

POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení studenta: Filip Niederberger
Název bakalářské práce: The lexical complexity of ability and talent tooltips in World of Warcraft
Lexikální komplexita schopností a talentů ve World of Warcraft
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:

Anglicky psaná bakalářská práce „The lexical complexity of ability and talent tooltips in World of Warcraft“ se zabývá slovní zásobou, jíž jsou hráči tohoto světového herního titulu World of Warcraft (WoW) vystaveni, jelikož v dnešní době pracujeme s předpokladem, že právě hráči online her mají širší slovní zásobu. Práce je konvenčně rozdělena na části teoretickou a praktickou.

V teoretické části autor popisuje sémantiku a teorii sémantický (lexikálních) polí. Následuje srovnání aktivní a pasivní slovní zásoby, psaného textu s textem mluveným a stručný popis jazykového referenčního rámce (CEFR).

V praktické části autor nejprve představuje herní titul, možná až příliš detailně – bylo by příhodnější více prostoru věnovat lingvistickému popisu *schopností* a *talentů*. Následně popisuje metodiku výzkumu a sběru dat. Autor použil pro sběr a analýzu dat korpusový software #LancsBox, což je samo o sobě chvályhodné. Analýza je následně rozdělena na substantiva, adjektiva a slovesa, autor vybral vždy 20 nejfrekventovanějších slov, které podrobil stručné etymologicko-sémantické analýze a definoval jejich úroveň dle *Cambridge Online Dictionary*. V praktické části mi určitě chybí shrnující syntéza, kde by autor navázal na popis sémantických polí a nastínil, jaká sémantická pole se ve WoW nejčastěji objevují. Cíl práce tedy naplněn byl, autor prezentuje své výsledky přehledně a pomocí tabulek, nicméně výzkum nebyl dotažen do konce.

Práce je psána kultivovanou odbornou angličtinou, občasné prohřešky zejména stylistického a někdy také slovosledného charakteru nijak zásadně nesnižují hodnotu této práce.

Přínosem práce jsou jednoznačně autentická data, která nám poskytují svědectví o jazyku, se kterým se hráči WoW setkávají při každém hraní (session). Tato data by se určitě dala využít pro další výzkum v této oblasti. Jako největší nedostatek pak vidím určitou nesourodost teoretické části s praktickou, důsledkem absence finální části analýzy výzkumu, kde by autor teoretické poznatky aplikoval na jím získaná data.

Přes určité nedostatky práce splňuje požadavky kladené na tyto práce, a proto ji doporučuji k obhajobě.

Navrhované hodnocení: **ve l m i d o b ř e**

Otázky k obhajobě

- 1) What might explain the relatively low number of C1-C2 words in your results?
- 2) What are the most prominent semantic fields in WoW according to your data? What language do these words come from and how is it related to their meaning?
- 3) Was this your first time doing corpus research? What were the most challenging aspects of it?

Podpis vedoucího bakalářské práce:



Datum: 1. 9. 2022