

# 中国农业大学

## 本科生“URP”立项申请书

项目名称 大学生游戏充值消费的影响因素实

证分析

申请人 顾美彤

立项类别 学生

联系电话 17855338853

填表日期 2021年12月17日

# 中国农业大学

项目名称	大学生游戏充值消费的影响因素实证分析							
项目起止时间	2021 年 12 月 19 日 至 2022 年 12 月 19 日							
项目申请人情况								
姓名	顾美彤	学号	2020311320211	班级	国际经济与贸易 201			
最后学历与学位	高中	专业技术职务		从事专业				
申请团队成员	姓名	顾美彤	班级	国际经济与贸易 201	学号	2020311320211	联系电话	17855338853
	楚孟焱	国际经济与贸易 201	2020310060103	13126856011				
	周子涵	国际经济与贸易 201	2020311320419	13647698392				
	李晨	工商管理 211	2021311250126	18829543987				
	田加雯	土木工程 201	2020309080103	18222931054				
指导老师情况	姓名	陶益清	职称	副教授				
	电话	18801332586	邮箱	taoyiqing@cau.edu.cn				
项目概况								
<p>(1) 立项背景：围绕项目概述国内外研究背景、趋势及相关科学问题。</p> <p>(2) 意义：说明项目研究结论及发现的实际应用价值及前景。</p> <p>(3) 本人对所申请项目的理解与认识：结合自身知识背景及现有条件，分析所申请项目实施的可行性</p> <p>(一) 研究背景</p> <p>在社会背景方面：随着全球互联网的普及和性能的不断提高，全球的游戏市场得到迅速的发展，其中中国游戏市场也得到迅猛的发展。在 2018 年中国游</p>								

戏用户规模已经接近中国人口的半数达到 6.26 亿人，在所有玩游戏的人中，有 44.56% 的人都有过游戏虚拟商品的消费。

在消费者群体方面：在校大学生多为 90 后与 00 后，是消费者的重要群体，且人群相对集中并具有一定代表性，大学生消费者在消费群体中占特殊地位，他们在消费中有着很强的主动性、独特的消费习惯和消费偏好，孕育了庞大的消费市场。因此，研究大学生关于游戏中虚拟产品的消费习惯，得出影响消费的主要因素，对于给消费者提出正确合理对待游戏虚拟产品的建议和厂商的未来产品决策具有双重意义。

## （二）、文献综述

### 研究大学生游戏充值影响因素的实证分析

#### 研究背景

随着科技发展，移动智能终端技术渐趋完善，电子竞技游戏行业市场愈发火爆。如今，电子竞技游戏已经深入人们的生活，尤其是乐于接受新事物的新时代大学生。第 46 次《中国互联网发展状况统计报告》显示，截止 2020 年 6 月，10 到 29 岁网民占比高达 35%，而大学生群体正是其中的主力军。

为了追求更好的游戏体验，许多游戏用户会选择进行游戏充值，在免费或已购游戏中购买游戏道具或者游戏皮肤等虚拟产品。如今，游戏充值是电子竞技游戏产业的重要收入来源之一。大学生作为电子竞技游戏的重要目标群体，在电竞游戏充值用户中有着特殊地位。

随着电子竞技游戏产业的迅速发展，众多社会问题也接踵而至。如何解决游戏成瘾、游戏宣传不良信息、游戏过度消费等问题，正是如今社会的重点话题。2021 年有机构调查表明，中国未成年人中有超八成会为游戏充值，过半未成年人常常充值。而普遍参与电子竞技游戏的大学生群体，充值率显然也不会低。因此，需要为大学生群体树立正确消费观，促进其在电子竞技游戏上正确合理充值，减少游戏充值带来的不良影响。而在此之前，我们应当调查了解大学生游戏充值的消费心理和行为逻辑，找到大学生电竞游戏充值的影响因素。

现有的关于游戏充值的研究多为对影响因素分析后对电竞产业提出发展建议，例如黄超（2020）分析了用户付费心理，建议提升游戏游戏质量及付费率；也有许多研究者认为游戏充值与游戏成瘾有关，尤其关注未成年游戏成瘾与游戏充值问题（刘亚娜，2020）。

总体而言，由于未成年涉及更多法律方面的问题，目前关于游戏充值的消费心理和影响方面，社会普遍关注群体仍为未成年群体，关于消费问题主要关注点则为网贷和网上购物方面（林江鹏，2017）。且游戏充值方面研究目的主要为如何利用消费者心理促进游戏产业发展。因此，大学生电竞游戏充值的消费心理和消费行为特征板块的研究，现今仍然存在一定空缺。

#### 二）研究现状

##### 1. 对电子竞技游戏产业的研究

目前对电子竞技游戏产业多为研究电子游戏知识产权保护（郝敏，2016）、电子游戏对青少年的道德认知、价值取向等方面的负面影响（滕召军，2018）。

### 1) 知识产权保护

网络游戏作为技术与创新的融合,内部各个要素具有独特性、显著性,能创造巨大的经济效益。然而由于网络游戏并不属于知识产权保护的某类课题,需要将其涵盖的各要素分别纳入各法律体系进行保护。

### 2) 对青少年认知的影响

电子游戏尤其是暴力电子游戏会降低青少年道德认知发展,但个体差异较大。总体而言,应当避免青少年接触暴力电子游戏,电子游戏产业方应尽量避免游戏中的暴力因素。

## 2. 对游戏充值的研究

现阶段对游戏充值的研究主要集中于游戏消费动机和影响因素方面,主要目的是如何通过改善游戏消费设置机制及充值动机,提高游戏收入,帮助行业更好发展,主要针对游戏开发设计及推广等。张扬提出,游戏体验、感知价值、社会需求、自我实现、社会背景五大因素是影响电子游戏玩家付费的主要因素。如何考虑电子竞技游戏用户的多方面需求,保障游戏品质,而非单纯通过大肆宣发、推出新道具和角色诱导消费是现今电子竞技企业需要深入考虑的问题。但以上研究都从企业经营战略角度入手,本项目主要讨论的是消费方大学生心理和处理方式。

## 3. 对大学生游戏用户的研究

对大学生游戏用户的研究多为游戏影响的研究,例如游戏与网络成瘾之间的关联性研究。邱秋春研究发现,参与电子竞技体育有助于消除轻度网络上瘾大学生的成瘾行为。张贤指出,压力与大学生游戏成瘾呈显著正相关,自我控制则显著负相关。但从游戏充值角度的行为研究目前较少,

### 参考文献:

- [1]. 郝敏, 网络游戏要素的知识产权保护, 2016, 知识产权。
- [2]. 邱秋春. 电子竞技运动对改善大学生网络游戏成瘾的实验研究, 2011, 沈阳体育学报.
- [3]. 张贤, 压力对男大学生网络游戏成瘾的影响: 自我控制的中介作用, 2019, 心理与行为研究.
- [4]. 滕召军, 暴力电子游戏对青少年道德认知的影响, 2018, 西南大学. 第 142 页.
- [5]. 马世容, 未成年人网络游戏成瘾问题探析. 新学术, 2007(06): 第 105-107 页.
- [6]. 林江鹏, 雷鸣与华良晨, 大学生网贷需求及其影响因素分析——基于湖北省 6 所高校的微观调查数据. 金融理论与实践, 2017(03): 第 113-118 页.
- [7]. 黄超, 网络游戏玩家的消费行为分析——以手机游戏为例. 新闻知识, 2020(03): 第 80-83 页.

### (三) 研究意义

1. 社会背景意义: 网络游戏作为数字文化产业的典型代表, 其社会效益不仅需要贯彻于网络游戏的内容规范中, 担当更多的历史与现实责任, 更需要延展于

游戏企业、游戏消费者、政府等构成的网络游戏传播、消费的生态大循环中,实现网络游戏产业的健康有序发展。而大学生作为较为典型且主力的游戏虚拟产品消费群体,对大学生关于游戏虚拟产品消费习惯的研究,有助于系统、全方面的研究。

2. 研究对象意义: 无论从大学生的现实购买力来看, 还是从对未来市场的影响力来看, 大学生消费群体既是眼前的商机, 也是未来的消费核心人群。特别是对于游戏中虚拟产品的消费, 大学生更是主力消费群体。同时, 对大学生的调查也具有现实意义, 我们自身周围有大量大学生群体, 有利于数据的真实性和广泛性。对大学生关于游戏虚拟产品消费习惯和重点的消费影响因素进行调查, 有助于研究大学生消费群体的消费需求、消费心理, 由此为大学生提出理性消费的建议, 并为游戏厂商如何制定未来虚拟产品计划, 从而适应可持续性发展, 提出具有参考性的对策措施, 有助于实现消费者和企业和国家经济发展三赢。

#### (四) 研究目的

通过对大学生群体的调查问卷得到相关数据, 用所得数据分析处理, 得到大学生关于游戏中虚拟产品的消费习惯, 分析影响大学生在游戏中消费的因素, 挖掘年轻一代消费群体的消费需求、消费心理, 由此为大学生消费者提出关于游戏中产品的消费建议, 引导大学生正确对待游戏虚拟产品。与此同时给游戏厂商提出建议, 做出更精准的推销来开发未消费的待开发人群。促进游戏类经济的有效增长并拉动经济水平发展, 实现消费者、商家和国家经济发展三赢。

具体目的:

1. 收集关于大学生在游戏中消费的数据。
2. 据分析得到大学生关于游戏中虚拟产品消费的分类占比。
3. 结合理论知识, 拓展分析, 得到关于大学生游戏充值消费的影响因素的研究结果和实证分析。
4. 给大学生提出理性消费的建议, 促进当代大学生正确合理地对待游戏虚拟产品。同时给游戏厂商提出建议, 做出更精准的推销来开发未消费的待开发人群。

#### (五) 研究内容

研究内容主要包括四个部分:

第一部分为绪论部分。这一部分将根据前人的研究现状分析并提出研究问题, 阐明研究目的和意义, 明确研究对象与研究方法等。

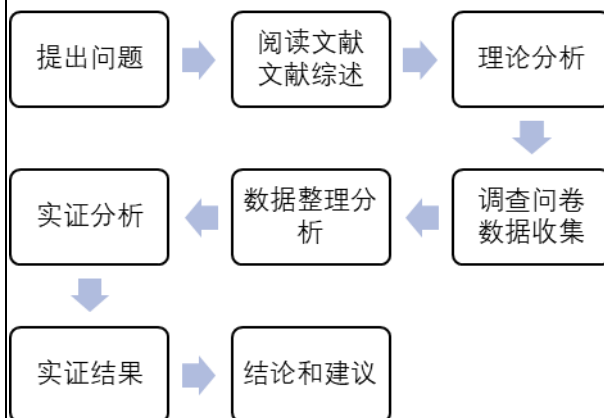
第二部分为理论基础及文献综述。对大学生关于游戏中虚拟产品的消费习惯及相关理论基础、虚拟产品现状及其针对的消费者心理原理研究，提出背景、基本原理等内容，

第三部分为设计和发放问卷，收集数据，对大学生关于游戏中虚拟产品的消费习惯进行研究。结合其特征和原因，在已有研究的基础上，结合实际形式，深究其原因。

第四部分为关键影响因素，建立理论模型。将大学生游戏充值消费和外在因素相联系，在国内外文献研究、系统理论框架内部环境要素分类识别基础上，最后提出研究假设并建立理论模型。

第五部分关键成因的实证分析部分。根据对实证研究中涉及的各变量的度量表进行分析，使用一些统计分析软件，对模型中各要素及相互关系进行描述性统计分析、相关分析，对模型中提出的各种假设进行验证，最后解释实证研究的结果。

#### （六）技术路线图（流程图）



#### （七）拟解决关键问题

拟解决的关键问题有两个，一个是通过问卷调查，分析数据，得出以我校为代表的大学生在参与电竞游戏的过程中，在有关虚拟商品上的消费数目；另一个是分析出大学生作为消费群体在应对商家销售策略时作出的反应和心理活动，在充值消费的过程中的思想活动，为消费者提供参考，在面对各种影响因素时保持理性思想，从而使消费者获得一种合理的消费观念。

#### （八）研究方法

文献综述法：采用文献综述法，通过分类阅读关于各高校大学生在游戏中对虚拟商品进行的消费和充值行为，还有统计大学生在相关活动中消费时的心理等相关文献，（包括文字，书籍和相关调查报告），归纳总结其研究内容要点、研究方法、研究成果等，得出一般性结论，并提出问题。

实证分析法：采用了实证分析法，通过问卷调查搜集大学生在游戏中的充值情况，大学生在促销活动中的举措和心理。

计量经济学法：通过调查问卷获得数据，通过对数据的整理和处理，利用统计分析软件，构建以现有使用较多的模型的基础上对本问题实证研究。

#### （九）可行性分析

（1） 文章框架的构架合理，思路清晰，目的明确。

（2） 宏观经济学 微观经济学 管理学心理 消费者行为学 管理学基础等理论知识的准备。

（3） 从权威期刊和知网，线上调查问卷发放上获取相关数据，确保了数据的可获得性以及数据的可靠性，从收取问卷获得大学生消费情况并运用相关软件模型进行分析。

（4） 导师渊博的知识以及在经济方面的长期潜心研究。

#### （十）特点与创新

根据已掌握的相关文献，学界对大学生在电竞方面的消费行为和消费心理的了解尚不完善。本项目从消费者端分析各种游戏促销方式的效力，了解消费者在各种影响下做出的举措，并深入探究各种促销方式背后的消费者心理。大学生是消费的主力军，同时又是处在我们身边的大量样本，所以选择的消费主体为在校大学生。通过研究最终为大学生提供理性消费的建议，为大学生游戏消费提供理性引导。

## 二、实施计划及方案

1. 项目搜集资料，文献阅读分析阶段：查阅有关大学生游戏充值消费的有关文献，总结大学生游戏充值消费的现状，归纳影响因素。（2021. 12-2022. 2）

2. 问卷提纲与问卷设计：从多方面，综合文献阅读分析结果以及本次的调查群体，设计提纲与问卷，结合小组多人的想法对之不断完善。（2022. 2-2022. 4）

3. 进行问卷的发放与收集：通过多媒体平台向各高校进行线上的问卷发送以及回收。（2022. 4-2022. 6）

4. 数据的处理以及分析：对问卷的数据进行全方面处理，建立模型，研究大学生游戏充值消费的影响因素，消费的习惯，消费的心理。明确此项研究的意义。（2022. 6-2022. 9）

5. 撰写研究报告，成果报告阶段：根据每个阶段获得成果进行阶段性总结，将阶段性成果报告加以修改完善以及归纳，得到项目总报告。（2022. 9-2022. 12）

### 三、项目实施的基础和条件

1. 专业基础：项目的参加者基本都是经济管理学院的学生，已具备了相关的专业知识和理论准备，已经学习过微观经济学、宏观经济学等课程，学会了初步的社会经济调查，对研究所需的基础知识、理论和方法具有一定的认识与掌握。

2. 小组成员基础：小组成员对研究项目涉及的领域具有浓厚的兴趣，自己与身边同学朋友也有过游戏充值消费的经历。有积极进取的责任心和有团队合作意识。

3. 样本保证：所研究的主体为在校大学生，目前游戏充值消费的情况极为普遍，有大量的学生样本可以采集，可以保证数据收集有足够的样本以及真实性。

4. 时间条件：利用双休日或者课余时间进行实地调研。

5. 资料需求：一方面调查数据主要通过线下和线上的问卷调查获得，一方面可以通过相关互联网或者相关统计资料获得。

6. 项目由具有丰富科研经验的专业老师进行学术指导。

### 预期提交成果

1. 小组的研究方案，包括研究方案、数据收集方案、设计的问卷等

2. 获取的数据及数据处理、分析报告，得出大学生充值消费的具体影响因素以及相应的影响程度。

3. 最终得出现在大学生游戏充值消费的影响因素的总结报告，对大学生在游戏充值消费方面的行为做出合理的建议。对游戏开发商如何促进游戏内虚拟产品的销售做出合理建议。

### 经费预算

办公用品（打印、复印问卷）1000 元

文献资料费 200 元

交通 800 元

### 指导教师意见



签字（盖章）



2021年11月19日