

虚拟数字人系列之二 — 人格权篇

作者：何军 | 宋薇 | 徐源璟 | 周欣

人格权是民事主体享有的生命权、身体权、健康权、姓名权、名称权、肖像权、名誉权、荣誉权、隐私权等权利。虚拟数字人存在于非现实世界中，不属于《民法典》所规定的自然人、法人和非法人组织这三类民事主体，其本身不享有人格权。但虚拟数字人承载着元宇宙的基础角色期待，与现实世界密不可分。当虚拟数字人与现实世界交汇，即与人格权产生现实连结时，虚拟数字人也将引发人格权相关的法律问题。在本篇文章中，我们将从姓名权、肖像权、名誉权和隐私权的角度入手，简要介绍虚拟数字人涉及的相关人格权问题。

一、姓名权或名称权

《民法典》规定，自然人享有姓名权，法人、非法人组织享有名称权。对于笔名、艺名、网名、译名、字号、姓名和名称的简称等，如果具有一定社会知名度，被他人使用足以造成公众混淆的，也参照适用姓名权和名称权保护的有关规定。虚拟数字人作为非民事主体，本身不享有姓名权或名称权，**但虚拟数字人的称呼可以参照法人或非法人组织的名称进行保护**。例如，如果虚拟数字人的名称被他人抄袭、冒用，该等名称可视具体情况作为作品名称、注册商标或者外观设计等，通过《著作权法》、《商标法》、《专利法》进行保护，我们也会在接下来的系列文章中专门介绍有关虚拟数字人的知识产权保护；若该等名称已具有一定影响力，被他人抄袭、冒用，足以引人混淆、误认，则权利人还可尝试通过《反不正当竞争法》维护权益。

如果虚拟数字人的称呼造成对其他自然人的身份混淆，或造成对其他法人、非法人组织名称归属上的混淆，则可能侵犯这些民事主体的姓名权或名称权。2022年4月11日，最高人民法院发布《民法典》颁布后人格权司法保护典型民事案例，其中“AI陪伴”软件侵害人格权案（〔2020〕京0491民初9526号）明确自然人的人格权及于其虚拟形象，被告作为人工智能软件开发公司，擅自使用原告（著名主持人何某）形象创设虚拟人物，未经同意使用原告姓名、肖像，设定涉及原告人格自由和人格尊严的系统功能，构成对原告姓名权、肖像权、一般人格权的侵害。

二、肖像权

根据《民法典》的规定，除为个人学习、实施新闻报道、依法履行职责、展示特定公共环境、维护公共利益等合理使用情形外，**制作、使用、公开肖像权人的肖像均须经过肖像权人同意，并且任何组织或者个人不得以丑化、污损，或者利用信息技术手段伪造等方式侵害他人的肖像权。**《民法典》进一步将肖像定义为“通过影像、雕塑、绘画等方式在一定载体上所反映的特定自然人可以被识别的外部形象”。其中，可识别

性指通过某种技术手段再现的个人肖像可被辨认为具体的某个人，通常作为判断是否为肖像的最关键要素。实践中，在不同类型的侵权案件中，法院判定是否具有可识别性时有不同的判定标准。例如，在最高院公布的“知名艺人甲某肖像权、姓名权纠纷案”中，案涉文章中的肖像剪影在结合文章内其他内容情况下，具有明显可识别性，因此构成对原告肖像权的侵害。在涉及短视频平台的侵权案件中，如果用户发布的图像里具有让普通社会公众联想到某人的特征，能让他们辨认出该图像是某人，即可认定该图片具有可识别性，从而认定该用户行为指向某人。

在上一篇文章《[虚拟数字人系列之一 — 概览篇](#)》中我们曾介绍，从产业应用角度出发，虚拟数字人可分为身份型虚拟数字人和服务型数字人：（1）身份型虚拟数字人强调身份性，又可分为两类，一类不对应现实世界中的特定自然人，一类则是真实人类在虚拟世界的“分身”。（2）服务型虚拟数字人则强调其功能性，兼具关怀感和真实感。**无论前述哪种分类应用，如果虚拟数字人以真人为原型并具备可识别性，则涉及到对应自然人的肖像权。**

此外，伴随着技术的发展，我们还在越来越多的场合看到了逝去人物的“再现”，满足了大众的情感寄托和精神追求。对于此类已过世肖像权人的肖像使用，如果肖像权人在生前已对其肖像使用明确表示许可，并对许可期限、对价等作出约定，且上述许可仍在期限内的，则依约使用并无不妥。使用肖像权涉及的应付对价应当作为肖像权人遗产，适用民事继承的相关规定。若肖像权人的肖像受到侵害，则其配偶、子女、父母，或其他近亲属¹有权依法请求行为人承担民事责任。

如果肖像权人生前并未就其肖像使用作出任何许可，他人未经许可且并非法定情形使用该肖像权人肖像的，构成对其肖像的侵犯，其配偶、子女、父母，或其他近亲属亦有权依法请求行为人承担民事责任。而被继承人是否有权就商业化使用该肖像权人肖像作出许可，由于没有明确的法律规定，目前尚存争议。肯定观点认为，对于已逝肖像权人，其肖像权中可实现而待实现的财产利益，仍可由配偶、子女、父母，或其他近亲属继承并通过许可商业化使用来实现；他人经配偶、子女、父母，或其他近亲属等被继承人许可的，可依法使用该等肖像。例如江苏卫视 2022 跨年演唱会即使用了虚拟合成技术，由“再现的邓丽君”与周深共同完成了《大鱼》、《小城故事》和《漫步人生路》三首歌曲合唱，而该晚会的统筹是邓丽君文教基金会，邓女士的兄长担任该基金会董事长。

三、名誉权

根据《民法典》的规定，名誉是对民事主体的品德、声望、才能、信用等的社会评价。任何组织或者个人不得以侮辱、诽谤等方式侵害他人的名誉权。元宇宙使得真人在虚拟世界建立“分身”，对照现实建立起“映射”，由虚拟数字人作为基本单元，代替真人在元宇宙中交流、交往，也表达情绪、表露好恶，可能被赞美、被中伤，触及虚拟数字人乃至对应真人的“名誉”。例如，在徐某某、葛某某等名誉权纠纷案（〔2021〕赣 0981 民初 6464 号）中，审理法官从四个方面确定虚拟主体与民事主体的对应性：一是虚拟主体所呈现出的个人特征，二是虚拟人物与现实人物的具体生活、工作环境以及人物之间的相互关系等，三是当事人线上线下活动的具体内容等，四是一般社会公众认知的角度。虚拟空间评价同样属于民事主体的名誉利益。现实民事主体作为网络虚拟主体权益的载体，其在虚拟网络受到的侵害同样会降低现实生活中公众对该主体的社会评价，对其产生精神损害²。因此，虽然虚拟数字人本身不享有名誉权，但**如果民事主体自身或通过**

¹ 《民法典》继承编“法定继承人”包括：配偶、子女、父母、兄弟姐妹、祖父母、外祖父母，婚姻家庭编第五章第二节“其他近亲属关系”中其他近亲属主体包含了祖父母、外祖父母、兄弟姐妹。此处“兄弟姐妹、祖父母、外祖父母”均以“其他近亲属”概括称之。

² 蒋玲玲（单位：江西省宜春市中级人民法院）、余丽萍（单位：江西省丰城市人民法院，徐某某、葛某某等名誉权纠纷案审判员），“短视频平台中虚拟主体的名誉侵权判定 — 江西丰城法院判决徐某某诉葛某某、曾某某名誉权纠纷案”，载于《人

虚拟身份实施的行为导致其他民事主体或其他虚拟身份对应的民事主体社会评价降低，则可能涉及侵犯他人名誉权，实施该行为的民事主体需承担相应的法律责任。

四、隐私权

目前，有多款国内外软件已经开发出“捏脸”技术，可以捏出世界上另一个“我”，打造真人的“分身”。例如，Unreal Engine 开发的 MetaHuman Creator 应用中，用户可通过上传第三方建模软件中创建的 3D 本人人脸模型，并在应用中对视口进行截图，追踪面部特征，调整取景并锁定，最后访问“身体”组件，设置身高等偏好，从而由网格体转为 MetaHuman，生成自己的孪生虚拟数字人³。此类虚拟数字人的制作需要全方位收集面部特征信息等私密信息和生物识别信息。对于该类信息的收集、使用和处理，第三方建模软件公司、虚拟数字人制作公司都应当首先征得该用户的同意（如果用户上传的是他人的生物信息，还需要取得该自然人的同意），在其同意的范围内实施，并不得泄露、篡改或向他人非法提供，否则可能涉及侵犯他人隐私权，违反法律对个人信息保护的规定，并承担相应法律责任。我们也会在接下来的系列文章中专门介绍有关虚拟数字人的数据保护等合规问题。

除此之外，“中之人”的隐私权也是目前被关注的热点问题。所谓“中之人”，来源日语“中の人”，指操纵虚拟主播进行直播的人，也泛指任何提供声音来源的工作者⁴。为了满足虚拟偶像等虚拟数字人的交互性，目前商业场景中往往由真人穿戴动捕设备，驱动虚拟偶像进行唱跳，虚拟偶像以直观形式满足受众期待，中之人则在背后提供动作、表情、声音等数据。为了保证虚拟偶像的“人设”，中之人身份信息通常会被制作方/运营方严格保密，但不乏狂热粉丝会对中之人进行“人肉搜索”，并将中之人信息公开，网称“开盒”。例如，某虚拟主播的中之人曾被人肉出姓名、照片、学校名字，上述信息被制成海报，张贴在街道上⁵；另一虚拟主播自述被人肉到家人信息，并被以“开盒”威胁敲诈勒索。虚拟数字人背后的中之人，作为现实世界真实存在的自然人，具有民事权利能力，其个人信息当然地受到法律保护。“开盒”行为涉及对中之人隐私权和个人信息的侵犯，而以公开个人信息为要挟，进行敲诈勒索的，则涉嫌构成《刑法》下的侵犯公民个人信息罪和敲诈勒索罪。

五、未来：虚拟数字人的“人格”

伴随着技术的发展，身份型虚拟数字人，特别是作为现实民事主体的虚拟分身，越来越多地承载着人格权在虚拟世界的延伸，也面临着在现实世界同样可能遭遇的矛盾与冲突。例如，在 2021 年 12 月的 Meta 公司元宇宙平台 VR 游戏“Horizon Worlds”测试期间，一名女性测试者称她在虚拟世界里遭到了性骚扰，有一个陌生人试图在广场上“摸”自己的虚拟角色，由于虚拟人物的接触，能使玩家手中的控制器产生振动，受害者感到非常不适⁶。以我国现行法律为例，对于此类发生在虚拟世界的违背受害“人”意愿的虚拟身体接触，现行刑法无法规制，受害虚拟数字人对应的现实民事主体仅有可能向实施加害行为的虚拟数字人对应的现实民事主体主张人格权侵权责任。

另有一则新闻来自英国《每日邮报》的报道：英国人工智能专家卡特里奥娜·坎贝尔（Catriona Campbell）近日预测 50 年后虚拟孩子将会普及，这些由计算机生成的虚拟孩子将只存在于元宇宙中，能与用户玩耍拥

民法院报》，2022 年 6 月 9 日。详见：http://rmfbyb.chinacourt.org/paper/html/2022-06/09/content_217794.htm。

³ 整理自 Unreal Engine 教程视频，详见：<https://www.unrealengine.com/en-US/metahuman>。

⁴ <https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%AD%E4%B9%8B%E4%BA%BA/59762236?fr=aladdin>。

⁵ 整理自 <https://www.bilibili.com/video/BV13E411e7Wr/>。

⁶ 整理自 <https://new.qq.com/omn/20220529/20220529A08HTJ00.html>。

抱，甚至与用户“长得很像”；人们会用上可以模拟身体接触的高科技手套，这将使人们能像现实中那样，与虚拟孩子一起玩游戏，例如搭积木、玩拼图、抛皮球，并且还能给虚拟孩子喂食，拥抱他们，从而增强与虚拟孩子的互动性⁷。倘若游戏中的其他用户对这些“虚拟孩子”进行伤害，用户是否能够要求加害人承担民事侵权责任或刑事责任？待到未来技术发展趋于成熟，元宇宙基建更为完善的时候，是否给予特定虚拟数字人一定的人格权益，以化解现实法律可能无法延伸、触及甚至评价的尴尬？伴随着科学技术的发展，未来法律又将会作出怎样的回应，我们拭目以待。

⁷ 整理自 https://www.sohu.com/a/553160297_258858。

特别声明

汉坤律师事务所编写《汉坤法律评述》的目的仅为帮助客户及时了解中国或其他相关司法管辖区法律及实务的最新动态和发展，仅供参考，不应被视为任何意义上的法律意见或法律依据。

如您对本期《汉坤法律评述》内容有任何问题或建议，请与汉坤律师事务所以下人员联系：

何军

电话： +86 10 8525 5558

Email: jun.he@hankunlaw.com

宋薇

电话： +86 21 6080 0903

Email: wei.song@hankunlaw.com