

Report on Bachelor/Master Thesis

Institute of Economic Studies, Faculty of Social Sciences, Charles University in Prague

Student:	Jiří Skuhrovec
Advisor:	Mgr. Tomáš Holub, PhD.
Title of the thesis:	Inflation of Virtual Currencies

OVERALL ASSESSMENT (provided in English, Czech, or Slovak):

Jedná se o práci, která je pozoruhodná již svým tématem. Zkoumá totiž inflaci a determinaci cen ve virtuální internetové ekonomice World of Warcraft. Volbu tohoto tématu ze strany autora práce považuji za odvážnou, a proto ocenitelnou, a to minimálně ze tří důvodů. Za prvé, jak autor sám poznamenává, jedná se o téma ekonomie dosud velice málo prozkoumané, takže se autor práce nemohl příliš opírat o předchozí literaturu (ani o rady zkušeného konzultanta). Za druhé jsou zde k dispozici jen velmi omezené datové zdroje, takže si autor musel řadu dat opatřit „svépomocí“, i tak se však musí v práci opírat o relativně krátké časové řady, takže řada výsledků práce zůstává v rovině hypotéz podpořených – měřeno běžnými ekonometrickými standardy – poměrně slabou empirickou evidencí. Za třetí se toto téma může řadě lidí jevit poněkud obskurní, takže se autor vystavil riziku případného negativního posudku ze strany oponenta.

Ze stejných důvodů však práce vyniká originalitou tématu, původností myšlenek a schopností podat alespoň nějakou evidenci o dosud neprozkoumaných jevech. Při bližším zamyšlení se zkoumání jedinců a trhů v rámci virtuálních ekonomik jeví jako slibný směr výzkumu. Ekonomie trpí obecně problémem obtížnosti experimentálního ověřování svých hypotéz. Tento problém se snaží překonat experimentální ekonomie organizováním umělých pokusů, jichž se však obvykle účastní jen malá skupina osob, jejichž motivaci pro účast na experimentu je navíc nutno uměle vytvářet. Naproti tomu virtuálních ekonomik na internetu se účastní veliké množství hráčů, kteří se do nich zapojují sami ze své vůle a mají přirozenou motivaci chovat se v daném prostředí racionálně. Navíc, jak práce dokumentuje, jsou tyto ekonomiky propojeny s reálnými ekonomikami mechanismy, které připomínají klasickou arbitráž, a jichž se účastní poměrně velké množství pracovníků (autor uvádí odhad až 400 tisíc dělníků). Virtuální měny jsou bez vynucení státní autoritou (dokonce při oficiálním odporu provozovatele hry) směňovány za reálné peníze. Z tohoto důvodu je možné zkoumat chování široké škály agentů – účastníků hry, prodejců zlata, organizátora hry apod – i jevů.

Autor práce podle mého názoru prokázal schopnost dívat se na celou problematiku očima ekonoma, formulovat relevantní hypotézy a v rámci omezených datových možností je i testovat. Vznikající text se mnou průběžně konzultoval a zapracoval řadu z mých doporučení do konečného textu. Proto v tomto posudku již nemám konkrétní připomínky. Ponechávám spíše na oponentovi, aby posoudil, nakolik se mu hypotézy vyslovené a částečně dokládáné v této práci zdají být věrohodné. Práci doporučuji hodnotit známkou výborně a v případě příznivého posudku oponenta zvážit udělení pochvaly.

SUMMARY OF POINTS AWARDED (for details, see below):

CATEGORY	POINTS
<i>Literature</i> (max. 20 points)	20
<i>Methods</i> (max. 30 points)	28
<i>Contribution</i> (max. 30 points)	30
<i>Manuscript Form</i> (max. 20 points)	17
TOTAL POINTS (max. 100 points)	95
GRADE (1 – 2 – 3 – 4)	1

Report on Bachelor/Master Thesis

Institute of Economic Studies, Faculty of Social Sciences, Charles University in Prague

Student:	Jiří Skuhrovec
Advisor:	Mgr. Tomáš Holub, PhD.
Title of the thesis:	Inflation of Virtual Currencies

NAME OF THE REFEREE: Tomáš Holub

DATE OF EVALUATION: 8 June 2009



Referee Signature