

直播平台的著作权侵权研究

● 张徐豪



[摘要] 新媒体时代,直播平台如雨后春笋般应运而生,相比传统节目来说,直播平台的交互性、同时性特点,吸引了大量观众。然而,由于直播平台发展迅速,与之匹配的法律制度尚不健全,由此产生了诸多问题。本文立足直播平台的著作权侵权问题进行研究,从而回应时代需要,为直播平台的著作权保护提供建议与发展思路。

[关键词] 直播平台;著作权;侵权问题

Q 直播平台著作权侵权概述

网络平台的可复制性,使作品的复制形式发生了转变,著作权制度也在不断调整和更新。随着新兴技术的持续发展,互联网平台中的著作权侵权形式逐步发生了转变,侵权主体、对象以及范围都发生了变化。直播平台作为第三方,实现的是连接功能,但直播内容并非直播平台生产,而是来源于主播,加之当前的直播行业发展迅速,直播内容得到持续扩充,相关类型逐步发生转变,如游戏直播、影视直播等,直播平台的著作权侵权问题较为严重。从当前现行法律条款来看,并未对网络服务提供者的著作权作明确规定。因此,不同类型乃至不同直播平台的法律属性不尽相同,加之直播内容纷繁复杂,从前期的制作到发布,再到后期的审查,一系列的法律性质仍不明确。

Q 直播平台著作权保护的意

网络直播的内容更迭与网络直播技术密不可分,这种新型的大众娱乐方式尽管给人们带来了诸多便利,但存在着一系列的著作权侵权问题。在网络直播技术持续更新的时代,直播已经深深嵌入了人们的生活之中,与人们的生活联系日益紧密,无论是与智能手机、智能电视,还是与无线终端设备的融合,都推动了网络直播的持续性发展。加强对网络直播的著作权保护有以下作用。

(一)有利于网络直播产业的快速发展

随着人们文化需求的持续增长,这种大众型的娱乐方式依靠无线终端进行传送,因新颖便捷、交互性强、互动性强等特点,逐渐成了人们生活中的主要方式之一。随着大量资金的投入,在网络直播过程中,著作权问题愈加受到人们

的关注。由于各方利益博弈过程中产生的著作权问题很容易引起纠纷,而相应的保护力度却较为薄弱。因此,在当前有不少网络直播著作权侵权案例发生,法院在具体审理时,缺少相应的法律依据与标准,往往呈现出心有余而力不足的情况。网络直播产业的内在发展需求正不断扩张,要求加强有关网络直播的著作权保护。

(二)有利于遏制盗播行为

随着网络直播产业的持续扩大,盗播行为在不断增多,这种行为侵犯了原作者的权益,一方面会打击作者的创作激情与欲望,另一方面会造成跟风行为,使网络直播环境受到不良影响,利益相关人获取合理报酬的权益被侵犯。以凤凰网的赛事转播事件为例,凤凰网在未经权利人许可的前提下,私自进行盗播,导致在该时段内,官方直播人数持续下降,使原有的收益平衡被打破,进而影响相关工作人员以及直播平台的权利。诸如此类的案件仍有很多,这种盗播行为日益严重,使著作权人的权益受到侵犯。以盗播谋取利益的行为,违反了《著作权法》。因此,加强网络直播的著作权保护,有利于遏制盗播行为。

(三)进一步促进著作权保护制度的完善与发展

新技术与相应的著作权法律制度是相辅相成、相互成就的关系。网络直播作为新技术诞生并发展的一种形式,需要进行法律规制和保护。著作权在面对新兴技术时,应加快更新速度,重点针对新型技术、新型领域的著作权侵权问题进行溯源、挖掘与探索,找到这种新技术背景下的著作权侵权本质问题,并对作品的认定做好规划,对不同直播类型做好分类,以实现专项化保护。技术的发展要与法学理论相契合,才能促进直播产业更好发展,从而让法律适用于时代的变化。

直播平台的著作权侵权类型

当前，网络直播平台数量多，类型复杂，对于著作权保护规范缺乏统一标准，直播平台的著作权侵权行为各有不同。擅自在直播过程中使用他人作品，其中涉及文学作品、音乐作品、美术作品等，主要形式为播放、翻唱等，还有部分直播主体在直播时擅自播放未经授权的视频，这些都可以认定为擅自使用他人作品的行为。例如，在某直播平台，某直播主体未经著作权人许可擅自播放并演唱了他人的音乐作品并进行牟利，在直播结束后，由于直播平台具有直播保存功能，用户可以对其直播进行回放观看，也可以再次进行礼物打赏。该音乐作品的词曲作者在看到该行为时，将其诉至法院，要求对方赔偿相关的注册权使用费。法院在审理后认为，直播主体侵犯了词曲作者的著作权，除了要履行通知、删除的义务之外，还应对词曲作者进行赔偿。在这一案件中，不仅要求直播主体进行赔偿，直播平台也应负有相应责任，进行赔偿。此外，某些直播主体会利用相关技术，在直播时将他人的直播源盗用过来，将他人的直播内容放置在自己的直播间，以此获得收益。例如，大型或国际型体育比赛往往会通过特定平台进行实时直播，然而却有不法分子利用直播平台引流，获取违法收益。再者，还有部分不法分子通过剪辑精彩镜头或动作回放等进行牟利，这显然不符合独创性要求，因此构成侵犯赛事著作权，应承担相应的法律责任。

直播平台的著作权侵权问题研究

（一）游戏直播著作权认定困难

在网络直播平台中，游戏直播产业发展最为迅速，然而其中涉及的知识产权问题在学界并未形成一致观点，在法院的具体案例中也存在较大争议。在玩家操作游戏画面时，游戏画面往往由游戏公司设定。因此，玩家的一切操作都可以在游戏公司所设定的算法中实现，所有操作均是事先设定好的，并不存在独创性特征，在网络直播时，游戏玩家并不享有独立著作权。实际上，就网络游戏直播而言，游戏直播主体的目的是借助直播平台进行盈利，以游戏本身影响观看者的认知，从而引导其打赏，但如果将其认定为著作权，那么普通玩家并未进行直播，也将形成著作权，这就会导致司法实践过程中，各类矛盾交叠出现，容易引发诸多争议。因此，网络游戏参与者的一系列行为均是在算法所限定的范围内实现的，游戏直播很难被认定为创作作品的行为。

（二）泛娱乐直播的著作权侵权凸显

当前，在网络直播中使用他人作品的行为是否构成侵权，仍然是一个存在争议的问题，因为网络直播一方面具有盈利性，另一方面又具有文化性，如何对其判定成了司法实

践中的难题。例如，在非营利直播间播放他人作品作为背景音乐，直播主体并未盈利，只是将音乐作品进行分享，或在盈利直播间播放他人作品作为背景音乐，直播主体虽然盈利，但是否利用了音乐作品进行盈利，存在较大争议。很多学者认为，在直播间内播放他人的作品只是对其进行短暂使用，并非单纯以音乐作品牟利，可以被认定为合理使用范畴。在泛娱乐直播持续发展的背景下，直播间内使用他人作品的行为极为常见，应引入相应的衡量机制与标准，判断主播的行为是否对著作权人构成侵权。另外，在新媒体时代，各类信息的流转速度持续加快，音乐作品广泛流通性效应持续扩张，而音乐作品的创作又有较高的独创性。因此，在《著作权法》上对音乐作品的保护要求较为严格，网络直播中使用他人作品，不能被认定为合理使用。

国外数字产业著作权保护对我国的启示

网络直播作为一种新兴产业，在实施著作权保护的过程中应考虑不同权利人的具体性质和属性。然而，由于各类侵权问题较为隐蔽，短时间内无法取得良好效果。因此，积极借鉴他国有关网络直播著作权保护的措施，有利于结合我国实际情况，更新和完善著作权保护法。欧盟基于数字文化产业的迅速发展对著作权造成冲击的问题，制定了《数字化单一市场版权指令》，对互联网的侵权行为、类型和范围作出了明确规定，使得新的著作权保护范围适用于当下的互联网环境，为著作权人在互联网中创作、传播和展示作品提供了强有力的保护。例如，该法令明确规定平台负有直接责任，如果平台传播了相关作品，而该作品被侵权，平台如果不积极作为，将直接视为侵权人。另外，该法案明确规定了通知权，如果著作权人发现自己的作品受到侵权后，通知了侵权人，侵权人应迅速作出回应，并进行删除，如果侵权人不作出回应，平台应作出回应，如果二者均不作出回应，将受到严厉惩罚。该方案明确规定，网络平台有责任对用户上传的作品进行过滤，防止侵权问题发生。为了防止同一网络使用者，多次将作品进行上传，网络平台应通过技术手段，对使用者上传的内容进行识别，防止侵权行为发生。通过人工手动检查或大数据技术进行自动过滤，从而有效遏制著作权侵权行为。直播平台与网络平台息息相关，可以借鉴欧盟的上述法案，对可能存在的侵权信息进行过滤，对相关侵权行为予以规制，从而确保我国的知识产权法与国际接轨。在直播平台中设立相应的技术服务，既能确保直播内容得以推广，也能全程实现精确监控，一旦出现直播内容涉及侵权问题，应立即关闭直播并做下架处理，防止直播内容被恶意下载和再次传播。另外，在对相关主体进行通知时，可以通过网络通知和书面通知相结合的形式，加快通知速度，减少人力成本，尤其对于网络直播来说，时

间作为敏感性因素，一旦超出界定值，很有可能会造成侵权范围扩大。通过以上研究，可以进一步开拓解决思路，确保真正立足网络直播平台以及相关权利人进行法律规制，肃清不良风气，遏制盗播行为，打击违法犯罪。

Q 网络直播著作权保护路径之思考

（一）重新划定覆盖范围

在直播平台日益兴盛且《著作权法》未被修改的情况下，网络直播产业产生的大量著作权纠纷案件，应立足“互联网+”背景，对网络传播权和广播权的范围和规制行为加以整合，确保两种权利的覆盖范围和保护对象，确保当前的《著作权法》适应网络直播行为。为了适应当下的网络直播需要以及法律规制问题，应当综合考虑各方观点和各种因素带来的利弊，从权利保护和限制使用的范围上加以区别和认定。在具体的司法实践中，应将网络直播纳入网络传播权范围，有效统一司法实践，防止出现司法争议。

（二）明晰网络游戏著作权归属

在网络直播平台中，网络游戏玩家的一切操作均是在游戏公司所提供的代码逻辑内完成的，一切均有迹可循，一切都可以事先预设好。因此，玩家的游戏行为不应被当作独创行为，不应赋予其著作权，尽管玩家的行为会影响受众的认知，但这种认知并不与独创性直接发生关联。也就是说，任何的玩家均会对受众产生认知，从宏观的视角来看，这种认知在广义上具有一致性，如果将玩家的游戏行为认定为独创行为，赋予其著作权，可能引发较大争议，还会造成各类司法实践中的纠纷问题。游戏开发商的逻辑代码主导着游戏中的一切，产生的个性化行为仅是代码运算的结果之一。因此，在网络游戏的多方参与过程中，很难认定著作权的归属，所以当前的游戏直播很难被认定为创作作品的过程。在现行体系下，游戏运营商和开发商的合法权益会受到侵害。网络开发商所创作的游戏代码具备独创性，而玩家在使用这套代码进行游戏时，所产生的画面仅是代码的运行结果，玩家只享受邻接权。在相关利益主体的利益分配过程中，应当为其提供合理的法律支持，可以将网络游戏主播的直播内容划定到表演权的范畴中，网络游戏的直播画面尽管不具备独创性，但仍然有一定的创新性特征，在现行的制度下，可以将其视作作品予以保护，有效防止侵权事件以及司法争议事件的发生。

（三）直播平台自治共治

由于网络直播本身很有可能会受到著作权方面的侵害，因此，如何实现行业自律、平台自律成了防止直播侵权行为的关键，要充分发挥直播平台的中介与引导效应，平衡不同利益主体之间的关系。就网络直播主体而言，他们既是平台用户，也是平台雇佣者，尽管这种雇佣并未形成强关系，但他们仍然可以从平台中获益。因此，应当捋清网络直播主体与直播平台之间的关系，对二者进行充分有效的管理，并重点对主播的侵权行为进行管制，防止主播行为不当造成不良影响。同时，网络直播平台应负有相关责任，因为平台是内容的提供者，也是技术的支持者，在直播侵权过程中应承担相应的责任，防止主体逃避或虚假掩饰情况的出现。在追责时，网络直播平台应积极作为，配合司法机关调查取证。另外，直播平台应利用大数据技术防止侵犯著作权行为的出现，在立法上应进一步明确网络直播平台的集体组织管理的法律地位，为直播平台实现自治共治提供可能。

Q 结束语

当前，传统著作权保护在网络直播过程中产生的不适应性，无论是实践层面还是理论层面，都值得探讨与深思。本文通过分析网络直播著作权侵权问题，对规制直播平台的著作权侵权行为作出了展望。网络直播平台因其虚拟性、难以固定性、庞大性等特征，容易成为著作权侵权的高发地，加之不同内容是否可以被认定为作品这一问题仍存在诸多争议，在著作权侵权处理方面仍然存在一些困难。当前各种直播侵权问题，仍然有待进一步统一和规制。未来，应加强科学技术的应用，实现直播平台的有效自治、社会各界的共治以及法律的防治，为直播平台的健康发展提供源源不断的动力。

参考文献

- [1]冯家容.网络游戏直播画面著作权侵权问题研究[D].兰州:兰州大学,2022.
- [2]丘一铭.网络直播中音乐著作权侵权问题分析[D].广州:广州大学,2021.
- [3]梅聘颖.网络游戏直播行为中著作权侵权问题研究[D].南京:南京大学,2021.

作者简介:

张徐豪(2004—),男,汉族,河北保定人,大学本科,宁波大学科学技术学院,研究方向:工商管理。