

## Posudek oponenta 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

Cílem práce je analýza řečových aktů v žánru PC hry, která se zaměřuje na jejich projevy v konkrétních komunikačních situacích a vedle klasifikace promluv komentuje případná porušení konverzačních maxim.

**Jazyk a formální stránka:** Po jazykové stránce DP vyhovuje stylistickým normám akademického stylu a dodržuje všechny formální náležitosti kvalifikační práce.

**Teoretická část a práce se zdroji:** Teoretická část je založena na adekvátním množství relevantních zdrojů a diplomand v textu prokazuje schopnost teoretické poznatky interpretovat, vzájemně propojovat a hodnotit. Zároveň si je vědom odlišností v konkrétních teoretických přístupech, reflektuje i kritiku publikovanou v aktuálních zdrojích (Guiraud a kol. 2011) a na základě těchto předpokladů navrhuje vlastní taxonomii mluvních aktů (kap. 1.4.4). Upozorňuje také na skutečnost, že jeden typ mluvního aktu může mít různý účel v závislosti na situaci (např. upřímné poděkování oproti snaze vyhovět společenské normě). Kladné hodnocení si zaslouží využívání autentických příkladů z vlastního korpusu, kterými diplomand teoretické argumenty ilustruje.

Snaha o co nejpodrobnější klasifikaci mluvních aktů (až překomplikované taxonomie Guirauda a kol.) nese určité riziko v tom ohledu, že každá komunikační situace se jeví jako unikát, který vyžaduje vlastní kategorii – a ve výsledku pak lze pak jakoukoli promluvu zařadit kamkoli. Analýzu může dále ztěžovat fakt, že některé druhy mluvních aktů jsou si velmi podobné – např. *requirements* a *requests* (s. 19) se liší pouze „přáním“ (*desire*) mluvčího –, takže jejich výklad je nevyhnutelně subjektivní.

**Analytická část:** Analýza vychází z předpokladu, že distribuci komunikačních aktů (zejm. expresiv, direktiv a jejich kombinací) podmiňují vztahy mezi herními postavami, děj a téma celé hry. Výzkum tyto poznatky sice konkretizuje (např. poznatky o poměru pozitivních/negativních emocí u expresiv [s. 87], vysvětlení, proč se nejčastěji porušuje maximum kvality [s. 88]), nicméně jako celek se praktická část opakovaně vrací k leitmotivu, že struktura komunikačních aktů vyhovuje zadané situaci a postavám.

Tento výsledek může být ovlivněn charakterem zkoumaného diskurzu, kde je celá komunikace vytvořena uměle jako součást fikčního světa, a dokonce i emocionalita (která podle výsledků analýzy v korpusu dominuje v podobě expresiv) je naprogramovaná; postavy nekomunikují přirozeně, ale jejich interakce je dána (a) předem připraveným scénářem hry, (b) volbou hráče, který rozvíjí děj podle svých představ. Vzniká pak otázka, jaký účinek může mít volba komunikačních aktů nikoli na „přímé“ účastníky komunikace (protagonisty hry), ale příjemce textu, tj. hráče, a nakolik podmiňuje jeho rozhodování v průběhu hry – získá si např. Daniel svým klukovským chováním (projevy nadšení nad drobnostmi, s. 44) hráčovy sympatie a ten bude další interakce konstruovat tak, aby Daniela podpořil? Jinými slovy je ke zvážení, zda jsou v komunikaci přítomny „sekundární“ mluvní akty, tedy interakce mezi hrou (jejími autory) a hráčem, kdy je hráč například přesvědčen k určitému rozhodnutí, protože jsou mu nepřímo podsouvány kladné či záporné emoce.

Ačkoli jsou jednotlivé komunikační situace velmi pečlivě rozebrány, z textu praktické části ani anotací v korpusu nelze mnohdy rozpoznat, ke které části výpovědi se nalezený mluvní akt vztahuje. V příkladech (96), (97) v kategorii KOMPLIMENT např. nalézáme hned několik typů ilokucí – reprezentativy, expresivy i direktivy (s tázací funkcí), některé akty jsou přímé (direktiva ve formě otázky), jiné nepřímé (expresiva jako oznamovací věta). Jindy není patrné, jak široký kontext byl pro určení mluvního aktu potřebný – př. (175) je klasifikován jako direktiva ve formě otázky s vyjádřením postoje, ale takto citovaná se otázka jeví (až na přítomnou modalitu) jako neutrální (totéž v př. 177, 182):

96) Esteban: I have total faith in you, Sean. You're a Diaz. You were born to roam. And find your way home. (Appendix B, 47)

97) Cassidy: (...) Well I could never draw like that. What's your secret? (Appendix B, 37)

175) Daniel: So... What should her name be? (Appendix B, 11)

Z metodologického hlediska je problematické, že analýza výskytů se zaměřuje hlavně na *vnětextové* faktory (sociální status a emoce participantů, děj), bohužel méně už na objektivně popsatelné faktory *vnitrotextové*. Z těch se omezuje vlastně jen na lexikální prvky (expresivní výrazy, hodnotící adjektiva, citoslovce), ovšem přínosné by bylo přiblížit také syntaktickou stránku, tj. potenciální eliptičnost, kohezi aj., a podrobněji okomentovat, nakolik zvolený typ věty odpovídá její komunikační funkci (jako je tomu v komentářích na s. 73, 76). Porušování konverzačních maxim a implikatury jsou analyzovány pouze u expresiv (3.1.2.3).

Na základě výše uvedeného navrhuji hodnocení **C** a doporučuji práci k obhajobě.

#### **Návrh otázek pro diskusi při obhajobě:**

(1) Jaké typy kontextu (slovní, situační, mimojazyková zkušenost) a jak široký kontext je nutný pro určení mluvního aktu?

Např. Seanova promluva *It's gonna be all right*. (Appendix B, 62) může být za různých okolností chápána jako komisiva (slib) nebo expresiva (vyjádření kladných emocí); podobně *I have total faith in you, Sean. You're a Diaz. You were born to roam*. (Appendix B, 62, 47) lze vedle expresivy vykládat i jako reprezentativu (prostý popis stavu věcí).

(2) Jakým způsobem byla stanovena frekvence užívání mluvních aktů pro jednotlivé postavy? Viz např. s. 58: „The characters who engage in this type of criticism most frequently are Daniel and Sean, accounting for 44% and 37% of the occurrences, respectively, while the other characters account for the remaining 18% of occurrences.“

(3) Analýza se zaměřuje především na dialogy mezi Seanem a Danielem, je pak proto logické, že jejich mluvní akty tvoří většinu výskytů. Pokud nejsou další postavy tolik zastoupeny v korpusu, znamená to, že v příběhu hrají jen vedlejší roli a nevstupují do vytváření komunikačních situací?

(4) Podle kap. 3.1.3. mají v kategorii DIREKTIV dominantní podíl otázky a požadavky. Souvisí tato distribuce nějak s tím, jak se může vyvíjet děj hry? Kam např. zavede postavy (a hráče) replika *let's go* (př. 154)?

Dne: 20. 8. 2023

Podpis oponenta práce

.....