

PATENT

LAW SEARCH  
REGULATIONS  
EXAMINATION  
AWARDS  
PPH  
CREATION

TRADEMARKS  
PLEDGE  
FEES  
REGISTRATION  
DIVISION  
COMPANY  
CERTIFICATE

COPYRIGHT  
PROTECTION  
MEASURE

ELECTRONIC  
MUSIC  
BOOKS  
MOVIES

RIGHTS MANAGEMENT

PUBLIC  
PROPERTY  
INFORMATION

STRATEGIC  
INNOVATION  
MANAGEMENT  
ANALYSIS  
RESEARCH  
VIEW  
RESEARCH  
REPORTS  
INTERNATIONAL  
OPERATION  
PATENT  
DEVELOPMENT  
TATTORNEYS  
PATENTS

經濟部智慧財產局

# 元宇宙之商標議題介紹

商標權組 陳宏杰 商標高級審查官  
2022.09

# 元宇宙

- Metaverse
- 宇宙之上、超越宇宙
- 無法律/公認定義
- 真實世界的數位版本
- 玩遊戲、交朋友、參與活動、購物、工作

# 元宇宙

第二人生  
( Second Life )

俠盜獵車手  
( Grand Theft  
Auto )

國際足盟大賽  
( FIFA )

當個創世神  
( Minecraft )

要塞英雄  
( Fortnite )

Facebook改名  
Meta

# 元宇宙

將真實世界的特性應用於完全線上的環境

在虛擬環境中行動、瀏覽、購物

實體產品仍須以實體方式運到消費者家中

虛擬遊戲引擎與玩家參與內容創作

虛擬商品、虛擬表演、虛擬活動

# 進入元宇宙

- 虛擬實境眼鏡
- 有攝影功能的頭戴式裝置
- 未來將出現的新設備
- 化身 ( Avatar ) 代表使用者的虛擬身分
- 購買配件、服裝、地產，如同真實世界

# 元宇宙分類

## 中心化、封閉式

- 一家公司負責管理平台、處理使用者之間的經濟活動、處理使用者所產出的資料

## 去中心化、開放式

- 使用區塊鏈技術，由去中心化自治組織（DAO）負責運作
- 規則都在程式編碼中，直接由使用者投票決定

# 終極元宇宙

- 提供即時同步體驗
- 各個元宇宙之間具有互動能力或互通性  
( interoperability )
- 創造商業價值
- 新科技、產品、服務提供者與內容創作者
- 訂定相關標準與規範

# 元宇宙商業應用

- 吸納現有的網路與實體商業活動
- 增加企業與名人的觸及範圍、與消費者之間的互動性和即時性
- 消費者與品牌直接互動，提升參與程度
- 品牌的曝光度增加
- 在元宇宙中擁有虛擬銷售空間



# 元宇宙商業應用

- 加密貨幣與NFT促進虛擬商品行銷與交易
- 遊戲世界連結在一起
- 虛擬物品或化身外觀跨平台使用與交易
- 伴隨虛擬活動而來的行銷機會

# 元宇宙品牌應用場景

虛擬  
廣告板

結合虛  
擬演唱  
會活動

舉辦虛  
擬時裝  
秀

聯名/  
融入遊  
戲

創造品  
牌遊戲

開設虛  
擬賣場

銷售虛  
擬商品

NFT飢  
餓行銷

# 元宇宙商業應用實例

- Burberry創造衝浪小鹿 ( B Surf ) 遊戲

# 元宇宙商業應用實例

- 精品時尚品牌  
Balenciaga的2021年  
秋季產品線影音遊戲  
時裝秀「後世：明日  
世界」( Afterworld:  
The Age of  
Tomorrow )

# 元宇宙商業應用實例

- Balenciaga發布新系列，用來裝扮「要塞英雄」的角色
  - 玩家可以購買並穿著品牌服裝的數位複製品來表達自我

# 元宇宙商業應用實例

- 時尚品牌Zara與南韓品牌Ader Error合作，在社交軟體Zepeto上發行其「AZ」系列服飾，不僅可讓使用者的虛擬化身穿著，也允許使用者購買日常穿著的真實服裝

# 元宇宙商業應用實例

- Dolce & Gabbana與UNXD合作創造Collezione Genesi系列，其中有些禮服NFT同時有真實的訂製服裝服務，有些NFT僅有數位版本
- 該等NFT購買者也獲得福利，例如參加D&G時裝秀、參觀工作室的機會

# 元宇宙商業應用實例

- FENDI在Meta的Instagram及Facebook兩個平台上，以AR技術互動方式體驗品牌旗下新款Faster運動鞋

出處網址<https://www.fendi.com/fr-fr/cm/eu1-default/man/highlights-man/fendi-faster-trainers>



# 商標101

- 任何標識
  - 文字、圖形、記號、顏色、立體形狀、動態、全像圖、聲音...或聯合式
- 只要具有**識別性**，都可能註冊商標
- 註冊才有商標權
- 著名商標是商標保護的例外

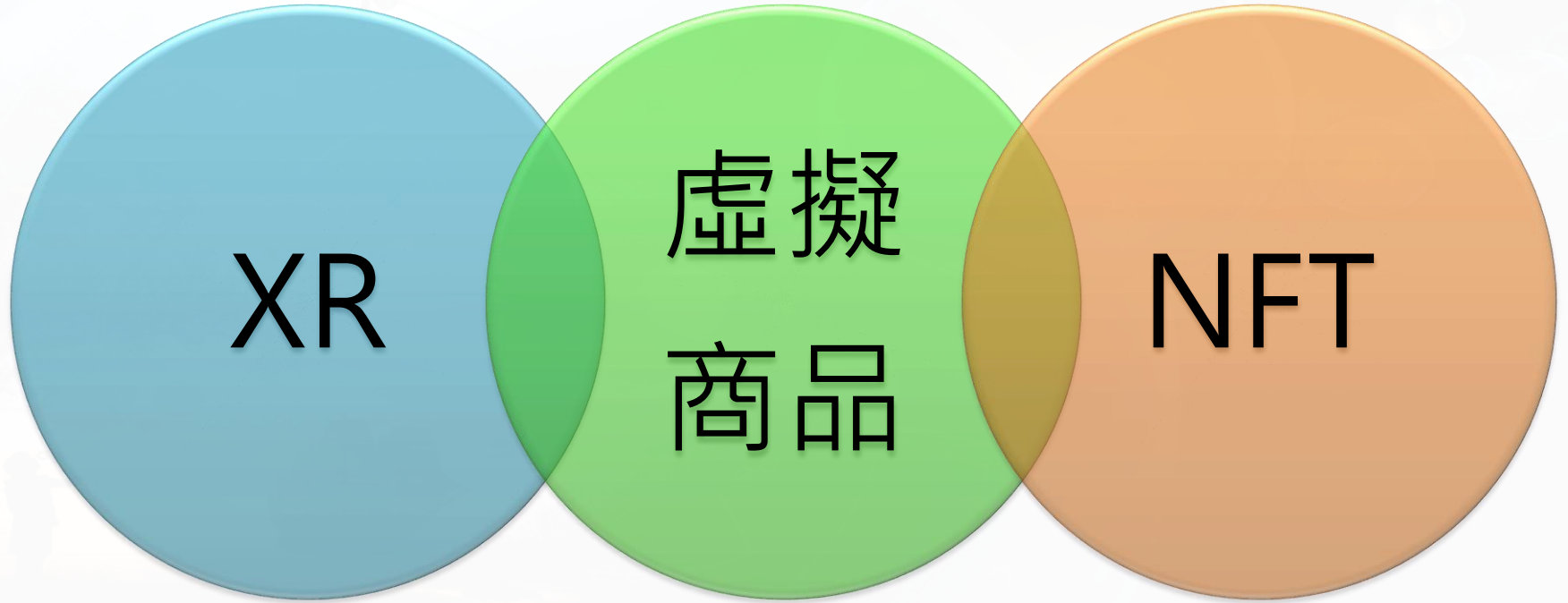
# 商標101

- 註冊商標：權利人（申請人）、商標圖樣、指定商品/服務（國際分類類別與名稱）
- 與在先申請/註冊/著名商標有混淆誤認之虞者，不得註冊
  - 商標近似
  - 商品/服務類似

# 商標101

- 註冊商標有使用義務
- 侵害商標權
  - 使用商標與他人註冊商標有混淆誤認之虞
- 視為侵害商標權
  - 使用商標有減損他人著名註冊商標之識別性或信譽之虞

# 商標相關元宇宙概念/技術



# 元宇宙商標FAQ

- 只有指定真實世界中存在的商品及服務之現有註冊商標，於元宇宙可以適用相同保護嗎？
  - 品牌商在第25類的靴鞋商品註冊商標，之後想將交易擴張到元宇宙時，這樣的保護可以擴張到元宇宙中的**虛擬靴鞋商品**或其**NFT**嗎？

# 元宇宙中銷售之商品

## 實體商品

- 在元宇宙環境行銷
- 與一般網購無異

## 虛擬商品

- 無形、非實體性質商品
- 程式碼構成電子檔
- 透過網際網路，以可下載或線上不可下載等形式取得

# 虛擬商品

- 圖片影像、虛擬實境遊戲化身用品、服裝或物件...
- 有些是實際存在商品的虛擬化外觀
- 有些鑄造為NFT
- 可下載的影像檔案或電腦程式商品
- 提供不可下載、僅能暫時使用的影像檔案或電腦程式之服務

# 元宇宙虛擬商品/相關服務類別/名稱

- 第9類商品

- 可下載的虛擬商品影像檔案或軟體，即可用於線上虛擬世界並以○○○（實體商品之種類名稱，例如球鞋、服裝、皮包、藝術品、玩具...等）為特色的虛擬商品影像

- 第42類服務

- 提供不可下載的虛擬商品影像檔案或軟體即可用於線上虛擬世界並以○○○（實體商品之種類名稱）為特色的虛擬商品影像之暫時使用



# 元宇宙虛擬商品/相關服務類別/名稱

- 第35類服務

- 虛擬商品的**零售**服務，即提供使用於虛擬環境並以○○○（實體商品之種類名稱）為特色的虛擬商品影像線上零售服務

- 第41類服務

- **娛樂**服務，即提供可使用○○○（實體商品之種類名稱）虛擬商品影像的線上遊戲服務或虛擬實境遊戲場

# 元宇宙中提供之服務

- 虛擬服務？實體服務？
  - 服務本身即屬無形
  - 實體/虛擬服務
    - 只是在區別提供服務之方式或管道
  - 相同服務，以虛擬或實體方式提供，若服務目的/本質不變，則分類差異不大

# 混淆誤認之虞判斷因素(簡化)



# 虛擬商品與對應實體商品類似性

- 存在於物理世界的、非數位的實體商品
- 將其外觀數位化而產生的虛擬商品
  - 比較品質、性質、功能或相關特性
  - 通常有明顯差距
  - 通常不具類似性

# 虛擬商品與對應實體商品類似性

## 實體手提包商品

盛裝物品供隨身攜帶

彰顯**實體人物**個人風格

## 虛擬手提包商品

彰顯**虛擬化身**個人風格

儲存數位貨幣、化身配件或  
寶物等電子檔案或程式碼

# 虛擬商品與對應實體商品類似性

## 實體運動鞋商品

足部穿戴/運動保護

彰顯**實體人物**個人風格

## 虛擬運動鞋商品

彰顯**虛擬化身**個人風格

增強**虛擬化身**運動能力

# 虛擬服務與對應實體服務類似性

- 服務本身即屬無形
- 所謂實體服務或虛擬服務，只是在區別提供服務之方式或管道
- 只要服務的目的與本質相同，其類似性判斷不應過度強調提供管道虛實之差異

# 虛擬服務與對應實體服務類似性





# 虛擬服務與對應實體服務類似性



# XR與商標近似性

- 新技術以更加真實且特別精細的方式呈現商標
  - 以更精確的方式呈現立體商標，讓玩家在虛擬立體空間中，能在商標以及商品周圍走動並與之互動
  - 忠實地呈現大型空間與建築物特定營業外觀的高度與氛圍
  - 結合氣味模擬器，重現氣味商標
- 高精度、高沉浸程度的虛擬實境技術
  - 讓商標近似性變得更容易判斷

# 加密貨幣與NFT

## 加密貨幣

- 可以交易
- 使用區塊鏈記錄相關交易
- 虛擬
- 同質化

## NFT(非同質化代幣)

- 可以交易
- 使用區塊鏈記錄相關交易
- 虛擬
- 非同質化

# 加密貨幣與NFT

## 加密貨幣

- 可以等量交換
- 一個比特幣與另一個比特幣具有相同價值，就像你我口袋裡的一塊錢新台幣都是等值且可互相交換與替代一樣

## NFT

- 不可等量交換
- 獨一無二地代表一個特定的物件
- 智慧合約

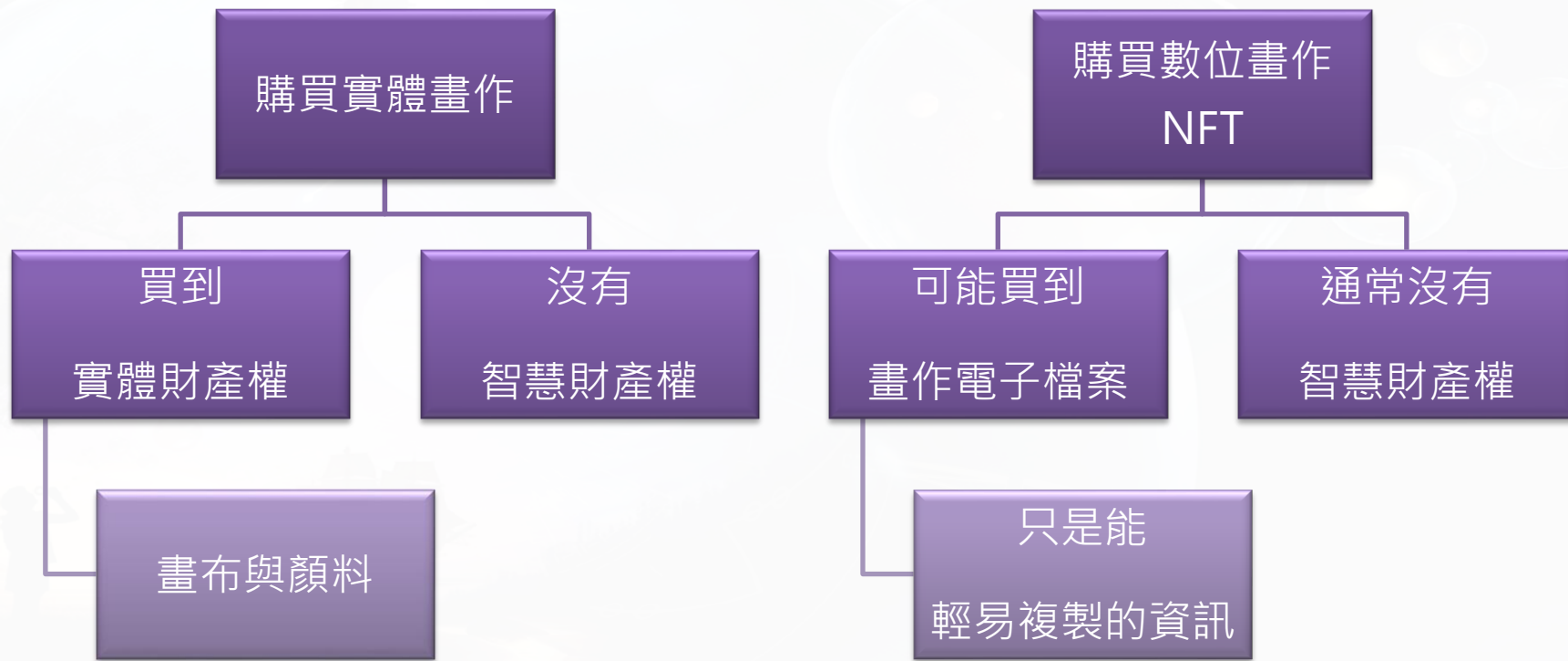
# 智慧合約

- 不是真的合約
- 自動化執行的程式編碼
- 只要符合相關條件就會觸發執行，並記錄特定交易與其他資訊
- 可包含只要符合相關條件，就能觸發自動支付給指定人士的功能
  - NFT每次轉手時，就會自動向其代表之數位藝術品的原始創作藝術家支付授權金
  - 產生新商業模式：代表數位物件的代幣售出後仍能持續營利

# NFT

- 代表數位藝術品、音樂、文學作品、短影片...  
等數位檔案
- 可以儲存在區塊鏈中，作為智慧合約編碼的一部分
- 由於上鏈空間有限、所費不貲，大多數資料與物件沒有儲存在區塊鏈上，仍以NFT代表
- 須確認未儲存於區塊鏈上之物為何？歸屬於誰？誰負保管責任？後續如何處理？

# 實體藝術品 ≠ 數位藝術品NFT



# NFT

- NFT是一個在區塊鏈上的數位紀錄
- 買到NFT
  - 買到區塊鏈上的一個數位紀錄
  - 可以連結到特定數位物件
  - 不表示在法律上擁有代幣所代表之物的所有權或著作權



# NFT

- 確認NFT代表之物的相關權利移轉/歸屬
  - 相關平台規範該代幣交易的條款
  - 代幣發行商公布的使用條款
  - 買賣雙方之間的合約

# NFT賦能

- 代幣發行商為NFT賦能(empower)
  - 讓擁有NFT的買家可以獲得特殊待遇
    - 兌換實體商品/其他服務
    - 參與活動
    - 特殊優惠/福利
    - 會籍/身分

# NFT ≠ 商品/服務

- NFT代表特定數位檔案
- 經過賦能的NFT亦代表可兌換之實體商品/其他服務
- 代表數位檔案/實體商品/其他服務 ≠ 數位檔案/實體商品/其他服務本身
- 主要功能在認證該物為真
- 指定商品/服務：經NFT認證之(商品/服務種類)

# NFT爭議案件1

- MetaBirkins NFT

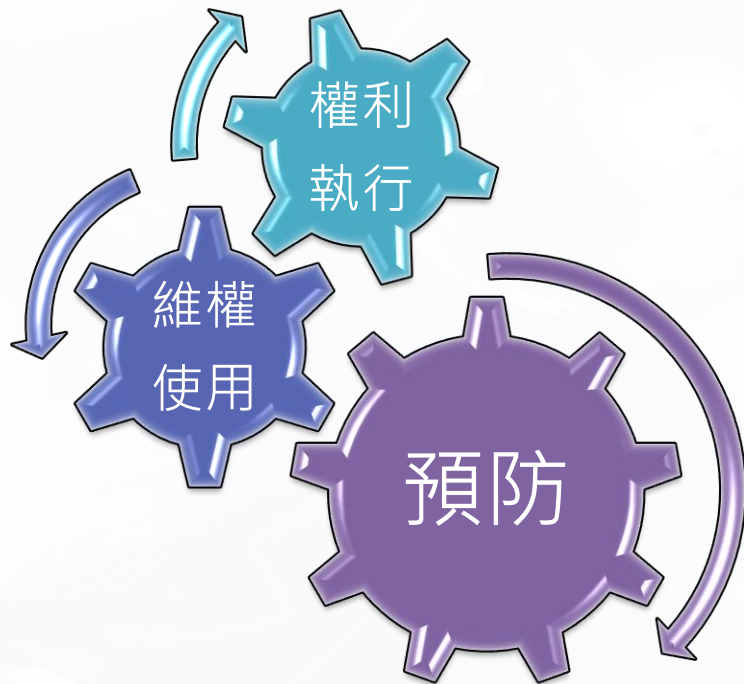
# NFT爭議案件2

- Vault NFT

# NFT爭議案件3

- RR/BAYC NFT

# 元宇宙商標權人最佳實務



# 預防

## 積極取得商標權

- 提出商標申請案時將元宇宙交易環境納入考量
- 於特定型態之商品或服務申請商標註冊

## 檢視/更新

### 註冊商標權利組合

- 確保已取得與虛擬商品有關的商標保護



# 維權使用

- 積極參與元宇宙市場發展
- 在元宇宙建立勢力
  - 使用商標
  - 建立品牌信譽
- 以利後續主張權利
- 避免商標註冊遭到廢止
- 參考指標性品牌與元宇宙相關科技公司之間的合作模式

# 權利執行

- **監看**元宇宙環境中可能的侵權情形
  - 商標權人自己監看並追蹤每個侵權使用
  - 委託外部專業人士進行商標監看服務
    - 協助商標權人監控相關市場與網路內容
  - 得知是否有可能的侵權活動
  - 在問題出現時快速採取行動

# 權利執行

- 通報

- 立即通知平台有侵權情形發生

- 平台業者多半不願負擔任何幫助 ( contributory ) 侵權責任
    - 通常採行一旦知悉即暫時移除疑似侵權內容機制

# 權利執行

- 評估

- 在元宇宙中的所有未經授權之商標使用行為，並非都可執行商標權
- 請專業人員協助評估
  - 侵權行為之性質
  - 對品牌整體及與該品牌相關之商品或服務市場影響
- 以利後續決定是否採取何種行動

# 權利執行

- 主張權利

- 註冊商標權/著名商標

- 確認疑似侵權人的行為有其行銷商品或服務之目的
    - 使用相同或近似於商標權人商標之圖樣
    - 與註冊商標指定商品或服務、或著名商標著名商品或服務同一或類似

# 權利執行

- 主張權利

- 著名商標

- 確認疑似侵權人的行為有其行銷商品或服務之目的
    - 使用相同或近似於商標權人商標之圖樣
    - 有致減損著名商標識別性或信譽之虞

# 權利執行

- 主張權利

- 著作權

- 公平交易法

- 攀附他事業努力成果爭取交易機會之行為

- 榨取他事業營業信譽所蘊含之經濟利益及努力成果，具有商業倫理之非難性，並影響市場公平競爭秩序，而有違反公平交易法之情事（公平法第25條）

- 向公平交易委員會或法院提出救濟

# 權利執行

- 侵權行為管轄法院
  - 被告住居所
    - 使用者身分確認困難
  - 侵權行為地
    - 元宇宙平台為跨地域、跨國境之虛擬空間
    - 由境外特定公司或無設立地點之去中心化組織管理



# 權利執行

- 管轄

- 侵權行為地

- 管理平台公司之設立地
    - 營業所
    - 伺服器所在地

- 無法證明該等行為係針對我國相關消費者為之

- 未使用中文
    - 無台幣標價（經常以加密貨幣交易）
    - 相關網頁資料非使用我國域名等

- 恐難適用我國商標法或於我國法院提出救濟

感謝，並請指教