

POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení studenta: Tomáš Kukačka
Název bakalářské práce: Slovtvorné procesy používané hráči online her v psaném projevu
Word-formation processes used by players of online games in writing
Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Jaroslav Emmer
Oponent bakalářské práce: Mgr. Ludmila Zemková, Ph.D.

I. Cíl práce a jeho naplnění: **1. Cíl práce byl stanoven a naplněn v souladu s tématem**
2. Cíl práce byl naplněn s drobnými nedostatky
3. Cíl práce byl adekvátní, ale jen částečně naplněný
4. Stanovený cíl nebyl naplněn

II. Struktura práce: **1. Logická, jasná a přehledná**
2. Přiměřená
3. Uspokojivá
4. Nevhodná

III. Práce s literaturou: 1. Výborná: zvoleny a použity vhodné prameny v patřičném rozsahu, přesná práce s citacemi, kritická analýza zdrojů
2. Velmi dobrá práce s adekvátními prameny v patřičném rozsahu
3. Průměrná práce s literaturou
4. Slabá, chybná nebo nedostačující

IV. Formální stránka: **1. Odpovídá všem stanoveným požadavkům**
2. Obsahuje drobné formální chyby
3. Nesplňuje některé zásadní požadavky
4. Nesplňuje většinu stanovených požadavků

V. Jazyková úroveň práce: **1. Výborná**
2. Velmi dobrá
3. Dobrá
4. Podprůměrná

VI. Náročnost zpracování tématu: **1. Velmi vysoká**
2. Vysoká
3. Střední
4. Nízká

Vyjádření vedoucího bakalářské práce:

Česky psaná bakalářská práce s názvem „Slovotvorné procesy používané hráči online her v psaném projevu“ si klade za cíl popsat, jaká slova nejčastěji používají hráči online při anglické psané komunikaci v rámci dané hry a jaké procesy stojí za jejich utvořením. Pro svou práci si autor zvolil jeden z nejznámějších online herních titulů, *World of Warcraft* (MMORPG). *Multiplayer* tituly představují herní prostředí, při kterém zákonitě dochází ke komunikaci mezi hráči za různými účely, nejčastěji pak za účelem kooperace, jelikož tyto hry obsahují tzv. „content“ (herní obsah), pro který je třeba větší počet hráčů. Práce je konvenčně rozdělena na teoretickou a praktickou část.

V teoretické části se autor nejprve věnuje popisu základních termínů morfologie (*morfém* a *slovo*), přičemž vychází z díla známých zahraničních odborníků z oblasti anglické (ale i obecné) morfologie a lexikologie. V další části autor představuje jednotlivé slovotvorné procesy, které jsou relevantní pro angličtinu, a také komentuje četnost jednotlivých procesů, kde srovnává tradičně hlavní procesy (odvozování, skládání) s těmi spíše tradičně okrajovými (krácení, mísení aj). Odvozování bezesporu stojí za vznikem velkého počtu anglických slov, nicméně se dnes jedná o proces, který již není příliš produktivní a současní mluvčí užívají jiných procesů pro tvoření nových slov či tvarů slov již existujících. Je to právě autorem zmiňovaná historie anglického jazyka, která způsobila, že odvozování již není hlavním slovotvorným procesem pro tvorbu nových slov, jelikož se angličtina odklonila od „kmenové morfologie“ (stem-based morphology) a nyní preferuje „slovní morfologii“ (word-based morphology).

V závěru teoretické části autor v krátkosti představuje herní titul *World of Warcraft*, jehož prostředí autor použil pro sběr dat. Autor zde popisuje pouze nejzákladnější principy, které jsou spojené s kooperací, a tedy i komunikací, která je předmětem autorova zkoumání.

V praktické části autor představuje metodiku svého výzkumu; popisuje a vysvětluje způsob sběru dat po dobu zhruba dvou měsíců v konkrétním časovém rozmezí od 13:00 do 1:00, komentuje způsob technické realizace sběru a představuje program #LancsBox, s jehož pomocí následně sestavil korpus pro své bádání. Na tomto místě bych chtěl vyzdvihnout fakt, že autor sestavil korpus o velikosti 1 141 111 slov. Autora tímto chválím, jelikož si dal velkou práci se sběrem dat a díky velkému objemu korpusu jsou výsledky reprezentativní.

V další části autor popisuje proces získávání relevantních dat ze sestaveného korpusu, přičemž si zvolil cut-off 50 motivovaných slov, která manuálně vybral na základě frekvence v korpusu. Těchto 50 slov prezentuje v podobě frekvenčního seznamu (v tabulce). Autor poté řadí tato slova do kategorií dle slovotvorných procesů. Jako hlavní procesy se ukázaly být abreviace (abbreviation) a krácení (clipping), tradičně hlavní slovotvorné procesy mají na základě dat nulové zastoupení.

V poslední části autor komentuje výsledky výzkumu a uvádí, že předkládaná zjištění nejsou překvapivá vzhledem k účelu zkoumané komunikace a prostředí, ve kterém probíhá. Jak autor v závěru píše, jeho práce „ukázala momentální trend anglického jazyka zkracovat“, zejména jedná-li se o internetovou psanou komunikaci.

Z formálního hlediska je práce psaná kultivovanou spisovnou češtinou, struktura práce je jasná a přehledná, prohrěšků proti jazykové formě je zanedbatelné množství a nijak nesnižují celkový dojem z práce.

Hlavním výsledkem práce pak vidím zkušenost, kterou autor získal při kompilaci a práci s korpusovým softwarem. Korpusový výzkum je v současném lingvistickém bádání jednoznačně nejpoužívanější metodou, bez níž lze v dnešní době jen těžko obhajovat jakékoli teoretické závěry o současném stavu jazyka.

Tuto práci považuji za velmi zdařilou, a jelikož splňuje požadavky kladené na tento typ prací, doporučuji ji k obhajobě.

Navrhované hodnocení: **v ý b o r n ě**

Otázky k obhajobě

1. Měl jste před psaním této práce nějaké zkušenosti s korpusovými výzkumem? Případně popište jaké.
2. V závěru na str. 45 píšete, že Vás překvapila dominance dvou, resp. tří slovtvorných procesů. Jaké bylo Vaše očekávání?
3. Popište blíže Vaše zkušenosti se získáváním relevantních dat z korpusu a okomentujte, jak nahlížíte na způsob automatického tagování v souvislosti se zkráceninami.

Podpis vedoucího bakalářské práce:



Datum: 18. 8. 2020