

December 2020

游戏玩家的生活方式 - China

“2020年6月，中国网络游戏玩家规模达到5.4亿人，并有望继续增长。疫情下，网络游戏作为一种线上娱乐/活动越来越被人们接受。网络游戏的积极作用，如解压、从游戏设计中获得灵感、获得成就感以及与他人相连接的感觉，正吸引更多的人，无论男女老少，来成为网络游戏玩家。”

尽管手机游戏享有最高的渗透，但更多玩家倾向于在电脑和平板电脑上玩游戏，以寻求高质量的、沉浸式的游戏体验。这种升级趋势也反映在游戏内消费以及游戏相关产品和服务的消费上。接触玩家的一个有效途径是线上渠道，尤其是短视频平台，同时线下活动也有助于激发玩家的热情并刺激消费。”

— 甘倩，研究分析师，2020年10月31日

November 2020

Lifestyles of Gamers - China

“The population of online gamers in China reached 540 million in June 2020 and is expected to continue growing. In the wake of COVID-19, online gaming is increasingly accepted as a type of online entertainment/activity. The positive effects of online gaming, such as de-stressing, being inspired by the game ...