Tento dokument si klade za cíl zobrazit a analyzovat motivační strukturu MMORPG World of Warcraft. Práce vychází z několika empirických zdrojů: subjektivní zkušenost autora s hrou (participativní pozorování, psaní reflektivního deníku) a objektivní zdroje (rozbor vlastních videozáznamů, údaje ze hry, webové stránky, diskuze s hráči). Virtuální prostředí je uchopováno z hlediska Gibsonovy teorie affordancí, přičemž počítá s prostorem počítačové hry jako s nabádajícím k participaci. Práce podrobně rozvádí strukturu nabídek World of Warcraft členěním do dvou kategorií – prostředí a hráčův avatar. Věnuje se i dynamizujícím motivačním činitelům jako jsou odměny a postihy. Obraz interakce mezi hráčem a hrou (proces hraní) předkládá v podobě hráčských rituálů, kde zdůrazňuje nápaditou podobu implementovaných flow mechanizmů. Důležitou částí práce je rozbor kosmu a mytologie virtuálního světa na základě optiky analytické psychologie. Jungiánská perspektiva s přesahem do kulturní antropologie osvětluje mnoho z archetypálního působení hry a podstaty virtuální reality jako takové. Konstrukce fiktivních mýtů v MMORPG ústí k zajímavým otázkám týkajícím se touhy lidské psýché po interpretačním systému skutečnosti. Přestože jeden ze závěrů práce naznačuje, že této reflexe nejsou hráči na vědomé úrovni často schopni, otevírá se velký potenciál pro budoucí studium výstavby herní zkušenosti ve vztahu k reprezentování reality.