

团 体 标 准

T/ZGYC 001—2023

网络表演 直播与短视频 术语

online live performance (streaming and short video) terminology

2023 - 03 - 21 发布

2023 - 03 - 21 实施

中国演出行业协会 发布

目 次

前言	II
1 范围	1
2 规范性引用文件	1
3 基础定义	1
4 网络表演（直播、短视频）平台	1
4.1 平台运营管理	3
4.2 平台技术架构	3
5 网络表演（直播、短视频）经纪机构	2
5.1 经纪机构运营管理	3
5.2 经纪机构技术架构	3
6 网络表演（直播、短视频）主播	2
6.1 类型	3
6.2 其他	5
参考文献	7

前 言

本文件按照GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

本文件由中国演出行业协会标准化技术委员会（T/ZGYC）提出并归口。

本文件主要起草人：潘燕、刘伟、闫露宜、张姝、高晗、于津涛、李璐、武杨、赵伟滨、王鹤、龙迎春、王晓音、郑凯、张翔、陈一波、王潇潇、谢超凡。

本文件主要起草单位：北京快手科技有限公司、北京微播视界科技有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司、广州津虹网络传媒有限公司、思享无限（北京）科技有限公司、杭州米络星科技(集团)有限公司、北京米连科技有限公司。

网络表演 直播与短视频 术语

1 范围

本文件规定了网络表演领域直播、短视频相关的平台、经纪机构、主播的常用术语及其定义。
本文件适用于网络表演领域的直播、短视频及相关应用领域。

2 规范性引用文件

本文件没有规范性引用文件。

3 基础定义

3.1 网络表演（直播、短视频） online performance (streaming, short video)

以现场进行的文艺表演活动等为主要内容，通过互联网、移动通讯网、移动互联网等信息网络，实时传播或者以音视频形式上载传播而形成的互联网文化产品。

注：网络表演领域的直播是指实时传输表演内容，短视频是指表演内容录制剪辑后上传的简短视频，两者都是互联网内容传播方式的一种。

3.2 网络表演（直播、短视频）平台 online performance (streaming, short video) platform

提供网络表演服务的网络信息平台，简称：平台或网络表演平台。

3.3 网络表演者 live streamer

网络表演主播 live streamer

短视频创作者/达人 short video creator

通过网络表演（直播、短视频）平台提供网络表演服务的组织或个人，简称：表演者或主播或达人。

3.4 网络表演（直播、短视频）经纪机构 online performance (streaming, short video) talent agency

从事网络表演的组织、制作、营销等经营活动和主播的签约、推广、代理等经纪活动的机构，简称：经纪机构或网络表演经纪机构。

4 网络表演（直播、短视频）平台

4.1 运营管理

4.1.1 在线人数 number of active users

一定时间段内进入直播间进行观看或打开直播页面的人数之和。

4.1.2 PV page view

在一个统计周期内，直播间或视频页面浏览数之和。

4.1.3 UV unique visitor

在一个统计周期内，访问直播间或视频页面的人数之和。

4.1.4 人均在线时长 per capita online time

在一个统计周期内，用户在直播间或视频页面的平均停留时长。

4.1.5 公域流量 public traffic

被集体所共有的流量，不属于单一个体，也叫平台流量。

4.1.6 私域流量 private traffic

自主运营，利用用户关系（粉丝、社群等）获得的流量资源。

4.1.7 账号标签 account tag

依据账号在短视频、直播展示的主要内容，对账号进行筛选归类的结果。

4.1.8 控评 comment selection and censorship

有目的性的引导、控制直播间与视频评论导向的行为。

4.1.9 连麦 live chat

两个及两个以上用户通过视频或语音连线形式实时多人互动。

4.1.10 应急预案 emergency response plan

平台根据相关法律法规及运营管理要求，针对可预见的风险性事件提供的处置与保障的方案。

4.1.11 青少年模式/青少年防沉迷系统 parental control mode

该模式/系统会在使用时段、时长、功能和浏览内容等方面对未成年人的上网行为进行保护与规范。

4.1.12 弹幕 bullet comments

在网络上观看直播或视频时划动的评论性字幕。

4.1.13 内容安全 content security

平台（3.2）、经纪机构（3.4）、主播/创作者（3.3）展现的内容不违反法律法规或平台规则。

注：平台（3.2）、经纪机构（3.4）、主播/创作者（3.3）应通过人工审核、技术审核、内容自审等方式保障内容安全

4.2 技术架构

4.2.1 WebRTC web real-time communications

一种用于浏览器或移动设备等的通用即时通信技术，用于音视频的实时通信。

4.2.2 直播延时 live stream delay

直播过程中因技术原因或安全原因带来不同程度的延迟播放。

4.2.3 算法 algorithmic

对视频内容或直播内容进行分发、管理、评估时采用的计算机制。

4.2.4 编码 code

对原始文件进行压缩、转码，再传输。

注：执行编码的工具为编码器，压缩数据的算法为编码格式。

4.2.5 音视频封装 audio video encapsulation

独立的音频压缩数据和视频压缩数据经过封装处理到一个统一格式的文件中。

4.2.6 推流 push/publish

把封装好的音视频内容传输到服务器或终端的过程。

4.2.7 内容分发优化 content delivery optimization

在不同平台、用户间进行内容分发加速，使内容传输得更快、更稳定，实现高并发等能力。

4.2.8 解码 decode

压缩数据分发后，通过解码器转码的过程。

4.2.9 渲染与展示 rendering and presentation

音视频数据通过硬件或者软件进行技术优化并在客户端播放。

4.2.10 带宽 bandwidth

在单位时间内通过网络中某一点的最高数据率，常用的单位为 bps。带宽用来标识通讯线路所能传送数据的能力。

4.2.11 码率 bitrate

又叫做比特率，是指每秒传送的比特(bit)数。

4.2.12 分辨率 resolution

单位英寸中所包含的像素点数，分辨率影响图像大小，与图像大小成正比，分辨率用水平像素×垂直像素表示。

4.2.13 帧率 frames per second

1秒视频包含多少画幅，帧率用 fps 表示。

4.2.14 流媒体技术及协议 streaming protocol

网络中传输音视频数据的技术为流媒体技术，传输使用的技术协议为流媒体协议。

4.2.15 内容过滤 content filtering

通过对传输信息采用图像，语音，文字等各类媒介的分析和识别，对识别出包含违反过滤策略的内容进行过滤的行为。

4.2.16 AIGC AI generated content

利用人工智能技术来生成内容的一种技术。

4.2.17 虚拟人主播 virtual human live streamer

通过虚拟技术将真人形象制作为具有数字化外形的虚拟人物，依赖显示设备存在，可跟踪展示真人的动作和语言。

4.2.18 虚拟主播 virtual live streamer

通过虚拟技术建立虚拟形象和人物设定，依赖显示设备存在，可自主展示程序设定的动作及语言。

5 网络表演（直播、短视频）经纪机构

5.1 运营管理

5.1.1 网络主播经纪约 live streamer talent representation contract/agreement

网络表演经纪机构（3.4）与主播（3.3）之间签订的，为主播提供经纪服务的合约。

5.1.2 内容调优 content optimization

通过运营、策划、技术等手段实现对内容的优化与升级。

5.1.3 流量配置 flow assignment

系统根据直播间访问人数、次数、停留时长等指标来分配流量的机制。

5.1.4 电商广告投放 live streaming advertising

广告主投放素材，吸引用户进入直播间，以达成直播间停留、新增粉丝、下单或付费转化等目的的行为。

5.1.5 社群维护 community engagement

通过举办活动、定制周边等方式，维系粉丝、潜在用户与其他定向群体的联系。

5.1.6 UGC user generated content

用户生成内容，即用户原创内容。

5.1.7 PGC professional generated content

专业生产内容，是有一定专业能力者生产的内容。

5.1.8 OGC occupationally-generated content

职业生产内容，是通过具有一定知识和专业背景的业内人士为职业工作者制作的内容。

5.1.9 粉丝运营 fan marketing

是以粉丝为对象的精细化管理、关系维护的过程。

5.1.10 品牌运营 brand marketing

从品牌理念，服务模式，以及品牌传播性等方面进行分析，制作，宣传的过程。

5.1.11 KOL key opinion leader

关键意见领袖，属营销学概念。也指在网络公共平台上具备一定话语权和影响力的人。

5.1.12 垂直细分领域 vertical segmentation

指在某一特定领域下，具有从属关系及关联性的更为细致的领域划分。

5.1.13 直播/短视频脚本 streaming/short video script

直播、短视频脚本是内容创作前的创意大纲。

5.2 技术架构

5.2.1 采集 collection

通过摄像机、摄像头、麦克风等不同的终端采集视频，获得基础的音视频数据。

5.2.2 预处理（剪辑） editing

对音视频进行剪切、处理或渲染操作。

5.2.3 直播/短视频发布 streaming/shortvideo publishing

开始公开直播操作或公开发布短视频操作。

6 网络表演（直播、短视频）主播

6.1 类型

6.1.1 才艺表演主播 talent performance live streamer

进行音乐、舞蹈、书画等才艺表演的主播（3.3）。

6.1.2 游戏/电竞主播 game/electronic sports live streamer

游戏技法/电子竞技赛事展示的主播（3.3）。

6.1.3 电商主播 electronic commerce live streamer

通过直播方式推销商品的主播（3.3）。

6.1.4 生活场景主播 in real life(IRL) live streamer

展示日常生活相关场景并进行表演的主播(3.3)。

6.1.5 户外娱乐主播 outdoor recreation live streamer

展示户外场景及户外娱乐内容的主播(3.3)。

6.1.6 旅游主播 travel live streamer

对不同地域、景区的历史文化、地域风俗、生活娱乐方式、景色进行展示与讲解的主播(3.3)。

6.1.7 非遗主播/传统文化主播 intangible cultural heritage/traditional culture live streamer

对非遗表演、传统技艺、历史文化内涵有所了解与研究,进行相关介绍、展示的主播(3.3),如非遗传承人。

6.1.8 职业主播 professional live streamer

以网络表演(直播、短视频)为主营收入或签约经纪机构或总表演时长超过一定时间的主播(3.3)。

6.2 其他

6.2.1 直播间 live stream channel

主播(3.3)组织开通的网络直播频道。

6.2.2 助播 live streamer assistant

又名“副播”,在直播间内为主播(3.3)进行辅助支持的工作人员。

6.2.3 礼物消费 gift purchase

打赏消费 gift purchase

用户在观看直播、短视频内容时进行购买礼物、道具后的消费行为。

6.2.4 网红 Internet celebrity

网红是网络红人的简称,指在网络表演(直播、短视频)领域拥有一定粉丝量并受一定群体喜爱的主播(3.3)。

6.2.5 粉丝 fans

喜爱并长期关注某主播(3.3)的个人或群体。

6.2.6 拍摄场所 shooting site

指在网络表演(直播、短视频)录制时的场地。

6.2.7 点赞 give a like

用户对主播(3.3)的赞同或喜爱一种表现形式。

6.2.8 评论 comment

用户对视频或直播内容评议性文字。

6.2.9 转发 repost

用户对视频或直播内容进行分享的动作。

参 考 文 献

- [1] 互联网文化管理暂行规定 文化部令 第51号
 - [2] 互联网直播服务管理规定 国家互联网信息办公室
 - [3] 网络表演经营活动管理办法 文市发〔2016〕33号
 - [4] 网络表演经纪机构管理办法 文旅市场发〔2021〕91号
 - [5] 网络主播行为规范 广电发〔2022〕36号
 - [6] 文化和旅游部办公厅关于加强网络文化市场未成年人保护工作的意见 办市场发〔2021〕211号
 - [7] 中央文明办 文化和旅游部 国家广播电视总局 国家互联网信息办公室关于规范网络直播打赏加强未成年人保护的意见
 - [8] 网络音视频信息服务管理规定 国信办通字〔2019〕3号
 - [9] 中华人民共和国网络安全法 中华人民共和国主席令（第五十三号）
 - [10] 电信和互联网用户个人信息保护规定 工业和信息化部令第24号
 - [11] 互联网信息服务管理办法 国务院令（第292号）
 - [12] 计算机信息网络国际联网安全保护管理办法 公安部令（第33号）
 - [13] 全国人大常委会关于维护互联网安全的决定
 - [14] 互联网新闻信息服务管理规定 国家互联网信息办公室令 第1号
-