

中国社交媒体ACGN内容发展 研究报告

©2022.9 iResearch Inc.

研究范围与数据说明

ACGN用户概念定义

- ACGN分别指代动画(animation)、漫画(comic)、游戏(game)和小说(novel)。本报告中所指的ACGN用户借鉴传统定义并结合微博平台自身社交媒体属性，将ACGN用户定义为关注游戏、电竞、动画、漫画、传统文学和网络小说相关内容的用户。
- 二次元是指以虚拟人物为中心而展开的内容产品。本报告中所指的二次元用户借鉴传统定义并结合微博平台自身社交媒体属性，将二次元用户定义为关注动画、漫画、动漫创作者和周边衍生产品相关内容的用户。

调研数据说明

- 调研数据于2022年6月通过艾瑞智研平台消费洞察数据库调研获得，共回收问卷2000份，经质量控制纳入ACGN用户研究范畴的有效问卷数量为1958个。
- 经筛选，纳入游戏用户研究范畴的有效问卷数量为1572个；纳入电竞用户研究范畴的有效问卷数量为1356个；纳入动漫用户（含动画和漫画用户）研究范畴的有效问卷数量为1440个；纳入文学用户（含传统文学和网络小说用户）研究范畴的有效问卷数量为1354个。

微博数据说明

- 本报告所涉及的微博数据经由公开数据统计、行业专家访谈和微博外显数据采集处理后分析。
- 本报告所涉及的榜单类微博数据，数据范围为2021年1月至12月。
- 本报告所涉及的微博超话社区数据和官方微博账号数据，数据范围截至2022年6月30日，有特殊说明的数据除外。

ACGN 行业快速发展，社交内容助力生态构建	1
游戏热点内容频出，与泛兴趣用户深度连结	2
电竞赛事第一社交阵地超能破圈	3
动漫内容和创作者丰富，内容生态实力出圈	4
文学裂变传播，打造 IP 影响力	5
行业寄语	6

ACGN行业进入成熟发展阶段

IP从流量思路走向品牌生态思路

- 近年来，中国ACGN行业发展迅猛，从流量为王的时代逐渐向品牌化生态化发展，除了产品粉丝群体广度的拓展和深度的挖掘，还注重IP形象的树立和价值的延伸。
- 微博多年深耕社交运营，具备公域流量和私域运营的双重优势，为ACGN内容打造品牌生态提供强有力的支持。

2021年ACGN产业市场规模及用户规模

—— 游戏行业市场规模 **2965亿元**，用户规模 **6.6亿人** ——

—— 电竞行业市场规模 **1673亿元**，用户规模 **5.06亿人** ——

—— 动漫内容及二次元周边衍生市场规模预计 **823亿元**，用户规模预计 **4.6亿人** ——

—— 网络文学行业市场规模 **358亿元**，用户规模 **5.02亿人**；

图书零售规模 **987亿元**

精品化品牌化发展

ACGN内容更注重精细化运营和品牌形象塑造

大文娱生态探索

爆款IP向其他产品品类进行衍生内容开发，ACGN内容破圈

多元化内容布局

游戏、电竞、动漫、文学内容多元化开发，ACGN用户规模扩展

来源：中国音数协游戏工委等《2021年中国游戏产业报告》，艾瑞《2022年中国电竞行业研究报告》，艾瑞《2021年中国二次元产业研究报告》，中国版权协会《2021年中国网络文学版权保护与发展报告》，开卷信息《2021中国图书零售市场报告》，行业专家访谈，艾瑞消费研究院自主研究绘制。

注释：电竞行业市场包括端游电竞游戏、移动端电竞游戏和电竞生态市场，因此电竞行业市场规模与游戏行业市场规模有重合，用户规模同理。

社交媒体打造高质量ACGN内容生态

微博汇聚大量兴趣用户、优质IP和创作者

- 微博平台覆盖ACGN全维度热门内容，聚集大规模兴趣用户，每两位微博用户中就有一位是ACGN爱好者，整体用户规模约为3亿。
- 在优质IP、创作者与爱好者们的共同努力之下，每年生产海量优质内容、进行丰富的互动交流。2021年，微博ACGN社区贡献超过6300个热搜话题，拥有超过10万个活跃超话，形成极具影响力的ACGN社交内容生态。

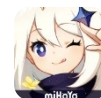
2021年微博ACGN泛兴趣用户渗透率



游戏



@王者荣耀



@原神



@三国志战略版

电竞



@英雄联盟赛事



@KPL王者荣耀职业联赛



@DOTA2

动漫



@魔道祖师AC官微



@天官赐福动画官方



@一人之下动画

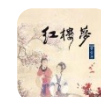
文学小说



@盗墓笔记



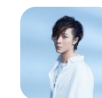
@魔道祖师



@红楼梦

微博优质IP

微博头部创作者



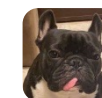
@指法芬芳张大仙z



@花少北



@一条小团团OvO



@UziQAQ



@AG一诺ovo



@上海NV-Paraboy



@old先



@赵成晨要努力开心呀



@郭斯特



@水千丞



@马伯庸



@刘同

来源：行业专家访谈，微博公开数据（官方微博账号和微博超话社区），艾瑞消费研究院自主研究绘制。

微博ACGN用户特点

年轻用户黏性强，消费潜力巨大，积极参与公域私域互动

ACGN用户基础属性

年轻化、消费意愿强

- 50%** 年龄小于25岁
- 59%** 常住于一二线城市
- 91%** 愿意为自己喜爱的ACGN内容以及IP衍生品付费

ACGN用户微博使用习惯

用户黏性强、高强度使用微博

- 73%** 每天连续登录微博
- 69%** 每天在微博消费ACGN内容的时长在40分钟以上

ACGN用户社交需求

优先关注热门话题，其次关注粉丝社区

- 86%** 日常看热搜和热门推荐为主，**71%** 日常逛固定的博主和超话为主
- 87%** 有及时获取资讯或话题的需求，**77%** 有同好交友的需求

微博媒体矩阵影响力

社交穿透力推动ACGN走向主流，多维度传播行业正向价值

- 微博拥有丰富的ACGN领域专业媒体，迅速捕捉优质内容、积极传播主流价值，ACGN文化通过微博的公众属性实现圈层突破。
- 产业发展和微博生态共同推动着ACGN领域的影响力。近年来ACGN领域得到权威媒体更多关注，产业形象愈发积极，随着正向发言的引导，整体氛围与主流价值观更为契合，行业实现更为有序健康的发展。

专业垂直媒体队伍庞大，迅速释放高质量话题和互动活动

专业垂直
媒体矩阵



@新浪游戏



@游研社



@游民星空



@兔玩游戏



@新浪动漫

多元优质内容



**#RNG重赛能否全
胜出线#**
跨界合作解读MSI
赛事中国战队实力



#仙剑27周年#
独家连麦传奇制
作人姚仙诠释经
典游戏文化魅力



**#天官赐福文物守
护行动#**
联合知名动画推广
文物历史文化活动



#绘制狸的五彩梦#
联合动漫形象开展
公益活动

权威媒体矩阵



@央视新闻



@新华社



@中国新闻网



@央视网



@观察者网

权威媒体频频发声，跟进热点提振行业形象

行业正能量



#EDG夺冠#
祝贺中国电竞队伍夺
得全球总冠军，传递
电竞精神



#原神音乐亮相冬奥会#
关注原神参与北京冬奥会音
乐库建设的热点，突出游戏
制作团队实力和正向价值



#科学家是如何看待游戏的#
中科院研究团队发布游戏技
术相关研究报告，传播游戏
中蕴含的高科技

ACGN 行业快速发展，社交内容助力生态构建	1
游戏热点内容频出，与泛兴趣用户深度连结	2
电竞赛事第一社交阵地超能破圈	3
动漫内容和创作者丰富，内容生态实力出圈	4

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_46529

