

## **Oponentský posudek diplomové práce Evy Hanzelkové** *Slovní zásoba videoher*

Diplomová práce Evy Hanzelkové si klade za cíl charakterizovat slovní zásobu hráčů videoher z hlediska slovotvorných, stylových a lexikálních rysů a vzhledem k velkému množství anglicismů pojednat o míře adaptace přejímek do češtiny. Jedná se již o druhou verzi práce, první verze, odevzdaná v prosinci 2020, nebyla obhájena.

### **1. Koncepce práce**

Práce se (kromě úvodu, závěru, seznamu literatury a přílohy) skládá z pěti kapitol. Oproti první verzi přibyla kapitola 4, která je velmi obecně nazvána Teorie a věnuje se vymezení pojmů slangismus, profesionalismus, termín a dalších. Druhou kapitolou je netypicky kapitola metodologická a až za ní následují mnohem obecnější kapitoly teoretické. Pozitivně hodnotím zkrácení kapitoly 5 *Videohry – historie, charakterizace* (s. 41–50), nicméně stále v ní jsou části, které jsou pro téma práce irelevantní (zejména část 5.1 Historie – stručně se zmínit o historii videoher by se dalo již v úvodu). Některé podkapitoly by bylo logičtější přeradit k jiným částem práce – např. informace z oddílu 5.4 Zkoumané hry by bylo vhodnější uvést již v části 2.1, v níž se pojednává o zkoumaném vzorku. Kapitola 6 začíná odstavcem, v níž je popsáno rozřazení klíčových slov do tematických skupin, a tento odstavec tak přímo navazuje na část 2.2 Metody.

Ani v druhé verzi diplomové práce se autorka nevyhnula nepřesnému či velmi nestandardnímu užívání lingvistické teorie. V některých případech užívá termíny *univerbizace* (s. 62), *kompozice* (s. 77), *derivace* (s. 31–32) či *blending* (s. 60) ve významu ‚lexikální jednotka vzniklá daným způsobem‘. Nutno podotknout, že na chybné užívání termínů sufix (s. 81: *substantiva si často v nominativu singuláru zachovávala původní tvar, některé ale též nabývala sufixy, např. -a*) a kolokace (např. s. 76: *víceslovná pojmenování vytvořená pomocí kolokace*) explicitně upozorňovaly již posudky první verze diplomové práce. V textu se i nadále objevuje směšování jazykové a mimojazykové reality (zejména na s. 61–62).

Z dalších nepřesností uvádím výběr:

- s. 16: *Ač jsou některé z příkladů v tomto článku v dnešní době již zastaralé a nepoužívané, např. jazykohelp (korektor pravopisu), nebo se ustálila jedna z více alternativ, např. dvojkliknutí z uváděného seznamu dvojtisk – dvojcvak – dvojklik – dvojtisknutí.*
- s. 34–35: *Toto hodnocení bude ovšem značně omezeno tím, že mezi neologismy nebudou patřit jak slangové výrazy, tak ani výrazy, které lze najít v rozličných mluvnících češtiny (SSČ, SSJČ, ASSČ), jelikož přítomnost výrazů v těchto mluvnících naznačuje, že již ztratily svůj nádech novosti a zařadily se zcela do běžné slovní zásoby.*
- s. 77: *Krom toho se vyskytlo též substantivum odvozené od slovesa: hratelný > hratelnost (zajímavost, zábavnost a plynulost hry, celkově jaký pocit uspokojení hra hráči nabízí).*

### **Hodnocení: C**

### **2. Metodologie a zpracování dat**

Materiál byl získán excerpcí dokladů (klíčových slov) z následujících tří zdrojů: recenze videoher v tištěných časopisech, recenze videoher na internetu (včetně prvních deseti

komentářů k nim) a videonahrávky hráčů zveřejněné na YouTube. Autorka do zkoumaného vzorku zařadila lexikální jednotky, které nelze nalézt ve slovnících spisovné češtiny, dále lexikální jednotky, které nabývají nové významy oproti významům zachyceným ve slovnících, a také výrazy, které jsou v běžné slovní zásobě rozšířené, ale pro oblast videoher specifické.

U excerpovaných jednotek bylo určováno několik údajů (např. slovní druh, způsob tvoření) a jednotky byly roztrženy do několika tematických skupin (např. výzbroj, činnost bojová, předmět nebojový, videoherní žánr). Na s. 13 autorka uvádí, že u lexikálních jednotek určovala i neologickou platnost a ustálenost, přitom ve skutečnosti na určování těchto údajů (naprosto pochopitelně) rezignovala. Odstavec tedy zřejmě nebyl oproti první verzi práce aktualizován.

V kapitole 6 je u přejímek pocházejících z videonahrávek uvedena výslovnost. Mnohé údaje jsou sporné – velmi pochybuji, že by někdo slovo quickturn vyslovoval [kuiktrn] (s. 53). Ačkoliv je výslovnost zjednodušená, nabízí se otázka, jestli je nějaký rozdíl ve výslovnosti [i] a [y], např. [pokilovat] a [styky grenejt].

Pozitivně hodnotím zřehlednění přílohy, v níž je materiál rozčleněn do tematických oblastí a je popsán lexikální význam analyzovaných jednotek. Je však škoda, že se autorka nesnažila výklady významu lépe propracovat (to by bylo vhodné např. u lexikálních jednotek blueprint ‚diazotypie‘, mezník ‚klávesa mezník‘, uložený ‚pozice ve hře může být uložena, viz uložit‘), sjednotit (ve výkladech se objevují formulace *v překladu, česky i doslova, od angl. i z angl.*) a opomenula také formální stránku (nejednotné užívání uvozovek, nejednotné zpracování polysémie, nejednotnost v uvádění zdrojového jazyka u přejímek, chybná velká písmena na začátcích řádků).

## **Hodnocení: C**

### **3. Práce s odbornou literaturou**

Oproti první verzi autorka vychází z většího množství relevantní odborné literatury, místy se snaží i porovnávat zdroje mezi sebou. Některé informace však interpretuje zjednodušeně či nepřesně: např. Slovník neologizmů z roku 1998 není starší verzí Slovníku neologizmů 2 z roku 2004, jak uvádí autorka na s. 34, a přesná není ani pasáž pojednávající o časových úsecích, z něhož materiál pro slovníky pocházel.

V některých případech ovšem odkazy na literaturu zcela chybí – např. u blendingu, popsaném jako „mechanická kontrakce slov“ (s. 78). Ani v druhé verzi práce není dostatečně definována morfologická a syntaktická adaptace přejímek. Chybí jakékoliv vymezení expresivity, které je dost zásadní – autorka na základě ní rozlišuje slangismy a profesionalismy.

V seznamu literatury se vyskytují položky, na něž není odkazováno v textu práce, např. následující: KOVESS-MASFETY, V., KEYES, K., HAMILTON, A. a kol.: Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children?; KUTNER, L. – OLSON, Ch. K.: Grand Theft Childhood [online]; HOFFMANNOVÁ, J. – MÜLLEROVÁ, O.: Jak vedeme dialog s institucemi; KADERKA, P. – SVOBODOVÁ, Z.: Jak přepisovat audiovizuální záznam rozhovoru? Manuál pro přepisovatele televizních diskusních pořadů; BACHMANNOVÁ, J. a kol.: Encyklopedický slovník češtiny (2002). Naopak některé položky, na něž je odkazováno v textu, v seznamu literatury chybí, např. Velká akademická gramatika spisovné češtiny I nebo text I. Bozděchové Vliv angličtiny na češtinu. V textu je odkazováno na publikaci J. Hubáčka O českých slanzích z roku 1979, zatímco v seznamu literatury je uvedeno vydání z roku 1981.

## Hodnocení: D

### 4. Formální úroveň práce

Diplomová práce splňuje požadovaný rozsah. V posudcích první verze bylo kritizováno velké množství chyb, překlepů či stylistických neobratností a bohužel musím konstatovat, že ani druhá verze práce nemá v tomto ohledu lepší úroveň (v některých částech se nedostatky objevují téměř na každé straně). Nebyly opraveny ani mnohé chyby, na něž explicitně upozorňovaly posudky první verze práce.

V textu se nápadně často objevují chyby v interpunkci, kvůli jejich množství zde uvádím pouze výběr:

- s. 7: *Vzhledem k mé osobní zkušenosti zahrnující téměř výhradně hry počítačové, je i tato práce zaměřena pouze na tuto odnož a nezabývá se hrami konzolovými (více o tomto rozlišení v kapitole 5).*
- s. 39: *Pravděpodobně ovšem časem může proběhnout podobná proměna jako v minulosti proběhla u jiných médií, např. filmu, u kterého se dříve také nemluvílo o umění, či jako u fotografie.*
- s. 41: *S příchodem osobních počítačů se objevil konkurent konzolí, a toto soupeření trvá dodnes.*

Velmi časté jsou interpunkční chyby ve větách, v nichž jsou větné členy spojeny dvojitými spojovacími výrazy (*ať – či, jak – tak*).

V práci se objevují i další pravopisné chyby, překlepy, chyby ve větné stavbě i stylistické neobratnosti, zde opět uvádím výběr:

- s. 10: *Kromě vybraného časového období a jisté délky zvolených úseků jsme vybírali též dle žánru her, jelikož s rozličnými žánry může souviset značně rozdílný slovník, např. hráči her závodních budou pro diskutování o nich s velkou pravděpodobností používat ne jeden odborný motoristický výraz, ať už doslovně použitý v hrách samotných či ne.*
- s. 32: *Jako kritéria uvádí NESČ kromě časového hlediska též psychologické kritérium, tedy dojem mluvčích.*
- s. 37: *U proprií udává psaní v velkém počátečním písmenem (...).*
- s. 39: *Uznání her jakožto druhu umění by mohlo ke hrám přivést osoby, které je zatím považují za zábavu podřadnou, a tedy opět rozšířit počet mluvčích.*
- s. 65: *Jistě bychom mohli tuto problematiku pojmout i jinak, bylo by např. možné určování termínů zahrnout zcela, a to právě z důvodu, že se netýká o vědecký ani technický obor (...).*
- s. 68: *Syntaktickou či syntanticko-sémantickou terminologizaci pak prakticky nenajdeme*

Autorka také ve značné míře užívá formulace, které nejsou adekvátní odbornému stylu:

- s. 9: *Samozřejmě, v této zájmové oblasti, ta jako i u mnoha jiných zálib, se recenzenti dají většinou považovat zároveň za fanoušky.*
- s. 44: *Jelikož se u videoher, a zejména pak u počítačových her, při jejich tvorbě a hraní nutně operuje s počítačem, velký vliv na hráčskou subkulturu má také dnes již všudypřítomný internet.*

- s. 48: *Neexistuje pravděpodobně jednotné rozdělení všech videoherních žánrů a jakékoli tyto všeobíhající pokusy se odehrávají převážně online.*
- s. 69: *Na začátek je dobré též dodat, že se v naprosté většině nejedná o nově v angličtině vytvořená slova.*
- s. 71: *Některé příklady si zde uvedem na ukázkou znovu.*
- s. 73: *Pokud bychom byli nuceni hádat, pravděpodobně by se jednalo i o morfologickou adaptaci, k tomu by ale bylo nutné nechat autora daný výraz použít i v jiných kontextech.*
- s. 74: *Běžné jsou pak i okazionalismy, ne-li dokonce výrazy použité jen jednou, aby je hráč v příští chvíli zase zapomněl.*
- s. 77: *U zkratkových slov jsme již měli větší štěstí.*

Bibliografické údaje v textu jsou nekonzistentní z hlediska uvádění editorů, uvádění křestních jmen editorů (uvedeno pouze u většiny hesel z NESČ) či z hlediska uvádění autorů jednotlivých kapitol v kolektivních dílech. V tomto ohledu se někdy odlišují i bibliografické údaje v textu od příslušných položek v seznamu literatury, např. Hradilová, in: Adámková a kol., 2013, s. 98 (s. 24) a HRADILOVÁ, D.: Funkční stratifikace češtiny z lexikologického hlediska. In: Dynamika českého lexika a lexikologie [online]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 95–104 (s. 88).

V případě, že je citováno několik textů od stejného autora pocházejících ze stejného roku, je nutné texty odlišit, např. 2017a, 2017b. V práci není na základě údaje Martinová, in: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), 2017 poznat, zda autorka cituje heslo NEOLOGISMUS, nebo OKAZIONALISMUS.

Autorka se nevyhnula ani překlepům v bibliografických údajích – např. Hubáček – Krčková, in: Karlík, Nekula a Pleskalová (eds.), 2017 (s. 24), DOKULIL, M. a kol.: Mluvnice češtiny 1, Praha: Academia, 1896 (s. 88). Objevují se i další chyby – v textu je citován Slovník nespisovné češtiny z roku 2020, zatímco v seznamu literatury je uveden mylný údaj ADÁMKOVÁ, K. a kol.: Slovník nespisovné češtiny, 4. vydání. Praha: Maxdorf, 2013 (s. 87).

## **Hodnocení: D**

### **5. Celkové hodnocení**

Diplomová práce Evy Hanzelkové vzhledem k výše uvedeným nedostatkům ani v druhé verzi nespĺňuje nároky kladené na diplomovou práci, a proto ji nemohu doporučit k obhajobě. Práci navrhuji klasifikovat stupněm *neprospěla*.

V Praze 31. srpna 2021

Mgr. Sylva Nzimba