

Abstrakt

Název: Popularita hraní online her v zemích Evropy a její vztah k životnímu stylu obyvatel

Cíle: Cílem diplomové práce je nalézt případné souvislosti mezi popularitou online hraní, vyjádřenou jako počet hráčů na 1 milion obyvatel, a ukazateli zdravého, respektive nezdravého životního stylu obyvatel. V případě nalezení statisticky významného vztahu mezi proměnnými je na místě dále zkoumat povahu a sílu této vazby a porovnat výsledky práce s ostatními výzkumy z této oblasti.

Metody: K analýze sekundárních dat bylo užito lineární regrese. K testování předpokladů regresní analýzy bylo užito Pearsonova a Spearmanova korelačního koeficientu a Shapiro-Wilkova testu normality. Statistická významnost dat byla testována na hladině významnosti $\alpha = 0,05$. Regresní modely byly sestaveny po předchozím testování předpokladů regresní analýzy s využitím programu Jamovi.

Výsledky: Po vyhodnocení předpokladů regresní analýzy byly zkonstruovány celkem 4 regresní modely pro následující proměnné: Kouření, Účast kultura a sport, Posilování a Nepije alkohol. Významný vztah mezi nezávisle a závisle proměnnou byl pozorován v případě proměnné Kouření a Účast kultura a sport.

Klíčová slova: videohry, gaming, životní styl, lineární regrese, regresní analýza