

## Abstrakt

Diplomová práce je založená na virtuálním etnografickém výzkumu, pomocí kterého zkoumá prostředí videohry Minecraft, přičemž se zaměřuje na její environmentální roviny. Pro analýzu dat získaných touto virtuální etnografií je využito především teorie monster, ale také teorií modernity, extraktivismu a environmentálních kritik rozvoje. Důraz je přitom kladen na to, jakým způsobem se hráči a hráčky vztahují k virtuálnímu prostředí hry, a dále jakým způsobem je toto vztahování se ovlivněno „reálným“ světem a jak jej naopak zpětně ovlivňuje. Práce tedy skrze zmíněné teorie a koncepty zkoumá environmentální rozměry interakcí hráčů a hráček s prostředím Minecraftu.

## Klíčová slova

Extraktivismus, Minecraft, virtuální, etnografie, monstra, hráč, životní prostředí, modernita