

Posudek bakalářské práce Jany Kapounové

Jazyk v současném diskurzu o počítačových hrách

Bakalářská práce Jany Kapounové je věnována popisu a rozboru specifických rysů jazyka textů o počítačových hrách (videohrách), především recenzí těchto her. Zvolená problematika je bezpochyby zajímavá a aktuální vzhledem k tomu, že se v daném případě setkáváme s vyhraněným a široce recipovaným diskurzem, v němž je jazyk užíván osobitým a kreativním, resp. ludickým způsobem (někdy je možná – ve vztahu ke zřetelnosti sdělované informace – tento způsob až příliš kreativní a ludický).

Autorka se seznámila se základní českou literaturou o počítačových hrách (zvláště J. Švelch) a důkladně prostudovala české odborné články o jazyce užívaném ve společnosti s těmito hrami spjatém a o povaze komunikace mezi jeho členy. V první části bakalářské práce (s. 9–13) podala pečlivý a dobře utříděný přehled dosavadního zpracování problematiky.

S opřením o tuto bázi pak autorka přistoupila k popisu, klasifikaci a interpretaci vlastní excerptce jazykového materiálu (s. 15–37). Tento materiál je dostatečně rozsáhlý, reprezentativní (pochází ze dvou populárních, hojně čtených časopisů zaměřených na počítačové hry, *Score* a *Level*) a zcela aktuální (excerptována byla čísla z období 2016–2017). V bakalářské práci jsou postupně probírány hlavní rysy jazyka recenzí počítačových her, ale také komunikační charakteristiky daných recenzí. Výklad si tak v sérii kapitol všímá vztahu mezi spisovnými a nespisovnými prostředky, uplatnění terminologických a slangových pojmenování (a speciálně anglicismů), využívání expresivity, rozmanitých typů intertextových vztahů, obraznosti, frazémů, slovních hříček, ironických pasáží a konečně textového utváření pozice subjektu produktora a recipienta a jejich vzájemných relací. Pokud jde o pořadí kapitol, bylo by asi vhodnější umístit analýzu intertextuality až za pasáže věnované jednotlivým jazykovým prostředkům, celkově lze ovšem konstatovat, že příznačné a důležité vlastnosti recenzí byly postiženy se značnou komplexností. Tvrzení obsažená v práci jsou doložena velkým množstvím ukázek z excerptovaných časopisů; ukázky jsou přitom důsledně identifikovány prostřednictvím odkazů na přílohu (poněkud zavádějící ale je formulace v pozn. 25 na s. 15, kde se hovoří o plném znění textu – v příloze nacházíme úryvky, které dané vyjádření zasazují do kontextu).

Analýza současného jazykového materiálu je bezesporu přesvědčivá. Lze ovšem litovat, že nebyla využita možnost porovnání s výsledky dřívějších výzkumů, jež většinou pocházejí z minulých dekád – přitom autorka na začátku práce formuluje hypotézu, podle níž „čeština

v současném diskurzu o počítačových hrách se bude alespoň v některých aspektech lišit od toho, co uvádějí dosavadní odborné práce o tématu“ (s. 8). Překážku může představovat fakt, že materiál obsažený ve starších pracích není rozsahově ani svým původem s excerpčí, kterou realizovala autorka, úplně souměřitelný, alespoň dílčí pozorování by ale snad byla možná a patrně by určité posuny ukázala.

Po jazykové a formální stránce je práce připravena pečlivě, jen ojediněle se objevují překlepy (*v práci*, s. 6) nebo nedůslednosti při užívání uvozovek či kurzívy (např. s. 19).

I když byly výše formulovány některé dílčí výhrady, celkově je bakalářská práce Jany Kapounové bezpochyby zdařilá a obsahuje zajímavé a přínosné analýzy rozsáhlého jazykového materiálu. Její celková kompozice je promyšlená. Z práce je také patrné autorčino zaujetí sledovanou problematikou.

Celkově tak předložená bakalářská práce splňuje požadavky, které jsou na práce tohoto typu kladené, doporučuji ji k obhajobě a navrhuji hodnocení výborně.

V Praze dne 28. srpna 2017

Prof. PhDr. Petr Mareš, CSc.

ÚČJTK FF UK