

Tato práce studuje mechanismy formování cen uvnitř ekonomiky virtuálního světa World of Warcraft, a jeho propojení s ekonomikou reálnou, skrze obchod herních peněz za skutečné. Hlavním zjištěním je fakt, že ekonomika WoW je významně ovlivňována tímto obchodem, především její cenová hladina. Pomocí empirické studie autor ukazuje že dlouhodobá inflace herní měny je způsobena změnami směnného kurzu EUR/CNY, a aktualizacemi hry ze strany jejích autorů. Následuje mikroekonomický model studující motivaci autorů k znehodnocování vlastní měny. Závěrečná teoretická kapitola, vycházející z odkazu Karla Mengera, studuje konkurenceschopnost virtuálních měn oproti těm reálným. Celá práce významně spočívá na jedinečných datech, získaných pomocí softwaru vytvořeného autorem.