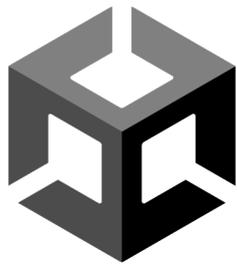


Harris On Demand The Harris Poll

跨平台游戏调查

委托方:



Unity®

2021年7月15日



引言

*跨平台游戏调查*旨在了解玩家正在玩的多人和跨平台游戏类型以及玩家的游戏偏好和习惯。

我们很高兴呈现 *跨平台游戏调查结果*，本次调查受 Unity Technologies 委托，我们希望它能作为您媒体推广宣传的依据，并供您内部使用。

在本报告中：

多人游戏玩家指在过去一年中玩过多人电子游戏的玩家（多人游戏指在同一时间与其他在线玩家一起玩的游戏）。

跨平台游戏玩家指在过去一年中玩过跨平台游戏的玩家（跨平台游戏指允许玩家与其他在线玩家在同一时间使用不同平台玩的游戏，例如主机、电脑、手机/平板电脑）。



主要结论——多人游戏

QS1: 在过去一年中您玩过以下哪种类型的多人电子游戏（在同一时间与其他在线玩家一起玩的游戏）？请选择所有适用项。

半数以上的美国人 (56%) 是多人游戏玩家——包括 62% 的男性和 50% 的女性。意料之中的是，年轻人（18 至 44 岁）比年长者（45 岁及以上）更有可能是多人游戏玩家（82% 对比 34%）。

多人游戏玩家玩得最多的前三个多人游戏类型为解谜游戏 (52%)、射击游戏（例如，第一人称射击、英雄射击、掠夺射击）(51%) 和运动类游戏 (31%)。

多人游戏玩家玩的其他游戏类型有：

- 格斗类游戏（例如，《任天堂明星大乱斗》、《街头霸王》等） - 30%
- 动作冒险游戏（例如，《刺客信条》等） - 29%
- 生存游戏（例如，《绝地求生》、《堡垒之夜》） - 29%
- 赛车游戏（例如，《极品飞车》、《GT 赛车》） - 27%
- 沙盒游戏（例如，《我的世界》） - 23%
- 角色扮演游戏（例如，《天际》、《巫师》） - 19%



- 大型多人在线角色扮演游戏（例如，《魔兽世界》、《星战前夜》） - 16%
- 多人在线竞技游戏（例如，《英雄联盟》） - 14%
- 家居维修模拟游戏（例如，《Wrench》） - 12%
- 其他 - 14%

多人游戏玩家玩得最多的前五个游戏类型——按平台划分		
既在移动设备玩，也在主机上玩	只在主机上玩，不在移动设备上玩	只在移动设备上玩，不在主机上玩
1 射击游戏 - 73%	1 射击游戏 - 64%	1 解谜游戏 - 69%
2 解谜游戏 - 59%	2 运动类游戏 - 35%	2 射击游戏 - 18%
3 格斗类游戏 - 49%	3 动作冒险游戏 - 30%	3 运动类游戏 - 17%
4 动作冒险游戏 - 46%	4 格斗类游戏 - 30%	4 动作冒险游戏 - 14%
5 生存游戏 - 45%	5 生存游戏 - 29%	5 生存游戏 - 13%

多人游戏玩家玩得最多的前五个多人游戏类型——按性别划分：	
男性	女性
1 射击游戏 - 61%	1 解谜游戏 - 72%
2 运动类游戏 - 41%	2 射击游戏 - 38%
3 生存游戏 - 37%	3 格斗类游戏 - 23%
4 格斗类游戏 - 36%	4 竞赛游戏 - 22%



5 解谜游戏 - 36%

5 动作冒险游戏 - 22%

QS2: 您使用以下哪些平台玩多人电子游戏? 请选择所有适用项。

大部分多人游戏玩家使用移动设备（例如手机或平板电脑）(71%) 或主机 (61%) 玩多人电子游戏。超过三分之一的多人游戏玩家 (40%) 既使用移动设备，也使用主机。

多人游戏玩家目前使用以下类型的主机玩多人电子游戏：

- 本世代主机（例如，PlayStation 4、Switch/Switch Lite 和/或 Xbox One） - 41%
- 旧世代主机（例如，PlayStation 3、Wii U 和/或 Xbox 360 或更早世代） - 25%
- 次世代主机（例如，PlayStation 5 和/或 Xbox Series X） - 24%

多人游戏玩家用来玩多人电子游戏的其他平台有：

- 电脑（例如，台式电脑或笔记本电脑） - 40%
 - VR 眼镜（例如，Oculus Rift/Quest、Gear VR） - 10%
 - 其他 - 4%
- 在多人游戏玩家中，男性玩家比女性玩家更倾向于在以下平台上玩多人游戏：
 - 主机（70% 对比 53%）
 - 既在移动设备上玩，也在主机上玩（45% 对比 35%）
 - 年轻的多人游戏玩家（18 至 44 岁）比年长的多人游戏玩家（45 岁及以上）更倾向于使用以下平台玩多人游戏：
 - 主机（74% 对比 35%）
 - 既在移动设备上玩，也在主机上玩（49% 对比 22%）



- 虚拟现实眼镜 (13% 对比 6%)



QS3: 您目前使用多少种不同的主机系统（例如，Xbox、PlayStation、Nintendo）玩多人电子游戏？

在主机上玩多人游戏的玩家中，仅有三成多一点 (31%) 的玩家仅使用一种主机系统。超过三分之二 (69%) 的玩家使用两种或更多不同的主机系统，有 38% 的玩家使用三种或更多不同的系统。使用主机的多人游戏玩家中，超过一成 (12%) 的玩家表示他们使用五个或更多不同的主机系统。

使用主机的多人游戏玩家平均使用 2.6 种不同的主机系统。

QS4: 以下哪一项最适当地描述了您通常玩多人电子游戏的频率？

超过九成的多人游戏玩家 (91%) 每个月至少玩一次多人电子游戏，79% 的玩家每周至少玩一次。约三分之一的多人游戏玩家 (32%) 表示他们每天都会玩多人电子游戏。

- 在多人游戏玩家中，男性玩家比女性玩家更倾向于每天玩多人游戏 (38% 对比 25%)
- 年轻的多人游戏玩家 (18 至 44 岁) 比年长的多人游戏玩家 (45 岁以上) 更倾向于每个月至少玩一次多人游戏 (94% 对比 84%) 或每周至少玩一次多人游戏 (82% 对比 72%)。

QS5: 您玩多人电子游戏有多久了？

刚刚超过半数的多人游戏玩家 (52%) 玩多人电子游戏已有 5 年或以下。近四成的多人游戏玩家 (39%) 玩了 3 年或以下，16% 的玩家玩了不满 1 年。不到半数的多人游戏玩家 (48%) 玩多人电子游戏超过 5 年。

- 在多人游戏玩家中，女性玩家比男性玩家更倾向于玩了：
 - 5 年或以下 (57% 对比 49%)
 - 3 年或以下 (44% 对比 35%)
 - 1 年或以下 (21% 对比 12%)
 - 不满 1 年 (14% 对比 5%)



- 在多人游戏玩家中，男性玩家比女性玩家更倾向于玩多人电子游戏超过 5 年（51% 对比 43%）。
- 年长的多人游戏玩家（45 岁及以上）比年轻玩家（18 至 44 岁）更倾向于表示他们玩多人游戏玩了 1 年或以下（21% 对比 13%）。



跨平台游戏

Q1A: 在过去一年中您玩过以下哪种类型的跨平台电子游戏？请选择所有适用项。

大部分多人游戏玩家 (87%) 在过去一年中玩过跨平台游戏，男性玩家比女性玩家更倾向于玩跨平台游戏 (90% 对比 84%)。年轻的多人游戏玩家 (18 至 44 岁) 比年长的多人游戏玩家 (45 岁及以上) 更倾向于玩跨平台游戏 (91% 对比 78%)。

跨平台游戏玩家玩得最多的前三个跨平台游戏类型为射击游戏 (45%)、解谜游戏 (40%) 和生存游戏 (26%)。

跨平台游戏玩家玩的其他跨平台游戏类型有：

- 运动类游戏 - 25%
 - 格斗类游戏 - 21%
 - 动作冒险游戏 - 19%
 - 竞赛游戏 - 19%
 - 沙盒游戏 - 18%
 - 角色扮演游戏 - 13%
 - 大型多人在线角色扮演游戏 - 11%
 - 多人在线竞技游戏 - 10%
 - 家居维修模拟游戏 - 7%
 - 其他 - 13%
-
- 在跨平台游戏玩家中，44% 的玩家既在移动设备上玩，也在主机上玩，21% 只在主机上玩，不在移动设备上玩，29% 只在移动设备上玩，不在主机上玩。



- 在跨平台游戏玩家中，既在移动设备上玩、也在主机上玩或只在主机上玩、不在移动设备上玩的玩家比只在移动设备上玩、不在主机上玩的玩家更倾向于玩几乎所有类型的游戏，解谜游戏除外。只在移动设备上玩、不在主机上玩的玩家比既在移动设备上玩、也在主机上玩或只在主机上玩、不在移动设备上玩的玩家更倾向于玩解谜游戏（64% 对比 39% 和 14%）

跨平台游戏玩家玩得最多的前五个游戏类型——按平台划分		
既在移动设备玩，也在主机上玩	只在主机上玩，不在移动设备上玩	只在移动设备上玩，不在主机上玩
1 射击游戏 - 63%	1 射击游戏 - 56%	1 解谜游戏 - 64%
2 解谜游戏 - 39%	2 生存游戏 - 27%	2 射击游戏 - 15%
3 生存游戏 - 38%	3 运动类游戏 - 25%	3 运动类游戏 - 14%
4 运动类游戏 - 33%	4 动作冒险游戏 - 19%	4 生存游戏 - 11%
5 格斗类游戏 - 32%	5 格斗类游戏 - 18%	5 格斗类游戏/竞赛游戏 - 各为 16%

- 在跨平台游戏玩家中，男性玩家比女性玩家更倾向于玩几乎所有类型的跨平台游戏，解谜游戏除外，女性玩家玩这种游戏的比例是男性玩家的两倍（62% 对比 24%）

跨平台游戏玩家玩得最多的前五个跨平台游戏类型——按性别划分：	
男性	女性
1 射击游戏 - 55%	1 解谜游戏 - 62%
2 运动类游戏 - 34%	2 射击游戏 - 33%
3 生存游戏 - 33%	3 生存游戏 - 16%
4 格斗类游戏 - 25%	4 格斗类游戏 - 15%
5 解谜游戏 - 24%	5 沙盒游戏 - 15%

- 年轻的跨平台游戏玩家（18 至 44 岁）比年长的跨平台游戏玩家（45 岁及以上）更倾向于玩几乎所有类型的跨平台游戏，解谜游戏除外，年长的玩家比年轻的玩家更倾向于玩这种游戏（53% 对比 35%）。



Q2A: 在过去一年中您玩过多少种不同的跨平台电子游戏?

在过去一年中，跨平台游戏玩家平均玩过 4.1 种跨平台电子游戏。在过去一年中，约五分之一的跨平台游戏玩家 (21%) 只玩过一种跨平台游戏，近五分之二 (38%) 玩过 4 种或更多。

- 在跨平台游戏玩家中，既在移动设备上玩、也在主机上玩的玩家比只在移动设备上玩、不在主机上玩的玩家在过去一年中平均玩过的跨平台电子游戏种类更多 (4.7 对比 3.3)。
- 在跨平台游戏玩家中，男性玩家比女性玩家在过去一年中平均玩过的跨平台电子游戏种类更多 (4.4 对比 3.6)。
- 年长的跨平台游戏玩家 (45 岁及以上) 比年轻的跨平台游戏玩家 (18 至 44 岁) 更倾向于在过去一年中只玩过一种跨平台游戏，前者是后者的两倍 (32% 对比 16%)。



Q3A: 以下哪一项最适当地描述了您对跨平台电子游戏选择的看法?

几乎所有跨平台游戏玩家 (95%) 都表示他们对所玩的跨平台电子游戏感到满意或大致满意。超过半数的跨平台游戏玩家 (57%) 表示他们对现在玩的跨平台游戏感到满意, 不需要其他更多选择, 而 38% 的玩家称他们对现在玩的跨平台电子游戏大致满意, 但想要更多选择。仅有 5% 的玩家对现在玩的跨平台电子游戏感到不满意且想要更多选择。

超过五分之二跨平台游戏玩家 (43%) 表示他们想要更多的跨平台游戏选择。

在跨平台游戏玩家中……

- 既在移动设备上玩、也在主机上玩的玩家比只在主机上玩、不在移动设备上玩的玩家更倾向于表示他们对跨平台游戏选择感到满意 (97% 对比 91%)
- 男性玩家比女性玩家更倾向于表示他们对现在玩的跨平台游戏感到满意, 不需要其他更多选择 (61% 对比 52%)
- 女性玩家比男性玩家更倾向于表示他们对现在玩的跨平台游戏感到大致满意, 但想要更多选择 (44% 对比 33%)
- 总得来说, 女性玩家比男性玩家更倾向于表示他们想要更多跨平台游戏选择 (48% 对比 39%)

Q4A: 您希望看到哪种类型的跨平台电子游戏制作得更多? 请选择所有适用项。

超过半数的跨平台游戏玩家 (51%) 希望看到更多跨平台射击游戏制作出来。刚刚超过五分之二跨平台游戏玩家 (41%) 希望看到更多跨平台解谜游戏制作出来, 31% 的玩家希望看到更多跨平台生存游戏制作出来。

跨平台游戏玩家希望看到制作得更多的其他跨平台游戏类型包括:

- 运动类游戏 – 28%



- 动作冒险游戏 - 27%
- 竞赛游戏 - 27%
- 格斗类游戏 - 26%
- 沙盒游戏 - 23%
- 角色扮演游戏 - 19%
- 大型多人在线角色扮演游戏 - 19%
- 家居维修模拟游戏 - 15%
- 多人在线竞技游戏 - 14%
- 其他 - 7%

跨平台游戏玩家最期待的前五个游戏类型——按平台划分		
既在移动设备玩，也在主机上玩	只在主机上玩，不在移动设备上玩	只在移动设备上玩，不在主机上玩
1 射击游戏 - 68%	1 射击游戏 - 60%	1 解谜游戏 - 60%
2 生存游戏 - 46%	2 生存游戏 - 29%	2 射击游戏 - 25%
3 动作冒险游戏 - 41%	3 动作冒险游戏 - 25%	3 运动类游戏 - 20%
4 解谜游戏 - 39%	4 运动类游戏 - 23%	4 竞赛游戏 - 17%
5 竞赛游戏 - 39%	5 格斗类游戏 - 21%	5 格斗类游戏 - 16%

跨平台游戏男性玩家——玩得最多的对比最期待的前五个跨平台游戏类型	
玩得最多的跨平台游戏	最期待的跨平台游戏
1 射击游戏 - 55%	1 射击游戏 - 60%
2 运动类游戏 - 34%	2 生存游戏 - 37%
3 生存游戏 - 33%	3 运动类游戏 - 35%
4 格斗类游戏 - 25%	4 动作冒险游戏 - 32%
5 解谜游戏 - 24%	5 格斗类游戏 - 30%



跨平台游戏女性玩家——玩得最多的对比最期待的前五个跨平台游戏类型

玩得最多的跨平台游戏	最期待的跨平台游戏
1 解谜游戏 - 62%	1 解谜游戏 - 59%
2 射击游戏 - 33%	2 射击游戏 - 40%
3 生存游戏 - 16%	3 竞赛游戏 - 26%
4 格斗类游戏 - 15%	4 生存游戏 - 24%
5 沙盒游戏 - 15%	5 沙盒游戏 - 22%

- 年轻的跨平台游戏玩家（18 至 44 岁）比年长的跨平台游戏玩家（45 岁及以上）更倾向于玩几乎所有类型的跨平台游戏，解谜游戏除外，年长的玩家比年轻的玩家更倾向于玩这种游戏（53% 对比 35%）。



调查方法

The Harris Poll 代表 Unity Technologies 在线开展本次调查，调查时间为 2021 年 6 月 21 日至 23 日，2,076 名年满 18 岁的成人参加了本次调查，其中 1,167 名为多人游戏玩家（在过去一年中玩过多人游戏），1,010 名为跨平台游戏玩家（在过去一年中玩过跨平台电子游戏）。

调查结果根据受访者性别、地区、种族/民族、收入、教育程度和家庭规模按年龄进行了加权处理，使其符合人口中的实际比例。同时使用了倾向性评分加权法按受访者的在线倾向性进行了调整。

所有抽样调查和测验，无论是否使用概率抽样，都受到多个误差来源的影响，这些误差往往是不可量化或估计的，包括抽样误差、覆盖误差、无回答误差、问题措辞和答案选项误差以及调查后加权处理和调整。因此，Harris Poll 避免使用具有误导性的“误差幅度”这个词。仅能够计算不同可能的抽样误差，对于有 100% 回应率的原始、未加权、随机样本具有不同的概率。这些仅仅是理论上的，因为任何公布的调查都无法达到这种理想状态。

本次调查的受访者从同意参加在线调查的人群中挑选。调查数据经过加权处理以反映成年人口的组成。由于样本是基于同意参加我们调查的受访者，因此无法计算理论抽样误差的估计值。

关于 The Harris Poll

The Harris Poll 是美国历史最悠久的调查公司之一，自 1963 年以来持续追踪公众意见、动机和社会舆情，现隶属于全球咨询和市场研究公司 Harris Insights & Analytics，该公司为转型时代提供社会洞察。我们在三个主要领域与客户合作；建立 21 世纪企业声誉，制定品牌战略和业绩跟踪，以及通过公共关系研究赢得积极媒体报道。我们的使命是提供见解和建议，帮助领导者制定最佳决策。如欲了解更多，请访问 www.theharrispoll.com