UNIVERZITA PARDUBICE

Fakulta filozofická
Katedra anglistiky a amerikanistiky

Posudek vedoucího bakalářské práce

Autor práce: Petr Merkl
Studijní obor: Anglický jazyk pro odbornou praxi
Název práce: Figurativní jazyk v online recenzích videoher
Akademický rok: 2018/19
Vedoucí práce: Mgr. Eva Nováková
Oponent práce: PhDr. Petra Huschová, Ph.D.

Kritéria hodnocení		**Hodnocení A – B – C – D – E – F**
Všeobecná charakteristika	Splnění zásad zpracování práce a naplnění stanoveného cíle	**C**
	Logická struktura práce	
	Vyváženost teoretické a praktické části	
Teoretická část	Prezentace různých teoretických přístupů k řešenému problému	**C**
	Kritické posouzení prezentovaných přístupů a zvolení relevantní teoretické základny	
	Zpracování kvalitní teoretické základny pro realizaci praktické části	
Praktická část	Vhodnost zvolené výzkumné metodologie	**C**
	Aplikace zvolené výzkumné metodologie	
	Relevantní a srozumitelná argumentace a interpretace získaných výsledků	
Práce s odbornou literaturou	Kvalita, množství a relevance zpracované literatury	**C**
	Kritický přístup ke zdrojům	
Formální stránka	Dodržení doporučených pravidel a norem formální úpravy (směrnice FF UPa, požadavky KAA)	**B**
	Kvalita vědeckého aparátu, příloh, tabulek a obrázků	
	Dodržení bibliografických norem	
Jazyková úroveň	Gramatická přesnost a komplexnost	**B**
	Slovní zásoba	
	Koheze a koherence	
	Interpunkce a stylistické aspekty	

Slovní vyjádření k hodnocení bakalářské práce:

Cílem práce je analyzovat obrazná pojmenování v žánru online recenzí videoher, a to na základě teorie konceptuální sémantiky. Analýza se kromě kvantitativního hlediska (klasifikace metafor a jejich distribuce v textu) zaměřuje i na kvalitativní parametr příjemce textu, konkrétně dospělého a dětského čtenáře.

Teoretická část práce je detailně zpracovaná, přehledná a opírá se o adekvátní množství zdrojů. Podrobnější rozpracování by si nicméně zasloužila kapitola vymezující online recenzi jako žánr (kap. 1): kromě toho, že se z většiny cituje jen jeden zdroj (Taboada 2011), nesoustředí se příliš ani na médium, ve kterém zkoumané recenze vznikají – tedy online prostředí –, ani na funkci zvoleného žánru ve vztahu k jeho recipientům. Celkově má teoretická část koherentní a velmi čtivou strukturu, na škodu je jí pouze skutečnost, že z textu nelze vždy s jistotou rozpoznat, kdy se jedná jen o parafráze myšlenek převzatých z citovaných zdrojů, a kdy o diplomandovy interpretace. Někteří citovaní autoři nejsou uvedení v seznamu literatury (Stöckl 2010, Melrose [s. 20]).

Kap. 2 zevrubně charakterizuje metaforu jako prostředek přeneseného pojmenování a soustředí se zejména na kognitivní pojetí tzv. konceptuální metafory. Jednotlivé typy metafor (strukturní, konceptuální, směrová, ontologická apod.) jsou velmi podrobně popsány, ale teoretický výklad má dvě zásadní slabiny: 1. nevyplývá z něho, jaké vztahy mezi udávanými kategoriemi metafor panují a jaká je jejich hierarchie, ani zda se na témže třídění shodují všechny uváděné zdroje; 2. nespecifikuje měřítka, podle kterých lze konkrétní metaforu identifikovat a klasifikovat.

Obě tyto okolnosti se nevyhnutelně promítají do analýzy dat v praktické části. Není například zřejmé, proč je personifikace v kap. 3.2 vyčleněna jako samostatná kategorie, když ji kapitola bezprostředně následující řadí mezi ontologické metafory. O metafoře NÁDOBY (CONTAINER) se v teoretické části mluví v souvislosti s orientačními metaforami (kap. 2.2.1.3), ovšem v analýze je NÁDOBA zároveň použita jako metafora ontologická, „objektová“ (přitom i tady se NÁDOBA definuje pomocí směrovosti, tj. toho, co je *uvnitř* a *vně* [s. 35]).

Třetí zásadní otázkou, která není v práci zcela zodpovězena, je potom tvoření kategorií, které zachycují mapování mezi zdrojovou a cílovou doménou, případně stanovování domén jako takových. Orientační metafory typu GOOD IS UP nebo LOVE IS A JOURNEY jsou zjevně předem stanovenými typy převzatými z Kövacsese, domény umožňující personifikaci podle vyjádření diplomanda vycházejí z přirozených lidských vlastností a dovedností (s. 28) – na druhou stranu z mapování typu PLAYING IS COOKING (s. 47) nebo THE GAME IS A HUNTER (s. 37) vyplývá, že domény vytváříme ad hoc pro každé konkrétní vyjádření.

Právě nejednoznačná charakteristika domén znemožňuje vyhodnotit, do které třídy má být konkrétní metafora zařazena. Bez ní je pak poněkud matoucí, proč např. vyjádření *She is moving up the corporate ladder* (s. 20) spadá do kategorie metafory událostních struktur, a nikoli mezi metafory směrové, nebo je proč je výraz *to bring somebody to the edge* (př. 51) klasifikován do domény UMÍSTĚNÍ, zatímco velmi podobná metafora *to keep something on the edge* (př. 53) jako TEKUTINA. Někdy se nelze ubránit dojmu, že některé metafory jsou do zvolené škatulky začleněny poněkud násilně: není zřejmé, co spojuje např. vazbu *get into your head* (př. 38) s doménou ZVÍŘETE (navíc *parazita*, který v rámci teorie prototypů není právě typickým představitelem zvířecí třídy) nebo proč by se vlastnost *adorable* měla ztotožňovat výlučně se ZVÍŘATY (př. 40).

Kromě absence výše zmíněných klasifikačních kritérií se praktická část potýká i s dalšími metodologickými přešlapy. V úvodu práce sice nalezneme stylovou charakteristiku recenze, ale ve zbylém textu se nedozvíme, jaký typ recenze tvoří zkoumaný korpus (recenze omezené edičními pravidly oficiálního webu, nebo publikované bez stylistických omezení např. na fanouškovském blogu?), ani na jakého čtenáře recenze cílí (děti/adolescenti/dospělí…). Oproti předchozí verzi se z práce se vytratily výzkumné otázky, např. zda je distribuce metafor ovlivněná věkem a zkušeností předpokládaného čtenáře. Tyto klíčové informace, stejně jako hypotézy, se buď zničehonic objevují přímo v dílčích komentářích, nebo jsou zprostředkovány až v samém závěru (s. 49–50).

Analýza korpusu je nicméně po kvantitativní i kvalitativní stránce provedená velmi pečlivě, vybrané kategorie metafor doprovázejí přehledné ilustrativní příklady a podrobné interpretace. Zajímavé jsou také souhrnné poznatky ze závěru, např. o „nepřátelské“ povaze metafor v recenzi hororové videohry, o tom, jak vnímání personifikace závisí na mentální zralosti apod. (s. 50). Zároveň by však analýze velmi prospělo alespoň stručné vysvětlení, jak kognitivní teorie vnímají hranici mezi metaforickým a doslovným chápáním jazyka, případně zda kognitivní přístupy „doslovné“ vyjadřování vůbec připouštějí, jak se naznačuje na s. 46. Konkrétně u příkladů (31), (32) je mezi metafory zařazena předložka *in* ve zcela fyzickém, prostorovém

(jakkoli virtuálním) kontextu *in a large area, in the Arizona desert* – znamená to, že předložky jsou metaforické za všech okolností, nebo je můžeme použít i doslovně?

Jazyková úroveň odpovídá požadavkům na akademický text, který vykazuje jen drobné dílčí nedostatky (kladení čárky před vedlejší větu obsahovou, dangling participle na s. 17, překlepy na s. 20, 36). Jazykové image práci bohužel kazí české resumé, které se mj. potýká s chybami v interpunkci, neopodstatněným psaním velkých písmen u obecných jmen (*Ontologická metafora*, *Personifikace*), nadměrným užíváním pasíva, ztrátou koheze (*Ačkoliv jsou fyzikální procesy zodpovědné za přenos elektrické energie nesrovnatelně více složité než proud kapaliny. Toto obrazné vyjádření je naprosto postačující pro každodenní chápání tohoto jevu*.) nebo nepřehlednými souvětími (*Pro přesné pochopení toho, co přesně je myšleno tím, že konceptuální metafora znamená porozumění cílové oblasti za pomocí zdrojové oblasti*…). Za strukturou českých vět i výběrem lexika je velmi citelně znát angličtina (**orchestrální koncert*), resumé jako celek působí dojmem strojového překladu.

Otázky k obhajobě:

(1) Existují také jiné „tradiční přístupy“ kromě Stöcklovy (2010) teorie?

(2) Jaký je vztah mezi pojmy strukturní (structural metaphor), konceptuální (conceptual m.), ontologická (ontological m.) a tzv. „událostní“ metafora (event structure metaphor)?

(3) Kdo/co rozhoduje o (ne)existenci domény? Je množina domén konečná, jako je tomu např. u orientačních metafor omezených „fyzickými“ možnostmi lidského těla (s. 17), nebo lze domény libovolně vytvářet? Podle jakých parametrů pak jejich tvoření probíhá?

(4) Popište podrobněji analyzovaný korpus dat a definujte hlavní výzkumné otázky.

V ý s l e d n á k l a s i f i k a c e * (možnosti klasifikace – výborně, velmi dobře, dobře, nesplněno)	**C** **velmi dobře**

Dne: 19. 8. 2019

.....
Podpis vedoucího práce

***** Výsledné hodnocení není průměrem dílčích známek