

Posudek bakalářské práce

Jméno autora práce: Robin Langer

Název práce: Virtuální realita jako legitimní alternativní realita a její projevy v lokálním prostředí

Místo a rok vypracování: Univerzita Pardubice, Filozofická fakulta, Katedra věd o výchově 2013

Práce se věnuje problematice počítačových her. Charakterizuje je jako součást virtuální reality a hledá nástroje k jejich uchopení a zkoumání.

V teoretické části autor zcela správně pracuje s virtuální realitou jako s realitou elektronických informačních technologií, která vstupuje do světa lidí relativně nedávno. Chápe ji jako jednu z vícero realit, s nimiž člověk pracuje a které rozšiřují spektrum jeho možností. V oblasti počítačových her si především klade otázku, čím člověka virtuální realita obohacuje. Vychází zde primárně zejména z díla Marshalla Mc Luhmanna. Tuto volbu lze pozitivně hodnotit.

V teoretické části práce lze vedle dobře zvládnutého definičního pole zvláště ocenit kapitolu „Mýty a realie virtuální reality“, kde autor již vzhledem ke svému dalšímu zaměření na herní svět akcentuje fakt, že virtuální prostor umožňuje člověku pozměňovat svoji identitu, být někým jiným, plnit si své sny, realizovat mnohé z toho, co v jiných realitách podnikat nemůže. Autor zcela správně ukazuje, že kyberprostor sice skýtá rizika, ale může mít též zásadní terapeutické a didaktické efekty.

Poslední část spadající do teorie se věnuje hernímu světu a je přehledným úvodem do této oblasti. Připravuje čtenáře k tomu, aby adekvátně porozuměl empirické části práce.

Cílem empirické části je aplikovat teoretické poznatky v konkrétním terénním výzkumu a zodpovědět otázku, jak se projevuje virtuální realita u hráčů počítačových her a jak tuto realitu vnímají. Uvedenou otázku autor studuje na výzkumném vzorku hráčů v Pardubicích a napomáhá tím poznání konkrétní situace v lokálním prostředí.

Empirická část vyhodnocuje výsledky výzkumu, který je typickou kvalitativně zakotvenou etnografií postavenou na dialogu se třemi aktéry světa počítačových her. Ti výzkumníkovi otevírají vhled do širšího kontextu doposud jemu neznámé subkultury. Autor k tomuto účelu volí odpovídající teoretické nástroje a vzhledem k tématu zcela adekvátně a inovativně

zařazuje též sebezpozorování, když sám sebe dosazuje do role hráče. V empirické části racionálně upozorňuje na limity, které má sestavený vzorek. Bylo by pouze možné doporučit přesun pasáže o metodě terénního výzkumu do empirické části. Její zařazení k teorii je nepřehledné. Samotnému sebezpozorování bylo možné též věnovat více prostoru. Na této závěrečné části empirického výzkumu je již patrný autorův spěch při dokončování práce.

Závěry práce jsou možná až zbytečně všeobecné a neshrnují, co bylo zjištěno terénním výzkumem, v němž je autorův hlavní vklad. V rámci rozpravy nad prací doporučuji podrobněji sumarizovat nikoli význam kyberprostoru obecně, ale význam herního virtuálního prostoru pro tři zkoumané aktéry a případně porovnat, v čem se jejich přístupy liší.

Práci považuji za nadstandardní. Autor si vybral téma, k němuž bylo nutné studovat rozsáhlý korpus nové literatury a zvládnout teorii problematiky, které se přednášky na studovaném oboru dotýkají jen okrajově. Současně byl schopen aplikovat znalosti získané v sociálních vědách, designovat vlastní výzkum, realizovat jej a úspěšně vyhodnotit.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit stupněm výborně.

Doc. PhDr. Zdeněk Uherek, CSc.
vedoucí práce