

Abstrakt

Práce zachycuje historii virtuální reality a imerzivních praktik od poloviny 20. století, kdy došlo díky novým vizuálním technologiím a obrovskému rozšíření výpočetní techniky k jejímu rychlému vývoji.

Součástí práce je zároveň analýza povědomí a využívanosti virtuální reality u veřejnosti, při které hledám zásadní důvody pro její úspěšný budoucí vývoj. K tomuto zkoumání je využito kvantitativního dotazníkového šetření u dvou věkových skupin, ze kterého je analyzován zájem veřejnosti o využívání virtuální reality, návrhy na její vylepšení či zájmu o úplné zastavení vývoje z důvodu problematických skutečností při jejím počátečním vývoji.