

Oponentský posudek bakalářské práce Jany Kapounové Jazyk v současném diskurzu o počítačových hrách

Bakalářská práce se věnuje jazyku textů o počítačových hrách. Autorka vycházela především z textů v periodících Score a Level. Věnuje se postupně spisovnosti a nespisovnosti, expresivitě, intertextualitě, obrazným pojmenováním, slovním hříčkám a ironii, všímá si i utváření já a ty v herních textech.

Na práci oceňuji pečlivě zpracovaný přehled dosavadní odborné literatury k tématu, velké množství příkladů i jejich pečlivý popis a interpretaci. Práce má přehlednou strukturu, dobrou formální úpravu a dobře se čte.

Jako nejvážnější nedostatek pak vnímám to, že se autorka nepokouší srovnat svoje závěry s tím, co o daném tématu tvrdí odborná literatura. Z odborné literatury sice vychází, ale nedochází k žádnému srovnání a zhodnocení, co práce přináší nového. Je to zarážející hlavně s ohledem na to, že v úvodu práce autorka očekává, že „čeština v současném diskurzu o počítačových hrách se bude alespoň v některých aspektech lišit od toho, co uvádějí dosavadní odborné práce o tématu“.

Ostatní připomínky jsou dílčí:

V charakteristice vybraného materiálu mi chyběl přesný popis, jaká byla kritéria pro výběr úryvků. Není také jasné, zda autorka četla periodika ve vybraných měsících celá, nebo se primárně zaměřila např. na recenze.

V kapitole 5 by bylo dobré čtenáře na začátek seznámit s tím, v kterých krocích se bude postupovat a proč jsou sledovány právě tyto charakteristiky herních textů.

Při pojednání o přejímání anglických sloves a jejich konjugačních typech by bylo vhodné vztáhnout poznatky ke slovesům přejatým z angličtiny obecně (zdá se mi, že se slovesné anglicismy v herních textech nijak neliší od anglicismů obecně).

Na s. 25 se tvrdí, že „[n]ěkterá pejorativa nesou negativní emoční příznak“. Je podle autorky možné nalézt pejorativum bez negativního emočního příznaku?

Co je knižního ve vyjádřeních: „spíše jsme vyčkávali, jestli si protivníci nepřijdou pro kulku sami“, „Je to buď interaktivní film od Telltale Games, nebo jeho prachsprostý klon“ a „zahodila konzolovou exkluzivitu a konečně podlehla volání windowsů“ (s. 27)?

V ukázce „zmiňme ještě kooperaci“ se podle mého nejedná o inkluzivní plurál (s. 34).

V závěru se mluví o adjunktivním a inkorporativním inkluzivním plurálu (s. 40), tyto pojmy se však nikde dříve v práci neobjevují.

U obhajoby bych dále autorku požádala, aby se zamyslela nad tím, zda by bylo užitečné z nasbíraných slangových výrazů sestavit slovník. Nebo je prostředí natolik proměnlivé, že by byl nutně vždy zastaralý? Nebo je komunita hráčů tak malá, že takový slovník nikdo nepotřebuje?

Také by mě zajímal autorčin názor na to, zda není ozvláštnění v herních textech až příliš. Jsou pro ni herní texty zdrojem zábavy, nebo jejich květnatost občas přebují únosnou mez?

Formální stránka práce je uspokojivá. Nedostatky jsou drobné: Na několika místech se vyskytují překlepy (s. 6 *oblastí, práci*, s. 10 *aktualizací*, s. 30 *augmentatiton*). Většina příkladů je uváděna v uvozovkách, u některých však uvozovky chybí (např. *ranger, aug* na s. 19). Odkaz na poznámky pod čarou je umístován někdy před interpunkční znaménko, jindy za něj (bez zřetelného funkčního rozdílu). Někdy je nedůsledně užívána kurziva (vyznačeno v práci), na s. 28 jsou 2 řádky jinou velikostí písma.

Celkově práce splňuje požadavky, které jsou na práce tohoto typu kladené, doporučuji ji k obhajobě a navrhuji hodnocení velmi dobře.

V Praze 22. 8. 2017

Mgr. Pavlína Synková, Ph.D.