

Posudek vedoucího diplomové práce

Bc. Vladislav Belev

Speech Act Analysis in 'Life is Strange 2' Computer Game

Vedoucí práce: PhDr. Petra Huschová, Ph.D.

Oponent práce: Mgr. Eva Nováková

Předložená diplomová práce si za cíl klade prostudovat výskyt a užití vybraných kategorií mluvních aktů v interakcích počítačové hry *Life is Strange 2*, popsat jejich lingvistickou realizaci a objasnit jejich interpretaci s ohledem na situační kontext hry.

Teoretická část

Teoretická část je členěna do dvou celků: klíčová kapitola 1 vymezuje mluvní akt z pohledu pragmatiky, popisuje taxonomie mluvních aktů a rozdíly mezi přímými a nepřímými mluvními akty; kapitola 2 představuje diskurz počítačové hry zvolené pro analýzu, a to se zaměřením na funkce jazyka a mluvní akty. Kapitola 1 je podrobně zpracovaná s ohledem na cíle analýzy, resp. analyzovaný diskurz a jeho situační kontext. K objasnění vybraných teoretických poznatků autor vhodně využívá i příklady z vytvořeného korpusu. Poslední část první kapitoly (1.5.4), která představuje Griceův princip konverzace a konverzační maximy, není adekvátně rozpracována a propojena s poznatkem o mluvních aktech (chybí např. exemplifikace a vysvětlení, proč se porušování maxim často týká nepřímých řečových aktů), což se negativně projevuje v části analytické, viz níže. Rozsáhlá kapitola 1 končí příkladovou větou; očekávala bych krátké shrnutí, ve kterém by autor uvedl, do jaké míry bude porušování maxim s ohledem na nepřímé mluvní akty zkoumat.

Co se týče koherence a uspořádání teoretické části, v některých podkapitolách postrádám úvody, které by krátce vysvětlily účel dané části, např. v 1.3.2 by bylo vhodné uvést, že pouze představuje východiska následující Searlovy taxonomie; v 1.5.4 by mělo být vysvětleno, proč je Griceův princip v kontextu mluvních aktů důležitý. Podkapitola 1.4.5 by měla být zařazena za 1.4.1, protože rovněž pouze krátce představuje kategorii řečových aktů, která není cílem analýzy. Analyzovaná hra by měla být popsána komplexně v kapitole 2, tzn. měly by zde být zahrnuty i informace o hře z úvodu (str.9) a ze str. 39-40. Vzhledem k rozsahu kapitoly 2.2 není členění na podkapitoly třeba, každé funkce mohl být věnován jeden odstavec.

Práce se zdroji

K sestavení teoretického rámce autor nashromáždil dostatečný počet relevantních zdrojů, na jejichž základě zdařile komentuje terminologickou nejednotnost a rozmanitost studované oblasti. Vždy se snaží vysvětlit, proč danou taxonomii/přístup (ne)využije a vybrané kategorie mluvních aktů modifikuje s ohledem na analyzovaný diskurz, viz zvolení vlastního pojetí v 1.4.4. V některých částech mohlo být využito více zdrojů, např. 1.4.1-1.4.3 shrnují víceméně hlavní poznatky ze dvou zdrojů (Searle; Bach a Harnish); 1.4.4.2 uvádí informace převážně z jednoho zdroje. V bibliografii chybí Sindoni (2015) a Jakobson (1960), na oba zdroje je odkazováno v kapitole 2.

Praktická část

Rozsáhlá část praktická (kapitola 3) je uvedena formulací cílů analýzy, popisem metodologie a charakteristikou analyzovaných interakcí; kritéria klasifikace mluvních aktů jsou prezentována formou shrnutí hlavních teoretických východisek. Kapitola 3.1 nejprve shrnuje celkové výsledky analýzy, porovnává a zdařile hodnotí výskyt a užití direktivních, expresivních a komisivních mluvních aktů s ohledem na situační kontext hry. Následující části (3.1.2-3.1.4) se věnují jednotlivým kategoriím

zkoumaných mluvních aktů na základě diskuse podrobně okomentovaných výskytů ze sebraného korpusu. Část 3.1.2 je v porovnání s 3.1.3 a 3.1.4 nepoměrně dlouhá a podrobná; 3.1.2.1 a 3.1.2.2 se až příliš detailně zabývají nejprve pozitivními a poté negativními expresivními mluvními akty. Otázkou je, zda je nutné členit pozitivní a negativní mluvní akty na tolik podkategorií. Praktická část není vhodně zakončena, končí příkladem a jeho interpretací. Kvantitativní hodnocení analyzovaného korpusu je vyjadřováno téměř výhradně procentuálně, u některých kategorií by bylo přínosné dodat i počty výskytů.

Po stránce obsahové vykazuje analýza několik nedostatků a problematických bodů:

- Autor analyzované mluvní akty hodnotí zejména s ohledem na situační kontext hry, zatímco lingvistické analýze se věnuje jen okrajově a poukazuje spíše na jednotlivosti. Nevěnuje se systematicky struktuře a jazykovým prostředkům, výsledky lingvistické analýzy nejsou kvantifikovány.
- Role situačního kontextu je při interpretaci mluvních aktů nepochybně klíčová, celkové hodnocení i hodnocení v rámci jednotlivých kategorií se ale omezuje zejména na perspektivu postav a vztah mezi hlavními postavami, tudíž argumentace a interpretace zjištění jsou repetitivní. Shrnutí na konci každé kategorie (např. str. 47, 48, 50, 73, 76) pouze opakuje, proč jednotlivé postavy dané mluvní akty používají. Členění 3.1.3 a 3.1.4 nejprve na diskusi pouze direktivních (3.1.3.1) a komisivních (3.1.4.1) aktů a následně diskusi těchto 2 kategorií v kombinaci s expresivními mluvními akty (3.1.3.2 a 3.1.4.2) opět vede k opakování dříve uvedených zjištění; 3.1.3.2 a 3.1.4.2 opakuje, co bylo řečeno v 3.1.3.1, 3.1.4.1, 3.1.2.1 a 3.1.2.2, nepřináší žádné nové poznatky. U direktivních i komisivních mluvních aktů mělo být více pozornosti věnováno jejich přímé/nepřímé formě. Počet příkladů u jednotlivých kategorií mluvních aktů nemusel být tak vysoký, některé příklady jsou podobné, např. 189, 196 a 199 jsou z lingvistického hlediska (formy) totožné.
- Dílčích cílů analýzy se nepodařilo dosáhnout v 3.1.2.3 a 3.1.2.4. Není zřejmé, proč je 3.1.2.3 zařazena jako podkapitola expresivních mluvních aktů, cílem mělo být zhodnocení celého korpusu z pohledu porušování maxim konverzace. Jak již bylo uvedeno výše, problematika porušování maxim nebyla dostatečně zpracována v teoretické části, analýza tudíž přináší jednotlivé postřehy a náhodné příklady (viz příloha, např. v interakcích 50 a 51 nejsou označeny všechny případy porušování maximy kvality). Podkapitola 3.1.2.4 nemá žádnou vypovídací hodnotu. Koncept tzv. řečové události (*speech event*) měl být uveden na začátku analýzy a měl primárně sloužit jako rámec, který by poukázal na to, jak řečové akty v interakcích fungují. Kvantifikace je zde kontroverzní, protože autor neříká, jak stanovil hranice jednotlivých řečových událostí (nejsou vyznačeny ani v příloze).

Výhrady mám rovněž k vyznačování mluvních aktů v korpusu. Na začátku přílohy B autor říká, že pouze relevantní mluvní akty jsou klasifikovány, ostatní jsou uvedeny jen pro poskytnutí potřebného kontextu. Problém ale je, že v interakcích nejsou analyzované mluvní akty vždy jednoznačně vyznačeny.

Jazyková a formální stránka

Práce splňuje požadavky, jazykové zpracování je na velmi dobré úrovni, zejména po stránce lexikální. Vytkla bych nesrovnalosti v užití členů (např. chybějící člen u podstatných jmen v singuláru), občasné gramatické nepřesnosti a chyby v interpunkci. Odkazování na sekundární zdroje někdy neodpovídá normě (např. str. 15, 31), u zdroje Searle se objevuje chybné vnoření (str. 15, 30).

Návrh otázek a podnětů pro diskusi při obhajobě

1. Shrňte a kvantifikujte hlavní zjištění lingvistické analýzy.
2. Interpretace ilokuční síly výpovědi je z pohledu „pozorovatele diskurzu“ subjektivní a záměr mluvčího je často odhadován na základě kontextu. Který kontextový faktor považujete pro interpretaci za klíčový? Která kategorie mluvních aktů byla z hlediska interpretace nejproblematičtější?
3. Je překvapující, že nebyly identifikovány kombinace i v rámci expresivních řečových aktů, např. v rámci pozitivních postojů (děkování a vyjadřování radosti).
Očekávala bych, že s ohledem na situační kontext hry bude do taxonomie analyzovaných mluvních aktů zahrnut např. i mluvní akt „povzbuzování“. Lze v korpusu nalézt případy povzbuzování?
4. Podkapitola 2.2.5 uvádí komisivní mluvní akty jako další funkci jazyka. Lze pro toto pojetí najít oporu v literatuře? Jak by mohly být komisivní mluvní akty vnímány v rámci jazykových funkcí dle Jakobsona a Bibera a kol.?
5. Zhodnoťte komisivní mluvní akty z lingvistického hlediska, např. zastoupení performativních mluvních aktů.

Předložená diplomová práce je podrobně zpracovaná, a přestože analýza vykazuje určité nedostatky, autor rozsáhlý korpus mluvních aktů interpretoval a vyvodil relevantní zjištění o užití vybraných mluvních aktů v závislosti na kontextových faktorech zvolené počítačové hry. Navrhuji hodnocení **C** a doporučuji práci k obhajobě.

V Pardubicích, 17. 8. 2023

PhDr. Petra Huschová, Ph.D.