
斗鱼直播分析报告

唐艺璇

1

分析背景及目的

2

数据可视化分析

3

结论及建议

01

分析背景及目的



2014-2018年，游戏直播规模呈现爆发式增长，2018年预计达到1.8亿。在多个平台中，斗鱼直播占据70%左右的市场，具有代表意义。

本报告旨在对各个时间段直播人数，热度情况，游戏区人数分布情况，热度与关注度相关性情况进行分析，为游戏直播行业提供相关建议。

02

数据可视化分析

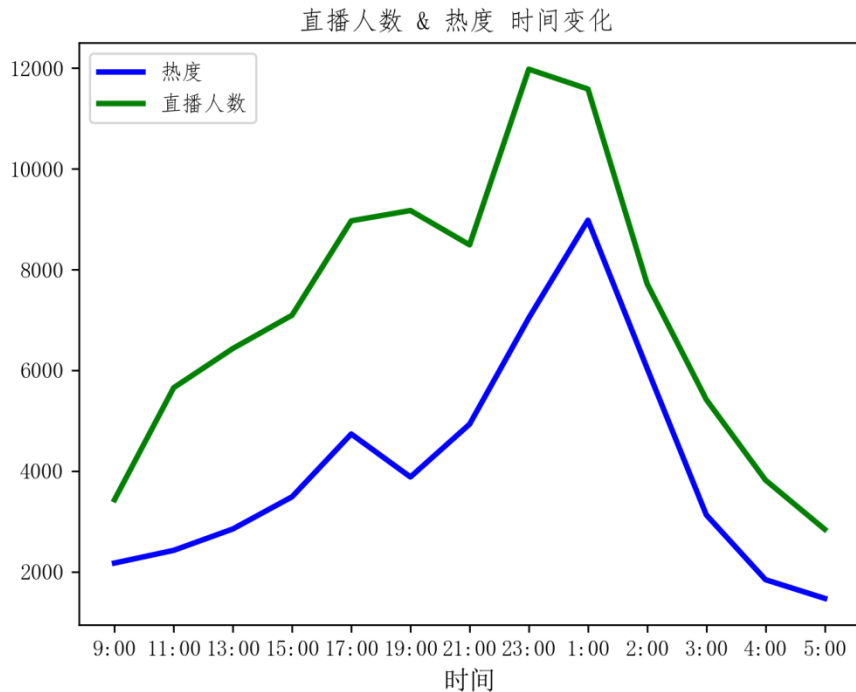
时间分析

游戏区分析

热度分析



时间分析



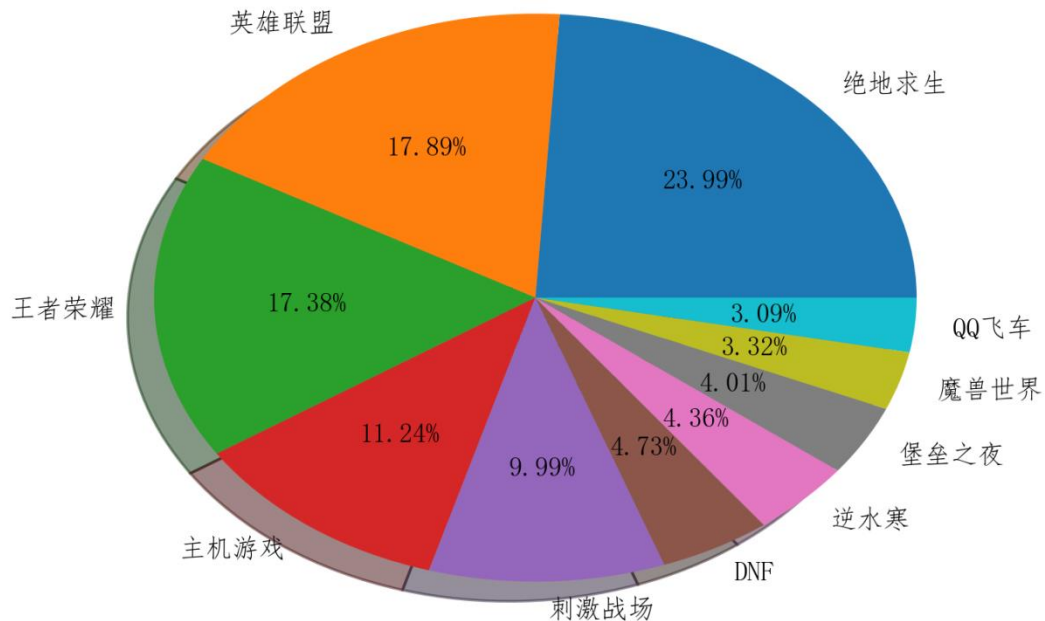
从晚上九点至次日凌晨五点，每隔一小时统计直播人数及在线主播热度总值。

热度和直播人数的时间变化基本一致，晚上9:00开始逐渐增加，最高峰出现在23:00—1:00，直播人数最高点比热度稍早，凌晨1:00后人数急剧降低。



游戏区分析

直播人数TOP10 中各游戏区占比



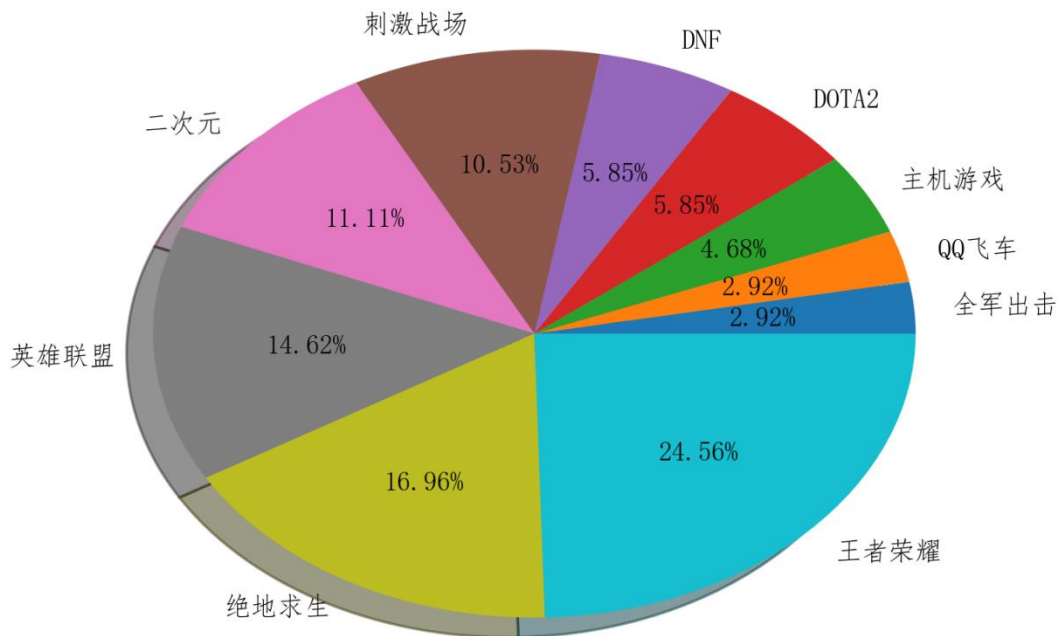
通过对获取的10000+条数据进行分析，选取直播人数TOP10的游戏区进行展示。

绝地求生主播区的人数最多，英雄联盟及王者荣耀人数差距较小分居2，3位，其后为主机游戏及刺激战场，人数远多于其余5个游戏区。



游戏区分析

热度TOP200主播游戏分区占比



选取热度排名前200的主播，统计其游戏区分布。

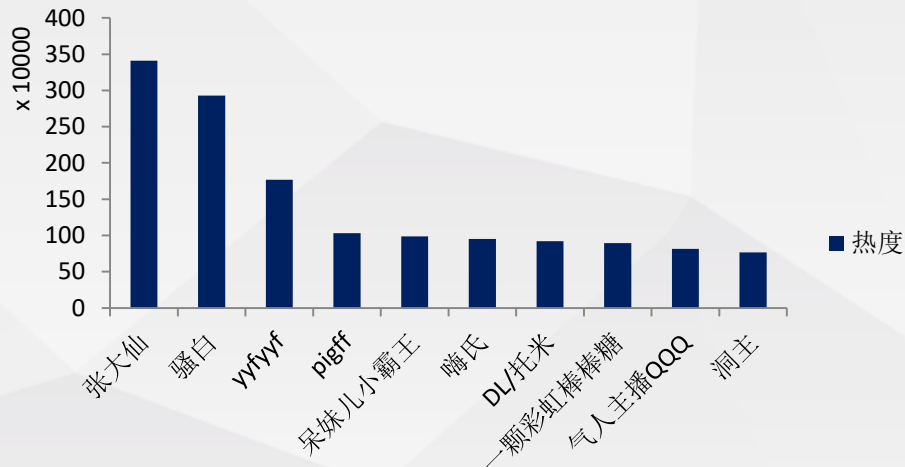
高热度的主播大多分布在王者荣耀区，远多于其后的绝地求生，英雄联盟，及二次元，刺激战场。

结合上图的主播人数分布来看，王者荣耀的人数虽少于绝地求生，但是活跃度较高，同样情况的还有二次元区。



热度分析

热度TOP10主播

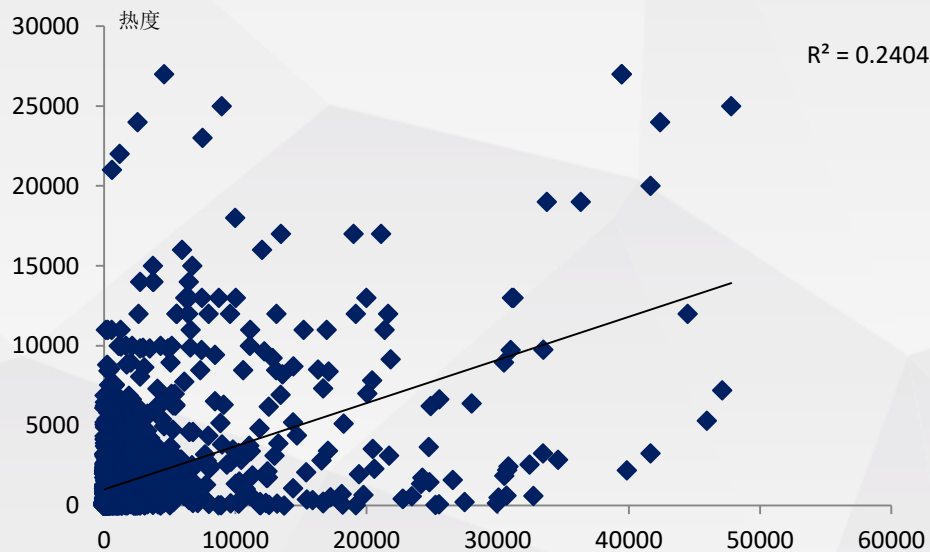


热度是综合性评价直播间质量的指标，代表着粉丝粘性，主播价值等等。

热度最高的是张大仙，其次是骚白，都属于王者荣耀区，热度值远高于其他主播。



热度分析



在获取的关注度，时间，游戏区三个指标中，游戏区及时间与热度几乎没有相关性，关注度与热度有较低的相关性。

可知粉丝数的高低不会对热度值产生较大影响。

03

结论及建议

1. 直播热度及人数在23:00左右达到顶峰，为主播直播时间及广告投放时间提供良好的借鉴
2. 王者荣耀，绝地求生，英雄联盟是热度及人数聚集地，是游戏直播的头部区域，二次元属于热度高人数少的代表，可选择性进行扶持和发展
3. 热度值是一个综合性指标，与关注度，游戏区等相关性不大，决定指标可能包括弹幕数，互动频率等，确切结果有待挖掘，但这一机制为粉丝量较少的新入主播提供了发展机会

THANKS
