

Abstrakt

Hazard, stejně jako další typicky fyzické formy zábavy, se stal populárním i v digitální formě. V posledních letech si našel cestu do video herního průmyslu. V tomto prostředí je prvek hazardu reprezentován takzvaným loot boxem, to je virtuální nádoba obsahující digitální předměty, která se dá převážně pořídit jen za reálné peníze. Autor se domnívá, že existuje proměnná, loterijní prémie, která může pomoci vysvětlit proces, kterým se lidé při nákupu loot boxů řídí. Autor sbírá data od nakupujících, která mu pomůžou zjistit, jaké proměnné ovlivňují množství peněz, které lidé za loot boxy utratí měsíčně. Je použita metoda nejmenších čtverců, která pomůže odhadnout sílu a směr efektu, které jednotlivé proměnné mají, stejně jako signifikanci těchto proměnných v této regresi. Loterijní prémie je detekována jako jedna ze signifikantních a autor se rozhodl provést druhou regresi stejnou metodou, aby zjistil, které faktory ovlivňují velikost této prémie. Signifikantní proměnné, které ovlivňují množství peněz utracených měsíčně, jsou: věk, účast v aktivitách zahrnujících finanční riziko, zkoumání pravděpodobností loot boxů, množství přátel, kteří kupují loot boxy, hodnota nejdražší věci, kterou jedinec obdržel z loot boxu, disponibilní příjem a již zmíněná loterijní prémie. Proměnné signifikantně ovlivňující velikost loterijní prémie jsou: postoj k riziku, které nakupující zaujímá, vzdělání, zda respondent sleduje otevírání loot boxů na internetu a zda pořizuje loot boxy, alespoň jednou měsíčně. Autor předkládá návrh pro budoucí výzkum v této oblasti.

Klíčová slova Loterijní prémie, gambling, užitek, loot box, metoda nejmenších čtverců, videoherní průmysl, rozhodování v nejistotě, postoj k riziku

E-mail autora karhanek.tom@seznam.cz

E-mail vedoucího práce mich.soltes@gmail.com