

# Abstrakt

Tato práce je etnografickým pohledem do světa komunit uvnitř počítačových online her žánru MMORPG. Jejím cílem je představení MMORPG jako zajímavého pole pro antropologický výzkum a pohled na fungování herních komunit - hráčských raidicích guild ve hře World of Warcraft. V práci jsou zkoumány otázky toho, jakým způsobem se guildy drží pohromadě, co motivuje hráče k formování takových seskupení a co všechno jim v tom naopak překáží. Při výzkumu byly použity metody zúčastněného pozorování virtuálního prostředí uvnitř hry, zkoumání prostředí v Internetu kolem hry a rozhovory s hráči. Celý výzkum byl proveden online.

Klíčová slova: MMORPG, digitální etnografie, digitální antropologie, gildy, World of Warcraft