

Abstrakt

Tato práce je zaměřena na komparativní korpusovou analýzu genderovaného jazyka, konkrétně porovnává genderovanou angličtinu videoher oproti filmům a televizním seriálům, spadajících pod fantasy/sci-fi žánr a vydaných v rozpětí od roku 2010 po současnost. V metodologické části jsou využity již existující korpusy filmů a seriálů ve výše zmiňovaném časovém období a žánrech, kromě toho je vytvořen i korpus nový, z výběru videoher odpovídajícím daným kritériím. Tento proces vychází primárně z výzkumu *Language, Gender and Videogames* od Frazera Heritage (2021), kdy základem je získání textu z daných her, a to buď extrakcí z počítačových souborů nebo přepisem, a následného vytvoření korpusu.

Tento výzkum se zaměřuje na několik jevů, jejichž analýza je opět částečně založena na metodologii popsané v *Language, Gender and Videogames*, aplikována na objemnější množství dat a rozšířena o komparativní aspekt. Jedná se nejprve o analýzu frekvence podstatných jmen *woman* a *man* (v singulárové i plurálové formě) a zájmen *she* and *he*. Dále jsou zkoumány kolokáty slov *man* a *woman* a klíčová slova, z nichž jsou vybrána mužská a ženská jména, a mužské a ženské sociální role. Tyto jevy jsou porovnávány mezi videohrami a filmy/seriály, a jejich analýza má za cíl otestovat hypotézu, že tato média, v rámci daných kritérií, jsou obě jazykově androcentrická a to ve srovnatelné míře.

Práce je vypracována v anglickém jazyce.

Klíčová slova: korpus, porovnání korpusů, kolokáty, kvantitativní lingvistika, gender, pop-kultura, videohry, kinematografie