关于“大学生游戏喜好情况”的调查报告

——20级思修课信息学院曹老师教学班“11小队”小组

主持人：孙达明

参加人及分工:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 学号 | 20012354 | 20012355 | 20012374 | 20012357 |
| 姓名 | 陈余前 | 陈震 | 董亚杰 | 姜皓扬 |
| 工作 | 宣传，结果分析 | 宣传，结果分析 | 宣传，结果分析 | 宣传，结果分析 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 学号 | 20012347 | 20012373 | 20012356 | 20012349 |
| 姓名 | 龙立滔 | 侯鹏林 | 苗旺 | 孙达明 |
| 工作 | 宣传，结果分析 | 宣传，结果分析 | 宣传，结果分析 | 组长 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 学号 | 20012353 | 20012348 | 20012346 | 20012352 |
| 姓名 | 宋杭弛 | 司盛薪 | 王卿亦 | 邹有帅 |
| 工作 | 宣传，结果分析 | 宣传，结果分析 | 宣传，结果分析 | 宣传，结果分析 |

报告正文：

1. 问卷调查

问卷：

1. 第一次玩电子游戏到现在有多长时间?
2. 最常使用的游戏平台(设备类型)?
3. 因为什么样的原因去玩游戏？
4. 喜欢玩那些种类型的游戏?
5. 玩游戏的时间规划或规律。
6. 玩游戏给你带来了什么?
7. 游戏付费类型偏向。
8. 目前最频繁玩的游戏的名称（没有可填“无”）。
9. 觉得玩过最好玩最精彩的游戏名称（没有可填“无”）。
10. 简单描述喜欢这款游戏的原因。
11. 你对游戏机制是否有所研究?
12. 浅谈你对游戏机制的了解。
13. 觉得一款好的游戏应该更侧重于?
14. 是否对游戏的开发有兴趣?
15. 是否参与过游戏开发?
16. 你是游戏中的大佬吗?
17. 你认为本问卷做的怎么样?

问卷说明：问卷中的问题含有单选题，多选题，填空题；非强制性推广；

推广方式：QQ群，QQ空间，微信朋友圈，校园张贴广告

问卷地址：<https://www.wjx.cn/hj/mc2uqub2yeuzhvbdbvztea.aspx>

问卷收集数量：共78份

1. 调查结果
2. [单选]第一次玩电子游戏到现在有多长时间？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 10年以上 | 24 | 30.77% |
| 5~10年 | 24 | 30.77% |
| 3~5年 | 25 | 32.05% |
| 其他 | 5 | 6.41% |

1. [单选]最常使用的游戏平台(设备类型)?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 电脑 | 20 | 25.64% |
| 手机 | 57 | 73.08% |
| 其他 | 1 | 1.28% |

1. [多选]因为什么样的原因去玩游戏？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 消遣娱乐 | 68 | 87.18% |
| 团队竞技 | 19 | 24.36% |
| 只是想尝试一下 | 22 | 28.21% |
| 学习游戏机制 | 11 | 14.1% |
| 其他 | 15 | 19.23% |

1. [多选]喜欢玩那些种类型的游戏？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 角色扮演类 | 41 | 52.56% |
| 策略解谜类 | 32 | 41.03% |
| 团队竞技类 | 49 | 62.82% |
| 模拟经营类 | 29 | 37.18% |
| 图文类 | 15 | 19.23% |
| 色情类 | 13 | 16.67% |
| 暴力类 | 16 | 20.51% |
| 棋牌类 | 17 | 21.79% |
| 其他 | 11 | 14.1% |

1. [单选]玩游戏的时间规划或规律：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 一有空就玩，抓住一切可以找到的时间。 | 8 | 10.26% |
| 每天规定时间段，有计划的玩。 | 11 | 14.1% |
| 无聊时候玩。 | 23 | 29.49% |
| 没有规律，想玩就玩。 | 28 | 35.9% |
| 没有人邀请根本不玩 | 2 | 2.56% |
| 完全不玩 | 5 | 6.41% |
| 其他 | 1 | 1.28% |

1. [多选]玩游戏给你带来了什么？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 一无所获 | 12 | 15.38% |
| 开心的游戏体验 | 53 | 67.95% |
| 团队合作的充实 | 25 | 32.05% |
| 糟糕的日常生活状态 | 16 | 20.51% |
| 敏捷的思维 | 28 | 35.9% |
| 学到很多知识 | 17 | 21.79% |
| 其他 | 2 | 2.56% |

1. [多选]游戏付费类型偏向：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 免费游戏 | 61 | 78.21% |
| 买断制游戏 | 21 | 26.92% |
| 内购制游戏 | 16 | 20.51% |
| 盗版游戏 | 11 | 14.1% |
| 我觉得网络赌博被骗钱很爽 | 9 | 11.54% |
| 其他 | 4 | 5.13% |

1. [填空]目前最频繁玩的游戏的名称（没有可填“无”）：

Csgo、王者荣耀、和平精英、植物大战僵尸、原神、时空召唤、喵斯、Hcg、飞车、无主之地2、三国杀online、部落冲突、欢乐麻将、斗地主、吃鸡、贪吃蛇、香肠派对、LOL、跑跑卡丁车、少年三国志、想不想修真、逆战、cf、明日方舟、凹凸世界、守望先锋、穿越火线枪战王者、阴阳师、部落冲突

1. [填空]觉得玩过最好玩最精彩的游戏名称（没有可填“无”）：

欢乐球球、Warframe、黄油、切水果、音乐世界、以撒的结合、和平精英、Csgo、巫师三、王者荣耀、聚爆、泰拉瑞亚、红色警戒、欢乐麻将吃鸡斗地主、贪吃蛇大作战、无尽之剑 LOL 只狼、阴阳师、GTA5、穿越火线枪战王者、古墓丽影、刺客信条、巫师、饥荒、美国末日

1. [填空]简单描述喜欢这款游戏的原因：

好玩还能花钱买枪、游戏机制把握的太妙了、可以狗到最后、画质好，打击感好、刺激、喜欢竞技、处处都吸引我、食色性也、肝、讲求战术策略和团队合、我爱打麻将、简单、画面好，考验思维、开放性大，可以自由活动、易上手 易操作、获胜时感觉很满足、玩的人多、经典

1. [单选]你对游戏机制是否有所研究？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 是 | 22 | 28.21% |
| 否 | 56 | 71.79% |

1. [填空]浅谈你对游戏机制的了解。

匹配机制平衡、玩的就是游戏机制、有制裁、每款游戏都有一些延迟，掌握好这个机制才能更好操作游戏、游戏玩法、懂的自然懂、每个不同游戏游戏机制不一样、很要操作、亮度低了没了就会刷怪、淘汰玩家获取胜利

1. [填空]觉得一款好的游戏应该更侧重于：

玩家体验、有意义的剧情、好玩、特效、对思维的训练、人物设定、流畅的画质、思维、面向大众、体验、剧情逻辑吧、剧情和内容机制、有很多人一起嘶吼，合作、玩家的兴趣、人物的颜值游戏的视感，喜好、智商、娱乐、画面、游戏体验参与感、良好的游戏体验、促进人们之间的沟通、内容丰富、体验、锻炼思维，视觉冲击、游戏平衡、用户体验、玩家体验、游戏建模 剧情、画风和竞技模式、剧情画面、团队合作、情景、平衡，不是充钱就能变强。没有挂、多方面设计考虑不同玩家需求、画面渲染和文化背景、角色、修真、体验、策略、吸引玩家、开心就好、实际体验、界面、玩家的游戏体验、玩家体验、剧情，创新程度、技能、不氪金

1. [单选]是否对游戏的开发有兴趣？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 是 | 42 | 53.85% |
| 否 | 36 | 46.15% |

1. [单选]是否参与过游戏开发？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 是 | 10 | 12.82% |
| 否 | 68 | 87.18% |

1. [单选]你是游戏中的大佬吗？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 是 | 28 | 35.9% |
| 否 | 50 | 64.1% |

1. [单选]你认为本问卷做的怎么样？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 很差 | 3 | 3.85% |
| 还不错 | 55 | 70.51% |
| 填选时有抵触 | 4 | 5.13% |
| 无法进行下去 | 1 | 1.28% |
| 我是乱答的 | 11 | 14.1% |
| 其他 | 4 | 5.13% |

1. 数据分析
2. 大学生第一次玩电子游戏的时间是平均分布的

从问卷的第一题选择结果可知，大学生第一次玩电子游戏的时间在每个时间段是均匀的，这可能是由于玩电子游戏是随机发生的。

1. 大学生更偏向的游戏设备是手机

根据问卷第二题的调查结果，73.08%的同学使用手机玩游戏。

由于智能手机的普及和它自身的便利性随身性，可以随时拿出来玩一局游戏，所以使用手机玩游戏的人更多。大学生使用手机玩游戏是否会影响日常学习生活是值的考虑的问题。

1. 大学生玩游戏主要是为了消遣娱乐

根据问卷第三题和第六题，大学生玩游戏是为了消遣娱乐。

由于学习和生活压力太大，大学生玩游戏主要是为了放松身心，而他们也收获到了快乐的游戏体验。

1. 大学生主要的游戏类型喜好是角色扮演，策略和团队

第四题结果可知，角色扮演类、策略解谜类、团队竞技类

角色扮演类是现在游戏的主流模式，主流游戏一般都有自己的剧情线，我想这是52.56%的大学生喜欢角色扮演类类游戏的原因，一个好的剧情是一个游戏的“灵魂”所在。

策略游戏往往抓住了人的情绪和心里状态，抓住了“心流”。

就团队竞技游戏而言，游玩时的快乐因素不仅在于游戏，还具对团队合作有一定的要求，需要团队互相配合，讲究策略，而且可同时符合以上两种因素，胜利时可能促进好友的感情。

我认为团队游戏受欢迎是一种积极的现象，促进了好友的感情，而且有竞技性。

1. 大学生更偏向于免费游戏

根据第七题的结果，受经济条件的限制或思维方式的限制，大学生更偏向于免费游戏。

很多人没有意识到游戏的制作是需要成本的，并不把游戏作为一种商品来看待。

盗版游戏仍然是一部分大学生的选择，大学生应该提高版权意识。

1. 大学生游戏时间不规律且过于频繁

根据第五题的结果，更多的同学玩游戏时间不规律。

更多的人是在无聊时玩游戏，并且没有规律想玩就玩，这是一种消极的表现。一方面显示出学生的各方面压力的因素存在，另一方面又显现出大学生自制力不足，日常时间可能没有合理利用。

1. 大学生喜欢的游戏种类丰富

互联网多元化和游戏产业的发展，让我们接触到了更多的游戏类型。

1. 大约一半的玩游戏的大学生对制作游戏有兴趣

大学生的创造思想并不强烈或对游戏并不感兴趣。

1. 有些同学参与过游戏制作

根据第十五题的内容调查结果，12.82%的同学参与过游戏开发。

这彰显了大学生的自学和创造能力，是积极的体现。

2020年12月4日—2020年12月9日