

POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení studenta: Jan Boukal
Název bakalářské práce: Lexical habits in written communication of players in SWTOR
Lexikální návyky v psané komunikaci hráčů SWTOR
Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Jaroslav Emmer
Oponent bakalářské práce: Mgr. Kateřina Klementová

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 práce:

Anglicky psaná bakalářská práce s názvem „Lexical habits in written communication of players in SWTOR“ se zabývá slovní zásobou používanou hráči v herním titulu Star Wars: The Old Republic (dále jen SWTOR). Jedná se o žánr MMORPG (Multiplayer Massive Online Role Playing Game), ve kterém hráčská interakce často zahrnuje i různé druhy jazykové komunikace. SWTOR se tedy logicky nabízí jako zdroj pro jazykový výzkum.

Struktura práce je přiměřená, teoretickou část, ve které autor popisuje slootovorbou a základní principy morfologie angličtiny, tradičně následuje praktická část s vlastním výzkumem. Teoretická část je na tento typ práce poměrně obsáhlá, ale čerpá z omezeného množství zdrojů. Popisované jevy jsou však vcelku pevně zakotveny v lingvistické teorii, takže absence více zdrojů nijak zásadně nesnižuje jejich platnost. Jednou z mých výhrad je také absence internetových zdrojů v závěrečném seznam zdrojů práce (např. str. 23).

V praktické části autor nejprve velmi stručně popisuje povahu vlastního výzkumu spolu s popisem softwaru #LancsBox. Tato metodologická část je nedostačující, jelikož z ní není úplně jasné, jak autor postupoval při sběru slov, která dále prezentuje v tabulkách. Vlastní kvantitativní analýza slov je bezesporu nejzajímavější a nejprínosnější částí této práce, proto je možná škoda, že je místy popis jednotlivých slov až příliš stručný a bez autentických příkladů užití.

Prezentace dat pomocí přehledových tabulek ilustruje trendy, které lze pozorovat v užití jazyka hráči MMORPG obecně, nicméně reprezentativnost zkoumaného vzorku nelze nadhodnocovat, jelikož obsahuje 8296 slov. Samotný cíl práce je naplněn jen částečně, jelikož seznam „hráči utvořených“ slov není nijak interpretován ve srovnání s běžným, mimoherním jazykem. Hypotézy jsou nastíněny až v samotném závěru práce ve formě očekávání, která se (ne)naplnila.

Z formálního hlediska je práce psána kultivovanou angličtinou s občasnými chybami, např. opakování slov (*agree agree*, str. 14), nevhodné užití posesiva (*present day's definition*, str. 16) a zejména chybějící interpunkce v komplexních souvětích.

Práci lze považovat za úspěšnou, jelikož autor odvedl kus práce při vlastním výzkumu, který je aktivní a časově náročný. Je škoda, že autor věnoval více prostoru teoretickému popisu na úkor vlastní analýzy, která je mnohem zajímavější. Potenciál využití získaných dat naplněn sice nebyl, nicméně výzkum by se dal rozšířit a dále rozpracovat v případné navazující diplomové práci.

Přes určité výhrady tato práce splňuje požadavky kladené na tento typ prací, a proto ji doporučuji k obhajobě.

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

Otázky k obhajobě

1. How do you define “words created by players” (p.26)?
2. You wrote that only 6.2% of all the words you collected were created by players. What criteria did you use to determine what words were created by players as opposed to “general language community”?

Podpis vedoucího bakalářské práce:



Datum: 21. 8. 2023