

网络直播类型化研究

杨 异

(大连理工大学 人文与社会科学学部, 辽宁 大连 116023)

摘要:随着技术和经济的飞速发展,我国人民的文化需求也在不断攀升,网络直播应运而生。而伴随网络直播的发展壮大,各类知识产权法律问题也浮出水面,为了有效解决此类问题,要对网络直播类型进行类型化研究,在此基础上才能进行深入分析。从网络直播类型化分析的必要性出发,分别对游戏直播、秀场直播、泛娱乐直播、体育赛事直播和综艺晚会直播进行了界定,为进一步的法律分析奠定分类基础。

关键词:网络直播;类型化;分类研究

中图分类号:DF526

文献标志码:A

文章编号:1008-5092(2021)03-0036-04

目前,各类型直播不断发展,类型多元复杂,行业呈现饱和状态,还出现了VR+直播,即虚拟现实同直播的结合,但是对技术需求较高,目前条件还不成熟。^[1]网络直播的发展复杂多样化,由此产生的知识产权问题千变万化。学界和司法实践中有关直播节目的法律属性及主体地位一直存在争论,不同的网络直播涉及的主体和对象有很大差别,若是以相同的标准对网络直播出现的问题“一刀切”来解决,很有可能导致现实的不公平,但若是全部个案分析,又可能导致“同案不同判”的现象,也导致司法实践工作量的加大,因而需要对网络直播进行类型化分析,才能在立法和司法路径找到解决困境的必由之路。

一、网络直播类型分析及界定

直播根据内容来源的不同可以划分为UGC类型和PGC类型,这是按照制作主体是否为专业团队而划分的,由于不同类型对于专业度的要求不同,因此这两种直播类型在各种直播中有不同的体现。但是要对直播进行分类研究还是要从直播内容的类型和特点入手,本文拟将直播分为三个类型,即游戏直播、秀场直播和泛娱乐化直播,因为这几种直播的特点十分明显,且发展日趋成熟。

1. 游戏直播

游戏直播是指平台或玩家通过PC端与移动端将正在操作的游戏进程直播或者讲解游戏,其特征是同游戏相关,且进行直播。网络游戏直播有UGC和PGC类型,游戏赛事的直播需要专业团队进行组织制作,因此属于PGC类型,其余游戏直播则为UGC类型。同时根据直播的游戏类型可分为电竞游戏直播和非电竞游戏直播,电竞游戏主播进行游戏操作的空间更大,因此直播画面可以构成作品的争议性更大,更具有讨论价值,而非电竞游戏直播的重点在精美的画面,情节完整,其直播画面被认定为游戏公司的作品更加没有争议。由此可以发现,游戏画面能否成为作品的争议焦点在于其独创性程度的高低,其可复制性虽然于司法实践存在争议,但是在学理解释上可以认定其具有可复制性,若是其满足了独创性这一要件,就可以认定为作品加以保护。且在作品分类上,司法实践当中有将其画面归入类电作品的先例,但是《著作权法(修订草案送审稿)》的视听作品的定义及介入,使得游戏直播等新型直播类型作品的分类有了新的进展。

2. 秀场直播

秀场直播是主播以直播平台为依托,通过唱歌、跳舞、表演才艺等获取关注和收益的直播形

收稿日期:2020-08-04

基金项目:2018年国家社科基金项目(18BFX159)。

作者简介:杨异(1977—),女,贵州六盘水人,副教授,博士,研究方向:知识产权法、网络知识产权、人工智能等。

式,其特征是“秀”,即通过展示才艺或面容得到关注。秀场直播行业逐渐开始有专业团队的介入制作和包装,但大多还是主播自导自演,因此创作自由度很高。一些真正进行了创作的主播的作品在侵权甚至得到授权的情况下,认定为作品的可能性较高。秀场直播在学理上也可归于视听作品进行保护,只要其满足作品认定的独创性要件就可以作为作品得到保护。

3. 泛娱乐直播

泛娱乐直播包括全民移动直播和垂直领域直播。版权直播的特点就是涉及版权使用的问题,且从理论上来说都属于PGC类型,都需要专业的主办方或团队进行策划和摄制。

体育赛事本身不能作为作品,体育赛事直播涉及导演对各种镜头的切换和慢动作回放等设置,还有讲解员解说等元素的添加,这一整体能否成为作品也值得进一步深入讨论。这种基于赛事进行直播的独创性空间非常有限,需要达到一定独创性标准才能被认定为作品。

综艺晚会直播则是电视节目在网络上的新发展,从各种电视综艺节目到各种晚会同网络直播的结合,再到各种平台自制网络综艺节目晚会的直播,综艺晚会直播得到了深入长足的发展。就网络晚会直播而言,其目前还不足以作为“作品”得到著作权法的保护,我国在立法和司法上需要明晰独创性标准,使其适应社会变化发展的新需求。

二、网络直播现象现状分析

1. 网络游戏直播

网络游戏直播是同步实时地将游戏用户操作运行游戏的进程、实况及解说等内容以网络上的媒体向观众进行传输,使观众了解游戏进程、策略、现场和游戏结果,依托于直播平台或信号源,观众可以实时同主播通过弹幕或评论进行交流。2018年,我国游戏直播市场规模达到139亿元,且整个行业还处于欣欣向荣的态势。^[2]游戏直播按游戏类型和直播来源可以进行不同的分类。

(1)UGC类型与PGC类型

按照游戏直播来源的不同可以划分为UGC与PGC两种类型。UGC类型是指游戏用户自己制作有关创意内容并上传网络,就是一般游戏主播依托第三方直播平台将玩游戏的过程辅以讲解、聊天、才艺展示等直播给观众的过程。而根据

不同的主播类型和直播内容,主播的生产动因也有所不同,也决定了直播内容的质量不同。^[3]直播时,游戏主播将操作游戏的行为同直播平台提供的直播服务功能相结合,且借助直播平台的各种功能同观众进行互动,^[2]可以通过打赏获经济收益,进行这类直播的主体多为个人玩家,创作自由度较高,专业性较低。PGC类型是由专业游戏直播团队或平台协作组织,从前期设计创造到直播制作全过程都精心策划的游戏直播类型,商业性和独创性很强。

(2)电子竞技游戏直播和非电子竞技游戏直播

受到广泛关注的游戏直播主要有三种。首先角色扮演类是最常见的游戏类型,玩家通过创建虚拟角色进行操作,且由单人模式发展到多人在线模式。其次是策略类游戏,玩家通过模拟制定战略策略调配游戏资源和人物进行对抗,也可成为电竞游戏。最后是模拟游戏,就是通过模拟现实的人及物达到真实的游戏体验,这类游戏一般都不属于电子竞技游戏。^[4]随着技术发展,游戏类型之间的界限愈发模糊,但是根据直播的内容大致可分为电子竞技游戏和非电子竞技游戏。

电子竞技游戏直播是指游戏主播或解说人借助网络直播平台将自己或他人操作电竞游戏的过程直播给观众,并进行解说、才艺表演、互动等,以增加直播的趣味性。在电子竞技这种游戏中,玩家通过对抗进行的创造空间很大,也很受欢迎,2018年雅加达亚运会更是我国电子竞技运动有史以来参加的最高级别的赛事。^[5]

非电子竞技游戏直播就是除了电子竞技游戏直播之外的以玩家操作游戏为内容的直播,游戏没有对抗性,多是通关、解谜或养成类游戏,有较强的剧情性和画面观赏性。此类游戏直播由于过于依赖游戏剧情设计,主播创作空间极小,其著作权属于游戏公司无可非议。

2. 网络秀场直播

网络秀场直播起源最早,主播通过表演才艺同观众进行互动直播获得经济收益。从广义上看,秀场直播属于泛娱乐直播,但其特征鲜明,内容形式一脉相承,体系成熟,可单独列出。截至2019年6月,我国秀场直播观众人数达2.05亿,占网民数量的24%,带来的经济效益十分巨大。^[3]此外,秀场直播有其独有特点。第一,内容娱乐且单一。第二,直播互动性和时效性高。主

播和观众可以实时交流,打破彼此时间和空间的界限。主播可以根据观众要求表演节目或根据反馈调整节目形式。^[6]同时直播的信息传播层次少,使得信息可信度较高。^[7]第三,秀场直播带来的是粉丝经济。

秀场直播由于其可创作空间极广阔,在不侵犯其他著作权的情况下,通过主播进行的创作,可以认定为作品的可能性较大,甚至从秀场直播脱胎出许多网络歌手和舞蹈演员,因此直播的画面在满足独创性条件时可享有著作权,可以作为作品得到保护。但是从司法实践现状看,网络秀场直播的创造性较低,在被认定为作品之前,往往也有面对原作品的著作权使用纠纷,因此能够认定为作品较为困难。

3. 泛娱乐直播

泛娱乐直播大致是指以手机、笔记本电脑等移动终端为载体制作视频内容并播放,依靠网络技术构建虚拟直播间,基于观众打赏、电商引流、广告分成等盈利手段,提供实时表演和互动。^[8]泛娱乐直播萌芽于移动端直播同娱乐产业相关的内容,包括全民移动直播和垂直领域直播。

(1) 全民移动直播

全民移动直播是所有人都可以在移动端随时进行直播,秀场直播和游戏直播都可以归属这一类直播,此外还有生活直播等五花八门的直播,总体而言创造性低,普及性高。

(2) 垂直领域直播

垂直领域直播包含版权直播和垂直直播,就是专业性较强的直播。版权直播以体育赛事、综艺节目、演唱会为主要内容,同传统的电视直播相似,以大型视频网站为主要平台,如腾讯体育及虎扑体育客户端等。垂直直播即“直播+垂直行业”,直播同其他行业结合以达到 $1+1>2$ 的效果。目前发展较成熟的有电商直播、教育直播等,行业直播大多拥有指向性用户,服务对象明晰但并不普及,且内容较专业。

参考文献:

- [1] 谭畅,贾桦,杜港,等.浅析网络直播的定义、特点、发展历程及其商业模式[J].现代商业,2018(19):165-168.
- [2] 王迁.电子游戏直播的著作权问题研究[J].电子知识产权,2016(2):11-18.
- [3] 赵宇翔,范哲,朱庆华.用户生成内容(UGC)概念解析及研究进展[J].中国图书馆学报,2012,38(5):68-81.
- [4] 林轶杰.电子游戏直播的著作权问题研究[D].上海:上海师范大学,2019.
- [5] 刘亚琼,阿不都热西提·阿卜都卡地尔,汤垚,等.将电子竞技直播画面纳入著作权法调整范围的可行性分析——以电竞赛事直播为例[J].法制与经济,2020(1):13-15.

4. 网络体育赛事直播

网络体育赛事直播是“体育+直播”的结合,以体育赛事为直播内容,导演将数台镜头进行排列组合从而对所摄画面进行选取编排。目前体育赛事网络直播主要有两种方式,一是网络电视直播节目,如CCTV5播放的体育赛事直播节目在央视网同步直播,是电视节目的网络直播;二是商业网站购买体育赛事直播信号从而进行直播,^[9]是以版权赛事为主要内容的直播,同传统电视直播下的职业赛事内容相比,更加重视节目的趣味性。^[10]

5. 综艺晚会网络直播

综艺晚会直播属于版权直播,采取网络直播和综艺晚会节目相融合的模式,是在庞大的用户需求和利益驱动下产生的,已成为各大视频平台争夺的新高地。但是晚会直播同综艺直播有所不同,晚会直播要根据导演已经制定的节目流程来进行,总体结构稳定,同普通的录制节目相比,观众的沉浸感互动感更强。综艺直播支持“直播+点播”模式,不受节目时长和播出时间的限制,主要特色还是在于实时性、互动性和多元性,^[11]制作方、嘉宾和观众之间可以通过直播进行交流,解决了摄制和互动场景割裂的问题,观众可以发表看法参与到节目的制作中,节目也可以针对反馈及时调整,从而达到交互沟通的效果,^[12]因此内容更加丰富多元,方式也灵活多变,但在价值导向、质量内涵上还有提高空间。

三、小结

网络直播现象,根据直播内容来源的不同可以划分为UGC类型和PGC类型,从知识产权法学的研究角度来看,要从直播内容的类型和特点入手,本文将直播分为三个类型,即游戏直播、秀场直播和泛娱乐化直播,在此网络直播类型化研究的基础上,后续将深入分析其可著作权性及构成等相关问题。

[6] Lindsay Brandon Hunter. Live streaming and the perils of proximity[J]. International Journal of Performance Arts and Digital Media,2019,15(3):27-35.

[7] 周灵欣. 浅析新媒体时代下秀场直播的特点——以 YY 欢聚时代为例[J]. 传播力研究,2019,3(1):70.

[8] 陆金芸. 移动直播时代的直播新模式浅析[J]. 新媒体研究,2016(16):18-19.

[9] 刘丹. 体育赛事网络直播节目著作权争议问题研究[J]. 法制博览,2019(27):17-19.

[10] 王真真,王相飞,李进. 我国网络体育直播平台的发展现状及趋势[J]. 体育文化导刊,2017(6):21-24,30.

[11] 高峰. 跨界与创新:网络直播综艺节目的崛起[J]. 当代电视,2017(8):102-103.

[12] Alexander Nicolai Wendt. The empirical potential of live streaming beyond cognitive psychology[J]. Journal of Dynamic Decision Making,2017,3(1):59-65.

Research on Types of Webcast

YANG Yi

(Faculty of Humanities and Social Sciences, Dalian University of Technology,
Dalian Liaoning 116023, China)

Abstract:With the development of technology and economy, cultural demand is constantly rising. The webcast is produced in this case. With the development of webcasting, various intellectual property legal issues have also surfaced. In order to effectively solve such problems, it is necessary to conduct typological research on the types of webcasting. The analysis of legal issues should be based on the typological research of live webcast. From the perspective of the necessity of typified analysis of webcasting, this article defines game live broadcasts, show live broadcasts, pan-entertainment live broadcasts, sports event live broadcasts and variety show live broadcasts, which lays a classification basis for further legal analysis.

Keywords:webcast; typification; classification research (责任编辑:沈建新)

(上接第 35 页)

[10] 肖建华,王德新. 证明责任判决的裁判方法论意义——兼评传统证明责任观之谬误[J]. 北京科技大学学报(社会科学版),2005,21(2):44-48.

[11] 李浩. 民事证明责任本质的再认识——以《民事诉讼法》第 112 条为分析对象[J]. 法律科学,2018(4):94.

[12] [德]莱奥·罗森贝克. 证明责任论[M]. 第 5 版. 庄敬华,译. 北京:法制出版社,2018.

Research on the Proof Liability of Network Copyright
Infringement by Network Service Providers

BAO Jianhua

(Law School, Liaoning Normal University, Dalian Liaoning 116029, China)

Abstract:By defining the network service providers, the article distinguishes between the network service providers that provide information content services and the network service providers that provide technical services. The former is direct infringement . The latter is indirect infringement. This article further analyzes the liability determination and elements of tort liability of direct infringement, indirect infringement and vicarious liability of network service providers. This is the basis of the distribution of burden of proof. Firstly, the elements of direct tort liability include behavior, fault, damage and causality. The network service provider only bears the burden of proof on the "legal source". Secondly, the constitutive elements of indirect tort liability include behavior, fault, damage and causality. The network service provider bears the burden of proof on the "fault" element. Third, the elements of alternative tort liability include behavior, damage and causality, and the network service provider does not bear the burden of proof. Fourth, the network service provider should bear the burden of proof on the two elements of fair use rule.

Keywords:network service provider; network copyright; infringement; burden of proof (责任编辑:沈建新)