

网络互动赋能传统媒体

内容创新价值探索

——《2021 为爱尖叫》晚会创作分析

陈学武

摘要：网络互动产生的黏性社交需求和高度持续的注意力，为传统电视媒体跨屏融合发展带来无限想象空间。《2021 为爱尖叫》晚会将网络实时互动作为核心内容驱动，在直播中由用户决定演出顺序、返场艺人、观看视角、限定团体、即兴表演等内容，把选择权交给用户，让用户定制内容，将传统的单向传播升级为双向互动，创造了全新的直播交互体验，在底层逻辑上重新定义了互动晚会的形态，打造了网络时代的晚会“新物种”，为传统媒体内容生产的转型升级探索了一条创新之路。

关键词：网络互动 直播晚会 媒体融合 技术创新

据中国互联网信息中心发布的报告显示：截至2021年6月，中国网民规模达10.11亿，网络视频(含短视频)用户规模达9.44亿，占网民整体的93.4%。^①用户通过互联网获得资讯、展开社交、享受娱乐，以PGC(长视频)平台爱奇艺为例，用户凭借点击、拖拽、弹幕等互动方式观看节目，互动体验不断提升。而对传统媒体来说，这种实时互动性却是先天的短板。

在传统媒体的内容创作中，“单向”的互动逻辑很难被改变。1983年，首届央视春晚曾在提升场外观众参与感上做出了可贵的尝试：在电视直播的同时，开通电话点播热线让观众点播节目。借助4路电话，走出了与观众互动的第一步。^②今天，无论是央视春晚的“抢红包”，还是电商类晚会“大屏看节目，小屏买商品”的“穿屏互动”，其本质上仍未解决“互动反馈”的尴尬——只是单纯互动，不能对结构、

内容等晚会核心元素产生影响。

去年9月，中办、国办印发的《关于加快推进媒体深度融合发展的意见》特别指出，“以互联网思维优化资源配置，以先进技术引领驱动融合发展，推进内容生产供给侧结构性改革，更加注重网络内容建设，创新内容表现形式，提升内容传播效果。”^③于是我们考虑，如果把网络互动与电视直播晚会加以融合，将海量用户转化为观众，通过“让用户选择”来进行实时互动，使互动成为内容生产供给侧的新动力，那就会为内容创作带来一些非常新鲜的东西，从而探索出一条媒体深度融合发展的新赛道。

《2021 为爱尖叫》晚会是浙江卫视和爱奇艺在网综创制层面战略合作的首个项目，由浙江卫视节目中心晚会部“超级晚”工作室承制。我们在创作中突破传统理念与路径依赖，创造性地以双向实时互动为内容驱动力，通过“选择”调动用户的力量推进晚会进程——由用户决定演出顺序、限定团体、限定戏剧、即兴表演、返场艺人等内容，让千万用户成为“导演”，将注意力集中引爆。在长达6个小时的直播中打破了传播壁垒，实现了场内外交互联动，创造了惊人的传播效果：全网180+个热搜，持续两天占据微博热搜榜，总阅读量超过10亿，讨论量近百万。

内容与形式两个层面上的双向互动将用户的地位由被动观看转变为主动参与，突破了传统的单向传播模式，创造了全新的沉浸式体验。对用户来说，这台晚会变成了一台“属于我自己”的晚会。本文通过梳理总结晚会创作过程，尝试从整体逻辑、身份反转、创新观感三个方

面解析网络互动对内容生产突破创新的价值。

一、以互动颠覆传统，构建晚会整体逻辑

对于一台直播晚会，用户能决定什么？用户决定了的内容，我们能否在直播中完成？直播要求对时间的控制必须严谨，在什么时间点出现什么内容，必须依照一套严格的流程来进行。将内容开放给用户参与，为晚会的内容带来大量的不确定性，像节目顺序、备场时间等工作流程完全无法按照惯例在直播前固定下来。这让执行工作面临着很大风险。《为爱尖叫》晚会最大的难点就是不确定性，然而这种不确定性对于用户来说，不正是体现了互动么？将互动赋能晚会内容侧，用海量用户集中参与而迸发的强关注度来提升晚会价值，难点不就成了亮点么？

虽然开放用户参与互动，但晚会的主动权仍然要抓在我们自己手里。这台晚会之于用户就像是一款游戏，主创人员就是规则的制定者：用“抽屉化”思路动态编排，在精心对单个节目进行包装的同时，更要科学合理预设互动内容。根据晚会的整体需求，我们将互动分为两类：一般互动与深度互动。



图1：节目顺序投票界面

我们将节目的顺序和返场艺人定为一般互动开放给用户，在直播日的零点，以分轮次的方式开放投票通道。用户按意愿选择出最想看的前三个节目，在直播开始前结束此轮投票，这样可以有三个节目为后面的不确定性做缓冲。

直播开始后，开放第二轮节目顺序的投票。整台晚会共有23个节目，我们分为3+6+7+7四轮，让用户投票决定每一轮演出顺序。这样，选择的行为贯穿整台晚会，互动感非常明显。分轮次选择的规则设计又将不确定性限定在一定范围内，保证了执行层面的基本时间条件，保障了直播进程。

我们判断用户一定不会只满足于决定节目顺序，一定希望能够更加深入地影响内容的进程。这种互动对他们来说意味着无限的可能。于是我们设置了限定团体、限定乐队、限定戏剧和限定合唱等4个深度互动内容平均分插在晚会中。每轮互动限时开放3分钟，用户在候选艺人名单中选择投票，被选出的艺人需要马上到后台区限时排练。排练时间截止后，这些艺人再到指定表演区域完成该轮限定表演内容。



图2：限定互动选择界面

直播中这样的互动充分激发了参与感，多轮投票带来了极高并发量，产出了大量热搜话题破圈传播。如#为爱尖叫晚会限定舞蹈#、#黄景瑜任嘉伦大张伟跳女团舞#、#周笔畅用表情诠释无奈#、#隐秘的角落番外#、#陈伟霆演张东升#、#伊能静50分钟速成隐秘的角落#等等。

当用户看到艺人遵循着自己的意愿去完成突然出现的任务，势必会对过程异常关注，无论结果如何，这都给用户带来充分的心理满足。占据主动地位而产生的心理优势，又会激发继续参与的主动性，从而为整台晚会带来源源不断的内容驱动力。平台获得了由观众真实想法构成的极富价值的大数据，用户由新鲜的“玩法”体验了全新的观感，引发了精神满足。制作方与消费方双赢的结果体现出互动行为的价值所在。

二、以互动反转身份，建立全新观演关系

当观众通过选择占据了主导，对内容拥有了话语权，相对应的明星则处于罕见的“被选择”地位。他们除了要用精彩的舞台表演来满足观众常规的娱乐需求，更要按照观众的深度互动意愿完成各种即兴表演。这种身份的变化对于明星来说是一种挑战，而对观众则是一场狂欢。接受挑战过程中的那些不完美会更受期待和关注，因为明星作为普通人的那一面会更满足观众的好奇。对于制作团队来说，我们必须制造这种新型观演关系。



图3：《为爱尖叫》晚会等候区

为了帮助明星更快适应这一变化，让他们在晚会中的形象更加鲜活、更加平民化，我们设置了几乎与主舞台同等体量的等候区，分为“潮New”“团宠”“哈哈”“剧场”“干饭”五大专区，提供热气腾腾的现吃火锅，以及麻将、台球、潮玩甚至猫狗蜥蜴蜘蛛等各种宠物。用沉浸式场景将穿着高定礼服，顶着绝美妆容的明星还原成能吃、会玩的普通人。熟人相聚，分外放松，明星们没有了架子，放下了防备，私下唠嗑、互动的生动细节全方位开放给观众观看。这对观众来说，绝对是前所未有的直播真人秀场景。

对等候区的关注焦点迅速体现在当晚的热议话题上：#只有潘玮柏在后台认真吃火锅#、#尹正说黄晓明裤衩都小了吧#、#秦岚打了一晚上麻将#、#把活动办成了酒席#等。明星们在这里享受新鲜的候场体验，同时也要竖起耳朵，因为保不齐会被主持人随时随地CUE上台表演：“你被观众选择了”。

在晚会的限定戏剧互动环节中，观众选出伊能静加入年度热播剧《隐秘的角落》即兴表演。主持人马东公布这个结果时，镜头里的伊能静正在吃着刚从火锅里涮好的蔬菜，还有一半的菜挂在嘴边。这个场面生动体现了互动为这台晚会带来的内容价值：明星在面对突如其

来的身份转化那一瞬间的真实反应恰恰是拥有决定权的观众所津津乐道的。这不仅是观众的一次前所未有的交互体验，也是明星的一场“勇敢者游戏”。



图4：等候区主持人马东请伊能静去准备互动戏剧的表演

采用真实互动的方式，我们最顾虑的就是艺人。这场晚会四分之一是传统的舞台表演，有四分之三是直播真人秀的形式，艺人始终处于被选择的逻辑中，面临各种不确定性。对于人设早就定型的艺人来说，这是不小的挑战。但是《为爱尖叫》晚会仍然网罗到了为数众多的艺人甘愿冒险全程参与，笔者也分析了其中的原因。

第一，爱奇艺平台作为PGC（长视频）平台，十年时间积累了大量的经典剧目和热综IP，与艺人捆绑度高；高质量的内容带来的预期红利吸引着艺人依托平台谋求更好的发展，艺人对平台的信任度也高；来自平台的创新玩法，更容易取得艺人的信任。

第二，艺人群体本质上也是普通人，爱玩、会玩，更愿意接受挑战，尝试新鲜的玩法。如果这样做还能有助增加曝光、提升流量，依托新鲜事物为自己的形象赋予新的标签，以亲历者的姿态在娱乐大事件中占得先发优势，从而提升自身的商业价值，也是艺人既现实又合理的出发点。

三、以互动创新技术，营造沉浸式观看体验

《2021为爱尖叫》晚会独创了分屏同步直播的用户界面，将主舞台、等候区、后台区、戏剧区四路信号同时分发给用户，带来沉浸式的观看体验。多画面功能同时展现4个画面内容，用户可以切换任意副画面到左侧主画面区域，或隐藏3个副画面专注观看主画面内容。多画面模式下，用户仿佛占据了“上帝视角”，能居高临下纵览全局，随时发现感兴趣的内容，

并随心所欲地切换。在观演关系中带着非常明显的心理优势，自然会对内容产生持续的关注。

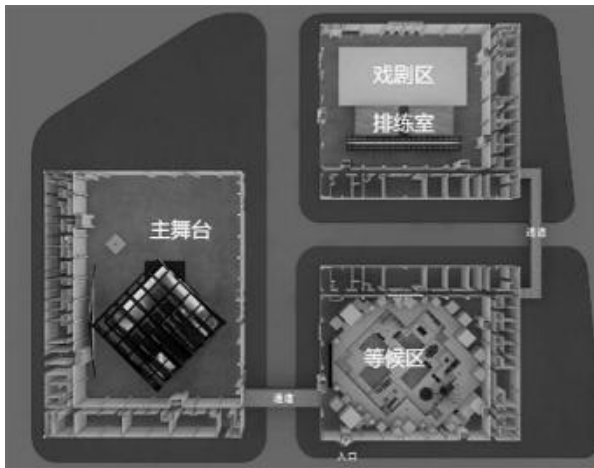


图5:《为爱尖叫》晚会场地布局

实现这样前所未有的观看效果，爱奇艺和浙江卫视在技术和硬件上做了大量的投入。除了主舞台26个机位，其他三个空间共用了110个机位、12个导播，整台晚会通过3级切换完成4个直播流信号的制作。通过混流技术，将多路直播流混合成一路播出，并适配手机、Pad、Web与TV等不同终端。在多轮投票带来高并发量的情况下，利用多重组合技术，在投票的同时进行实时计票，最大限度减小延迟，以保证互动效果。通过互动，观众成为影响内容的角色——导演；通过画面切换，观众体验了决定画面的职业——导播。至此，这台晚会实现了“全球首台多画面互动直播晚会”的最初定位。

