

## ABSTRAKT

Bakalářská práce si za cíl klade prozkoumat, jak děti mladšího školního věku hrají Minecraft. Skrze metodu nestrukturovaných rozhovorů vysvětluje obrovskou popularitu digitální hry u jejích mladších hráčů; popisuje co jim hra umožňuje a jak toho využívají ve svůj prospěch. Práce nabízí ucelený pohled na Minecraft jako na kombinaci více her, mezi kterými je možné dynamicky a nerušeně přecházet. Dále pak popisuje, jak hra dokáže napodobovat strukturu psychologického vývoje v období mladšího školního věku.

## KLÍČOVÁ SLOVA

hra, videohra, tradiční dětské hry, mladší školní věk, Minecraft