

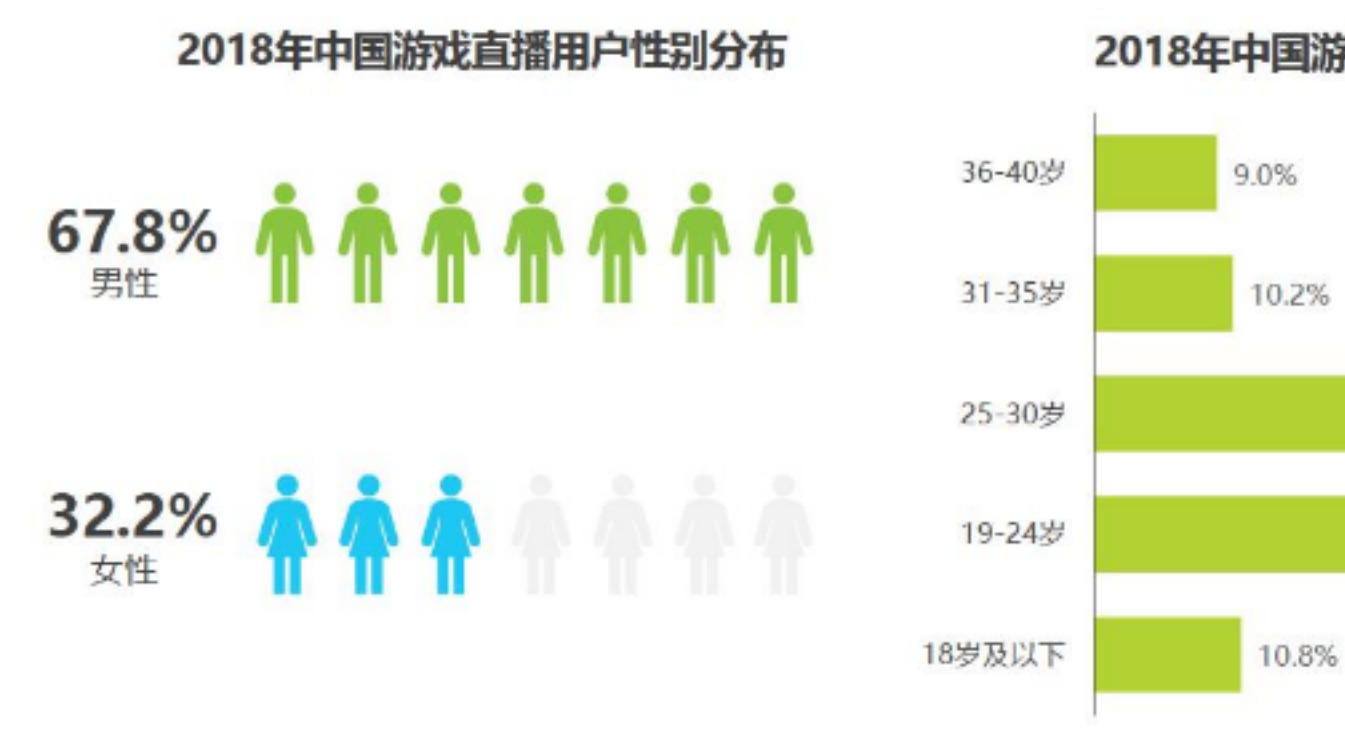
问题内容: 产品 P2-模块一-直播领域用户调研

直播领域用户调研报告

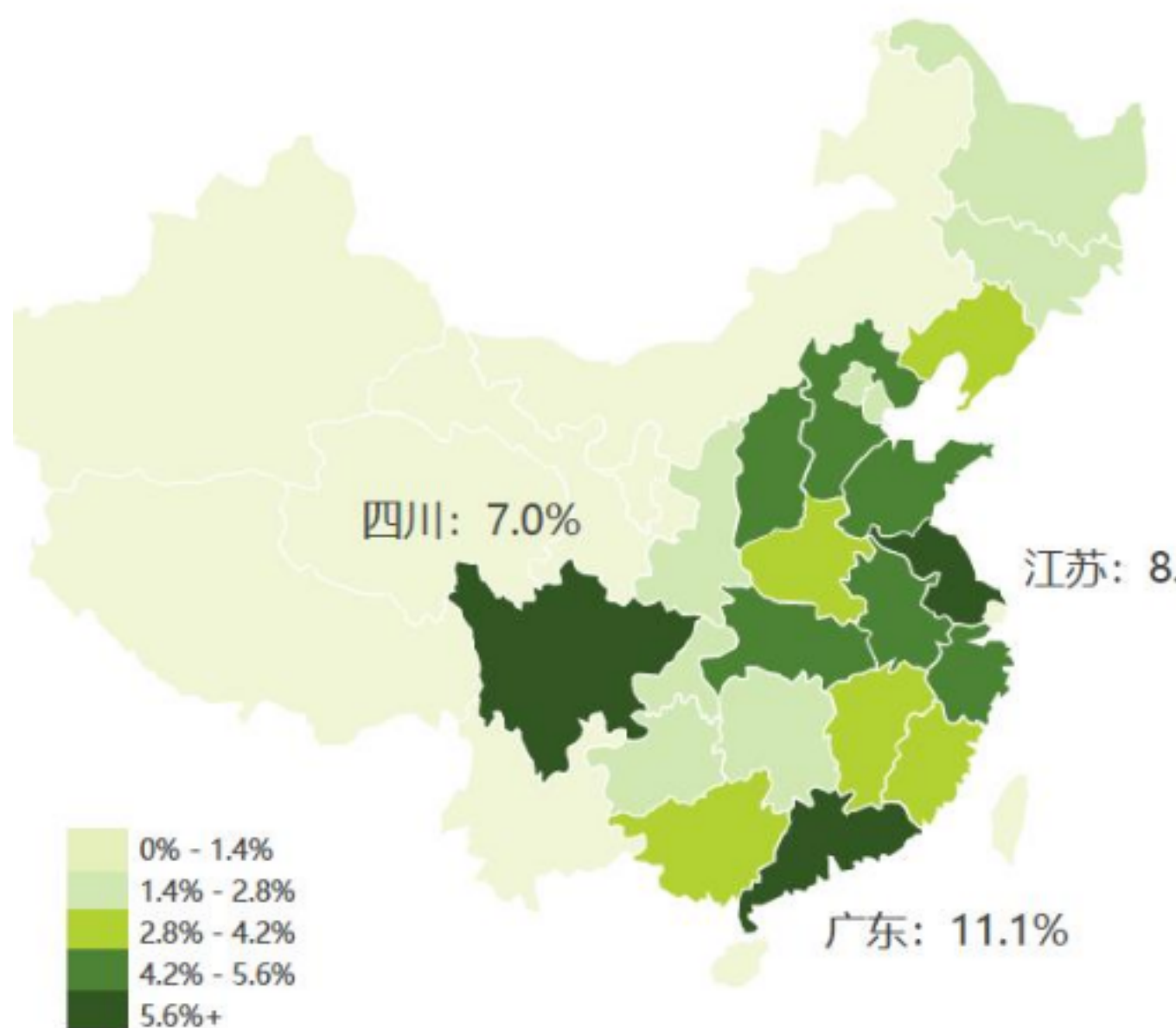
一、调研背景和目的

公司目前正在布局直播领域并打算做一款游戏类的直播产品，类似斗鱼 TV、战旗 TV。本次调研抽取 3 个游戏直播重度用户进行访谈，通过调研，了解该类用户的群体特征，从而确定产品的目标人群，为今后平台发展、运营推广提供参考价值。

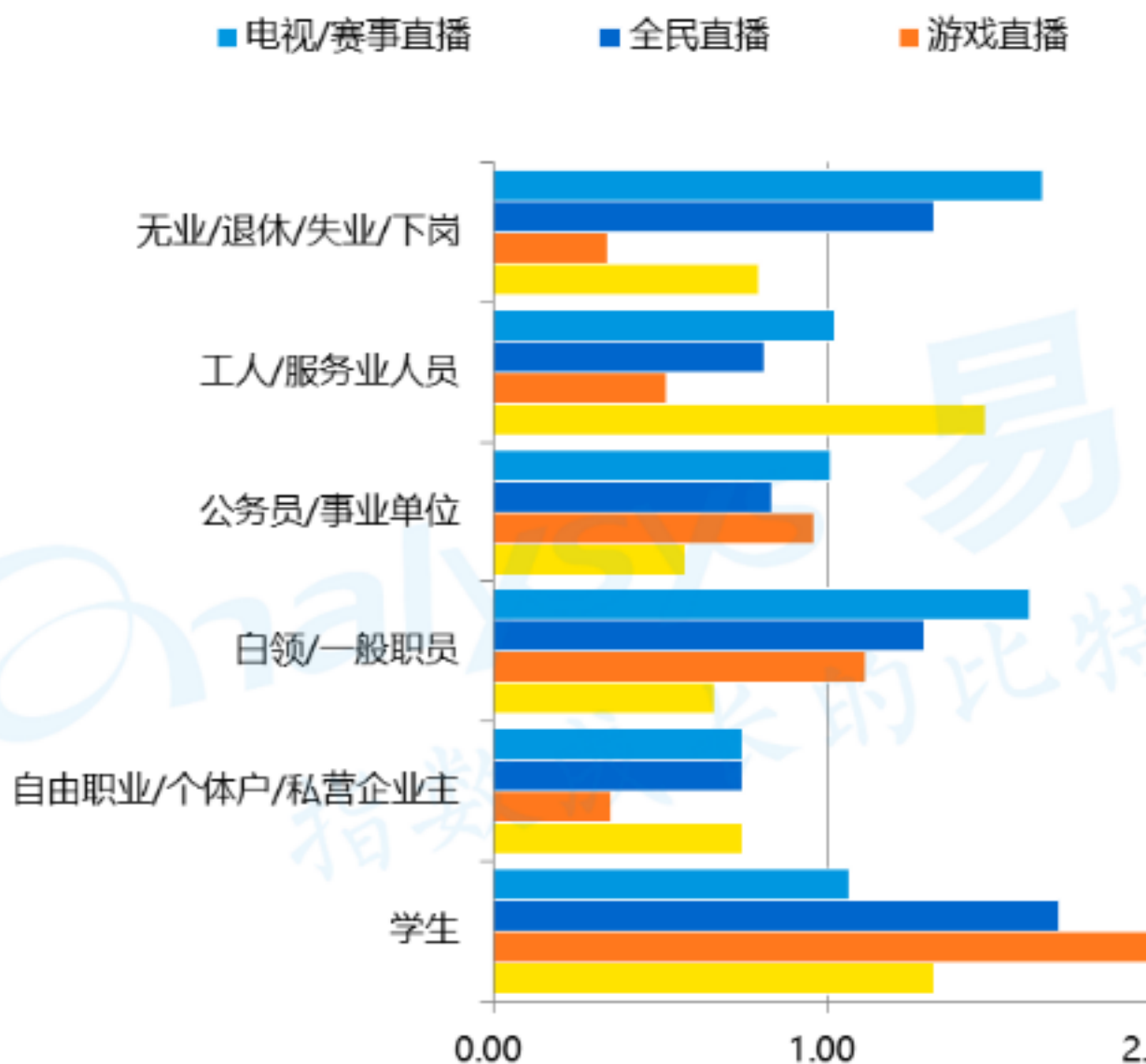
二、目标用户



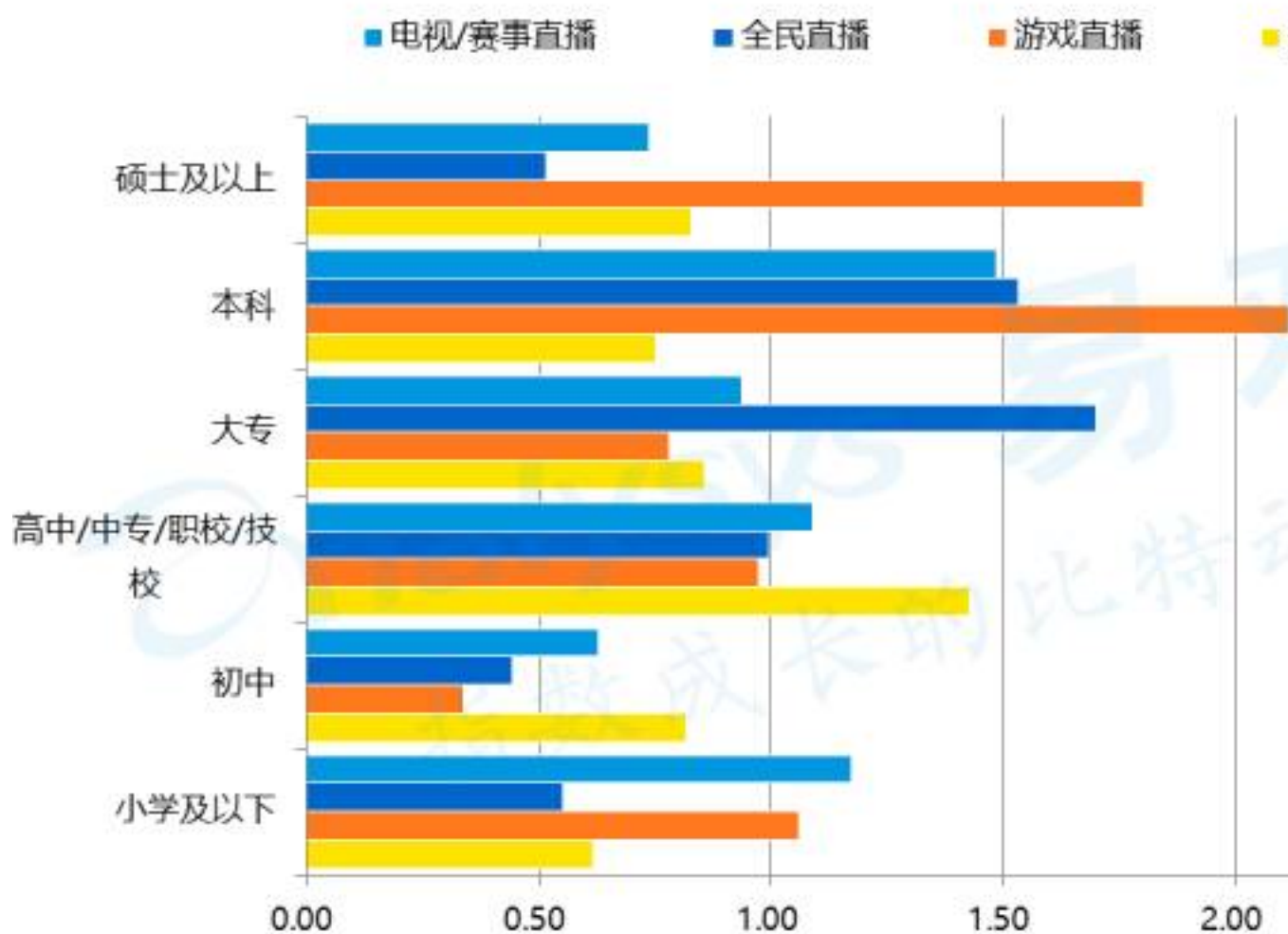
2018年中国游戏直



2016年6月视频行业各领域不同职业T



2016年6月视频直播行业各领域不同学历TGI



© Analysys 易观·易观千帆

以上是艾瑞咨询和易观千帆提供的一些调查样本，从数据可得出，游戏类的直播产品用户以 30 岁以下年轻男性为主，集中在我国中东部经济发达的一二线城市的低收入学生或职场人士为主要受众用户。

三、用户分析

基础属性：30 岁以下青少年，男性，学生或职场人士

社会关系：学生、宅男、游戏爱好者、社会青年，未婚，家庭负担小，业余时间充足

消费能力：收入不高、刚进入社会工作

行为特征：每天都打开 1-2 小时，时间为晚上 18 点-12 点，喜欢追赛事或电竞选手，发弹幕，购买道具打赏主播

心理特征：喜欢玩游戏，追求游戏的刺激、爽快感，用游戏来充沛闲暇时间

四、调研准备

1.事前准备

(1)找出 3 个直播产品重度用户进行邀约

(2)使用即时通讯软件访谈

(3)调研时间约 1 小时

2.设计访谈内容

(1)基础属性：年龄、性别、学历、职业、地域

(2)社会关系：

① 婚否

② 周围的朋友/同事有跟你一样喜欢看游戏直播的么？

③ 你有特别喜欢的主播么？有没有追过一个主播的节目？有特别关注的主播么？

(3)消费能力：

① 有打赏过主播么？

② 什么情况下去打赏主播？

③ 打赏免费或付费？哪一种多一些？付费一般打赏多少？

(4)行为特征：

① 怎么接触到游戏直播平台的？

② 使用游戏直播平台看游戏直播多久了？

③ 主要看哪些内容呢？

④ 每次大概看多长时间？

⑤ 用的什么设备观看？

⑥ 在什么时间段观看直播？

⑦ 出于什么原因去看的呢？

⑧ 喜欢什么类型的主播？

⑨ 关注了多少主播？为什么会关注？

⑩ 打赏过直播么？为什么？

⑪ 使用什么功能最多？

⑫ 观看直播时是否发送弹幕？

五、调研过程

本次访谈采用微信或 QQ 聊天方式进行，访谈地点：公司，时间为 9 点至 18 点。

以下是访谈的内容的汇总：

问题/受访者	唐先生	
基础属性	年龄：30 性别：男 婚否：未婚 学历：本科 职业：UI设计 坐标：广州	年龄：25 性别：男 婚否：未婚 学历：大专 职业：程序员 坐标：广州
周围的朋友/同事有跟你一样喜欢看游戏直播的么？	有	有
你有特别喜欢的主播么？有没有追过一个主播的节目？有特别关注的主播么？	喜欢过QQQ的绝地求生直播，狗贼的炉石传说，以前经常看	喜欢王者荣耀，记得了，有
有打赏过主播么？	没有，只有用免费礼物	有
什么情况下去打赏主播？	不想打赏，浪费钱	对方技术好
打赏免费或付费？哪一种多一些？付费一般打赏多少？	免费，不想付款，没必要	多数是免费打赏
怎么接触到游戏直播平台的？	看游戏图文攻略，有看到直播的推广	一起打游戏
使用游戏直播平台多久了？	3-5年	2年
主要看哪些内容呢？	风暴英雄，守望先锋，炉石传说，绝地求生	王者荣耀、
每次大概看多长时间？	2-3小时不等	1、2个小时
用的什么设备观看？	PC	手机
在什么时间段观看直播？	晚上7点后	中午休息时里
出于什么原因去看的呢？	休闲娱乐	想看看别

六、总结

从用户调查，结合数据内容商提供的数据，结论如下：

- 1.用户属性：游戏直播类以 30 岁内的男性用户为主,学历普遍较高，集中在二线城市，多数以学生和职场白领人士为主。
- 2.社会关系：未婚、学生、宅男、游戏玩家
- 3.消费能力：刚进入社会工作，收入水平不高
- 4.心理特征：通过对直播平台的关注，能够满足自己的心理需求，同时也娱乐了自己的业余生活。
- 5.行为特征：
 - (1)使用时间主要集中在晚上，业余、课余休息时间。
 - (2)随着移动设备的普及，网络的高速发展，用户更偏好于移动设备观看。
 - (3)大部分用户认为观看在线直播只是消遣娱乐，并不是生活的刚需，因此更愿意免费打赏方式与主播互动，付费打赏意愿相对较低。
 - (4)用户身边都普遍有一定的游戏社交群体，朋友之间容易互相拉动。
 - (5)用户喜欢的直播内容，一方面是内容，一方面是主播。用户更加倾向于去看自己最近在打的游戏、热门的游戏、新出的游戏，学习游戏技巧，进行娱乐消遣。其次，倾向于看自己喜欢的主播，定时去追主播直播。
 - (6)用户更关注主播的竞技能力及互动能力，通常主播技术好、幽默诙谐、会拉动气氛容易受用户追捧。
 - (7)多数用户观看直播时会较重视使用体验，其次是主播的个人魅力，往后是平台专业度，内容更新及种类多样化等。

总体来说，游戏类直播平台用户可概括为年轻化，收入水平较低，而导致用户转化率不高。因此平台如何从打造更优质的内容和挑选优质主播入住，再到付费方式多样化吸引更多流量，从而达到盈利为目的，这将是值得大家深思课题。