

POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno a příjmení studenta: Petr Sádlo

Název diplomové práce: Anglicisms in the language of Czech players of role-playing games

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Jana Kozubíková Šandová, Ph.D

Oponent diplomové práce: PhDr. Vladislav Smolka, Ph.D.

I. Cíl práce a jeho naplnění:
s tématem

1. Cíl práce byl stanoven a naplněn v souladu
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. Prezentace a interpretace dat:

1. Systematická, logická prezentace, originální a důsledná interpretace
2. Velmi dobrá prezentace dat, úspěšný pokus o jejich interpretaci
3. Uspokojivá prezentace i interpretace dat
4. Neodpovídající prezentace, nedostatečná analýza výsledků

V. Formální stránka:

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

VI. Jazyková úroveň práce:

1. Výborná
2. Velmi dobrá
3. Dobrá

4. Podprůměrná

VII. Náročnost zpracování tématu: 1. Velmi vysoká

2. Vysoká
3. Střední
4. Nízká

VIII. Přínosy práce:

1. Originální zpracování a názory, předkládá nová zjištění
2. Práce je v daném oboru přínosná, ale neobsahuje originální a nová zjištění
3. Průměrné, omezené využití výsledků práce
4. Nedostatečné, práce nemá jasný přínos pro obor

Vyjádření oponenta diplomové práce:

Anglicky psaná diplomová práce se zabývá anglicismy vyskytujícími se v jazyce českých hráčů interaktivní hry World of Warcraft. Pro takto pojatou práci by bývalo vhodnější psát ji z pohledu rodilého mluvčího češtiny a nejdříve na základě teoretické literatury podrobně rozebrat procesy, jaké čeština využívá při přebírání jednotek slovní zásoby angličtiny a při jejich začleňování do českého fonologického a morfologického systému.

Z tohoto úhlu pohledu se jeví kapitoly 2 a 3 (až do str. 41) jako z větší části redundantní a zbytečně rozvleklé. Naopak teoretická východiska přejímání lexikálních jednotek z jednoho jazyka do druhého zcela chybějí.

Určité lingvistické informace se objevují až v kapitole 4. I její struktura je ovšem koncipována podle struktury hry, nikoli na základě lingvistického pohledu. Závěry práce nabízejí jen málo toho, co by nebylo předvídatelné už na počátku, a v závěru chybí české resumé.

Pokud jde o fonologické posuny mezi angličtinou a češtinou, bylo by užitečné vědět například to, zda hráči v průběhu hry slyší klíčové výrazy vyslovené rodilými mluvčími angličtiny, nebo zda je vnímají pouze v grafické podobě a modifikovanou zvukovou formu vytvářejí na základě analogie s češtinou. Autor sice popisuje u jednotlivých výrazů, čím se liší od anglického originálu, ale originální anglická výslovnost není pro srovnání uvedena formou transkripce. V transkripci čechizovaných podob slov je řada chyb: autor sice na str. 60 zmiňuje asimilaci koncových párových znělých souhlásek v češtině u výrazu *lag*, ale toto se vůbec nepromítlo do transkripce jiných slov, kde uvádí koncové hlásky jako znělé: *mage* (48), *druid* (50), *raid* (53), *strength* (57), *dungeon* (62). Komentáře k výslovnosti jsou povrchní a neustále se opakující, s odkazy na předchozí komentáře, což samo o sobě svědčí o tom, že by bylo mnohem výhodnější pojednat tyto jevy obecně a doplnit je příklady užití, s důrazem na výjimky. Na 2-3 stranách by tak bylo přehledně vysvětleno to, co je při stávajícím způsobu řazení rozptýleno v textu (např. tendence českých hráčů vycházet z pravopisné podoby slov, náhrady neexistujících anglických fonémů podobnými českými, atd.). Až na nečetné výjimky (na str. 58 u výrazu *agility*) je opomíjen rozdíl ve slovním přízvuku, ačkoli stejnému problému je vystaven již výraz *alliance* (str. 42, 43). Není zřejmé, co je

míněno pojmem *vowel cluster* (str. 47) u výrazu *rogue*, pouze lze předpokládat, že se nejedná a shluk samohláskových fonémů, ale grafémů. V textu se kromě toho objevují zavádějící tvrzení, např. (str. 58) že čeština zřídka užívá fonému [dž] – ve skutečnosti toto spojení nemá v češtině platnost fonému, ale jde o sekvenci dvou fonémů. Naproti tomu, angličtina vůbec nemá foném [c], jak je mylně uvedeno na str. 73. Stejně tak to, že čeští mluvčí neužívají ve své výslovnosti tzv. *mixed vowel*, není způsobeno tím, že je pro ně z hlediska výslovnosti obtížná, ale tím, že není součástí českého fonologického systému, stejně jako sám jev redukce samohlásek v nepřízvučných slabikách.

Pokud jde o sémantický rozbor zkoumaných výrazů, jejich zdánlivá netransparentnost, nemotivovanost či novost je způsobena tím, že autor užíval pouze slovníků malého rozsahu a nevzal v úvahu přebírání z jiných jazyků, z mytologie či z literatury: *taurus* je latinsky býk, *Orcus* je latinsky vládce podsvětí (obdoba řeckého *Hádés*), *orca* je i v angličtině užívaný výraz pro *kosatku* či přeneseně *obludu*, jedním z mnoha významů *roll on* je *navléknout (si)*, *natáhnout (si)*, odkud je pouze krůček k významu *zvolit si* (např. *identitu*), *undead* je dávno zavedený výraz z hororů o upírech, atd. Toto velmi dobře ilustruje dnes stále častější jev, kdy běžní uživatelé jazyka znají řadu výrazů pouze v moderním, často pozmeněném významu, aniž by si byli vědomi významů původních. Autorovi diplomové práce s lingvistickým zaměřením by se to ovšem stávat nemělo, vzhledem k tomu, že jsou k dispozici např. i etymologické slovníky.

Pokud jde o hodnocení některých výrazů jako neologismů (*ravager*, *pillager*, *looter*, *mauler*, atd.), je takováto interpretace přinejmenším sporná, protože odvozování příponou *-er* vyjadřující konatele, je v angličtině naprosto organický slovtvorný proces (viz autorova poznámka na str. 76), a jsem přesvědčen, že tyto podoby lze nalézt i mimo kontext počítačových her, většinu z nich dokonce i ve slovnících většího rozsahu.

Jazyk práce je nevyrovnaný. Na jedné straně je zjevné, že se autor částečně poučil ze stylu odborných publikací (či z citací takové literatury), na druhé straně se vyskytují výrazy a struktury stylisticky nevhodné či neobratné, stejně jako prohršky proti anglické gramatice. Není možné uvést jejich úplný výčet, namátkou jsou uvedeny jen některé.

V úvodu práce má být místo *Annotation* výraz *Abstract*.

(tamtéž) *This work works on this topic...*

17) *This aspect, however might seem improbable, cannot be further from the truth.*

20) *Once chosen a race, another agreeable task needs to be...*

21) *... deal with this problematic...* rovněž 75) *... this problematic...* = Adjective

23) *When once chosen, you have not only made...* (místo *Having chosen, you...*)

26) *Since them being fond of high technology..., they help...*

29) *... since them tending to voodoo practices, they are...*

32) *... nor they are healers at all...*

32) *... ability to afflict a long-term and continual torment...* = *inflict st on sb*

72) *It is thus since when Czech vowel group ... appears...* = *It is so because when the Czech ...*

85) *Miscellaneous* = *Miscellanea*

Opakovaně a velice často se vyskytuje výraz *in a nut shell*, který se jednak příliš nehodí do odborného textu, jednak bývá zpravidla užíván ve formě *in a nutshell*.

Autor je zjevně náruživým hráčem World of Warcraft, na čemž sice samozřejmě není nic špatného, ovšem tato skutečnost se projevila v nedostatku odstupu od zkoumaného materiálu: místo odborné lingvistické práce tak vzniklo něco na pomezí mezi sociologickou studií a příručkou pro začínající hráče, přičemž přísně lingvistické informace se staly okrajovými. Vrcholnou ukázkou zaujatého přístupu je rada začínajícím hráčům v závěru bodu 2.6.2 na str.21.

Práce jen velmi těsně splňuje základní požadavky kladené na tento typ prací, a proto ji s řadou výše uvedených výhrad doporučuji k ústní obhajobě.

Navrhovaná známka: dobře

Otázky k obhajobě:

Proč se v textu objevují tučně vytištěné klíčové výrazy, i když nejsou aktuálně předmětem komentáře?

V uvedených ukázkách jazyka hráčů se objevily i jiné výrazy, např. *kilnout*, atd. Proč nebyly začleněny do diplomové práce?

Proč není v práci řešeno, k jakým českým skloňovacím vzorům jsou jednotlivé výrazy přiřazeny, případně proč některé zůstávají nesklonné?

Podpis oponenta diplomové práce: 

Datum: 30.5.2013