

Posudek bakalářské práce

posudek vedoucího práce		opponentský posudek		
Studijní program	Specializace v pedagogice			
Studijní obor	Německý jazyk se zaměřením na vzdělávání			
Název práce	Einfluss des Gebrauchs von Schimpfwörtern bei Computerspielen auf die Jugendsprache gemessen an Let's-Play-Videos			
Autor práce	Jan Šindelka			
Vedoucí práce	Clemens Kafka, BA MA			
Oponent práce	PhDr. Ing. Jindra Broukalová, Ph.D			
Hodnocení práce				
Obsah práce	odpovídá názvu práce X	odpovídá s připomínkou	odpovídá s výhradou	neodpovídá názvu práce
Struktura práce	odpovídá zcela tématu X	odpovídá s připomínkou	odpovídá s výhradou	neodpovídá požadavkům
Formální úprava	odpovídá požadavkům X	odpovídá s připomínkou	odpovídá s výhradou	neodpovídá požadavkům
Citace v práci	odpovídají normě X	odpovídají s připomínkou	odpovídají s výhradou	Neodpovídají
Přílohy práce	vhodně doplňují téma X	netýkají se tématu	jsou nevhodné k tématu	nejsou v práci uvedeny
Seznam literatury	odpovídá tématu X	odpovídá s připomínkou	odpovídá s výhradou	neodpovídá
Počet stran práce	odpovídá požadavkům X	odpovídá s připomínkou	odpovídá s výhradou	neodpovídá požadavkům
Celkové zpracování tématu	odpovídá požadavkům X	odpovídá s připomínkou	odpovídá s výhradou	neodpovídá
Celkové hodnocení			vyhověl X	nevyhověl/a
Doporučení k obhajobě			Doporučuji X	nedoporučuji

In seiner auf Deutsch verfassten Arbeit beschäftigt sich Jan Šindelka mit der Rolle und dem Gebrauch von Schimpfwörtern in Videos zu Online Multiplayer-Spielen. In einem ersten ausführlichen Teil nähert sich der Autor in mehreren Schritten der Problemstellung seines Arbeitsvorhabens an und beschreibt zunächst soziologische Zusammenhänge von Sprache. Ausgehend von mittlerweile klassischen Theorien von Bourdieu und Luhmann, zeigt er die identitätsstiftende Funktion von Kommunikation und Sprache auf. Mit einem sehr eleganten Verweis auf das Jugendwort des Jahres 2015, „Kevin“, schlägt er die Brücke zum Zusammenhang von Sprache und sozialen Gruppen bzw. zu Malediktologie als Idiom für Gruppenbildung und Soziolekt. In prägnanten Beispielen legt der Autor in Kapitel 2 die Möglichkeiten der Wortbildung im Deutschen dar, um entsprechende Prozesse, die er in seinen praktischen Beispielen (Kapitel 4 und 5) bringen wird, vorwegzunehmen. Positiv hervorzuheben ist die theoretische Beschäftigung des Autors mit Grundlagen und Ansätzen der Malediktologie (Kapitel 3).

Kritisch einzuwenden sind manche Fehler in Rechtschreibung und Grammatik, die an gewissen Stellen leider etwas offenkundig zu Tage treten und eventuell in einer intensiveren sprachlichen Korrektur der Arbeit vermieden werden hätten können. Ebenso könnte hier die etwas kurze Erarbeitung des Begriffs Jugendsprache angemerkt werden. Bei der Lektüre dieses kleinen Unterkapitels könnten Leser*innen leicht dem Eindruck verfallen, der Autor hätte einen statischen Begriff von „Jugendsprache“, der sich, bedenkt man seine zitierten Quellen, seit den 1990er bzw. frühen 2000er Jahren kaum verändert hätte. Eine bessere Beschreibung der Dynamik von „Jugendsprache“ hätte seiner Erarbeitung in Kapitel 6 sicherlich eine weitere Stütze verliehen und die Ausführungen in den Schlussfolgerungen sicherlich detaillierter machen können.

Dennoch bespricht Jan Šindelka mit dieser Arbeit nicht nur ein eher weniger intensiv bearbeitetes Thema, sondern beweist auch den verhältnismäßig hohen Prozentsatz an Schimpfwörtern in Dialogen von Computerspielen. Damit zeigt er sehr gelungen auf, wie sich eigentlich monologisches Spielverhalten sprachlich in Dialogen mit anderen, obgleich nur virtuell präsenten, Spieler*innen verhält. Der Autor führt Leser*innen für den Rahmen einer Bachelorarbeit gut und sicher durch die Thematik. Die großen Anhänge, die dem Corpus der Arbeit geschuldet sind lassen den Umfang auf 93 Seiten anwachsen, obgleich der eigentliche Text mit cca. 50 Seiten kürzer zu sehen ist und der Textsorte entspricht.

Der Autor hat bewiesen, dass er sich auf einem qualitativ hohen Niveau ausdrücken kann. Seine Arbeit setzt vielversprechende Impulse für künftige Schwerpunktsetzungen in der linguistischen Erforschung von Computerspielen.

Daher empfehle ich die Arbeit zur Verteidigung.

Fragen:

1. Sie haben sich in Ihrer Arbeit eingehend mit Schimpfwörtern in Videospiele beschäftigt. Sind Ihnen bei Ihren Erhebungen auch andere linguistische Auffälligkeiten untergekommen? Um Ihre Diktion weiterzuverwenden: Stellt – Ihrer Meinung nach – das Sozialsystem Videospiele eine ertragreiche Quelle von Neologismen (für „Jugendsprache“) dar?

V Praze dne 16. 05. 2024