

Abstrakt

Tato práce si klade za cíl porozumět vztahu mezi sledováním živých vysílání z videoher a následnými nákupními rozhodnutími hráčů. Dále je také zkoumána cena, kterou jsou hráči ochotni zaplatit. Důraz je kladen především na pochopení rozdílů mezi tím, jak tyto vztahy ovlivňují velkou populární produkci a jak malé nezávislé vývojáře. Sběr dat byl proveden formou online dotazníku distribuovaného přes herní skupiny na sociálních sítích. Pro analýzu dat o obchodních rozhodnutích byla použita logistická regrese. Ta ukázala, že důvěra v doporučení streamerů spolu s množstvím preferovaných herních žánrů a zakoupených her zvyšuje šanci na zakoupení menších titulů. Také se ukázalo, že je vyšší šance, že po sledování streamu si velkou hru zakoupí student. Metoda nejmenších čtverců byla použita pro analýzu ceny a ukázala, že hardcore hráči, lidé zvyklí kupovat hry v den vydání, a ti s širším rozsahem zájmu v oblasti her, jsou ochotni zaplatit více. Na druhou stranu, starší lidé, studenti, a hráči preferující nákupy ve slevách platívají méně.

Klíčová slova

Videohry, streamování, nezávislé hry, AAA hry, ochota platit, logit, Česká republika

Název práce

Vliv sledování videoherních streamů na nákupní rozhodnutí hráčů a jejich ochotu platit, data z České republiky