

時間選好率および現在バイアス性が
オンラインゲーム内コンテンツへの課金行動に与える影響^a

東京国際大学経済学部 盛本晶子^b

要旨

本稿の目的は、人々がオンラインゲーム内コンテンツの購入もしくはオンラインゲームをプレイすることに対して料金を支払う、いわゆる「課金」行動について時間割引の観点から検証することである。東京国際大学の有志学生に対して、アンケート調査を行い入手したデータを分析した結果、(1)時間選好率は課金行動に影響を与えないこと、(2)現在バイアスの程度が強いほど課金する傾向があること、(3)現在バイアス性が同程度である場合ナイーブの度合いが強いほど課金する傾向があること、の3点が明らかになった。

JEL 分類番号： D030, D120, D140

キーワード：時間選好率, 現在バイアス, オンラインゲーム, 課金, アンケートデータ

^a 全文は著者ホームページ (<https://sites.google.com/site/shokomorimoto12/>) にて公開

^b smorimo@tiu.ac.jp