



# TalkingData游戏人群洞察报告

——暨游戏人群最具投放价值媒体奖揭晓

颁奖嘉宾：张旻翠 360商业化销售副总裁

# 游戏人群定义及评选模型

01

## 人群定义

游戏人群定义：

是指统计周期内使用过移动游戏类App的用户群体。

02

## 评选模型

$$\underline{a_{ij} = i - j}$$

$$i = \frac{1}{n} \sum_{n=1}^{12} \sum_{k=1}^N W_k M_k \quad j = \frac{1}{n} \sum_{n=1}^{12} \sqrt{\left| \sum_{k=1}^N W_k M_k - i \right|}$$

M<sub>1</sub>：TD综合指数

M<sub>2</sub>：口碑评价指数

M<sub>3</sub>：社区舆情指数

M<sub>4</sub>：应用活跃指数

M<sub>5</sub>：APP使用行为指数

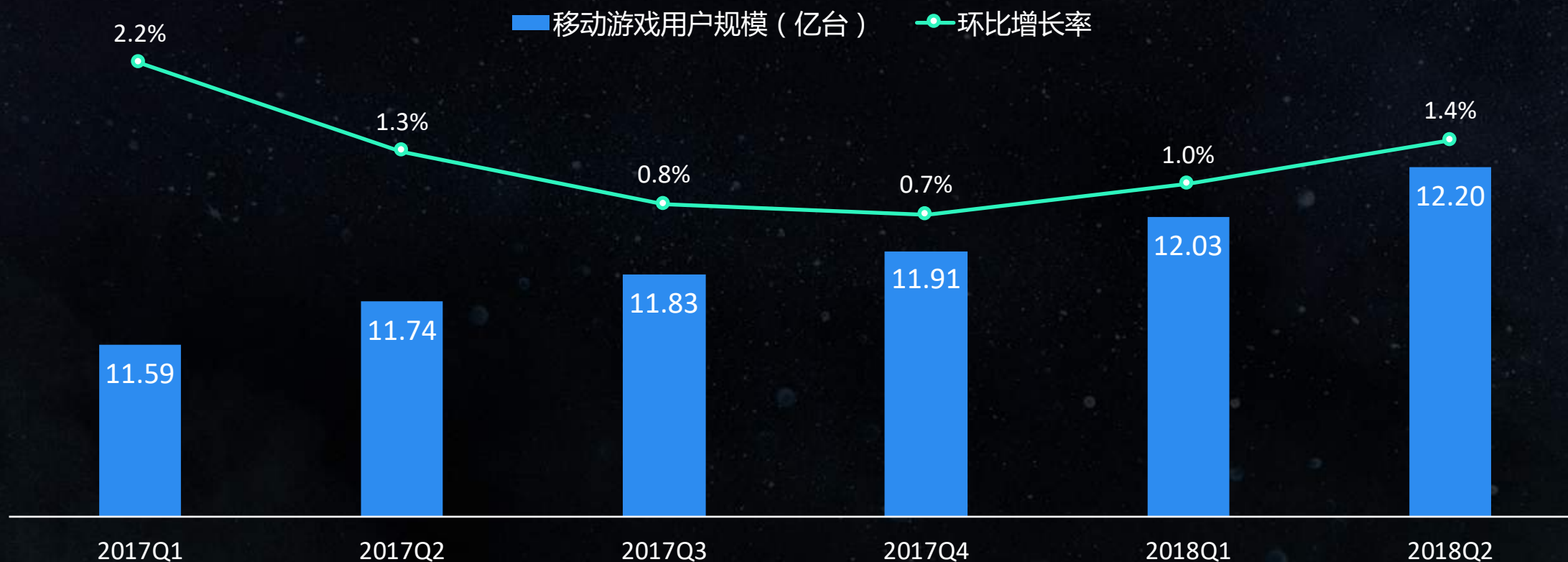
M<sub>6</sub>：应用TGI偏好指数

其中，N代表指标因素数量，  
W<sub>k</sub>为第K个权重因素，M<sub>k</sub>为第K个因素取值。



# 移动游戏用户总数超过12亿，小游戏等细分市场提升玩家活跃

2017Q1-2018Q2 移动游戏行业用户规模及增速



数据来源：TalkingData, 2017Q1-2018Q2

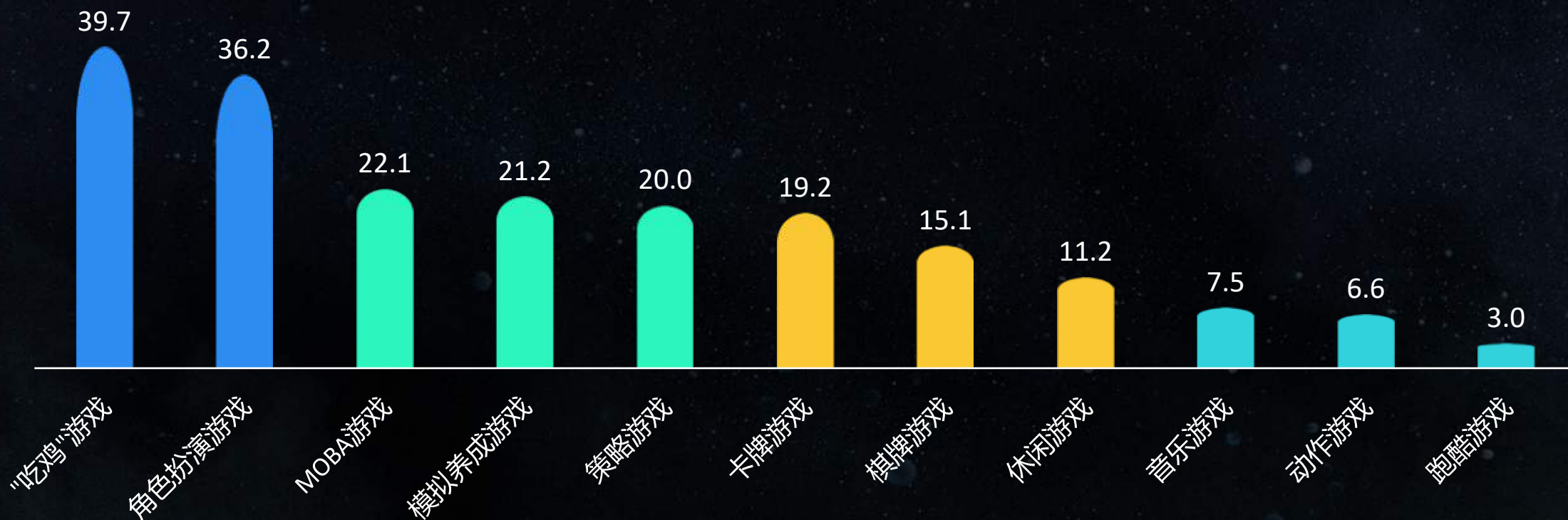
注：移动游戏用户规模指当前统计周期内移动端累计活跃设备总数，包括智能手机、平板电脑、智能手表等。



# 主流“吃鸡”和RPG游戏受追捧，玩家日均花费时间超30分钟

移动游戏细分市场主流产品用户日均使用时长

单位：分钟



数据来源：TalkingData, 2018年6月

## 人群剪影

# 热血汉子



## 游戏佳人



数据来源：TalkingData, 2018年6月  
注：人群剪影根据偏好特征关键词提炼。





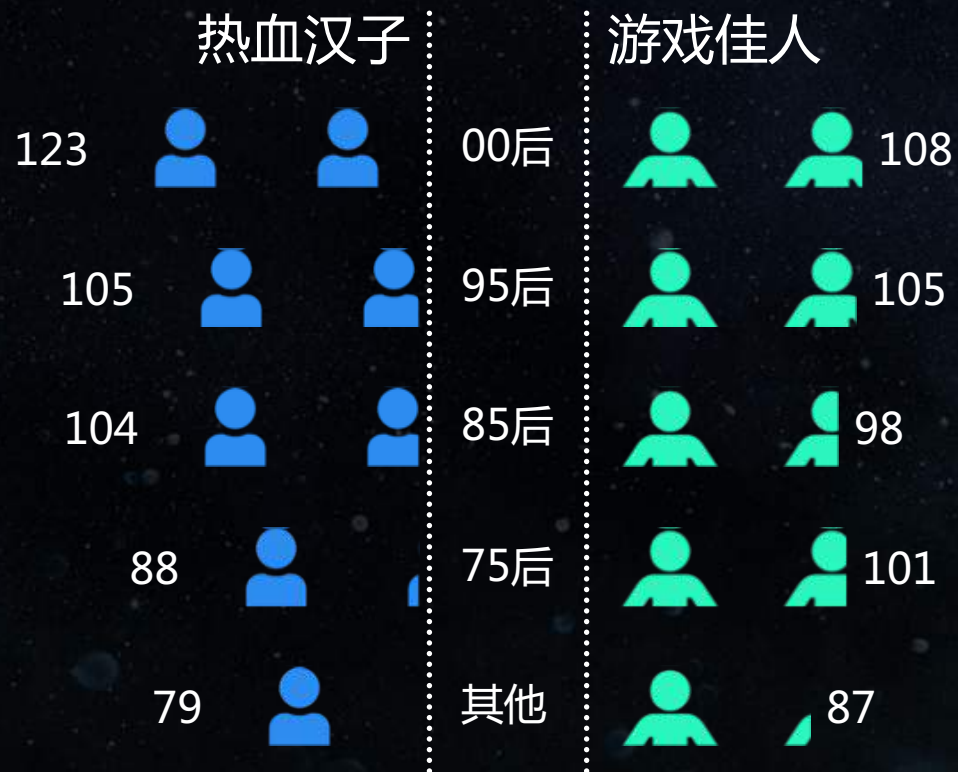
# 年轻人群更加偏爱移动游戏，且00后男性玩家更具热血气质

## 00后和95后玩家对于游戏更具热情

典型移动游戏玩家人群中，00后和95后等年轻人对移动游戏的热情更高，且00后更加偏好游戏，其中，热血汉子TGI指数达到123，游戏佳人TGI指数达到108。

数据来源：TalkingData, 2018年6月

## 典型移动游戏玩家人群年龄段TGI指数



数据来源：TalkingData, 2018年6月

年龄段TGI指数=某移动游戏玩家人群的某年龄段比例/整体移动游戏用户的该年龄段比例\*标准值100。



# 热血汉子喜欢为荣誉而战，游戏佳人偏爱随意简单

## 典型移动游戏玩家人群游戏偏好指数

—●— 热血汉子 —●— 游戏佳人

竞技、对战、操作等考验速度和技巧的游戏，例如MOBA、策略、MMO等类型游戏，更加吸引热血汉子人群。



游戏佳人整体较为偏好操作简单、玩法随意、时间分散等游戏，例如：模拟经营、休闲益智、塔防等类型游戏。

数据来源：TalkingData, 2018年6月

游戏偏好指数=某移动游戏玩家人群对某类型游戏的偏好度/整体移动游戏用户对该类型游戏的偏好度\*标准值100。

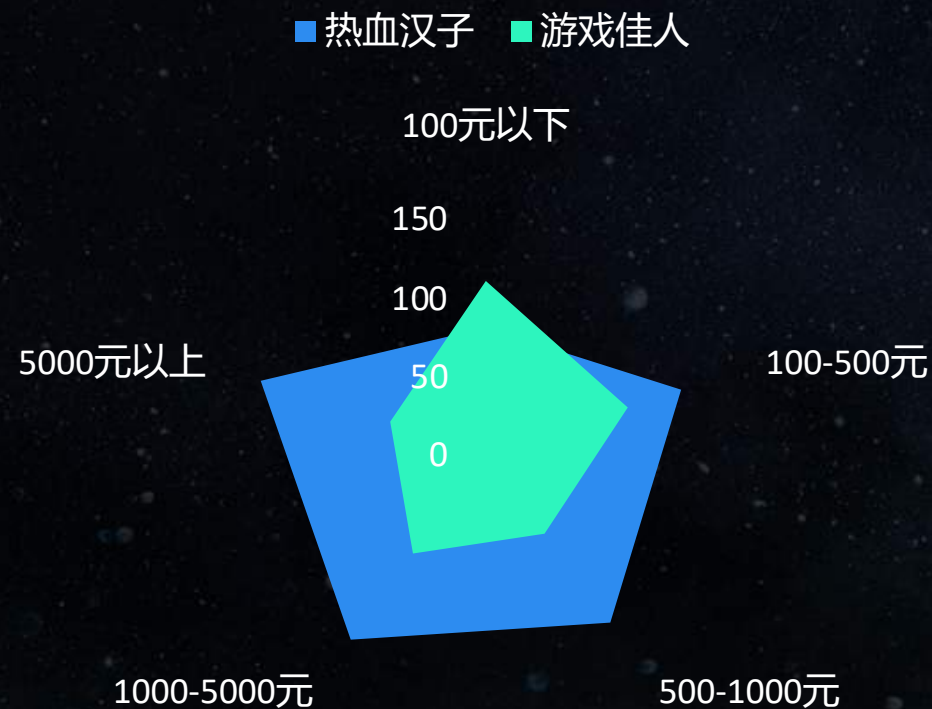


# 热血汉子相比游戏佳人付费意愿更高，且偏重大额投入

## 典型移动游戏玩家人群付费意愿



## 典型移动游戏玩家人群付费TGI指数



数据来源：TalkingData, 2018年6月

付费TGI指数=某移动游戏玩家人群在某付费段（近30天付费）的比例/整体移动游戏用户对该付费段（近30天付费）的比例\*标准值100。

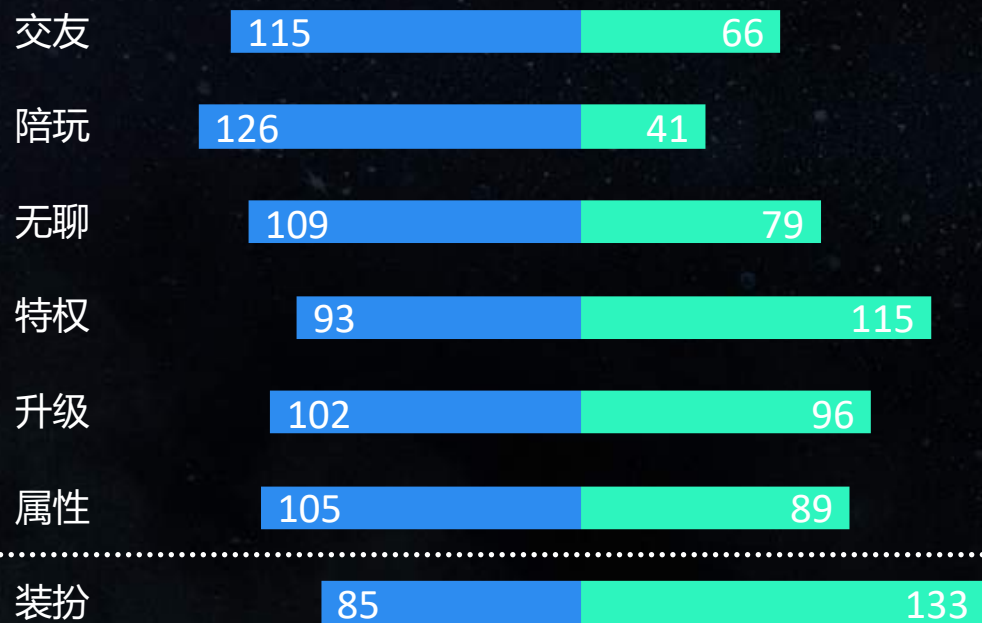




# 游戏佳人付费指向性明确，比较注重穿戴等装扮性道具

## 典型移动游戏玩家人群付费目的指数

■ 热血汉子 ■ 游戏佳人



## 典型移动游戏玩家人群付费项目指数

■ 热血汉子 ■ 游戏佳人



数据来源：TalkingData, 2018年6月

付费目的（或项目）指数=某移动游戏玩家人群对某付费目的（或项目）的偏好度/整体移动游戏用户对该付费目的（或项目）的偏好度\*标准值100。



# 热血汉子偏好在校园游戏，游戏佳人偏好在公共场所游戏

## 热血汉子更贪玩，游戏佳人更随性

典型移动游戏玩家人群中，热血汉子人群较为偏好在校园和公司等场景下游戏，游戏佳人则相对偏好公共场所、交通工具和住所等场景下游戏。

典型移动游戏玩家人群游戏场景TGI指数

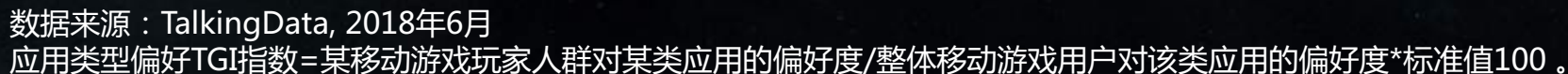


数据来源：TalkingData, 2018年6月

游戏场景TGI指数=某移动游戏玩家人群的某游戏场景比例/整体移动游戏用户的该游戏场景比例\*标准值100。



## 游戏佳人 应用类型偏好



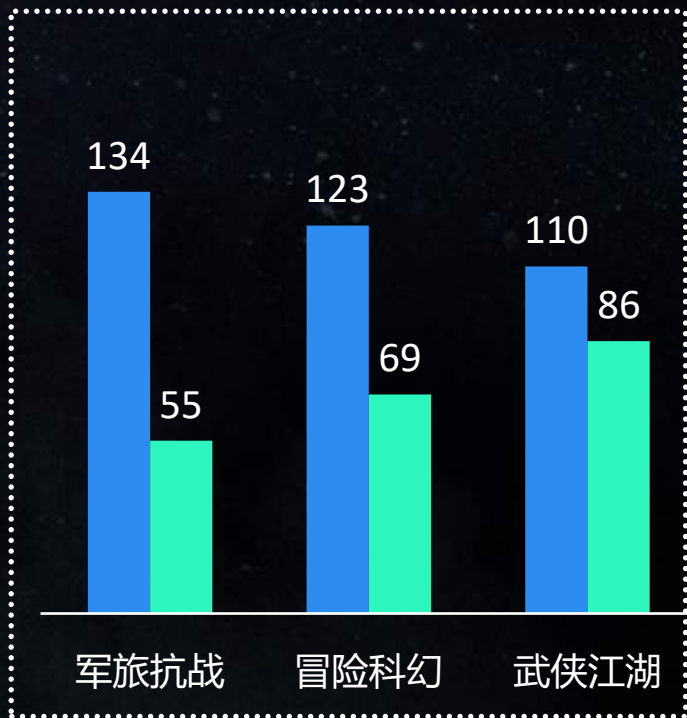


# 热血汉子凸显家国情怀，游戏佳人实乃性情中人

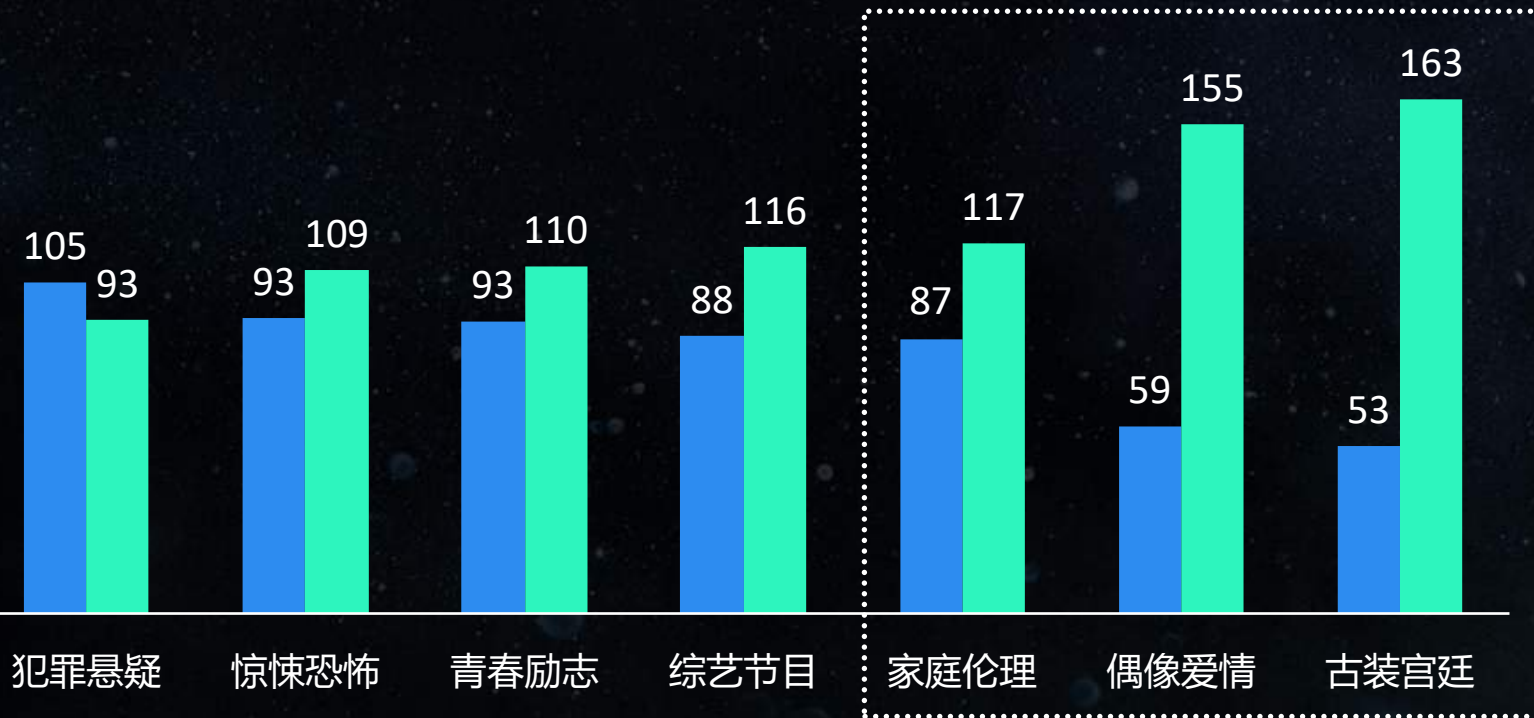
典型移动游戏玩家人群影视TGI指数

■ 热血汉子 ■ 游戏佳人

#家国与江湖#



#爱恨与情仇#



数据来源：TalkingData, 2018年6月

影视TGI指数=某移动游戏玩家人群对某类影视的偏好度/整体移动游戏用户对该类影视的偏好度\*标准值100。





# 热血汉子比较热衷游戏和影评，游戏佳人更加偏好追星和追番

## 热血汉子与游戏佳人迥然相异

典型移动游戏玩家人群中，热血汉子更加偏爱，体育游戏、影评社区和移动听书，而游戏佳人则比较关注粉丝应援、动漫社区和娱乐票务，二者在娱乐取向上凸显不同，热血汉子偏严谨，游戏佳人偏轻松。

## 典型移动游戏玩家人群娱乐偏好指数TOP3

### 热血汉子



体育  
游戏

TGI=149



影评  
社区

TGI=132



移动  
听书

TGI=125

### 游戏佳人



粉丝  
应援

TGI=724



动漫  
社区

TGI=379



娱乐  
票务

TGI=211

数据来源：TalkingData, 2018年6月

娱乐偏好指数=某移动游戏玩家人群的某娱乐类型偏好度/整体移动游戏用户的该娱乐类型偏好度\*标准值100。

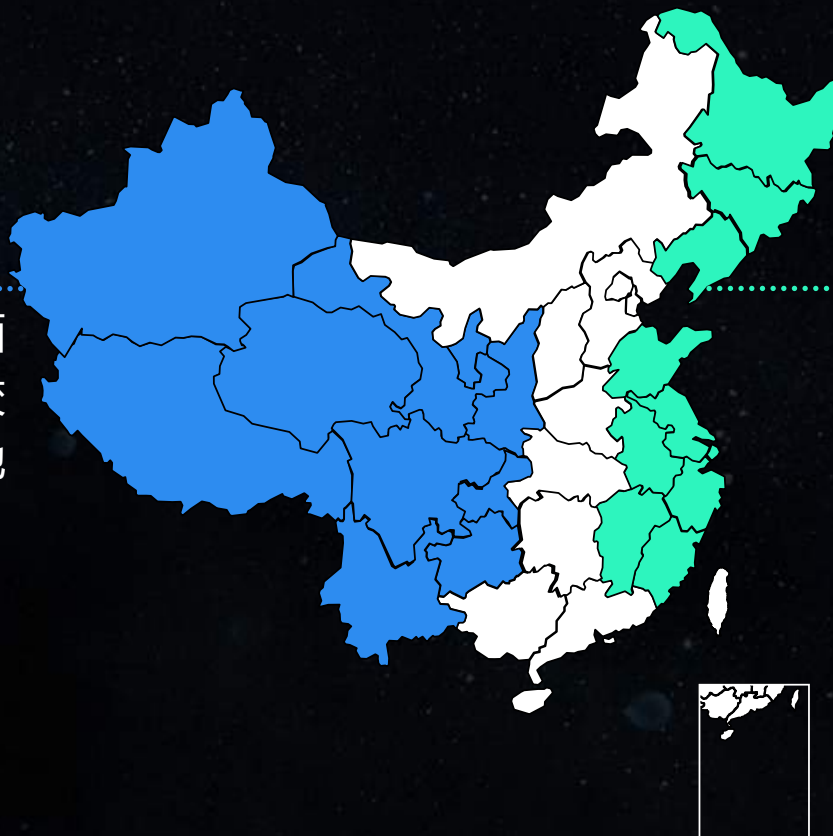


# 游戏玩家东西两重天，西部多阳刚之气，东部显阴柔之美

## 典型移动游戏玩家人群区域分布指数

### #热血汉子#

热血汉子人群在西北、西南地区的TGI指数相对较高，其在游戏世界中“驰骋疆场”的热情较高。



### #游戏佳人#

游戏佳人用户以东部地区为主，东北、华东地区的TGI指数高于其他地区，沿海一线女性更易接受游戏娱乐。

数据来源：TalkingData, 2018年6月

区域分布指数=某移动游戏玩家人群在某区域的比例/整体移动游戏用户在该区域的比例\*标准值100。

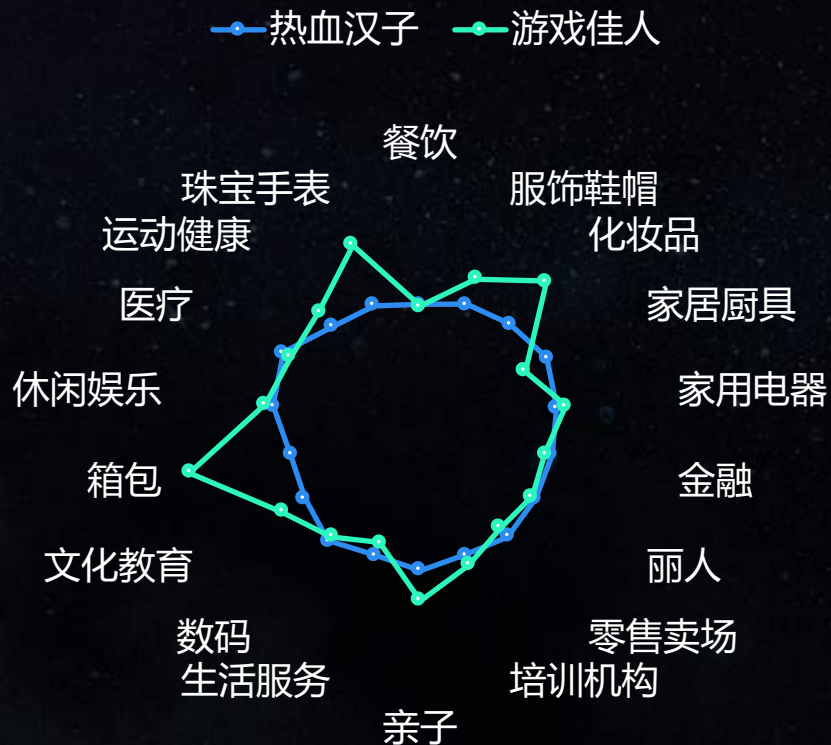
注：华东包括苏、鲁、浙、闽、沪、皖、赣，西南包括云、贵、川、渝、藏，东北包括黑、吉、辽，西北包括陕、甘、宁、新、青。



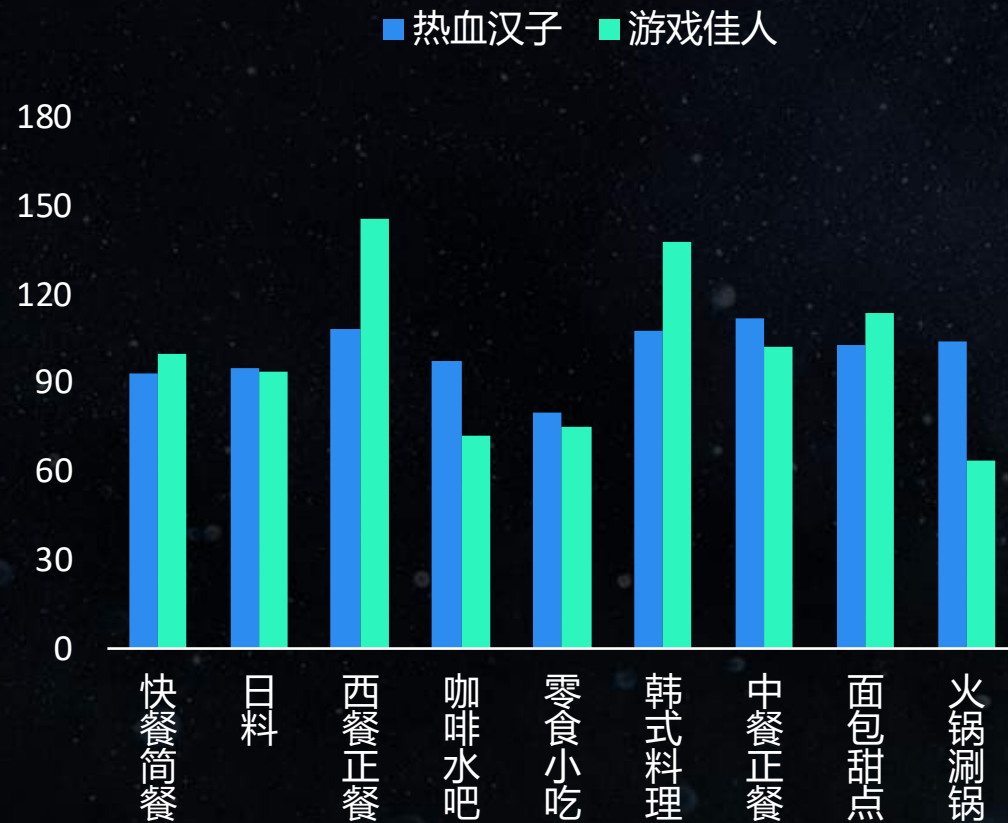


# 游戏佳人消费意愿相对较高，偏好西餐、韩式料理、面包甜点等

## 典型移动游戏玩家人群消费指数



## 典型移动游戏玩家人群餐饮TGI指数



数据来源：TalkingData, 2018年6月

消费指数=某移动游戏玩家人群对某消费品类的偏好度/整体移动游戏用户对该类消费品类的偏好度\*标准值100。



# 热血汉子消费偏好娱乐消遣，游戏佳人消费偏好文化趣味

## 热门消费场景偏好指数

### 热血汉子



汽车  
4S店

TGI=266



网吧  
网咖

TGI=225



超市  
商店

TGI=219



洗浴  
足疗

TGI=209



健身  
房

TGI=204



酒吧  
夜店

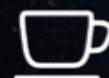
TGI=203

### 游戏佳人



聚会  
轰趴

TGI=286



咖啡  
店

TGI=241



摄影  
摄像

TGI=218



艺术  
兴趣

TGI=204



游乐  
场

TGI=136



旅游  
景区

TGI=119

数据来源：TalkingData, 2018年6月

消费场景偏好指数=某移动游戏玩家人群对某消费场景的偏好度/整体移动游戏用户对该类消费场景的偏好度\*标准值100。



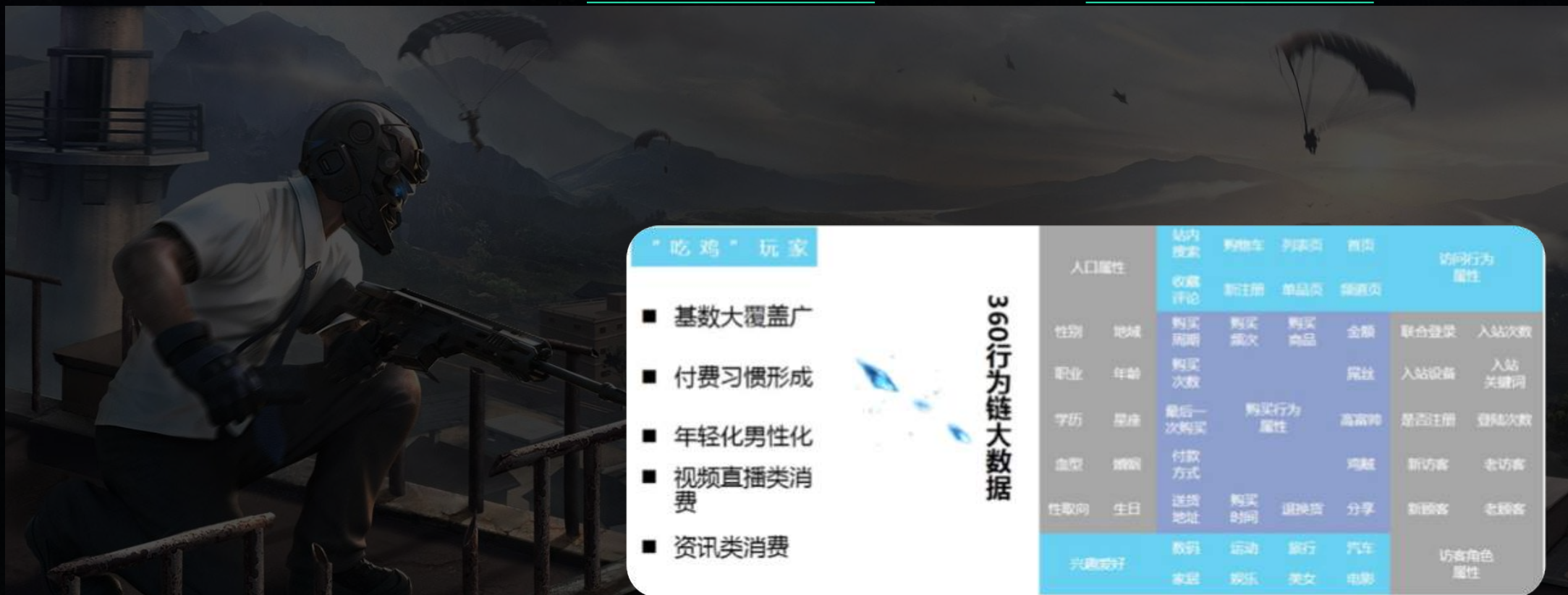


# 用户大数据，赋能游戏营销

360&网易吃鸡  
用户行为链大数据营销

39亿  
PC+移动总展现量

1111万  
PC+移动总点击数







# TalkingData T11 智胜营销暨 Best Audience Buying

颁奖盛典



# 游戏人群

Best Audience Buying

BeautyCam  
美颜相机



芒果TV



网易云音乐



(排名不分先后, 按照品牌首字母排列)