

臺日智慧財產研討會

Taiwan Intellectual Property Office



## 元宇宙與設計專利之關係

The Relationship Between Metaverse and Design Patent

Presenter

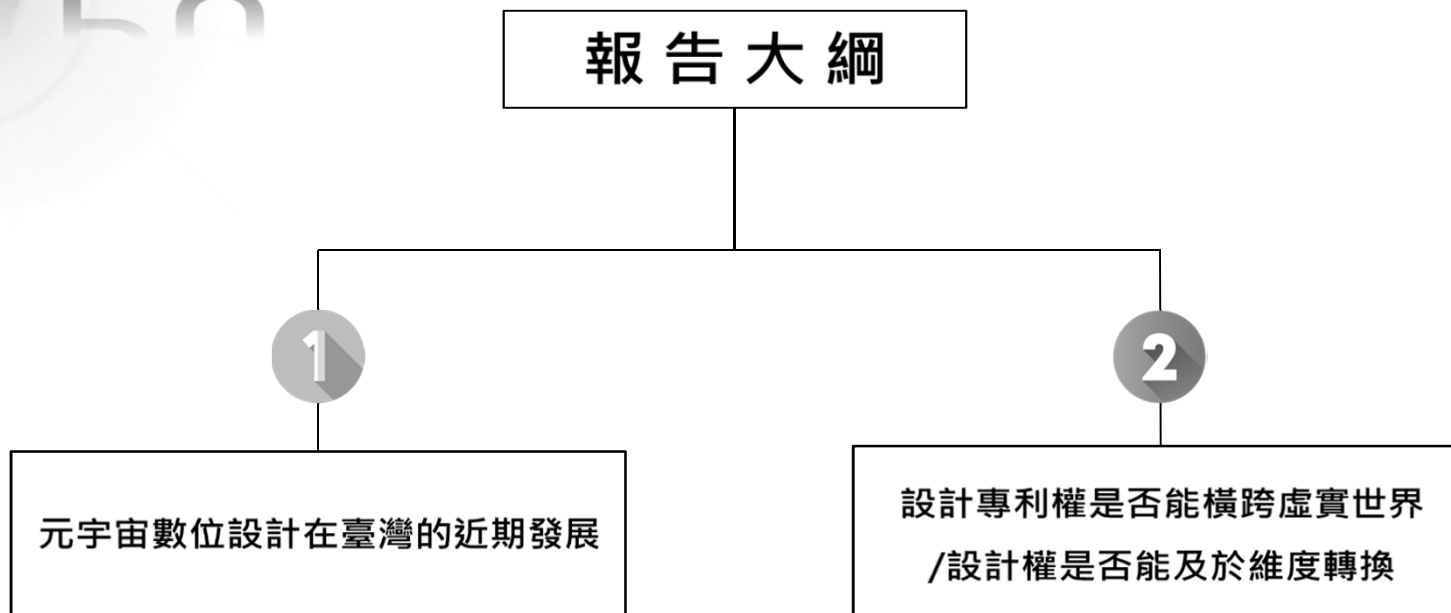
專利行政企劃組 設計審查科

專利高級審查官 徐銘峯

02/02/2024



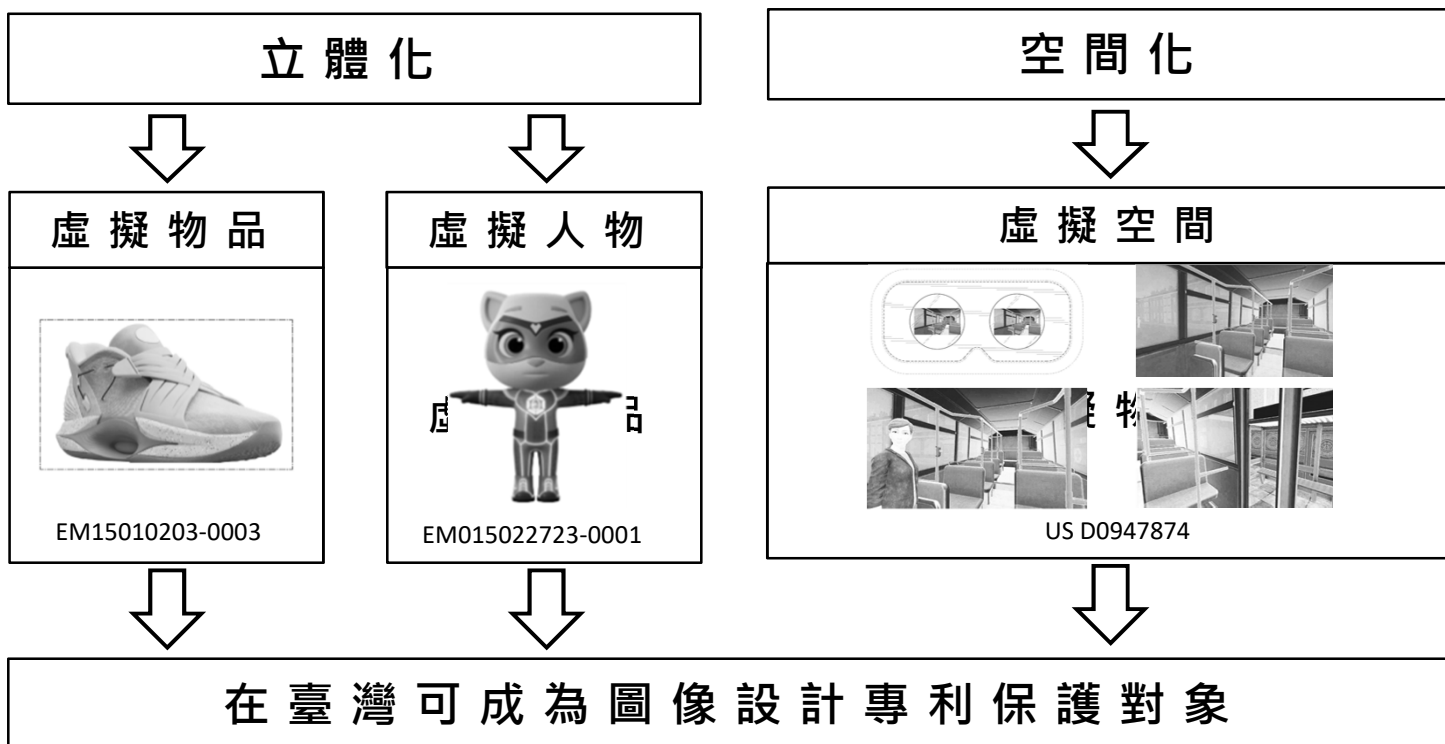
## 報告大綱



1

## 元宇宙數位設計在臺灣的近期發展

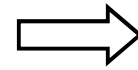
### 元宇宙數位設計的特徵



1

## 元宇宙數位設計在臺灣的近期發展

### 臺灣曾出現過元宇宙數位設計專利嗎？

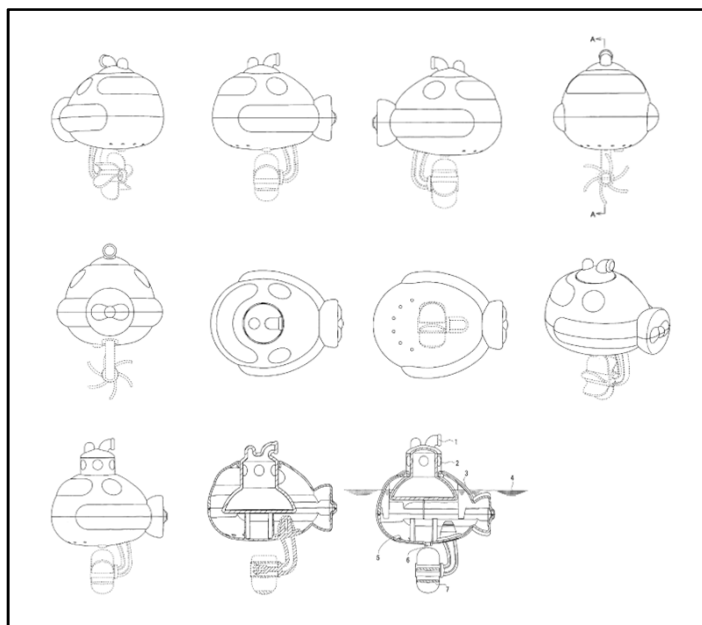


圖片來源：樂雅玩具日本官網

1

## 元宇宙數位設計在臺灣的近期發展

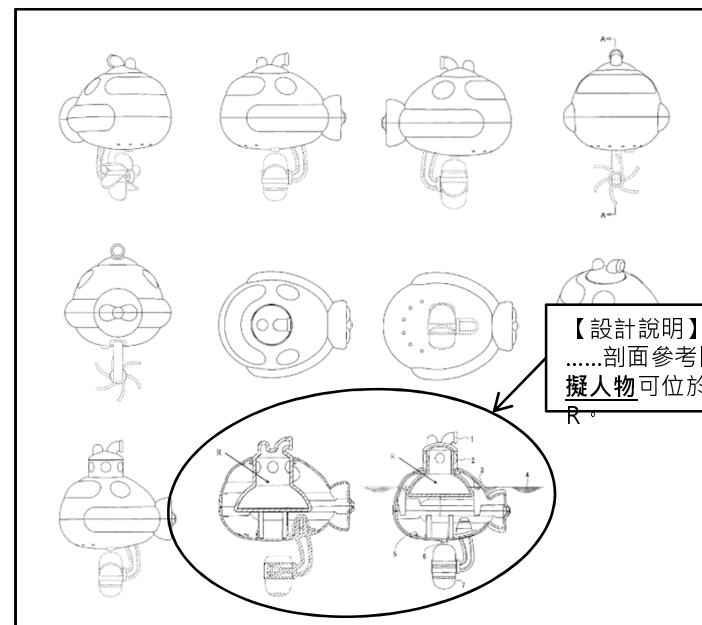
### 臺灣曾出現過元宇宙數位設計專利嗎？



【潛水艇玩具】

✓ 臺灣設計專利D222,418

✓ 日本意匠D1719030S



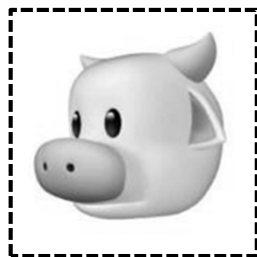
【電腦程式產品之圖像】

✓ 臺灣設計專利D224,367

1

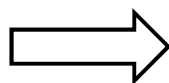
## 元宇宙數位設計在臺灣的近期發展

### 設計專利保護標的演進脈絡



2013~2020

顯示幕之圖像



2020~

電腦程式產品之圖像



開放投影式介面



解決軟體侵權問題

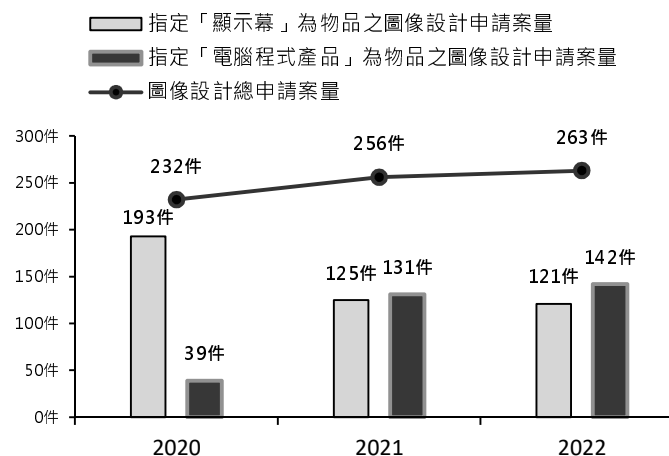
#### SOFTWARE AS THE ARTICLE OF MANUFACTURE IN DESIGN PATENTS FOR ICONS

Lance L. Vietzke\*

“ B. *The Software is the Article of Manufacture*

Identifying the software itself as the article of manufacture produces a logical result. Since presumably all currently issued design patents for icons do not show a computer, the Board of Patent Appeals and Interferences with its *Strijland* decision has in effect retroactively invalidated all these issued design patents. On the other hand, if the software is the article of manufacture, then only the icon need be shown in a design patent. Finding that the software is the article of manufacture will also best protect what it is that the holder of a design patent sells: software, not a computer combined with software. ”

Lance L. Vietzke, *Software As the Article of Manufacture in Design Patents for Icons*, 21 AIPLA Q.J. 138, 139 (1993)



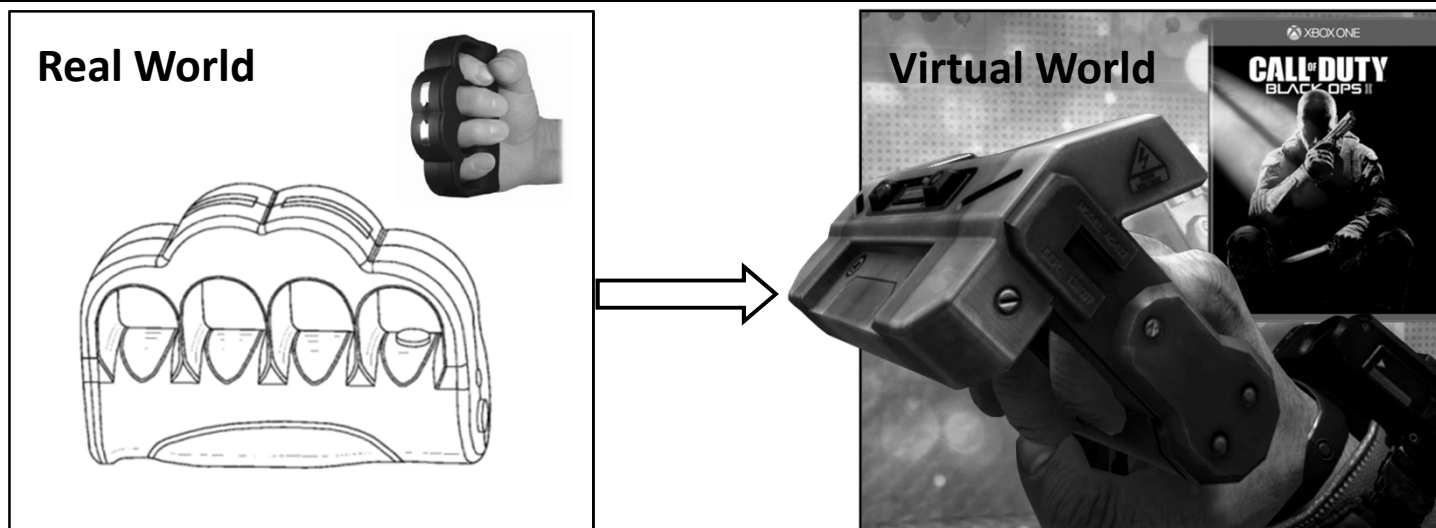
2

美國設計專利權是否能橫跨虛實世界

## 美國決勝時刻電玩遊戲遭控侵權事件

P.S. Prods., Inc. v. Activision Blizzard, Inc., 140 F. Supp. 3d 795, 802-03 (E.D. Ark. 2014)

No reasonable person would purchase defendants' video game believing that they were purchasing plaintiffs' stun gun.



【電擊槍】

系爭專利：美國設計專利D561,294

【電玩遊戲】

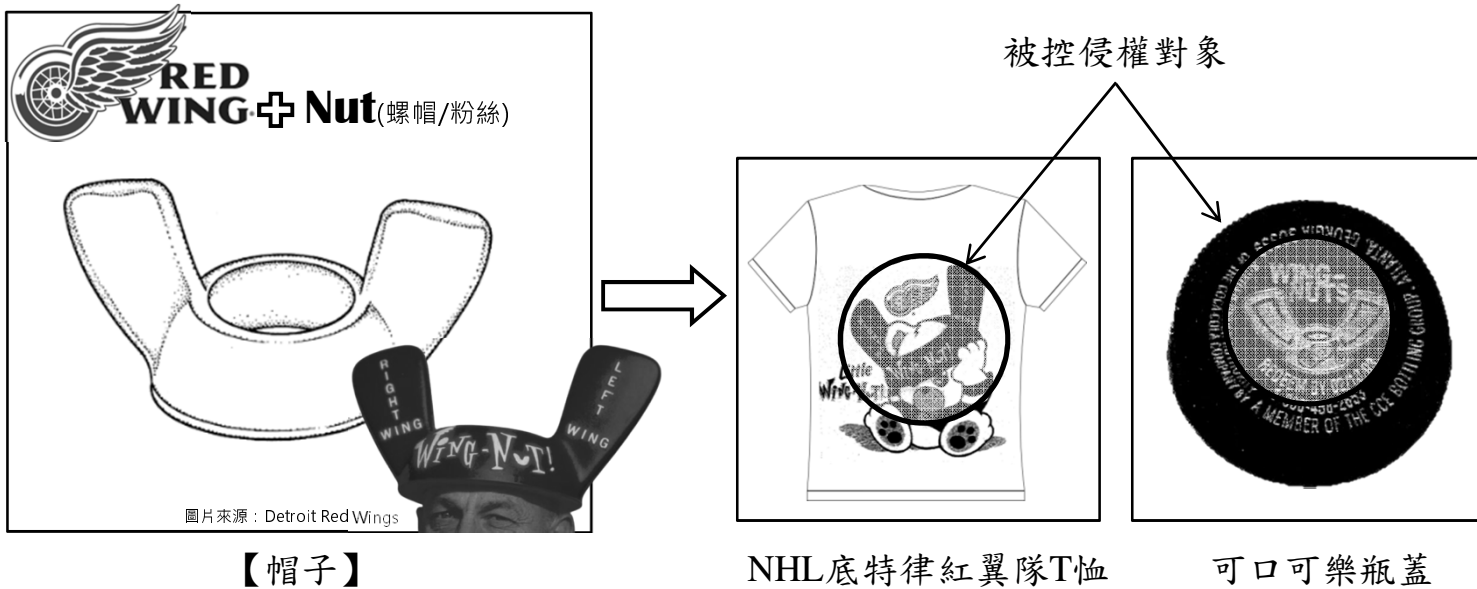
被控侵權對象：Call of Duty, Black Ops II

美國設計專利權是否能及於維度轉換

## NHL底特律紅翼隊遭控侵權事件

Kellman v. Coca-Cola Co., 280 F. Supp. 2d 670 (E.D. Mich. 2005)

No reasonable person would purchase the t-shirt or bottle cap thinking that he or she was purchasing the novelty hat.



系爭專利：美國設計專利D387,541



## 2

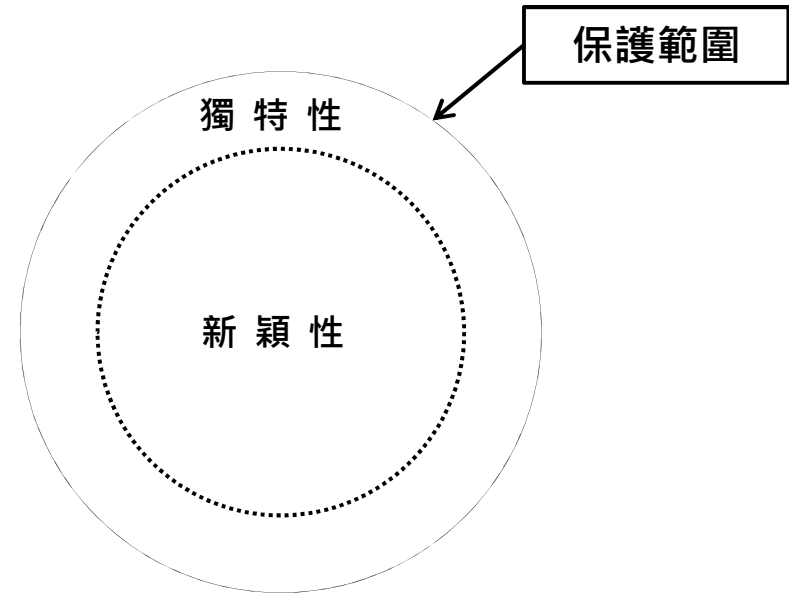
# 歐盟共同體設計權效力

## 保護範圍包括新穎性及獨特性

可用來作為註冊設計違反新穎性或獨特性的無效證據，當成為被控侵權對象時，也會落入註冊設計的保護範圍

## 設計名稱不會影響保護範圍

歐盟共同體設計權保護效力涵蓋到把該「抽象」外觀實現在任何實體物或是以非實體物(含數位形式)顯現的行為



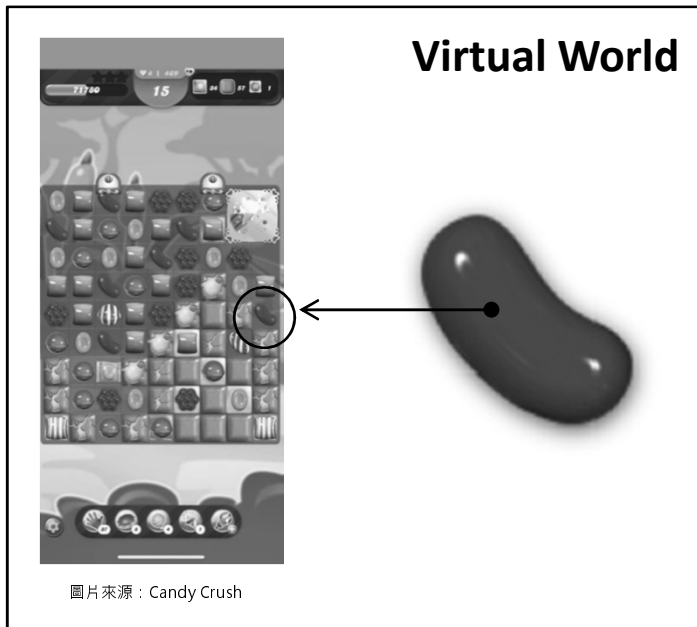
歐盟註冊要件及保護範圍對照圖

2

歐盟共同體設計權是否能橫跨虛實世界

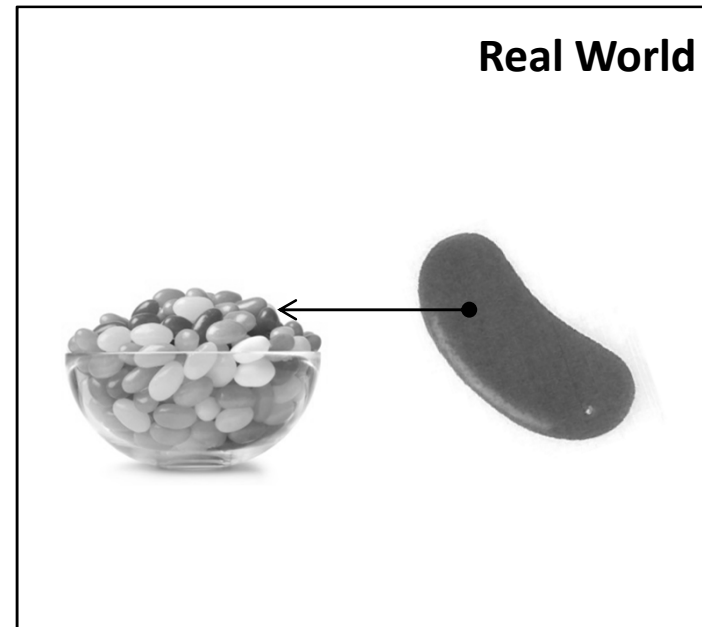
歐盟Candy Crush虛擬糖果無效事件

EUIPO Case R 1947/2015-3, Team Lava, LLC v. King.com Limited, (1 December 2016) Decision of the Third Board of Appeal.



【螢幕顯示及電腦圖像】

歐盟註冊共同體註冊設計：2216416-0054



【雷根糖】(Jelly Bean)

無效證據

2

歐盟共同體設計權是否能及於維度轉換

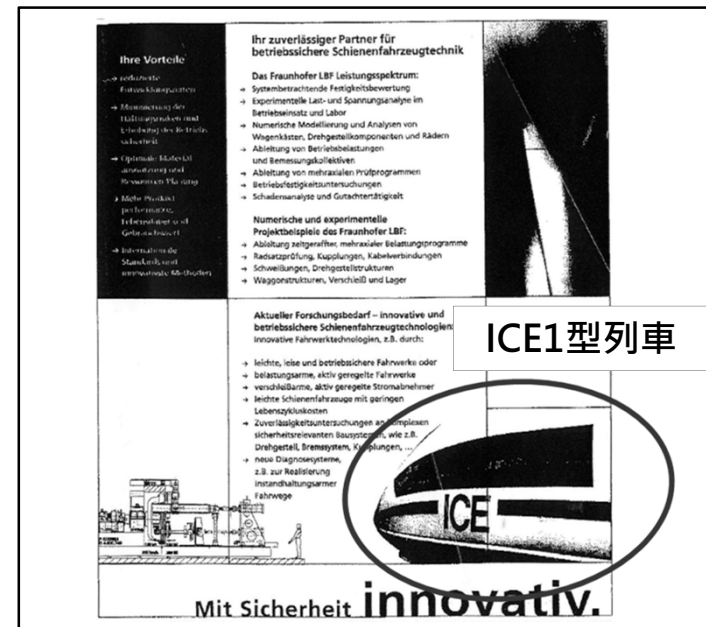
德國高鐵列車事件

German Federal Supreme Court, April 7, 2011 – I ZR 56/09 – ICE, GRUR 2011, 1117; Bardhele Pagenberg IP Report 2011 V, 28.



【鐵路交通工具】

系爭設計



【展覽會型錄】

被控侵權對象

# 總 結

	臺 灣	日 本	美 國	歐 盟
元宇宙數位設計 應用之物品(產品)	電腦程式產品	圖像設計可視為獨立保護對象(2019~) 僅限於具操作或可發揮裝置 功能之元宇宙數位設計	顯示幕	元宇宙數位設計 可視為獨立保護對象
設計專利權是否能 橫跨虛實世界？	不行的可能性高	不行的可能性高	不行的可能性高	可以
設計專利權是否及 於維度的轉換？ (例如3D→2D)	不行的可能性高	不行的可能性高	不行的可能性高	可以

日本實務參考資料：

1. 知的財産研究所, 仮想空間に関する知的財産の保護の状況に関する調査研究報告書, 2023年3月。

2. 田中修, 仮想空間に関する知的財産の保護 仮想空間に関する知的財産の保護の状況に関する調査研究について, IPジャーナル, 26 ページ, 2023年09月。

3. 青木大也, バーチャル空間における意匠保護の現状と今後 著作権法、不正競争防止法との差異を踏まえて, DESIGN PROTECT, 2023年3月。

2 0 2 4

臺日智慧財產研討會

Taiwan Intellectual Property Office

TIPPO

報告完畢 請指教