

游戏创作者生态报告

克劳锐出品
2020.12



研究说明



研究范围

- **研究平台：**选取快手、抖音、B站和微博，分析各平台游戏垂类的创作者生态及其KOL的特点和玩法
- **研究数据：**快手、抖音、B站和微博粉丝量Top-1000KOL、游戏垂类粉丝量Top-1000KOL、游戏垂类增粉量Top-100KOL，数据维度包含账号名称、粉丝量、互动量、增粉量、发文量、所属垂类及粉丝画像



数据周期

报告中如无特殊说明，
数据统计时间均为2020.01.01-10.31（其中B站为2020.09.01-10.31）



数据来源

- 克劳锐指数研究院
- 各平台对外公开数据、网络公开资料



核心发现

“技术为王”不再是KOL的唯一标准

从网游时代的赛事解说，到手游时代的硬核教学和直播间的娱乐互动，再到短视频的素材精剪、人设打造，游戏KOL的崛起不再只依靠技术实力，口才、有趣、粉丝运营等因素，逐渐成为决定游戏KOL生命周期的重要条件

短视频+直播是标配

游戏直播+直播内容二次加工为短视频，是游戏主播目前主流的内容形式，直播与视频内容构成了平台的游戏内容生态

爆款IP用户基数大，吸粉能力强

王者荣耀、英雄联盟、和平精英、绝地求生等热门游戏因用户基数大，在各平台聚集效应显著，与此相关内容的KOL涨粉速度快

短视频平台“造星”能力强

2020年短视频平台原生的游戏KOL呈现爆发性增长，平台头部IP涌现，展现出了强大的“造星”能力

CONTENTS

目录

1. 各平台创作者现状分析
2. 各平台创作者粉丝画像及其互动情况
3. 游戏创作者价值洞察
4. 各平台游戏KOL差异分析
5. 各平台游戏内容发展盘点

/01

创作者现状分析

快手、抖音、B站、微博：

- 游戏垂类发展现状
- 游戏创作者基础画像
- 游戏创作者现状

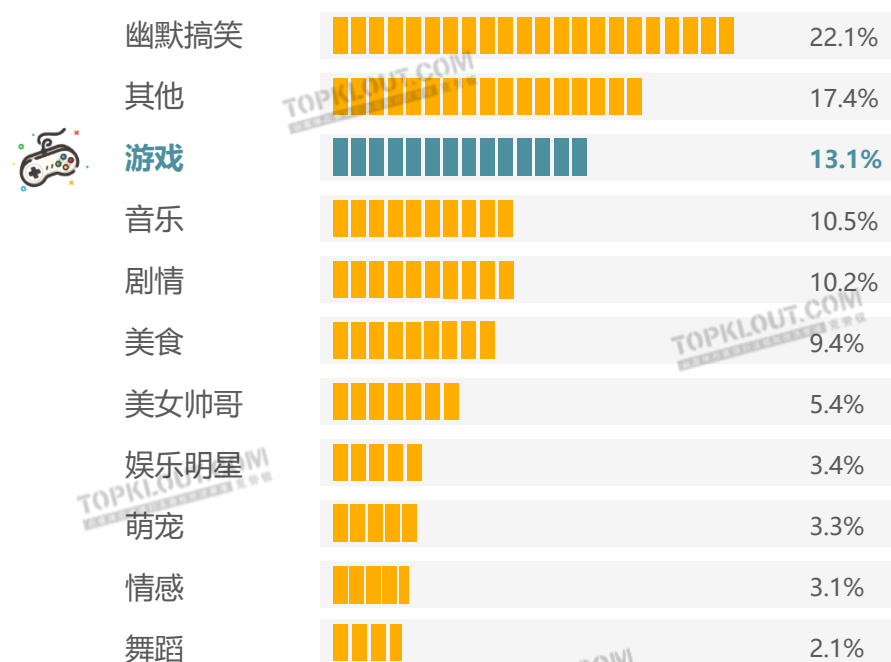


快手：游戏垂类发展现状——成长迅速的流量聚集地

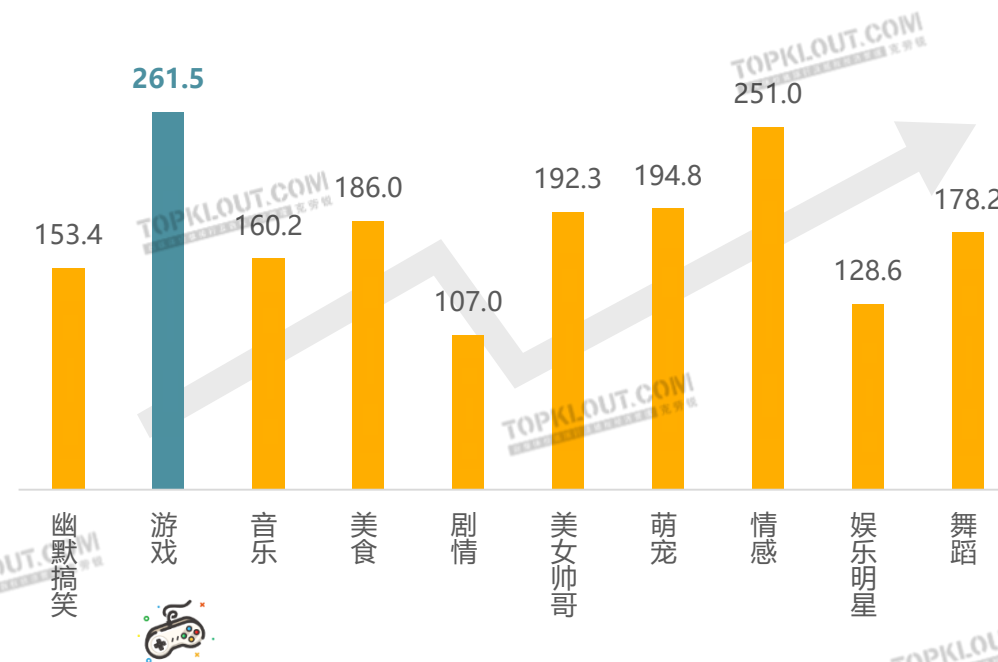
- 游戏类创作者是除幽默搞笑外，快手生态中拥有头部KOL最多的赛道。作为快手在2019年重点发力的品类，游戏内容的影响力不容小觑
- 游戏是2020年1-10月快手热门垂类中平均涨粉量最多的类别，游戏KOL在快手**成长迅速**



2020年1-10月粉丝量Top-1000 KOL所属垂类占比



2020年1-10月部分垂类KOL平均涨粉量(万)





快手：游戏创作者基础画像——男性创作者的天下



游戏垂类粉丝量Top-1000 KOL性别分布



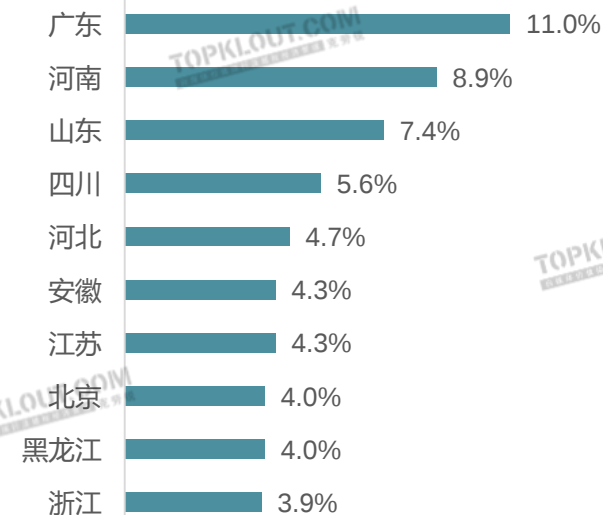
23.2%



76.8%

- 快手游戏领域目前仍由**男性主导**
- **广东、河南、山东**为快手游戏垂类TOP-1000创作者中，地域分布最多的前三个省份，三地贡献了**近三成**的创作者

游戏垂类粉丝量Top-1000 KOL地域分布 Top-10省份



快手：游戏创作者现状——头部IP涌现，创作氛围浓厚

- 快手游戏创作者腰部力量雄厚；粉丝破千万的KOL有18人，头部IP涌现，且吸粉力强劲
- 2020年1-10月，快手游戏TOP-1000创作者月均发布2-4万条短视频，创作氛围活跃



游戏垂类粉丝量Top-1000 KOL

2020年1-10月

累计涨粉

7.7亿

不同粉丝量级KOL占比



2020年1-10月 不同粉丝量级KOL平均增粉量 (万)

2020年1-10月 KOL发布趋势

单位：万条



2020年1-10月 KOL 视频播放趋势

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_38276

