

# 问卷调查及分析

## ——交互游戏直播新形式



# 问卷调研

**调研对象：观看游戏直播或玩游戏的用户群体**

**调研目的：验证性**

- ( 1 ) 游戏直播用户分群准确性
- ( 2 ) 观看游戏直播的用户群体的互动体验
- ( 3 ) 观看游戏直播的用户群体的喜爱游戏类型，探索新的可能的游戏
- ( 4 ) 观看游戏直播的用户群体的可能的互动形式，或者对新的互动形式的接受度
- ( 5 ) 用户群体的消费意愿及水平

关于游戏直播新形式的问卷调查

亲爱的朋友，您好！ 这是一次关于新的互动游戏直播的相关调研，如果您对游戏感兴趣的话，我们真诚的邀请您一起来帮助我们大胆想象和创造新的游戏直播互动体验~ 我们保证此次调查将遵循保密原则，所有的信息及数据仅用于项目研究。 您的耐心和认真填写将会给我们带来很大的帮助，欢迎一起来探讨

- 1.您的性别是？ \*
- ☐ 男

☐ 女
- 2.您的年龄是？ \*
- ☐ 16岁以下

☐ 16-20岁

☐ 20-24岁

☐ 24-30岁

☐ 30岁及以上
- 3.您目前的职业是？ \*
- ☐ 在校学生

☐ 设计从业者

☐ 科研人员

☐ 医护人员

☐ 公务员

☐ 其他职业（请注明）
- 4.您的消费水平？ \*
- ☐ 1000以下/月

☐ 1000-2000/月

☐ 2000-4000/月

☐ 4000以上/月

- 5.您平时玩游戏吗？ \*
- ☒ 玩

☐ 不玩
- 6.您看过游戏直播吗？ \*
- ☒ 看过

☐ 没看过

- 7.您看游戏直播的动机是什么？ (多选) \*
- ☐ 纯娱乐

☐ 学技术

☐ 主播个人魅力（幽默/搞笑）

☐ 看比赛

☐ 其他
- 8.您每次观看游戏直播的时长？ \*
- ☐ 少于30min/次

☐ 30min-1h/次

☐ 1h-2h/次

☐ 2-3h/次

☐ 大于3h/次

基本信息

- 9.您是怎么选择看不同类型的游戏直播的？（多选） \*
- ☐ 会看自己在玩的某款游戏的直播

☐ 会因主播个人魅力而看的游戏直播

☐ 会看较新推出的游戏的直播

☐ 会看自己感兴趣但没玩过的游戏的直播
- 10.您在看直播时有哪些互动行为？（多选） \*
- ☐ 发弹幕与主播互动

☐ 发弹幕与观众一起互动

☒ 打赏主播

☐ 刷礼物给主播

☐ 无互动
- 11.您打赏主播的动机是什么？（多选） \*
- ☐ 陪玩

☐ 学技术（让主播帮打字）

☐ 纯欣赏 有感情

☐ 当粉丝（充粉丝牌）

行为特征

12.请您对以下各个直播形式的接受度进行评分  
评分0 指不接受，希望能够屏蔽  
评分5 指乐于接受，并乐于这么做 \*

	不接受	0	1	2	3	4	5	乐于接受
1) 弹幕形式：捧场弹幕		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2) 弹幕形式：嘲讽弹幕 (多出现在某些菜主播频道中，“菜”这类嘲讽词刷屏出现，一般不包含恶意，多是娱乐效果)		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3) 弹幕形式：喷子型弹幕		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4) 弹幕形式：带节奏弹幕		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5) 打赏形式		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
6) 点菜形式：正常点菜 (在moba类游戏中通过打赏让主播选择特定英雄进行游戏，正常点菜，学习某款英雄的技术)		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
7) 点菜形式：点辣菜 (故意选不合适的英雄，看主播如何应对，制造娱乐效果)		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8) 主播人说：“菜”主播 (特指技术不好或是故意打的不好，制造娱乐效果的主播)		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9) 主播人说：搞笑主播		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

新有直播形式的接受度

我们的畅想

国外直播平台Twitch Play 中，《微软飞行模拟》游戏通过直播间形式，数百名观众用**弹幕控制飞行**，共同完成一次模拟飞行游戏。  
我们畅想在国内这种互动游戏直播的形式，基于大主播文化的环境，**让观众和主播同时操作游戏**，能够为观众提供更加趣味性的直播体验。

以下问题均基于这种新互动游戏直播形式



- 13.在这种新互动游戏直播下，您更喜欢在游戏中作为哪类角色? (多选) \*
- ☒ 与主播共同操控一角色

☒ 操控除主播外另一角色  
辅助主播角色，或与主播角色对抗

☒ 操控道具背景  
如糖豆人，观众可操控障碍物

☐ 其他

- 14.与主播操控同一角色，您更喜欢那种形式呢？ \*
- ☐ 选择，游戏角色，对话，环境设定

☐ 控制，前进后退，跳跃，攻击等

☐ 辅助，为其加装备，加特效等

☐ 其他

- 15.作为新一角色，您更喜欢那种形式呢？ \*
- ☐ 作为辅助主播的角色  
(如森林冰火人，主播控制水，观众控制火)

☐ 作为对抗主播的角色

☐ 其他

- 16.作为道具背景，您更喜欢那种形式呢？ \*
- ☐ 作为障碍物道具  
(如糖豆人中，观众控制障碍的出现和运动)

☐ 作为辅助道具  
(如人类一败涂地中，观众控制道具帮助主播过关)

- 17.您觉得在这种新互动游戏直播间多少人比较合适？ \*
- ☐ 100-200人

☐ 200-500人

☐ 500-1000人

☐ 1000-10000人

- 18.在这种互动游戏直播中，您能接受的单次游戏付费量是？  
为了限制游戏互动，减少氪金，可能会存在一定的消费情况。  
付费会有福利，不付费量有限制但也是可以不断参与的 \*
- ☐ 0元

☐ 0-10元

☐ 10-100元

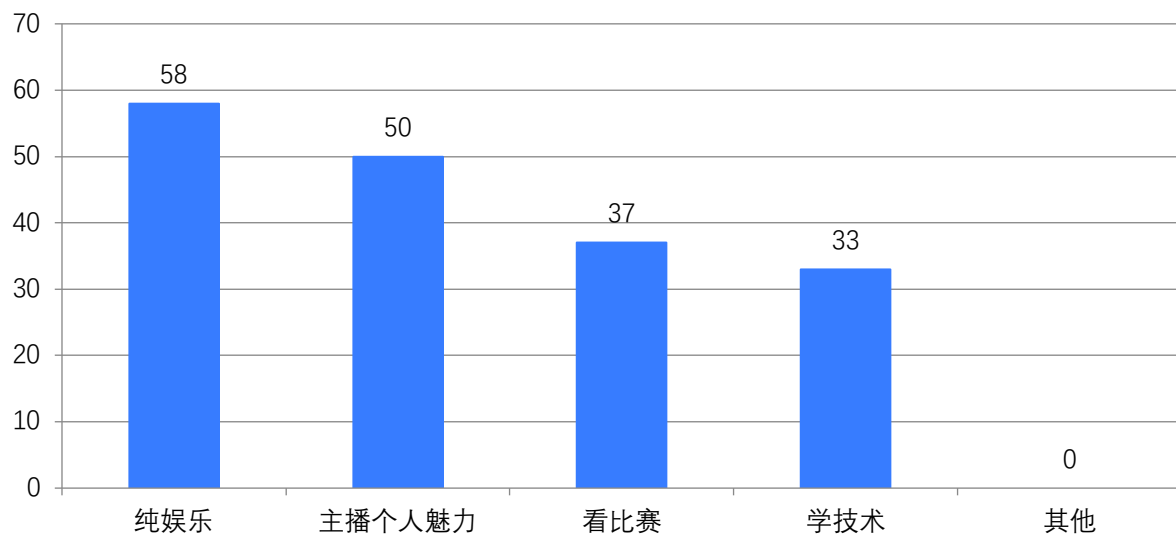
☐ 100-200元

☐ 200-500元

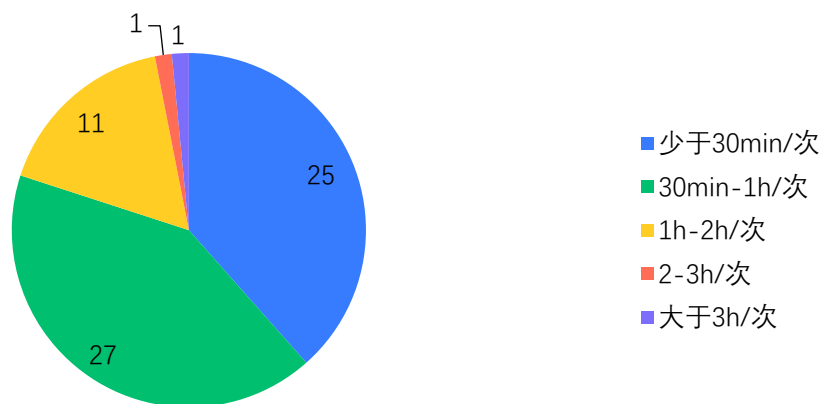
☐ >500元

新交互直播形式的探索

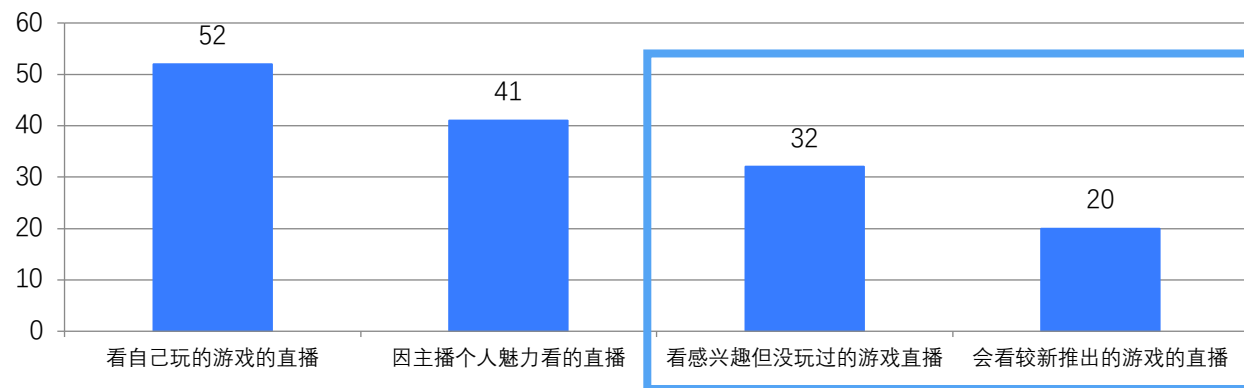
Q7:您看游戏直播的动机是什么？（多选）



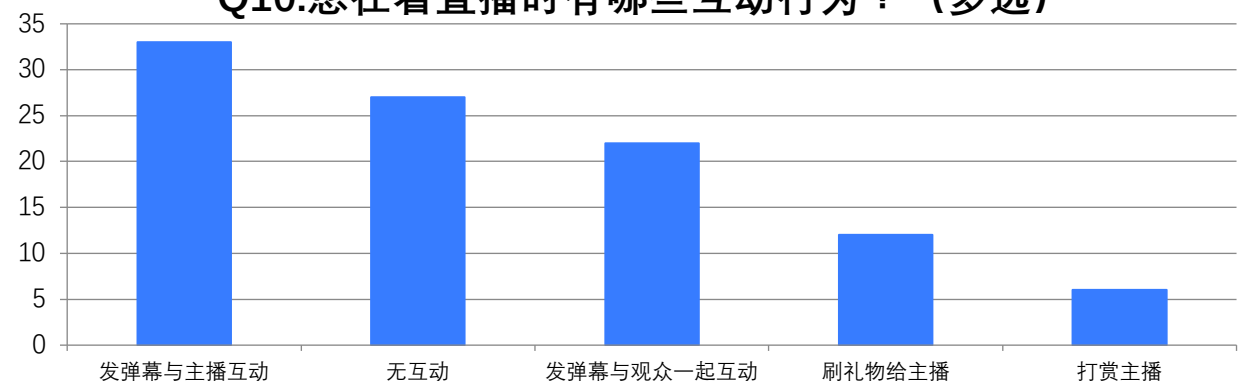
Q8:您每次观看游戏直播的时长？



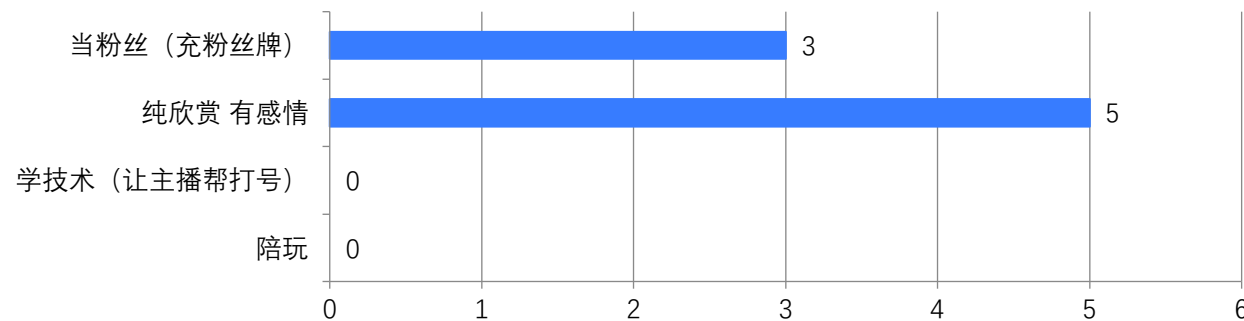
Q9:您是怎么选择看不同类型的游戏直播的？（多选）



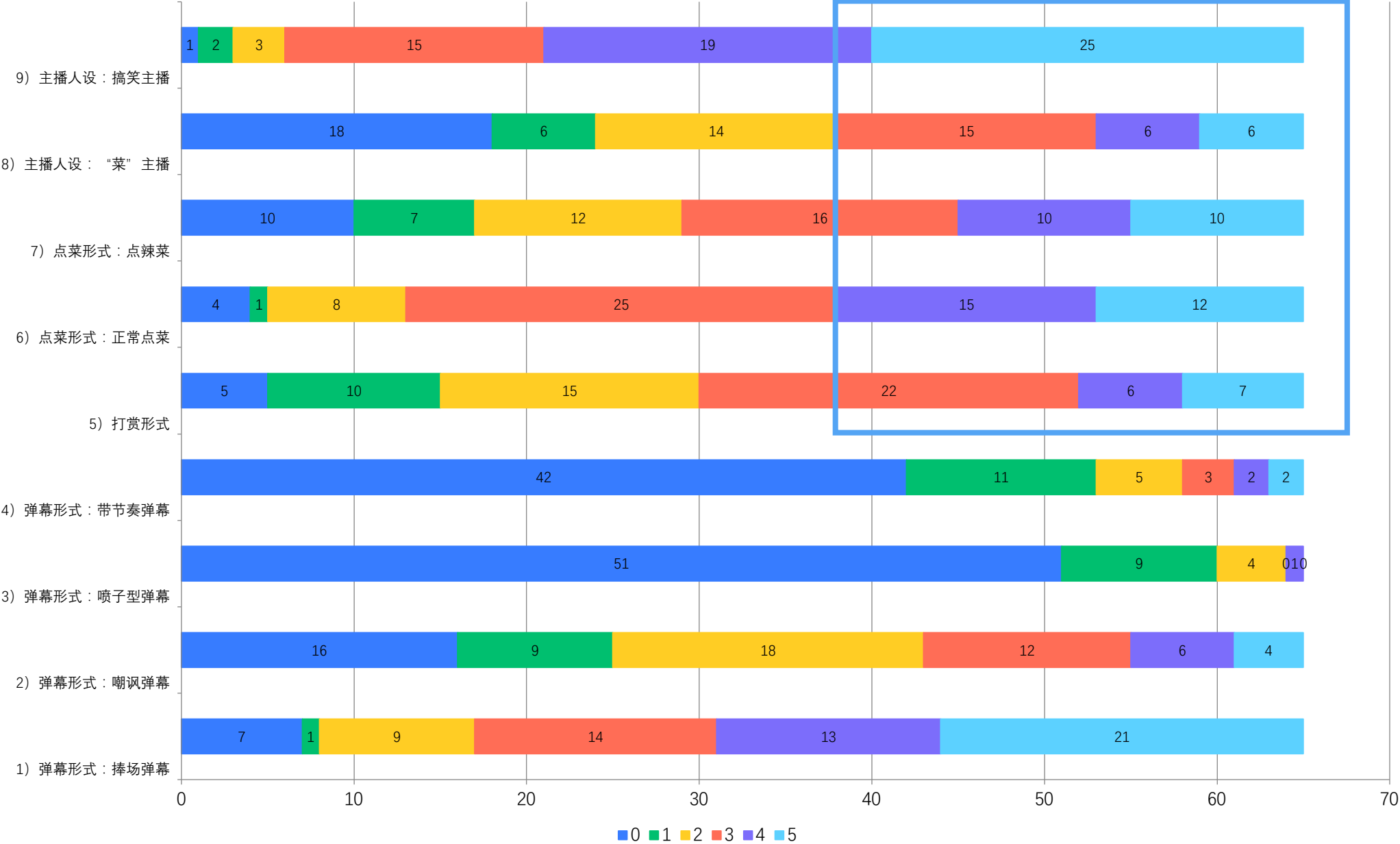
Q10:您在看直播时有哪些互动行为？（多选）



Q11:您打赏主播的动机是什么？（多选）



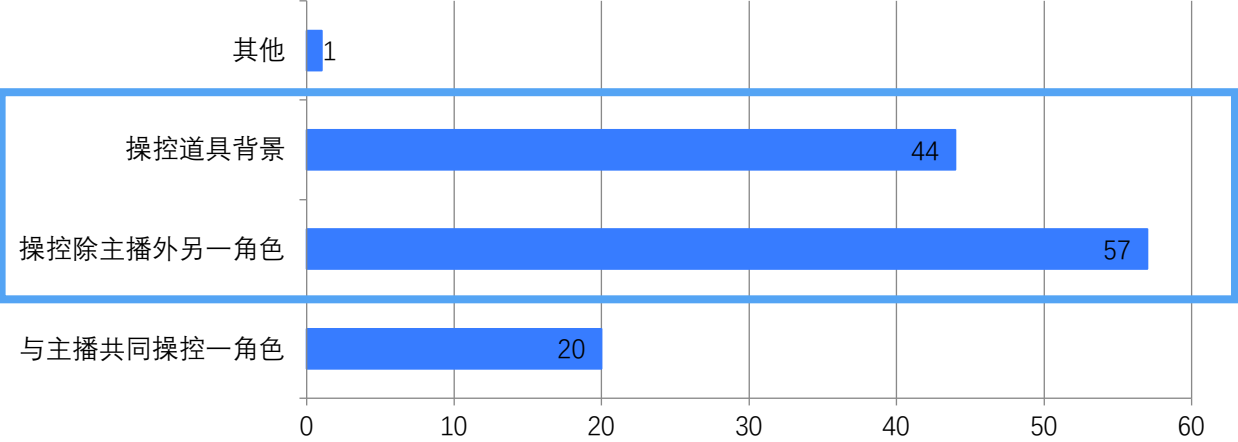
Q12:请您对以下各个直播形式的接受度进行评分



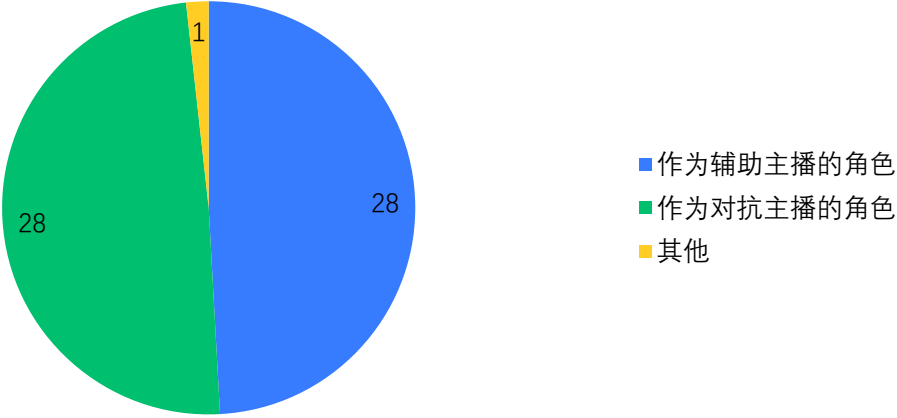
搞笑主播  
“菜”主播  
正常点菜  
点辣菜

对娱乐形式的  
接受度较高

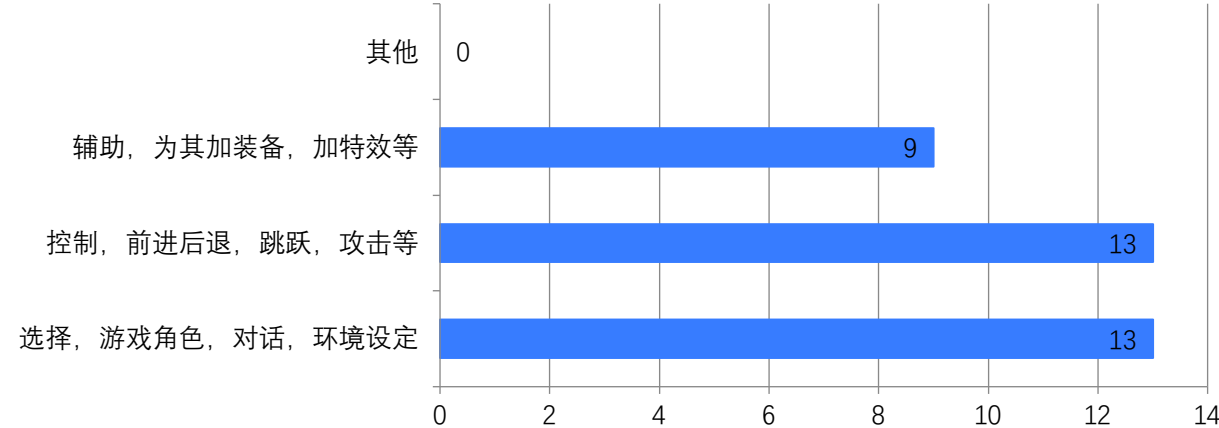
Q13:新互动游戏直播下，您更喜欢在游戏中作为哪类角色？(多选)



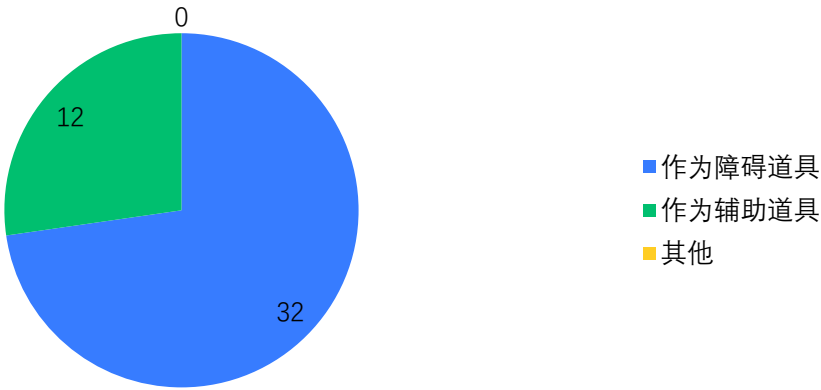
Q15:作为新一角色，您更喜欢那种形式呢？



Q14:与主播操控同一角色，您更喜欢那种形式呢？

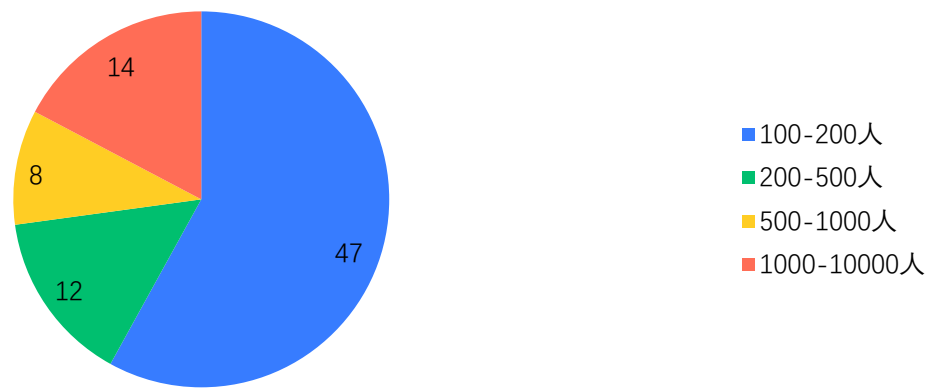


Q16:作为道具背景，您更喜欢那种形式呢？

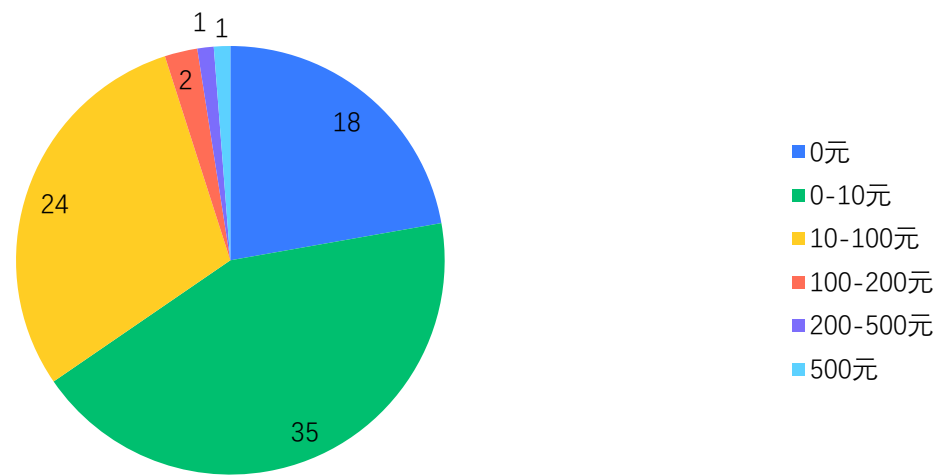


作为道具捣乱，占大多数

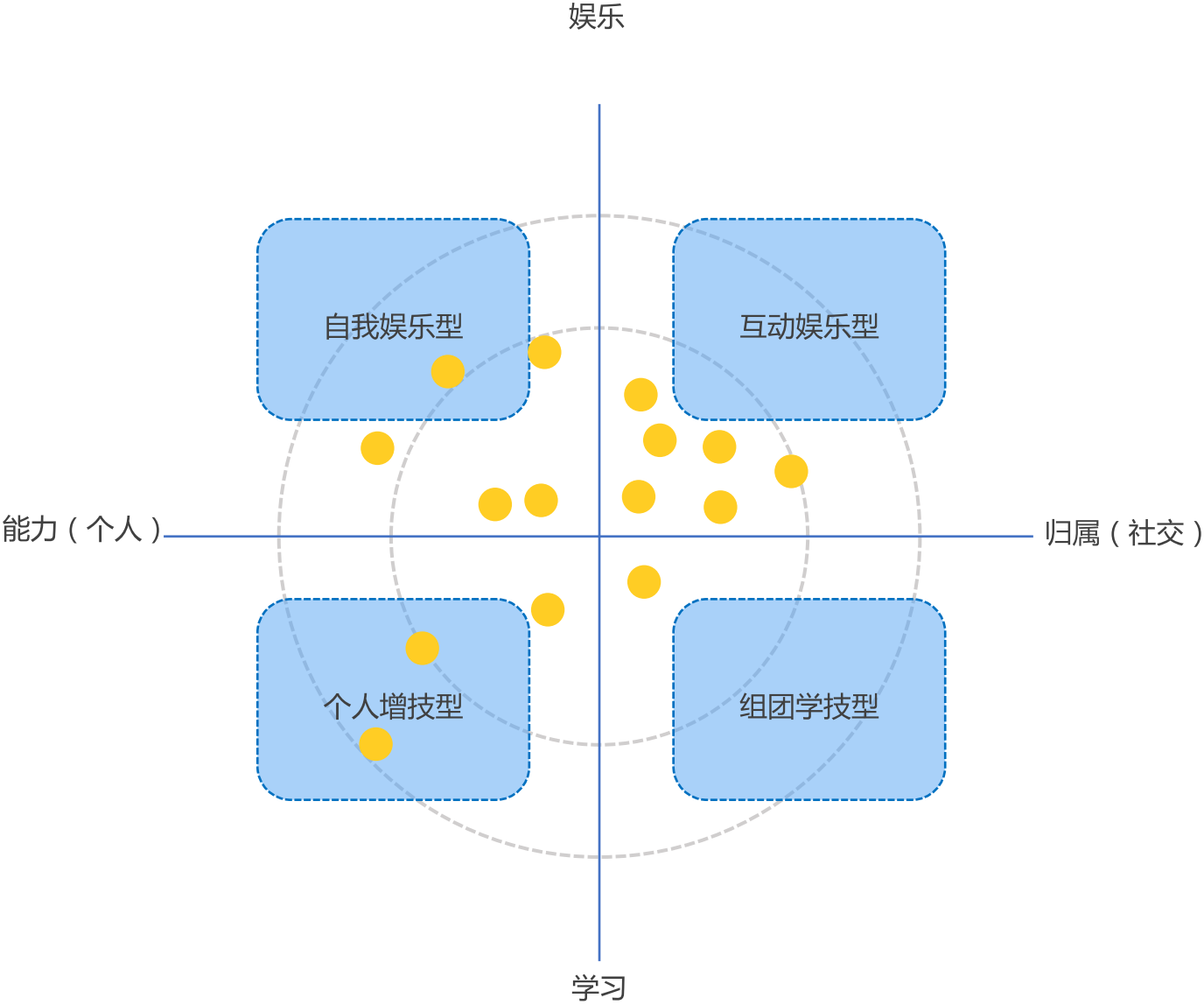
Q17:您觉得在这种新互动游戏直播间多少人比较合适？



Q18:新互动游戏直播中，您能接受的单次游戏付费量是？



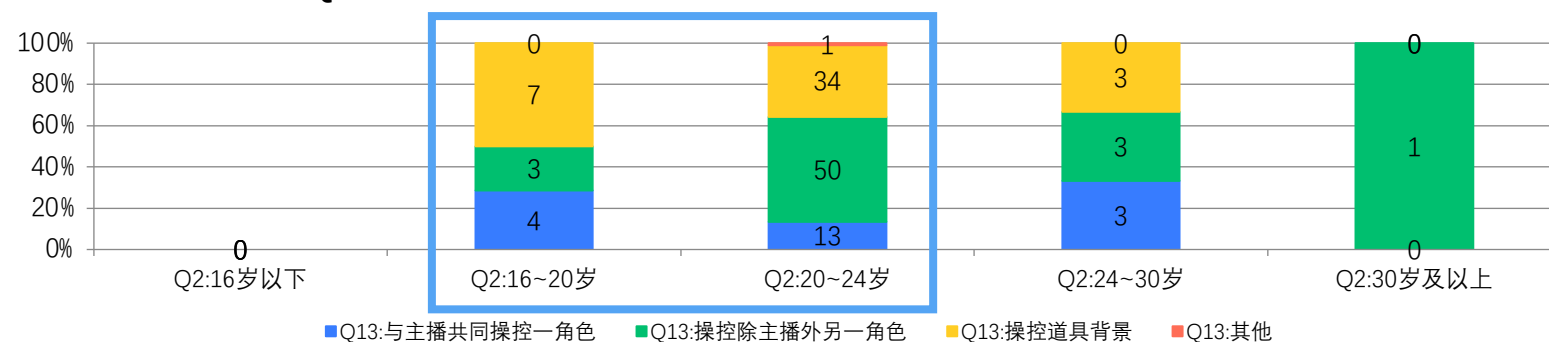
# 用户分群





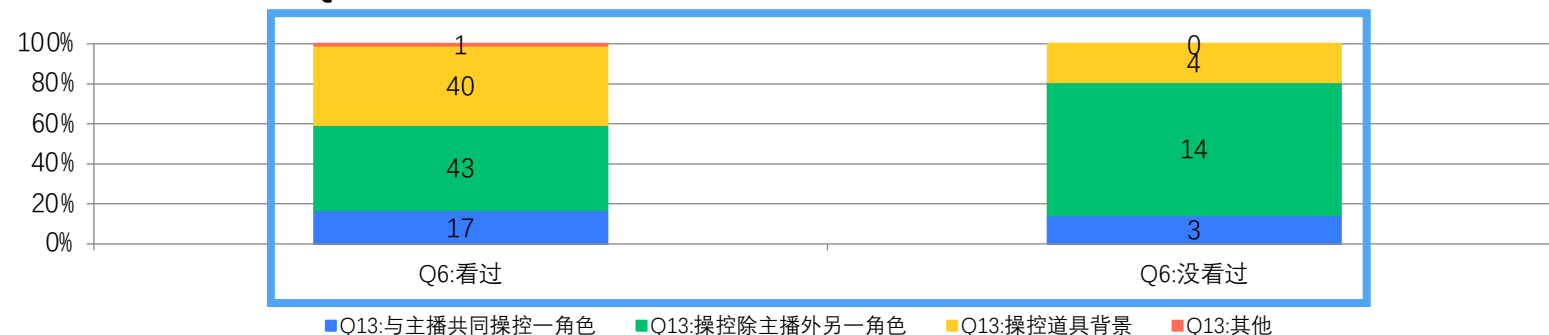
Q2:您的年龄是？

Q13:新互动游戏直播下，您更喜欢在游戏中作为哪类角色？



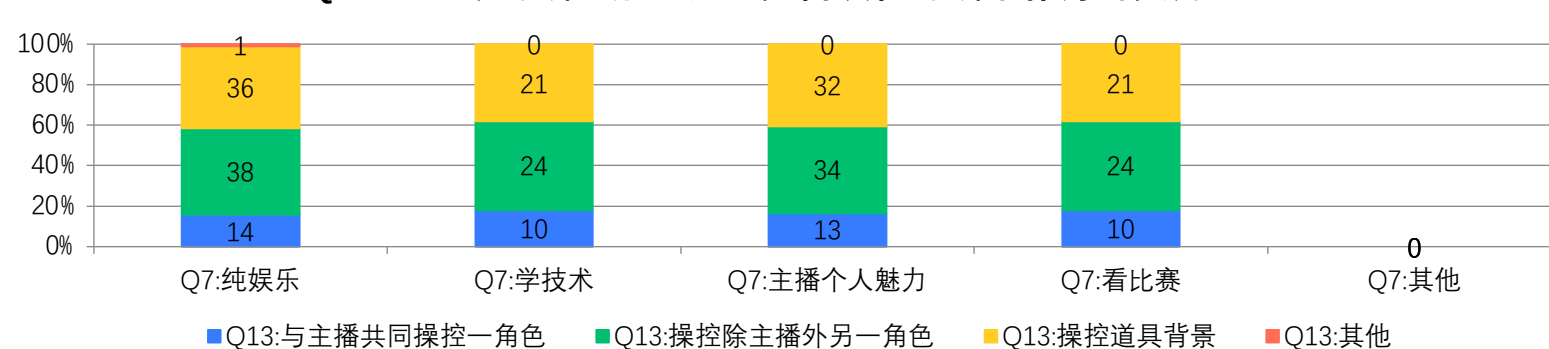
Q6:您看过游戏直播吗？

Q13:新互动游戏直播下，您更喜欢在游戏中作为哪类角色？



Q7:您看游戏直播的动机是？

Q13:新互动游戏直播下，您更喜欢在游戏中作为哪类角色？



## 新形式角色选择

与年龄及看过直播及直播动机的关系

年龄段之间差异较大

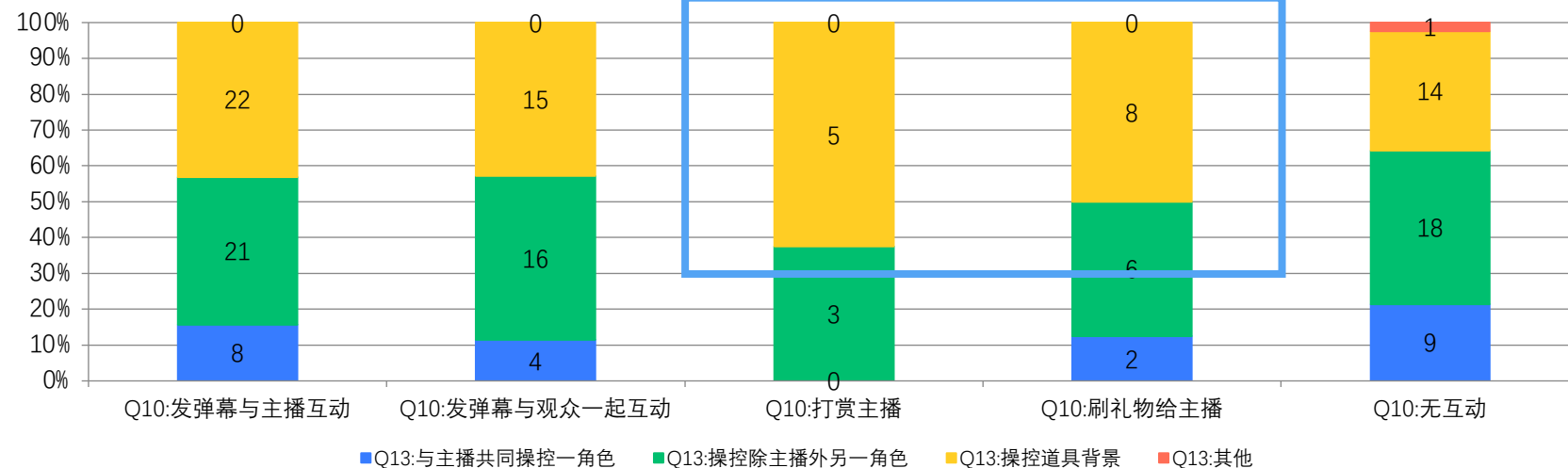
看与未看过游戏直播之间的差异较大

操控道具背景——娱乐性高

看过游戏直播和年龄较低更偏向娱乐性高的形式？

Q10:您在看直播时有哪些互动行为？

Q13:新互动游戏直播下，您更喜欢在游戏中作为哪类角色？

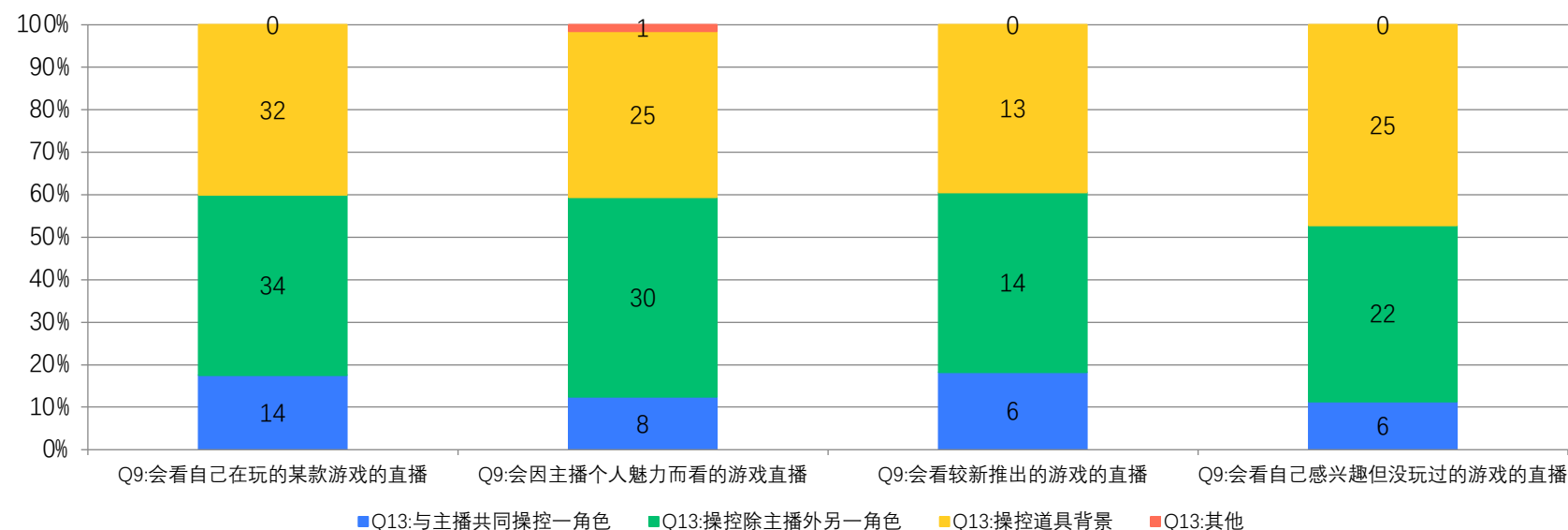


新形式角色选择

与 互动行为 及 选择直播类型  
的关系

Q9:怎么选择看不同类型的直播

Q13:新互动游戏直播下，您更喜欢在游戏中作为哪类角色？

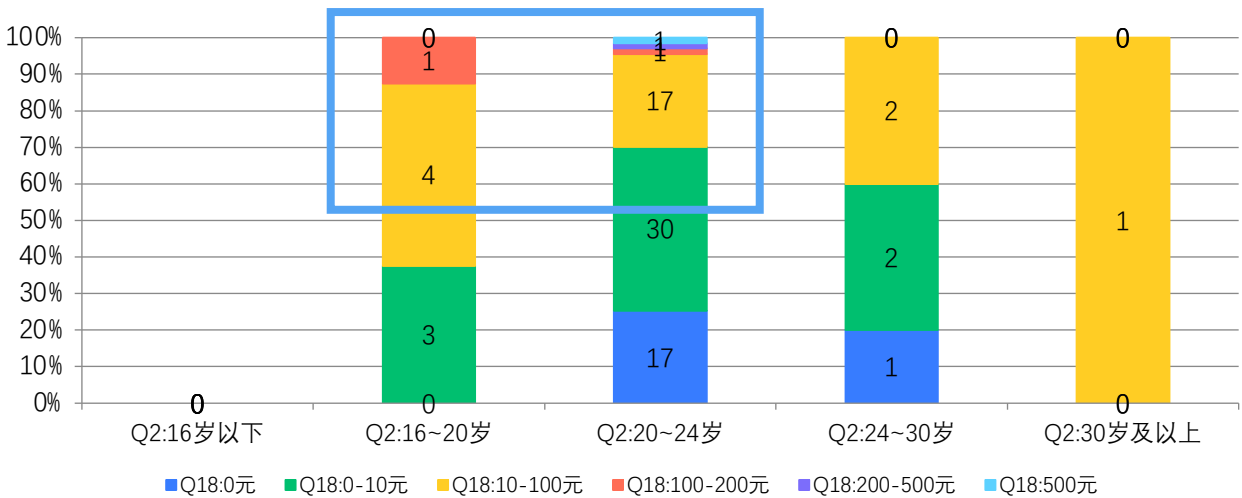


愿意打赏与刷礼物的观众

( 互动参与度较高的用户 )

选择操控道具背景的意愿更大

Q2:您的年龄是？  
Q18:新互动游戏直播中，您能接受单次游戏付费量？



能接受的付费情况  
与 年龄 及 消费水平 的关系

年龄较低，（不一定有很高的消费水平）  
愿意在娱乐上消费

Q4:您的消费水平？  
Q18:新互动游戏直播中，您能接受单次游戏付费量？

