



本期簡介

日本法上請求保護「建築外觀」之實務案例介紹

陳巧宜 律師

西元(下同)2019年5月10日，日本設計專利法之新法通過，並於同年17日公布，有了相當大幅度的修正，目前預計於今年4月1日正式施行。

新法中較值得一提的是，將舊法(即現行法)原本所稱的「設計專利」之定義大幅修正。

舊法之「設計專利」，原指「物品的…形狀、花紋或色彩或其結合，透過視覺引起美感者」(舊法第2條第1項)，包括「供物品操作之用的圖像」，包含與該物品或與其一體使用之物品上標示者(舊法第2項)。上開內容，皆與物品本身密切相關。

然而新法的特殊性在於，設計專利之保護，與舊法時代的「物品/動產」脫鉤，除了將無法儲存、標示於物品上的電腦圖像(例如僅儲存在雲端上，透過網路方得顯示之圖像)等列入保護，最特殊的是，亦將建築物外觀(新法第2條第1項)，甚至是將建築物內部整體「引起統一美感」之室內設計一併列入保護(新法第8條之2)。...詳全文

由GAT v. Blizzard 案探討美國專利請求項解釋與先前技術之關聯

陳宇承

針對專利請求項的申請專利範圍解釋，美國專利商標局(USPTO)在實體審查時是以最寬廣合理解釋(Broadest Reasonable Interpretation，簡稱BRI)原則來進行，當請求項中出現新穎的詞彙，或是現有詞彙但具有新的含義，依據最寬廣合理解釋原則，審查時會參考說明書的敘述，以及先前技術所揭露的概念，而專利權人在審查過程的答辯歷史檔案，也會成為輔助解釋的參考資料。

本文以2019年6月21日CAFC針對Game and Technology Co.'s v. Activision Blizzard Inc. and Riot Games, Inc.作出的判決，探討美國專利多方複審(Inter Partes Review，簡稱IPR)的過程，請求項中的詞彙該如何解釋以及與先前技術之關聯。當解釋的可能含義越寬越廣，能被納入考量的適格先前技術就越多，會造成專利權更容易被先前技術舉發成立，因此IPR申請人會希望將系爭專利的詞彙作盡量寬廣的解釋；另一方面，若專利說明書所描述的概念可以合理限制請求項詞彙的含義，就能讓適格的先前技術變少，降低專利權被舉發成立的情況，因此專利權人可能會有目的地限制詞彙含義；至於行政或司法機關如何判斷特定詞彙該怎麼解釋，將決定舉發結果的走向，也是本文想探討的重點。...詳全文

本期內文

日本法上請求保護「建築外觀」之實務案例介紹

◆陳巧宜 律師◆

一、前言

西元(下同)2019年5月10日，日本設計專利法之新法通過，並於同年17日公布，有了相當大幅度的修正，目前預計於今年4月1日正式施行。

新法中較值得一提的，是將舊法(即現行法)原本所稱的「設計專利」之定義大幅修正。

舊法之「設計專利」，原指「物品的…形狀、花紋或色彩或其結合，透過視覺引起美感者」(舊法第2條第1項)，包括「供物品操作之用的圖像」，包含與該物品或與其一體使用之物品上標示者(舊法第2項)。上開內容，皆與物品本身密切相關。

然而新法的特殊性在於，設計專利之保護，與舊法時代的「物品/動產」脫鉤，除了將無法儲存、標示於物品上的電腦圖像(例如僅儲存在雲端上，透過網路方得顯示之圖像)等列入保護，最特殊的是，亦將建築物外觀(新法第2條第1項)，甚至是將建築物內部整體「引起統一美感」之室內設計一併列入保護(新法第8條之2)(註1)。

當然，相較於過往，現今企業及經營者多相當在意營造企業整體的識別形象，各店面常會營造成相同、一系列的外觀或特色來吸引消費者及建立品牌形象，因此保護諸如一系列連鎖店外觀、室內設計等等的需求亦水漲船高。如同近年來臺灣智慧財產法院不乏未申請設計專利或立體商標的實用物品外觀、室內設計，請求以傳統的著作權法及公平交易法保護，同樣地在日本也不乏有類似案件，請求以日本的著作權法及不正競爭防止法進行保護，讓這個議題持續發酵，也催生了本次修法明文以「設計專利」保護建築物外觀等之契機。以下謹介紹幾件過往與此議題相關之重要日本實務案例。

二、請求以「建築著作」保護建築物外觀之案例：“Good Design獎”之實品屋事件(註2)

日本著作權法(註3)第2條第1項第1款規定，所謂「著作」指「創作性地表達思想或感情的創作，屬於文藝、學術、美術或音樂的範疇者」，而第10條第1項第5款中亦明文保護「建築著作」。然而，與我國法較不相同之處，即日本著作權法考量「建築著作」可能因其實用性而有必須變動調整之可能，為避免實際上認定為「建築著作」後而有實際使用上窒礙難行之處，於該法第20條第1項(同一性保持權)以外，並另行規定了同條第2項第2款建築著作的合理使用：

「I 著作權擁有保持就其著作與標題同一性之權利，不受違反其意之變更、切除或其他改變。
II 該當以下各款之改變，不適用前項規定：…2建築物之增建、改建、修繕，或因改裝所為之

改變」，讓被認定為建築著作之建築可以進行合理的改建、修繕，而不至於侵害到著作權人之同一性保持權。然而縱有此規定，日本法院依然不輕易於案例中認定「建築著作」，保持極度嚴謹之態度。謹以以下知名事例，榮獲「**“Good Design獎”之實品屋事件**」進行說明。

(一) 背景

原告X公司係為日本知名大建商，其主張所興建之高級訂製住宅X建物曾獲得日本通商產業省所頒發之“Good Design”獎，而遭Y公司之Y建物模仿等語，主張其為建築著作之重製、改作權之侵害等，於2002年向大阪地方法院起訴請求排除侵害及損害賠償。



【圖片來源：平成14年(ワ)第1989號判決附件】

(二) 法院見解：

一審大阪地方法院作成「大阪地方法院平成14年(ワ)第1989號判決」，認為原告X公司無理由。原告不服上訴二審大阪高等法院，大阪高等法院依然以「平成15年(ネ)第3575號判決」，駁回上訴人即原告X之訴。

根據判決書，二審大阪高等法院認為，若實用品除實用性或機能性外尚可獨立作為美的鑑賞對象，則仍有成為美術著作之可能性；而建築物有類似單品製作之美術工藝品的一面，準此，「作為著作權法『建築著作』保護之建築物，參照同法第2條第1項第1款所訂著作之定義，為知性、文化的精神活動之產出，必須具備美感表現上的創作性，即作為造型藝術之美術性，一般常見的建築物應不得謂該當為『建築著作』。即使是一般住宅，在整體構造及屋頂、柱、壁、窗、玄關及上開彼此之配置關係上，不只有實用性及機能性(住起來的感覺、使用上的方便及經濟性等)，一般而言，也會添加美感要素(外觀及表面之美觀性)，於具備這些要件之情況下再進行設計與建築；然若僅以因一般住宅建築上通常會添加一定程度的美感創作性，即肯定其為『建築著作』並依著作權法給予保護時，參照同法第2條第1項第1款的規定，將失之過廣，與社會上一般住宅建築之實情不符。亦即，同法將建築物做為『建築著作』保護之意旨係為避免建築物的美感形象遭模仿建築盜用，如果連一般住宅中常見者也拿來作為著作保護的話，正因一般住宅具有實

用性及機能性等，是則後續的住宅建築，特別是像近來常見之分售型公寓大廈，因其係規格化設計並將在工廠內所製造的素材在現場組裝、量產，此類建築將會有侵害重製權之虞。因此，可謂為同法第10條第1項第5款『建築著作』者，客觀上從外型觀之，若美感創作性超過一般住宅建築中通常會添加之程度，除作為居住用建物之實用性及機能性等外，得以之獨立作為美感鑑賞對象，足以讓人感知建築家・設計者之思想或感情這一類的文化精神性，具有作為造型藝術之美術性時，方解為『建築著作』，實為相當。」X公司主張，由於不動產建築物無法作為設計專利註冊保護，故更應該以著作權法進行保護。然而法院認為「此專係立法政策之問題，不能以此為由主張未達上開程度者，得為著作權法所保護之建築著作」。

大阪高等法院提及，X建物綜合三角屋頂、做出陰影之深屋簷、翼牆、整體的水平線之類的日式建築之要素，結合內陽台、陽台、扁平天然石堆成牆壁之洋式建築要素等，足認其一再嘗試改良配置及構成，不只有實用性和機能性，不否認於美感面而言還是有其相應的創作性，亦係為知性活動之成果無疑。然而，「在現代，建築和風之一般住宅時，上開種種要素於設計、建築過程中經過一再嘗試改良而配置、構築的這種狀況，本即可想而知。如本件雖為高級訂製住宅，然而建商把其規劃為系列之作，作成實品屋來吸引顧客，其係針對一般民眾為購買客群而興建多數為同樣設計之一般住宅，從而，本件比起一般的訂製住宅，與工業性大量生產的實用品有更高之類似性，縱使該實品屋之建築物於建築上施有通常程度美感創作，仍不得不謂其並未構成『建築著作』…」。

而至於該建築物曾獲得“Good Design”獎，原審大阪地方法院認定該獎項之審查範圍不只有外觀的美感，並且就機能部份亦多所重視，審酌該獎項年鑑、網頁內容之獲獎理由可知多半均強調機能性，而關於美感僅止於抽象之指摘，「可推認本件獲獎係因極其重視機能面」，但不足為其美感已臻「建築著作」之程度，此部分見解亦獲得上訴審之維持。

該案件中X公司提出關於其「創作建築物」之獨特性與新穎性云云，原審法院認為，例如原告所強調之內陽台(inner balcony)，或一些設計元素的組合，內陽台或這些設計元素之組合為業界之前早已存在之配置，縱使之前不存在與原告建物之內陽台完全相同之內陽台，或完全相同的設計元素配置方式，然此不過為之前業界已存在之配置的「延伸」而已，不應作為原告建物有美術性、藝術性之根據，此部分見解亦獲上訴審維持。

X公司主張提出某藝術大學研究所教授A所做成之鑑定報告書，說明其和風、洋風之綜合樣式具有高度之審美性。法院認為，毋寧說近來純和風或純洋風的建築反而較少，兩者樣式之折衷並不少，無法作為其具有美術性、藝術性之證據。

(三)小結

綜上所述，日本實務相當嚴謹地判斷，如只要是建築即構成「建築著作」，則失之過廣，不符合社會實情，貿然認定其有著作權，將會導致日漸增加之規格化、現場組裝、量產者成為侵害著作權之對象。一般而言，設計師設計上本即多多少少會添加一定程度之美感創作性；惟是否可以作為著作來保護，則須視扣除實用性與機能性之公共財後，是否得以單獨作為美感鑑賞對象，足以讓人感知建築家・設計者之思想或感情這一類的文化精神性，具有作為造型藝術之美術性來判斷。

三、以「不正競爭防止法」請求保護店面外觀之案例：「飯屋」食堂案件(註4)

日本不正競爭防止法(下稱「不競法」)第2條第1項第1款規定(註5)，為他人所周知標示(註6)遭混淆誤認之情形，為不公平競爭：「本法所謂『不正競爭』，指下列各款情形：1他人的商品等標示(關於他人業務的姓名、商號或公司名稱、商標、標章、商品的容器或包裝、其他的商品抑或標示營業之用者之謂。下同)，於消費者間廣為認知者，使用上開同一或類似商品等標示，抑或將使用該商品等標示者轉讓、交付、為轉讓或交付而展示、輸出、輸入、或透過電信通訊提供，使與他人商品或營業產生混淆之行為」。亦曾發生連鎖食堂以上開條文，請求保護店名、店面整體之案例。

(一)背景

兩造皆為加盟連鎖店，原告之店名標示為「御飯屋 銘謝惠顧 ○○食堂」、被告之店名標示為「飯屋食堂」(註7)。起因於網路上有人討論，還有客戶留言，原告認為消費者有混淆誤認兩間企業主體之虞，因此2006年，原告提起民事訴訟，先位請求被告之店名，備位請求被告之店鋪外觀均有不公平競爭之行為，違反日本「不競法」第2條第1項第1款周知標示遭混淆等(註8)，提起民事訴訟請求排除侵害。

(二)法院判斷

一審大阪地方法院認定兩造之店名並不近似(註9)。其次，就店面外觀，一審法院並未就周知性先進行論斷，而係直接針對店面外觀之招牌、菜單招牌、外觀配色、樹立式招牌、店內菜單招牌及店內裝潢等進行比較。

法院首先明確肯定，特別的店面外觀歷經長年的使用，店面外觀整體非謂無取得「後天識別性」之可能，因此難謂原告店面外觀整體並無取得識別性之可能。然而，法院指出「縱使認店面外觀主體已有周知營業識別性，以此為前提，來探討店面外觀整體的類似與否時，僅以店鋪外觀整體所見時之大概印象、氣氛，或者關於店面外觀的概念為相

類似來判斷並不足夠，應解為，至少引起消費者注目的特徵或者主要的構成部分相同或為高度近似，其結果須導致餐廳的使用者即消費者就店面的營業主體之同一性客觀上產生混淆誤認之虞者」。於是法院就最具特徵的店面招牌、樹立式招牌進行判斷，認定並不類似，且這兩個部分的差異造成兩造店面外觀整體已有差異，加上其他個別要素的差異性，法院認定原告店面為較復古食堂之感，被告店面則較為近代風，認定兩造店面外觀並不近似，消費者亦無混淆誤認之虞。而至於店內裝潢，法院認為，雖然原告主張兩造皆有玉子燒專區及暖色系照明，但此皆為司空見慣之配置，也不容原告獨佔。

原告復主張，縱使兩者店面有所差異，有些對營業主體標示毫無關心或不太注意的消費者還是可能會因為兩造店面整體外觀相似而造成混淆，而誤進被告店面之中，因此主張縱使個別要素存在差異，但整體類似的話，仍應符合不競法上的「類似」要件云云。然而法院認定，本條款主要設計的目的係為了抑止著名表徵遭到搭便車的侵害，然而這些對營業主體標示毫無關心或不太注意的消費者並非是誤認乙店為甲店而走入乙店，「只不過正是其對營業主體標示毫無關心乃至不注意，才沒發現彼此之間的差異。如本件般價格便宜的大眾食堂，以低廉的價格提供白飯、玉子燒、煮鯖魚等基本品項，此種類的店鋪，無論營業主體，不少消費者應該就是大概選擇寓目可見最近的食堂。以這樣的消費族群來說，以前曾去過原告的店，就算偶而看見被告店鋪這種較有名、也是以同樣營業型態提供同種基本品項的店鋪，而選擇了被告的店，也不能斷定就是混淆營業主體之結果」。準此，法院認為預先設想這樣的消費族群而放寬類似判斷，並不相當。

於一審中，原告即提出美國法中“trade dress”的概念，主張參考該法理，其店鋪外觀已成為營業上表徵云云，一審法院並未回應。而二審大阪高等法院則認為，姑不論該法理是否可以直接在日本法的架構下適用，若以本件兩造店鋪外觀最具特徵並且可謂最主要的構成要素的差異程度來論，依然不能說兩造的店鋪整體係為類似。

(三) 小結

此案之重要性，係日本法院首次明確表示，店面外觀本身有可能藉由使用構成後天識別性，而有構成著名表徵之可能。然而個案中，法院亦相當嚴謹地一一比對店面外觀之個別要素，指出並不能以店面大概的印象或氣氛蓋然地觀察，而必須再研求主要引起消費者注意的主要部分為何，及實際在客觀上是否會產生混淆誤認之虞；法院也對兩造皆具的特定配置(例如特設玉子燒專區)極度謹慎，認為此配置既為業界已見，不容獨佔。最後，值得注意的是，法院也考量該「產業特性」及相關消費者的「交易習慣」，認為這種平價食堂的消費族群大概就是選擇方便就近即可，就算選擇了被告食堂，也不能必然斷定係為混淆誤認之結果。

四、以「不競法」請求保護店面外觀：「KOMEDA」咖啡店排除侵害假處分事件(註10)

(一) 背景

經過上開「飯屋」食堂事件後，連鎖店外觀近似的問題依然時有所聞，而其中諸如大阪的連鎖居酒屋「鳥貴族」主張京都的「鳥二郎」居酒屋店內裝潢甚至連店員制服風格都很相似，因而侵害其營業利益等為由，向大阪地方法院提起排除侵害民事訴訟，其後兩造和解。之後，關於此議題最有名的案件，莫過於「KOMEDA」咖啡店假處分事件了。

假處分聲請人(即債權人公司)所開設之「KOMEDA」咖啡店為日本知名之咖啡連鎖店。本件起因係2013年時，債務人公司考慮將自己旗下位於和歌山縣的土地用以加盟「KOMEDA」咖啡店，於是就與聲請人公司進行洽談，然而聲請人公司由於在和歌山縣內已與其他業者締結加盟契約，最終拒絕了債務人公司的請求，復告知若為其他地區則可以考慮看看。然而此後債務人公司就未再與聲請人公司有任何聯絡。

翌年，聲請人公司發現，債務人公司在其距離和歌山市店30分鐘車程處開設了「MASAKI」咖啡店之1號店，聲請人公司稱其接獲不少消費者詢問兩造是否有關係的內容。聲請人公司於是對債務人公司寄發警告函，債務人公司則置之不理。於是，2015年，聲請人公司以債務人公司所開設之「MASAKI」咖啡店之1號店店鋪外觀高度近似，違反日本不競法第2條第1項第1款周知標示遭混淆(註11)為由，向東京地方法院聲請排除侵害假處分(註12)。



【左側為「KOMEDA」咖啡郊外型店鋪，右側為「MASAKI」咖啡外觀。圖片來源：「KOMEDA」之控股公司對於本件假處分之官方說明文稿】(註13)

(二) 法院判斷

就店面外觀是否該當不競法第2條第1項第1款保護客體「商品等標示」，東京地方法院明示：「店鋪之外觀(店鋪的外觀裝潢、店內構造及室內裝潢)雖然通常並非係為了當作識別營業主體來源而擇用，然而視情況而定，仍存在為了具體呈現營業主體店鋪形象為

目的而擇用之情形。就此，參酌①店鋪的外觀客觀上與其他同種類店鋪外觀之明顯相異的特徵②該外觀由特定事業(包含其繼受者)繼續・獨占性地使用之期間長短、就包含該外觀之經營內容等之宣傳」，於消費者間已產生周知的表彰來源識別性，則可以認為已符合不競法中所保護之「商品等標示」。

而系爭「KOMEDA」咖啡店鋪外觀之諸多特徵，法院認為難謂為建築功能而採用，由各種裝飾性元素綜合起來已成為一個整體顯著的特徵(註14)已係為營造讓客戶如在家中客廳般放鬆的柔和空間而擇用，與業界其他同種類店鋪顯有不同，而且藉由長期使用此小木屋(log house)外觀宣傳並就該外觀特別介紹，因此認定聲請人所提出之釋明資料業足認該外觀已達到周知程度(註15)。

經過類似性比對之後，東京地方法院認定有類似並且有使消費者混淆誤認之虞，而認定排除侵害假處分為有理由。法院並指出，由於系爭「KOMEDA」咖啡店外觀之具體內容，有許多並非建築功能性必備，而純係裝飾性的元素，加以特定並一再限縮而構成，因此縱使讓其獨佔該外觀，弊害應極小。

最後，就保全必要性而言，法院認為，當初債務人公司因為被拒絕加盟之後，馬上興建了跟聲請人公司店面外觀酷似之店面，而且至今依然持續使用，造成消費者的混淆誤認情形，使聲請人公司之品牌形象遭到稀釋，蒙受有形或無形的不利益，而且被聲請本件假處分之後依然繼續設置2號店，毫無停止跡象，因此綜合考慮上情，應認為有保全必要性。

(三)小結

本件係為日本法上首件法院明文以不競法之著名標示保護店鋪外觀之案例，然而必須注意本件之特殊性。首先是本件終究係一「假處分」，而非本案判決。日本法院認可假處分有理由之比率爾來甚高，舉例而言，根據本件所做成時之2016年(平成28年)日本法院司法統計，當年度於地方法院聲請假處分件數共有5,657件，扣除和解、撤回等，實際上結案者為3,575件，其中3,128件認定有理由做成假處分裁定，准許率高達87% (註16)。而當年度於簡易法庭結案者，628件有619件認定有理由做成假處分裁定，准許率高達98%，僅有5件駁回(註17)。假處分准許率如此高，況且債權人供擔保制度亦一定程度保護了債務人，因此可知爾來日本法院審理假處分之整體傾向似為，盡量肯認權利人之權利，准許假處分之聲請，並將具體紛爭留至本案訴訟解決。而日本法上假處分之舉證程度亦以「釋明」即可，因此證明程度終究無法如本案判決一般嚴謹，如為本案判決，勢必在判斷上又會更加慎重。

而本件中亦可推知影響法院心證的另一大原因是，債務人公司先前被聲請人拒絕加

盟，後來依然在離聲請人公司店面車程30分鐘處開設外觀近似的店面，而且經聲請人公司警告亦不加以理會，還在假處分審理期間開設2號店之情事。且雖債務人亦為大公司，然而其所設置之「MASAKI」咖啡才剛展店到第二間，或許暫時准許命其排除侵害，影響不致過大。況且，於本件假處分審理中，「KOMEDA」咖啡店鋪外觀亦獲准註冊第5851632號立體商標之註冊(如下圖)(註18)，亦為法院最終認定其著名性推波助瀾。



五、結語

加強對店面外觀及內部設計的一致性與一貫性，現在已經漸漸成為許多企業營造品牌形象重要的一環。日本法上關於如何保護店面外觀之甚囂塵上的議論，也在設計專利法通過之後暫時平息；然而並未申請以設計專利保護者，將來亦不乏依然會繼續主張著作權或不公平競爭之可能。

至於參考上開判決，日本法對於認定店面外觀為諸如表徵，抑或為建築著作，其判斷都極其慎重。日本如同臺灣，著作權亦無須註冊且擁有極長年限，權利範圍亦相當廣，包含改作等，甚至有刑事處罰，係為一威力強大之權利。

固然近年來權利保護呼聲極高，以較為開明的角度來看，如果可以分別跨過不同權利的門檻，自然可以分別以不同法律予以保護，此亦為近年之風潮，日本法院近年之判決中亦不乏此類見解。惟，建築物外觀具有高度實用性，其中組成部分不乏規格化、現場組裝、量產部分，日本法院亦了解到如輕率認定一建築物外觀為建築著作，可能會對產業造成一定影響。況且，建築物會因為市場動向、汰舊換新、客戶喜好，可能有進行汰換、修繕等需求而靈活改變之必要；且亦由於其高度實用性，許多規劃設計原已包含業界智慧的累積與共識，一旦成其為「著作」，改變其內容則可能有動輒得咎之虞(註19)，甚至進行該改變之人也可能根本沒有受刑事處罰的預見可能性。是以，認可建築物之外觀是否以著作權法保護，法院自然會傾向極其慎重地認定，就其內容仔細研求其原創性何在，以及其中是否具有公共財之部分。

而至於如欲以不競法之著名表徵進行保護，於上開判決及假處分裁定中，日本法院除了細緻地比較兩造異同之處，其亦意識到，認定一店面外觀為表徵之後，對相關業界可能會造

成一定程度之影響，此外，法院也考量了產業特性及交易習慣。我們也可以觀察到，「KOMEDA」咖啡店乙案中，法院也是在該外觀各種裝飾性元素一再地限縮權利範圍下，認為如此限縮權利之狀況下之後近似者只可能會是刻意抄襲其外觀者，方認定其為著名表徵而應予保護；此外，個案中債務人公司的惡意，以及執行假處分影響層面尚小，也是最終法院認可假處分之原因。

時下需要獲得保護的權利樣態及內容漸趨多元，已遠遠超過立法者當時立法所設想之藍圖。日新月異的時代腳步長驅直進，然而法律只能步履蹣跚地在後追趕，如何在目前的法律架構下，能夠一定程度保護新型態的權利人，然又不至過於速斷，是所有當前法律人共同的課題。

※ 註釋

1. 日本特許廳「發明專利法等部分修正(令和元年5月17日法律第3號)」，2019年5月17日文中之新舊法條文參照，頁15、頁19。<https://www.jpo.go.jp/05.pdf>
2. 以下內容均引自該案件第一審判決「大阪地方法院 平成14年(ワ)第1989號著作權排除侵害等請求事件 平成15年10月30日」http://www.courts.go.jp/010737_hanrei.pdf
以及第二審案件「大阪高等法院平成15(ネ)3575號 著作權排除侵害等請求上訴二審事件 平成16年9月29日」http://www.courts.go.jp/010051_hanrei.pdf
3. 本文中日本著作權法條文係參見http://www.cric.or.jp/db/domestic/a1_index.html
4. 以下內容均引自該案件第一審判決「大阪地方法院 平成18年(ワ)第10470號不公平競爭行為排除侵害等請求事件 平成19年7月3日」http://www.courts.go.jp/034889_hanrei.pdf
以及第二審案件「大阪高等法院平成19(ネ)2261號 不公平競爭行為排除侵害等請求上訴二審事件 平成19年12月4日」http://www.courts.go.jp/035460_hanrei.pdf
5. 日本不正競爭防止法條文可參見<https://elaws.e-gov.go.jp/detail?lawId=405AC0000000047>
6. 日文原文為「表示」，在此條文中略類似我國公平交易法中表徵之概念
7. 原文分別為「ごはんや まいどおおきに 〇〇食堂」、「めしや食堂」
8. 原告尚主張不競法第2款著名表徵冒用行為以及民法侵權行為，由於非本文重點權且割愛。
9. 與本文主題無關，內容於此不贅。
10. 以下內容均引自假處分「東京地方法院平成27(ヨ)22042號假處分命令聲請事件平成28年12月19日」http://www.courts.go.jp/545/086545_hanrei.pdf
11. 原告尚主張不競法第2款著名表徵冒用行為以及民法侵權行為，由於非本文重點權且割愛。
12. KOMEDA咖啡店亦有提起本案訴訟，後來本件本案訴訟兩造已達成和解。
13. 圖片來源：「平成28年12月27日株式会社コメダホールディングス『仮処分命令の発令に関するお知らせ』」(KOMEDA Holdings股份有限公司就本件假處分之官方說明文稿)
<http://ke.kabupro.jp/tsp/20161227/140120161227464220.pdf>

14. 此判斷標準顯然異於歷來見解，例如前開「飯屋食堂」案件的判斷標準，尚有討論空間。
15. 此外，「KOMEDA」咖啡另主張包含與餐飲相搭配的餐具、容器亦為權利保護客體之一，然而法院並認為餐具等本身識別性就極弱，何況到底有多少消費者注意到這些特定餐飲搭配特定餐具的對應關係，並未產生識別性。
16. 日本法院官方網站「裁判所Court In Japan」之司法統計，平成28年度民事・行政案件，表98「假處分結案事件數 終局分類別 全地方法院」<http://www.courts.go.jp/009272.pdf>
17. 日本法院官方網站「裁判所Court In Japan」之司法統計，平成28年度民事・行政案件，表95，「假處分結案事件數 終局分類別 全簡易法庭」<http://www.courts.go.jp/269/009269.pdf>
18. 圖片及商標資訊摘自日本專利情報平台J-PlatPat <https://www.j-platpat.inpit.go.jp/>
19. 日本法上有針對建築著作，設計同一性保持權除外條款合理使用，業如前述，我國法並無此規定。

由GAT v. Blizzard 案探討美國專利請求項解釋與先前技術之關聯

◆陳宇承◆

一、前言

針對專利請求項的申請專利範圍解釋，美國專利商標局(USPTO)在實體審查時是以最寬廣合理解釋(Broadest Reasonable Interpretation，簡稱BRI)原則來進行，當請求項中出現新穎的詞彙，或是現有詞彙但具有新的含義，依據最寬廣合理解釋原則，審查時會參考說明書的敘述，以及先前技術所揭露的概念，而專利權人在審查過程的答辯歷史檔案，也會成為輔助解釋的參考資料。

本文以2019年6月21日CAFC針對Game and Technology Co.’s v. Activision Blizzard Inc. and Riot Games, Inc.作出的判決(註1)，探討美國專利多方複審(Inter Partes Review, 簡稱IPR，(註2))的過程，請求項中的詞彙該如何解釋以及與先前技術之關聯。當解釋的可能含義越寬越廣，能被納入考量的適格先前技術就越多，會造成專利權更容易被先前技術舉發成立，因此IPR申請人會希望將系爭專利的詞彙作盡量寬廣的解釋；另一方面，若專利說明書所描述的概念可以合理限制請求項詞彙的含義，就能讓適格的先前技術變少，降低專利權被舉發成立的情況，因此專利權人可能會有目的地限制詞彙含義；至於行政或司法機關如何判斷特定詞彙該怎麼解釋，將決定舉發結果的走向，也是本文想探討的重點。

二、案件背景

Game and Technology Co.’s公司(以下簡稱GAT)擁有美國第8,253,743號專利(以下稱’743專利)，Activision Blizzard Inc. and Riot Games, Inc.公司(以下簡稱Blizzard)對該專利提起多方複審，主張’743專利的請求項1~11不具可專利性。USPTO的專利審判暨上訴委員會(Patent Trial and Appeal Board，以下簡稱PTAB)發出了最終決定，認為’743專利請求項1~11基於先前技術的組合教示為顯而易見的。對此，GAT不服並向CAFC提出上訴。

’743專利請求一種用以生成遊戲角色且供玩家選購遊戲物品功能(game item function)的方法及系統。該專利介紹了在遊戲界有一種叫「gamvatar」的概念，gamvatar代表遊戲中專用的化身(vatar)且具有與該特定遊戲相關的特徵或個性。’743專利之說明書的先前技術段落提及，以往的玩家雖可經由網路，花錢購買對應於某款遊戲的gamvatar，但是通常購買化身的介面是與該遊戲分開提供的，而非在遊戲介面內購買，而且僅有里程或貨幣的交易方式供選擇；另外，傳統的gamvatar僅專用於特定的遊戲，因此僅具有對應於該特定遊戲的角色特徵或個性，也就是說傳統的gamvatar僅能代表遊戲化身而無法提供遊戲物品功能(註3)。於是，’743專

利提出一種方法與系統，用於在線上網站提供具有遊戲物品功能之角色的選購服務，讓玩家可以利用具備遊戲化身功能的化身進入遊戲，也讓玩家可選擇地將化身與遊戲物品功能組合，從而提供更有興趣的化身，以提高玩家選擇的可能性。’743專利之請求項1(註4)的內容為：

一種用於生成遊戲角色的方法，該遊戲角色與一角色生成系統相關聯，該系統包含一gamvatar提供者、一gamvatar管理者及一遊戲伺服器，該方法包含：

提供一化身給透過網路存取化身商店的一位玩家，該化身包括多個可被對應使用以分別顯示化身功能或執行遊戲物品功能的層；

把對應的層添加到化身以將所述遊戲物品功能的每一個與化身結合，藉此產生一個與所述遊戲物品功能相關聯的gamvatar；

其中，該gamvatar係配置用來執行所述遊戲物品功能，當偵測出關聯到該遊戲伺服器提供的遊戲的所述遊戲物品功能被使用時，會響應與對應層結合的每一個遊戲物品功能被消耗。

所謂的遊戲物品功能，指的是在遊戲中可替遊戲角色添加的例如攻擊、防禦、錢幣…等額外功能。本判決主要以IPR程序所引用的其中兩個證據進行討論，這兩個證據大致內容如下：

(一) 暗黑破壞神II手冊

暗黑破壞神II是一款動作角色扮演遊戲，其遊戲手冊描述了玩家透過裝備盔甲或武器等遊戲物品來定制角色，例如，標槍是手冊中描述「投擲時會造成巨大傷害」的遊戲物品之一，或是玩家可透過「裝備更強大的盔甲，使敵人更難以對角色造成傷害」來保護他們的化身。因此，手冊揭露了玩家可從他們的庫存挑選物品並放到角色的適當位置，來替角色裝備武器、盔甲或其它可穿戴物品。

暗黑破壞神II有多種玩法：(1)單人遊戲；(2)在Battle.net網站上遊玩；或(3)其它多人模式。手冊揭露了Battle.net是暴雪娛樂公司的免費線上遊戲網路…提供玩家一個相遇、聊天、一起冒險的地方，也定義「王國(realm)」此一名稱來代表由暴雪管理和維護之暗黑破壞神II的遊戲伺服器，在Battle.net網路有許多個王國，王國內的角色只能在Battle.net網路的暗黑破壞神II王國遊玩，而無法透過單人遊戲或其它網路協定方法遊玩。根據手冊說明，若玩家是第一次用暗黑破壞神II登入Battle.net網路，則會被要求創建一個角色，但若玩家先前已建立過數名角色，則可從角色選擇畫面中挑選出想要玩的角色。手冊還解釋：「一旦你登入Battle.net網路並選擇角色後，你將被置入Battle.net的暗黑破壞神II王

國的其中一個聊天頻道，其中，代表著其他玩家的角色肖像會顯示在螢幕底部」。

(二) US2005/0137015A1(簡稱Rogers案)

Rogers案之發明名稱為「用於具可客制化身及分化即時訊息環境的角色扮演遊戲之系統及方法」，涉及到線上互動遊戲或即時訊息環境，其中以客制化的化身來代表玩家。Rogers案揭露在遊戲中玩家可利用虛擬資源來制定化身，並藉由添加「面部表情、肢體動作、動畫、服裝、配件等」來改變化身的外貌。Rogers案還揭露，化身客制化使用了圖形分層技術，參考圖1(註5)，採用了「圖形子系統340」，該子系統包含三維(3D)化身元件342，其解決了使用現有高端顯示卡顯示3D物件所衍生的幾個重要問題。重要的是，Rogers案教示以分層技術制定化身，因「特別允許玩家把服裝放到化身，並進一步允許服裝分層，3D物件(身體和服裝)必須分層，來避免當後續影像放到第一影像(註6)時，第一影像有明顯滲色的狀況」。

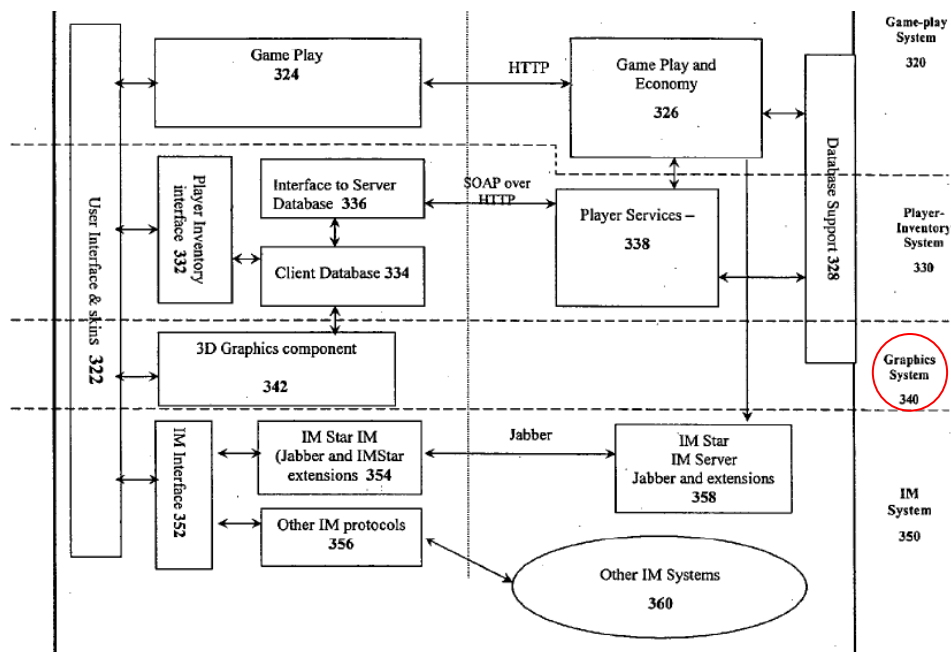


圖 1

三、CAFC之見解

GAT對於PTAB解釋「gamvatar」及「層」的方式，以及系爭請求項為顯而易見的決定提出反駁。

CAFC先解釋上訴審對於專利範圍解讀及顯而易見之認定應採何種審理標準(Standard of Review)，接著對GAT的主張提出說明。

首先，CAFC針對PTAB所作關於實質證據(substantial evidence)之事實認定及法律見解採

「重新審理」(de novo)之標準(註7)。就證據的證明效力而言，實質證據雖弱於明顯的大量證據(the weight of the evidence)，但並非僅是微量證據(a mere scintilla of evidence)的證明力(註8)。若申請歷史檔案中的證據在合理推論下會導致兩種不一致的結論，PTAB選擇偏好其中一個結論之決定，必須在重新審理實質證據後才能維持(註9)。

CAFC認為PTAB對於系爭專利特徵「gamvatar」及「層(layers)」的解讀為合適的。所謂專利範圍的最寬廣合理解釋(BRI)，應基於專利說明書的內容，而專利說明書包含書面說明及請求項。專利說明書連同專利申請的歷史過程，共同構成了內部證據，PTAB在解讀專利範圍時應優先考慮。以下分兩部分說明CAFC對於「gamvatar」及「層(layers)」的見解。

(一) gamvatar

PTAB認為系爭專利的特徵gamvatar，是傳統化身及遊戲物品功能的組合，並非如GAT主張的是傳統gamvatar及遊戲物品功能的組合。GAT主張PTAB錯誤地把gamvatar解釋成化身，GAT認為在最寬廣合理解釋下，gamvatar是可同時用在線上及遊戲(is concurrently usable on line and in-game)的概念，所以專利範圍不需再用額外的文字來描述線上的玩家，因為證據顯示gamvatar固有的意思本是如此，基於此，GAT主張在最寬廣合理解釋下的系爭專利範圍，會小於PTAB解讀下的範圍。

CAFC不認同GAT的主張，認為系爭專利在說明書及請求項教示了gamvatar不限於同時用在線上及遊戲中。CAFC認為申請專利範圍解讀必須從請求項的文字本身開始(註10)，從請求項1的文字來看，其揭露gamvatar是由提供一化身，以及把化身與遊戲物品功能結合而成。因此，gamvatar是藉由結合化身與具有額外特色的遊戲物品功能而生成的，所以請求項1並沒有限制gamvatar為同時在線上及遊戲中的玩家，而僅意味著具有某些特性。其餘請求項則界定了gamvatar如何被配置，例如請求項2限定gamvatar係可選擇性地編輯，請求項5限定gamvatar被配置以產生預定的臉部表情、或執行遊戲物品功能的動作。在某一專利請求項的特徵用語，通常可闡明同一用語在其它請求項的含義，CAFC認為系爭請求項的gamvatar，是將化身與具有特色的遊戲物品功能相結合，故支持PTAB的解釋方式。

更寬廣的說明書內容同樣顯示gamvatar不僅限於同時用在線上及遊戲，實際上範圍更廣，例如說明書解釋了本發明的gamvatar將傳統化身與遊戲物品功能結合，因此實施例所描述的gamvatar實質上是可執行遊戲物品功能的化身。說明書還解釋了gamvatar是專門用於遊戲的化身，並具有與該遊戲關聯的特色或個性，gamvatar同時作為網路遊戲的角色，以及網站的化身。綜上，說明書確認了gamvatar被合適地解釋為傳統化身與遊戲物品功能的結合，專利範圍及說明書都顯示gamvatar不等於化身，因gamvatar還需要與遊戲物品功能結合，但化身不用。

(二) 層

PTAB把層解釋為包含「用於顯示圖形物體的圖像區域(graphics regions for displaying graphical objects)」及「用於保持圖像的構造(constructs for holding graphics)」。但GAT認為PTAB錯誤地把層解釋為顯示區域(display region)，GAT認為應將層解釋為「用於顯示圖形物體的圖像區域」即可，因為層這個詞就代表了顯示圖形物體的構造。此處GAT的用意，應該是想要把層的意思，解釋成僅有遊戲物品功能與化身重疊顯示的情況，並排除遊戲物品功能沒有與化身重疊結合的情況，好讓先前技術的概念無法揭露系爭請求項的解讀範圍。

CAFC不認同這樣的主張。從專利範圍的文字來看，請求項1界定該化身包括多個可被對應使用以分別顯示化身功能或執行遊戲物品功能的層，根據請求項的前後文義可知，「包括(comprising)」此一用語可被理解為含有但不限於，請求項用了「包括…或…」這樣的描述，讓層在解讀時涵蓋了顯示及執行遊戲功能這兩個選擇，因此系爭請求項限定不只一個層。

CAFC判定，系爭專利的說明書也支持PTAB的解讀。該專利說明書解釋了會有某些層用以顯示化身的圖像、其它的層可與化身分開地顯示額外物品或背景，例如圖2(註11)展示兩個gamvatar的實施例，把化身510與一個遊戲物品功能520結合來生成gamvatar，這證明化身的背景層如何與化身本體被分開描繪。說明書還記載gamvatar530展示化身510穿戴物品520，gamvatar540則展示物品520沒有被穿到化身510上，而是被編排到背景。因此，說明書建議可在背景的不同區域層顯示一或多個物品。系爭專利揭露至少一實施例是化身的層沒有在化身本體上顯示遊戲物品功能，所以層不必然要在gamvatar的影像上重疊顯示，但可顯示在螢幕的不同圖形區域。

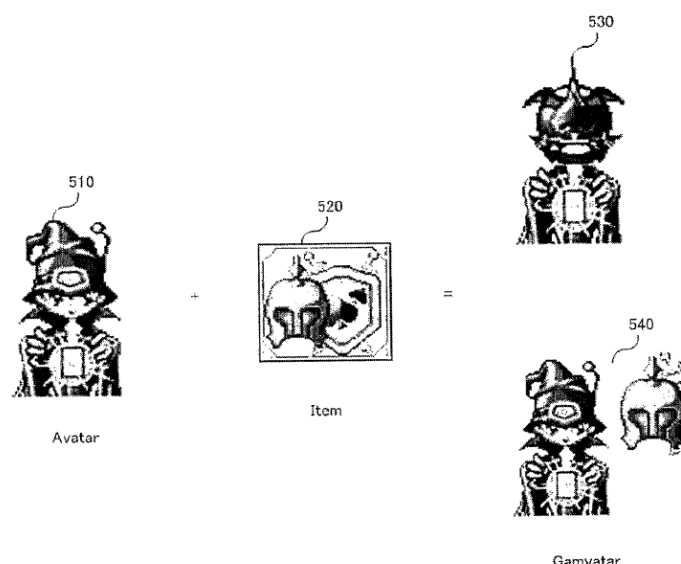


圖 2

CAFC進一步說明，申請歷史檔案也確認了PTAB對於請求項的解讀，在系爭專利的審查過程中，審查委員曾以Rogers案單獨或合併其它前案來核駁系爭專利所有請求項，

但在獨立項修正範圍後才核准，修正時加入了「當偵測出所述遊戲物品功能被使用時，會響應與對應層結合的每一個遊戲物品功能被消耗」此一限制條件。因此申請歷史檔案證明了專利範圍並未限制「層」要顯示在化身上，請求項界定之消耗的限制，表明gamvatar可用來獨自執行遊戲物品功能，或基於消耗與對應層結合的遊戲物品功能。

雖然GAT主張暗黑破壞神II手冊沒揭露gamvatar具有執行遊戲物品功能的層，意味著正確的專利範圍解讀需要在gamvatar上用層來重疊顯示圖形物體。但CAFC認為GAT的上述主張徒勞，因為PTAB正確地解釋了「層」係包含用於顯示圖形物體的圖像區域，及用於保持圖像的構造，在專利範圍使用「或」這個詞，也證明了專利權人意圖表明顯示和執行遊戲功能是層的兩個選擇。系爭專利揭露在化身上用某些層顯示遊戲物品功能、在化身之外用其它層分開顯示額外物品或背景。從系爭專利的圖可知，化身的背景層能與化身本身分開地描繪遊戲物品功能，因此，系爭請求項表明有某些層或區域顯示gamvatar上的圖像，其它層用於分開地顯示額外物品或背景，所以PTAB並未錯誤地解讀專利範圍。

(三) 顯而易見性

PTAB認為不論單獨引用暗黑破壞神II手冊或是進一步結合Rogers案，皆可證明系爭請求項顯而易見。PTAB解釋暗黑破壞神II手冊教示了gamvatar代表在遊戲或網站(即Battle.net)上的玩家；此外，暗黑破壞神II手冊揭露了用於顯示圖形物體的圖像區域，是在請求項的層的解釋範圍內。GAT沒有爭辯暗黑破壞神II手冊所揭露的化身，但主張因為在Battle.net上使用化身是用在特定的遊戲裡，故系爭專利是非顯而易見的。GAT更抗辯說PTAB誤解了引證案，因為引證案沒有揭露gamvatar具有用於執行遊戲物品功能的層。

CAFC否決GAT的看法。由於暗黑破壞神II手冊揭露了gamvatar可用在Battle.net上，這與獨立遊戲不同，在特定遊戲中也有很多代表著不同圖形區域的層。首先，暗黑破壞神II手冊揭露了角色代表在遊戲中或Battle.net上的玩家，也就是GAT說的免費線上遊戲網路。手冊解釋玩家可以在網路上藉由Battle.net遊玩多人遊戲，當玩家登入Battle.net，需要創建新角色或選擇一個既有角色來進入遊戲，這個角色就代表了Battle.net上的玩家，且獨立於遊戲本身。手冊也解釋在Battle.net的聊天頻道時玩家可以與其它玩家相遇、聊天、加入或創建多人遊戲。正因玩家可以從Battle.net「加入或創建」遊戲，所以PTAB正確認定暗黑破壞神II手冊使得系爭專利為顯而易見，因Battle.net是獨立於遊戲且並非一特定的遊戲。

其次，暗黑破壞神II手冊教示層係顯示圖形項目且執行多個遊戲物品功能。例如，手冊揭露了層兼用於顯示及使用遊戲物品功能，並描述「庫存畫面包含幾個箱子，其代

表角色可容納裝備的不同區域…庫存畫面底部的矩形網格代表你的背包」。這些箱子公開了遊戲的多個層，因其揭露用於顯示圖形物體的多個圖像區域。此外，暗黑破壞神II手冊也在遊戲清單中列出標槍、投擲藥劑，教示在角色使用各種裝配區域，像是玩家裝備身體盔甲以更能他的保護角色。根據Blizzard的專家所陳，庫存畫面的槽或箱子必然教示了習知技藝人士實現所述化身的示範方法。因此，暗黑破壞神II手冊描述了在遊戲中使用的多個層。

手冊同樣提到，可提供多種武器給想要保持四肢完整的玩家，有些武器在面對威脅時可以比其它玩家更有利。手冊描述一種攻擊方式，當玩家把游標置於想攻擊的怪物…怪物會稍微發光…可隨時區別玩家想瞄準攻擊的怪物為何。綜上，暗黑破壞神II手冊描述的武器是用來執行多個遊戲物品功能，而且系爭專利的多個圖形區域的層已被手冊教示。

CAFC認為GAT的抗辯缺乏說服力，而且對於GAT主張單一引證文件不能證明顯而易見的論點，表示這是錯誤的法律認知。若根據單一先前技術簡單修飾而能輕易完成一發明專利，則該專利為顯而易見的(註12)。因此，PTAB有關暗黑破壞神II手冊單獨或與Rogers案結合而使系爭請求項顯而易見的認定，CAFC認為並無違誤。綜上所述，CAFC肯認PTAB的決定。

四、建議與結論

隨著網絡傳輸速率的進步及電子娛樂遊戲的接受度提高，遊戲方法及相關的系統流程控制專利申請案數量，漸漸有逐年升高的趨勢。美國的遊戲廠商數量不少，市場營業額龐大，對於遊戲專利的容許度，在各先進國中向來屬於較開放的態度，本案例在申請階段可看出，官方允許像是「gamvatar」這樣的新穎用語寫進專利範圍，並搭配參考說明書對於gamvatar的描述，來理解gamvatar的真實含義；但相對的，當在第三人提起多方複審的專利無效階段時，法院不只從先前技術的教示內容，也可能搭配系爭專利說明書的描述內容，將gamvatar這個詞解釋成僅包括化身與遊戲物品功能的結合，而不限定還需同時在線上網站以及在遊戲中才叫做gamvatar，導致先前技術所揭露相關概念已揭露系爭請求項之技術特徵，使得系爭請求項無效。因此當請求項界定新穎用語，除了在說明書需有適當的揭露和描述，也應該注意現有技術水準及業界普遍概念，是否會對於該詞彙形成某些特殊意義，以免為日後的無效審查程序埋下隱憂。

我國近年來力求產業轉型，電競產業也是政府的重點政策之一，國內的遊戲廠商除了發展硬體品牌，也應注意自身遊戲軟體專利的佈局。我國專利法第58條第4項規定，發明專利權範圍，以申請專利範圍為準，於解釋申請專利範圍時，並得審酌說明書及圖式。我國專利法

施行細則第19條第4項規定，於解釋請求項時，應包含說明書中所敘述對應於該功能之結構材料或動作及其均等範圍。因此在解釋專利範圍時，是以專利範圍文字的界定為主，而說明書揭露的實施例及圖式為輔。

另外在智慧財產局2016年2月出版的專利侵權判斷要點，提出了解釋請求項的幾個原則：衡平原則、有效推定原則、折衷解釋原則。所謂衡平原則是指應充分考量專利對於先前技術的貢獻，要保護專利權人之利益，也要考量公眾的利益；有效推定原則是指在專利訴訟中，並非以最寬廣合理的範圍作解釋，而應依據完整的申請歷史檔案，朝專利權有效的方向予以解釋；折衷解釋原則是依據專利法第58條的內涵，先以請求項記載的技術內容為準之原則，於未臻清楚之處並得審酌說明書及圖式的原則。有關解釋請求項的證據包括內部證據及外部證據，內部證據例如系爭案及相關案件的說明書、申請專利範圍、圖式及其歷史檔案，外部證據包括字典、工具書、專家證詞、論文或其它著作等，判斷要點提出先採用內部證據、再採用外部證據的原則。中文雖不若英文可利用字母拼湊出新的單字，但專利權人對於一已知用語得賦予不同於通常意義的特別意義，稱為「自定義詞」，判斷要點亦提到請求項中若有自定義詞，必須於說明書中以合理清楚且精確的方式予以表明。

遊戲產業的特色是高度國際化，諸如遊戲內的聊天頻道、對戰所用的網路協定、伺服器管理、遊戲進度備份到雲端…等功能，許多都依附在IEEE的標準架構發展而成，在定義新穎詞彙或功能時，若沒有仔細將特徵含義寫入請求項，解讀範圍時就容易被現有網路架構或已知遊戲的概念所讀入，造成專利無效，即使如’743專利於發明背景段落把習知的化身與gamvatar的含義做了限定描述，企圖讓請求項的gamvatar一詞具有額外的限制意義，但因為請求項並沒有特別做字面意義上的限定，故在無效階段仍是被解讀成較寬廣的含義；專利說明書的撰寫者也應具備遊戲產業的背景知識，以確實掌握專利用語的精準度以及重點技術特徵。因此，不論在美國或我國提出遊戲軟體相關專利之申請，建議在說明書段落對於請求項的新穎詞彙作完整解釋，請求項內的現有詞彙若有新含義時，也應有特定的描述說明，這樣的動作能讓詞彙可以有更明確清楚的限制條件，有助於提高該專利在申請階段與無效階段的存活率。

※ 註釋

1. 參見Game and Technology Co., Ltd., v. Activision Blizzard Inc., Riot Games, Inc.(Fed. Cir. 2019)
2. IPR類似我國的舉發制度，是由第三人向USPTO申請，對已核准的美國專利所提起的無效程序。
3. 參見’743專利公告本第3欄第50~56行。
4. 原文為：A method for generating a character associated with a character generating system comprising a gamvatar provider, a gamvatar controller, and a game server, the method comprising: providing an avatar to a user accessing

an avatar shop via a network, the avatar comprising multiple layers for displaying avatar functions or performing game item functions by using the respective layers; and combining each of a plurality of game item functions with the avatar by adding the respective layers to the avatar to create a gamvatar associated with the plurality of the game item functions, wherein the gamvatar is configured to be used to perform the plurality of the game item functions and each of the plurality of game item functions being combined with the respective layers is exhausted in response to detection of each time of using the each of the plurality of game item functions associated with playing a game provided by the game server.

5. 選自Rogers案的圖3。
6. 編按：電腦系統最先計算繪製出的影像稱為第一影像，後續添加到其上的稱為後續影像。
7. 參見Redline Detection, LLC v. Star Envirotech, Inc., 811 F.3d 435(Fed. Cir. 2015)
8. 參見In re Nu Vasive, Inc., 842 F.3d 1376, 1379-80(Fed. Cir. 2016)，判決所引用的原文為：Substantial evidence is something less than the weight of the evidence but more than a mere scintilla of evidence。
9. 參見Elbit Sys. Of Am., LLC v. Thales Visionix, Inc., 881 F.3d 1354,1356(Fed Cir. 2018)
10. 參見In re Power Integrations, Inc., 884 F.3d(Fed. Cir. 2018)
11. 圖2選自系爭專利的圖5。
12. 參見Arendi S.A.R.L. v. Apple Inc., 832 F.3d 1355, 1361(Fed. Cir. 2016)



總 所	台北市松山區南京東路3段248號7樓	(02) 2775-1823	FAX : (02) 2731-6377
法律事務所	台北市松山區南京東路3段248號12樓之2	(02) 2775-1823	FAX : (02) 8773-6131
台 北 所	台北市中山區敬業一路99號2樓	(02) 7702-8299	FAX : (02) 7702-8289
台 中 所	台中市西 區臺灣大道二段220號32樓	(04) 2328-8218	FAX : (04) 2328-8318
台 南 所	台南市東 區裕農路375號6樓	(06) 274-2266	FAX : (06) 238-0527
嘉義聯絡處	嘉義市西 區垂楊路505號6樓之1	(05) 285-1586	FAX : (05) 285-1595
高 雄 所	高雄市前金區中正四路211號14樓之1	(07) 216-3721	FAX : (07) 216-2588

www.saint-island.com.tw

siiplo@mail.saint-island.com.tw