**对国内游戏发展状况的调查**

第1题 请问您玩游戏吗？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 玩 | 75 | 73.53% |
| 不玩 | 27 | 26.47% |
| 本题有效填写人次 | 102 |  |

第2题 请问您的年龄是？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 12岁以下 | 1 | 1.33% |
| 12-18岁 | 5 | 6.67% |
| 18-24岁 | 60 | 80% |
| 24-30岁 | 2 | 2.67% |
| 30-40岁 | 1 | 1.33% |
| 40岁以上 | 6 | 8% |
| 本题有效填写人次 | 75 |  |

第3题 请问您的年龄是？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 12岁以下 | 0 | 0% |
| 12-18岁 | 0 | 0% |
| 18-24岁 | 19 | 70.37% |
| 24-30岁 | 2 | 7.41% |
| 30-40岁 | 0 | 0% |
| 40岁以上 | 6 | 22.22% |
| 本题有效填写人次 | 27 |  |

第4题 请问您玩的游戏类型为？ [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 手游 | 63 | 84% |
| 端游 | 36 | 48% |
| 电玩 | 10 | 13.33% |
| 其他 | 2 | 2.67% |
| 本题有效填写人次 | 75 |  |

第5题 请问您喜欢玩的游戏分类为？ [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 休闲益智（如：开心消消乐、欢乐斗地主等） | 31 | 41.33% |
| 角色扮演（如：剑三、天刀等） | 21 | 28% |
| 射击（如：吃鸡等） | 32 | 42.67% |
| 塔防（如：部落冲突等） | 10 | 13.33% |
| 音乐、跑酷（如：节奏大师、地铁跑酷等） | 13 | 17.33% |
| 养成（如：中国式家长等） | 10 | 13.33% |
| 剧情（如：暖暖、恋与制作人、明日方舟等） | 18 | 24% |
| MOBA（如：王者荣耀、英雄联盟等） | 42 | 56% |
| 其他（请补充） | 5 | 6.67% |
| 本题有效填写人次 | 75 |  |

第6题 请对以下游戏元素的重要程度进行排序 [排序题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 平均综合得分 |  |
| 游戏方式 | 5.49 |  |
| 剧情内容 | 4.29 |  |
| 美工 | 3.95 |  |
| 与其他玩家的互动性 | 3.11 |  |
| 配音 | 2.53 |  |
| BGM | 2.19 |  |
| 氪金程度 | 1.81 |  |

第7题 请问您的游戏时长为？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 每天6小时以上 | 4 | 5.33% |
| 每天2到6小时 | 21 | 28% |
| 每天2小时以内 | 28 | 37.33% |
| 每周只玩几次 | 15 | 20% |
| 每月只玩几次 | 7 | 9.33% |
| 本题有效填写人次 | 75 |  |

第8题 请问您开始玩一款游戏的契机为？ [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 朋友推荐 | 50 | 66.67% |
| 广告推广 | 12 | 16% |
| 主动搜索游戏 | 23 | 30.67% |
| 为了游戏中的某一元素而玩（如：配音、画面等） | 25 | 33.33% |
| 其他 | 7 | 9.33% |
| 本题有效填写人次 | 75 |  |

第9题 请问您不玩游戏的原因是？ [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 浪费时间，学习工作更重要 | 8 | 29.63% |
| 没时间玩 | 6 | 22.22% |
| 没有意义，不感兴趣 | 20 | 74.07% |
| 家长、学校不让玩 | 0 | 0% |
| 试过，但操作复杂不会玩 | 10 | 37.04% |
| 其他 | 0 | 0% |
| 本题有效填写人次 | 27 |  |

第10题 请问您对游戏的定位是？ [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 休闲娱乐 | 85 | 83.33% |
| 浪费时间 | 16 | 15.69% |
| 对青少年的成长有害 | 5 | 4.9% |
| 一种新型的现代文化 | 43 | 42.16% |
| 其他 | 5 | 4.9% |
| 本题有效填写人次 | 102 |  |

第11题 您认为游戏对国家发展的影响为？ [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 没有影响 | 22 | 21.57% |
| 有害，游戏误国 | 12 | 11.76% |
| 国家文化的软实力 | 67 | 65.69% |
| 其他 | 12 | 11.76% |
| 本题有效填写人次 | 102 |  |

第12题 您认为国家是否应该支持游戏发展？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 是 | 85 | 83.33% |
| 否 | 17 | 16.67% |
| 本题有效填写人次 | 102 |  |

第13题 您对国家发展游戏的一些建议？ [填空题]

填空题数据请通过下载详细数据获取