

2019年 陌生人社交行业洞察



目录 ▶

- ▶ **01 陌生人社交行业概览**
- ▶ **02 头部应用对比分析**
- ▶ **03 头部应用用户洞察**
- ▶ **04 行业未来发展趋势**

01

陌生人社交行业概览

行业界定：弱关系链或无关系链用户之间的社交

社交是关系链+信息传递+互动的结合，而陌生人社交则与熟人社交相对，是弱关系链或无关系链用户之间从匹配、筛选、社交破冰到关系建立的行为链条

社交三要素

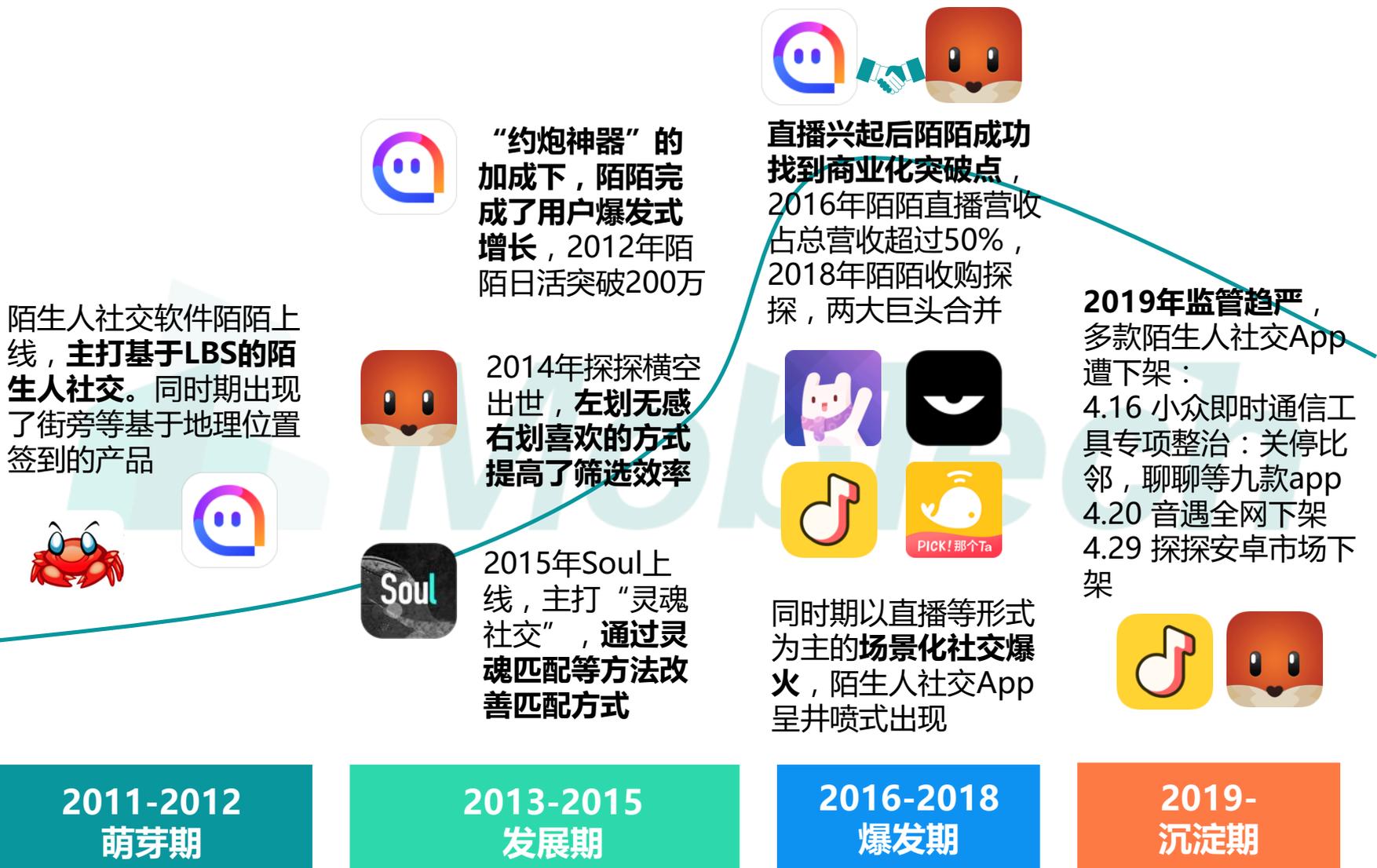


陌生人社交行为链条



发展历程：野蛮生长之后，陌生人社交归于沉淀

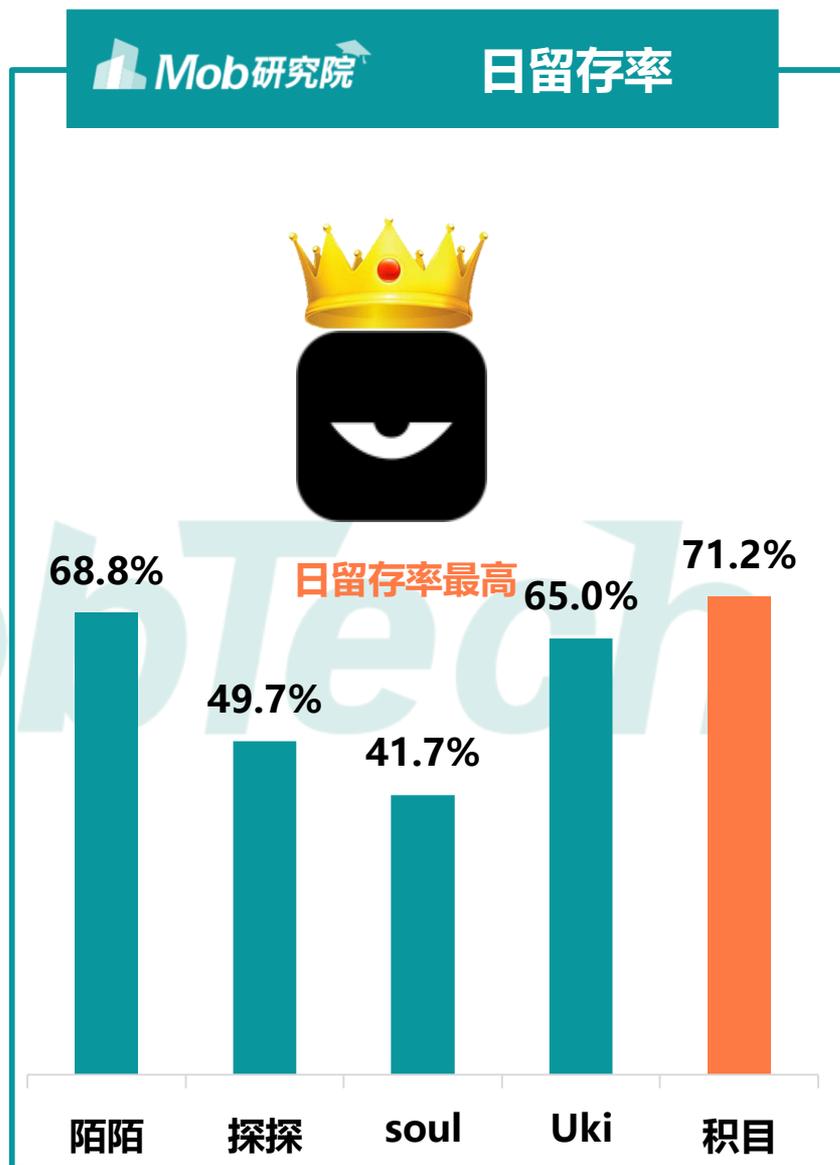
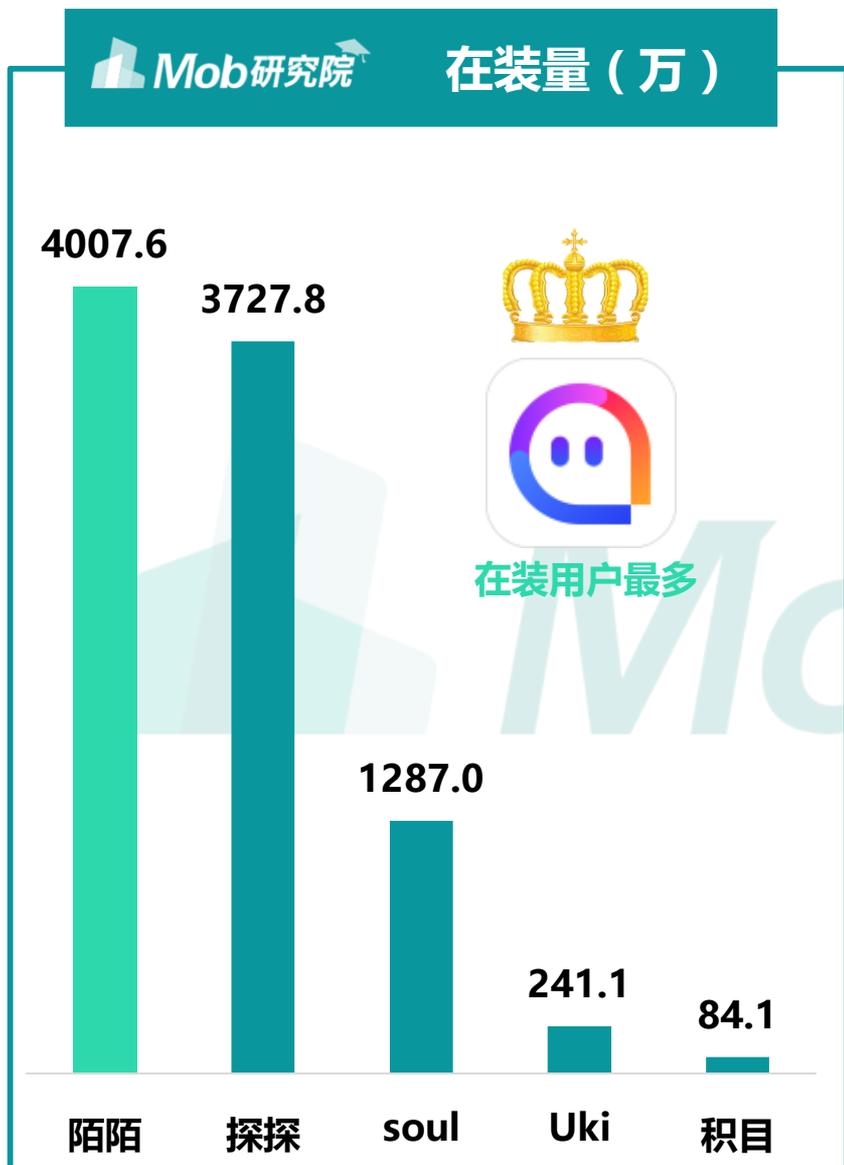
LBS社交、软色情内容使得陌生人社交软件高速发展，而场景化社交则让产品找到了商业化方向，最终，行业在监管趋严的大环境下归于沉淀



注：LBS (Location-based service)：基于位置提供服务
 Source：Mob研究整理分析

竞争格局：陌陌系头部效应显著，积目日留存率登顶

陌陌、探探在装量分列第一第二，在装量遥遥领先，而积目有较多的如嘻哈、滑板、二次元等垂直细分用户群体，日留存率高达71.2%



Source：陌陌系指陌陌科技控股的陌陌、探探，MobTech,2019.06

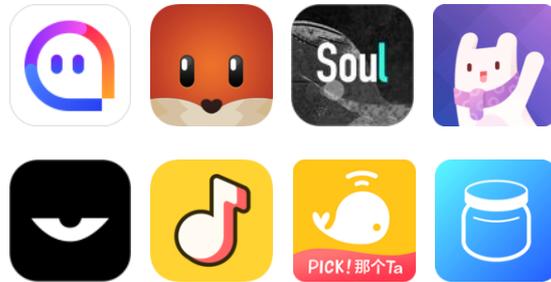
商业模式：多环节多变现方式，直播成变现主流

以商业化最成功的陌陌为例，其19年一季度财报显示，差异化服务及付费礼物等增值服务提供了24.3%的营收，而直播则提供了72.2%的营收，成为变现主流



行业痛点：内容低俗化、破冰体验差

陌生人社交容易打色情擦边球，过多低俗内容容易影响平台质量。其次，用户匹配之后缺乏有效的沟通推进方法，社交破冰的体验较差



预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_38104



云报告
https://www.yunbaogao.cn

云报告
https://www.yunbaogao.cn