



Zápis o části státní závěrečné zkoušky Obhajoba bakalářské práce

Akademický rok: 2021/2022

Jméno a příjmení studenta: Martin Kraus
Identifikační číslo studenta: 37467409

Typ studijního programu: bakalářský
Studijní program: Specializace v pedagogice
Studijní obor: Český jazyk se zaměřením na vzdělávání — Dějepis se zaměřením na vzdělávání

ID studia: 551697

Název práce: Lexikum hráčů počítačové hry Minecraft
Pracoviště práce: Katedra českého jazyka (41-KCJ)
Jazyk práce: čeština
Jazyk obhajoby: čeština
Vedoucí: PhDr. Blanka Nedvědová, Ph.D.

Oponent(i): Mgr. et Mgr. Martin Janečka, Ph.D.

Datum obhajoby: 07.09.2022 **Místo obhajoby:** Praha
Termín: řádný

Průběh obhajoby: Errata (7. 9. 2022): v posudku vedoucí práce a oponenta se vyskytla formální chyba. Ve shrnujícím komentáři hodnotitele má stát následující: Předložená práce splňuje požadavky kladené na daný typ závěrečné kvalifikační práce v oboru Český jazyk se zaměřením na vzdělávání.

Student seznámil komisi s tématem bakalářské práce, jejími cíli, metodologií a závěry.

Otázky a náměty pro obhajobu – vedoucí práce:

1. Na s. 9 se praví, že se regionálně vymezené útvary národního jazyka vyznačují mimo jiné „tuhou normou“. Prosím o vysvětlení, co si pod tím autor práce představuje.
2. Na s. 24 a 25 jsou použity výrazy „sandbox, biom a entita“. Ve slovníku v práci je ale nenalezneme. Znamená to, že je autor nepovažuje za výrazy slangové? Nebo se jen neobjevily v excerpovaném materiálu?
3. Zajímalo by mě, zda existuje oficiální slovník analyzované počítačové hry. Pokud ano, zda s takovým materiálem autor pracoval.
4. Prosím o doložení tvrzení na s. 31: „Do běžné češtiny ale slangové výrazy nepronikají... Hráči pravděpodobně při komunikaci mimo hru neoznačují louče jako trochky nebo jeskyně jako caveky.“
5. Prosím o upřesnění tvrzení na s. 41: „Ve třech případech dochází k

odvozování verbálních substantiv ze sloves. K této derivaci dochází z pasivního participia sloves pomocí sufixu -ní.

6. Prosím o důslednější vymezení metonymického přenášení významu (s oporou v odborné literatuře), které autor uplatnil v kapitole 9.3 Metonymické přenášení.

Reakce autora:

Všechny otázky byly zodpovězeny zcela uspokojivě.

Otázky a náměty pro obhajobu – oponent práce:

1. Prosím o objasnění toho, proč je samostatně vyčleněna kap. 9 obsahující různé slovotvorné postupy používané hráči hry Minecraft, i když o slovotvorbě se pojednává už v kap. 8.4 „slovotvorné adaptace“.

2. Co soudíte o vztahu podoby „lanterna“, kterou eviduje i např. Příručka UJČ, a výrazu lanterna, který je používán hráči hry Minecraft?

Reakce autora:

1. Autor svůj záměr uspokojivě objasnil.

2. Autor se domnívá, že výraz "lanterna" hráči používají v této podobě, protože si existenci ekvivalentního výrazu v češtině neuvědomují.

Diskusi předsedkyně zahájila poukazem na příliš zobecňující (a výzkumem nepotvrzená) tvrzení v závěru práce. Dále vyjádřila nespokojenost s tím, že student během obhajoby prokládal spisovnou češtinu obecněčeskými jazykovými prvky.

Výsledek obhajoby:

velmi dobře (2)

Předseda komise:

prof. PhDr. Martina Šmejkalová, Ph.D.

Členové komise:

PhDr. Blanka Nedvědová, Ph.D.

Mgr. et Mgr. Martin Janečka, Ph.D.