

投稿類別:社會關懷

篇名

從探討直播腳本的重要性了解自身直播如何再精進

作者:

張日耀。自強國中。八年三班

張凱稜。中正國小。五年六班

指導老師:

陳禹翔老師

呂柏辰老師

壹 • 前言

一、研究動機

我和我弟在玩遊戲卡關時都會上網查攻略，接觸到遊戲類實況直播主，開始對直播這件事產生了興趣，於是在去年小論文研究了什麼是直播，並實際模仿他們後感覺既有趣又困惑，有趣是他們在直播時和觀眾互動很好笑，困惑的是這些點子他們怎麼反應這麼快想的到，搜尋文獻後，我們注意到了腳本如同直播的藍圖，是從準備到執行再到後續優化的重要指導，能有效幫助創作者達成直播目標，所以跟我弟也想要試著做出一份腳本，並實際拍攝。

二、研究目的

- (一)了解直播腳本的類別與重要性
- (二)了解遊戲直播腳本設計的關鍵環節
- (三)依照文獻所得實際設計好一套腳本進行直播

貳 • 文獻探討

一、直播腳本的介紹

一個優秀的直播腳本是成功直播的關鍵，它不僅能清晰地傳達資訊，還能有效提升觀眾的參與度，從而實現直播目標。

(一) 直播腳本的類別

直播腳本主要分為單品直播腳本和整場直播腳本兩大類。單品腳本專注於單一產品，強調產品賣點、利益點、促銷活動和轉化話術，常以表格形式呈現以助於主播準確介紹；而整場直播腳本則以整場直播為單位，涵蓋直播流程、時間規劃、節奏把控、內容設計和互動策略，是整個直播過程的框架與指導方針。

1. 單品直播腳本

目的：針對單一產品進行詳細介紹，突出產品的賣點、優勢和價格優勢，並引導粉絲購買。

內容重點：

- (1)產品介紹：品牌、特色、尺碼、面料、顏色、版型等細節。
- (2)利益點強調：例如促銷活動、優惠券、限時特價等。
- (3)話術設計：包括開場話術、產品介紹話術、催單促成話術、互動話術、結束話術等。

此種直播方式的形式常以表格形式呈現，包含產品賣點、利益點、促銷活動、轉化話術等，方便主播參考和團隊協作。

2. 整場直播腳本

目的：規範整場直播的節奏和內容，規劃從開播到結束的流程，確保直播的順暢進行和高效執行。

內容重點：

（二）直播腳本的重點技巧

1. 明確直播主題和目的：

直播的主題構成了整個活動的核心，是觀眾渴求的重要資訊，無論是新品發布、促銷活動、知識共享還是經驗交流。清楚地界定直播主題不僅能幫助你集中內容，也能讓觀眾更輕鬆地掌握直播要點。同時，確定直播目的同樣至關重要，例如你可能希望提升產品銷量、提高品牌知名度、建立粉絲社群或是引流到其他平台。通過明確的主題和目的，你能更高效地設計腳本內容，並制定切合的推廣策略。

2. 規劃時間流程表：

擬定一個清晰的時間流程表是掌控直播節奏的關鍵，它幫助你合理安排每個環節的時長，有效避免時間不夠或拖延的情況。建議將時間流程表細化到分鐘，例如 12:15~12:25，這有助於更精確地控制直播的節奏。在這一流程表中，可規劃多個直播環節，比如開場、產品介紹、互動、Q&A 及結尾等。

3. 明確人員分工：

一場成功的直播通常涉及不同角色如主播和助手，因此明確的分工是不可或缺的，它不僅能避開混亂，還能提高整體效率。在腳本中需要清晰指導每位成員的動作、任務和話術，確保每個人知道的角色。例如：主播專注於產品介紹，而助手則負責即時回答觀眾問題及在關鍵時間點進行互動。清楚的分工能使直播進行得更加流暢，減少互相打斷與信息混淆的情況，提高直播的整體專業性。

4. 控制預算：

在設計直播腳本的過程中，預算控制是必須考慮的重要因素。提前計劃出直播中的各項花費，包括優惠券面額、贈品支出以及平台使用費用等，能夠有效避免超出預算的風險。

（三）直播腳本的核心要素

在深入探討直播腳本如何撰寫之前，我們需要先釐清直播腳本的四個核心要素，這就如同蓋房子前必須打好地基，只有基礎穩固，才能建造出堅實的建築。

1. 明確直播主題

首先，要清楚了解這場直播的目的。是為了推廣新品、清理庫存、增加粉絲，還是提升品牌知名度？明確直播主題是撰寫直播腳本的首要且關鍵的一步。若主題不清晰，就難以確定直播內容、流程與話術，最終可能導致直播缺乏針對性與效率。

2. 設計直播流程

直播流程可視為整場直播的骨架，決定整體節奏與架構。一個良好的直播流程應

包含以下幾個關鍵環節：

- (1)開場：開場是吸引觀眾的關鍵，需以簡潔有力的語言引入直播主題與產品亮點，營造良好氛圍。
- (2)產品介紹：核心環節，需詳細說明產品的特色、功能與優勢，運用生動形象的語言與示範，激發觀眾興趣。
- (3)互動環節：透過設計互動遊戲、問答與抽獎等方式，提升直播趣味性與觀眾參與感。
- (4)促銷環節：運用優惠價格、限時秒殺或搶購等手法，促使觀眾下單，達成轉化。
- (5)結尾：結尾應總結直播內容，再次強調產品優勢，鼓勵觀眾關注店鋪並留下聯絡方式，為下一場直播鋪路。

3. 撰寫精彩話術

直播話術是腳本的核心內容，直接影響直播的吸引力與轉化率。優秀的直播話術應具備以下特點：

- (1)簡潔明瞭：考量直播時間有限，話術應簡練，避免冗長乏味，讓觀眾易於理解。
- (2)生動形象：以具象且生動的語言展現產品特色與優勢，激發觀眾興趣。
- (3)互動性強：多使用具互動性的提問，激勵觀眾積極回應，例如「你們覺得怎麼樣？」或「有什麼想問的？」等。
- (4)引導性強：引導觀眾下單的語句要具體有效，例如「現在下單還有優惠喔，快來參加！」

4. 設置互動環節

互動環節是提升直播趣味性與觀眾黏性的關鍵，可設計一些互動遊戲、問答或抽獎活動，促進觀眾積極參與。

- (1)互動遊戲：如猜價格、搶紅包或答題贏獎等簡單遊戲，讓觀眾在輕鬆娛樂中了解產品，增加趣味性。
- (2)問答環節：預留時間讓觀眾提問，主播即時回應，不僅提升專業度，也增強觀眾信任感。
- (3)抽獎環節：設置抽獎活動，贈送產品或優惠券給幸運觀眾，激勵更多人參與，提升直播吸引力。

二、遊戲直播腳本在不同遊戲類型與不同平台特性之差異

(一) 不同遊戲類型

在競技類遊戲中，腳本必須兼顧比賽策略、數據分析與觀眾競猜互動。實況主常常以排行榜、目標挑戰或高光片段來吸引觀眾，並利用即時聊天室投票或下注指令強化參與。例如在 LOL 或 Apex 這類競技遊戲，腳本會安排賽局導入、選角解讀，並鼓勵粉絲預測勝負、聲援打氣，甚至用來解鎖特定懲罰挑戰。

角色扮演遊戲則以故事推進為主體，腳本設計需強調角色背景交代、劇情抉擇與漸進式劇情揭露。通常會設計「帶入感強」的問題(如「你想讓主角選哪條路?」「如果是你，這時該怎麼辦?」)，引領觀眾一起參與劇情發展。可加設劇情小彩蛋或粉絲命名角色活動，進一步提高情感黏著。

恐怖遊戲的直播腳本設計以氣氛營造為第一要務。腳本常會加入心理建設段落(「等一下肯定會被嚇哭」、「希望大家彈幕護駕」)來創造集體迎戰感，突然事件發生時加強即時彈幕互動，並以各類「挑戰極限」等彩蛋作收。結尾部分可將驚悚體驗趣味化，降低恐怖後遺感，同時預告下場更高難度內容。

下表為研究者根據前述綜整理各類遊戲直播腳本設計的差異：

遊戲類型	開場重點	內容鋪陳	互動設計	觀眾引導	結尾收攏
競技類	勁道目標、賽事氛圍	策略分析、高光片段	即時投票、指令互動	排行榜、勝率預測	賽後總評、挑戰預告
角色扮演	故事劇情、角色介紹	劇情發展、角色選擇	劇本投票、角色命名	完整劇情分享、社群討論	故事收斂、彩蛋預告
恐怖遊戲	氣氛警告、心理建設	驚嚇布局、突發事件反應	彈幕勇氣加油、驚嚇互動	恐怖等級投票、膽量排名	彩蛋收尾、恐怖挑戰

(二)不同平台特性調整腳本話術與流程

1. Twitch

Twitch 是以遊戲、宅文化群體為主的即時彈幕社群，重視聊天室情緒與社群感。腳本要素建議如下：

- (1) 開場快狠準，利用標誌性問候、主題 Emote/貼圖營造氣氛
- (2) 設計聊天室互動指令，如!vote、!join、!設定投票(增強互動率)
- (3) 整合 Twitch 特有元素
(如 Bit 打賞感謝、自創貼圖使用、Raid 串流次頻道)
- (4) 比賽時進行戰術討論，同時彙整聊天室建議(如「聊天室說我要換裝備，你覺得呢?」);腳本中務必預備隨時應對突發彈幕刷屏、整理聊天室話題、設計即時互動投票，並融入 Twitch 語彙(如 Pog、GG、Kappa)，拉近跟核心社群的距離。

2. YouTube

YouTube 適合長視頻、預錄或剪輯內容推播，觀眾組成跨圈層較廣。直播腳本設計重點：

- (1) 開場以預錄片頭/動圖吸睛，突出個人識別
- (2) 說明影片切點、章節分明，方便重播/回看觀眾跳轉檢索

- (3)活用 SuperChat、留言互動，即時回覆粉絲並置頂重點留言
- (4)適時提醒觀眾設置「小鈴鐺」、訂閱與開啟通知，同步社群最新內容

3. Facebook

Facebook Gaming 坐擁大量休閒玩家及社群網絡，用戶熟悉「分享」、「標註」、「社團經營」等生態。直播腳本要點：

- (1) 開場強調分享與聚會感，感謝線上朋友、鼓勵 tag 同好
- (2) 多導流至 FB/IG 社團互動，如「直播後續有彩蛋記得加入 XX 粉絲團」
- (3) 適合安排社群抽獎、合作挑戰，鼓勵觀眾在留言 tag 好友參加
- (4) 融合實名認證拉近距離，常用「現場名單/點名」提升存在感

三、探討遊戲直播腳本設計的關鍵環節

(一) 直播開場設計技巧

開場是觀眾判斷是否繼續觀看直播的黃金十秒，精心設計能有效提升停留率與訂閱率。專業直播主會根據直播內容、個人風格、平台觀眾特徵，調整開場話術、節奏、視覺效果。常見策略有：

- 快速自我介紹：簡潔明快介紹自己、主要直播內容。
- 建立氛圍：搭配背景音樂、特效或獨創開場儀式，強化品牌識別
- 即時互動：歡迎新入場觀眾，設定即時議題或互動問答
- 預告內容亮點：揭露本場看點、競賽目標或主題活動
- 融入個人口頭禪或標語：打造專屬識別度

(二) 遊戲介紹與內容鋪陳

直播腳本在遊戲介紹部分需根據遊戲類型差異化處理。以下是基礎步驟與建議

- 明確說明遊戲基本資訊：遊戲名稱、開發商、特色、玩法簡介。
- 交代本場主題：例如升級目標、新關卡挑戰、特殊活動等。
- 分享個人經驗/策略：提升可信度並引導觀眾交流經驗。
- 製造議題或懸念：丟出有趣的問題、設定目標吸引觀眾參與。

(三) 互動環節與觀眾參與設計

直播互動不僅提升黏著，也直接影響推播排名與訂閱轉化。高互動腳本設計有下列幾大原則：

- 即時回應彈幕與「新進入場觀眾」：拉近距離、消除隔閡。
- 設計互動問題與投票：如「這場你覺得我該選 XXX 英雄還是 YYY?請+1/+2」
- 行動提示：如「有想看的玩法直接刷屏提問」、「記得點訂閱提醒我殺 Boss 囉！」
- 專屬社群活動：如「粉絲挑戰賽」、「抽獎互動」、「成員 Q&A」

互動率提升能有效影響推薦曝光及聊天室熱度，是直播經營的核心

(四) 觀眾引導與黏著策略

1. 直播期間多次加入強烈但自然的互動引導, 包含:

- 訂閱、追蹤與按讚:「不想錯過下次精采內容記得追蹤我!」
- 留言互動:「你對這個過關有什麼想法, 請留言告訴我。」
- 加入社群:「想與我線下互動, 加入 Discord 或 FB 粉絲社團!」
- 分享推廣:「如果你覺得今天的內容有料, 幫忙分享給朋友吧~」

設計要點在於語調誠懇、不影響節奏, 並呼應本場看點, 使觀眾產生即時參與動力。

2. 黏著度策略

- 打造專屬儀式:如「例行開場嗨歌」、「結尾 BOSS 彩蛋」。
- 分段目標設定:如「達標按讚再解鎖新主題」、「鬥內滿額加碼互動」。

優質腳本將這些元素融入每場直播流程, 不斷測試觀眾反應並滾動調整, 最終形成高黏著社群體系。

(五) 結尾收攏與行動號召

直播結尾的五大重點

- 總結當場重點看點:讓觀眾留下深刻印象。
- 感謝所有參與觀眾, 特別是互動與消費粉絲。
- 明確預告下期主題/時間:「下場會玩新版本, 有興趣千萬別錯過。」
- 動員 Follow、分享與留言:「這裡是 XXX, 期待大家下次一起來冒險!」
- 開啟尾聲儀式或彩蛋互動:如「最後一波抽獎」、「指定彈幕刷一波」

高互動的結尾有助於強化觀眾轉化為核心粉絲, 並透過平台工具(如 YouTube 片尾卡、Twitch Raid)引導至下一場直播或其他社群資源。

參 • 研究流程



肆 • 研究過程

1. 遊戲介紹

我們的直播主題是原神, 原神是米哈遊公司旗下的一款遊戲, 其故事背景設定在虛構的提瓦特大陸, 玩家扮演一位在無數世界中旅行的「旅行者」兄妹中的一人, 為了尋找失散的親人, 與導遊「派蒙」一同在提瓦特大陸進行冒險, 遊歷以七種元素為主題的七個國家。平台是 youtube, 遊戲種類是腳色扮演類遊戲, 根據文獻所得我會強調劇情走向、角色技能探索, 故事鋪陳上盡量詳細且具懸念, 針對平台特性我會活用 SuperChat、留言互動, 並即時回覆粉絲

置頂重點留言適時提醒觀眾設置「小鈴鐺」、訂閱與開啟通知，同步社群最新內容，以下是我的設計重點整理。

2. 遊戲腳本設計

開場設計

- a 融入個人口頭禪或標語：哈囉~大家好~
- b 快速自我介紹：哈囉~大家好~，我是龍淵/我是甘蔗
- c 預告內容亮點：今天我們要來破解森林書

遊戲介紹與內容鋪陳

- d 明確說明遊戲基本資訊：原神的森林書主要是抓一種名為蘭那羅的森林精靈，它有兩種類型，一種是常駐的，一種是非常駐(會消失)的。我們要把 76 隻蘭那羅一隻一隻的抓回恆蘭拉那(他們家)，並帶他們去過他們家鄉的無憂節(一種節慶)
- e 交代本場主題：我們的目標是先抓只有 12 隻，獎勵還很豐厚的常駐蘭那羅！

互動環節與觀眾參與設計(沒設計互動)

- f 行動提示:如有想看的直接刷屏提問，並記得點訂閱提醒我殺 Boss 囉！

互動率提升能有效影響推薦曝光及聊天室熱度,是直播經營的核心

觀眾引導

直播期間多次加入強烈但自然的互動引導,包含：

- g 訂閱、追蹤與按讚：請訂閱並開啟小鈴鐺，我是龍淵/我是甘蔗，辦辦~~~設計要點在於語調誠懇、不影響節奏,並呼應本場看點,使觀眾產生即時參與動力。

結尾收攏與行動號召

直播結尾的五大重點

- h 總結當場重點看點:讓觀眾留下深刻印象。(無)
- i 感謝所有參與觀眾,特別是互動與消費粉絲。如：謝謝大家，感謝觀看！
- j 明確預告下期主題/時間：下三期是要恆蘭素果和非常駐蘭那羅，後面也有可能再加抓蘭那羅的集數

高互動的結尾有助於強化觀眾轉化為核心粉絲,並透過平台工具(如 YouTube 片尾卡)引導至下一場直播或其他社群資源。

伍•研究結果

(一)腳本流程表

	1 分鐘科普一下	素果！(e)那我們就開始了！（請訂閱龍舞、龍淵和甘蔗的合作頻道 and 野生小甘蔗）
	中間 25 分	綠色蘭那羅都在傳送錨點附近，比較好找。但部分錨點位置偏僻，尤其須彌（森林書的地圖位置）的錨點位置要嘛很高，要嘛要鑽很久，所以難度很高，努力先開錨點讓大家有更好的體驗！
	後 2 分 第一次直播結束	主開錨點，順便弄蘭那羅，無憂節要的恆蘭素果也要順便拿，中途可能會遇到死域，我會無視死域，蘭那羅的位置我有追蹤，所以會快一點，不會迷路……（又一次 5 分鐘後）到底在哪裡啊啊啊！ 那今天大概就是這樣了，謝謝大家，感謝觀看！ (i)下兩期是要恆蘭素果和非常駐蘭那羅，後面也有可能再加抓蘭那羅的集數(j)，請訂閱並開啟小鈴鐺，我是龍淵/我是甘蔗，掰掰~~~(g)

(二)實作聯結

1. <https://youtu.be/iLa9s3K8hFo> 去年尚未使用腳本版
2. <https://www.youtube.com/watch?v=ioIhmQVWzLg> 初次使用腳本試撥版
3. <https://youtu.be/KhBlhMcDe2A> 將所遇問題改善後最終版

陸•研究結論與建議

一、研究結論

- (一) 我了解到直播腳本主要分為單品直播腳本和整場直播腳本兩大類。單品腳本只介紹單一產品，而整場直播腳本則是整個直播過程的框架與指導方針。
- (二) 我學到直播需要的重點技巧有：設計直播開場、介紹與鋪陳、互動與觀眾參與設計及引導、讓觀眾黏著的策略以及結尾收攏與行動號召
- (三) 直播前須考慮遊戲變因，不要做腳本之外的事，否則事情就會很難控制，像新角色的設定須事前預試、場地如果不熟悉需先爬文，事前的準備必須花不少時間，設計腳本的內容會隨時變化，不可能只玩一次就能寫腳本，先做好準備功課→試玩嘗試→遇到問題→爬文想辦法解決→更新腳本，在這些過程中會有意想不到的意外，基本上故事鋪陳需詳細且具懸念。

二、研究建議

- (一)拍片時要控制時間，忘記的話容易留東西，拖進度拖到差點做不完，所以直播結束後要回看直播回放剪輯、收集觀眾留言，檢討與調整。
- (二)腳本字要多，不然容易有影片真空。後面檢查時沒聲音，但麥克風有開，到時候要檢查原因。
- (三)觀摩頭部玩家與熱門直播主來強化腳本規劃。
- (四)持續追蹤遊戲更新與流行趨勢，主動搜尋官方更新說明、社群討論區/遊戲論壇，安排內容更新段落，展現即時性與專業度。

柒・參考資料

1. 如何進行遊戲直播?電子遊戲直播新手指南

<https://www.kingston.com/tw/blog/gaming/video-game-live-streaming-guide>

2. 提升直播互動率的 5 個創意秘訣, 打造高效觀眾轉化率!

<https://www.94iplay.com/%E6%8F%90%E5%8D%87%E7%9B%B4%E6%92%AD%E4%BA%92%E5%8B%95%E7%8E%87/>

3. 直播互動技巧全攻略:從內容規劃到觀眾黏著一次學會

<https://www.94iplay.com/%E7%9B%B4%E6%92%AD%E4%BA%92%E5%8B%95%E6%8A%80%E5%B7%A7/>

4. 直播怎麼吸引人?想紅必看!

<https://www.bigo.tv/tw/blog/how-to-attract-viewers-livestream-tips>

5. 從零開始架設直播:初學者直播指南

<https://store.epicgames.com/zh-Hant/news/how-to-start-streaming-games-beginners-guide-live-streaming-epic-games>