

虚拟主播的版权确权问题研究

——基于对九家业界单位的深度访谈

吴飞¹, 孙梦如², 谢菀林²

(1. 浙江大学国际传播研究中心, 浙江杭州 310058;

2. 浙江大学传媒与国际文化学院, 浙江杭州 310058)

摘要: 随着元宇宙技术与各行业的深度融合, 虚拟主播的应用展现出广阔的发展前景。然而, 虚拟主播作为具有多种要素的综合体, 其版权确权问题较为复杂。文章通过访谈来自9家虚拟主播企业和媒体单位的受访者, 对虚拟主播进行了定义和分类, 并结合现有的法律理论和法律实践, 对虚拟主播的版权保护范围、版权归属以及AI虚拟主播生成物的法律责任人三方面可能遇到的问题进行了综合分析。文章呼吁, 学界应深刻关注虚拟主播产业的进展, 并主动投身于相关法学理论和法律制度的探索研究之中, 为这一新兴行业的健康发展提出切实可行的制度建设建议, 从而为其发展指明方向。

关键词: 版权; 确权; 虚拟主播; 业界; 深度访谈

中图分类号: D923.41

文献标识码: A

文章编号: 2096-8418 (2024) 06-0002-10

2024年1月2日, 由杭州互联网法院一审, 并由杭州中院二审的“虚拟数字人侵权案”, 被选入“新时代推动法治进程2023年度十大案件”的候选案例^[1]。该案中, 原告魔法公司打造了“超写实虚拟数字人”Ada, 并在网络平台上发布了以Ada为主角的两段视频。随后, 被告四海公司未经许可, 在抖音发布的视频中使用了Ada的视频片段, 并在视频中添加了三海公司的注册商标和虚拟数字人课程的营销信息。

该案中, 法院依据《中华人民共和国著作权法》以及《中华人民共和国著作权法实施条例》, 将虚拟主播的“形象”和“视频作品”分别认定为美术作品和视听作品, 其版权受著作权法保护。因此, 被告四海公司的行为构成对魔法公司涉案著作权及邻接权的侵犯。从这一案例可知, 现行的著作权法能够有效解决虚拟主播“形象”及其生成“视频作品”的版权确权和权属问题。然而, 虚拟主播的其他要素, 如人物设定、知识库等, 在现行法律中尚未有明确的作品类型对应, 这些要素是否符合我国现行《著作权法》所规定的作品类型还有待进一步探讨。因此, 本文试图从较为全面的角度分析虚拟主播的哪些要素应纳入版权保护范畴, 明确其版权的归属, 并对虚拟主播生成物的版权确权和权属问题单独展开讨论。

另外, 随着AI技术的快速发展, AI虚拟主播的确权问题也值得思考。我国目前关于人工智能的相关法律法规包括2021年9月发布的《新一代人工智能伦理规范》、2023年7月出台的《生成式人工智能服务管理暂行办法》等, 但以上法律法规对人工智能的版权问题涉及较少。2024年3月, 《人工智能法(学者建议稿)》首次发布。该文正面回应了人工智能生成物的版权问题, 即判断生成内容的属性判定, 需依据现行的著作权法或专利法来判断其是否构成“作品”或“发明创造”。并且, 该建议稿明

基金项目: 国家社科基金重大项目“互联网环境下的新闻理论范式创新研究”(21&ZD318); 浙江省哲学社会科学重点项目“社交媒体平台上虚假信息分享的机制与治理研究”(24NDQN13Z)。

作者简介: 吴飞, 男, 教授, 博士生导师; 孙梦如, 女, 研究员, 博士生导师; 谢菀林, 女, 本科毕业生。

确排除了人工智能本身作为权利主体的可能性, 而是坚持仅由个人、法人等具备法律地位的主体作为权利主体。但它对于除人工智能本身以外的法律主体应该是谁, 并没有作过多讨论。因此, 本文将针对 AI 虚拟主播生成物的法律责任人进行进一步探讨。

鉴于此, 本文以虚拟数字人在传媒领域具有代表性的虚拟主播为对象, 探讨问题包括: 虚拟主播的版权保护内容包含哪些要素? 虚拟主播的版权归属于谁? AI 虚拟主播生成物的法律责任人是谁?

一、研究方法

本文致力于深入分析虚拟主播版权确权问题。为了实现研究目的, 本文采用半结构式深度访谈法作为研究方法, 使访谈过程具有一定的灵活性和深度, 能够更加全面地了解受访者的观点, 并挖掘出更深层次的信息。

在具体操作上, 本文采用目的性抽样和滚雪球方法来确定访谈对象。通过目的性抽样, 选出具有代表性的虚拟主播企业, 再通过滚雪球的方式, 经过受访者的介绍和推荐逐渐扩大访谈范围, 提高访谈的全面性。本文最终选择出国内虚拟主播业务较为成熟的 5 家企业, 这些企业在行业中具有一定的代表性, 其经验和做法对于研究虚拟主播版权问题具有重要的参考价值。

在访谈对象的选择上, 本文既关注了虚拟主播企业, 也考虑到了媒体界的意见。纸媒和电视台等开展虚拟主播业务的媒体, 都是本文的重要访谈对象。本文选取了正在开展虚拟主播业务的浙江日报、四川日报、贵州电视台以及浙江卫视的 4 位负责人进行访谈。以上媒体在虚拟主播领域有着丰富的经验和独特的见解, 他们的参与对于研究具有重要作用。为了清晰地识别每位受访者的来源和顺序, 我们对每位受访者进行了编码。受访者编码由“受访者单位—序号”构成(见表 1)。

表 1 访谈对象编码表

访谈编号	所在单位
E-1	科大讯飞股份有限公司
E-2	北京快手科技有限公司
E-3	杭州优链时代科技有限公司
E-4	苏州创意云网络科技有限公司
E-5	富阳大数据产业创新研究院
M-6	浙江日报
M-7	四川日报
M-8	贵州电视台
M-9	浙江卫视

二、虚拟主播的版权确权现状

版权确权是版权保护的一项重要环节, 版权确权对于作品的认定和版权归属判定具有十分重要的作用。^[2] 为完善虚拟主播版权确权, 需对现行的版权确权展开研究, 从现有法律条例、司法实践以及业界观点中分析虚拟主播版权确权的发展现状, 并找出版权确权存在的问题。

(一) 虚拟主播目前的版权保护内容

对虚拟主播进行版权确权的首要步骤, 是明确界定哪些要素应纳入版权保护范畴。虚拟主播作为

一个集虚拟形象、人设、语音、音视频作品等要素为一体的复杂新兴事物，其本身尚不能作为我国版权法保护的个体，但将虚拟主播进行拆分后，其部分要素可以依据《中华人民共和国著作权法》对于作品的规定纳入版权保护的范围之内。

在目前的司法实践中，“国内首例虚拟数字人 Ada 侵权案”和“虚拟主播染墨 Ranoca 虚拟形象纠纷”均触及虚拟主播形象的可版权性问题。法院审理过程中，根据《中华人民共和国著作权法》第三条对作品的规定，“本法所称的作品，是指文学、艺术和科学领域内具有独创性并能以一定形式表现的智力成果”^[3]以及《中华人民共和国著作权法实施条例》第四条对美术作品的界定，“美术作品，是指绘画、书法、雕塑等以线条、色彩或者其他方式构成的有审美意义的平面或者立体的造型艺术作品”^[4]。最终审判结果认为，以上案例中满足独创性的虚拟主播形象可以作为美术作品纳入版权保护范围内。

在与虚拟主播从业人员的访谈中，4 位受访者也提到其所在单位会将虚拟主播形象申请版权登记注册。例如，受访者 E-1 表示：“在 3D 数字人方面，我们可能会去做一些原画设计，我们的原画设计会去申请著作权的保护。”除形象以外，“国内首例虚拟数字人 Ada 侵权案”还涉及虚拟主播生成视频的可版权性。依照我国《著作权法》对视听作品的界定，“视听作品是由一系列相关的固定图像组成，带有或不带伴音，能够被看到的，并且带有伴音时，能够被听到的任何作品”^[3]，法院审理认为，虚拟主播 Ada 的视频是经过独创性脚本创作、拍摄、编辑一系列流程制作而成，应当作为视听作品进行保护。

根据以上的法律判例和访谈结果可知，目前国内有关虚拟主播的法律实践和行业实践中，虚拟主播形象和生成的视频作品的版权已经被纳入版权保护范围，能够受到《著作权法》的保护。对于 AI 驱动型虚拟主播的生成物在现行法律框架下是否具有可版权性这一问题，在腾讯诉盈讯科技侵害著作权纠纷一案^[5]中，我国首次认定人工智能生成的文章构成作品，这标志着人工智能创作的内容已经可以纳入版权保护范围。

综上所述，在目前的法律实践和业界实践中，虚拟主播的形象和生成物是版权保护中较早被考虑到的要素，满足上文要求的 AI 驱动虚拟主播的生成物也可以获得版权保护。然而，虚拟主播作为一个新兴事物，还会诞生许多新的版权保护内容的思考，除了其外在表现的形象以及生成物，虚拟主播的知识库、人设也凝聚了劳动和智力成果，有可能成为虚拟主播的版权保护内容。但当前这些要素尚未被明确赋予可版权性，仍需进一步探讨和界定。

（二）虚拟主播的版权归属现状

虚拟主播的法律关系涉及开发者、中之人、运营者、品牌方等多个主体，虚拟主播的版权归属也是版权确权的重要问题之一。“虚拟数字人 Ada 侵权案”作为国内首例数字人侵权案，可以为虚拟主播版权归属现状提供参考。在该案中，虚拟主播 Ada 的中之人作为魔珐公司的雇员，其作品属于职务作品，根据中之人与公司所签合同内容“所有职务成果均为公司单独拥有的财产，而且职务成果的全部著作权在世界各地均归属于公司”^[1]，虚拟主播 Ada 及其作品的版权应归属于公司。

在对业界人士的访谈过程中，受访者 E-5 和 E-2 均提到，虚拟主播的版权归属主要依赖于双方签订的合同或协议，其版权可能归属于开发者、中之人、运营者、品牌方等主体。同时，E-5 还提到了将已故者制作为虚拟主播案例。由于该制作是基于公益目的，那么这些虚拟主播版权属于社会。这样的设定既体现了对公益的尊重，也展示了版权法在面对特殊情况时的灵活性和人文关怀。

综合来看，目前的业界实践中，虚拟主播的版权归属并非一成不变，而是受到多种因素的影响。从合同或协议的约定到公益项目的特殊情况，再到个人与公司之间的权益博弈，这些因素都会影响现实中虚拟主播的版权归属认定。

三、虚拟主播的版权确权问题分析

(一) 虚拟主播的版权保护内容

1. 虚拟主播的形象

随着虚拟主播行业的迅猛发展,为了更好地保护虚拟主播版权,业界针对虚拟主播的版权保护内容展开了思考。从访谈结果来看,E-1、E-4、E-5、M-6、M-7共5位受访者均认为虚拟主播的形象应当是版权保护的内容之一。

其中,受访者E-5表示:“虚拟主播版权保护的内容应该包括外形。我们曾经与合作伙伴共同打造了一个IP,其中的形象设计非常精细,花费了巨大的设计成本,达到了二三十万元。因此,我们认为这些独特的外形设计应当受到版权的保护。”从受访者E-5的访谈内容中可知,在虚拟主播的创作过程中,形象设计是一项关键且复杂的任务,也是需要投入大量资金的一项工作。为了维护公司的利益,需要对其形象的版权进行保护。

受访者E-1还认为,保护虚拟主播的形象不仅是基于对商业利益的考量,更是对创意和劳动成果的尊重。“我们在做虚拟主播设计的时候,有一些是我们的设计师手绘的,一笔一笔画下来的。”由此可见,虚拟主播的形象设计师为了绘制出独特的形象,在创作过程中投入了自己的大量劳动和智力,基于保护劳动者成果的立法目的,《著作权法》应该对具有独创性的、凝聚了劳动和智力成果的虚拟主播形象的版权进行保护。同时,受访者E-1还强调了保护虚拟主播形象的重要性,虽然形象可能不是版权保护中的最核心内容,但它是虚拟主播外在的呈现。观众也许不会关注到虚拟主播底层算法技术,但能够第一感知到其形象。因此,保护其形象有利于市场竞争。

通过以上的访谈内容可以得出,行业从业者认为保护虚拟主播形象具有必要性和重要性。而在现有的法律框架层面,满足条件的虚拟主播形象也应当纳入版权保护范围。我国《著作权法》中对美术作品的定义是有审美意义的平面或者立体的造型艺术作品。^[3]虚拟主播的形象若能够体现作者的审美价值,且属于原创性的智力成果,则应当受到版权保护。

2. 虚拟主播的知识库

知识库是数字驱动型虚拟主播最核心的组成部分,为了使数字驱动型虚拟主播具备更为系统、完善且专业的知识储备,为观众产出更优质的内容。部分数字驱动的虚拟主播使用Open AI一类的大模型实现以上效果,另一部分专业垂类^①虚拟主播的制作方则会购买或自行建立专业的知识库。

知识库是一种用于知识管理的数据库,其中的知识源于领域专家或从业者的经验教训,以便于相关领域知识的采集、整理和提取。受访者E-5提到,虚拟主播的知识库涉及人的知识、见解、智慧,其所在公司在制作一位以著名中医医生为原型的虚拟主播时,为了让虚拟主播具备这位医生的智慧和经验,制作者需要将该医生的中医知识、积累的经验以及对医学的个人见解建立一个系统的知识库,让虚拟主播在输出内容时可以根据外界的提问在知识库中提取相应的知识给予回应。这其中可能包含了该医生的独家医学治疗方法和配药秘方,这些内容显然具有独创性,应当受到著作权的保护。受访者E-1表示:“人工给它提供的底层数据应该受到非常严格的保护,因为知识库的建设花费了非常多的人力。”可见,该受访者也认为知识库的建立需要投入大量劳动和智力,需要对其进行版权保护。

我国《著作权法》第十四条规定:“汇编若干作品、作品的片段或不构成作品的数据或其他材料,对其内容的选择或编排体现独创性的作品,为汇编作品。”^[3]我国《著作权法》并未明确将数据库纳入版权保护范围,而是把具有独创性的数据库作为汇编作品进行保护。知识库属于数据库的范畴,因此,

① “垂类”指的是专注于某一特定群体或领域的内容或平台。

具有独创性的知识库也应该受到版权保护。

独创性是作品获得著作权的基本条件。判断知识库是否具有独创性,可以从两个方面进行考虑:一方面是组成知识库的材料内容。知识库的材料内容作为人的智力成果,如上文提到的中医知识记录,本身就可以认定为作品。若知识库的材料内容并非原创且来源广泛,那么,在选择材料内容时所设置的标准有劳动投入,且标准较为独特的知识库具有独创性。另一个方面是知识库的编排。若知识库的内容是经过一定方法系统性地编排,那么,该知识库具有独创性。

综上,若虚拟主播的知识库凝聚了劳动力和智力,基于保护劳动者成果的立法目的,理应将具有独创性的知识库纳入版权保护范围,依照现行法律将其作为汇编作品进行保护。

3. 虚拟主播的其他要素

除了以上提到的要素之外,受访者 E-5 还提到虚拟主播的声音也应该受到保护,受访者 M-6 同样表示虚拟主播会涉及中之人的肖像、声音等生物特征。虚拟主播的声音可以分为两种类型:其一是中之人本人的声音;其二是由声优库合成的声音。^[6]但声音本身并不具有版权,根据我国《民法典》第 1023 条,自然人声音的保护,参照适用肖像权保护的有关规定。虚拟主播使用的真人声音应该按照肖像权的相关规定进行保护,合成技术制作的声音则参照对自然人声音的保护规定。对于使用声音演唱的独创性作品,可以作为视听作品受到版权保护。

此外,人物设定也是虚拟主播的重要组成部分之一,是虚拟主播能够吸引观众的魅力所在。受访者 M-9 在访谈中提到,其所在团队为虚拟主播设计了一套完整的人物设定,运营公司通过绘制虚拟主播的外形、服饰向观众呈现出该主播的外表设定,又为其打造完整的故事背景为虚拟主播提供表演故事的舞台。为了打造一套独特且具有吸引力的完整人物设定,需要制作团队投入不少劳动力和资金,是运营团队和中之人的智力成果。因此,人物设定也应该纳入版权保护内容。

对于人物设定的立法保护方面,美国法律对于虚拟角色的人设已经有相关的规定,只要满足“清晰描绘标准”和“被讲述的故事标准”就可以受到法律保护。国内法律虽然没有明确将人物设定纳入版权保护范围,但可以将具有独创性的人物绘画设定、人物文字设定分别归类于著作权法中的美术作品、文字作品进行保护。

总体而言,虚拟主播作为一个复杂的综合产物,有众多要素需要纳入版权保护范围。通过 9 位受访者的访谈内容可知,目前的法律实践中已经明确了其外形和视频作品的可版权性,但更为核心的版权保护内容应该是虚拟主播的知识库。此外,具有独特性的人物设定同样也应该纳入版权保护范围内。如受访者 M-6 所说:“(对于虚拟主播的版权保护内容)我觉得可能需要各行各业的人对它进行一个共同的探讨或者举证,完全可以通过一边践行一边立法保护来完善它。”虚拟主播的版权保护内容还需要业界和法律界共同探索,从而有效保护相关主体的合法权益。

(二) 虚拟主播的版权归属

1. 虚拟主播形象的版权归属

按照版权法规定,虚拟主播的美术形象可以被视作美术作品受到保护。为了明确其版权归属者,需要厘清绘画设计师与虚拟主播运营方之间的关系。对于自主运营直播等各项活动的个人虚拟主播,若其形象由中之人本人创作完成,按照我国《著作权法》第十一条规定:“著作权属于作者,本法另有规定的除外。”^[3]中之人创作的形象版权自然归属于作者本人。若虚拟主播的形象是中之人委托独立绘画设计师完成,则版权归属取决于他与设计师之间的协议约定。

由公司运营的虚拟主播,若其形象是公司委托独立绘画设计师创作而成,那么运营公司与画师形成委托关系,设计的形象属于委托作品。根据我国《著作权法》第十七条规定,委托作品的版权归属需要根据委托双方签订的协议来认定。^[3]若合同中约定版权归属于受托人,那么版权归属于绘画设计

师;若合同约定版权归属于委托人,那么运营公司继受取得版权。作为委托方的受访者 M-8 表示,受委托方通常会为了防止侵权事件发生,从而买断委托作品的版权。

第二种情况,当虚拟主播的形象创作者是运营公司内部的专职绘画设计师时。专职设计师在创作过程中不可避免地会利用公司提供的人力、物力以及财力资源。因此,这样的设计作品属于特殊职务作品,其版权应归属于公司所有,而绘画设计师作为创作者享有作品的署名权。

除此之外,若虚拟主播的形象是以中之人的肖像为基础而创作的,则其版权的归属问题还需考虑到中之人本人的权益。首先,当虚拟主播以公司的职工肖像为原型时,公司需要获得职工的授权后才能够使用肖像,而虚拟主播形象的版权归属则需依据双方所签订的协议来确定。以受访者 M-7 所在的四川电视台为例,该电视台已经制作了多位台内真人主播的虚拟主播分身。在制作虚拟主播之前,电视台会要求主播本人签署授权书。最初,授权书中规定虚拟主播的版权永久归属于公司所有,但部分真人主播认为这样的约定侵犯了他们的个人肖像权。因此,四川电视台对授权书进行了调整,新的约定内容为“数字记者的著作权和所有权归本人所有,然后由他再授权给我们集团使用,授权期限为在职期间”。

受访者 M-6 也提到,制作以职工为原型的虚拟主播时,公司需要得到职工的授权,并且由于公司在制作虚拟主播期间投入了资金和劳动力,因此他认为虚拟主播整体的版权应该归公司所有。同时,虚拟主播的授权期限和授权使用的范围要在协议中进行约定。例如,职工离职后公司是否还能使用其形象需要双方进行协商,以及以真人形象为原型的虚拟主播能够被使用在哪些领域的节目或直播中,也需要经过本人授权。

2. 虚拟主播知识库的版权归属

根据上文所述,虚拟主播的知识库可以被视为一种汇编作品。依据《著作权法》第十四条的规定,虽然汇编作品的著作权归属于汇编人,但汇编人在行使这些著作权时,必须严格遵守法律,确保不侵犯原作品的著作权。^[3]这意味着,如果虚拟主播使用的是开放性的知识库,或者是 Open AI 一类的大型模型,那么这些知识库的版权则归属于知识库的原始提供方。

而如果虚拟主播的知识库是自行搭建而成,或是委托其他公司根据特定需求搭建的,那么知识库的版权则一般归属于提供这些内容的实体。在受访者 E-5 的访谈中,他明确指出知识库版权属于提供内容的单位,而非技术提供方。例如,他所在的公司为亚运会组织委员会制作了知识库,那么知识库内容的版权应该属于提供内容的亚运会组织委员会。

此外,汇编者在行使版权时,需保证自身行为不损害任何原始作品的版权。在涉及著作权作品的情况下,汇编人必须事先征得原作品著作权人的明确同意,并支付相应的报酬。

(三) 虚拟主播生成物的版权确权及归属问题

1. 虚拟主播生成物的版权确权

在“国内首例虚拟数字人 Ada 侵权案”中,虚拟数字人 Ada 参与的视频作品是由制作团队通过拍摄、剪辑等一系列工作制作而成,法院最终将虚拟数字人 Ada 的视频作为视听作品纳入版权保护范围。

结合以上案例和相关法理可知,若虚拟主播的生成物是其背后的中之人或运营团队劳动力和智力的成果,且满足《著作权法》对作品的要求,则与其他作品一样应该受到版权保护。然而,AI 驱动型虚拟主播的生成物与以上提到的生成物相比,则性质较为特殊。目前,我国的《著作权法实施条例》的第二条条款仍然要求作品需要“以某种有形形式复制”作为载体要件。但结合 2020 年对法律修订的阐释性文件以及司法实践来看,现行的《著作权法》实际上已经摒弃了作品必须以有形形式复制的限定。这一转变为数字作品的可版权性提供了坚实的法律依据,也为 AI 驱动虚拟主播生成物的可版权性提供了可能。

在访谈中，E-2、E-4、M-6、M-7、M-9 共 5 位受访者均表示，AI 驱动型虚拟主播的生成物应该纳入版权保护范围。受访者 E-4 认为 AI 虚拟主播在通过深度学习后，能够创造出具有独创性的内容。受访者 E-1 则认为：“虚拟主播根据底层的数据去学习以后出来的内容，如果它是有创意性的、有概念性的，我觉得它也应该像现在的著作权一样去被保护。”受访者 M-6 从另一个角度阐述了其观点。他认为：“AI 虚拟主播的生成物也有人的劳动和智力的投入。第一，我们要选择用哪个人工智能去生成；第二，要给它输出什么样的命令。这是对内容有贡献和劳动付出的，那么对这种劳动应该得到一定程度的版权上的尊重。”这一观点强调了人类在 AI 生成过程中的重要作用，即便是在高度自动化的过程中，人类的决策和选择仍然是不可或缺的，其生成物背后仍然凝聚了人类的智慧和创造力。这一观点直接触及了版权保护的核心——保护创作者的独创性表达。因此，若 AI 虚拟主播的独创性生成物是在人的指导下生成的，那么其版权应该受到法律保护。

综上，根据访谈内容可以了解到，在受访业界人士的版权意识里，具有独创性的、凝聚了人的劳动力和智力的 AI 驱动型虚拟主播生成物应该受到版权保护。

结合国内知名的 AIGC 判例“菲林案”可知，要获得版权保护，人工智能生成的作品必须展现出内容的独创性，并且其生成过程需体现创作者个性化的选择与安排。^[7] AI 驱动型虚拟主播生成物属于人工智能生成物，若符合以上要求，则应当纳入版权保护范围。

2. 虚拟主播生成物的版权归属

根据访谈结果，虚拟主播生成物的版权归属需根据具体情况进行判定。若虚拟主播生成的内容由自主运营的中之人独立创作完成，根据我国《著作权法》第十一条之规定，其版权归属于该作者。^[3]若虚拟主播是由公司运营，且内容创作由被指派的公司职工负责，那么该类虚拟主播生成物应视为职务作品，其版权归属于公司所有。

AI 驱动型的虚拟主播由人工智能进行内容生成，但目前的虚拟主播尚处于弱人工智能阶段，在该背景下人依然是不可缺少的参与主体。因此，AI 虚拟主播只是使用者进行创造性表达的工具和载体，其本身不能成为作者。在 Ada 虚拟主播侵权案例中，法院明确指出，虚拟主播作为人工智能技术的产物，其运行算法和学习能力体现了开发者的选择和干预。且虚拟主播并非自然人，根据我国《著作权法》第十一条之规定，虚拟主播不具有作者身份，在现有著作权法律体系下，虚拟主播不享有作品的著作权。^[3]因此，虚拟主播只是表达创作者意志的工具，相关权利仍应归属创作团队。

然而，在多方共同参与的情况下，虚拟主播生成物的归属主体变得复杂，需要综合考虑虚拟主播的所有方以及合作方的权益。当虚拟主播的版权所有方选择将其版权授权给其他公司时，关于虚拟主播创作物的版权归属问题，需要在合同中明确约定，以确保各方权益得到妥善保障。受访者 M-7 就指出，在合同中应清晰体现被授权方对于授权范围内内容的贡献，确保其在创作过程中投入的劳动力和智力得到应有的回报。

在内容提供方和技术提供方相互合作的情况下，创作物的版权归属也需要在合同中进行约定。受访者 M-9 所在的浙江卫视与腾讯合作推出了虚拟主播“谷小雨”，腾讯为其提供了技术平台“新闻口播平台”，浙江卫视则负责制作内容。按照双方合同约定，浙江卫视通过新闻口播平台生成的内容，其版权双方共享。但受访者 M-6 认为，若内容制作公司买断了技术提供方写的程序，拥有该软件程序的所有权，那么产生的内容版权自然归属于内容制作方。

此外，部分公益项目的虚拟主播版权会向社会公开。受访者 E-5 所在的研究院制作了以已故的千古风流人物为原型的虚拟主播。该公益项目由政府提供经费，其版权既不属于制作方，也不属于出资

方, 而是公开给社会大众免费使用。综上可知, 虚拟主播生成物的版权归属视不同的情况而定。

(四) AI 虚拟主播生成物的法律责任人

鉴于 AI 虚拟主播生成的内容具有不可预测性, 这可能导致其生成物存在侵犯他人版权或违反相关法律法规的风险。因此, 在此类情况下, 究竟应由谁来承担相应责任的问题值得探讨和进一步明确。

在目前法律框架下, AI 虚拟主播并不能成为独立的法律主体。根据访谈结果来看, 受访者 E-2、E-4、E-5、M-6 均认为 AI 虚拟主播本质上是工具, 作为人创造出来为人类服务的产物, AI 虚拟主播并不能成为法律关系中的主体。因此, 当它生成的内容侵权或触犯其他法律法规时, AI 虚拟主播本身不能成为法律责任人。

AI 虚拟主播的法律责任人的争议在技术提供方、运营方、所有方之间。作为技术提供方的受访者 E-4、E-2 表示, 由于研发方仅提供技术, 其主要职责在于防止数据泄露, 而非内容生产, 所以不应承担内容生成侵权的责任。受访者 E-2、M-8 则认为版权所有方即是法律责任承担者。也有受访者 E-1、E-5、M-6、M-7 认为, 无论是运营方还是所有方, 对于自然人辅助生产或按照自然人指令生产内容的 AI 虚拟主播, 该自然人应该同其公司一起承担法律责任。对于独立生成内容的 AI 虚拟主播, 虽然其生成的内容触犯法律法规并不是人为造成, 但进行内容制作的一方要承担法律过失。

贵州电视台的受访者 M-8 还提到, 由于主流媒体的性质, AI 生成的内容均需要通过审核规避风险后才能进行发布。因此, 在这种审核制度下, AI 虚拟主播生成的内容最终是由审核人员进行把关。若该内容触犯了法律法规, 那么审核人员应该承担法律责任。在将 AI 虚拟主播授权给第三方使用时, 若第三方利用其生成的内容违反了法律法规, 受访者 M-9 认为应当在双方签订的合同中明确界定法律责任人, 以规避潜在风险。

综上所述, AI 虚拟主播生成物的法律责任人的认定应依据具体情况而定。但核心原则在于, 直接造成侵权或违法行为的一方应承担相应的法律责任。

四、虚拟主播版权的保护措施

目前, 版权注册登记是最常使用的虚拟主播版权保护措施, 虚拟主播的版权拥有者可以在国家版权局按照文字、美术、音乐、类电、软件等作品类型进行版权登记, 只需出示表明作品权利归属的相关证明即可。版权注册登记是作品的初步版权证明, 表示著作权人完成了作品创作, 可以作为后续权利转让或者维权的权利证明。然而, 作品获得版权登记并不意味着其必然受到版权法的保护, 因为登记主管部门并不实质性地审查创作物是否构成作品、其创作完成日期及权属真实状况。

因此, 虚拟主播行业的从业者还借助技术手段和其他措施对虚拟主播的版权进行保护。为了有效保护虚拟主播的版权, 必须确保虚拟主播及其生成的内容能够被溯源。为此, 受访者 E-2 所在的快手平台采取了识别码和数字水印技术, 确保所有通过虚拟主播生成的内容都拥有一条独特的内容识别码, 并在生成的视频流和直播流中嵌入由时间、使用人、制作人等信息组成的唯一水印。该水印是肉眼不可见的, 但能够被后台系统精准检测, 从而可以监测侵权行为的发生。

然而, 随着盗版手段的多样化升级, 传统的版权保护技术手段不足以应对现有的侵权问题。区块链技术的诞生为保护虚拟主播的版权提供了有效措施。区块链是一种去中心化的、公开透明、不可篡改、可追溯的分布式数据库,^[8] 可使用在虚拟主播领域可以记录、跟踪虚拟主播相关操作的一切路径, 提高数据的安全性、透明性。虚拟主播的作品一旦上链, 经过大数据的严格比对确认为原创后, 系统将为其打上“时间戳”标记。同时, 还会通过加密算法生成独特的哈希值, 为数字作品颁发“电子身份

证”，确保其内容的完整性和真实性。最后，该作品信息将被广播至全网，从而完成在区块链中的数字作品登记流程。^[9]运用区块链技术进行版权登记，不仅成本低、速度快，还能将数字版权内容作为资产储存于链上，用于追溯侵权的环节和侵权者，防止他人未经授权使用虚拟主播。^[10]

然而，目前国内的区块链大部分并非去中心化的，而是中心化的联盟链形式，且区块链中的联盟链普及程度较低。尽管联盟链的形式多种多样，如上海交通大学的思源链、文创行业的诸多文创链，以及文旅领域文化科技联盟的长安链等，但各链之间并不具备兼容性。版权保护高度依赖于区块链技术，但目前尚未形成统一的认证机制，因此跨链认证问题已成为制约区块链技术发展的重要难题之一。为了更好地使用区块链技术对版权进行保护，还需要实现跨链认证机制。

除了以上的技术手段，虚拟主播的所有方在与第三方进行合作时，还应该谨慎授权，完善授权合同或协议，严格约束虚拟主播使用的时间段、场合、文案等，防止第三方侵犯所有方的版权，以及第三方使用虚拟主播时对他人的造成侵权。受访者 E-1 还提到，为了保证 IP 的延续性，其所在公司在授权虚拟主播的 IP 之前，还要求被授权方不许更改虚拟主播的名字，并会在后台对其进行监测，以防 IP 被他人窃取。

综上，保护虚拟主播的版权，在形式上需要对作品进行版权登记注册，在技术手段上可以采用数字水印、区块链等技术为版权保护提供坚实保障，并在相关合同和协议中明确规定其版权相关的各项内容。

五、结 语

如今，在人工智能和大模型技术的推动下，虚拟主播已广泛应用于新闻、娱乐及电商等多个领域。在未来，随着元宇宙技术的深度融合，虚拟主播的应用还将展现出更广阔的发展前景。然而，虚拟主播作为多种要素的综合体，其版权确权问题较为复杂。本文通过访谈 9 位来自虚拟主播业界和媒体界的受访者，对虚拟主播进行了定义和分类，并结合现有的法律理论和法律实践，对虚拟主播的版权保护范围、版权归属以及 AI 虚拟主播生成物的法律责任人三方面可能遇到的问题进行了综合分析。

本文认为：首先，虚拟主播的形象、生成物、知识库、人物设定均应该纳入版权保护范围。其次，在虚拟主播版权归属方面，形象的版权归属需要明确绘画设计师与运营公司的关系，从而将绘画作品分为职务作品和委托作品，再根据法律规定来认定其归属者。对于虚拟主播的知识库，笔者认为开放性知识库的版权归属于内容原始提供者，自行搭建的不对外分享的知识库版权归属于提供内容的单位。在虚拟主播生成物方面，其归属通过合同或协议约定，且 AI 虚拟主播不能成为其生成物的作者，作品归创作团队所有。最后，关于 AI 虚拟主播的法律责任人，本文认为 AI 虚拟主播并不能成为独立的法律主体，AI 虚拟主播的运营方和所有方中直接导致侵权或违法行为的主体应该承担法律责任。

本研究在理论层面有助于明确虚拟主播的版权保护范围。通过访谈 9 家单位，本文系统梳理出虚拟主播的构成要素，进而分析了哪些要素应该纳入版权保护范围。其次，本研究对虚拟主播的版权归属问题进行了深入探讨，揭示出虚拟主播版权归属的现状和存在的问题，并提出合理的归属原则，为版权法的完善提供了理论支持。最后，本研究还关注了 AI 虚拟主播生成物的法律责任人问题，通过访谈和法理分析，明确了 AI 虚拟主播生成物的法律责任人，为相关纠纷的解决提供了理论依据。在实践层面，本研究提出的版权保护措施能够为行业提供建议，促进虚拟主播行业的健康发展。同时，研究结果可以为相关政策和法规的制定提供参考，推动相关政策和法规的完善，促进虚拟主播行业的规范发展。

与先前关于虚拟主播版权问题的研究相比, 本文在研究方法上有所创新。以往的研究主要侧重于法理分析, 本文则采用了访谈法作为主要研究方法, 能够直接通过受访者获取第一手资料。这些资料有助于了解虚拟主播业界、媒体界在版权确权方面的最新动态、趋势以及从业人员的观点和实际操作。此外, 本文对虚拟主播进行了分类, 在分类的基础上对其版权确权问题进行了全面的讨论。而以往的研究通常以真人驱动型虚拟主播作为研究对象, 对数字驱动型虚拟主播的研究较少, 本文丰富了这一方面的研究。

展望未来, 随着虚拟主播产业的兴起, 为促进行业的稳健成长并维护相关主体的合法权益, 应该将虚拟主播置于特殊地位, 给予其针对性的保护。目前, 现有法律未明确虚拟主播的作品类型, 因此需要确立行业规范作为先导, 以引导行业内的从业行为。在纠纷发生后, 通过司法机关和仲裁机关的裁决结果进一步凸显其价值认定, 从而证实先前规范的合理性。^[11]同时, 学界应深刻关注虚拟主播等数字人产业的进展, 并主动投身于相关法学理论和法律制度的探索研究之中^[12], 为这一新兴行业的健康发展提出切实可行的制度建设建议, 从而为其发展指明方向。

参考文献:

[1] 法脉网. 浙 01 民终 4722 号民事判决书魔法 (上海) 信息科技有限公司与杭州四海光纤网络有限公司侵害著作权、表演者权及不正当竞争纠纷案 [EB/OL]. <https://www.mylawcn.com/doc/345>.

[2] 黄丽珊. 区块链技术应用背景下著作权确权制度的完善 [D]. 南宁: 广西民族大学, 2023.

[3] 中华人民共和国中央人民政府. 中华人民共和国著作权法 [EB/OL]. https://www.gov.cn/guoqing/2021-10/29/content_5647633.htm.

[4] 中华人民共和国中央人民政府. 中华人民共和国著作权法实施条例 [EB/OL]. https://www.gov.cn/zhengce/202203/content_3337894.htm.

[5] 深圳市南山区人民法院. 腾讯诉盈讯科技侵害著作权纠纷案 [EB/OL]. <http://gw.nscourt.gov.cn/article/detail/2021/06/id/6087045.shtml>.

[6] 吴懿俊. 虚拟偶像著作权保护的域外经验与我国应对 [J]. 青年记者, 2023 (6): 86-88.

[7] 李宇. 虚拟数字人生态中的知识产权问题 [DB/OL]. <https://www.jtn.com/CN/booksdetail.aspx?type=06001&keyid=00000000000000007021&PageUrl=majorbook&getPageUrl=booksdetail&Lan=CN>.

[8] 张芙蓉, 赵兴文. 区块链版权保护技术研究综述 [C]. 中国高科技产业化研究会智能信息处理产业化分会. 第十六届全国信号和智能信息处理与应用学术会议论文集, 2022: 11.

[9] 顾金霞. 区块链技术赋能数字版权保护 [J]. 文化产业, 2023 (33): 121-123.

[10] 刘春阳. 基于区块链的 IP 版权登记与运营机制研究 [J]. 科技创业月刊, 2023 (10): 43-46.

[11] 肖瑞雪. 虚拟偶像版权法律问题探析 [J]. 法制博览, 2023 (20): 160-162.

[12] 卞爽. “虚拟偶像”创作物版权归属研究 [D]. 郑州: 郑州大学, 2022: 4-7.

[责任编辑: 高辛凡]