

长尾主播互动转化卡点分析

一、背景

- 要提高大盘主播数需要提高长尾主播活跃，目前影响长尾主播活跃的问题是互动差；
- 通过对长尾主播互动转化卡点进行分析，找到重点问题和解决抓手，提升开播活跃从而提升大盘开播数；

二、思路

1、人群

- 以ACU（平均每分钟同时在线观众人数）圈定长尾主播，ACU<10的主播大盘占比88%；
- 这部分主播关注、付费转化率接近0，弹幕和有效观看转化率较低；
- 需要提升这部分主播直播能力和感知来提升开播活跃，从而提升主播数；

ACU	主播数	占比
a_0	4893	4.71%
b_0-1 (0<acu<=1)	12417	11.95%
c_1-5 (1<acu<=5)	62540	60.19%
d_5-10 (5<acu<=10)	11989	11.54%
e_10-100 (10<acu<=100)	10118	9.74%
f_100以上 (100<acu)	1944	1.87%

弹幕率			关注率			付费率			有效观看转化率		
	主播数	占比		主播数	占比		主播数	占比		主播数	占比
a_0	32261	31.05%	a_0	74471	71.67%	a_0	70763	68.11%	a_0	11568	11.13%
b_0-0.005	15287	14.71%	b_0-0.005	23511	22.63%	b_0-0.005	21455	20.65%	b_0-0.3	13778	13.26%
c_0.005-0.1	13872	13.35%	c_0.005-0.1	3070	2.95%	c_0.005-0.1	5110	4.92%	c_0.3-0.5	33985	32.71%
d_0.1-0.2	16983	16.35%	d_0.1-0.2	1820	1.75%	d_0.1-0.2	3284	3.16%	d_0.5-0.6	14809	14.25%
e_0.2-0.5	20049	19.30%	e_0.2-0.5	938	0.90%	e_0.2-0.5	2523	2.43%	e_0.6-0.8	19168	18.45%
f_0.5以上	5449	5.24%	f_0.5以上	91	0.09%	f_0.5以上	766	0.74%	e_0.8以上	10593	10.20%

2、路径拆解

- 直播产生互动的路径：无人进房→有人进房→观看→弹幕→关注→付费，看下每一步的分布，找到有路径转化卡点的关键人群，并分析问题和抓手；

1) 进房卡点

- 无进房主播主要为ACU<5的主播，大盘占比4.5%；
- 问题：**缺乏对小主播容忍度较高的社交型流量，公私流量均差；**
 - ACU<10的主播粉丝量低，低于100粉；
 - 公域流量严重不足，主播数占比88%但直播页、天马曝光占比分别仅有35%、10%；其中无进房的主播（占比5%）直播页+天马曝光PV少于5；
- **TODO：**
 - 强化主播自身社交渠道，需强化分享意愿，简化分享操作；
 - 拓展对小主播友好的社交型分发场景，如同校、好友、兴趣分发；

ACU分层	人数	占比	粉丝量	进房UV	进房情况	人数	占比	进房情况	直播页PVE	直播页UVE	天马PV曝光	天马UV曝光
0	4893	4.71%	76.62	0.00	无进房	1842	1.77%	无进房	0.84	0.82	0.62	0.62
0到1	12417	11.95%	597.99	6.50	有进房	3051	2.94%	有进房	42.23	35.91	16.35	16.28
1到5	62540	60.19%	401.71	4.05	有进房	1293	1.24%	无进房	26.65	22.70	10.43	10.39
5到10	11989	11.54%	58.64	0.00	无进房	11124	10.71%	有进房	0.97	0.92	1.67	1.67
10到100	10118	9.74%	373.30	11.55	有进房	1582	1.52%	无进房	49.04	42.03	45.29	45.08
大于100	1944	1.87%	340.53	10.35	有进房	2	0.00%	无进房	44.04	37.75	40.75	40.56
总计	103901		42.01	0.00	无进房	总计		有进房	1.90	1.77	2.69	2.68
0	4893	4.71%	593.69	36.01	有进房	60958	58.67%	有进房	123.47	104.80	203.38	202.86
0到1	12417	11.95%	579.73	35.10	有进房	11987	11.54%	有进房	120.40	102.19	198.31	197.80
1到5	62540	60.19%	21.00	0.00	无进房	2	0.00%	无进房	649.54	556.10	1486.06	1483.35
5到10	11989	11.54%	2929.02	232.79	有进房	11987	11.54%	有进房	649.43	556.01	1485.81	1483.10
10到100	10118	9.74%	2928.53	232.75	有进房	10118	9.74%	有进房	1244.81	1005.92	10679.13	10659.24
大于100	1944	1.87%	21208.73	1218.09	有进房	1944	1.87%	有进房	1244.81	1005.92	10679.13	10659.24
总计	103901		201221.54	12512.58	有进房	1944	1.87%	有进房	8959.35	6598.34	83986.88	83277.00
0	4893	4.71%	201221.54	12512.58	有进房	1944	1.87%	有进房	8959.35	6598.34	83986.88	83277.00
0到1	12417	11.95%	6576.70	402.14	有进房	1944	1.87%	有进房	8959.35	6598.34	83986.88	83277.00
1到5	62540	60.19%	6576.70	402.14	有进房	1944	1.87%	有进房	8959.35	6598.34	83986.88	83277.00
5到10	11989	11.54%	6576.70	402.14	有进房	1944	1.87%	有进房	8959.35	6598.34	83986.88	83277.00
10到100	10118	9.74%	6576.70	402.14	有进房	1944	1.87%	有进房	8959.35	6598.34	83986.88	83277.00
大于100	1944	1.87%	6576.70	402.14	有进房	1944	1.87%	有进房	8959.35	6598.34	83986.88	83277.00
总计	103901		6576.70	402.14	有进房	1944	1.87%	有进房	8959.35	6598.34	83986.88	83277.00

进房
卡点
人群

ACU分层	计数项:are	求和项:直播	求和项:天马	人数占比	直播页占比	天马占比
0	4893	130380	51020	4.71%	0.28%	0.02%
0到1	12417	546817	506008	11.95%	1.19%	0.17%
1到5	62540	7529508	12402163	60.19%	16.37%	4.11%
5到10	11989	7786018	17813347	11.54%	16.92%	5.90%
10到100	10118	12594970	108051416	9.74%	27.38%	35.77%
大于100	1944	17416972	163270501	1.87%	37.86%	54.05%
(空白)						
总计	103901	46004665	302094455			

2) 观看卡点

- 有进房，但无有效观看主播主要为ACU<5的主播，大盘占比6.6%；
- 问题：
 - 内容主题不明确、缺乏直播氛围打造、观众存在感弱；
- TODO：
 - 丰富直播内容工具，提供进房引导

行标签	计数项:关	占比	进房情况	人数	占比	观看情况	人数	占比	弹幕情况	人数	占比
0	4893	4.71%	无进房	1842	1.77%	无有效观看	1842	1.77%	无弹幕	1842	1.77%
			有进房	3051	2.94%	无有效观看	1320	1.27%	无弹幕	1249	1.20%
						有有效观看	1731	1.67%	有弹幕	71	0.07%
0到1	12417	11.95%	无进房	1293	1.24%	无有效观看	1293	1.24%	无弹幕	1111	1.07%
			有进房	11124	10.71%	无有效观看	2413	2.32%	有弹幕	620	0.60%
						有有效观看	8711	8.38%	无弹幕	2336	2.25%
1到5	62540	60.19%	无进房	1582	1.52%	无有效观看	1582	1.52%	有弹幕	77	0.07%
			有进房	60958	58.67%	无有效观看	3108	2.99%	无弹幕	4612	4.44%
						有有效观看	57850	55.68%	有弹幕	4099	3.95%
5到10	11989	11.54%	无进房	2	0.00%	无有效观看	2	0.00%	无弹幕	1582	1.52%
			有进房	11987	11.54%	无有效观看	1	0.00%	有弹幕	2999	2.89%
						有有效观看	11986	11.54%	无弹幕	109	0.10%
10到100	10118	9.74%	有进房	10118	9.74%	无有效观看	6	0.01%	有弹幕	14972	14.41%
						有有效观看	10112	9.73%	无弹幕	42878	41.27%
大于100	1944	1.87%	有进房	1944	1.87%	无有效观看	1	0.00%	有弹幕	10044	9.67%
						有有效观看	1943	1.87%	无弹幕	41	0.04%
总计	103901								有弹幕	1902	1.83%

3) 弹幕卡点

- 有有效观看，但无弹幕转化主播主要为ACU<5的主播，大盘占比19.9%；
- 问题：
 - 进房少、弹幕转化低同时构成无弹幕原因；
 - 以平均弹幕率为准（10%），需要至少10个进房才能产生1个弹幕：无弹幕主播中，有80%是进房过低（少于10），20%是进房够但弹幕转化低（0%）；有弹幕主播中，40%进房低（少于10）但弹幕转化率高（44%）；
 - 缺乏互动能力、互动感知弱，缺乏看-播双方互动信息和玩法；
- TODO：
 - 提升房内感知，丰富互动信息，增加互动玩法；

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	行标签	计数项:关	占比	进房情况	人数	占比	观看情况	人数	占比	弹幕情况	人数	占比
2				无进房	1842	1.77%	无有效观看	1842	1.77%	无弹幕	1842	1.77%
3												
4	0	4893	4.71%	有进房	3051	2.94%	无有效观看	1320	1.27%	无弹幕	1249	1.20%
5										有弹幕	71	0.07%
6							有有效观看	1731	1.67%	无弹幕	1111	1.07%
7										有弹幕	620	0.60%
8	0到1	12417	11.95%	无进房	1293	1.24%	无有效观看	1293	1.24%	无弹幕	1293	1.24%
9				有进房	11124	10.71%	无有效观看	2413	2.32%	无弹幕	2336	2.25%
10										有弹幕	77	0.07%
11							有有效观看	8711	8.38%	无弹幕	4612	4.44%
12										有弹幕	4099	3.95%
13	1到5	62540	60.19%	无进房	1582	1.52%	无有效观看	1582	1.52%	无弹幕	1582	1.52%
14				有进房	60958	58.67%	无有效观看	3108	2.99%	无弹幕	2999	2.89%
15							有有效观看	57850	55.68%	有弹幕	109	0.10%
16										无弹幕	14972	14.41%
17										有弹幕	42878	41.27%
18	5到10	11989	11.54%	无进房	2	0.00%	无有效观看	2	0.00%	无弹幕	2	0.00%
19				有进房	11987	11.54%	无有效观看	1	0.00%	无弹幕	1	0.00%
20							有有效观看	11986	11.54%	无弹幕	146	0.14%
21										有弹幕	11840	11.40%
22	10到100	10118	9.74%	有进房	10118	9.74%	无有效观看	6	0.01%	无弹幕	6	0.01%
23							有有效观看	10112	9.73%	无弹幕	68	0.07%
24										有弹幕	10044	9.67%
25	大于100	1944	1.87%	有进房	1944	1.87%	无有效观看	1	0.00%	无弹幕	1	0.00%
26							有有效观看	1943	1.87%	无弹幕	41	0.04%
27	总计	103901								有弹幕	1902	1.83%

弹幕转化卡点人群

无弹幕主播		弹幕率	
少于10	79.56%	0.00%	
超过10	20.44%	0.00%	
有弹幕主播		弹幕率	
少于10	36.97%	43.62%	
超过10	63.03%	6.01%	

4) 关注卡点

- 有有效观看，但无关注转化的主播主要为ACU<100的主播，大盘占比60.4%，该部分主播可能在观众关注意愿和关注门槛上存在问题，需要在观众侧强化关注，简化关注操作路径，主播侧强化关注涨粉意识和引导，提供福利涨关注玩法；

ACU分层	人数	占比	观看情况	人数	占比	关注情况	人数	占比
0	4893	4.71%	无有效观看	3162	3.04%	无关注	3143	3.02%
			有有效观看	1731	1.67%	有关注	19	0.02%
0到1	12417	11.95%	无有效观看	3706	3.57%	无关注	1835	1.57%
			有有效观看	8711	8.38%	有关注	96	0.09%
1到5	62540	60.19%	无有效观看	4690	4.51%	无关注	3687	3.55%
			有有效观看	57850	55.68%	有关注	19	0.02%
5到10	11989	11.54%	无有效观看	3	0.00%	无关注	8629	7.73%
			有有效观看	11986	11.54%	有关注	682	0.66%
10到100	10118	9.74%	无有效观看	6	0.01%	无关注	4678	4.50%
			有有效观看	10112	9.73%	有关注	12	0.01%
大于100	1944	1.87%	无有效观看	1	0.00%	无关注	46743	44.99%
			有有效观看	1943	1.87%	有关注	11107	10.69%
总计	103901							

5) 付费卡点

- 问题：关注转化低私域弱、付费转化低同时构成无付费原因；
 - 超过75%的付费UV和金额由私域贡献，但60%的主播有有效观看无关注；
 - 缺少营收场景和营收借口，付费转化低；
- TODO：
 - 播看两侧提升关注和付费意愿；
 - 提供红包等涨关注玩法、陪玩等付费渗透玩法；
- 粉丝量决定私域付费贡献程度：粉丝量越高的主播，付费私域占比更高
- 小主播付费私域贡献较弱，腰部主播私域最强：ACU200-500的腰部主播，付费私域占比更高；小主播的付费私域占比最低

ACU分层	平均值项:私域金额占比	平均值项:公域金额占比	平均值项:私域UV占比	平均值项:公域UV占比
a_小于10	75.6%	24.4%	74.1%	25.9%
b_10到50	83.2%	16.8%	77.3%	22.7%
c_50到200	83.8%	16.2%	78.4%	21.6%
d_200到500	89.8%	10.2%	83.2%	16.8%
e_500到1000	86.7%	13.3%	81.7%	18.3%
f_大于1000	86.6%	13.4%	82.0%	18.0%
(空白)				
总计	78.4%	21.6%	75.4%	24.6%

粉丝层	平均值项:私域金额占比	平均值项:公域金额占比	平均值项:私域UV占比	平均值项:公域UV占比
a_0-100	69.8%	30.2%	68.7%	31.3%
b_100-500	77.2%	22.8%	74.5%	25.5%
c_500-1k	81.4%	18.6%	77.6%	22.4%
d_1k-1w	84.1%	15.9%	79.6%	20.4%
e_1w+	90.0%	10.0%	85.4%	14.6%
(空白)				
总计	78.4%	21.6%	75.4%	24.6%

3、每一步的问题分析和提升抓手

结合上述数据分析和用研发现【主播互动&内容调研总结】

步骤	问题分析	抓手	优先级
无人进房->有人进房 (占比4.5%)	1. 缺乏对小主播容忍度较高的社交型流量，公私流量均差 2. 星光推荐准确度，推荐平滑度待优化，进房留存差 3. 回流主播流量差	1. 强化主播自身社交渠道，强化分享意愿，简化分享操作； 2. 拓展对小主播友好的社交型分发场景，如同校、好友、兴趣分发 3. 星光推荐精准度优化、平滑优化 4. 回流主播流量扶持	P1
有人进房->停留观看 (占比6.6%)	1. 内容方向不明确，需要从大主播、同分区优质主播的直播内容了解到直播内容； 2. 缺乏直播声音和画面氛围打造，第三方插件使用门槛高； 3. 观众存在感弱；	1. 直播上下文信息：公告、贴纸 2. 直播间装饰：音乐、声效、直播间美化布置 3. 内容方向：分品类头腰部主播直播showcase结合促开播活动， 4. 存在感：游戏直播提升互动能力，iOS投屏直播支持弹幕姬、PC弹幕姬重要信息展示强化、语音播报	P0
停留观看->弹幕（占比19.9%）	1. 进房少、弹幕转化低同时构成无弹幕原因	1. 降低互动门槛，提供轻互动方式：弹幕输入支持emoji表情、表情包取高热词作为素材、艾特别人 2. 丰富互动信息： a. 主播侧：进房来源、观众资料（人口学、简介、共同关注、B站等级）、观众兴趣（常看分区）； b. 观众侧：主播资料（人口学、简介、共同关注）； 3. 增加互动玩法： a. 福利玩法：弹幕互动福利玩法 b. 游戏玩法：弹幕互动游戏	P0
停留观看->关注（占比60.4%）	1. 在观众关注意愿和关注门槛上存在问题；	1. 观众侧： a. 在观众侧强化关注，简化关注操作路径 2. 主播侧： a. 强化关注涨粉意识：主播侧引导关注 b. 刺激观众关注意图：福利关注玩法，如福利涨关注红包、关注回馈贴纸素材	P1
停留关注->付费	1. 关注转化低私域弱、付费转化低同时构成无付费原因；缺少营收场景和营收借口，付费转化低；	1. 付费引导： a. 主播侧付费口播引导（粉丝团、礼物、大航海） 2. 付费回馈： a. 付费回馈玩法、陪玩等付费渗透玩法； b. 付费回馈贴纸素材 3. 粉丝维系 a. 粉丝分析和粉丝维系建议 b. 粉丝回关、管理和下播后维护	P2

三、落地逻辑

1、播中反馈策略

（1）基于问题的反馈

- 进退场策略：将主播按ACU分层，仅ACU<10的主播直播间触发问题反馈
- 根据主播历史表现，在开播后触发引导：
 - 若进房少，则出分享引导
 - 若有效观看转化少，则出内容引导（公告、贴纸、音乐、美妆），话术引导（进房欢迎）
 - 若弹幕转化少，则出内容引导（PK、连线、连麦），跟观众找话题引导（查看观众资料卡）
 - 若关注转化少，则出涨关注话术引导、关注回馈引导（设置关注福利玩法的贴纸）
 - 若付费转化少，则出付费话术引导、付费回馈引导（房管、回关）
- 具体触发时机：
 - 根据开播时长、观众侧行为、本场直播是否使用该功能触发具体引导

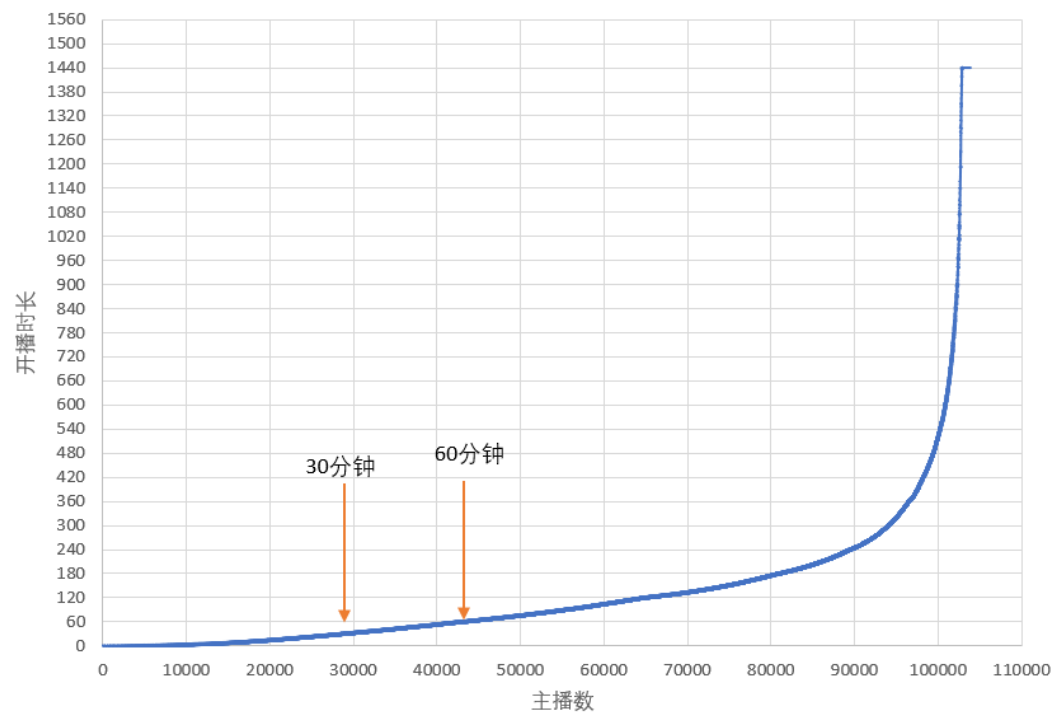
待分析数据，近7天数据

- 不同ACU的主播，单场直播的开播时长；
- 不同ACU的主播，单场直播第一个进房、第一个有效观看、第一个弹幕、第一个关注、第一个付费出现的时间点
- 需要看下不同ACU的主播，进房数量随开播时长的曲线变化，区分开播端

不区分开播端：

- 27.9% (2.9万/10.4万) 的主播开播少于30分钟，41.3% (4.3万/10.4万) 的主播开播少于60分钟；拐点发生在180分钟，拐点之后人数变缓，77% 的主播开播少于180分钟；

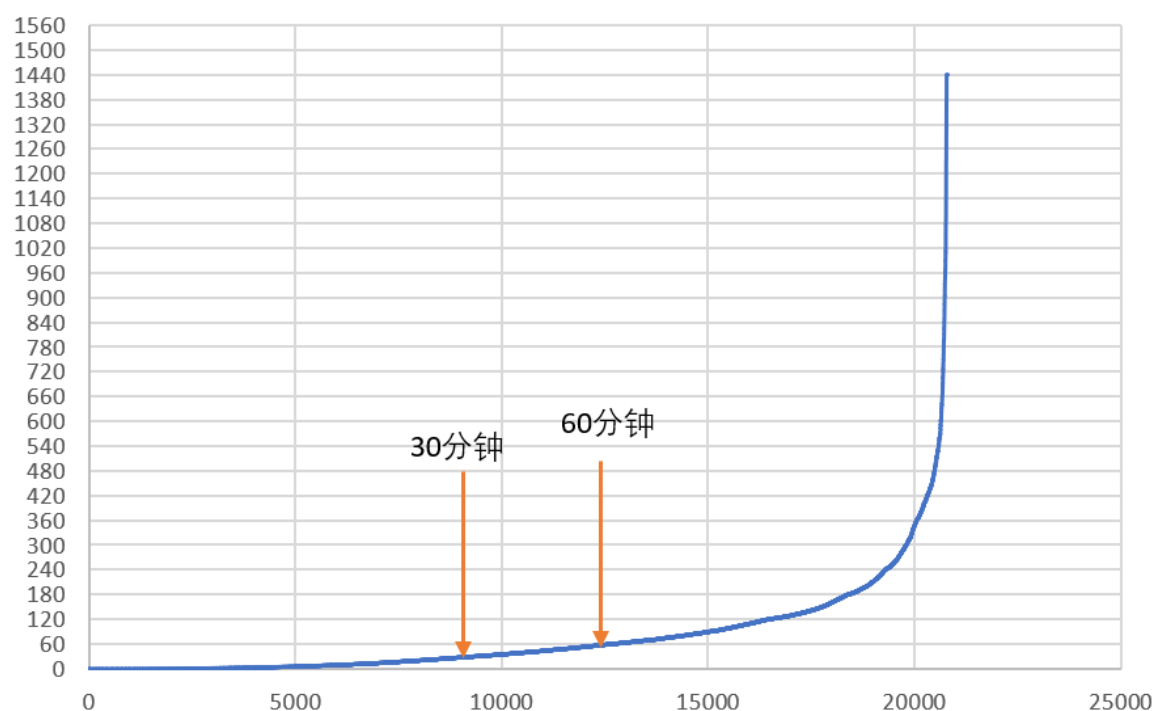
单场开播时长



移动端：

- 42.9% (0.9万/2.1万) 的主播开播少于30分钟，61.9% (1.3万/2.1万) 的主播开播少于60分钟；拐点发生在120分钟，拐点之后人数变缓，77% 的主播开播少于120分钟；

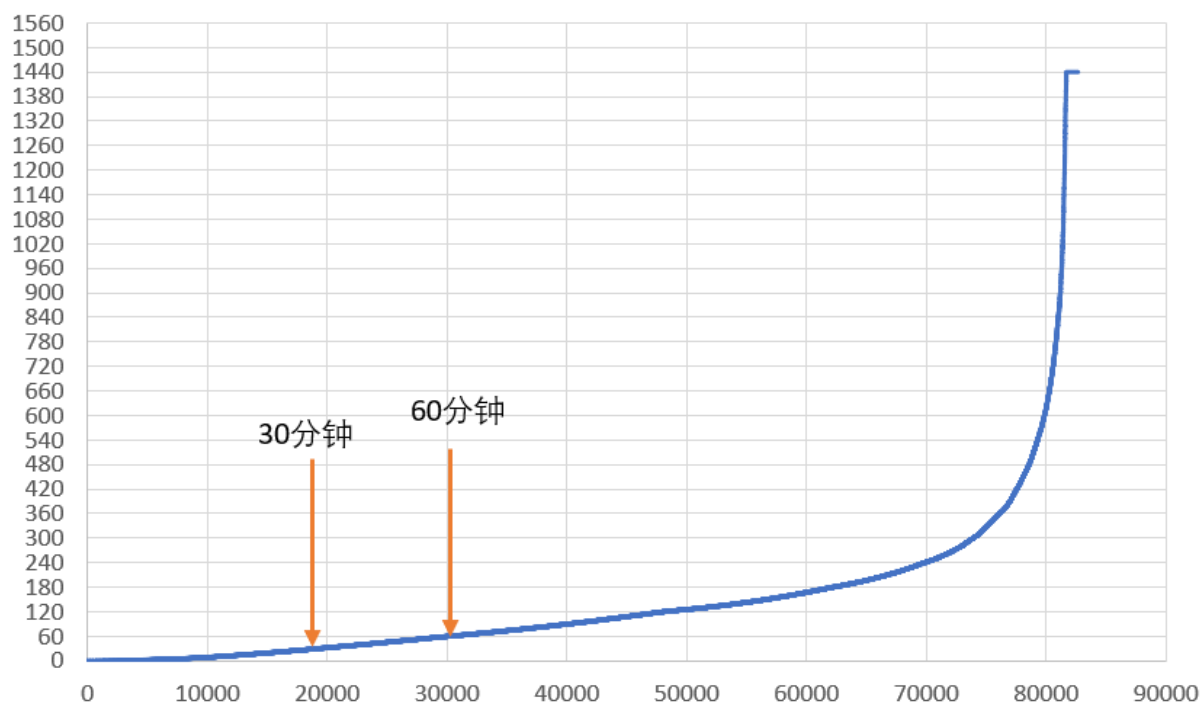
开播时长



PC端：

- 22.9% (1.9万/8.3万) 的主播开播少于30分钟，35.7% (3万/8.4万) 的主播开播少于60分钟；拐点发生在190分钟，77%的主播开播少于190分钟

开播时长



(2) 基于成就的反馈

- 人群：所有主播覆盖

- 数据存储：将直播表现累计数据、最高数据的所有节点存储到表里
- 触发逻辑：开播后，直播表现累计数据、最高数据实时更新，在达到预设节点的时候触发反馈
- 反馈场景：
 - 直播中触发播中实时反馈
 - 关播后，在关播页、主播中心展示成就反馈

待分析数据，近半年数据：

- 成就触发点：找到直播表现累计数据、最高数据的节点，初期->后期，密度逐渐降低
- 里程碑成就：
 - 不同粉丝量的新主播，在开播半年内，直播表现累计数据和开播场次/天数的关系
- 破历史记录成就：
 - 不同粉丝量的新主播，在开播半年内，直播表现单场最高数据和开播场次/天数的关系

数据项：

直播表现累计数据：累计开播时长、累计观看人数、累计弹幕数、累计总收入

直播表现单场最高数据：单场最长开播时长、单场最多累计观看人数、单场最高在线人数、单场最多涨粉数、单场最多被分享次数、单场最多弹幕数、同时大航海人数最高值、同时粉丝团人数最高值、单场总收入最高值

2、优化现有功能

3、补充新功能