

## Abstrakt

Virtuální světy si získaly pozornost badatelů z různých oborů a jsou považovány za zvláště cenné pro ekonomy díky jejich otevřenému designu. V této práci poskytujeme shrnutí ekonomiky populární online hry pro více hráčů a zaměřujeme se na předvídatelnost směnných kurzů ve virtuálním prostředí, jelikož toto téma bylo zkoumáno pouze omezenou částí literatury. Známy problém nepředvídatelnosti směnných kurzů je řešen s pomocí unikátní datové sady denních časových řad s využitím vektorového autoregresního modelu. Kromě významného Granger-kauzálního vztahu mezi virtuálním směnným kurzem a hráčskou populací se ukázalo, že systém je méně propojený, než se očekávalo. Dále je provedeno out-of-sample cvičení a je zkoumána výkonnost předpovědí našich modelů ve srovnání s výkonem jednoduchého modelu beze změny v krátkodobém horizontu. Na základě použitých vyhodnocovacích metod lze obě míry virtuálního směnného kurzu považovat za poněkud předvídatelné. Navrhujeme dvě vysvětlení pro tuto nesrovnalost mezi virtuálními a reálnými směnnými kurzy: frekvence dat a nedostatek složitosti uvažované online ekonomiky.