

圖形用戶界面(GUI)外觀設計 專利保護的困境及其解決

張偉君、張校鈺

一、“金山訴萌家案”判決引發的爭議

通說認為，外觀設計專利保護的“新設計”，並非可以脫離產品單獨存在的“設計”，而是“產品的外觀設計”。這裡所說的“產品”是指任何用工業方法生產出來的“物品”¹。雖然現行《專利法》第2條第4款規定“外觀設計”包括“對產品的局部的新設計”，但依然沒有放棄外觀設計是“產品的設計”的固有理念。最高人民法院也通過個案確立了“外觀設計應當以產品為依託，不能脫離產品獨立存在”的裁判規則。²

這一原則也延伸到了圖形用戶界面(簡稱“GUI”)外觀設計的保護。雖然我國專利法不排斥具有一定美感且易於用戶操作的GUI享有外觀設計專利保護，但專利審查指南依然秉持GUI外觀設計不得與產品分離的原則，2010年版《專利審查指南》明確規定“產品通電後顯示的圖案不能授予外觀設計專利權”，2021年版《專利審查指南》依然強調GUI只是“產品”的設計要點，現行《專利審查指南》(2023)對此亦無變化。於是，在被稱為“國內首例GUI外觀設計專利侵權案”的“奇虎訴江民案”中，北京知識產權法院審理認為，涉案專利是用於電腦產品上的外觀設計，而被訴行為是被告向用戶提供軟件，軟件與電腦不屬於相同或相近種類的產品，因此被訴行為不構成侵權。³該案的判決結果雖然完全遵循了GUI外觀設計保護不得與產品分離的原則，但無疑令GUI的專利權人大為失望。因為根據該案確立的裁判規則，專利權人只能禁止手機、電腦等電子設備的廠商預裝帶有特定GUI的軟件，所以，侵權人完全可以不提供預裝而是通過網絡發佈特定軟件的下載以逃避法律風險，GUI設計者所持外觀設計專利的價值被大打折扣。因此，在“金山訴萌家案”中，上海知識產權法院試圖尋求法律解釋上的

突破，一審判決認定被告開發並提供涉案軟件下載的行為侵害了原告的外觀設計專利權，2023年5月上海市高級人民法院維持了該一審判決。⁴

在“金山訴萌家案”中，一審法院將導致在手機上呈現侵權GUI的原因歸於三類無意思聯絡的獨立主體。第一類即手機硬件和操作系統的提供者；第二類即安裝並操作觸發被訴GUI的用戶，但以上兩類主體都不構成侵權；而第三類被訴軟件的提供者即被告，雖然其沒有直接製造和銷售手機本身，但被訴侵權GUI已通過程序語言固化於被訴軟件中，在用戶使用被訴軟件呈現被訴手機外觀的過程中，被訴軟件發揮着不可替代的實質性作用，提供軟件的行為“相當於製造了含有被訴GUI的手機產品的最主要實質部分”，上架並宣傳軟件供用戶下載使自身獲利的行為“相當於許諾銷售及銷售了含有被訴GUI的手機產品的最主要實質部分”，且具有生產經營目的，因此構成侵權。二審法院認同一審法院的裁判邏輯，認為上訴人(原審被告)開發並提供軟件供用戶下載，必然導致被訴GUI呈現於手機，使得涉案專利被實施，該行為與侵權損害後果的發生具有法律上的因果關係，故其應當承擔侵權責任。

“金山訴萌家案”的判決相當於把提供軟件下載的行為直接視同為侵害外觀設計專利權的行為，這實質上突破了我國一貫堅持的外觀設計保護需與產品結合的原則。對此，有學者明確表示反對，並認為：解決問題的鑰匙只能在於修改立法，在保持現有規則大致穩定的前提下，最好的方法是借鑒日本和韓國的做法，在涉及GUI的專利申請和保護方面規定特殊規則。⁵比如，日本在《意匠法》(2019)第2條第1款關於外觀設計的定義中增加了“圖像”的概念，該條第2款第3項明確“實施”圖像外觀設計包括：(1)對圖像本身進行製作、傳播；(2)對帶圖像的

記錄媒體(應包括“軟件”)、機器進行提供、進出口等行爲。

那麼,突破這一實踐困境的唯一方法真的只能是修改法律嗎?在我國現有法律框架下是否真的難以追究軟件提供者的責任並得到合理的結果呢?本文將考察比較國外的司法實踐,並探尋在我國現有法律框架下解決 GUI 外觀設計保護難題的可行方法。

二、國外已有解釋方法以及在我國的適用難題

(一)歐盟:允許外觀設計脫離產品受到保護

歐盟法院認為歐共體外觀設計的保護可以脫離產品。歐盟法院可以得出這樣的裁判結論,是因為歐盟外觀設計立法對“產品”的定義始終包括無形的“圖示符號(graphical symbol)”,⁶顯然歐盟法不要求外觀設計產品必須是有形物。因此,在歐盟,藉助軟件(計算機程序)生成的 GUI 即“圖示符號”也屬於一種“產品”,其外觀就可以受保護。⁷在 Nintendo 訴 Big-Ben 案中⁸,歐盟法院選擇了“抽象(abstract)”保護外觀設計的觀點,認為外觀設計的保護涵蓋從三維產品至二維圖像的數字性轉換行爲——無論有形產品是否被生產。⁹按照這種解釋方法,軟件提供者即便沒有提供有形產品,而只是提供帶有 GUI 的軟件給用戶,使用戶可以將 GUI 和有形產品結合在一起並形成一個外觀設計專利產品,也可以構成對 GUI 外觀設計的侵權。

但是,歐共體外觀設計條例的上述做法有其特殊的立法背景。參與條例立法的德國學者認為,外觀設計和商標有些類似,都在市場中起到與消費者進行溝通的功能,兩者的區別在於,商標傳遞的信息是商品來源,外觀設計向消費者傳遞的信息則是其外觀(appearance)本身,這具有符號價值,令消費者可以在功能完全相互替代的產品之間進行挑選(消費)。¹⁰沿這一思路,歐盟外觀設計立法所保護的符號價值並非必須藉助有形載體傳遞,於是不難理解為什麼該條例中的“產品”可以包含“圖示符號”。此外,為適應技術進步,歐盟正在從立法層面調整外觀設計保護規則來明確 GUI 的問題,¹¹《歐共體外觀設計條例(修訂草案)》第 3 條(2)將“產品”的定義修改為“除計算機

程序外的任何工業或手工藝品,無論其是以有形載體(physical object)還是數字形式(digital form)呈現”,並在第 19 條(2)(d)中明確,“為實施外觀設計產品,而製作、下載、複製、分享或發行任何帶外觀設計的媒介或軟件”的行爲構成侵權。¹²

相比之下,我國現有法律對外觀設計與產品之間的關係依然堅持傳統的不可分離的理念。雖然有觀點認為,對 GUI 外觀設計這類設計和產品依附性不強的專利來說,外觀設計專利權的範圍不應受產品類別的限制;¹³在《專利法》第四次修改的討論過程中,也有觀點認為,通過引入部分外觀設計制度,即可以加大對 GUI 設計的保護;¹⁴最新的《專利審查指南》(2023)進一步淡化了 GUI 局部外觀設計專利申請和產品之間的關係,例如 GUI 局部外觀設計的視圖可不帶有 GUI 所應用的產品,產品名稱包含“電子設備”即可;但是,即使已經建立了 GUI 局部外觀設計制度,也不能認為我國不再堅持產品在外觀設計保護範圍中的限定作用,¹⁵否則也許會像英國學者擔心的那樣,外觀設計制度與著作權制度、商標制度的體系發生混亂。¹⁶因此,歐盟的解釋方法難以適用於我國的司法實踐。

(二)美國:“軟件屬於產品”論

美國法律對“產品”的定義不包含歐盟“圖示符號”這樣的無體物。相反,美國《專利審查程序手冊》(MPEP)第 1504.01(a)條規定,涉計算機生成的圖標的外觀設計專利申請,只有限定在計算機屏幕、顯示器、其他顯示面板或它們的一部分上,該申請才符合“產品”的要求。¹⁷

而在 GUI 外觀設計專利保護是否局限於實體產品的問題上,美國加州北區法院在一起案件中寬泛地解釋了“產品”,表明了美國法院的態度。2015 年,微軟公司起訴 Corel 公司專利侵權,涉及四項要求保護“顯示屏”的 GUI 外觀設計專利。被告認為被訴軟件不屬於涉案專利要求保護的有形的(physical)顯示屏,因此,被告沒有將外觀設計用於任何產品(article of manufacture)。而原告認為,“產品”具有“寬泛的含義”,其中“article”指特定的事物(a particular thing),而“manufacture”是指“將原材料通過手工或機械的方式形成供人使用的‘article’”,因此軟件屬於“產品”。美國法院最終支持了原告的觀點,認為軟件屬於“手工或機器製造的物品”,是“產品”。¹⁸

美國法院的解釋方式可能會直接對其專利申請要求造成

衝擊,而這樣的案件結論也令美國學者感到吃驚。有學者評論道:在此之前,美國法院關於 GUI 是否屬於“產品的設計”從未作出實際裁定,按照美國專利商標局(USPTO)的觀點,微軟公司在前述案件中主張的 GUI 專利限定的產品是顯示屏而不應該是軟件,而且,美國法中外觀設計的“產品(article of manufacture)”與實用新型的“工業品(manufacture)”長期以來被認為具有相同含義,而後者已經明確被法院認定為有形的物品(tangible items)。¹⁹可見,美國法院的上述解釋沒有事先在美國學界形成統一認識,是未經仔細論證的處理方式。

我國有學者認為,外觀設計專利產品的觀念不必囿於“有形”。²⁰但是,因為我國並非判例法國家,我國法院難以將軟件解釋為一種產品。如果強行把軟件解釋為產品,不僅會給外觀設計專利申請實務帶來新的“軟件產品”類別的問題,又要面對被控顯示屏幕與 GUI 專利保護的“軟件產品”難以類似的問題。總之,將軟件解釋為一種產品,不僅沒有緩和 GUI 外觀設計保護的困境,反而會引發更多的問題及爭議。

(三)日本:提供專用於製造侵權產品的軟件視為間接侵權

日本現行《意匠法》(2019)修法前,應該可以通過對“間接侵權”的解釋解決特定 GUI 軟件提供者的責任問題。日本學界認為,用戶下載安裝帶 GUI 的計算機軟件的行為屬於“製造”外觀設計產品,²¹而《意匠法》(2015)第 38 條將很可能引發直接侵權的行為視為間接侵權²²,也就是說,生產、銷售、租賃、通過電信綫路提供專用於製造外觀設計產品的帶特定 GUI 計算機程序的行為可以構成間接侵權。

但我國專利法不具有日本《意匠法》(2015)那樣提供專用於製造外觀設計產品的計算機程序視為間接侵權的明確法律依據,難以直接從間接侵權的角度進一步評價軟件提供者的行為。當然,我國《最高人民法院關於審理侵犯專利權糾紛案件應用法律若干問題的解釋(二)》第 21 條也規定了幫助侵權,因此有觀點認為,“為終端用戶下載安裝軟件(製造外觀設計專利產品)的行為提供教唆、幫助的主體,在滿足一定要件時可以從間接侵權的角度評價其行為的違法性”。“由於提供包含有圖形用戶界面的軟件的行為幾乎必然的會呈現在某一類‘電子設備’之上,該行為應可構成《解釋二》中規定的‘專用型’幫助侵權”²³。但是,本文認為,依據上述司法解釋(二)第 21 條關於構

成幫助侵權的規定,難以將被訴軟件解釋為專門用於實施外觀設計專利的“材料、設備、零部件、中間物”等有形物(產品)。而且,因為提供軟件者和用戶之間並不存在任何實施侵權的意思聯絡,將這樣的行為解釋為“幫助型”侵權,頗為勉強。

綜上所述,在我國現有法律規則下,無論採用“脫離產品保護外觀設計”還是“軟件屬於產品”論都有違現行法律規定,我國也缺乏日本法那樣的將專用於製造外觀設計產品的計算機軟件視為間接侵權的明確法律依據,而無論是上海法院採用的將提供計算機軟件行為直接視同為“製造外觀設計產品”行為的解釋方法,還是採用幫助侵權或教唆侵權來追究軟件提供者責任的解釋方法,都依然存在一定的爭議和難點。那麼,在這種情況下,是否還有其它可能的解釋路徑值得我國法院嘗試且運用呢?

三、探尋新的解釋方法:授權製造 侵權產品構成直接侵權

本文認為,軟件提供者向所有的終端用戶提供帶有 GUI 的計算機軟件,相當於其“授權”終端用戶將 GUI 與手機等帶顯示屏幕的電子設備相結合,這屬於“授權製造”外觀設計專利產品的行為,這一未經許可的“授權製造”行為可被認定為直接侵害 GUI 外觀設計專利權人享有的“製造權”。對此,具體闡釋如下。

(一)用戶安裝、操作軟件的行為應視為“製造”

適用前述解釋方法的前提是:將用戶安裝和操作軟件的行為解釋為“製造”專利產品。可是,這在我國尚存在一定爭議。我國有學者堅持認為 GUI 與硬件結合的行為本質上是對 GUI 的使用行為,將“軟硬結合”的行為解釋成“製造外觀設計產品”與事實不符。²⁴即便在“金山訴萌家案”判決中,法院也認為,用戶安裝軟件並調出帶侵權 GUI 的產品(手機)屬於使用行為。

但也有學者指出:在評價“金山訴萌家案”時,對終端用戶將包含有圖像的軟件安裝於手機上的行為只能從“製造”角度予以理解,在包含圖像外觀設計的設備問題上,“製造”行為並不是指製造終端設備的行為,而是指將“圖形”與“設備”結合在一起的行為。而將包含有圖像外觀設計的軟件安裝在設備之

上的行為就是典型的結合行為。²⁵本文贊同這一解釋。因為將用戶在硬件上安裝帶有 GUI 的軟件解釋為“製造”，並未違反法律規定。專利權人享有的“製造權”本質上就是將受專利保護的技術方案或外觀設計承載於或實施於有形產品中。在 GUI 外觀設計專利侵權糾紛中，用戶往往安裝並運行了被訴軟件，使軟件界面出現於顯示屏幕，用戶將其電腦（帶顯示屏幕的產品）變成了一臺帶特定 GUI 的電腦。因此，用戶安裝軟件實際就是專利圖片所示帶特定設計的產品“從無到有”的過程，符合專利法對“製造”行為留下的解釋空間。

當然，將用戶安裝軟件解釋為“製造”確實也存在弊端，終端用戶安裝帶 GUI 軟件時如果具有生產經營目的，那麼終端用戶也構成侵權行為。²⁶而本文認為，一般情況下，提供專業工業生產的軟件經銷商會同時向其客戶提供安裝服務，終端用戶很少以生產經營目的親自安裝軟件。即使終端用戶可能構成侵權，權利人實際上也缺乏起訴終端用戶的動力，因為針對單個終端用戶“侵害製造權”行為的訴訟，其獲賠金額顯然有限，所以權利人還是會將軟件提供者作為主要起訴對象。

（二）將“製造權”解釋為包括“授權他人製造專利產品”的專有權利

這一解釋思路在上海知識產權法院的在先判決中事實上已經有所體現。在“費希爾公司訴上海東方教具有限公司和上海雅訊智能機器人科技有限公司著作權侵權案”（簡稱“慧魚玩具案”）²⁷中，原告主張積木玩具元件搭建出的成品是模型作品，被告“抄襲”了原告的積木元件和拼搭圖紙並提供給終端用戶，最終法院判定被告侵害原告模型作品的複製權。法院的判決將複製權解釋為“可以禁止他人未經許可授權第三人複製其作品”的權利，從而得出侵權人許可終端用戶複製（搭建）模型作品的行為侵犯複製權的結論。如果將這一裁判說理用於追究“金山訴萌家案”中軟件提供者的侵權責任，那麼，只要軟件提供者將帶有特定 GUI 的軟件發佈在平臺供用戶下載，用戶就可以認為得到了下載並安裝軟件的授權，從而實施“製造含有 GUI 的外觀設計產品”的行為。因為軟件提供者應當可以預見有大量用戶會實施這一行為，這就意味着他實際上是授權用戶把帶有特定 GUI 的軟件與其手機相結合，並導致結合的成品落入外觀設計專利的保護範圍。至此，我們就可以得出結論，軟

件提供者“提供”軟件的行為是對專利權人享有的許可或授權他人製造外觀設計產品的專有權利的侵害。

許可權與禁止權是包括專利權人在內的知識產權權利人享有的專有權利的兩面，不存在只能禁止而不能許可的專有權利²⁸，因此，我們應該可以將專利權人享有的製造權解釋為包括“授權他人製造專利產品”的專有權利，從而認定 GUI 外觀設計專利侵權糾紛中的軟件提供者直接侵害了專利權人享有的製造權。這樣的法律解釋不僅可以使得原告無需通過主張軟件提供者存在誘導侵權或幫助侵權來追究其侵權責任，同時可以擺脫“金山訴萌家案”判決將被告向用戶提供帶有 GUI 軟件的行為直接視同為“製造專利產品”行為的說理困境，不失為一個更好的解釋方法。

但是，在我國專利法對構成侵害專利權的行為設定了“以生產經營為目的”前提要件的情況下，假如用戶不存在“以生產經營為目的”的侵權事實——如“金山訴萌家案”那樣，那麼，這一解釋是否可以成立，依然會是一個有爭議的問題。這一爭議在“慧魚玩具案”中也同樣存在，因為事實上拼搭積木的終端用戶顯然可以依據合理使用規則而豁免其侵權責任。但是，“慧魚玩具案”背後的法理依據其實是源於英國法中的“授權侵權”²⁹，其特點是即使被授權人自身因為合理使用等阻却事由而不構成侵權，但只要被授權人客觀上已經完成了授權行為，被授權人也已經實施了相關行為，該授權行為對權利人專有權利的損害已經發生，所以，授權人的授權行為就可以單獨構成侵權。³⁰這也恰恰是“授權侵權”在知識產權法中有別於共同侵權以及間接侵權，而具有特殊法律價值和規範意義之所在。當然，這樣的解釋方法在我國法院還運用不多，因此，在我國司法實踐中，要真正發揮“授權侵權”在制止侵害知識產權行為中的作用，尚需我國理論界和實務界對其適用條件達成進一步的共識。

四、結論

“金山訴萌家案”是我國 GUI 外觀設計專利保護中“軟硬分離”困境的一個縮影，上海法院得出了合乎情理的裁判結論，但判決理由或多或少在實質上突破了我國一貫堅持的外觀設計

保護需與產品結合的原則，並引發了廣泛討論。

本文認為，“授權侵權”理論對解決“金山訴萌家案”存在的爭議具有積極意義，其可以在維持現有法律框架穩定的情況下提供一種新的法律解釋方法，從而為“金山訴萌家案”的裁判說理提供“支持”和“修正”：所謂“支持”，是指兩審法院將軟件提供者的行為判定為直接侵權（侵害製造權）值得肯定，該做法巧妙地處理了軟件提供者與終端用戶的侵權責任承擔問題；而所謂“修正”，是指將用戶安裝並操作軟件的行為從解釋為“使用”修正為“製造”，同時將軟件提供者向用戶提供軟件這一行為從解釋為“製造”修正為“授權製造”。這樣的解釋方法可以繼續維持外觀設計保護需與產品結合的原則，保持法律解釋的穩定性。

綜上所述，對於“金山訴萌家案”這類涉及 GUI“軟硬分離”的外觀設計侵權糾紛案件，通過法律解釋而不是法律修改來尋找解決方案依然是可行的。■

作者：張偉君，浙江大學光華法學院教授；張校銓，北京萬慧達（上海）律師事務所律師

¹王瑞賀主編：《中華人民共和國專利法釋義》，法律出版社，2021年版，第8-9頁。

²(2012)民申字第54號民事裁定書。

³(2016)京73民初276號民事判決書。

⁴(2022)滬民終281號民事判決書。

⁵王遷、聞天吉：“《專利法》保護圖形用戶界面外觀設計的界限——兼評金山訴萌家案”，載《知識產權》，2023年第9期，第84頁。

⁶《歐共體外觀設計條例》第3條(a)定義，“外觀設計”是指產品的外觀，尤其是由線條、輪廓、顏色、形狀、質地……產生的特徵，條例第3條(b)進一步定義，“產品”是指任何工業的或手工的物品(item)，包括用於組裝成組合產品的部件，包裝、裝潢、圖示符號和印刷字體，但不包括計算機程序。參見：查爾斯·吉倫等編輯，李琛、趙湘樂、汪澤譯：《簡明歐洲商標與外觀設計法》，商務印書館，2011年版，第415頁。

⁷Annette Kur, Marianne Levin and Jens Schovsbo, *The EU Design Approach*, Edward Elgar, 30 Nov. 2018, Chapter 1, page 13.

⁸Joined cases C-24/16 and C-25/16, *Nintendo v. BigBen*, ECLI:EU:C:2017:724, 86.

⁹M. Antikainen, *Differences in Immaterial Details: Dimensional Conversion and Its Implications for Protecting Digital Designs Under EU Design Law*, [2021] IIC, 158-159.

¹⁰同註7，第8頁。

¹¹European Parliament: Revision of the EU legislation on design protection, July 7, 2023, page 3, [https://www.europarl.europa.eu/think-tank/en/document/EPRS_BRI\(2023\)751401](https://www.europarl.europa.eu/think-tank/en/document/EPRS_BRI(2023)751401).

¹²Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL amending Council Regulation (EC) No 6/2002 on Community designs and repealing Commission Regulation (EC) No 2246/2002, November 28, 2022. 參見：<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2022%3A666%3AFIN>。

¹³何培育、馬雅鑫：“論圖形用戶界面外觀設計專利侵權認定”，載《電子知識產權》，2018年第5期，第56頁。

¹⁴蘇志甫：“‘軟硬分離’情形下 GUI 外觀設計專利保護的困境與對策探析”，載《專利法研究(2017)》，知識產權出版社，2019年版，第94頁。

¹⁵相反，我國曾在國際層面明確“產品在外觀設計保護範圍中起限定作用”，參見：“圖形用戶界面(GUI)、圖標和創作字體/工具字體外觀設計調查問卷第二輪答復匯總”，SCT/41/2REV.2, 2021年3月16日發佈，附件一第8頁，https://www.wipo.int/edocs/mdocs/sct/zh/sct_41/sct_41_2_rev_2.pdf，最後訪問日期2023年11月30日。

¹⁶L. Bently, B. Sherman, D. Gangjee, P. Johnson (2018), *Intellectual Property Law*, 5th edition, Oxford University Press, page 1315.

¹⁷USPTO: Manual of Patent Examining Procedure, Ninth Edition, Revision 07.2022, Published February 2023. 參見：<https://www.uspto.gov/web/offices/pac/mpep/index.html>。

¹⁸*Microsoft Corp. v. Corel Corp.*, Case No. 5:15-cv-05836-EJD (N.D. Cal. May. 8, 2018).

¹⁹Sarah Burstein, Microsoft, Corel, and the “Article of Manufacture”, May 16, 2018, <https://patentlyo.com/patent/2018/05/microsoft-article-manufacture.html>.

²⁰李安：“試析軟件產品作為外觀設計專利產品的適格性——兼評國內 GUI 外觀設計專利侵權第一案”，載《中國發明與專利》，2017年第

8期,第39頁。

²¹轉引自:王迁、闻天吉:“《专利法》保护图形用户界面外观设计的设计界限——兼评金山诉萌家案”,载《知识产权》,2023年第9期,第81页
註釋59——「デジタル社会におけるデザイン保護に即した意匠制度の在り方に関する調査研究」,平成23年度特許庁産業財産権制度問題調査研究報告書(2012年),第143-144頁。

²²日本特許廳:《日本令和元年法律改正(令和元年法律第3號)解説書》第9章“間接侵害規定の対象拡大”,<https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/kaisetu/2019/2019-03kaisetsu.html>,2024年2月20日檢索。

²³張鵬:“中日外觀設計保護制度比較——以圖形用戶界面的外觀設計保護為中心”,載《知識產權》,2022年第3期,第71頁。

²⁴同註5,第82頁。

²⁵同註23;詹靖康:“奇虎訴江民侵害外觀設計專利權糾紛案評析——兼論國家知識產權局第六十八號令”,載《電子知識產權》,2018

年第1期,第57頁。

²⁶同註23,第71-73頁。

²⁷(2018)滬73民終268號民事判決書。

²⁸張偉君:“論鄰接權與著作權的關係——兼談《著作權法》第47條(廣播組織權)的解釋論問題”,載《蘇州大學學報(法學版)》,2021年第3期,第98頁。

²⁹張偉君:“英國版權法中的侵權責任:初始侵權、繼發侵權、授權侵權及其它”,載微信公眾號“知識產權與競爭法”,2022年10月15日。同時參見張校銓:“無權許可導致的知識產權侵權問題研究——以授權侵權理論為分析工具”,載周林主編:《知識產權研究》(第二十九卷),社會科學文獻出版社,第201頁。

³⁰趙楊:“授權侵權的成立是否以被授權的侵權行為存在為前提——以英美法為例”,載微信公眾號“知識產權與競爭法”,2023年7月5日,<https://mp.weixin.qq.com/s/7tR7k8S3E83Kxo46-jesTg>。

WIPO 中國:2024 年世界知識產權報告—讓創新政策為發展服務

近日,世界知識產權組織(WIPO)發佈兩年一期的《世界知識產權報告》(WIPR)“讓創新政策為發展服務”。該報告記錄了包括許多發展中國家和最不發達國家在內最近產業政策制定工作的復蘇,目標是確保建立廣泛並不斷擴大的經濟結構基礎,並確保實現這一目標所需的創新、創造力和技術。

WIPR 構建了一種新穎的方法,繪製了 150 多個產權組織成員國 20 年間的創新能力圖,精確指出了不同國家如何在技術、科學和出口領域促進經濟多樣化。產權組織總幹事鄧鴻森表示:“我們希望政策制定者能發現這項報告中的數據和見解有用、令人感興趣,有助於建立持久的創新生態系統,帶來數十年的真正增長”。

為幫助指導政策制定者,報告記錄了:

本地能力的力量:各國往往利用現有的創新能力作為多樣化的跳板。基於科學、技術和生產技術訣竅的創新能力,可以通過分別研究科學出版物、專利申請和國際貿易方

面的數據來衡量。

經濟專業化和多樣化:對近 4,000 萬項專利申請、7,000 多萬篇科學論文以及價值超過 300 萬億美元的商品和服務出口經濟活動的分析表明,創新成果高度集中。例如,在過去 20 年裏,排名前八位的國家(佔所分析國家的 5%)佔出口額的 50%、科學出版物的 60% 和國際專利授予量的 80%。

創新複雜性:創新複雜性指一個經濟體中表現為其產出科學、技術和產品的多樣性和複雜性的知識。複雜的能力很罕見,只有多樣化的創新生態系統才能利用它們。在三種創新能力中,技術能力最為複雜,也更有可能是生成更高的增長。

WIPR 還以跨越八個國家的三項案例研究為重點,揭示創新者和政策制定者如何利用和增強現有產業能力,創造出如今先進而精密的摩托車、電子遊戲和農業技術。

(來源:WIPO 中國)