

# TIPLONews 한국어본

2023 년 9 월호(K289)

K230824Y1

## 01 디자인특허 출원과 관련된 가속심사 시행 및 실체심사 연기 가능기간 변경, 2023 년 9 월 1 일부터 시행

대만 지혜재산국<sup>1)</sup>은 2023 년 9 월 1 일 디자인 특허<sup>2)</sup> 출원인의 출원 전략, 특허 포트폴리오 및 특허 상품화 일정을 고려하기 위해 가속심사 신청 접수(시행 기간 2024 년 12 월 31 일까지)를 포함한 디자인 특허 다양화 심사 서비스를 출시한다고 발표했으며, 디자인 특허는 심사 기간(일률적으로 출원일 1 년 이내)을 연기할 수 있다.

### 1. 디자인특허 가속심사

신청인은 다음 3 가지 사유 중 하나에 해당하는 경우, 관련 서류를 구비한 후 2 개월 이내에 심사결과를 통보받을 수 있다.

(1) 제삼자에 의해 상업으로써 실시

(2) 출원된 디자인이 아래를 포함하여 유명한 국내외 디자인상을 수상한 자

1. 대만 Golden Pin Design Award

2. 독일 iF Design Award

3. 독일 Red Dot Design Award

4. 일본 Good Design Award

5. 미국 International Design Excellence Awards (IDEA)

(3) 신생벤처기업의 디자인 출원

### 2. 디자인특허 심사 연기

출원의 우선권 주장 여부와 상관없이 심사연기 기간이 출원일로부터 1 년으로 변경되었다. 디자인특허 우선심사, 심사연기 안내, 고객문의 및 답변은 대만 지혜국의 홈페이지를 참고할 수 있다.

(<https://topic.tipo.gov.tw/patents-tw/cp-750-925650-1fdcd-101.html> )

(2023.08)

역주:

- 1) 한국 특허청 상당하며, 한국의 지식재산권이란 명칭이 대만에서는 지혜재산(智慧財產)권이라고 불린다.
- 2) 여기서 특허란 대만의 전리(專利)를 번역한 것으로 발명특허, 실용신안 특허, 디자인 특허의 3 종류를 지칭한다. 상표는 포함되지 않는다.



02 허위 광고 혐의로 대만화폐 200 만원 벌금, 게임골디지털 소송 패소

타이베이(臺北) 고등행정법원은 2023년 8월 24일 보도자료를 내고, 본원은 원고 게임골디지털<sup>1)</sup>과 피고 공정거래위원회<sup>2)</sup> 간의 공정거래법 사건(111년도 소자(訴字) 제 1005호)을 심리한 결과 원고 패소 판결(본 판결은 상소가능)을 내렸고, 간략한 설명은 다음과 같다:

1. 판결문 요지: 원고의 소를 기각한다.
2. 사실개요: 피고는 2022년 6월 10일 원고를 피처분인으로 하여 공처자(公處字) 제 111039호 처분서(이하 원처분서)를 작성하였다. 주요 내용중, 「1, 원고는 리니지 M 온라인 게임(이하 계쟁 게임)을 판매하였고, 2019년 12월 14일 [리니지 M] 엔씨소프트 한국본사가 타이완 플레이어 간담회(이하 계쟁 간담회)를 개최하여, “이벤트에서 아이템 제작, 카드 획득, 합성에 성공할 확률을 공개할 수 있는가? 현재 이러한 확률의 설정은 한국판과 동일한가?...대만판의 확률은 한국과 똑같다”고 한 것만으로도 거래결정에 영향을 미칠 수 있는 서비스 내용이 허위·오류 표시로 공정거래법 제 21조 제 4항 준용 제 1항을 위반하였다. 2. 대만화폐 200만원의 벌금을 부과한다.」 원고는 원래의 처분에 불복하여 본건에 대해 행정소송을 제기하였다.

3. 이유요지:

- (1) 원고가 계쟁 좌담회를 개최한 목적은 계쟁 게임의 선전 및 판매이며 대만판 게임에 대한 대만 게이머의 소감을 듣고 게임 개량에 참고하려는 것으로 원고는 당일 FB 생중계를 하였고, 이후에도 천당 M 유튜브 공식채널에서 볼거리 동영상을 대중이 시청할 수 있도록 제공하였다. 계쟁 좌담회 현장에서는 「이벤트에서의 아이템 제작, 카드 획득, 카드 합성확률을 공개할 수 있는가? 현재 이러한 확률의 설정은 한국판과 같은 것인가?」에 대해 「대만판의 확률은 한국과 똑같다」는 등의 답변이 이뤄졌다. 이는 게이머들이 관심갖고 주목하는 내용이며 원고들도 중요하다고 보고 질문 목록에 넣어 답변하고 있어, 게이머들이 대만판 게임 구매 여부에 영향을 주는 것이다. 또한 원고 자신도 계쟁 게임의 전설급 제작비법서(각인)를 제작할 수 있는 확률에 대해 한국판의 성공률이 10%, 대만판의 성공률이 5%이며 한국판과 대만판에서는 확률이 확실히 다르다는 것을 인정하고 있으며 계쟁

좌담회의 설명은 사실과 다르다는 것을 알 수 있어 일반 대중에게 경쟁 게임의 내용에 대해 잘못된 인식 또는 결정을 하게 할 우려가 있어 시장경쟁 메커니즘이 원래의 기능을 상실하고 불공정 경쟁 효과를 초래할 수 있음을 알 수 있다. 원고의 행위는 공정거래법 제 21 조 제 4 항이 준용하는 제 1 항에서 정하는 「상품이나 그 광고에 또는 그 밖에 공중에게 알리는 방법으로 상품에 관한 거래결정에 영향을 미칠 만한 사항에 대하여 허위 또는 타인에게 오해를 줄 수 있는 표시 또는 표징을 하여서는 아니된다.」는 규정을 위반하는 것이다.

(2) 피고는 공정거래법 제 42 조 전단 및 동법 시행세칙 제 36 조 규정에 근거하여 원고의 위법행위와 관련된 동기, 목적, 예상되는 부당이익, 거래질서에 대한 위해의 정도, 지속시간, 얻은 이익 및 사업자의 규모, 경영상황, 시장에서의 지위, 과거의 위법한 상황 및 위법 후의 시정상황 및 조사협력 등의 상황을 충분히 참작하고 있다. 피고가 원고의 실제자본금 대만화폐 약 17 억원, 매출액 및 경쟁게임 판매액(2019 년부터 2021 년까지), 자포(紫布)(전설제작비법서(각인))의 판매액(2019 년 10 월부터 2021 년까지) 등의 상황을 고려하여 원처분으로 대만화폐 200 만원의 과태료를 부과한 것은 비례원칙을 위반하지 않는다.

(3) 상기내용을 요약하면, 원래의 처분은 불법이 아니다.

역주:

- 1) 중국어명 遊藝橘子數位科技股份有限公司, 영어명 Gamania Digital Entertainment (게임골 디지털)
- 2) 중국어명 公平交易委員會

**03 지식재산사건 심리법 새 제도 시행, 영업비밀 보호 강화**

사법원은 2023년 8월 30일 보도자료를 통해 지식재산사건 심리법 새 제도가 30일부터 시행되고, 최근 15년 만에 최대 규모의 법 수정이 이뤄졌다고 밝혔다. 쉹이이(程怡怡) 행정소송 및 징계청장은 이번 법 수정으로 대만의 지식재산소송제도는 보다 전문적이고 효율적이 되었고, 세계적인 추세에 부합하며 영업비밀 보호도 보다 강화되었다. 그리고 이에 따라 국내 산업의 경쟁력이 상승하고 국가경제를 지탱하는 대기업<sup>1)</sup>이 안정적으로 발전할 수 있게 될 것이라고 하였다.

**1. 최근 15년간 최대 규모의 법 수정, 9대 중점**

이번 법 수정은 대만 지식재산 소송제도에 중요한 이정표이며, 신제도의 9대 중점에는 영업비밀소송자료 보호 강화, 변호사 강제대리 운용확대, 전문가 심리참여 확대, 지식재산사건 집중심리, 분쟁 일괄 해결(재판 불일치 회피), 심리효율 향상, 심리 IT 설비 운용 증진(사법 IT 화 강화), 피해자 소송참여제도 및 실무상 쟁의해결이 포함되었다.

**2. 전문법정(전문반)에서의 심리, 재직연수 실시로 심리 전문성 강화**

신제도에서는 전문적인 심리를 실현하기 위해 각급법원에 있어서의 지식재산 전문법정(전문반)의 설치, 지식재산 및 상사재판소의 지식재판 법정에서의 민형분류(민사담당과 형사담당의 분화) 제도의 실시 이외에 사법원은 지식재산소송, 국가안전 영업비밀소송에 있어서의 자료보호 등의 연수를 계속 실시해 법관 전문지식을 강화해 나간다.

**3. 13개 관련법 정비로 지식재산 심리법제 완성**

각 법원이 사건을 다룰 때 준수하는 것으로 사법원은 나아가 지식재산사건 심리세칙, 법원이 다루는 영업비밀사건 재판자료 열람 및 비공개 심판 방법(관리규칙), 법원이 다루는 영업비밀사건 주의사항 등 13개 법규명령 및 행정규칙을 신설(수정)한다는 관련법 정비작업을 완료했다. 사법원은 또 홈페이지에 지식재산 사건 심리 신제도라는 페이지를 설치해 각계의 사람이 수시로 정보를 파악하고 제도 내용을 이해할 수 있도록 하고 있다. ( 2023.08 )

역주:

1) 국가경제를 지탱하는 대기업은 원문 護國群山을 의역한 것이다.