

Práce se zabývá kombinací divadelního prostředí a moderních informačních technologií. Představuje jejich spojení na divadelních prknech kamenného divadla, stejně jako divadelní pokusy ve virtuálním prostředí, konkrétně v prostředí Second life, jehož popularita momentálně značně roste. Teoretické poznatky z první části jsou v závěru představeny na konkrétních příkladech. Konec práce představuje výsledky průzkumu, z něhož vyplývá značná neznalost této problematiky. Bylo tedy mým cílem zjistit, jaké je aktuální dění v této oblasti, jaký se plánuje rozvoj a zdali existují vůbec lidé, kteří by o tuto problematiku zájem v budoucnu měli.