s. 77: hra, ve které se hodně skáče > *hopsačka*

– Z jakého výchozího víceslovného pojmenování byl lexém *hopsačka* univerbizován?

s. 78: Jako blend je hodnocen výraz *wormrun* (z angl. *worm* + *homerun*).

– Název je utvořen z (anglických) morfémů, proč jde o blend?

s. 102: *tahově* ‚týkající se tahů/tahový her‘, *tahový* ‚týkající se tahů/tahový her‘

– Stírá se slovnědruhový rozdíl výrazů (podobně *akčně* – *akční* s. 103, *elita* – *elitní* s. 108 aj.).

1.2 Lingvistická terminologie

s. 43: subkultura

– Chybí vysvětlení pojmu.

s. 51: Z obecnějších názvů se zde nachází také výraz *guna* [gana], tedy *gun* (angl. palná zbraň), jejíž adaptaci pomocí *-a* můžeme vysvětlit vlivem českého ekvivalentu *zbraň*, který má rod ženský.

– Formulace nerozlišuje typ adaptace a její prostředek, ten je třeba přesně pojmenovat.

s. 52: Během soubojů se lze ve hrách setkat s mnohými pohyby či úkony, které se jistým způsobem jmenují, ať už se jedná o název ve hře přímo použitý, či o pojmenování, které si vytvořili či odvodili z daných názvů sami hráči.

– Čím se – kromě vzniku – obě popsané skupiny názvů liší a jak je lingvisticky pojmenovat?

s. 55: Popis hry

– Kdo je autorem popisu? Bylo by vhodné vymežit přesněji tento pojem (i jako název podkapitoly práce v kontextu ostatních podkapitol). V textu se zde dále se píše bez návaznosti o 4 položkách – to je nejasné.

s. 60: Jak *fajtit*, tak *uhandlovat* jsme pak mezi slangismy zařadili především z toho důvodu, že jejich české ekvivalenty jsou mnohem více zažitá a běžně používaná, zatímco z těchto výrazů více číší snaha o ozvláštňování.

– Je to podstatný rys slangu? Z formulace by mohlo plynout, že slangové prostředky nejsou ustálené.

s. 60: *červokalypsa* (konec světa způsobený červy), což je blending utvořený samotným autorem textu pro větší ozvláštnění.

– Neexistuje v angličtině předloha tohoto názvu?

s. 61: Ve výzbroji lze nalézt dva výrazy: *guna* [gana] (z angl. *gun* – palná zbraň) a *uzina* (samopal Uzi). V obou případech se rozhodnutí zakládá na expresivitě těchto výrazů.

– O jaké rozhodnutí jde?

s. 70: V češtině se *spawn* používá jen jako substantivum, sloveso je morfologicky adaptované: *spawnout/spawnovat*.

– Jde o adaptaci slovtvornou (podobně sed i jinde v práci u obdobných případů nerozlišuje morfologická a slovtvorná adaptace).

s. 72: Podobně se pak slovtvornými prefixy adaptovala i adjektiva, např. *multiplayer* > *multiplayerový*

– Nejde o prefixy.

2. Forma práce

2.1 Syntaktická výstavba, vybočení z větné stavby, gramatická shoda apod.

s. 32: Jeho uzualizace naznačuje, že jednalo-li se původně o výraz menší skupiny (např. zájmová skupina s vlastním slangem), byl tento výraz rozšířen mezi širší okruh uživatelů a ztrácí původní příznakovost.

s. 41: První herní počítač byl sestaven skupinou *MIT Circa*, která byla Higinbothanovou hrou inspirována, velkého komerčního úspěchu ale nedosáhli.

s. 65: z důvodu, že se netýká o vědecký ani technický obor

2.2 Pravopis, především interpunkce

– Viz příklady v prvním posudku práce, většina pravopisných chyb nebyla v přepracované verzi práce opravena.

2.3 Formulace a styl – vhodnost či obratnost vyjádření, formulace v odborném textu

s. 40: K různým technickým výtvarným, které se týkají – i třeba jen okrajově – videoher, by se dalo mluvit ještě déle a podrobněji, pro naši představu o tomto druhu zábavy z technického hlediska by nám ale uvedené informace měly bohatě stačit.

s. 56: Když je řeč o ovládnutí hry...

s. 61: na použití některých bojových technik je potřeba se „nabít“, k čemuž postava vyžaduje čas; český výraz nabíjet má ovšem i význam doplňování munice do zbraně, čímž by mohl znesnadňovat komunikaci).

s. 78: a dále pak již dříve zmíněné okazionalismy autora, vytvořené pro potřeby pojmenování nových organismů, v celém svém znění pak i s druhovým jménem: *kočkorožec úžasný*

5. Celkové hodnocení

Diplomová práce Evy Hanzelkové splňuje nároky kladené na diplomovou práci. Doporučuji ji k obhajobě a navrhuji klasifikovat stupněm **dobře**.

Praha 18. 8. 2021



doc. PhDr. Ivana Bozděchová, CSc.
vedoucí diplomové práce