

创意产业相关知识产权后续研究课题报告

第一篇 创意产业与知识产权概述

第一章 创意产业及其发展

第一节 创意产业概述

第二节 创意产业在中国的发展

第三节 创意产业在上海的发展

第四节 创意产业典型分析

第二章 创意产业相关若干知识产权

第一节 创意产业中的外观设计权

第二节 创意产业中的软件专利权

第三节 创意产业中的版权和商标权

第四节 创意产业中的其他知识产权

第二篇 创意产业相关外观设计

第三章 创意产业中的外观设计

第一节 突破外观设计概念——从“工业”、“产品”谈起

第二节 创意产业中与外观设计相关的产业

第三节 我国外观设计专利法律制度

第四节 其他国家或地区外观设计制度的比较

第五节 我国外观设计有效专利统计与创意产业的关系

第六节 创意产业中的外观设计与其他知识产权的交叉

第四章 电子产品（含用户界面）外观设计

第一节 电子产品外观设计概述

第二节 用户界面（GUI）的外观设计保护

第三节 我国对 GUI 外观设计专利保护

第四节 国外对 GUI 的知识产权保护

第五章 动漫产业衍生品外观设计

第一节 动漫产业衍生品外观设计保护概述

第二节 我国动漫产业发展与外观设计保护

第三节 动漫产业相关其他知识产权保护

第四节 国外对动漫产业的知识产权保护比较

第三篇 创意产业相关软件专利

第六章 创意产业中的软件专利

第一节 软件专利在创意产业中的作用

第二节 软件程序的可专利性

第三节 我国的软件程序可专利性

第四节 国外的软件程序可专利性

第五节 软件程序的专利与版权交叉

第七章 软件专利功能性权利要求

第一节 软件专利功能性权利要求的技术分析

第二节 我国专利法制度对功能性权利要求的保护

第三节 我国司法实践中软件专利功能性权利要求纠纷的解决

第四节 国外专利法立法与司法对功能性权利要求的保护比较

第八章 软件专利相关技术标准

第一节 国际及国内外技术标准相关专利许可概述

第二节 软件专利相关技术标准的现状

第三节 我国司法实践中软件专利相关技术标准纠纷的解决

内容摘要

第一章 创意产业及其发展

本章第一部分讨论了创意产业的定义与内容。创意产业意指那些源自个人的创造性、技能及智慧，通过对知识产权的开发和运用可创造潜在财富和就业机会的活动。在中国，一般认为创意产业涵盖了包括媒体业、艺术业、工业设计业、时尚产业、建筑设计业、网络信息业、软件业、咨询服务业、广告会展业、休闲娱乐业等在内的多个行业。可以说，创意产业是突破传统产业分类方法的一种新型产业，从创意、智慧等产业投入的角度界定，是对传统产业的一次再定义，是文化与科技的完美融合。第二部分涉及创意产业的高速发展。中国的创意产业萌芽于2002年，之后便迅速发展起来。如今，在一系列政策推动之下，中国创意产业在近年来的发展中整体规模扩大，逐步成为经济增长支柱，同时更加关注内在品质的提升，

知识产权保护等各项配套制度的完善也使创意产业在中国逐步趋向规范、有序。以上海为例，上海市文化创意产业连续多年保持快速和稳步发展，2013 年全市文化创意产业增加值约 2500 亿元，同比增长 10.1%，占全市 GDP 比重约 11.5%。以具有代表性的软件产业与网络游戏产业，这些产业近年来发展较快，增长空间较大，在未来势必对创意产业的繁荣起到更加重要的作用。

第二章 创意产业相关若干知识产权

知识产权保护是创意产业发展的关键环节，将文化创意成果进行知识产权权利化有利于保护拥有者的权利，给权利拥有者带来巨大的经济利益，与此同时又会鼓励更多创意工作者积极投入到创意产业之中。当前中国法律对创意成果的保护主要从版权、专利权、商标权以及商业秘密方面着手。但是应当注意到当前中国文化创意产业的法律保护工作进行的并不完美，创意产业产品侵权现象严重，加之企业对产品的知识产权保护意识不足，中国当下的立法又不能全面准确的保护权利者的权利。因此，为了中国创意产业的繁荣发展，对创意产业的知识产权保护问题应当成为下一步立法应当考虑的重点。

第三章 创意产业中的外观设计

创意产业最先从外观设计开始，随着科技和社会的发展，产品和工业的内涵发生了巨大变化。本文具体罗列了与创意产业有关的外观设计产业，并具体讨论了与创意产业相关的外观设计的法律制度。本章还比较了其他国家或地区外观设计制度。简要介绍了欧盟、德国、英国、美国、日本等国的外观设计制度，并且比较这些制度和中国的异同。此外，根据现有的公开数据调研、归纳、总结了对我国外观设计专利的申请、授予、有效等各类数据的。我国的外观设计专利无论从申请，授权还是专利有效量上都呈现出一个逐年上升的趋势。最后一部分，分析了外观设计的多重保护，在某些情况下，权利人除可以获得专利权的保护以外，可以根据法律的规定寻求著作权、商标权、知名商品名称、包装、装潢的不正当竞争保护。而造成这种多种保护的原因是知识产权本身的无形性和法定性。本章对不同的知识产权优缺点进行总结比较，以便权利人设计出在保护时间，成本费用，保护强度方面最适合的知识产权保护模式。而从公共利益的角度出发，多重保全将会产生高昂的垄断成本，公众本可以享受的权利受到剥夺，为避免多重保护，可考虑制定专门立法和适用权利有限相容的规则。

第四章 电子产品（含用户界面）外观设计

GUI, 图形用户界面, 长期在中国以著作权来保护。这种方式和 GUI 特点不符, 因此造成在实践中出现了对 GUI 保护不力的情况。然而这一切在 2014 年 5 月 1 日发生了改变。中国知识产权局通过修改《审查指南》, 允许了 GUI 申请外观设计专利。这对于业界是盼望已久的事情, 可根据国家知识产权有关领导的反映, 在短短一个月就有五千多 GUI 的外观设计申请, 但截至到 2014 年 12 月 10 日的公告信息, 我们发现通过 GUI 外观设计的只有 257 件, 这说明, 大家对 GUI 的申请条件并不是太清楚。在本章中, 我们将具体分析这些问题。

关键词 GUI 图形用户界面 著作权 外观设计专利

第五章 动漫产业衍生品外观设计

动漫产业的衍生品环节是整个产业中盈利的关键环节。由于衍生品种类众多, 生产厂商对不同衍生品应当采取不同的知识产权保护。尽管近年来中国的动漫产业正在飞速发展, 衍生品市场的侵权也愈演愈烈。本章总结了 2012 年以来有关衍生品外观设计的司法判决, 分析其中共同存在的法律问题。衍生品在中国不仅能获得外观设计专利的保护, 也能获得商标权、著作权的保护。最后, 本章介绍了美国的动漫产业知识产权保护。

第六章 创意产业中的软件专利

软件产业在创意产业中具有非常重要的地位。在我国, 软件专利的起步时间虽然比较晚, 但随着软件技术的发展, 我国的专利审查制度在不断发展进步。本章从计算机软件程序的可专利性问题出发, 首先讨论我国软件程序的专利审查客体与具体实践审查, 以及在审查实践中出现的问题, 其次讨论国外的专利审查, 主要是美国与欧盟的计算机软件法律保护情况, 结合一些近年来的案例分析, 对比双方在审查时的标准演变情况。最后, 在软件程序的知识产权保护的模式中, 选取版权保护和专利保护两种最重要的保护方式, 分析对比两者的优势和劣势, 来探讨两种制度形式之间的差异以及交叉保护问题。

第七章 软件专利功能性限定权利要求

随着社会的进步和技术的革新, 软件产业得到蓬勃发展, 软件专利申请和授权的数量在近年来大幅增加, 与此同时, 软件专利的侵权纠纷也日益增多, 学界和实务界对有关软件专利功能性限定权利要求的讨论也愈发激烈。本章开篇即对功能性权利要求进行技术分析, 从软件及其关联概念入手, 重点剖析软件专利中的功能性限定权利要求的特点; 其次是梳理我国专利立法制度中对功能性限定权利要求的规定, 分别从功能性限定权利要求的允许条件、其

与说明书的关系、以及解释规则来分析相关法条；然后文章从司法实践角度分析目前软件专利功能性限定权利要求的困境，即保护范围如何确定等问题；最后文章在进行中美立法和司法对比的基础下，重点阐述美国的专利法制度中有关功能性限定权利要求的规定，并且简要介绍欧洲、德国和日本的功能性限定权利要求的相关制度。

第八章 软件专利相关技术标准

公平、合理、无歧视原则能够平衡专利权利与标准应用，规定于国际组织 ISO、IEC、ITU 以及 ETSI 的文本中，并在各国专利法律法规、反垄断法中得到体现。计算机软件的可专利性已经得到美国、欧盟和中国等各国法律的广泛认可。2013 年广东省高级人民法院终审判决的华为诉交互数字集团一案，是一起涉及软件专利技术标准的反垄断案件，对我国高新科技创意产业和国际贸易的发展，具有重大意义。