Metaverse

美麗新世界的來臨

--「元宇宙」對商標的新挑戰

時　間：2022.2.19 (Sat.) 13:45 p.m ~ 17:15 p.m
地　點：Microsoft Teams 線上研討會(連結將公佈於TTA官網)

共同主辦單位：社團法人台灣商標協會 & 台灣資訊智財權協會
共同協辦單位：資訊工業策進會科技 法律研究所、台北電腦公會、
全國工業總會智慧財產權委員會、元照出版有限公司、
台灣人工智慧協會

上回Metaverse 美麗新世界已就共享虛擬實境空間「元宇宙」之科技與法律議題初探總論，這次討論「元宇宙」中對於商標議題可能產生的新挑戰。在虛擬世界中，各企業如何管理其品牌及智慧財產權？其實2005年開始，Second Life 遊戲（遊戲商Linden Research）中，就已發生過許多智財權相關爭議，已知的案例中，川普曾要求遊戲商必須對玩家發出警告信，禁止玩家在虛擬世界裡使用Miss Universe（環球小姐）商標。

而可口可樂的態度卻相反，大方邀請各路玩家設計可口可樂的自動販賣機活動，使玩家們可以任意使用該商標。
又Playboy、美國第二大傢具製造商Herman Miller 為保護其品牌，亦曾在元宇宙裡創意出擊！

2007 年美國紐約東區地院判令遊戲角色Rase Kenzo（真實名稱 Thomas Simon）損害賠償，因 Rase Kenzo 未經他人授權，在虛擬世界裡違法使用、重製、散佈他人的虛擬化身服裝、虛擬皮膚、虛擬家具等而獲利；2008 年藝術家 Minsky 更一狀告上遊戲商Linden Research，主張其已向美國專利商標局(USPTO)申請註冊之商標「SLART」，卻在虛擬世界裡遭其他玩家使用，遂請求實體法院發出禁制令，要求 Linden Research 必須要為遊戲世界裡的法律秩序負責。

Metaverse

美麗新世界的來臨

--「元宇宙」對商標的新挑戰

由於元宇宙中權利人可能不斷主張商標權，因此衍生許多待討論的問題，例如：

- 現行企業如何在元宇宙中佈局商標？
- 目前的尼斯分類是否仍然可適用於未來「元宇宙」？
- 在虛擬世界中，侵權行為如何界定？
- 侵權行為人是遊戲商或玩家，被告真實身分如何確定？
- 是否需使用虛擬被告（fictitious defendant, John Doe 等）？
- 實體法院與虛擬世界的法律機構關係為何？干涉和執行程度？
- 將來是否可能在元宇宙中產生新的商標法律秩序，包括註冊機關及重新申請？

主協辦各單位爰邀請具實務經驗及理論的專家，就上述問題進行深入探討。

主 持 人：賴文平　台灣商標協會理事長
引 言 人：陳家駿　台灣資訊智慧財產權協會理事長
　　安侯法律事務所 資深顧問律師
　　劉蓁蓁　智慧財產局商標權組組長

與 談 人：(依姓氏筆畫順序)
　　王偉霖　資策會科技法律研究所所長
　　李紀寬　清華大學科技法律研究所助理教授
　　吳麗娟　Acer 宏碁法務長
　　劉孔中　新加坡管理大學法學院教授
　　賴苡安　勤業國際專利商標事務所合夥律師
　　謝佩璇　緯創資通法務商標處處長

※主辦方保留調整內容及與談人的權利。