

後疫情時代下的新娛樂：台日虛擬實況主之虛實界線研究

李子鋹

摘要

本文基於疫情期間所產生之新型態實況，並經作者觀察過後，對於虛擬實況主——VTuber 的部份面向提出之研究發想。先從虛擬實況主的出現與定性出發，說明在法律上的人格，其實包含一個數位人格——即網路上以身份證字號構成在網路上為法律行為的人，而後才是在透過與真實人格的連結分出三種類型之虛擬人格。且從虛擬人格的法律保護假設，表明這種保護在不同領域均有優點與必要性外，比較法發現日本在其法制上，有日本學者提出 VTuber 類似於公司面紗的狀態，對於 VTuber 的攻擊可以穿透到本人，故不一定需要保護虛擬人格權。惟我國目前仍無相關法律，故無論是承認虛擬人格、在訴訟上保護、或以類似著作權集體管理方式保障，均係可行的方向。本文並且從台灣發生的日籍 VTuber 的案件為首，實際訪談台灣的 VTuber，了解到其實會因為訴訟耗時或揭露身分等因素而不願意尋求法律解決，且大部份 VTuber 主要問題其實發生在與企業間的經紀合約等，可作為未來研究之方向。

- ◎ 關鍵字：法律保障、虛擬人格、虛擬實況主、經紀契約、實況主
- ◎ 本文作者李子鋹為國立清華大學科技法律研究所博士生。
- ◎ 聯絡方式：Email：hayung@gapp.nthu.edu.tw；通訊處：300044 新竹市光復路二段101號台積館5樓542室。
- ◎ 收稿日期：2024/10/13 接受日期：2025/01/16

The New Entertainment in Post-pandemic Era: A Research of Real and Virtual of VTubers of Taiwan and Japan

Hayung Sbeyan

Abstract

This article is based on the new patterns of live streaming that emerged during the pandemic and, through the author's observations, proposes research ideas focusing on certain aspects of Virtual YouTubers (VTubers). The article begins by discussing the emergence and characterization of VTubers, explaining that legal personality encompasses a digital personality—an identity constructed through national ID numbers to conduct legal actions online. It then distinguishes three types of virtual personalities based on their connection to real personalities. By hypothesizing the legal protection of virtual personalities, the article demonstrates the advantages of such protection across different fields. A comparison reveals that while Japanese scholars suggest that VTubers resemble the concept of corporate veils, allowing for the possibility of piercing the veil to reach the individual, such protection of virtual personality rights may not be necessary in Japan. However, Taiwan currently lacks relevant legal provisions. Therefore, recognizing virtual personalities, protecting them in litigation, or safeguarding them through a system akin to collective copyright management are all viable approaches. This article also examines a case involving a Japanese VTuber in Taiwan, supplemented by interviews with Taiwanese VTubers. The findings reveal that many VTubers are reluctant to seek legal remedies due to the lengthy litigation process or the reveal of personal information. Furthermore, most VTuber-related issues stem from agency agreements with companies, which could serve as a direction for future research.

○ Keywords: Management Contract, Legal Protections, VTuber, virtual identity, Streamers

○ The author, Hayung Sbeyan, is a Ph.D. student of the Institute of Law for Science and

Technology at National Tsing Hwa University.

⊙ Corresponding author: Hayung Sbeyan, email: hayung@gapp.nthu.edu.tw. address: Rm. 542, 5F, TSMC Building, No.101, Section 2, Kuang-Fu Road, Hsinchu, Taiwan 300044

⊙ Received: 2024/10/13 Accepted: 2025/01/16

壹、前言

本文發現，隨著疫情期間，在家工作（Work from Home）、在家上學等生活型態之改變，導致人們娛樂與生活方式跟著改變，新型態的網路娛樂也開始如雨後春筍般冒出。嶄新的實況方式「VTuber（虛擬實況主）」便應然而生，這種新型的實況型態為人們帶來許多遐想，隨後將長期隱藏在檯面下，針對藝人的謾罵、虛擬人格保護的問題乃至於影響現實生活等問題，再次浮現在檯面上，除逼迫司法機關要面對外，亦模糊了社會對於虛實網路間的界線。

而自第二人格遊戲後，部份學者開始討論虛擬人格保護的必要性，然而當時隨著國際主要研究重心的轉移便不再討論。惟因 VTuber 趨勢的興起，討論如何保護其法律上的權利則有其必要性。至此，本文從虛擬人格的定義出發，探討為何要保護虛擬人格、保護虛擬人格的何種權利，保護虛擬人格之益處等議題出發。再來將探討日本指標性判決與事件，如大阪地裁令和 3 年（ワ）第 10340 号判決，並且透過個別訪談，探詢台灣 VTuber 所需面臨之爭議與問題。

貳、研究方法與範圍

本文研究並非傳統法學研究方法或者法學論文，反倒是結合固有法學界的研究，並導入較少見之實證研究與質性訪談，透過訪談 10 位 VTuber 及從業人員，具體了解在虛擬背後的真實，所影響的狀況。

首先，本文將以傳統的法律文獻比較分析，研究虛擬人格與虛擬實況主間，不同面向的問題，以及部份法律問題的保障。並透過台日兩國間的法院判決，探究兩國比較法上的差異。

本研究另一部份資料則是基於本人自行發起之研究訪談計畫，並無受到任何捐補助。訪綱初始聚焦在各獨立 VTuber 因其自身情況而對於第一階段總計發出 12 封以上的邀請信，5 人表示願意受訪，但其中 1 人僅願意接受書面回覆，故不計入訪問內容，僅能做為參考。而後在第二階段，設定受訪者之範圍須有一定實況經驗，避免問題過於重複，並且加入 VTuber 之經紀公司得為受訪對象，另有 6 人願意受訪（含經

紀公司 2 位管理層計為經紀公司本身 1 人)，惟 VTuber 公司本身遇到之問題不在本研究之範圍內。

兩階段累計已完成受訪計有 10 人，且 10 人中有 9 人為生理女性，並非研究者刻意控制之結果，而是市場上的 VTuber 均以生理女性為大宗，自然願意受訪的比例也以生理女性為主。第二階段限制之上開受訪之人須有一年以上做為 VTuber 或一般實況的經驗，訂閱人數自 5,000 人至數萬人間都有，惟並未訪問到破百萬訂閱之 VTuber，較為可惜。而透過這些 VTuber 受訪的內容可以得知，VTuber 的第一手資訊與問題，相較於傳統法學研究，屬於跨領域的方法，較能夠理解 VTuber 所會遭遇的問題。

參、虛擬實況主 (VTuber) 與虛擬人格權

一、實況主與 VTuber 之差異

(一) 實況主與 Youtuber

一般將實況主定義為透過電腦，實時的將遊戲畫面或其他內容，繪圖等行為，播放給其他網路使用者觀看。而自 2009 年起，justin.tv 開始提供實況服務，到 2010 年直播人數成長了 650% (Lynley, 2010)，尤其是在武漢肺炎疫情期間，其人數相較於 2010 年，無論是觀看人數達到 2 億 4 千萬人次 (Twitchteacker, n.d.)。Youtuber 與實況主的最大差異是，Youtuber 大部份是預先錄製好的影片加以剪輯後上傳，平均影片時長約在 15 分鐘左右；而實況主則是直播畫面，兩者有截然不同的區分。

然而，目前亦有實況主會將其直播畫面剪輯上傳，或是 Youtuber 開直播，但仍係以其主要活動方式為定義：實況主仍以實況內容為主，其剪輯或存檔 (Archive) 則為輔助；另一方面 Youtuber 仍維持在以上傳影片而非即時互動為主，主要差異則為是否有即時互動，而非事後如留言之互動。本文將實況主與 Youtuber 與虛擬人格間之分類以：(1) 是否真名表示；(2) 使用視訊鏡頭並露臉；(3) 本名被人所熟知；(4) 人肉搜索難易度；(5) 虛實間人格的連結，如表一。

表一：實況主與 Youtuber 分類

分類	I	II	III
使用暱稱或 ID	有	有	有
使用視訊鏡頭並露臉	視情況	視情況	無
本名被人所熟知	有	視情況	無
人肉搜索難易度	易	難	非常難
真實人格與虛擬人格之連結性	有連結	個案認定	幾乎無

根據表一的分類可知，虛擬實況主理論上多屬於第 III 類，這一類型的特徵在於不使用本名，且通常進行角色扮演，進一步增加其匿名性。由於真實人格與虛擬人格之間的連結性極低，人肉搜索的難度相對較高，因此還原到其真實身份的可能性非常小。然而，在實際操作中，是否能完全維持匿名，仍需根據個案具體情況進行判斷。

（二）VTuber 的起源與技術

VTuber 一詞相對於 Youtuber，即 Virtual Youtuber，雖目前 VTuber 之行為主要是以實況為主，但仍有以含 Shorts 在內之短影音 VTuber 或純影片 VTuber，並不能直接使用前開分類，故下文 VTuber 並不會區分是實況型或影片型，均以 VTuber 稱之。VTuber 的技術則是本人（即俗稱之「中之人」、「魂」），透過繪師所繪製之 2D 平面角色（俗稱「皮」），並在建模師拆件配合下，利用臉部捕捉技術，適時將其反應透過角色在畫面上呈現。此能夠打破物理限制，讓類似於動漫角色之人物能夠即時在實況中表現動作，為 VTuber 技術的特點（Liudmila, 2021）同時也可隱藏 VTuber 本人的身份與外貌。

（三）VTuber 定義

首位網路界公認之 VTuber 為 Kizuna AI（見：<https://www.youtube.com/@AIChannel>），自 2016 年 11 月 29 日起經營，雖然 Kizuna 並未有較為具體的角色設定與特點，但目前日本最大的兩間 VTuber 事務所：ホロライブ 與 にじさんじ，均對底下之 VTuber 角色有詳細的設定，以世界上訂閱數最多的 VTuber——Gawr Gura（見：<https://www.youtube.com/@GawrGura/featured>）為例，有足夠具體的角色設定。是本文嘗試將 VTuber 作如下之定義：

- (1) 有一 Live2D (或 3D) 形象可供扮演；
- (2) 該角色有自身的背景故事與人格特質；
- (3) 該頻道與暱稱 (ID) 是全新的，或該角色並未揭露其真實面貌。

定義完以後可以發現，VTuber 所代表的是該形象，以及形象背後的人所演繹出來的一個整體。僅有中之人則非 VTuber，中之人換了則可能導致閱聽者不認同為同一 VTuber，詳後述。

二、虛擬人格與虛擬人格權

(一) 何謂虛擬人格

虛擬人格是相對於「真實人格」的定義。該詞彙在不同領域有不同定義，包含在法律、社會學、心理學上等 (Davis, Love & Fares, 2019) 均有不同定義，以下分別簡要討論。

1、真實人格 (Real Identity) 與數位人格 (Digital Identity)

在社會學中，真實人格同時也代表著身份，諸如在學校是學生；在家是小孩；在工作時是職員等，每個人同時都有著不同的身份，且這些不同的身份會影響人們如何行為 (Burke, 2020)。心理學上的討論則更為複雜，Baker (2012) 將其簡單的定義為：「一個人本質上是具有第一人稱視角之存在，且只要他的第一人稱視角得到體現，就會一直存在。」

然而，在法律上的人格定義，通常會跟自然人 (Baker, 2012) 及其權利能力相類似，即「法律上如何認定你就是你而非其他人」 (Baker, 2012)。在現今的數位時代狀況下，多增加了一個數位人格，現亦有對於數位人格與數位身份的討論 (黃豆泥，2024/2024) 數位身份也會是真實人格身份的一部份 (Sullivan, 2011)。畢竟在線上交易中，數位身份與真實身份與人格綁定，甚至在台灣會以身份證字號等方法在數位環境中將一個人獨立與其他人存在 (Savin, 2020)。本文將結合上開研究的定義，將法律中的真實人格身份定義為：「包含數位身份，真實世界中的自然人，且獨立存在」，本研究並非對於數位身份 (Digital ID) 或數位人格 (Digital Identity) 之挑戰，而係提出了在當前不同人格間的選擇。

2、虛擬人格

虛擬相對於真實，但是要定義虛擬人格之前，要先定義何謂虛擬（Virtual）。虛擬一詞是與法律上人格相關的術語（Naseh, 2016），但是不夠精確，況且在不同語境下，虛擬甚至可以被理解為單指網路空間（Cyberspace）；而虛擬人格則由三個成分組成「虛擬社群（Virtual Society）」、「社會網路（Social Networks）」與「虛擬人格（Virtual Identity）」（van Kokswijk, 2008）。直言之，虛擬一詞是具有相對性的，意指不是物理上、現實上的環境之意。

Naseh 對於虛擬人格研究著墨甚深，他將虛擬人格定義為：「an identity which an Internet user creates for electronic communications to introduce him to others.....whether it is real or fakes (fictitious) .（網路使用者為電子通訊而創建的身份，以便將他介紹給其他人物使用，無論是真實的還是偽造的（虛構的）。）」（Naseh, 2016）

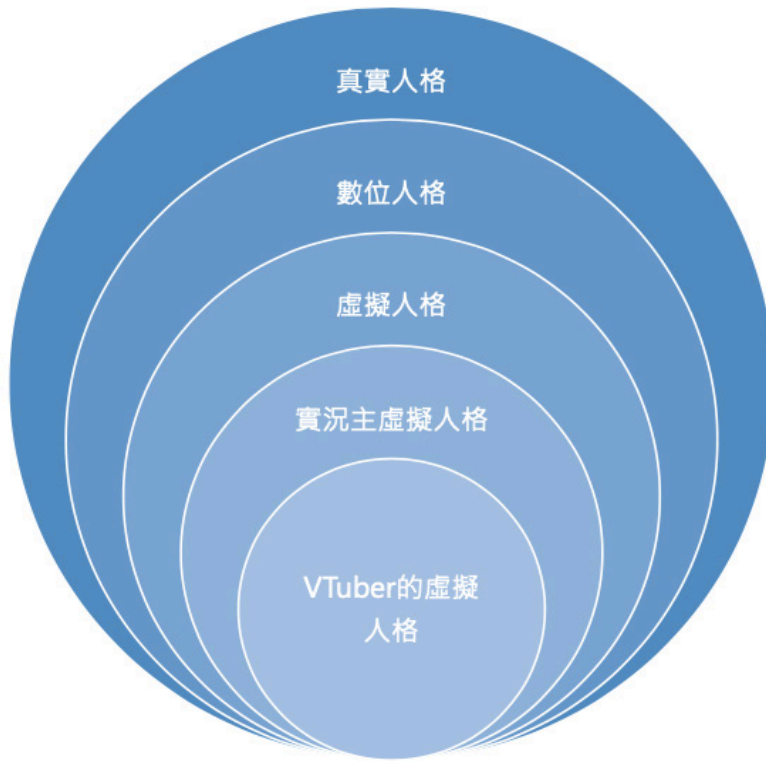
荷蘭學者 van Kokswijk（2008）將虛擬人格定義為：「representation of an identity in a virtual environment, consisting of a property of objects allowing these objects to be distinguished from each other.（在虛擬環境中代表自己的身份，由物件的屬性組成，允許這些物件彼此區分）。」

無論這兩位學者的定義是否衝突，本文認為透過兩位學者共同部份：「網路環境／虛擬環境中……的身份」，可以嘗試將虛擬人格的定義為：「在虛擬環境中表現出身份與人格，且擁有（有限）的（權利）能力。」即取伊朗學者「網路使用者為電子通訊而創建的身份」與荷蘭學者 van Kokswijk「在虛擬環境中代表自己的身份」，並加上部份的法律上的能力結合而成。本文額外加上法律上的能力，是欲使其成為法律上受保護的客體，包括如名譽等少數民法所肯認之權利及個人資料保護，均須以法律上權利能力為前提，故需另外強調權利能力。

虛擬人格與數位人格差異主要是，虛擬人格並不包含真正的數位身份資訊，亦即他不具有數位身份認證的效果或者能力。且「共用帳號」——即不具有唯一性的虛擬人格，可以透過不同人操作同一帳號，致使其可以同時出現在不同地方同時與多人對話，使得他並不具有唯一性。故本文將各個人格所彰顯的範圍與保護的範圍多寡繪製如下圖一，真實人格即一般人所熟知之人格權，係屬法律上完整的人格權，而隨著網路與虛擬世界的誕生，數位人格雖包含大部分之人格權利內容，但仍有無法行使之部

分如民法第 195 條第 1 項所明文表列之：「身體、貞操」及同條第 3 項之：「身分法益」。其理由在於該條所表列之權利，僅限現實生活中可以行使或受保障，或侵害他人依民法親屬編所成立之身分關係，也只能在現實中實現，故從真實人格到虛擬人格的保護範圍，會有愈來愈少的權利保障，但都奠基於原本的真實人格上，故其核心仍重疊。

圖一：虛擬人格的保障範圍



3、實況主的虛擬人格

在前開表一中，I 型實況主因虛擬人格與真實人格緊密結合，法律特性較為單純；但 II 型與 III 型實況主因虛擬人格與真實人格的關聯程度不同，法律判斷相對複雜。相較於 VTuber，普通實況主的真實身份通常以真人直接呈現，即使改用虛擬形象，頂多增加了 ID（如藝名或假名）。法律問題不在於虛擬形象能否保護實況主本人，而是當真實身份未揭露時，保護的強度能達到何種程度。換言之，單一 ID 若能彰顯個人特質，是否足以構成虛擬人格並受到法律保障？對此，已有法院判決¹ 肯認 ID 可表彰人格內涵並受到保障。本文同意此觀點，惟認為並非所有虛擬 ID 都能自動彰顯完整人格。虛擬人格需具備內涵，反映如人的特質，始能受法律保護，正如本文對 VTuber 定義中的第二點：「該角色有自身的背景故事與人格特質。」

4、VTuber 的虛擬人格

一個自然人可以擁有無限個虛擬人格或身份 (Naseh, 2016)，而一個虛擬人格也可能被多個自然人使用。然而，在實況主或 VTuber 的情境下，通常僅有一至兩個虛擬身份，類似於僅有一個虛擬人格。這是因為一個人無法同時出現在兩個地方，也無法在不同網站上同時直播不同內容。例如 Hololive 的白銀ノエル，眾所周知其曾以「日南」身份進行實況，具有不同網路身分，並多次在不同頻道中用錯自稱語，顯示 VTuber 的中之人可能同時擁有多個網路身份，但無法同時以兩個身份進行實況。因此，本文認為 VTuber 的虛擬人格與真實人格具有一定的唯一性，這是其特殊之處。此外，VTuber 的角色形象與中之人緊密綁定，更換中之人往往引發輿論批評 (Kysop, 2024)，顯示中之人無法輕易更換，也無法同時出現在多個平台。

VTuber 與中之人間的連結程度，可能影響虛擬人格的獨立性。例如 Gawr Gura，其身份保密良好，儘管網友嘗試肉搜，仍無法確定其照片與本名，僅能定位到某個州，因此其虛擬人格連結較弱，具有較高的獨立性，屬於第 III 型。另一方面，VTuber 可能在實況中提到現實生活經驗，或被揭露容貌與本名，進而屬於第 II 型。

1. 新竹地方法院 101 年度竹簡字第 163 號刑事判決。本判決肯認 Ptt 上的 ID 因被當事人所長期使用，發表達 481 篇文章，彰顯部分自然人的人格及生活，故肯認攻擊 ID=公然侮辱（自然人）。

雖然 VTuber 與觀眾間存在不揭露真實身份的潛規則，但少數會主動揭露本名與容貌。大部分 VTuber 處於第 II 型與第 III 型間游移，因此本文以下的討論基於此兩類；至於第 I 型，由於其虛擬人格與真實人格重疊，無需特別探討其虛擬人格權保護之必要。

VTuber 的分類雖為本文假設，但對於分類差異並不是非黑即白，表一提供了較寬鬆的分類方法，而非簡單、客觀能確定的條件，真實人格與虛擬人格的連結強度以光譜狀呈現，如圖二，較為妥適。例如，某 VTuber 可能在實況初期在 II 型與 III 型間擺盪，因為觀眾對該 VTuber 所知資訊較少，但隨著他直播內容增加，提到現實生活也增加，則可能完全進入 II 型，甚至 I 型。

此外，不同時間下、不同觀察者掌握的資料會影響對 VTuber 人格連結的判斷。網路資訊流通快速，難以逐一確認。例如 Noel 的案例，若未知其日南身份，或僅知其大學畢業等基本資訊，可能將其歸類為第 II 型與第 III 型間；但若熟悉其背景或類似案例，則可能判為第 I 型與第 II 型間。本文提出的光譜分類法能靈活反映 VTuber 不同人格間連結的動態性，作為假設或觀察方法，利於判斷保障程度與對應圖一的範圍應該要保障到何種程度，或者已經彰顯出多少的人格特質。

圖二：虛擬人格光譜



5、AI VTuber 的人格權？

此處所稱之 AI VTuber，係指類似 Neuro-Sama 的 AI VTuber，由 Vedal 撰寫大型語言模型，原先是協助他玩 OSU 遊戲，但是後來開始開發成一個深度學模型，並且讓它對於聊天室的內容反應、說話，能夠直接辨識 Vedal 本人的聲音，「讀」到實況螢幕等（見：<https://www.twitch.tv/vedal987>），是一個特殊的案例。可從此案例中一窺所謂「電子人格」或「人工智慧人格」的面貌。即 Neuro-Sama 可以對聊天室反應，跟自己對話、跟實況主本人對話，則是否有必要討論具有人格？

人工智慧人格指透過法律承認其法律人格能力 (Chairman, 2020)，類似公司的法人格。有學者基於自然人權利能力的邏輯，認為人工智慧僅具工具性，模仿人類思考但不具「基本資格」，因此不應承認其人格 (Chairman, 2020, pp. 831-832)。本文贊同此觀點，VTuber 的虛擬人格本質上源於人類行為，無論與真實人格的關聯多薄弱，仍由人類操控，彰顯人類的特質。而人工智慧的法人格則因其擬人化設計而被討論 (Chairman, 2020, p. 829)，其出發點與 VTuber 虛擬人格截然不同，並不具人的特質。因此，AI 或 AI VTuber 的虛擬人格無須受人格權保護，本文立場與 Chairman 一致。

(二) 對於 VTuber 的攻擊

台灣與日本的 VTuber 發展蓬勃，但在面對攻擊與法律保護時，呈現顯著差異。針對 VTuber 的攻擊可分為網路上的虛擬類與現實生活中的實體類，後續將於第五部份詳細探討。這些攻擊從輕微到嚴重，依序包括：(1) 侮辱誹謗；(2) 肉搜與揭露個資的威脅；(3) 網路攻擊轉為實體攻擊。目前，台灣多停留在侮辱誹謗或揭露個資威脅階段。侮辱誹謗通常針對 VTuber 的角色形象，而非「中之人」，主要涉及人格權中的名譽權，尚不涉及其他權利，查最高法院具有參考價值裁判認為：

按名譽有無受損害，應以社會上對個人評價是否貶損作為判斷之依據，苟行為人之行為足以使他人在社會上之評價貶損，不論故意或過失均可構成侵權行為。至侵害名譽權之行為，不以直接方法為限，倘以間接之方法，例如藉文字影射使他人名譽受損害，亦屬之。(最高法院 108 年台上字第 198 號民事判決，2019)

因此，網路上的謾罵或影射大多屬於人格權中「名譽權」的範疇。然而，在 II 型與 III 型 VTuber 的虛擬人格中，是否需要獨立保護，仍需進一步討論。至於肉搜與揭露個資這類實體攻擊，則與 I 型與 II 型 VTuber 的真實人格更為相關，直接涉及隱私洩露與人身安全。如何在此階段有效阻止侵害並進行法律干預，是另一層次的問題。

肆、虛擬人格保障的若干面向

一、法律面向

本文先以網路犯罪為比附進行討論。現實世界與網路世界皆存在犯罪行為，網路犯罪已成為全球面臨的重要問題。有學者指出，匿名性、隱私與犯罪行為相互交織（Ahmed, 2020），保障線上匿名與隱私的措施有助於預防身份犯罪，如台灣常見的假借人名義進行的假投資廣告。這些新型犯罪（如虛擬身份竊取、虛擬性犯罪）雖發生於網路上，但逐漸模糊了現實與虛擬之間的界線（Ahmed, 2020）。

若類比至虛擬人格的情境，假設虛擬人格具備法律能力與權利，並同時受到匿名性與隱私的保護，則可能帶來一定益處。例如，人們在社交媒體匿名分享圖片或文章的意願，往往大於實名狀態（Sardá, Natale, Sotirakopoulos & Monaghan, 2019）。憑藉虛擬身份的法律能力，其所有者若非犯罪主體，則可透過訴訟或 ADR 機制迅速解決紛爭。換言之，依此邏輯，VTuber 可在維持匿名的前提下捍衛自身權利。

然而，是否需要承認虛擬人格的法律地位，仍取決於各國法律體系。若該國允許當事人以匿名方式伸張權利，或在特定情況下可穿透匿名性（如揭穿公司面紗），則對 VTuber 虛擬人格的法律保護是否必要，值得進一步討論。本文認為，保護虛擬人格具有法律上的價值，尤其對於注重隱匿性的 VTuber，更能維持其虛擬人格與真實人格間的界線。

二、科技面向

歐盟的多項法案影響了科技公司的設計和程式，又稱布魯塞爾效應（Bradford, 2020）。例如，GDPR 第 25 條要求透過設計來保護資料主體的隱私（Privacy by Design），其規定影響著全球，世界上各公司均遵循歐盟所訂定之規則修改其公司政策，無論是針對地區性——及歐洲經濟區特別規範，還是整體性之規範，改變了科技發展的方向（Bradford, 2020, p 135）。另外甫通過之歐盟人工智慧法（EU AI Act）採取以風險為監理基礎之方式，在法案影響評估時，亦預計可能影響目前人工智慧之發

展 (European Commission, 2021) ，若探討整法律規範如何影響科技或布魯塞爾效應的具體案例，從上述案例可知，布魯塞爾效應逐漸從個資保護拓展到其他科技法律領域，並且從歐盟外溢至整個世界。換句話說，若法制規範虛擬世界的事物，則可能影響科技發展；而科技方面的蓬勃發展亦會影響法制，故假設部分政治實體開始保護虛擬人格權，則可能影響科技發展，一體兩面。

考量到現有技術、執行成本以及處理之性質、範圍、內容及目的以及處理對當事人之權利及自由所生諸多可能且嚴重之風險，不問係在決定處理方式時或係在處理中，控管者均應實施適當之科技化且有組織的措施，例如假名化，且該等措施旨在實現資料保護原則，如資料最少蒐集原則，並採取有效方式且將必要保護措施納入處理程序，以符合本規則之要求並保護資料主體之權利。(歐盟一般資料保護規則第 25 條第 1 項，財團法人金融聯徵中心譯，2017/2016)

三、社會與心理學面向

如同前面所討論的，「人格」的定義從不同的角度來看是不同的。進入 2020 年代，使用社群媒體已成為幾乎不可避免的趨勢，在虛擬平台上「自殺」——即刪除帳號與相關網路足跡亦有所見。報告顯示，虛擬自殺的動機在不同平台上有所不同 (Stieger, Burger, Bohn & Voracek, 2013) 。因此，不同平台的使用者對其虛擬身份的心目中會有不同的權重，而這代表虛擬人格在社會學上佔有一定地位。

關於社會學的部份所述，人格的定義通常意味著個人在整個社會中的角色，比如說在工作時為員工，在學校時為學生、老師等。在網路世界中，連結和社群網絡非常重要。這些線上互動影響著使用者如何看待虛擬身份。質言之，虛擬世界和虛擬身份已經成為現代的另一個社會角色 (Nagy & Koles, 2014; Whitty, Young & Goodings, 2011) 。它將影響我們的個人生活，虛擬社會將成為更大社會中獨特的次文化。

再者，保護虛擬人格可視為在虛擬世界中維護個人角色的重要手段，並具有減少社會問題的潛力。例如，「社會自殺」 (social suicide) 這一現象，指的是個體因外界壓力而選擇與數位網絡或社會關係脫節。研究顯示，個人在虛擬平台上的受挫感，

可能引發心理壓力，甚至導致極端行為（Mueller, Abrutyn, Pescosolido & Diefendorf, 2021）。若立法者能透過保護虛擬人格來減少網路霸凌，則有望降低此類行為對個體心理健康的負面影響。

具體而言，保護虛擬人格可以降低霸凌和暴力行為的發生率，從而避免虛擬世界的負面效應延伸至現實生活。例如，當虛擬人格在法律上獲得保障後，網路平台對霸凌行為的管理將更加嚴格，進而減少使用者因網路暴力而感到孤立的情況。表明虛擬人格的保護不僅對個人心理健康有益，亦能促進虛擬世界與現實社會之間的正向互動。因此，虛擬人格的保護在不同社會科學領域中展現出重要價值，不僅關乎個人在數位空間中的存在感，也關乎更廣泛的社會連結與心理健康議題。

四、小結

綜上所述，從法制面向、科技面向、社會與心理學面向發現，保護虛擬人格似乎有其必要性，不僅是保護其法律權利，亦可以促進科技發展與自我人格的形成。而對 VTuber 而言，保護其虛擬人格則便是保護其身份不被暴露的隱私，保護 VTuber 在網路世界上的匿名性，亦可保護一般人的匿名性，故保護虛擬人格有其必要，且應該要嘗試「如何保護」。

伍、台灣與日本實務影響

在 2021 年年底，VTuber 夢月ロア起訴了謾罵她的原告，並且由東京地方裁判所受理，本文認為係屬重要之里程碑性判決，隨後寶鐘瑪琳的案件更被學者寫入判例介紹集，本章擬介紹日本法下的判斷與評析。

一、夢月ロア案作為起源

於朝日新聞中（新屋絵理，2021）夢月ロア起訴了另一名 VTuber，因為其行為導致多名網友謾罵要求其「自殺」、「自盡」等。並且在其辯護律師的 Twitter 中說明法院已經同意依法揭示謾罵者之基本資料（見：<https://twitter.com/ozawakazuhito/>

status/1508368681184927746)。但從網路上該 VTuber 的言論表明，他受到的這些謾罵，已經使他無法以 VTuber 實況，亦患有精神症狀而需服藥。換言之，雖然本件判決並未公開，但從律師所稱已收到法院同意揭示的情況而言，似乎日本已經同意穿透 VTuber 虛擬人格的法地位，本件雖未查到相關判決原文，但大阪地裁之令和 3 年（ワ）第 10340 号判決奠基了法律上的基礎。

二、寶鐘瑪琳案

日本大阪地方裁判所令和 3 年（ワ）第 10340 号判決被列入判例解析集，其中針對本判決有相當的論文評析，本文先就本判決說明後，再針對日本法制的特殊性說明虛實界線逐漸被打破的狀況。

（一）案件事實：

被告於日本 5ch 匿名網站上，於原告寶鐘瑪琳直播網址討論串留言：「【バーチャルYouTuber】宝鐘マリン#95【A】」中，以「仕方ねえよバカ女なんだから 母親がいないせいで精神が未熟なんだろう」（一個無能白癡女，大概是沒媽媽又精神未成熟），原告依《特定電気通信役務提供の損害賠償責任の制限及び発信情報の開に関する法律》（有關特定資通訊服務提供者之損害賠償責任限制與發信者資訊揭示法，以下簡稱プロバイダ責任制限法）請求揭示留言者本人及損害賠償。

（二）原告主張：

該訴訟針對的是原告而非僅原告之 VTuber 虛擬人格，原告以「寶鐘瑪琳」名義活動。此外，該留言還使用了諸如「愚蠢的女人」之類的措辭，以及諸如「心智不成熟」之類的用詞，暗示著缺乏智力，又如「沒有母親」等，這與其生長環境有關，對原告為價值判斷，從而侮辱了原告，且由於內容超出了一般社會通念所能容許之限度，侵犯了原告的名譽權，至為灼然。

「宝鐘マリン」の名称を用いて活動する原告に向けられたものである。そして、本件投稿は、「バカ女」という知性が欠如していることを意味する表現や、「母親がいない」という成育環境に結びつけて「精神が未熟」といった表現を用いることによって原告に対する否定的価値判断を表

明し，もって，原告を侮辱したものであり，その内容は社会通念上許される限度を超えているから，原告の名誉感情を侵害するものであり，原告の権利が侵害されたことが明らかである。（日本大阪地方裁判所令和 3 年（ワ）第 10340 号判決，2021）

（三）被告主張：

首先，基於一般普通讀者的基準而言，對於寶鐘瑪琳的行為，不等於對於原告（即中之人之行為）。

次以，本件留言，並非係有具體根據的否定性價值判斷，而係單純抽象性無根據之「不滿、愚蠢」等形式。況且原告身為 VTuber 收入很高（平均年薪大概千萬日圓），對於此類批評應有較高的忍受程度，本件留言自難謂有超越一般社會通念所容許之上限。

一般読者の普通の注意と読み方を基準とすると，そもそも「宝鐘マリン」に対するものであるとはいえず，また，「宝鐘マリン」に対するものであるといえるとしても，原告に対するものであるとはいえない。

また，本件投稿は，具体的根拠に基づく否定的価値判断というものではなく，単に抽象的で根拠のない不満・愚痴という程度のものにすぎないことに加え，原告は VTuber として活動することで収入を得ている以上，その活動に関する批判も甘受すべき立場にあることなどからすると，本件投稿が社会通念上許される限度を超える侮辱行為であるとはいえない。

（日本大阪地方裁判所令和 3 年（ワ）第 10340 号判決，2021）

（四）法院判斷：

原告在直播活動中，並未顯露自己的本名，而是使用寶鐘瑪琳為名稱活動，亦未使用自己的容貌，而是使用架空的角色作為 VTuber 直播。雖然寶鐘瑪琳有其背景設定。但是實際上，原告自己的個性、自己經歷過的經驗均反映在「實況」上面。基於原告以寶鐘瑪琳的角色為其表現行為的前提，即使被告是針對於寶鐘瑪琳的言行，縱使針對的是原告的架空角色，但仍認為毀損「中之人」名譽成立。

原告は、配信活動等を行うに当たっては、原告の氏名（本名）を明らかにせず、「宝鐘マリン」の名称を用い、かつ、原告自身の容姿を明らかにせずに架空のキャラクターの-avatarを使用して、YouTube に動画を投稿したり、ツイッターにツイートしたりしている。そして、「宝鐘マリン」であるとする架空のキャラクターを使用し、宝鐘マリンにつき、宝鐘海賊団の船長であるなどのキャラクターを設定しているものの、「宝鐘マリン」の言動は、原告自身の個性を活かし、原告の体験や経験をも反映したものになっており、原告が「宝鐘マリン」という名称で表現行為を行っているといえる実態にある。（日本大阪地方裁判所令和 3 年（ワ）第 10340 号判決，2021）

（五）判決評析

日本静岡大學教授原田伸一郎認為，本判決解決了謾罵 VTuber 的虛擬人格是否貫通而直接傷害到本人的基調，此前一直是爭論的重點（原田伸一郎，2023a），本判決奠定了「攻擊 VTuber=攻擊中之人」的標準後，在此後的相關判決均遵循這個規律（原田伸一郎，2023b）。

從愈來愈多的日本法院肯認 VTuber 的穿透性²後，本文認為，日本 VTuber 願意行法律救濟的關鍵點在於日本プロバイダ責任制限法。該法第 17 條準用民事訴訟法第 133 條之規定，在有理由認為公開會重大影響原被告生活者，得隱匿原被告雙方的姓名，並且只揭露判決內容與代理人。致使日本的實況主或 VTuber 乃至一般使用者，均可以匿名的方式保護其權益。此係與我國現行法制有非常大不同之處，可以在不用完全揭露姓名年籍等情況下，繼續以原本 VTuber 的身份活動，且能保持原本虛實間的界線。

2. 例如：東京地裁，令和 3 年（ワ）第 9442 号、東京地裁，令和 4 年（ワ）第 14179 号、智財高裁，令和 4 年（ネ）第 10100 号。

三、我國法制現況

(一) 我國法制保護狀況

我國在最高法院 108 年台上字 198 號民事判決後承認「攻擊 ID=攻擊本人」，此部分與前述寶鐘瑪琳案類似，即攻擊 VTuber 的形象，應可視為攻擊為本人。且目前台灣主要行為集中在謾罵該 VTuber 的角色，而非中之人，若依照前開新竹地院或目前最高法院之見解，即便是攻擊 VTuber 的形象與名譽，若該形象能夠與自然人連接，則受到法院所保護。惟應達到何種連結程度，是否要在光譜游移到 I 型始受保護，有待司法機關確立標準。本文立場是，若始終採取日本法院的標準，即在民事上，超出一般社會通念所能容忍之範疇，且其謾罵對象的前後實況能夠連結至個人；或就是針對個人生活經驗，則自應受到法律上之保障。

但我國並未訂有類似於日本プロバイダ責任制限法之法律，該法明定判決不公開或遮蔽必要資訊，以保障匿名性，此為日本法與我國法的一大差異，一旦判決公開，則所有包含姓名等個人資料會被公開，本文認為可以重新考量衡平人民知的權利與網路匿名性的機制。然而，是否需要做到涉及網路侵權行為完全隱蔽，值得討論。揆諸外國立法例，原則隱蔽，例外公開的本來就少有國家採納，日本在 2023 年修正プロバイダ責任制限法時改準用日本非訟事件法及民事訴訟法隱蔽的規定，採取原則隱蔽例外公開，此與我國立法與司法程序體例上卻有較大之差異。雖然本文認為不須採性侵害犯罪、家事事件的完全不公開判決。然而是否退一步，採取部份遮掩之方式公開判決書，即以「甲○○」的方式表述，以保障民眾知的權利以及網路世界的隱匿性，值得討論，但此茲事體大，涵蓋範圍為何，為何涉及網路訴訟需要特別保障等，均須一一細究。若從我國法整體觀之，為了一較小的娛樂產業大動干戈似無必要，且此產業特性仍與網路匿名性有著重要關聯，此研究擔心實況主為了避免個資揭露造成的損害，亦無法透過訟爭完全彌補其損害。至此，我國在不直接照搬日本法的情況，透過經紀公司協助，似為較好的手段，但訴訟曠日廢時，毋寧大都選擇不予理會（陳美玲等，2022），另可考慮類似著作權集體管理團體的方式，將虛擬人格匯聚後行使，但細部規劃需詳細檢討，本文僅提出此一方向供未來學者專家討論。

(二) 可能之影響類型

1、人肉搜索

日籍 VTuber 雲之上夢見（くもの上ユメミ）在疫情期間旅居台灣，並且專門開設了台灣分台，在 2021 年期間，夢見遭到觀眾的跟蹤，並且在對方住家樓下稱呼夢見為「ゆめみさん」，其透過經紀人向台灣警方報案（亞小安，2021）。惟本件後續如何並無查得相關判決書。

2、威脅

日籍 VTuber 茸茸鼠與日台混血 VTuber 杏仁咪嚕均遭到網路上的死亡威脅（羅上鈞，2023），而後分別透過經紀公司或經紀人報案，惟目前仍未有相關判決或決定。且經洽詢對方經紀人或經紀公司，均無意願受訪，是故本文無法繼續針對此個案研究。

台籍 VTuber OctJun 十六月遭前男友恐嚇欲殺死她，而後在警察局提告，並且造成其自 3 月 8 日起暫時停止直播，直至 3 月 27 日始恢復活動（見 https://twitter.com/project_relive/status/1765981368465699145），此威脅造成十六月的營業損失。而後在 X 的轉推中，疑似十六月前男友的人，再於相同的警察局提出誣告訴訟（見 https://twitter.com/Xu_qwp/status/1768597675853922389）。因台灣大多數人係在派出所或分駐所報案，而警察通常會請被告至該派出所製作詢問筆錄，進而間接透露出住居所與其活動範圍，導致虛實界線再次被打破。惟本件又與一般實體型的案件有差，係行為人本就認識十六月的中之人，只是將其現實中的行為，反射影響至網路上。

3、經紀公司間契約爭議

台灣在 2024 年 9 月 11 日有一企業與 VTuber 間的爭議，可作為第一例經濟契約之判決³。原因係春魚創意下之 VTuber 海啣有違反契約之情況，並經春魚解除契約，請求給付 50 萬違約金。卻被台北地院以春魚未踐行雙方簽署之經紀契約條款，判決春魚敗訴。本件法官很巧妙的避開契約定性爭議，單就契約本身條款不明確即作出裁

3. 臺灣臺北地方法院 112 年度北簡字第 9214 號民事判決（見 <https://judgment.judicial.gov.tw/FJUD/data.aspx?ty=JD&id=TPEV,112%2c%e5%8c%97%e7%b0%a1%2c9214%2c20241009%2c2>）

決。此判決亦揭露經紀契約有單方獨大之不合理性，且仍然有「假承攬真雇傭」之情況，涉及經濟契約之爭議，留待未來以公司角度討論 VTuber 相關爭議時研究。

為使本研究不流於想像中的虛實界線，作者累計訪問了 9 位台灣籍 VTuber，涉及經濟契約爭議並提供具體意見者有 7 人，整理涉及經紀契約間爭議或提供意見之 VTuber 狀況如表二，但不同於前述三位日籍（裔）的 VTuber，受訪對象之訂閱數或同時觀看人數相對較少。

表二：VTuber 訪問整理

VTuber 代稱	內容重點	企業模式
A	原以企業勢身份活動，因該企業停止 VTuber 相關活動，故將相關內容買下，改以個人身份繼續活動	個人
B	一直都是企業勢，以 Z 企業 VTuber 形象活動	企業形象
C	原以企業勢出道，因該企業片面解約，致使重新請繪師畫皮重新投靠新企業，但不完全屬於該企業的旗下藝人，類似於靠行，屬於 Y 企業之特殊簽約藝人。	企業靠行
D	以個人勢出道	個人
E	曾經是企業勢，後來遭片面解約後重新加入新企業 X，但 X 企業非屬 VTuber 經紀公司。	企業
F	以個人勢出道，並且與 W 經紀公司合作。	企業合作
G	以 Y 企業勢出道	企業

從上表可知，我國目前較小型的台灣籍 VTuber 所面臨的法律爭議，主要集中在中之人與企業間的勞動權利與義務問題。例如，C 君因主動向企業表達無意續約，遭到對方片面提前終止契約的情況，這對 VTuber 而言相當不利。又有 E 君的案例，則係原本企業之董事因其容易「炎上」的特性，逼迫旗下藝人解約，而後 E 君再去其他企業擔任 VTuber 藝人。

然而，也有相對保障 VTuber 較好的情況，以 A 君為例，A 君原屬之企業欲終止活動，仍願意以較優惠之價格出售 VTuber 的角色著作權供 A 君未來自行使用；而 B 君所獲得之保障或契約較為充足，可得並非所有企業均不利於中之人。

綜合以上的訪談與律師之研究（史洱梵，2023），台灣的小型或獨立 VTuber 所面臨的法律問題，主要聚焦於經紀契約，而非隱私或騷擾議題，也非所有企業都有壓榨的情況，有待未來針對相關勞動狀況與契約等持續擴大研究。

在虛擬人格的議題上，B 君於訪談中表示虛擬人格的確存在，且攻擊虛擬人格可視為對本人的直接攻擊，這與日本相關判決的看法一致。不過，B 君亦提到，除非攻擊嚴重影響生活，否則提起訴訟可能得不償失，特別是在訴訟過程中真名與隱私可能被迫公開。B 君認為，若能參考日本法設計類似程序保障，將有助於維持網路上的匿名性。

（三）不同類型的企業勢 VTuber 的保障差異

本文猜想，不同觀看數或訂閱數（追蹤數）的 VTuber 所面臨的法律問題差異甚大，雖然可簡單以「企業勢⁴」或「個人勢⁵」作區別，但實際上此行業存在多樣化的企業模式，導致可能影響其法律保障方式，網友俗稱的「企業勢」無法一概而論。以上述訪談為例，可歸納出幾種類型：

1、純企業形象

B 君以 Z 企業的形象活動，自然攻擊 B 宣傳或介紹 Z 企業的內容，則可能會影響 Z 的商譽，使得 Z 企業得以自身名義介入。但若涉及 B 君本身，則可能與 Z 企業無

4. 日語，係指背後有經紀公司或者本就是公司 VTuber，與其相對是個人與社團。

5. 日語，係指個人運作，無經紀公司或企業，但可能是背後有自己一個小團隊或工作室等。

關，但是需要個案判斷（陳美玲等，2022）。

2、企業下的個人差異與企業自身

C 君與 G 君雖同屬 Y 企業，但入行性質不同。C 君是自備皮投靠，而 G 君則依賴 Y 企業合作繪師與建模師製作形象，兩者授權對象及經濟契約內容截然不同，難以相提並論。本研究不涉及著作權授權問題，此範疇屬於娛樂法領域（林佳瑩、張志朋，2021）。若攻擊 C 君與 G 君（無論針對中之人、皮或 V 本身），雖可能間接影響 Y 的商譽，但仍難視為直接攻擊 Y，僅在攻擊明確指向 Y 公司或管理層時，Y 公司才可能以自身名義進行法律救濟（陳美玲等，2022）。

3、合作

F 君較為特殊，其不屬於 W 公司的經濟藝人，僅類似靠行的合作關係，於此情況下，F 與 W 本就沒有明面上的關係，亦無在 Youtube 簡介上掛上 W 公司的名稱，則攻擊 F 也必然與 W 無關，僅於雙方契約上說明 W 會協助 F 的部分經紀行為，故仍僅得以 F 名義救濟。

4、企業勢的優劣

F 君與 G 君二人均表示成為企業勢需讓渡部分權利或金錢，使得自己較有法律保障這件事情是好的，但同樣 D 君認為即使沒有企業，以個人勢的方式營運，亦有其自由所在。換言之，企業勢的確可以提供 VTuber 保護，但是從上述訪問與整理，發現其關鍵在於多了企業是類似於一種防護，但這種防護需要付出代價，可是這個代價是否每個人都願意承擔，此為第一個層次問題；第二個層次的問題是，若對於 VTuber 的攻擊讓律師列為個人權益時，則公司似乎僅能提供金錢或法務上的支援，而非以公司承擔訴訟的當事人角色。

另一方面，除本國 VTuber 公司 ReLive 受訪說明他們遇到的一些狀況與問題，並不僅限於受到攻擊的狀況，亦包含如金 V 獎等接案涉及的個人資料保護，但從公司或企業的角度討論法律問題，屬於另一研究主題。

（四）建議

本文建議借鑒著作權法中「著作權集體管理團體」的運作模式，來保障 VTuber 虛擬人格的法律保障。即類似於著作財產權人為了行使權利而組成集體管理團體的模式，虛擬人格的保障也可以通過組織虛擬實況主集體管理團體，並讓渡部分權利請

求。得在不大幅變更現行法律框架下，集體管理團體可以統一行使虛擬人格相關的財產權利與部分名譽權利，並進行法律爭議的調解，這樣既能減少對中之人隱私的穿透，也能在不改變既有法律結構的基礎上平衡中之人與企業的權利。

現行我國法院裁判書公開的做法，與日本法中的隱蔽原則不同。若直接變更法院判決書的揭露機制，可能牽涉廣泛的法律框架修正與實務操作等多方面的挑戰。若通過註冊虛擬實況主集體管理團體的方式，能有效彌補這一不足，為 VTuber 虛擬人格提供額外的保護，亦降低對整體法律框架的影響幅度。

陸、結論與未來研究方向

本文以虛擬人格為起，分析了真實人格（實體人格）、數位人格、虛擬人格的差異，指出一個人只會有一個數位人格，但可能有各式各樣的虛擬身份，甚至可能一個虛擬身份，同時有不同人操作。在此基礎上，並且從法律面向、科技面向、社會與心理面向簡要說明保護虛擬人格之各種益處。

雖然日本並未直接承認虛擬人格，而是透過其特別（程序）法間接保護實體自然人的權利與匿名性，使當事人能夠在保障隱私的前提下尋求法律救濟。然而，台灣在沒有該法律的前提下，將使 VTuber 須面對在冗長的訴訟程序與救濟後隱私保護被揭露的雙重風險上，故受訪的 VTuber 表示運用法律救濟的意願較低。基於此狀態，本文提供一個思考方向，便是假設在承認虛擬人格需要被保護、且需要保持其隱私的狀況下，利用集體管理團體的方式，使得 VTuber 得以在不揭露自身的狀況下尋求法律救濟或訴訟外紛爭解決機制，有助於衡平個人隱私保護與法律救濟的需求，並減少對現行法律架構的影響。

此外，訪談顯示 VTuber 在實務中面臨的保障需求並不僅限於虛擬人格本身，也發生於經紀合約的公平性問題，這揭示了虛擬人格保障議題的另一面向——新型態勞動所衍生的法律挑戰。未來，有必要對台灣的 VTuber 經紀公司進行深入訪談，以了解其在勞動保障、經濟效益與法律規範之間的價值權衡，並結合國際經驗進一步探討勞動法與娛樂法的不同法領域的交織問題。

本文主要貢獻在於提出了虛擬人格在法律、社會與心理層面的保護模型，同時指

出了經紀合約與勞動保障的不足，為未來的相關研究奠定基礎。然而 VTuber 與虛擬人格作為一個新興議題，重要性將隨著 VTuber 產業的發展愈加凸顯，指出目前法學研究、法律實務與新型態傳播間共融的新挑戰。

柒、致謝

本次訪談了 10 位 VTuber 及相關從業人員，訪談均在保持錄音情況下不露面以 Discord 線上訪問，訪問紀錄均於當下由受訪人確定。感謝：東域艾瑞兒、ReLive 十六月、ReLive 執行長、RiRA 梨菴及其他 6 位匿名受訪人提供其經驗。

本次訪談研究計畫業經國立清華大學研究倫理審查委員會 2024 年 2 月 22 日簡易審查通過、2024 年 9 月 5 日簡易變更同意，REC 編號：1301HS006。

參考文獻

- kyosp (Allen) (2019年4月19日)。〈[閒聊] 絆愛事件懶人包〉【網路論壇貼文】。批踢踢實業坊。<https://disp.cc/b/ACG/bCP6>
- 史洱梵 (2023)。〈初探 VTuber 的新興法律議題〉，《全國律師月刊》，27 (10)：13-24。
- 亞小安 (2021年1月12日)。日本 VTuber 雲之上夢見旅居台灣，卻遭遇粉絲跟蹤狂，4GAMERS，<https://www.4gamers.com.tw/news/detail/46259/vtuber-umonoue-yumemi-was-followed>
- 林佳瑩、張志朋，(2021)。《娛樂法——影視音樂 IP 與合約爭議》。台北：元照。
- 原田伸一郎 (2023)。〈バーチャルYouTuberとして活動する者に対する名誉感情侵害を認めた事例〉，《新・判例解説 Watch》，239：1-4。
- 原田伸一郎 (2023年3月27日)。〈バーチャルYouTuberの人格権：VTuber 誹謗中傷裁判例レビュー〉，ネット社会法務研究会「バーチャルYouTuber (VTuber) の人格権」，<https://researchmap.jp/harata/presentations/41755132>
- 財團法人金融聯合徵信中心 (2017)。《歐盟個人資料保護規則》，台北：財團法人金融聯合徵信中心。
- 陳美玲、余欣慧、葉偉立、許家寧、吳承芳、陳廷宜、林睿思 (2022)。《藝起讀法律：娛樂產業二三事》。台北：新學林。
- 黃豆泥譯 (2024)。〈譯文：《人格憑證：人工智慧，以及辨識網路世界中何者為真的隱私保護工具及其價值》〉。《Matters》。<https://matters.town/a/2h77cl7m7280> (原文：Adler, S., Hitzig, Z., Jain, S., Brewer, C., Chang, W., DiResta, R., Lazzarin, E., McGregor, S., Seltzer, W., Siddarth, D., Soliman, N., South, T., Spelliscy, C., Sporny, M., Srivastava, V., Bailey, J., Christian, B., Critch, A., Falcon, R.,... Zick, T. (2024). Personhood credentials: Artificial intelligence and the value of privacy-preserving tools to distinguish who is real online.)
- 新屋絵理 (2021年12月30日)。〈分身キャラへの中傷、「現実の自分が傷つ

- いた」Vチューバーが提訴〉，《朝日新聞》。https://digital.asahi.com/articles/ASPDZ5D44PDRUTIL03Z.html?_requesturl=articles/ASPDZ5D44PDRUTIL03Z.html&pn=6>
- 羅上鈞（2023年3月10日）。〈扭得脖子撕裂！〉VTuber死亡威脅延燒 茸茸鼠「撤下頭貼、清空推文」……粉絲怕爆〉，《風傳媒》。https://www.storm.mg/lifestyle/4753247
- Ahmed, S. R. (2020). *Preventing identity crime: Identity theft and identity fraud an identity crime model and legislative analysis with recommendations for preventing identity crime*. Brill. https://doi.org/10.1163/9789004395978_002
- Baker, R. L. (2012). *Personal identity: A not-so-simple simple view*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139028486.014
- Bradford, A. (2020). *The Brussels effect: How the European Union rules the world*. Columbia Law School.
- Bredikhina, L. (2021). Virtual theatrics and the ideal VTuber Bishōjo. *REPLAYING JAPAN* 3, 21-32.
- Burke, P. (2020). *The Cambridge handbook of social theory*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316677452.005
- Chesterman, S. (2020). Artificial Intelligence and The Limits of Legal Personality. *International and Comparative Law Quarterly*, 69(4), 819–844. https://doi.org/10.1017/S0020589320000366
- Davis, J. L., Love, T. P., & Fares, P. (2019). Collective social identity: Synthesizing identity theory and social identity theory using digital data. *Social Psychology Quarterly*, 82(3), 254-273. https://doi.org/10.1177/0190272519851025
- European Commission, *Commission Staff Working Document Impact Assessment Accompanying the Proposal for A Regulation of the European Parliament and of the Council Laying Down Harmonised Rules on Artificial Intelligence (Artificial Intelligence Act) and Amending Certain Union Legislative Acts*, https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/impact-assessment-regulation-artificial-intelligence

- Lynley, M. (2010, September 3). Live Streaming Video Use Jumps About 650 Percent. Venture Beat. <https://venturebeat.com/2010/09/03/streaming-video-usage/>
- Mueller, A. S., Abrutyn, S., Pescosolido, B. & Diefendorf, S. (2021). The social roots of suicide: theorizing how the external social world matters to suicide and suicide prevention. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 621569. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.621569>
- Nagy, p. & Koles, B. (2014). The digital transformation of human identity, *The International Journal of Research Into New Media Technologies* ,20(3), 276-292. <https://doi.org/10.1177/1354856514531532>
- Naseh, M. V. (2016). Person and Personality in Cyber Space: A Legal Analysis of Virtual Identity. *Masaryk University Journal of Law and Technology* ,10(1), 4-5. <https://doi.org/10.5817/MUJLT2016-1-1>
- Sardá, T., Natale, S., Sotirakopoulos, N. & Monaghan, M. (2019). Understanding online anonymity, *Media, Culture & Society*, 41(1). <https://doi.org/10.1177/0163443719842074>
- Savin, A. (2020). *EU Internet Law* (3rd ed.). Edward Elgar. <https://doi.org/10.4337/9781789908572>
- Stieger, S., Burger, C., Bohn, M., & Voracek, M. (2013). Who commits virtual identity suicide? Differences in privacy concerns, internet addiction, and personality between Facebook users and quitters, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(9), 629-34. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0323>
- Sullivan, C. (2011). *Digital identity: An emergent legal concept*. University of Adelaide Press. <https://doi.org/10.1017/UPO9780980723007.004>
- Twichteacker (n.d.). TWITCH STATISTICS & CHARTS. Retrieved November 9, 2023, from <https://twitchtracker.com/statistics>
- van Kokswijk, J. (2008). *Digital ego: Social and legal aspects of virtual identity*. Eburon Academic Publishers.
- Whitty, M. T., Young, G. & Goodings L. (2011). What I won't do in pixels: Examining the

limits of taboo violation in MMORPGs, *Computers in Human Behavior*, 27(1), 268-275. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.08.004>

