

访谈记录:

1. 基本情况 ()

姓名: 小苗

a. 年龄 20

b. 职业 学生大二

c. 性别 男

打游戏 看直播 **moba 职业比赛直播多一些**

2. 行为特征

a. 是怎么知道直播的 **游戏平台里面有直播通道直接进去看的**

b. 身边人看不看游戏直播? **看, 4/5; 女生的话, 50%;**

c. 接触游戏直播多久了? **2-3 年或者更长 4 年**

d. 喜欢看的游戏直播类型 (**moba 最多** (多人在线战术竞技游戏: 比如英雄联盟)、fps (第一人称射击游戏)、rpg (角色扮演游戏)、rts (即时战略游戏: 调兵遣将的宏观操作比如: 模拟城市)、rac (竞速类游戏: 多变赛道, 崎岖的路段 (极品飞车))、spg (现实中各种运动竞技的模拟: 实况足球/滑板)、sim (生活模拟游戏: 模拟人生)、slg (策略游戏: 以取得各种形式胜利为主题: 国际象棋))

e. 一般都是什么时候在看直播 (边吃饭/做作业时/专心看)? **吃饭的时候/休息 (睡觉前 9—10);)**

f. 在什么设备上观看直播? (手机/pc 等 **基本都是手机**)

g. 观看直播的频率 (每天/每周三次/每周一次/更少) **一周 10 个小时左右; 每周看 3-4 次;**

h. 每次观看直播的时长 (0.5h 以下/1h/1h 以上/更多) **1h 一下**

i. 有没有最喜欢的平台? 为什么? (人多? 某个主播?) **企鹅竞技/虎牙直播/斗鱼 QQ 可以直接登录**

j. 经常看哪些游戏 (或其他) 的直播呢?

k. 关注了大约多少主播? 没有

l. 有没有特别喜欢哪个主播? 没有

a. 如何与主播互动? (加群/弹幕/打赏等 **无**)

b. 对目前直播最主要的交互形式——弹幕的体验和使用频率? **无**

c. 充钱吗? **无**

d. 打赏的动机? 打赏后的心理预期 **无**

e. 对直播清晰度和流畅度的要求 **蓝光高清; 流畅**

f. 直播的延迟接受程度 (多少秒) **不能接受延迟 动机: 娱乐**

g. 有没有比较好或者印象深刻的看直播互动的体验/经历? (开放性) **无**

h. 期待有什么样的交互体验? (开放性) **VR/AR 更喜欢能操作和身临其境的体验 虚拟场景参赛观看**

4. 从交互层面如何评价自己打游戏和看直播

a. 两者互动性差异体验? **看直播的时候 觉得自己也可以打; 自己打放松; 看战队是一种精神, 坚守一方, 期待赢很有成就感;**

b. 看直播时的互动对象? 比如和主播互动、和一起看直播的人互动, 及互动方式 **职业选手互动 (相当于足球选手), 比赛类型没有主播, 更愿意跟自己站的这一方选手互动。**

c. 社交需求有多大?

不喜欢弹幕, 如果可以虚拟场景的话会跟同一战队的人互动

5. 对直播形式的建议

a. 怎么看待 TwitchPlay 这样的“无人直播” **这种可以, 是集体共同完成一个目标的可以完**

成可以；双方对抗类型的不行；（有主播，怕主播操控游戏，引起对抗）

b.无人直播在国内直播文化中的出路和机会？

c.如果直播允许你通过客户端直接参与主播的游戏，你会有兴趣吗？

d.如果有，那你愿意通过哪些形式参与游戏？（例如，成为敌人/打赏买装备/捣乱等）；

e.你觉得哪种形式的交互直播游戏让你最感兴趣？

依附于“大主播”的交互直播改善模式与潜在游戏形式？

不喜欢对抗类游戏，怕混乱和带节奏，如果大家都是专心玩游戏可以接受