

智慧財產權與運動產業專欄

智慧財產權與運動產業

——寫在2019年4月26日世界智慧財產權日暨專利師節之前



林宗宏*

壹、世界智慧財產權日與專利師節

智慧財產權的重要性與日俱增，現今正打得如火如荼的美中貿易戰爭的主戰場就是智慧財產權，對幾乎沒有任何礦產的台灣而言，最珍貴的資源也就是智慧財產權。為了促進世界對智慧財產權的瞭解，世界智慧財產權組織¹於2000年訂定每年的4月26日為世界智慧財產權日，並從2001年起，在每年的智慧財產權日舉辦慶祝及宣導活動²，推廣智慧財產權相關知識，並且呼籲世人一起思考如何善用智慧財產權以促進產業及文化的發展。

但比較少人知道的是，每年的4月26日同時也是我國內政部核定的專利師節³，這是專利師們專屬的節日。專利師公會身為全國專利師強制入會的職業團體，同時也是國際社會的一員，當然對於智慧財產權的推廣與運用責無旁貸，樂於與全世界的智慧財產權相關組織同步，共同慶祝世界智慧財產權日暨專利師節，以期智慧財

DOI : 10.3966/221845622019040037001

收稿日：2019年2月25日

* 理律法律事務所專利師、專利師公會第四屆理事長。

¹ World Intellectual Property Organization, WIPO，官網：<https://www.wipo.int>。

² 詳見WIPO網站，<https://www.wipo.int/ip-outreach/en/ipday/archive/index.html>。

³ 內政部核定紀念日及節日與中央各主管機關核定活動日，[https://www.moi.gov.tw/files/civil_download_file/107年度紀念日及節日與中央各主管機關核定活動日\(doc格式\).docx](https://www.moi.gov.tw/files/civil_download_file/107年度紀念日及節日與中央各主管機關核定活動日(doc格式).docx)。

產權制度的利益能擴及於我國的各個層面。

世界智慧財產權組織今年特別著眼於運動產業，將今年的世界智慧財產權日的主題訂為「Reach for Gold: IP and Sports (力拚金牌：智慧財產權與運動)⁴」，這個題目恰好切合我國目前的產業需求。我國的國民體育法甫於2017年9月20日修正通過⁵，政府承諾體育預算加倍，各個單項協會紛紛改選，2017年夏天的台北世界大學運動會以及2018年雅加達巨港亞運會中華代表團創下佳績，國人的感動記憶猶新，而路跑賽事及鐵人三項賽事等公民賽事的熱度也不斷升溫，在在顯示我國的體育產業似乎已經起飛，國人不只拚經濟，也開始注重體育。在此關鍵時刻，專利師們實應深思智慧財產權制度如何促進運動產業的發展。

以下筆者茲簡述智慧財產權制度與我國的運動產業的關係，以及商標權、設計專利權、發明或新型專利權及著作權在運動產業中的運用，以求拋磚引玉，期待各方專家能對這個主題有更深入的論述，則幸甚。

貳、智慧財產權與我國的運動產業的關係

根據2017年11月29日修訂的運動產業發展條例⁶，所謂運動產業包括以下項目：

- 一、職業或業餘運動業。
- 二、運動休閒教育服務業。
- 三、運動傳播媒體或資訊出版業。
- 四、運動表演業。
- 五、運動旅遊業。
- 六、電子競技業。
- 七、運動博弈業。
- 八、運動經紀、管理顧問或行政管理業。
- 九、運動場館或設施營建業。

⁴ 詳見WIPO網站，<https://www.wipo.int/ip-outreach/en/ipday/>。

⁵ 全國法規資料庫，<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?PCode=H0120001>。

⁶ 全國法規資料庫，<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=H0120056>。

- 十、運動用品或器材製造、批發及零售業。
- 十一、運動用品或器材租賃業。
- 十二、運動保健業。
- 十三、其他經中央主管機關認定之產業。

以上每一個項目都需要智慧財產權的保護，否則就很難有高產值。以最後加入運動產業的「電子競技業⁷」為例，電競團隊的所有周邊商品都需要商標權的保護，電競設備的酷炫外觀需要設計專利權保護，電競用電腦的高速運算及高效冷卻技術需要發明專利權保護，電競直播平台的轉播內容則需要著作權的保護。若沒有適當規劃智慧財產權保護的架構，則即使我國的選手能打到世界冠軍，選手拿到獎金，其獲利其實有可能墊底，所謂的贏了面子，輸了裡子。

可是綜觀我國的運動產業的發展，似乎在智慧財產權保護的議題上並未受到充分的重視，導致紛爭層出不窮之外，更是無法提高產能。根據體育署的研究報告⁸，如下表所示，我國的運動產業的產值實在少得可憐，只有韓國的大約10分之1，更不到日本的20分之1，只占全球的0.36%！即使除以GDP（國內生產總值），計算出其相對於國內總產值的相對值，依然是遠遠落後於全世界的平均值及鄰近的日韓兩國的平均值，這對積極修法以圖發展運動產業的我國而言，無疑是一大警鐘。

表 2015年台日韓運動產業產值比較

	全球	日本	韓國	台灣
運動產業產值（億美元）	12,123	1,174	404	44
占全球運動產業產值比重	100%	9.68%	3.33%	0.36%
占GDP比重	1.63%	2.67%	2.92%	0.39%

在運動產業發展嚴重落後的情況之下，專利師們實應深思本身對經濟發展所背負的使命，拿出過去在製造業及服務業的發展過程中培養出的實力，為運動產業的發展貢獻心力，以期提高產值。運動產業得以獲利，就會更多人願意投入運動產業，刺激更多人運動，再回頭吸引更多投資進入運動產業，形成正向循環。

⁷ 中央通訊社，<https://www.cna.com.tw/news/firstnews/201711070098.aspx>。

⁸ 教育部體育署，推估試算我國104及105年運動產業產值及就業人數等研究案，<https://www.sa.gov.tw/Resource/Other/f1536906565033.pdf>。

但是在這個正向循環中，智慧財產權到底扮演什麼角色？詳細的論述將留待他文，本文僅試簡述商標權、設計專利權、發明或新型專利權及著作權在運動產業中的運用如下。

參、商標權在運動產業中的運用

商標權在運動產業中的運用可說是無所不在，假設你去看一場球賽，還沒進入球場，就可以感受到商標權的威力了。以美國的職棒大連盟為例，舊金山巨人隊的球場不叫大巨蛋，而是叫做Oracle Park，據說Oracle公司為了把公司的商標放在球場上，就付了2億美元⁹。

進入球場以後，場上的運動員幾乎每個人都把自己的本名、別名、招牌動作、標語、簽名或任何想得到的表徵都申請了商標權，層出不窮。例如林書豪的Linsanity及招牌上籃動作的剪影，麥克喬丹的Air Jordan及飛人圖樣，大家都耳熟能詳。即使在運動員退休之後，這些商標仍然可以繼續產生極大的產值，例如光是Jordan這個商標，就為耐吉公司在2017年創造了31億美元的產值¹⁰，跟我們整個運動產業的產值已經相差無多。

商標的識別功能把我們的認知行為簡化成一個符號，這個符號代表了我們投射在選手身上的所有價值跟熱情，所以能快速的吸引更多的粉絲願意投入時間及金錢關注運動賽事，粉絲的行為直接刺激更多的廠商願意投資在優秀的選手及更先進的基礎建設上，回頭讓粉絲有更美好的體驗，整個運動產業因而蓬勃發展。

其實不只是球場及運動員，舉凡球隊、賽事主辦單位、運動器材廠商、運動食品飲料廠商等等，都受惠於商標權的制度得以創造龐大的價值，其中價值最高的運動商標就是奧林匹克商標，根據國際奧會的收支計算出來的奧林匹克商標的價值竟然高達475億美元¹¹，如果跟跨國企業一起排名，將是全世界價值第二高的商標，僅

⁹ Fox Business News, <https://www.foxbusiness.com/technology/oracle-sf-giants-reach-stadium-naming-rights-deal>.

¹⁰ <https://www.thestreet.com/story/14205252/1/nike-just-revealed-that-its-most-important-brand-is-raking-in-billions-of-dollars.html>.

¹¹ CNN, <http://edition.cnn.com/2012/07/25/sport/olympics-london-2012-google-apple/index.html>.

次於蘋果電腦商標，甚至高於GOOGLE商標。國際奧會是一個自給自足國際組織，善用商標權產生高額利益，才得以維持奧運這個幾乎是所有運動的原動力的賽事，由此可見商標權的重要。

雖然商標權有這麼高的價值，但申請商標權的成本卻很低，申請人可以選擇在各國直接申請商標，也可利用關於商權的馬德里協定¹²，一次申請最多119國的商標權¹³，而且只要適當地繼續使用商標，並繳納維持費，就可以無限期持有商標權，成本其實不高。我國的運動產業一向對商標權不夠重視，鮮少有申請商標權者，實在應該更積極地利用商標制度創造更高的價值。

肆、設計專利權在運動產業中的運用

設計專利權對運動產業的影響更是舉目皆是。不管是運動鞋、運動服、運動器材，運動背包，甚至是整個體育場館的設計，只要是牽涉到美學，就是設計專利權保的對象。

好的設計，不但可以提高商品的價值，甚至可以讓運動員有更好的運動表現，或是吸引更多人參與運動（很多人真的是為了穿漂亮的運動服而開始運動的），以及讓高科技運動器材更具親和力。例如，相同品牌相同功能的兩件排汗衣，只因設計不同，其售價就可能相差數倍，運動產品的廠商無不投注巨大資源就為了設計出能吸引消費意願的商品，保護好的設計所創造出的價值，就是設計專利權制度的功能。

跟商標權相同的，開發好的設計所費不貲，但取得設計專利權的成本相對極低。申請人可以選擇在各國直接申請設計專利權，有些國家（如我國、日本、美國等）會在實質審查之後賦予設計專利權，有些國家（如中國、歐盟等）則不經過實質審查即賦予設計專利權，可謂十分簡便。另外，也可利用關於設計專利權的海牙協定¹⁴，一次最多在70個國家同時申請100件設計專利權¹⁵。但在我國，智慧財產局

¹² 即Madrid System，詳參<https://www.wipo.int/madrid/en/>。

¹³ 台灣申請人必須在馬德里協定的任一加盟國有住所或居所，或是以加盟國的國民或法人的身分申請，才能適用馬德里協定。

¹⁴ 即Hague System，詳參<https://www.wipo.int/hague/en/>。

一年只收受大約8,000件設計專利，其數量遠遠落後大部分先進國家¹⁶，顯見近年來我國雖然不斷強調工業設計的重要性，但業界仍然不夠重視設計專利權的取得，專利師們仍有很大的努力空間。

伍、發明及新型專利權在運動產業中的運用

發明及新型專利權制度的目的在於保護技術思想，幾乎所有的技術思想，只要是新的、進步的、有用的，在提出專利師基於其專業知識撰寫而成的專利說明書之後，即可取得專利。而科技在運動產業中的運用可說是包山包海，從運動鞋到泳裝，從網球拍到足球，從穿戴裝置到計時系統，在在隱藏了大量的新科技，發明及新型專利權在運動產業中的運用實無遠弗屆。

在發明及新型專利權的保護之下，開發運動器材的廠商可以取得市場優勢獲取利潤，進而投入更多資源開發更好的器材；研究人員可以取得更多有關於運動及訓練的數據，以提升選手的運動表現及改良運動器材的性能；運動員得以進行更有效率的訓練同時避免運動傷害；而一般民眾可以使用更好的設備來維持健康。整個運動產業在獲利再投資的正向循環下，得以永續發展。

相對於商標權及設計專利權，發明及新型專利權的取得成本較高，兩種專利都必須撰寫說明書，而且發明專利更要經過實質審查才能取得。但由於其保護的是技術思想，而不僅是表徵或外觀，因此其保護範圍更廣。發明及新型專利權可以藉由分別向各國申請專利並經審查而取得，也可以利用專利合作條約¹⁷，同時向152個國家提出申請程序，並取得國際專利檢索報告及國際預備審查報告書，於申請後3年之內再決定是否要轉換成各國專利，取得當地國的保護¹⁸。

¹⁵ 台灣申請人必須在海牙協定的任一加盟國有住所或居所，或是以加盟國的國民或法人的身分申請，才能適用海牙協定。

¹⁶ 詳見世界智慧財產權組織發布的2018年世界智慧財產權指標，<https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4369>。

¹⁷ 即Patent Corporation Treaty，詳參<https://www.wipo.int/pct/en/>。

¹⁸ 台灣申請人必須在專利合作條約的任一加盟國有住所或居所，或是以加盟國的國民或法人的身分申請，才能適用專利合作條約。

很可惜的，我國雖然是世界第7的發明專利大國（以該國的專利主管機關直接受理的發明專利申請案件數為準），但在專利的國際分類A63項目（運動；遊戲；娛樂活動）之下，最近幾年的申請案都只有300多件¹⁹，可說是少得可憐，顯見我國的運動產業對於發明及新型專利權的重視度實在不足。

陸、著作權在運動產業中的運用

我國著作權法第5條例示了10種著作（語文著作、音樂著作、戲劇、舞蹈著作、美術著作、攝影著作、圖形著作、視聽著作、錄音著作、建築著作、電腦程式著作），這些著作跟運動產業都有密切的關係，於此不一一贅述。而我國著作權法第22條至第29條之1規定的著作財產權，包括錄製權、播送權、網路傳輸權等，其實是體育活動最重要的收入來源。例如，2010年在南非舉辦的世界杯足球的總收入37億美元中，轉播權利金就占了三分之二，高達24億美元²⁰。又例如每年7月的環法自行車賽在180個國家直播，光是轉播的收入就占了所有賽事收入的60%，可見著作權對賽事主辦單位的重要性。

與前述商標權、設計專利權、發明及新型專利權所不同者，著作權的取得並不需要經過申請，著作人於著作完成時即享有著作權。國際上則有保護表演、錄音物製作人暨廣播機構之羅馬公約²¹，特別對廣播提供進一步的保護。

但隨著網路科技的進步，賽事的觀賞早就不限於現場及電視，透過電腦、手機、以及各種新興媒體等數位管道觀賞賽事已經非常普及。但數位管道也對智慧財產權制度形成新的挑戰，數位訊號的非法截取相對容易，點對點分享技術更是讓非法截取的數位訊號得以迅速傳播，如果不能有效防堵數位訊號的盜取行為，不但會危及賽事主辦單位的收入，其至會減損賽事本身的價值，這種新興的著作權侵害行其對運動產業的傷害十分鉅大，如何能完善數位時代下著作權保護，實為我等必須

¹⁹ 經濟部智慧財產局歷年專利統計，<https://www.tipo.gov.tw/public/Attachment/88299211878.pdf>。

²⁰ FIFA Financial Report 2010, <https://resources.fifa.com/image/upload/fifa-financial-report-2010-1392045.pdf?clouddid=miuql8kpghitm7kdzha2>.

²¹ 即Rome Convention，詳參<https://www.wipo.int/treaties/en/ip/rome/>。

深思的課題。

柒、結語

體育即國力，越進步的國家，體育就越強，相信這是大部分人都可以輕易觀察到的普遍現象。所以我國在全力拚經濟的同時，更不可荒廢體育，更何況體育本身就是一大產業，經濟的一環，發展運動產業可說是一舉兩得，產業整體都將受益。可惜不管是從我國的運動產業的產值或是我有在運動產業相關領域的智慧財產權的質與量來看，我們還有很長的一段路要走。時值今年世界智慧財產權日以IP and Sports為主題，我們專利師在慶祝專利師的同時，應深思如何推廣智慧財產權在運動產業中的運用，並帶領風潮，以專利師的專業能力為運動產業創造更大的產值，進而提供更多就業機會，實為國家之福，互勉之。