

## Abstract

This thesis focuses on finding Bayesian equilibria for sellers in virtual auctions using real currencies. Existing literature for real-world auctions is examined from the perspective of economic theory, game theory, and pricing strategies. Next, computer science theory is reviewed to identify applications of real-world auction models in video games. Finally, the video game Diablo 3, the first to have a real currency auction house for virtual goods, will be examined as a case study. This thesis contributes to the known literature by analyzing the Diablo 3 real currency auction house and identifying seller strategies to be applied in future virtual auction houses and economies using real currencies.

**JEL Classification** C73, D44, D58

**Keywords** repeated games, auctions, general equilibrium

**Author's e-mail** waheedbrown@hotmail.com

**Supervisor's e-mail** gregor@fsv.cuni.cz

## Abstrakt

Tato práce se zaměřuje na hledání Bayesovské rovnováhy pro prodejce ve virtuálních aukcích, které používají skutečné peníze. Na úvod se prozkoumá existující literatura o aukcích z hlediska ekonomické teorie, teorie her tvorby a cenové strategie. Dále budou analyzovány příspěvky z informatiky, které povedou k zjištění způsobu aplikace aukčních modelů ve videohrách. Hlavním příspěvkem bude analýza video hry Diablo 3, která jako první má aukční dům pro virtuální zboží založený na reálných penězích. Tato práce cílí být příspěvkem k aukční literatuře v tom smyslu, že analyzuje strategie prodávajících v případech, kdy se kombinuje virtuální ekonomika a reálné peníze. Identifikace strategií lze použít při konstrukci budoucích virtuálních aukčních domů a při analýze virtuální ekonomiky realizované pomocí skutečných peněz.

**Klasifikace JEL** C73, D44, D58

**klíčová slova** opakované hry, aukce, všeobecné rovnováhy

**E-mail autora** waheedbrown@hotmail.com

**E-mail vedoucího práce** gregor@fsv.cuni.cz