



MOBA游戏“鄙视链”研究



今日头条算数中心



研究目的

十多年来，MOBA游戏更新换代，DOTA、英雄联盟、王者荣耀在每一代人中风靡，甚至跨越年龄层。不过游戏选择上的分歧却导致了玩家之间的“游戏鄙视链”。

我们将结合今日头条用户阅读大数据，剖析这三款游戏玩家之间的“爱恨情仇”，探究MOBA游戏“鄙视链”的真相。



数据说明

- › 数据来源：头条指数
- › 时间区间：若无特殊说明，数据统计时间段均为2014.10.01-2017.08.01
- › 本研究分别选取DOTA & 英雄联盟、英雄联盟 & 王者荣耀关联资讯的TOP700条评论进行分析。



核心发现

- › 从整体上看，DOTA玩家鄙视英雄联盟玩家，英雄联盟玩家鄙视王者荣耀玩家；但DOTA和王者荣耀玩家之间的关系稍显微妙——都想把对方当作攻击英雄联盟的手段；
- › 相较于英雄联盟和王者荣耀玩家之间的关系，DOTA和英雄联盟玩家之间的关系更为紧张；王者荣耀玩家偏向于只关注和讨论自己喜欢的内容；
- › DOTA和英雄联盟玩家的主要争论点不仅局限于游戏本身，游戏玩家和职业联赛也引发了诸多争论；其中，游戏难度、玩家素质、职业比赛成绩最易引发争论；
- › 英雄联盟和王者荣耀玩家的主要争论点在游戏本身；其中，游戏难度、抄袭、游戏关系最易引发争论；

目录

CONTENT

01

研究缘起

02

鄙视关系
初探

03

鄙视原因
及强度分析



01

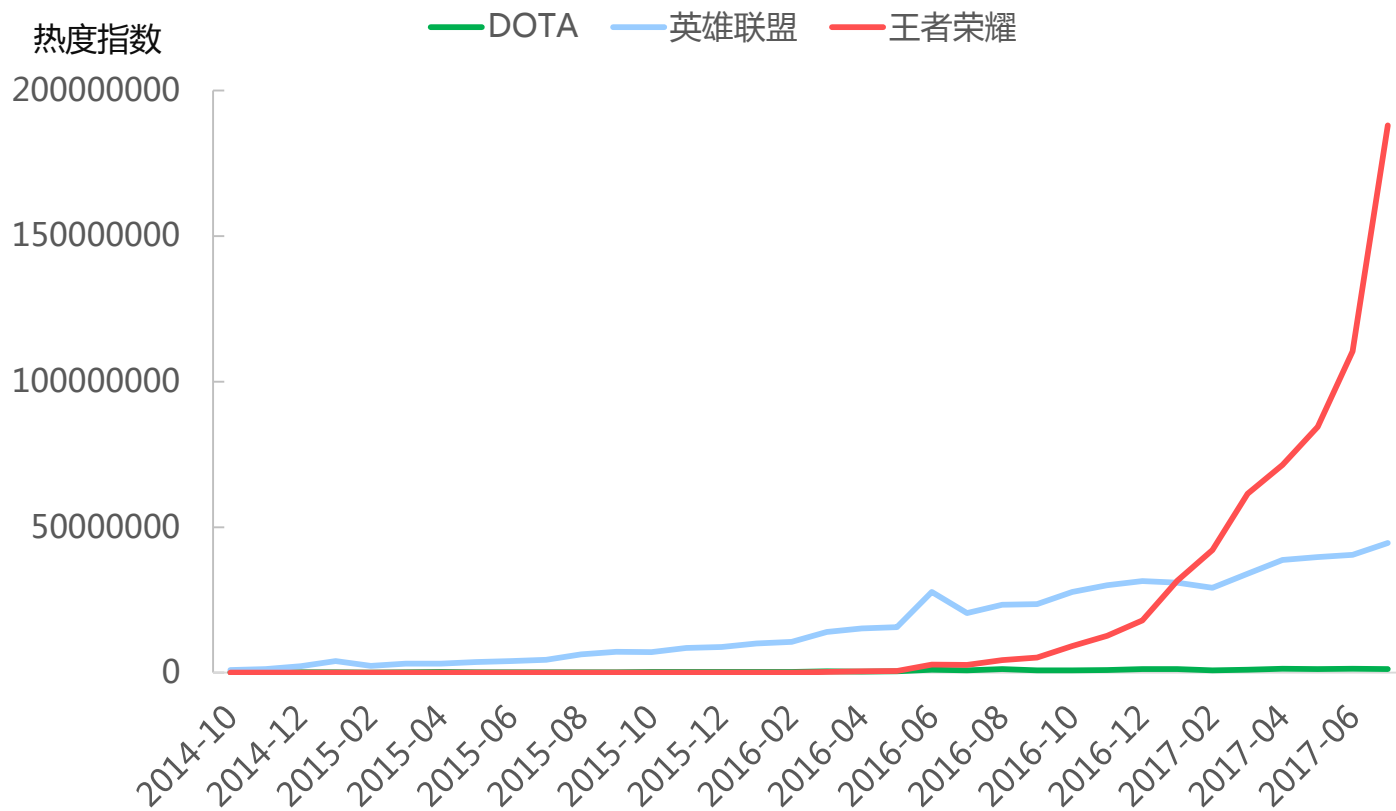
PART ONE

研究缘起

DOTA | 英雄联盟 | 王者荣耀

王者荣耀后来居上

DOTA & 英雄联盟 & 王者荣耀热度趋势

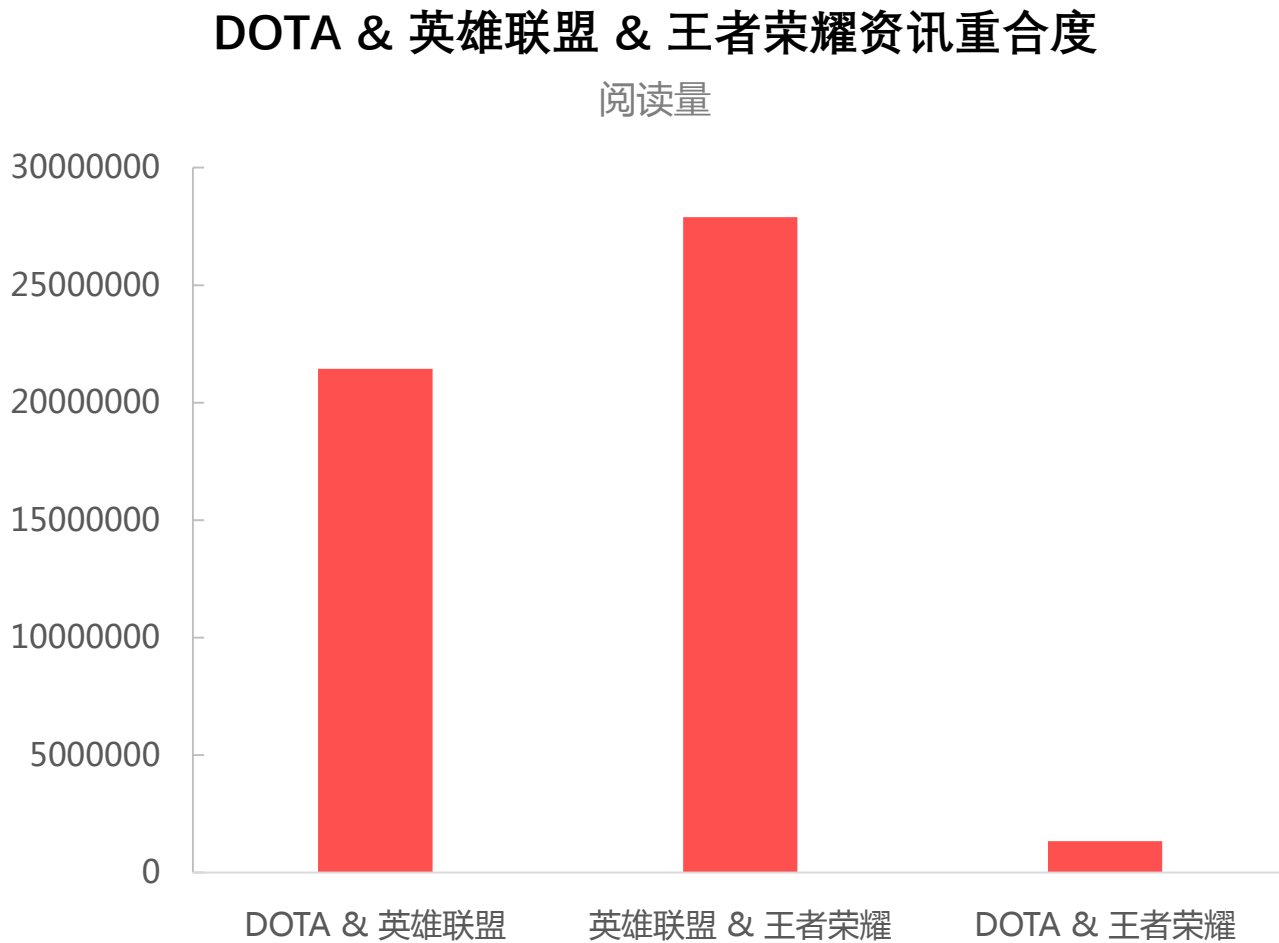


数据来源：头条指数

注：热度指数反映某个关键词受用户关注的程度。

© 2017.09 今日头条算数中心

各游戏资讯重合度



数据来源：头条指数

注：资讯重合度指的某两个游戏同时出现并被阅读的次数。

© 2017.09 今日头条算数中心



02

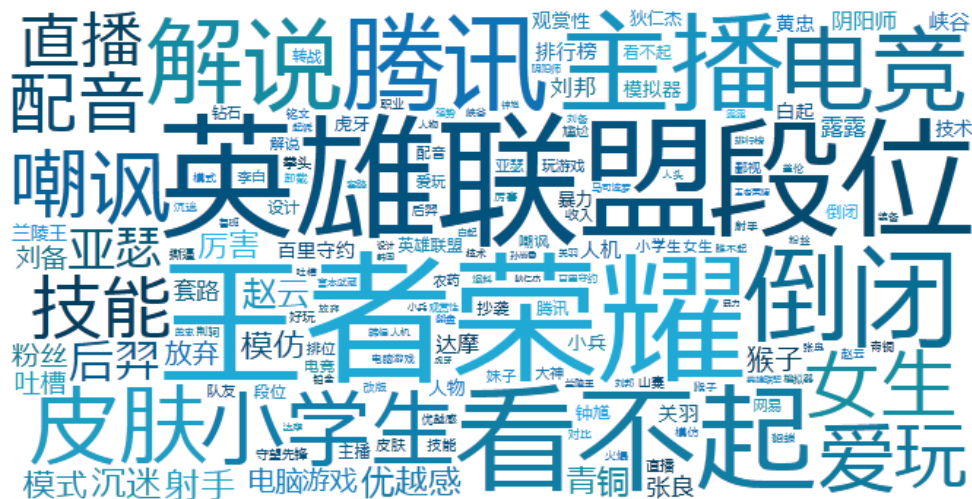
PART TWO

鄙视关系初探

媒体眼中的游戏关系

[illegible]

英雄联盟 & 王者荣耀 关联资讯标题词云



03

媒体眼中的各游戏关系



鄙视



鄙视





03

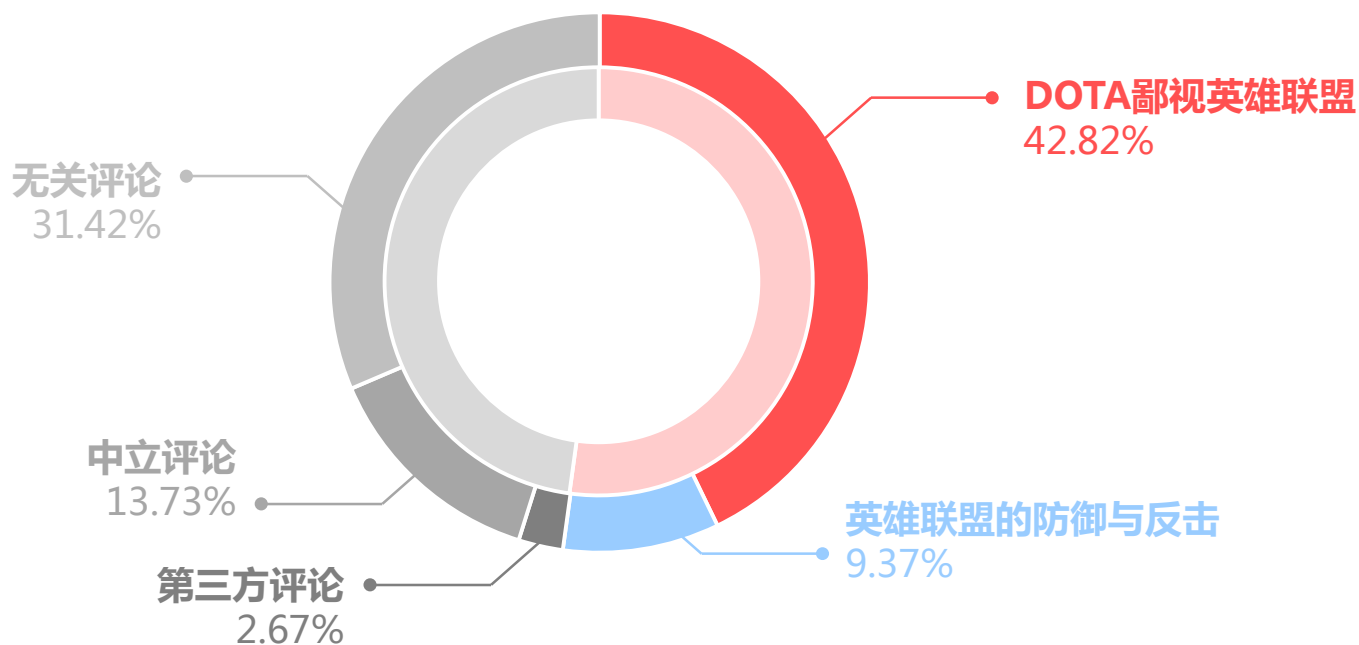
PART THREE

鄙视原因及强度分析

玩家碰撞，会发生什么

DOTA & 英雄联盟：火药味十足

DOTA & 英雄联盟关联资讯各类型评论热度占比



数据来源：头条指数

注：取DOTA & 英雄联盟关联资讯的TOP700评论进行分析

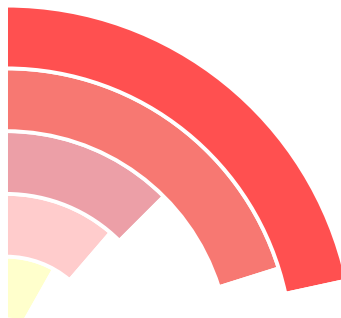
热度占比=该类评论热度/TOP700评论总热度

© 2017.09 今日头条算数中心

DOTA & 英雄联盟

DOTA玩家对英雄联盟的鄙视

游戏难度，21.61%
比赛成绩，20.14%
玩家素质，12.50%
玩家水平，11.31%
选手职业态度，8.17%



玩家数量，35.48%
玩家素质，18.76%
游戏热度，10.44%
游戏发展，7.49%
游戏体验，7.18%



英雄联盟玩家的防御与反击

游戏入门难度降低 的负面影响

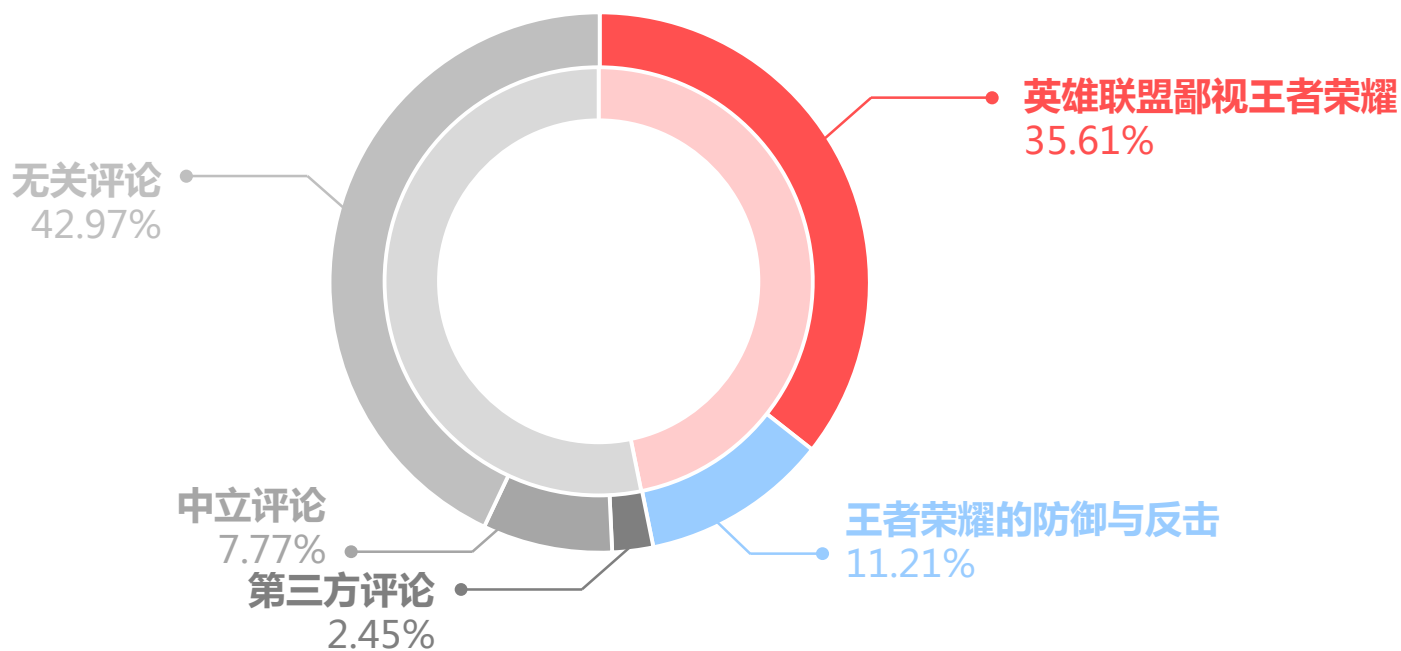
英雄联盟对游戏机制进行的简化处理降低了游戏入门难度。尽管能够为游戏带来更多的玩家和流量，但也将对游戏难度的讨论推到了最高点。受此影响，游戏玩家素质和水平也受到了质疑。

作为电子竞技游戏，职业比赛也是游戏生态的重要构成。中国战队在世界赛场上的表现和职业选手的职业态度也成为影响游戏评价的重要方面。

处于鄙视关系下方的英雄联盟玩家选择用玩家数量和游戏热度予以“回击”。

英雄联盟 & 王者荣耀：稍显缓和

英雄联盟&王者荣耀关联资讯各类型评论热度占比



数据来源：头条指数

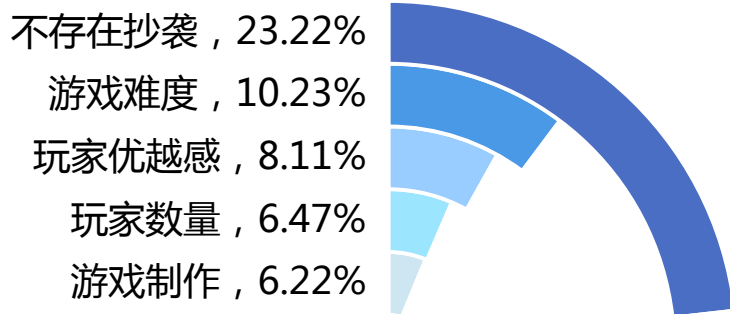
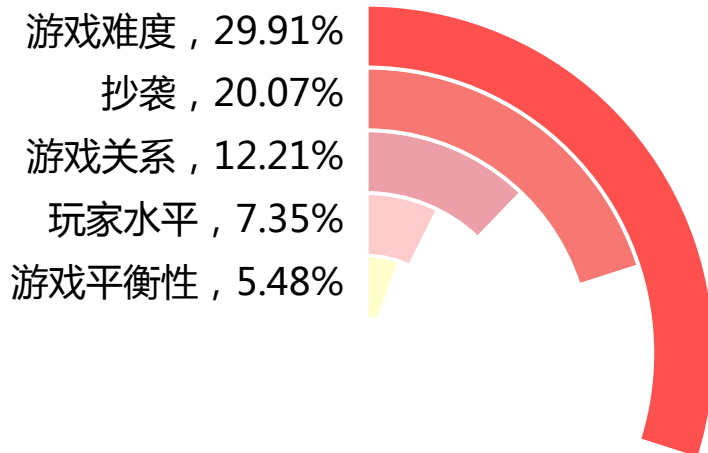
注：取英雄联盟&王者荣耀关联资讯的TOP700评论进行分析

热度占比=该类评论热度/TOP700评论总热度

© 2017.09 今日头条算数中心

英雄联盟 & 王者荣耀

英雄联盟玩家对王者荣耀的鄙视



王者荣耀玩家的防御与反击

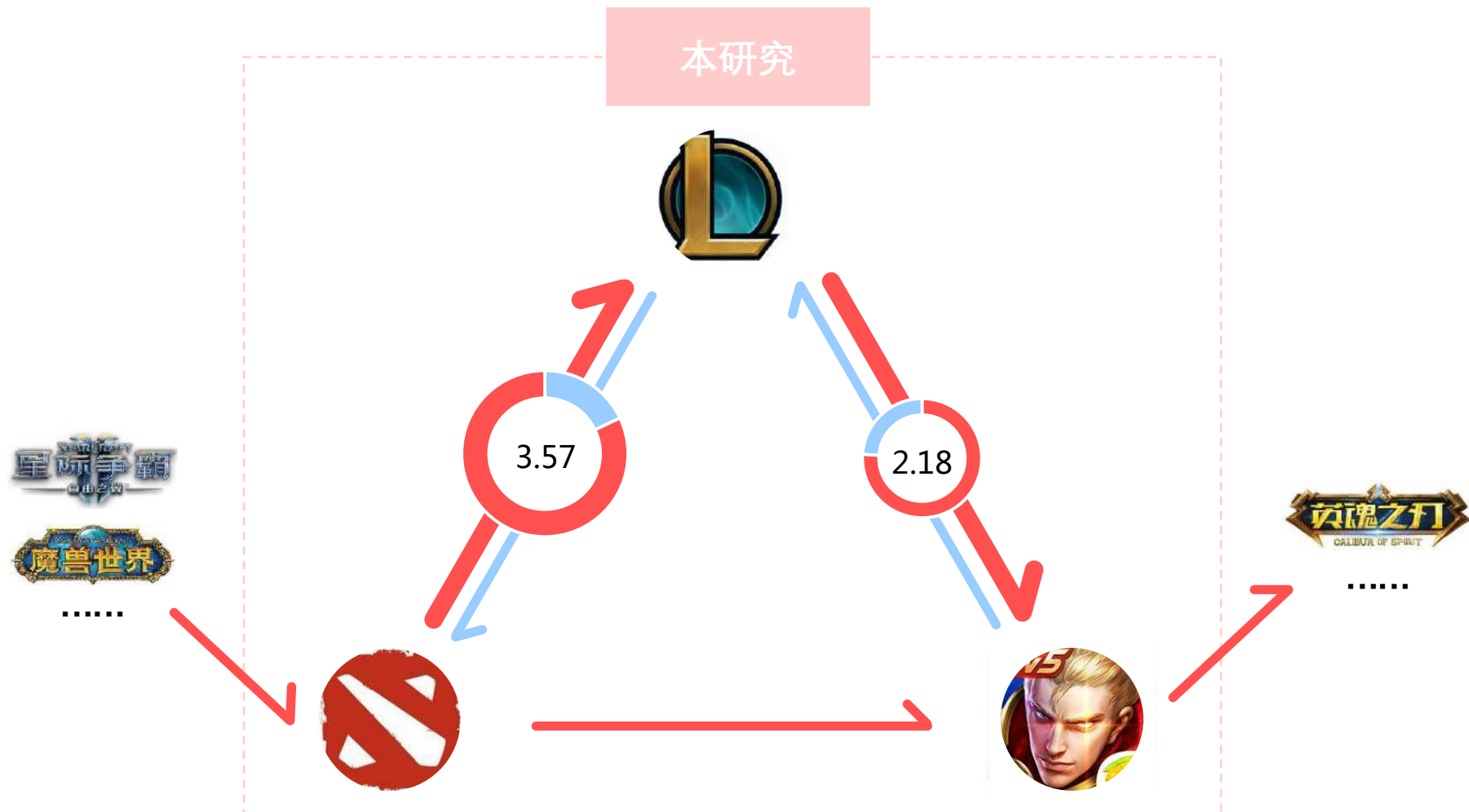
抄袭还是未抄袭 这是一个问题

游戏难度依然是最大的讨论点；但对英雄联盟和王者荣耀玩家而言，抄袭是另一个避不开的问题。

尽管英雄联盟玩家列举了两款游戏英雄之间的对应关系，部分皮肤原画也高度相似；但仍有王者荣耀玩家认为这种抄袭是不成立的：一是两款游戏同属于一家公司，不存在抄袭一说；二是王者荣耀已对有争议的英雄做出改动，更不存在抄袭一说。

“鄙视链”真相

头条



图例：→ 游戏玩家的鄙视行为 → 游戏玩家的防御与反击行为；箭头方向为鄙视/防御方向；箭头粗细为鄙视强度



圆环中红色部分表示鄙视强度，蓝色部分表示防御强度

圆环内数值代表净鄙视强度： $(\text{鄙视强度} - \text{防御强度}) / \text{防御强度}$

圆环越大，净鄙视强度越大

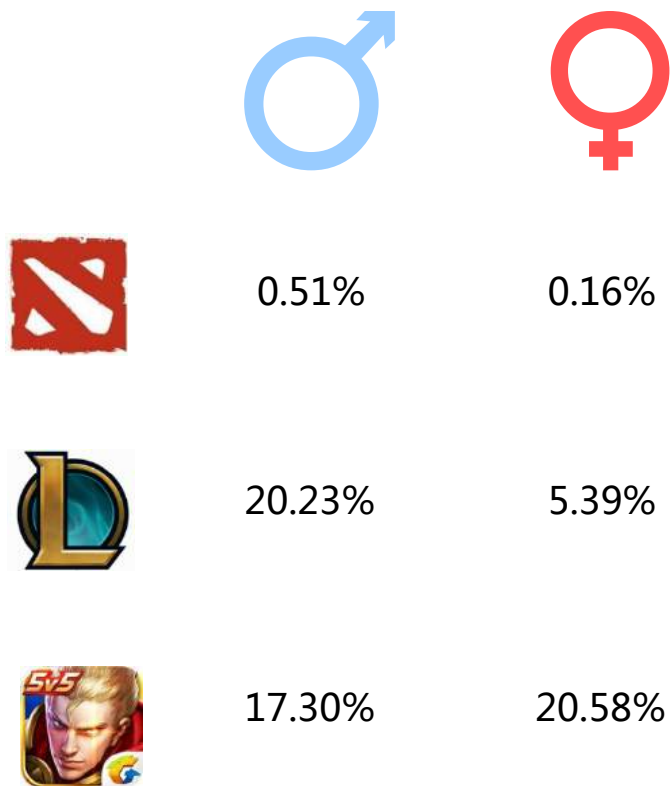
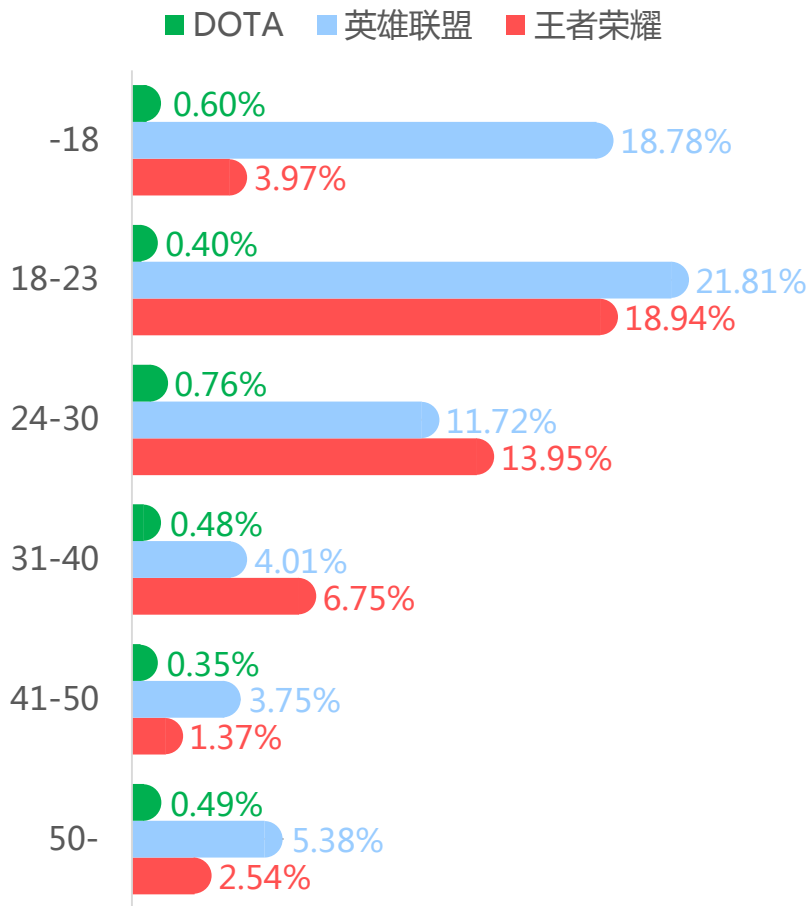
© 2017.09 今日头条算数中心



彩蛋

各游戏玩家差异

他们都是谁

各游戏资讯阅读渗透率
性别分布各游戏资讯阅读渗透率
年龄分布

数据来源：头条指数

注：阅读渗透率=某年龄段或性别用户对某游戏资讯的阅读量/该年龄段或性别用户游戏资讯总阅读量

王者荣耀用户画像数据区间：2015.11.26-2017.08.01

© 2017.09 今日头条算数中心

他们还喜欢什么



兴趣类别	TGI
动漫	8.16
技术	8.13
动漫视频	5.44
传媒	3.18
科技	3.09
数码	2.74
体育	2.39
职场	2.23
体育视频	2.15
宠物	1.79



兴趣类别	TGI
动漫	6.42
动漫视频	5.31
技术	2.88
传媒	2.17
数码	2.15
数码视频	1.94
科技	1.80
宠物视频	1.70
体育视频	1.66
搞笑	1.59



兴趣类别	TGI
动漫视频	6.17
动漫	4.46
育儿视频	3.78
星座视频	2.48
数码	1.87
数码视频	1.81
美食视频	1.77
宠物视频	1.64
电影视频	1.62
搞笑视频	1.37

数据来源：头条指数

注：TGI=某游戏兴趣用户对某类资讯的阅读渗透率/全体用户对该类资讯的阅读渗透率；

TGI>1，代表该游戏兴趣用户对该类资讯的关注程度高于全体用户；

已排除游戏资讯，取TGI指数TOP10的兴趣类别



重要声明 Declaration

本文《MOBA游戏“鄙视链”研究》由今日头条算数中心（以下简称“算数中心”）制作。报告中文字、数据等受中国知识产权法律法规保护。除注明的引用第三方数据及公开信息，本报告所有权归今日头条算数中心所有。

算数中心致力于更及时、更全面、更深度的阅读数据挖掘和数据应用创新。未经允许，不得对本报告进行加工或改造。如有转载或引用，需及时与我们联系并注明出处“**今日头条算数中心**”，同时不得删减或改写报告内容。

特此声明。



关于我们 About Us

今日头条算数中心依靠今日头条海量用户每天数以百亿次级的阅读行为产生的数据，测量每一则资讯的传播力，描绘每一个用户更精准的画像，洞悉用户阅读行为下更深层的动机，致力于更广更深的阅读数据挖据，用数据服务各个行业。

更多原版报告，请访问**今日头条媒体实验室 (mlab.toutiao.com)** 报告下载区。

联系方式

电子邮件：datadance@bytedance.com

地址：北京海淀区中国卫星通信大厦

研究人员：刘志毅 & 方新子 & 裴俊良



微信二维码



头条号二维码