损失厌恶可以用以下问题计算：

50%几率损失25, 50%几率获得X, X至少要多少，你才愿意参加赌博？

1. 37.5
2. 50
3. 62.5
4. 75
5. 大于75

50%几率损失100, 50%几率获得Y, Y至少要多少，你才愿意参加赌博？

1. 150
2. 200
3. 250
4. 300
5. 大于300

损失厌恶系数可以使用X和Y