



FAKULTA FILOZOFICKÁ  
ZÁPADOČESKÉ  
UNIVERZITY  
V PLZNI

Katedra filozofie

## PROTOKOL O HODNOCENÍ PRÁCE

**Práce** (co se nehodí, škrtněte): diplomová

**Posudek** (co se nehodí, škrtněte): oponenta

**Práci hodnotil(a)** (u externích hodnotitelů uveďte též adresu a funkci ve firmě): Mgr. Stefanie Dach

**Práci předložil(a)**: Nikol Hejličková

**Název práce**: Filozofie psychologie Ludwiga Wittgensteina a její aplikaci na vnímání virtuální reality

### 1. CÍL PRÁCE (uveďte, do jaké míry byl naplněn):

Podle autorčiných slov je cílem práce „vyložit Wittgensteinovu analýzu vybraných psychologických pojmů v kontextu jeho filozofie a aplikovat ji na současné koncepce virtuální reality“. Cíl práce považuji za naplněný, ačkoliv může být matoucí, že autorka označuje jí zpracované pojmy za pojmy psychologické.

### 2. OBSAHOVÉ ZPRACOVÁNÍ (náročnost, tvůrčí přístup, proporcionalita teoretické a vlastní práce, vhodnost příloh apod.):

Téma práce je zajímavě zvolené. Autorka si pokládá otázku, jestli a jak budeme schopni s nástupem technologií virtuální reality (VR) rozlišit mezi realitou virtuální a nevirtuální. K tomu hledá vodítka v díle Ludwiga Wittgensteina. Nejdřív vykládá výběr pojmů v kontextu Wittgensteinova díla, pak představuje aspekty současných VR technologií, a poté se snaží vyřešit problém rozlišení mezi realitami skrze vybrané pojmy. Vlastní vklad autorky a samostatné zpracování tématu jsou zřetelné a hodny uznání.

Nicméně lze práci také vytkat některé věci. Není jasné, proč autorka označuje jí vybrané pojmy za pojmy psychologické. Jediný z pojmů, o kterém lze nekontroverzně říct, že patří do Wittgensteinovy filosofie psychologie, je pojem aspektového vidění. Ale proč tam figurují traktátovský solipsismus (když raný Wittgenstein své pojetí nechápe jako psychologické), forma života nebo dokonce jazyková hra, není zřejmé. Autorka by měla obhájit toto zařazení do kategorie „psychologické“ nebo ho zcela vynechat (koneckonců není důležité, jestli pojmy, se kterými autorka pracuje, jsou psychologické pojmy, hlavně když objasňují jak zacházet s pojmy reality a virtuální reality).

Možná by bylo dokonce lepší zúžit výběr pojmů a zato víc rozvést jejich výklad a aplikaci, které jsou v práci občas velmi stručné. Hlavně se to týká pojmu jazykové hry, kterému se ve třetí části už dostává jen krátkého výkladu. To je škoda, protože autorka sama zdůrazňuje klíčovou roli jazykových her při rozlišení realit.

V autorčině aplikaci Wittgensteinových pojmů na VR občas není jasné, o jak vyvinuté VR technologii autorka uvažuje. Vychází ze současných technologií, nebo z něčeho co eventuálně bude možné kdesi v budoucnosti? Často se zdá, že autorka vychází z toho druhého (například uvažuje o stravování ve VR, nebo o tom, že někdo ve VR vyrůstá), což činí výklad místy spekulativním.

### 3. FORMÁLNÍ ÚPRAVA (jazykový projev, správnost citace a odkazů na literaturu, grafická úprava, přehlednost členění kapitol, kvalita tabulek, grafů a příloh apod.):

Citační aparát a seznam literatury jsou v pořádku až na drobnosti (např. autorka odkazuje na str. 17 ke straně 110 Beranovy knihy *Střední Wittgenstein*, tato strana je však v knize prázdná, pravděpodobně myslela

stranu 114, v seznamu literatury nejsou Wittgensteinova díla uspořádána dle roku vydání). Grafická úprava je pečlivá, členění práce je přehledné a srozumitelné. Po jazykové stránce se vyskytují jen ojedinělé překlepy. Autorčin rozbor je však někde (především v první a třetí části) příliš složitý, a to jak z hlediska stylu, tak i obsahově. Jeden příklad: „Základ konceptu jazykových her vychází z analogie mezi komunikací, tedy zaměřením se na použití jazyka, který bychom si ale nedokázali představit bez spojení s dalšími činnostmi, jež použití jazyka doprovází, a hrami, jako jsou například šachy nebo tenis.“ (str. 20). Příliš zamotaná je na některých místech i organizace textu jako taková. Tak je například těžké zjistit pointu výkladu v kapitole 1.2. (Předmět zkoumání).

**4. STRUČNÝ KOMENTÁŘ HODNOTITELE (celkový dojem z práce, silné a slabé stránky, originalita myšlenek apod.):**

Práce je podnětná a oceňuji autorčin tvůrčí přístup k tématu. Po stylistické a obsahové stránce má menší slabiny.

**5. OTÁZKY A PŘIPOMÍNKY DOPORUČENÉ K BLIŽŠÍMU VYSVĚTLENÍ PŘI OBHAJOBĚ (jedna až tři):**

1. Sama zdůrazňujete, že se fenomén imerze vyskytuje např. při čtení fiktivní literatury, a i jinak se fikce virtuální realitě podobá. Na rozdíl od VR je ale fikce něco, co Wittgenstein znal, takže by toto téma mohlo být vhodný most k Wittgensteinovskému pojetí VR. Říká Wittgenstein něco o fikci a o tom, jak rozlišujeme fiktivní světy od reálného světa? Mohli bychom nějak použít Wittgensteinovy pojmy k objasnění rozdílu mezi fiktivními světy a realitou?
2. Jak by mohla vypadat konkrétní jazyková hra (nebo jazykové hry), pomocí které bychom mohli rozlišit VR od nevirtuální skutečnosti?

**6. NAVRHOVANÁ ZNÁMKA (výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):** ještě **výborně**, při dobré obhajobě

Datum:

15.5. 2017

Podpis:

Da D