

**Tommy Nilsson**

## **VISUAL NAVIGATION IN INTERACTIVE VIRTUAL SPACE**

Vedoucí bakalářské práce: PhDr. Dan Říha, Ph.D.

Oponent: Doc. PhDr. Jaroslav Vančát, Ph.D.

---

Cílem práce Tonny Nilssona, psané anglicky, je výzkum vztahů mezi vizuální navigací a hrou ve virtuálních prostorech s ohledem na to, jak může jedno podpořit druhé. Za prvé chce zkoumat, jak probíhá lidská navigace ve svém okolí a roli zraku v tomto procesu. Dále pak orientaci v prostoru každodenního života, například v městské krajině, a prvky, které způsobují, že náš způsob orientace je snazší. Významná část výzkumu se soustředí na tzv. význačné body (landmarks) a na kognitivní mapy. Druhou část práce tvoří studie dvou videoher, jejichž navigace je považována za inovativní, Fahrenheit a Aliens versus Predator.

Práce uvádí stručnou historii a základní terminologii interaktivních her. Autor představuje pojmy jako představa, orientace, význačné body, kognitivní mapy, prvky omezení a možnosti akce a vysvětluje jejich roli v ustavování virtuálního prostoru.

V komparativní analýze dvou her – Aliens versus Predator a Fahrenheit autor odhaluje, které z výše uvedených rysů tvoří základ orientace ve hře. Hru Aliens versus Predator označuje za více vizuální, blízkou filmu, v níž prvky navigace jsou vizuální (tunely, chodby, reálné vypínače na zdi, nápisy východ či stopa krve naznačující směr), zatímco Fahrenheit je založen přímo na jednání postavy, jejíž přežití nebo konec signalizují úspěšnost či neúspěšnost výsledku hry. Tento příklad ukazuje snahu setřit hranice mezi filmovým příběhem a interaktivní hrou.

Ve výsledku svého zkoumání autor odhalil, že přestože mnoho prvků orientace je stejných jako ve skutečnosti, rozvíjet orientaci ve virtuálním prostoru není tak jednoduché jako v prostoru reálném. Je to tak proto, že mnohé kvality našeho vnímání reality jsou virtuální realitou vyjádřeny jen zčásti a najít další propojení mezi nimi vyžaduje dodatečné informace.

Autor svou práci prokázal, že se v tématu suverénně orientuje, že má přehled o nejnovějších tendencích jak v samotných interaktivních hrách, tak také o možnostech a omezeních jak virtuální reality, tak také navigace v ní. Práce, kterou vytvořil, má význam nejen pro hráče či designery takových her, ale umožňuje obecnější zamyšlení, co je vlastně podstatou interaktivních her a jaký vliv má toto médium na vytváření našich představ o realitě.

Práci doporučuji k obhajobě, v hodnocení výborně.