

中国泛娱乐直播平台 发展盘点报告

2017年

www.iresearch.cn



海量行研报告免费读



发展背景

- ◆ 2016年泛娱乐直播用户规模提升，粘性增强
- ◆ 政府监管政策不断收紧，加大监管力度
- ◆ 投资高潮已过，多数平台处于获投初期



发展现状

- ◆ 全网流量共9个平台日活超200万，移动端发展格局与全网流量相似
- ◆ 2016年泛娱乐直播市场规模达194.8亿，预计2017年增长速度仍超100%
- ◆ 泛娱乐直播格局初现，营收规模呈倒三角形状分布。



发展趋势

- ◆ 人口红利消失，泛娱乐直播进入收割期
- ◆ 内容创作迎来黄金时期，原创视频兴起，直播将与短视频功能结合，形成泛娱乐内容社区
- ◆ 泛娱乐直播逐渐尝试新技术，提升行业升级。

研究范围

泛娱乐直播平台定义

在线视频直播：主要指用户通过互联网在直播平台上，获取的制作或观看直播视频，创造观看方与直播方互动的服务。根据内容分为泛娱乐直播、游戏直播、垂直直播和版权直播。

泛娱乐直播平台：指主要业务为通过传播泛娱乐直播内容，并提供用户与主播进行实时互动功能的平台。近年来游戏直播平台不断拓展直播类型，因此此报告研究范围包括传统游戏直播平台。在此说明，因目前直播的工具属性凸显，诸多平台设有直播频道，但主要属性不属于直播平台的，不在此研究范围内。

在线视频直播主要内容类型			
研究 对象	泛 娱 乐 直 播 平 台	▶ 泛娱乐直播	与主播高度相关的直播类型，直播的主要内容在于观众和主播的交流互动，带有较强的情感色彩与社交属性。
		▶ 游戏直播	游戏直播伴随着游戏产业的兴起而发展，通过评论、弹幕等与用户实时交互，以游戏直播内容为主的直播平台。
		▶ 垂直直播	“直播+垂直行业”，直播作为一个传播载体，可以与其他行业良好的结合并获得1+1>2的效果。目前主要有“电商直播”、“旅游直播”、“财经直播”等。
		▶ 版权直播	包括电视直播、活动直播及自制节目直播。属于较为传统的直播类型，以第三方客观角度对活动现场情况进行传递。

泛娱乐直播平台发展背景

1

泛娱乐直播行业产业链分析

2

泛娱乐直播平台现状分析

3

泛娱乐直播行业典型企业案例

4

泛娱乐直播行业发展趋势

5

2016年整体用户规模增长迅速

移动端快速崛起，8月规模超PC端并逐渐拉开差距

泛娱乐直播起源于秀场社区，自2008年上线后发展至今，在PC端拥有较为稳定的用户基础，2016年移动直播迅速崛起，但从总体用户规模来看，对PC端影响较小，全年除2月受春节影响外，全年用户规模相对平稳，5月后持续高于9000万用户，至年末略有下降趋势。从移动端发展来看，2016年开始，对PC端的追赶趋势明显，7月后用户流量激增，迅速赶超PC端用户规模，并逐渐拉开差距。

艾瑞分析认为，移动直播的兴起除了降低了直播的门槛、拓展了传播渠道外，也激发了直播的社交属性、激活了直播的潜在用户。直播的整体用户规模提升，不仅仅为固有用户的转移，因而PC端的用户基础受移动端影响较小，仍会保持现有规模稳定发展。

iUsersTracker&mUsersTracker-2016年1-12月泛娱乐直播用户



注释：1.移动端根据mut相关类别去重加总得出，包括网络直播类别及游戏直播；2.PC端根据iut相关类别去重加总得出，包含秀场社区、视频社交及游戏直播类别。

来源：1.iUserTracker. 家庭办公版 2017.03，基于对40万名家庭及办公（不含公共上网地点）样本网络行为的长期监测数据获得；

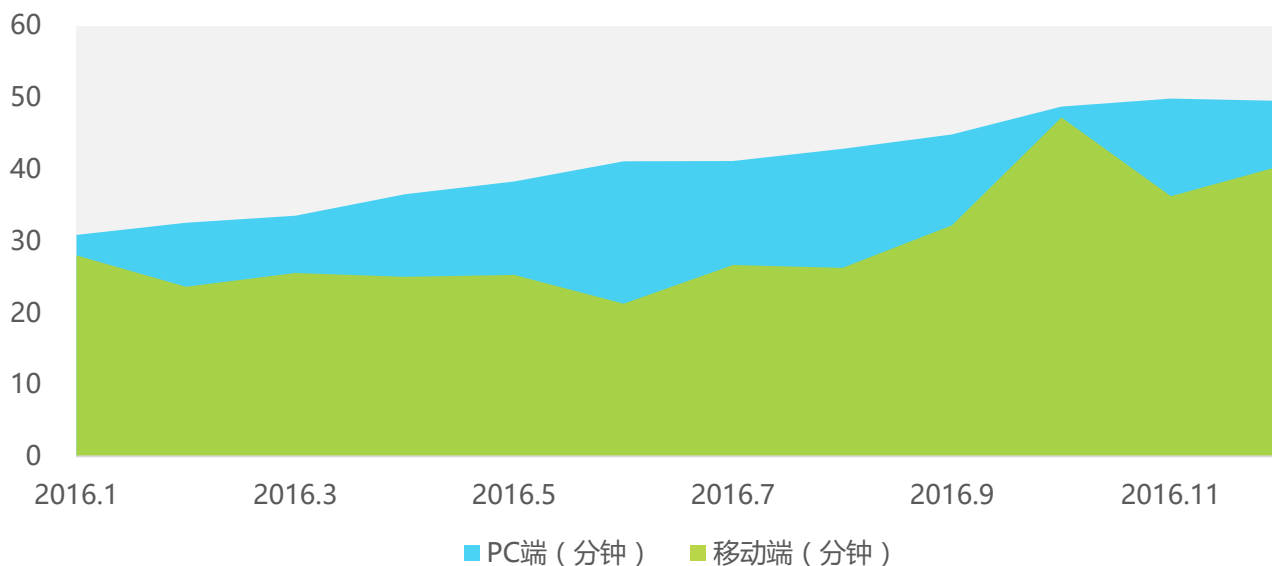
2. 2016年数据来源于mUserTracker.2017.03，基于日均400万手机、平板移动设备软件监测数据，与超过1亿移动设备的通讯监测数据，联合计算研究获得。

用户对泛娱乐直播服务粘性增强

移动端用户规模增长对PC用户粘性未产生影响

根据iUserTracker、mUserTracker数据显示，2016年泛娱乐直播用户在PC端、移动端的用户粘性都有明显提高，总体来看PC端显著高于移动端。全年PC端用户粘性稳定提升，至12月达顶点，用户单日使用时长为49.6分钟，较1月提高60.6%。移动端用户粘性增长略有起伏，于10月达到顶点为47.2分钟。移动端12月用户粘性较年初增长44.4%。艾瑞分析认为，2016年资本的涌入致使市场竞争愈发激烈，为争夺用户，各直播平台纷纷进行内容升级，从行业来看，整体内容质量提升明显，同时带动了PC端固有用户的使用粘性。与此同时，用户粘性的提升为泛娱乐直播平台进行营销尝试奠定了基础，加大直播平台商业转型的机会。

iUserTracker&mUserTracker-2016年1-12月泛娱乐直播用户
单人每日使用时长变化



来源：1.iUserTracker. 家庭办公版 2017.03，基于对40万名家庭及办公（不含公共上网地点）样本网络行为的长期监测数据获得；
2. 2016年数据来源于mUserTracker.2017.03，基于日均400万手机、平板移动设备软件监测数据，与超过1亿移动设备的通讯监测数据，联合计算研究获得。

泛娱乐直播火热引起政府关注

政策不断收紧，肃清行业环境

伴随着泛娱乐直播的火热，相关不良现象不断出现在大众视野中。从2016年9月以来，广电局、网信办、文化部纷纷针对网络直播行为下发系列文件。针对经营单位（即直播平台）的监控要求不断提高，针对监管内容愈加细化，不仅对表演者提出要求，对用户的互动行为也采取了一定的监管限制。政府对直播活动的走向完整化，通过加大审查力度，将会带领行业向健康化发展，杜绝直播的不良内容传播。

2017年针对网络直播相关政策限制梳理

	下发文件名称	平台要求	限制内容范围	表演者要求	用户
文化部	《网络表演经营活动管理办法》	持有《网络文化经营许可证》 突发事件应急能力 自审信息季度上报 建立举报系统； 日志信息保留60日及以上 与表演者签订协议；	网络表演活动 游戏技法展示	真实身份信息 外籍，港澳台需向文化部提出申请	违法信息停止服务
网信办	《互联网直播服务管理规定》	建立直播内容审核平台 日志信息保留60日 即时阻断互联网直播的技术能力， 监管弹幕、评论活动 与表演者签订协议；	新闻 线下活动 网络表演 网络视听节目	真实信息认证	——
广电局	《关于加强网络视听节目直播服务管理有关问题的通知》	持有 《信息网络传播视听节目许可证》 平台不得使用“电视台”、“广播电台”、“电台”、“TV”	新闻 线下活动	——	——

来源：根据公开资料整理。

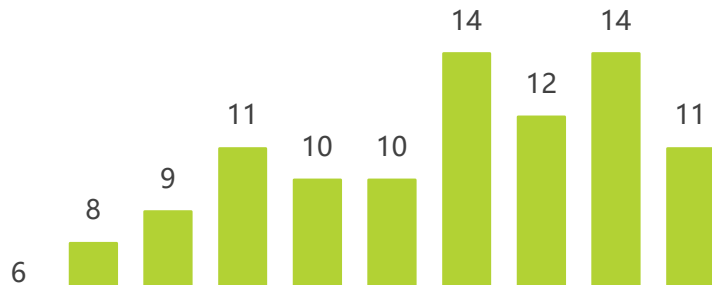
2016Q4投资数量骤降，投资高潮已过

多数平台处于获投初期，资本积累不足

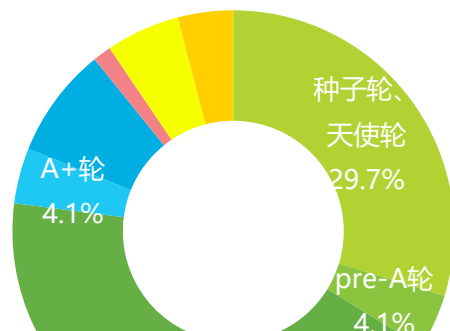
艾瑞咨询整理投资事件发现，2014年以来，二级市场对泛娱乐直播领域关注度逐渐提高，并在2015Q4-2016Q3形成爆发之势，资本市场的火热推动了泛娱乐直播的发展，平台数量及用户数量均有显著提升。相比2014、2015Q4投资热度增长的季度变化，2016年却出现投资数量迅速降低的情况，资本市场收缩，对泛娱乐直播投资热情降低。从平台获投轮次来看，除巨头互联网集团内布局外，近八成平台处A轮之前，持续获投能力较弱，在市场竞争格局愈发激烈的情况下，前景不容乐观。

艾瑞分析认为，政府政策收紧，泛娱乐直播平台生存空间受到挤压，与此同时，市场格局逐渐趋于明朗，中小平台后来居上的可能性较小，投资价值降低，致使资本市场的目光逐渐向其他领域转移。

2014-2016年泛娱乐直播平台季度获投资事件统计



2017年泛娱乐直播平台获投轮次统计



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_21473

