

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

FRANTIŠEK NĚMĚČEK

**Slang hráčů počítačových her na webových diskuzních fórech s tematikou počítačových her
2017, 57 s.**

Bakalářská práce Františka Němečka zkoumá slang hráčů počítačových her na webových diskuzních fórech a klade si za cíl „vytvořit slovník herních slangismů, který by pomohl osvětlit jazyk komunity...“ (5) „a přispět i k porozumění vlivu angličtiny na českou slovní zásobu“ (6). Tento jistě potřebný záměr však není nikde jasně vymezen. Mlhavé tvrzení, že „slangové vyjadřování se tedy projevuje zejména po stránce lexikální“ (5) a že „lexikum bude tříděno podle základních gramatických charakteristik“ (6) jej nikterak blíže nespecifikuje.

Práce je rozdělena na část teoretickou a praktickou. Teoretická část se v první (kratší) části věnuje letmému popisu jazykových útvarů češtiny (tj. češtiny spisovné, obecné a slangu) a ve druhé (delší) polovině shrnuje historii počítačových her. Těžištěm praktické části, která začíná popisem metody práce, je bezesporu soupis slangových výrazů, které se objevily „v různých sekcích diskuzního fóra Gamesites.cz“ (21). Praktická část je doplněna dvěma oddíly, z nichž první, nazvaný Gramatické charakteristiky výrazů, se snaží slova ze soupisu rozřadit podle slovních druhů a druhý je údajně třídí podle „způsobu tvorby“ (50). Práce má Úvod, Závěr i strukturovaný Seznam literatury.

Nebudu zastírat, že tato práce ve mně budí značné rozpaky. Kdyby se jednalo o článek do nedělní přílohy některého oblíbeného deníku, s chutí bych si přečetla povídání o vývoji počítačů a počítačových her. Je evidentní, že diplomant se v této oblasti vyzná a že počítačům a zejména počítačovým hrám rozumí. Ale proč se pouští do sociolingvistického či spíše přímo lingvistického projektu, když mu tato věda prokazatelně blízká není? To, co je teoretický úvod, spíše připomíná výpisky žáka, který objevuje, že existuje spisovný jazyk souběžně s obecným, a dozvídá se základní fakta o slangu. A to zdaleka ne všechna. Tak například ještě netuší, že existuje problém grafické kodifikace slangových výrazů, že výslovnost se nemusí s grafikou potkávat, že slang se potýká s adaptací na systémová paradigmata, že slangové výrazy jsou většinou pomíjivé a že právě tato proměnlivost je jedním z důvodů, proč je tak náročné slangy zkoumat. Autor tu splete páté přes deváté, Labova s Puchmajerem a Smolnými knihami. Jistě se slangem souvisejí, ale sledovat tok autorova uvažování a vyvodit, proč považuje za důležité zmínit novozélandského lingvistu Erica Partridge (11) a nikoli třeba českého znalce slangu Patrika Ouředníka, se mi z textu nedaří.

Po chatrném teoretickém entrée defiluje přehled historie počítačových her, jenž by podle mého soudu byl relevantní, kdyby tématem práce byly počítačové hry a nikoli jazyk, jímž mluví ti, kdo je hrají. Domnívám se, že těchto sedm stránek do této práce nepatří.

Můj celkový dojem je možná rozjitřen určitou rozmlžeností některých tvrzení („stupeň uzavřenosti prostředí“ vedle nutnosti „počítat s větší otevřeností“, 10) nebo neobratnou formulací („Dalším mimojazykovým aspektem je složení příslušníků slangového prostředí“, 10. Jaké složení? Věkové? Sociální? Nebo snad chemické?) Autorova rozvitá souvětí jsou za sebou řazené věty, kde místo tečky je psána čárka. Dejme tomu, že v jeho stylu je šetřit spojkami. Uspornost je jev jistě sympatický, ale nesmí být na úkor jednoznačné formulace, ani budit dojem, že autor vaří z vody.

Ani po formální stránce nejsem zcela spokojena. S radostí sice kvituji, že až na pár překlepů či čárek v textu nejsou hrubé chyby a že je v něm patrná snaha psát „akademicky“, nicméně leccos zůstává nedotaženo. Tak například některé prameny citované v textu jsem v bibliografii nenašla (*Antalovská*, 11; *Suk* 21; *Jenny a spol.*, 18), ani jsem se nedopátrala, kde se autor zabývá oscilací mezi psanou a mluvenou internetovou komunikací („jak je však uvedeno výše“, 21). Nevylučuji, že je to možná ukryto v textu, nicméně jedna ze zásad dobrého psaní velí, že odkazy by měly být jednoznačné. Na bibliografii mi zase vadí, že není graficky důsledná podle některé standardní normy, že působí odbytě.

S metodou, již autor zvolil, lze souhlasit (21), nicméně mi vadí především to, že neznám ani přibližný rozsah zkoumaných vzorků a klíč, podle něž z nich vybíral. V příkladových větách jsou totiž citována slova, která vypadají slangově, ale do soupisu zařazena nebyla (např. *champy*, 45). To, čemu autor říká „analýza dat“, má k lingvistické či sociolingvistické analýze daleko (22). Soupis spíše působí dojmem, že technika práce závisela na dovednosti, slangově/anglicky řečeno, „copy-paste“. Vybraný materiál totiž vůbec není lexikograficky uspořádán: jak má čtenář poznat, zda např. výraz *alty* je sg. nebo pl.? A jak se vyslovuje výraz *aoe*? Jde o zkratku, ale jak se vyslovuje? Nebo existuje pouze v písmu? A proč to potom není uvedeno? Je např. výraz *attackovat* něco jiného než již ustálené české slovo *atakovat*? Proč se autor nepozastavil nad zvláštním stylistickým rozparem příkladové věty u hesla *admin* (slangový výraz v evidentně spisovné větě s interpunkční chybou)? Tyto detaily by sociolingvisticky vnímavému pozorovateli leccos prozradily. Proč např. nespojil variety jednoho výrazu do jednoho hesla (*expi*, *expy*)? Mnohá slova by si zasloužila okomentovat z hlediska své morfologické stavby, u mnoha slov chybí etymologie. Korunu tomu všemu dodává oddíl „Gramatické charakteristiky výrazů“, v němž je spousta chyb už jen tím, že výrazy nejsou (podobně jako v soupisu) v nominativu singuláru (např. *boti*, *bugy*, *gamesy*). Tento oddíl de facto žádnou novou informaci nepřináší, a proto je zcela zbytečný, ba škodlivý, neboť jsou v něm chyby. Oddíl Způsob tvorby výrazů je na tom podobně. Autor se naprosto nenamáhal vysvětlit, podle jakého klíče odlišuje odvozování od přejímání, proč je např. *ntb* nebo *scr* zařazeno do krácení, zatímco *lvl* nebo *afk* patří do přejímání, proč *kraftnout* je odvozeno, ale *nerfnout* je přejato. Atd., atd. Nemá smysl dál pokračovat. Sebraný materiál je nepochybně velmi zajímavý, ale kromě opsání z fóra na něm moc práce patrně není. Zkratka a dobře, promarněná příležitost.

Shrnutí a hodnocení:

Teoretické zakotvení bakalářské práce Františka Němečka svědčí o tom, že není dostatečně zběhlý v sociolingvistice ani v lingvistice, tedy v oborech, do nichž téma této práce spadá. Zato evidentně umí hrát počítačové hry a v této oblasti se vyzná. Podle bibliografie lze soudit, že pracoval s adekvátní odbornou literaturou, byť se nemohu zbavit dojmu, že spěšně a dosti povrchně.

Těžiště této bakalářské práce tkví v praktické části, jež sestává ze soupisu výrazů, které se objevily na diskusních fórech hráčů počítačových her, jež autor podle blíže nespecifikovaného klíče označil za slangové. Jednotlivé výrazy v tomto soupisu byly vybaveny pracovním překladem či výkladem významu a větou, v níž se objevily. Každý výraz je doložen hypertextovým odkazem s adresou vlákna. Pokusy o tvaroslovnou specifikaci výrazů či jejich vznik jsou neprůkazné. Cíl, který si autor kladl, totiž že vytvoří „slovník herních slangismů, který by pomohl osvětlit jazyk komunity“, aby přispěl „i k porozumění vlivu angličtiny na českou slovní zásobu“, se bohužel dosáhnout nepodařilo, nicméně soupis výrazů a jejich přibližného vysvětlení autor vykonal.

Práce Františka Němečka je velmi špatná, přesto soudím, že by mu měla být dána šance, aby při obhajobě vysvětlil svůj přístup i myšlenkové pochody, jimiž se při práci řídil. Proto tuto práci k obhajobě připouštím. Bude-li obhajoba průkazná, s určitou shovívavostí snad bude možné tuto práci hodnotit známkou dobře.

Lily Císařovská
8. 8. 2017