

# 虚拟数字人版权保护法律问题研究

## ——以首例涉虚拟数字人侵权案为例

孙 玥

青岛科技大学法学院, 山东 青岛

收稿日期: 2025年1月2日; 录用日期: 2025年2月7日; 发布日期: 2025年2月17日

### 摘 要

随着人工智能技术的迅速发展, 虚拟数字人作为一种新的科技产物逐渐在商业和娱乐领域中得到广泛应用。然而, 这种技术的迅猛进展也带来了对现行知识产权保护体系的挑战。本文以首例涉及虚拟数字人的侵权案件为研究对象, 深入探讨了虚拟数字人版权保护的法律问题。该案件由某(上海)科技公司诉杭州某网络公司著作权侵权及不正当竞争纠纷引发, 主要探讨了虚拟数字人作为权利主体的法律地位、虚拟数字人版权的归属与合理使用, 以及虚拟数字人侵权责任的法律认定等多个法律层面的问题。虚拟数字人并非自然人, 不具备作者身份, 其所生成的内容尽管具备独创性, 但不直接归属于虚拟数字人本身。探讨了虚拟数字人版权保护的法律界限, 审视了虚拟数字人侵权责任的承担及相关的法律救济措施, 以期在未来的法律框架下更好地保护虚拟数字人的合法权益。

### 关键词

虚拟数字人, 版权保护, 法律问题

## Research on Copyright Protection Legal Issues for Virtual Humans

### —Taking the First Case of Virtual Human Copyright Infringement as an Example

Yue Sun

School of Law, Qingdao University of Science and Technology, Qingdao Shandong

Received: Jan. 2<sup>nd</sup>, 2025; accepted: Feb. 7<sup>th</sup>, 2025; published: Feb. 17<sup>th</sup>, 2025

### Abstract

With the rapid development of artificial intelligence technology, virtual digital human, as a new

文章引用: 孙玥. 虚拟数字人版权保护法律问题研究[J]. 争议解决, 2025, 11(2): 75-80.

DOI: 10.12677/ds.2025.112047

scientific and technological product, has been widely used in business and entertainment fields. However, the rapid development of this technology has also brought challenges to the current intellectual property protection system. This paper takes the first infringement case involving virtual digital people as the research object, and deeply discusses the legal issues of copyright protection of virtual digital people. The case was triggered by a Shanghai technology company v. a network company in Hangzhou for copyright infringement and unfair competition disputes. It mainly discussed the legal status of the virtual digital person as the subject of rights, the ownership and rational use of the copyright of the virtual digital person, and the legal determination of the infringement liability of the virtual digital person. Virtual digital man is not a natural person and does not have the identity of author. Although the content generated by him is original, it does not directly belong to the virtual digital man himself. This paper probes into the legal boundaries of copyright protection of virtual digital people, and examines the tort liability of virtual digital people and relevant legal relief measures, with a view to better protecting the legitimate rights and interests of virtual digital people under the future legal framework.

## Keywords

Virtual Human, Copyright Protection, Legal Issues

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

首例虚拟数字人侵权案件揭示了虚拟数字人版权保护的多重法律问题。首先，在权利主体的界定方面，虚拟数字人作为人工智能产物，其法律主体地位尚不明确。然而，通过现行法律框架，可以将版权归属于虚拟数字人的创作者或所有者，间接实现权利保护。其次，关于版权归属与合理使用问题，虚拟数字人作品的权属界定需结合人工智能生成内容的技术特点，进一步完善相关规则。同时，合理使用原则应在保护创作激励与维护社会公共利益之间寻求平衡。此外，侵权责任的认定是案件中的核心问题。责任主体应综合考量虚拟数字人的开发者、所有者及实际运营者的行为，明确责任分配规则，以避免法律适用中的不确定性。

## 2. 案例简介和判决

### 2.1. 基本案情和双方诉请

本案是一起围绕虚拟数字人知识产权而展开的纠纷，由某(上海)科技公司起诉杭州某网络公司，指控其存在著作权侵权及不正当竞争行为。这一案件是国内首次涉及虚拟数字人领域的知识产权争议。<sup>1</sup>

2019年10月，某(上海)科技公司通过公开活动首次推出虚拟数字人“Ada”，并随后在同年10月和11月相继发布两段视频。这些视频既展示了“Ada”在场景中的实际应用，也记录了真人演员徐某某(即“中之人”)与“Ada”互动时的动作捕捉过程，标志着“Ada”形象的首次公开亮相。然而，2022年7月，杭州某网络公司在其短视频账号上发布了两段涉嫌侵权的视频作品。这些视频在中段部分直接使用了某(上海)科技公司此前发布的视频内容，但更改了片头和片尾标识，并附加了与虚拟数字人课程相关的推广信息。更为严重的是，这些视频使用了杭州某网络公司的注册商标，并将其他虚拟数字人的名称用于标

<sup>1</sup> 某(上海)科技公司诉杭州某网络公司著作权侵权及不正当竞争纠纷案，浙江省杭州市中级人民法院民事判决书(2023)浙01民终4722号。

题，试图混淆受众。

某(上海)科技公司认为，这些行为侵害了其在美术作品和视听作品上的信息网络传播权，同时对录像制品和表演者权利构成了侵权，并涉嫌虚假宣传的不正当竞争。为此，原告请求法院判令杭州某网络公司停止侵权、消除不良影响，并赔偿经济损失共计 50 万元。

## 2.2. 法院判决

一审法院认定，虚拟数字人“Ada”由建模、智能合成和动作捕捉等数字技术生成，具备外貌、声音及行为模式等特征，属于可视化虚拟形象。因虚拟数字人不是自然人，虽具独创性，但版权并不直接归属其本身。“Ada”为“真人驱动型”，通过实时语音生成和动作捕捉技术高度还原“中之人”徐某某的表演，其内容不构成基于真人表演的新创作。法院确认徐某某符合著作权法中表演者的定义，其职务表演的财产性权利依协议归属某(上海)科技公司。

据此，法院判定杭州某网络公司侵害了某(上海)科技公司在视听作品、美术作品、录像制品及表演者权方面的权益，责令其消除不良影响并赔偿 12 万元经济损失。二审法院维持原判，驳回上诉[1]。

## 3. 虚拟数字人权利主体的界定

### 3.1. 虚拟数字人法律地位探析

虚拟数字人是元宇宙的一种新兴的虚拟实体。其法律地位的明确界定是解决如元宇宙中的虚拟资产交易如何规制、虚拟身份是否需要保护、侵权纠纷如何解决的法律基础。目前根据学界的观点和技术水平将虚拟数字人分为真人驱动型和智能驱动型[2]。前者作为自然人在虚拟世界的延伸，其行为完全依赖自然人的控制，是自然人意志的数字化表达，不具备法律主体地位，而应被认定为自然人智力成果的财产权客体。后者虽然依赖人工智能技术，但因当前技术仍处于弱人工智能阶段，其行为的独立性有限，实际仍受自然人控制，同样应归入法律客体范畴。

根据裁判内容，虚拟数字人 Ada 属于真人驱动型数字人 Ada 的行为形式高度还原了真人演员(“中之人”)的声音、神态及动作，不属于新的创作，而是真人表现的数字化延伸。法院认定，虚拟数字人 Ada 本身不具有独立的法律主体地位，其创作成果归属背后的自然人和经营者所有。具体而言，虚拟数字人所体现的智力劳动和经济价值应被视为法律客体，并受到著作权法的保护。此案判决还强调，侵权行为不构成对虚拟数字人的直接侵害，而是对权利主体的相关财产权和邻接权的损害。

尽管本案未直接涉及智能驱动型数字人，但裁判观点间接回应了其法律地位问题。当前阶段的人工智能技术尚不足以赋予虚拟数字人独立的法律主体资格，即其应被视为财产性客体[3]。然而，随着人工智能技术迈向强人工智能阶段，智能驱动型数字人具备自主学习与决策能力后，其法律主体地位可能被重新审视。虚拟数字人的法律地位需结合技术发展水平与现行法律框架进行动态调整。

### 3.2. 虚拟数字人相关主体的法律地位

虚拟数字人的创作者、真人驱动虚拟数字人的“中之人”以及经营者是虚拟数字人法律关系中的核心主体，其法律地位各具特色但相互关联。

虚拟数字人的创作者，包括设计师、开发者及程序员等，其法律地位主要体现在其对虚拟数字人形象及内容的独创性创作贡献。在“虚拟数字人 Ada”案中，法院指出，虚拟数字人 Ada 的形象不仅体现了作者对线条、色彩和形象设计的独特美学选择，还通过建模、智能合成及动作捕捉等技术呈现虚拟角色的可视化形象[4]，因此虚拟数字人相关的创作成果包括美术作品及视听作品，依法应归属于其创作者所有。这一判定明确了虚拟数字人创作者的智力劳动价值与法律地位。

真人驱动型虚拟数字人中,“中之人”(即真人演员)的表现直接决定了虚拟数字人的动作、表情与声音。在现行法律框架下,真人演员符合《著作权法》规定的表演者法律定义,其表演活动依法享有表演者权,包括财产性权利和人格权。在“虚拟数字人 Ada”案中,虚拟数字人的表现形式高度还原“中之人”徐某某的声音、动作与表情,法院认定其不属于在真人表演基础上产生的新表演,而是直接体现了真人演员的创作表现,因此徐某某作为表演者依法享有表演者权。然而,由于其表演行为属于职务行为,根据双方书面协议,其表演者权中的财产性权利归属于某(上海)科技公司,这突显了职务创作对权利归属的关键影响。同时,法院强调,表演者的人格权不可转让,需在创作及传播中予以尊重和保护。

虚拟数字人的经营者则是其商业化使用与运营的核心主体。作为推广和使用虚拟数字人内容的责任主体,经营者通过职务创作或合同约定合法获取虚拟数字人相关美术作品、视听作品及表演者权中的财产性权利,并对侵权或不正当竞争行为负有直接法律责任。在“虚拟数字人 Ada”案中,某(上海)科技公司作为 Ada 的经营者,不仅对侵权行为提起诉讼,还成功打击了杭州某网络公司通过虚假宣传行为扰乱市场竞争秩序的做法。法院认定,杭州某网络公司将虚拟数字人 Ada 的形象用于引流营销,替换视频标识并加入自身商标及课程信息,直接损害了某(上海)科技公司的商业利益,同时构成虚假宣传的不正当竞争行为[5]。法院最终支持了某(上海)科技公司主张,判决被告消除影响并赔偿损失。

#### 4. 虚拟数字人合理使用的法律界限

虚拟数字人技术的应用涉及广泛的商业和非商业场景,但使用虚拟数字人内容时,必须遵循《著作权法》的合理使用原则,明确其法律界限。

首先依据《著作权法》第二十四条,合理使用需以非商业目的为前提。<sup>2</sup>然而,在“虚拟数字人 Ada”案中,杭州某网络公司将虚拟数字人 Ada 的形象和视频内容用于短视频平台的课程推广,并在视频中添加自身商标及其他虚拟数字人的名称以引流。法院认为,该行为明显具有商业性,属于直接获取经济利益的行为,违反了合理使用中非商业用途的基本原则。

其次,合理使用仅限于对作品的非核心部分的引用,而不能对作品整体或核心内容进行实质性使用。在该案中,杭州某网络公司不仅使用了虚拟数字人 Ada 的关键形象,还使用了原视频的主要内容,并在此基础上替换了片头片尾标识[6]。这种对核心内容的大量使用已超出合理引用的范围,直接构成了对美术作品和视听作品著作权的侵害。

最后,合理使用不得对权利人的经济利益或市场价值造成实质性损害。“虚拟数字人 Ada”案中,杭州某网络公司的行为显著削弱了某(上海)科技公司对虚拟数字人 Ada 的商业价值控制权,直接损害了其市场利益,同时扰乱了市场竞争秩序。法院指出,这种未授权的商业化使用行为,不仅损害了原权利人的经济利益,还构成虚假宣传的不正当竞争。

在“虚拟数字人 Ada”案中,杭州某网络公司擅自使用虚拟数字人 Ada 的相关视频内容进行商业推广,法院认定该行为超出了合理使用范围,并构成侵权。合理使用制度旨在平衡创作者的版权保护与社会公共利益之间的关系,但在虚拟数字人领域,合理使用的界限需从使用目的、内容比例以及对权利人利益的影响等角度进行明确界定。

#### 5. 虚拟数字人侵权责任承担问题

##### 5.1. 虚拟数字人侵权责任的承担

虚拟数字人 Ada 案中,杭州某网络公司发布的短视频涉及使用某(上海)科技公司所开发的虚拟数字人 Ada 形象,并在视频中加入商业化元素,侵犯了该公司在美术作品、视听作品、录像制品及表演者权

<sup>2</sup> 《中华人民共和国著作权法》第二十四条。

利方面的权利。法院认定,虚拟数字人 Ada 形象不仅是通过多项技术手段构建的虚拟角色,还具有一定的独创性,构成美术作品及视听作品[7]。因此,作为作品的创作者,某(上海)科技公司享有这些作品的财产权利,包括相关的表演者权。

虚拟数字人 Ada 的形象及其表演是通过真人驱动的技术手段生成的。虽然虚拟数字人本身不具备作者身份,无法直接享有著作权,但其创作过程中的智力劳动和技术实现使得开发者(某科技公司)享有相关作品的财产权。开发者在设计虚拟数字人 Ada 时,进行了艺术性选择和技术实现,这些成果构成了美术作品和视听作品。开发者需要承担的是由其作品引发的侵权责任,即在其作品被侵权时,应该依法追究侵权者责任。法院判定杭州某网络公司侵犯了某(上海)科技公司在美术作品、视听作品、录像制品等方面的权利,因此开发者作为作品的权利人,理应为其作品的侵权行为承担责任[8]。

案例中,杭州某网络公司作为侵权方,通过修改并发布含有虚拟数字人 Ada 的侵权视频,侵犯了上述版权和表演者权。网络公司并未获得合法授权就使用了虚拟数字人 Ada 的形象和相关表演内容,违反了著作权法和邻接权相关规定。平台方作为内容的发布者,承担着一定的责任。虽然平台并非虚拟数字人 Ada 的开发者,但在其经营过程中,未对侵权内容进行合理审查,且将其作为营销手段的一部分,进行商业化利用。法院判决杭州某网络公司需要赔偿相应的经济损失,并且撤回侵权视频,以消除对原告商业利益的影响。虽然本案中的侵权主体是平台运营方,但如果用户以个人身份发布虚拟数字人的侵权内容,且通过平台进行传播,用户同样应当对虚拟数字人的侵权行为承担一定的责任。在虚拟数字人技术逐步完善的过程中,用户可能对虚拟数字人的行为产生影响,若其利用虚拟数字人从事侵权活动,应当承担一定的法律责任。

## 5.2. 虚拟数字人侵权行为法律救济

根据法院的判决,杭州某网络公司不仅需要停止侵权行为,还需对其侵权造成的影响进行消除。法院判决要求网络公司删除涉及侵权内容的视频,撤销或更正其中的虚假宣传信息,以恢复原告的名誉和商业利益。此外,法院还要求侵权方赔偿经济损失。这一判决体现了在虚拟数字人侵权案件中的法律救济方式,即通过停止侵权、赔偿损失和消除影响等方式,保护原创者的合法权益。法院在裁定赔偿时,考虑到杭州某网络公司并未直接从侵权行为中获得利润,最终判定赔偿金额为 12 万元。该赔偿金额不仅涵盖了实际的经济损失,还包括了维权费用。这一裁定表明,在虚拟数字人侵权案件中,赔偿金额的认定将考虑侵权方的获利情况及侵权行为的性质,确保受害方的权益得到充分保护。

虚拟数字人侵权案件的特殊性在于其涉及技术和创作的多重因素。虚拟数字人不仅是由人工智能驱动的自动化工具,还涉及真人演员的表演,因此,如何准确界定虚拟数字人背后的创作主体和权利归属成为判定责任的关键。此案中,法院明确了虚拟数字人的创作主体是开发者,而表演者的权利则归属于真实演员,体现了著作权法对“中之人”表演者权利的保护。

虚拟数字人的侵权责任认定不仅涉及创作主体的责任,还需要考虑虚拟数字人作为技术产物所具有的特殊性质。开发者、平台方和用户在虚拟数字人相关内容的创作和传播过程中,均有责任保障合法权利人的利益,避免侵犯他人的知识产权。在未来,随着虚拟数字人技术的不断发展,法律需要不断完善,以应对更多复杂的侵权行为[9]。

## 6. 结语

虚拟数字人作为元宇宙及人工智能技术发展的产物,其法律地位和权利的界定已经成为法学研究中的重要议题。现有法律框架下,虚拟数字人无论是以真人驱动型为主,还是智能驱动型为辅,其行为仍然受到自然人意志的控制,故其法律地位应主要视为财产性客体。通过对“虚拟数字人 Ada”案件的分

析, 本文明确了虚拟数字人创作者、表演者及经营者在法律关系中的地位与权利归属, 突出了著作权法和邻接权法在虚拟数字人领域中的应用。然而, 随着人工智能技术尤其是智能驱动型虚拟数字人的逐步发展, 虚拟数字人有可能从财产性客体逐渐过渡为独立的法律主体, 这一转变将对现有法律体系构成挑战。因此, 如何根据技术进步动态调整法律框架, 平衡技术创新与权利保护之间的矛盾, 成为未来立法和司法实践中的关键问题。总之, 虚拟数字人法律地位尚在探索之中, 随着人工智能技术的成熟, 法律体系的适应性与前瞻性将直接影响虚拟数字人领域法治进程的推进。

## 参考文献

- [1] 余建华. “虚拟数字人”来了, 它有哪些法律权利[N]. 人民法院报, 2023-05-09(003).
- [2] 房月. 元宇宙中虚拟数字人法律地位探析[J]. 中国价格监管与反垄断, 2024(11): 79-81.
- [3] 孙占利. 虚拟主体基本法律问题探略[J]. 法学评论, 2008(2): 49-53.
- [4] 黄琳. 虚拟数字人使用要厘清权利归属[N]. 中国新闻出版广电报, 2023-06-15(007).
- [5] 丁凤玲, 林冰雁. 元宇宙中数字人的法律地位探析[J]. 北京邮电大学学报(社会科学版), 2023, 25(2): 13-22.
- [6] 芦琦. 虚拟数字人 IP 化法律问题及其知识产权保护应对[J]. 科技与法律(中英文), 2023(3): 57-67.
- [7] 罗有成. “元宇宙社会”: 内在逻辑与法律治理[J]. 西北民族大学学报(哲学社会科学版), 2023(2): 77-86.
- [8] 颜卉. 算法驱动型虚拟数字人涉侵权纠纷的规范解决路径[J]. 重庆大学学报(社会科学版), 2024, 30(2): 182-194.
- [9] 程金华. 元宇宙的法律底座及其建设[J]. 东方法学, 2023(6): 64-73.