

2018年 微博游戏电竞白皮书



微博游戏



微博电竞



微博数据中心
Weibo Data Center

目录

CONTENTS



行业速写



V用户特写



用户分析



内容分析



行业速写

市场规模&用户规模
游戏&电竞发展特征

行业综述/游戏行业市场规模增长率明显下滑，用户数量趋于饱和

- 2018年上半年中国游戏市场规模1050亿元，增长率下滑明显，仅为5.2%；
- 游戏用户规模达到5.8亿人，增速呈下降趋势，游戏用户数量趋于饱和。

2012年上半年-2018年上半年中国游戏市场规模



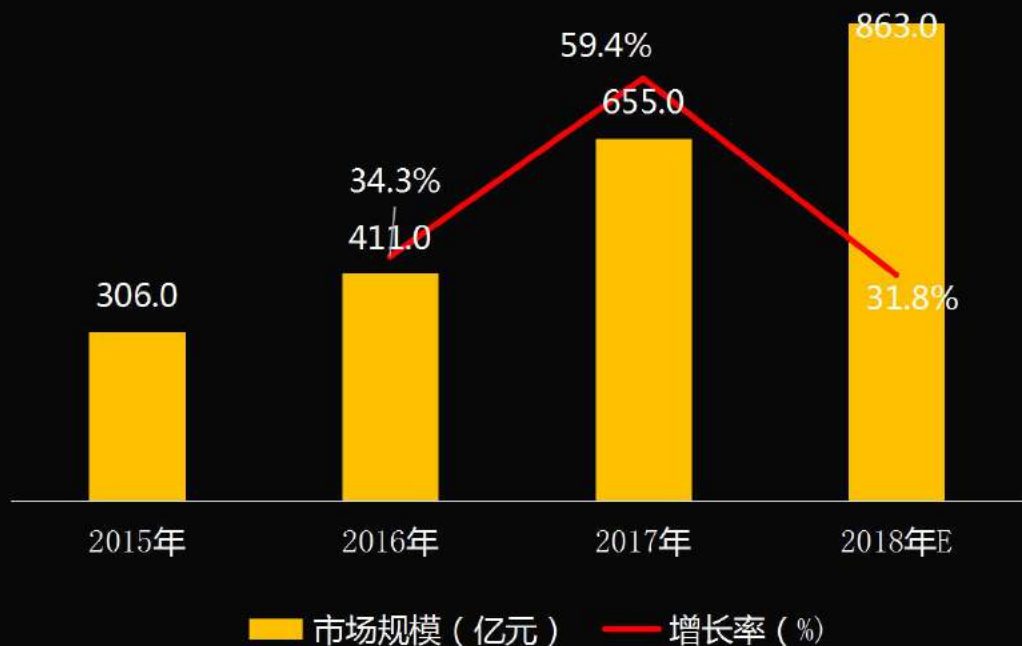
2010年-2017年中国游戏用户规模



行业综述/电竞行业市场规模和用户均保持快速增长

- 2017年中国电竞市场增速高达59.4%，市场规模达到655亿元，2018年发展态势良好；
- 电竞行业用户规模2.5亿人，实现了翻倍增长，2018年增速有所放缓。

2015年-2018年中国电子竞技市场规模及预测



2015年-2018年中国电子竞技用户规模及预测



8月，教育部、国家卫生健康委员会、国家体育总局、国家新闻出版署等八部门联合印发《综合防控儿童青少年近视实施方案》

游戏行业升级转型：监管合理化、市场规范化、内容多样化、用户细分化、认知常态化。



3月，原国家新闻出版广电总局发布《游戏申报审批重要事项通知》

游戏企业需要思考如何生产更多的精品内容，如何平衡经济价值与社会责任，建设更完善的游戏产业生态，让游戏产业健康持续地发展下去。

国家发改委发布《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》明确指出“在做好知识产权保护和对青少年引导的前提下，以企业为主体，举办全国性或国际性电子竞技游戏游艺赛事活动。”；国家体育总局《体育产业发展“十三五”规划》，《电子竞技运动项目的管理规定》等政策均将电竞纳入重点。

2016年

2017年

文化部发布了《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》，提出促进移动游戏、电子竞技、游戏直播、虚拟现实游戏等新业态发展；阿里体育与亚洲奥林匹克理事会在杭州宣布达成战略合作伙伴关系，电子竞技将在2022年杭州亚运会成为正式比赛项目；国际奥委会正式宣布，认证电子竞技运动为正式体育项目。

2018年

中共北京市委、市政府印发了《关于推进文化创意产业创新发展的意见》，支持举办高品质、国际性的电子竞技大赛，促进电竞直播等网络游戏产业健康发展；电子竞技正朝着赛事品牌化、赛事组织规范化、竞赛规则标准化、俱乐部运作商业化的方向发展；未来值得期待。

01

行业综述/游戏行业呈现出移动化、竞技化、社交化和商业化趋势



移动化



竞技化



社交化



IP化

- 泛娱乐是文化产业近年来的发展潮流，游戏作为创意文化产业的重要组成部分，在泛娱乐融合方面一直走在前列。不仅有“影游联动”，同时还有“动漫、游戏、小说联动”等多种融合方式。
- 微博作为国内最大的泛娱乐阵地，是游戏IP产业链中的重要一环。



01

行业综述/开放的微博平台连接游戏厂商、KOL和兴趣用户

- 微博连接游戏用户与游戏厂商、选手、主播等游戏从业人群，提供基于用户兴趣的开放式沟通、互动平台和内容。





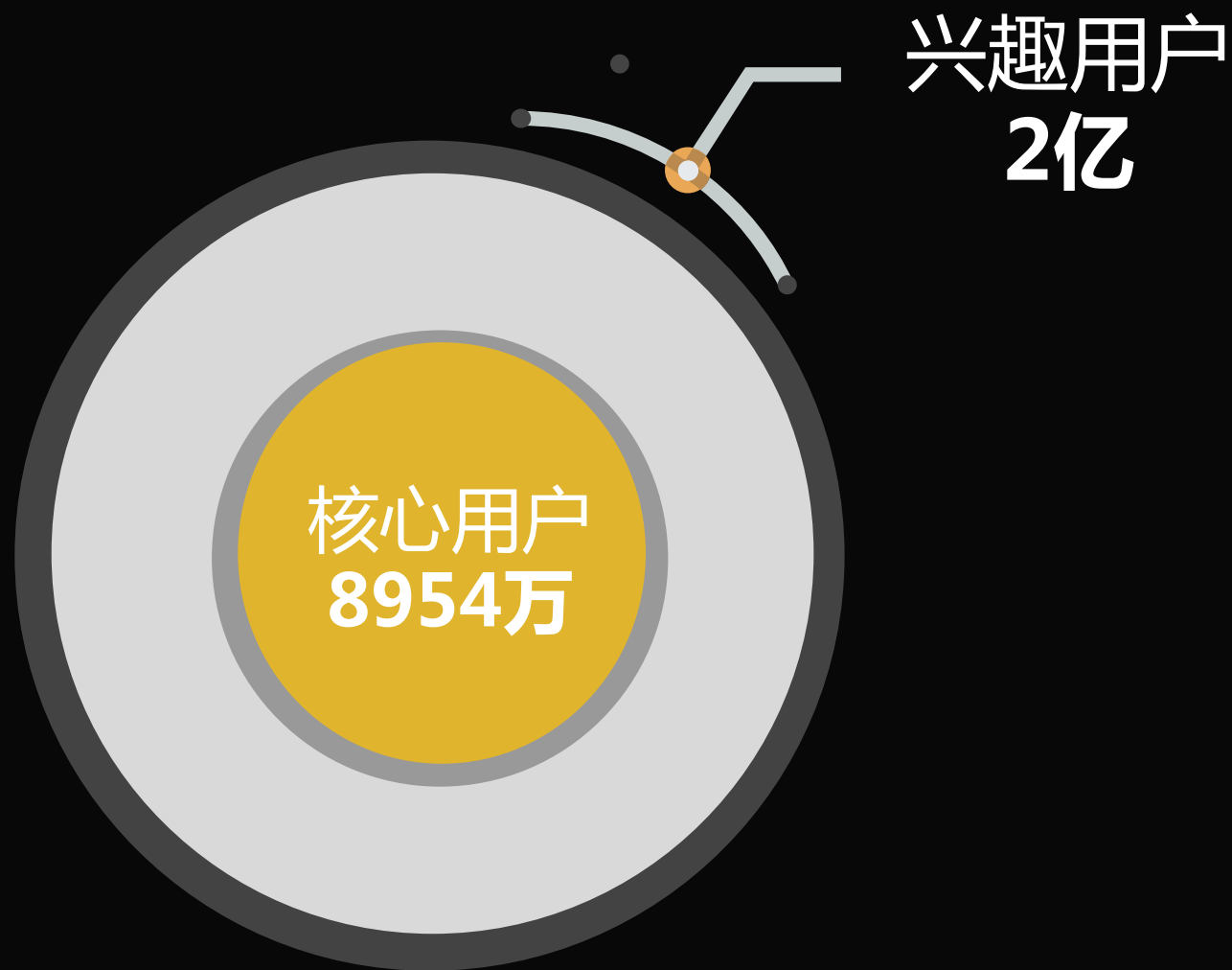
用户分析

兴趣用户2亿；核心用户8954万

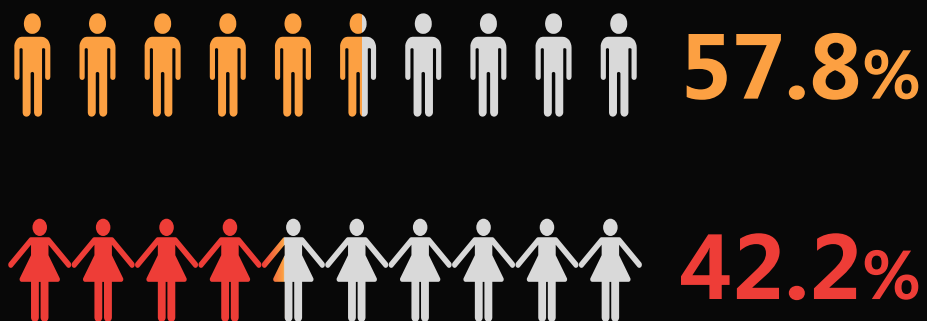
02

用户分析/兴趣用户&核心用户

- 微博上，关注、讨论游戏的兴趣用户达2亿，其中，重度、核心的游戏用户人群将近9000万。

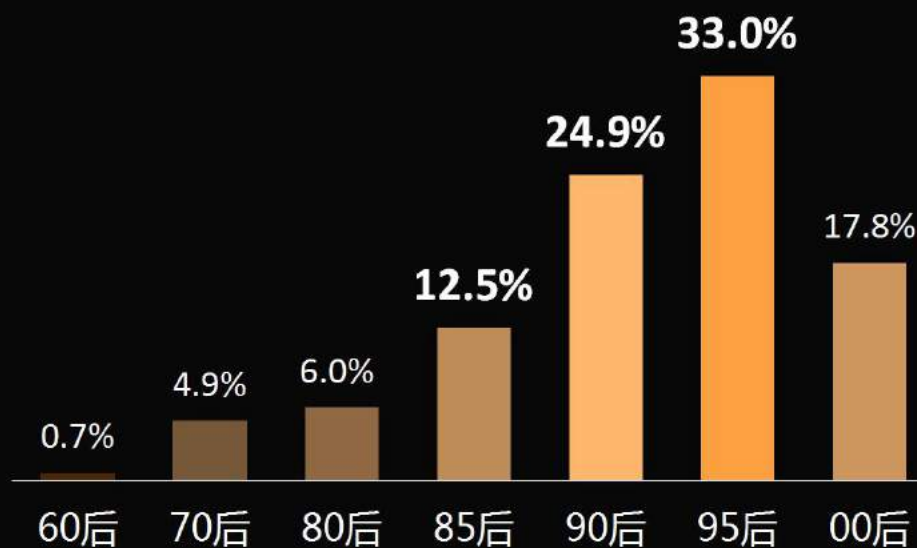


用户性别分布



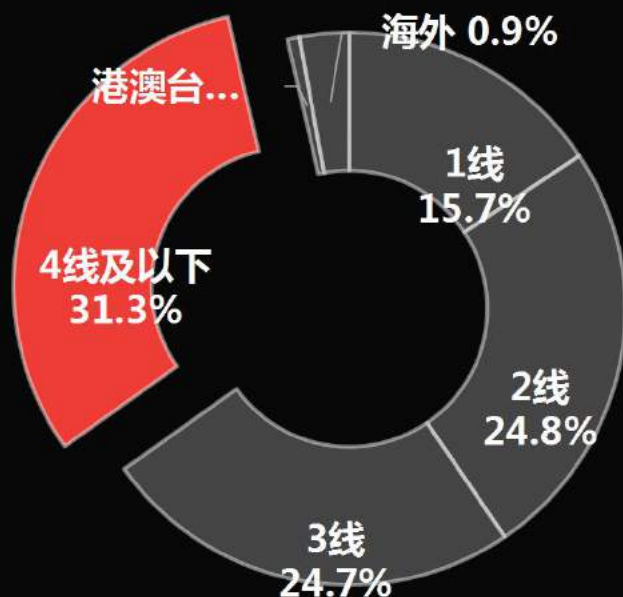
□ 性别方面，**男性兴趣用户**占比明显**高**于女性用户

用户年龄分布



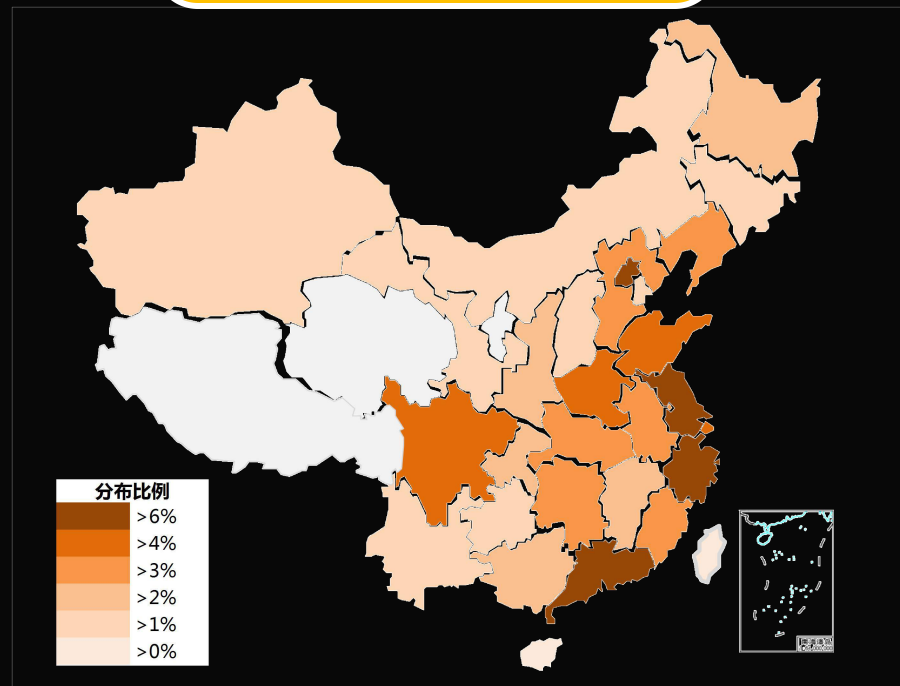
□ **90后、95后和00后**等年轻用户是主力游戏人群，约占**75%以上**。

用户城市分布



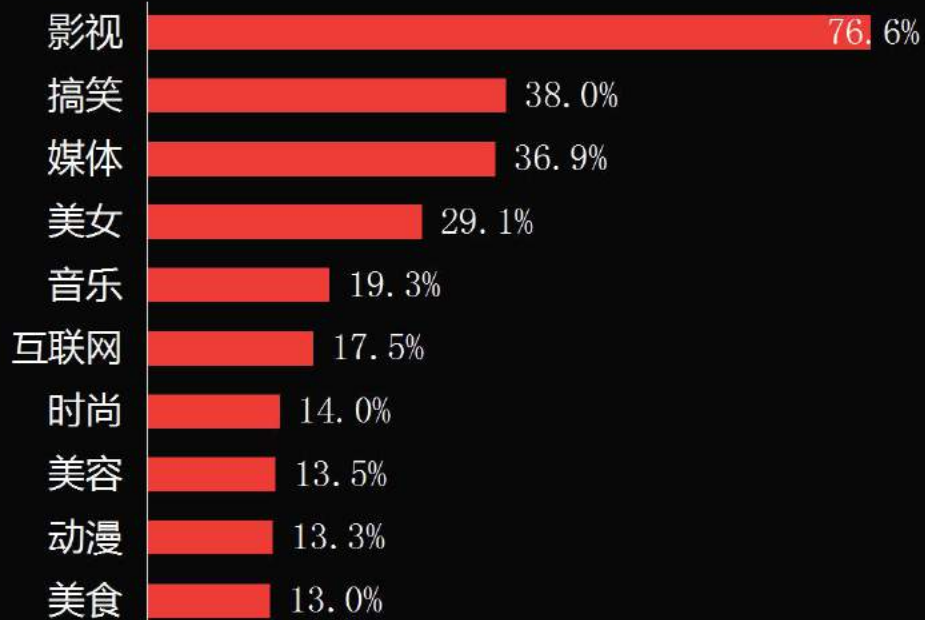
□ 地域方面，**四线及以下城市**占比达31.3%，二三线城市占比亦在24%以上。

用户省份分布



□ 省份方面，**广东**占比高达**11.9%**，**北京**达**7.5%**，**江苏、浙江、山东**占在**5%**以上。

用户兴趣分布



- 从关注内容兴趣上看，游戏&电竞用户对**影视**最感兴趣，对媒体、搞笑等兴趣也较大

用户二级兴趣分布



- 从二级兴趣来看，影视明星、国内明星、歌手和日韩明星，与**电子竞技**一样是游戏&电竞用户关注量较多的领域，均超过40%

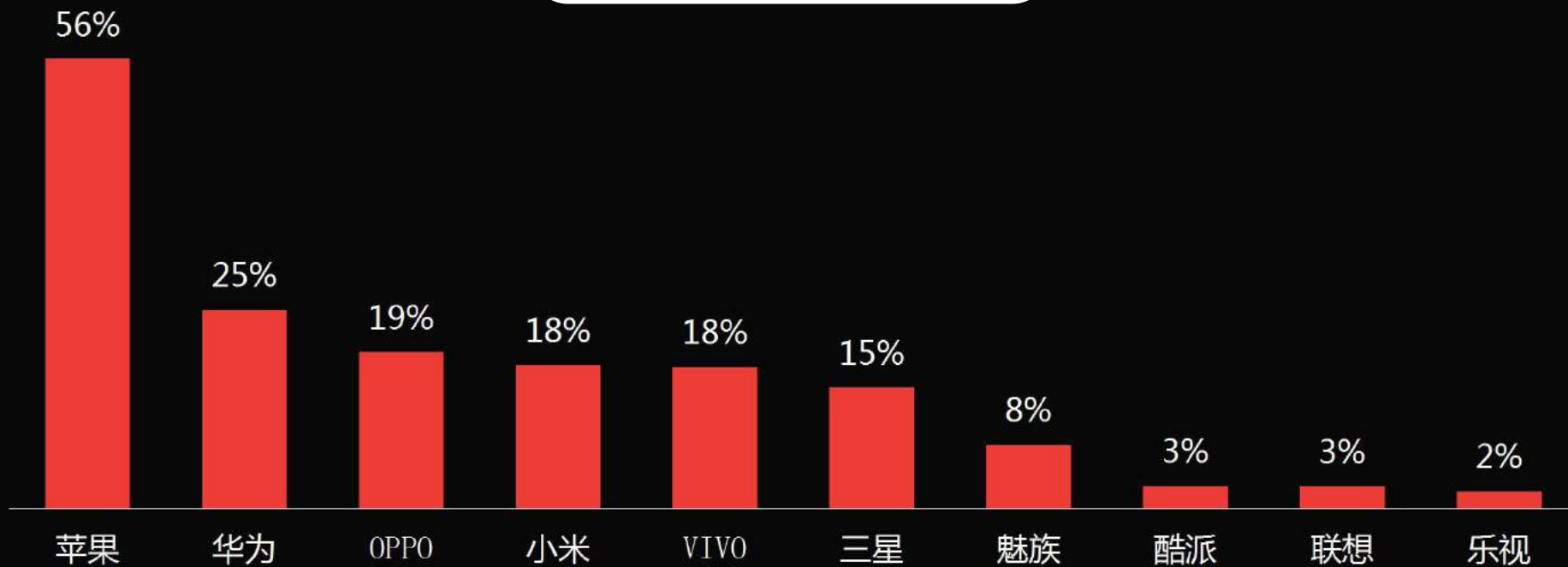
用户关注蓝V行业分布



用户关注橙V行业分布



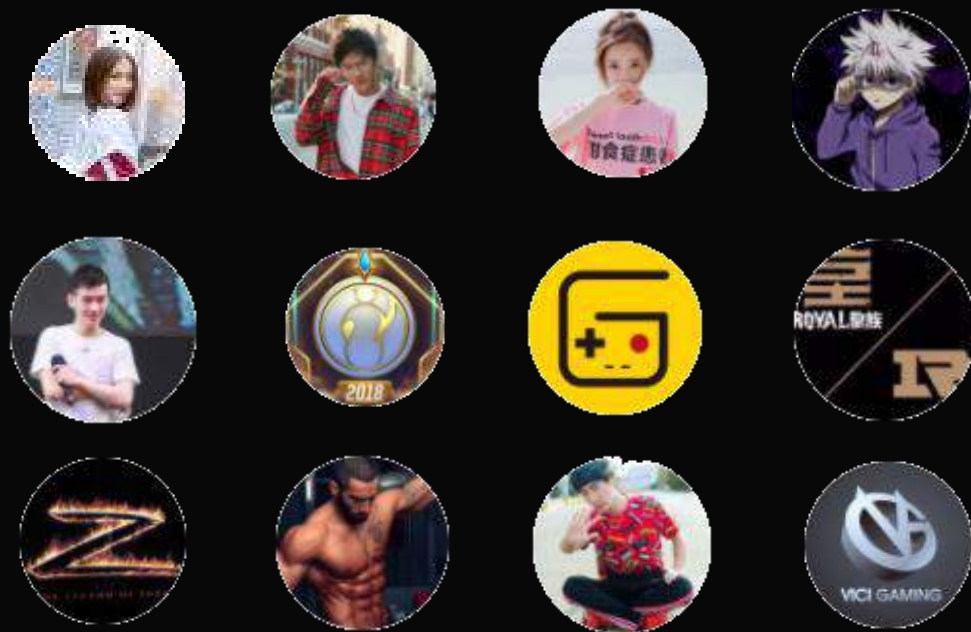
用户使用手机TOP10



□ 从用户使用手机品牌来看，游戏&电竞用户最为偏好的是苹果手机，其次是华为手机。

02 用户分析/游戏头部用户规模不断扩大

游戏头部用户规模增至 **1.4万**



2018年游戏头部用户博文传播效果



博文数量
1814万

转发



2.1亿

评论



2.6亿

点赞



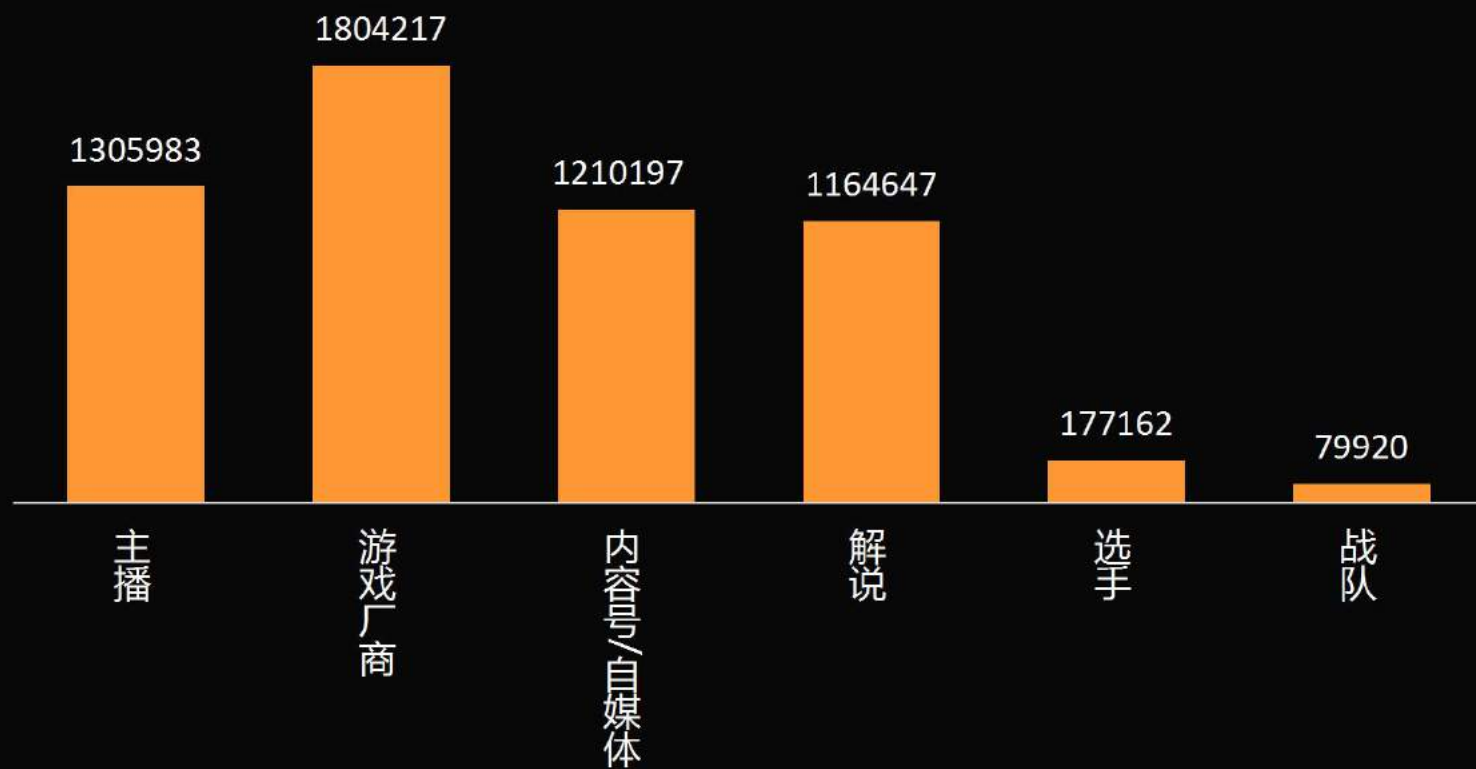
7.4亿

注：头部用户为粉丝规模>2万或月阅读量>10万的用户

数据时间：2017/10-2018/10
数据来源：微博数据中心

02 用户分析/游戏厂商和主播平均粉丝量最高

2018年10月游戏头部用户平均粉丝量

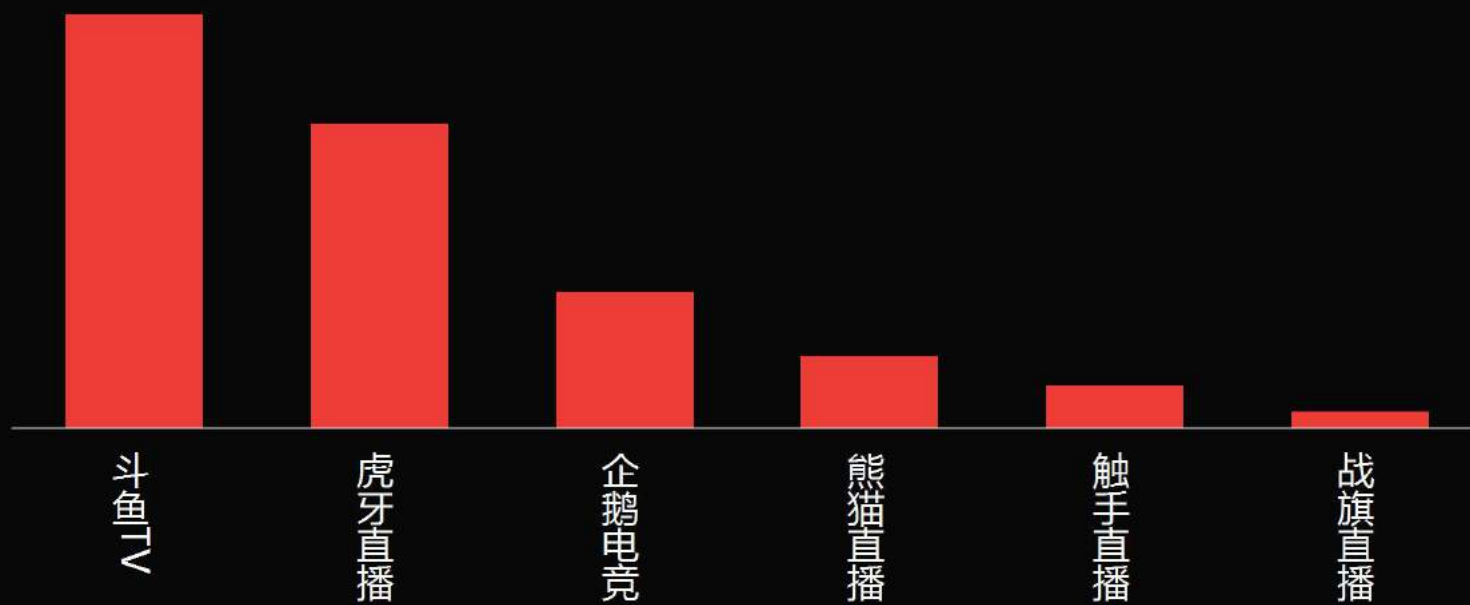


数据来源：微博数据中心

注：含体育视频博文的非体育类账号不在本榜单统计范围内。

03 用户分析/微博游戏与直播平台重合用户对比

2018年10月微博游戏与直播平台重合用户对比



数据来源：QuestMobile

注：含体育视频博文的非体育类账号不在本榜单统计范围内。

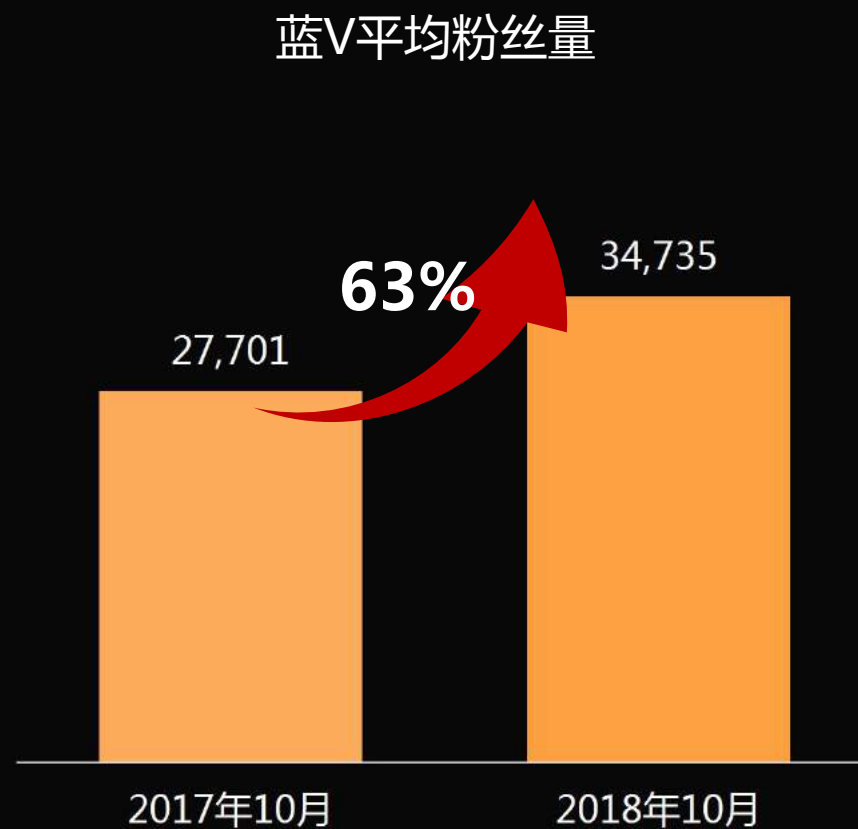
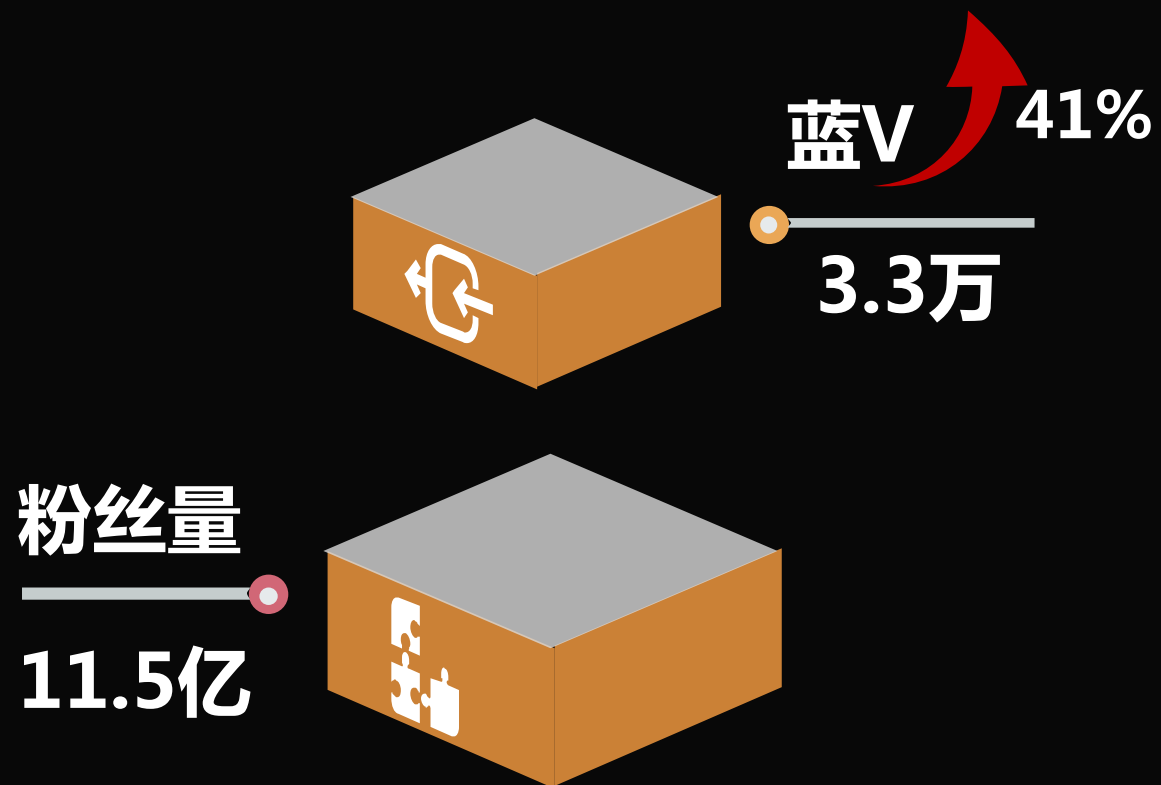


游戏V用户特写

蓝v用户3.3万；橙v用户18.3万

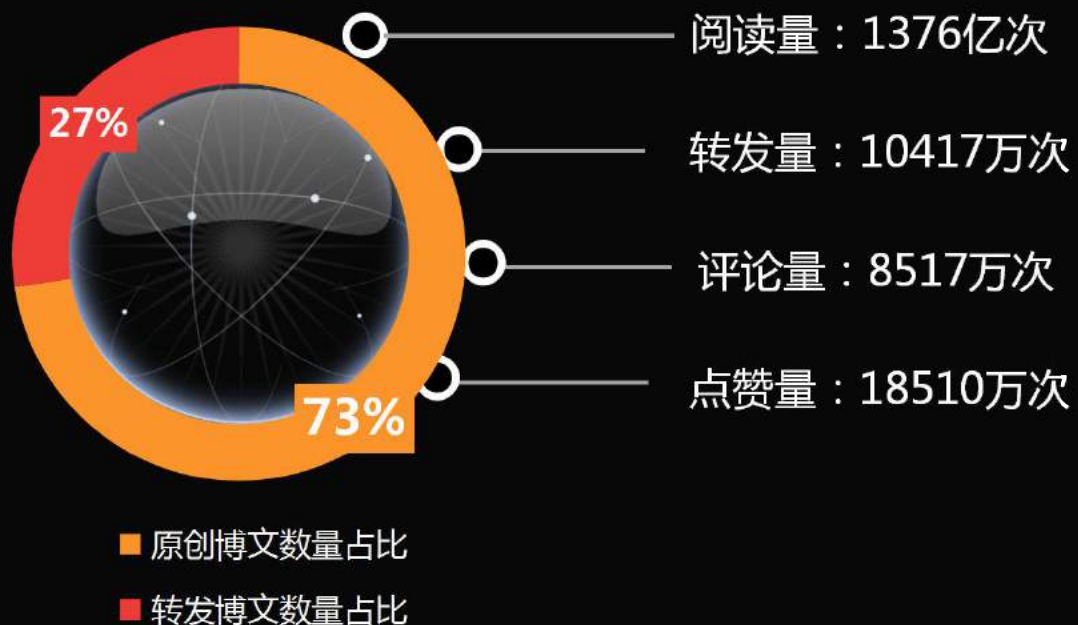
03

V用户特写/蓝V用户与粉丝



原创博文占整体发博比例**73%**

原创博文一年累计带来**千亿级阅读**以及**十亿级互动**



原创博文更吸引用户互动

游戏&电竞行业橙V可进一步加大原创博文比例



蓝V原创博文 vs 蓝V转发博文 互动表现对比

转发



原创博文平均**转发数**是转发博文
4.2倍

评论



原创博文平均**评论数**是转发博文
3.7倍

点赞



原创博文平均**点赞数**是转发博文
2.6倍

03

V用户特写/游戏&电竞兴趣用户关注蓝V TOP5

No.1

英雄联盟



No.2

开心消消乐



No.3

王者荣耀



No.4

网易第五人格



No.5

西山居游戏

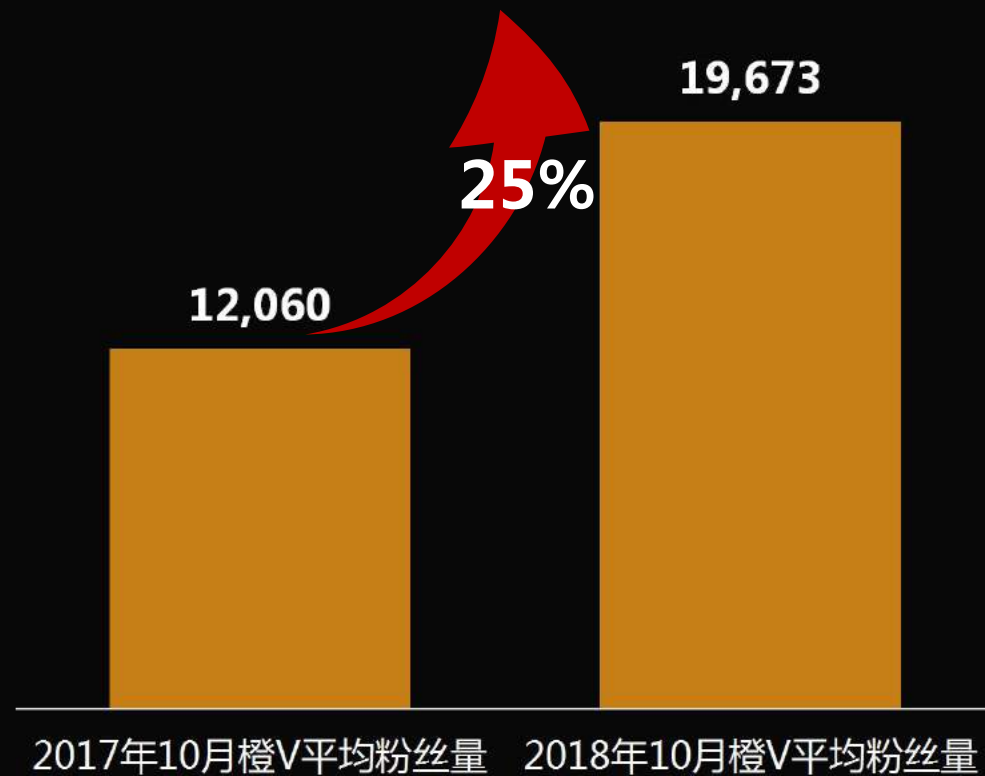
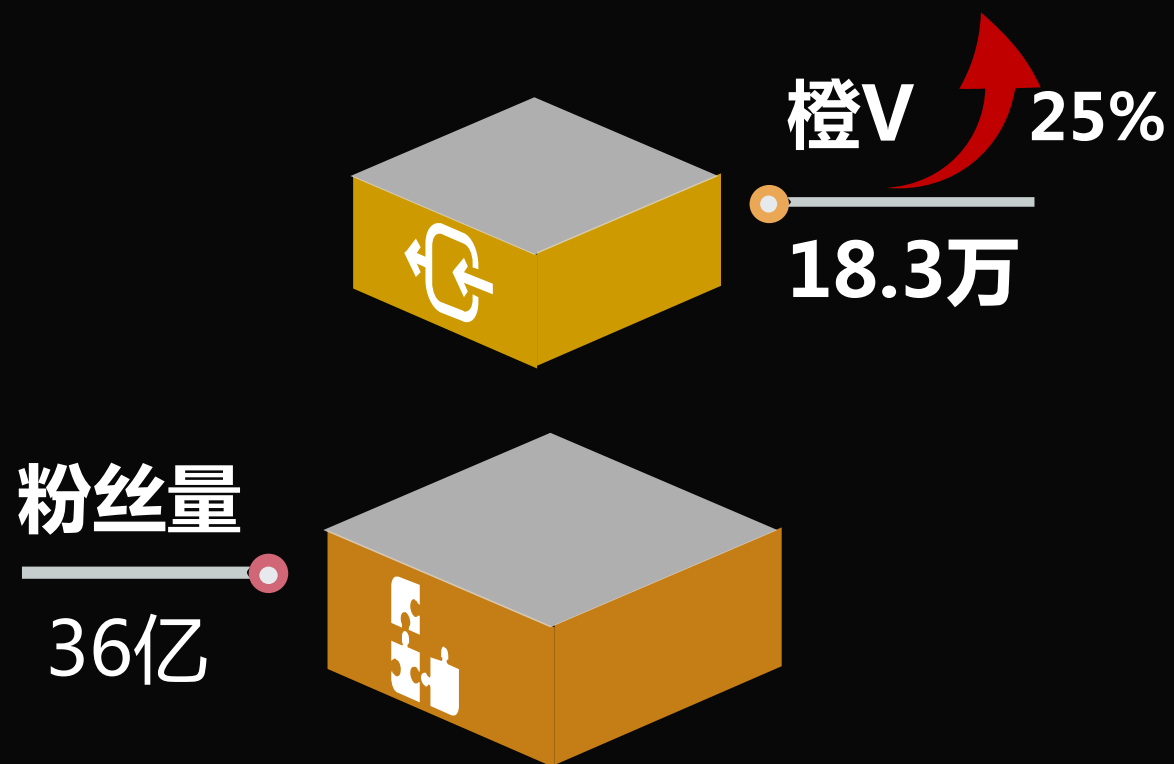


数据来源：微博数据中心

注：含体育视频博文的非体育类账号不在本榜单统计范围内。

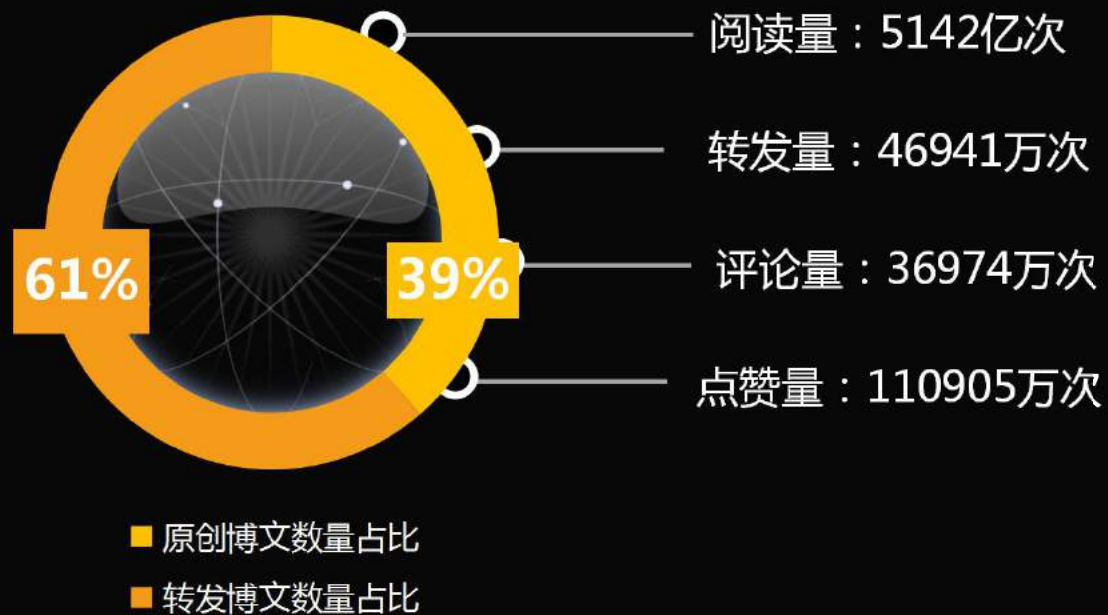
03

V用户特写/橙V用户与粉丝



原创博文占整体发博比例**39%**

原创博文一年累计带来**百亿级阅读**以及**十亿级互动**



原创博文更吸引用户互动

游戏&电竞行业蓝V可进一步加大原创博文比例



橙V原创博文 vs 橙V转发博文 互动表现对比

转发



原创博文平均**转发数**是转发博文
1.6倍

评论



原创博文平均**评论数**是转发博文
6.3倍

点赞



原创博文平均**点赞数**是转发博文
7.8倍

03 V用户特写/游戏兴趣用户关注的橙V TOP10

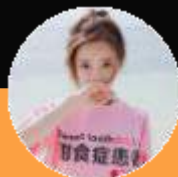
No.1
Miss



No.2
Misaya若风



No.3
冯提莫



No.4
蛋蛋解说



No.5
LOL无双小智



No.10
嗨氏



No.9
小苍cany



No.8
秦奋King



No.7
骚男、注意马叉虫



No.6
游研社



数据来源：微博数据中心

注：含体育视频博文的非体育类账号不在本榜单统计范围内。



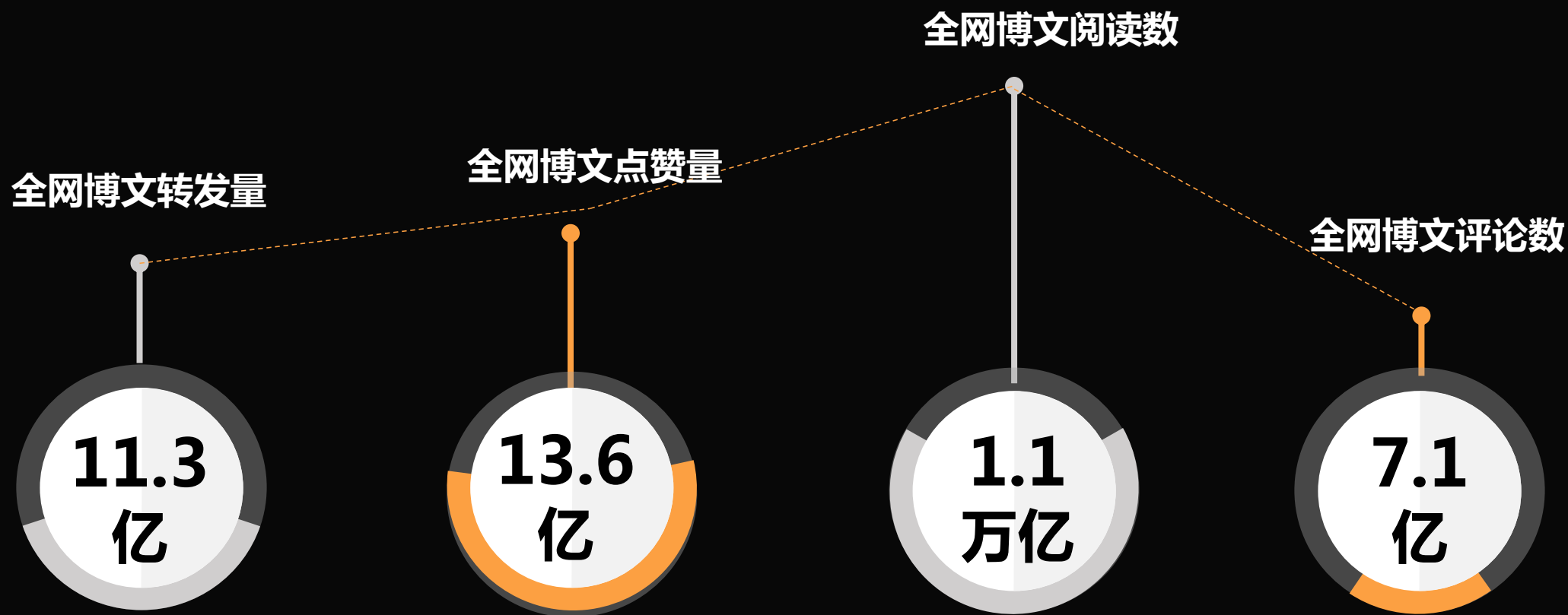
内容分析

游戏相关博文16亿条

04

游戏内容分析/2018年游戏行业在博文的总表现

□ 微博账号发布游戏类相关博文 1,673,178,981条



数据来源：微博数据中心

游戏内容分析/2018年游戏行业在博文的总表现

用户提及次数

最高的十部游戏（万次）



数据来源：微博数据中心

				阅读次数 (亿)	讨论次数 (万)
1		#王者荣耀# 阅读次数 171亿 讨论次数 1829万	4	#绝地求生# 111	643
2		#英雄联盟# 阅读次数 140亿 讨论次数 640万	5	#守望先锋# 92	651
3		#阴阳师手游# 阅读次数 128亿 讨论次数 12488万	6	#2018lpl# 73	419
			7	#剑网3# 65	3971
			8	#恋与制作人# 63	2121
			9	#古剑奇谭# 55	800
			10	#英雄联盟s7# 55	352

数据来源：微博数据中心

注：含体育视频博文的非体育类账号不在本榜单统计范围内。

