

知识产权每周 国际快讯

2026 年第 10 期（总第 324 期）

中国保护知识产权网

2026年3月20日

目 录

英国脱欧与欧盟商标：过渡期结束后，仅基于英国法的在先权利不再构成异议依据.....	3
美国新版权规则简化视觉作品注册流程.....	4
三星对中兴通讯的反垄断指控在德国法兰克福被驳回.....	6
斯里兰卡推出在线公共知识产权检索平台.....	9
人工智能正在改变亚洲的游戏产业.....	10
美国版权局报告：版权索赔委员会取得成功，但需要进行法	

律改革以提高效率.....	13
CLEAR 法案或为使用人工智能训练数据的版权作品制定强制性报告要求.....	16
欧盟加强打击知识产权犯罪，保护创新和竞争力.....	19
乌兹别克斯坦与韩国启动 973 万美元项目以实现知识产权管理现代化.....	21

英国脱欧与欧盟商标：过渡期结束后，仅基于英国法的在先权利不再构成异议依据

2015 年，某企业就包括服装领域在内的多种商品提交了欧盟图形商标注册申请。日本企业 **Nowhere Co. Ltd** 基于其在英国商业活动中使用的若干未注册图形标识（受英国法律保护）对该申请提出异议。该异议主张存在在先未注册权利，依据欧盟法律构成注册驳回事由。

经欧盟知识产权局（**EUIPO**）异议部门及上诉委员会先后驳回异议后，欧盟普通法院以“英国脱欧过渡期届满后，不得援引先前的英国权利”为由，撤销了上诉委员会驳回 **Nowhere** 公司诉求的裁决。普通法院认定，鉴于欧盟商标申请是在英国脱离欧盟且过渡期届满之前提交的，即使 **EUIPO** 在该日期之后作出裁决，仍可考虑援引英国境内的在先权利。**EUIPO** 已就普通法院的判决提起上诉。

在 2 月 5 日作出的判决中，欧盟法院撤销了普通法院的判决，并维持了 **EUIPO** 的决定。

法院明确指出，允许基于未注册标识提出异议的规定包含两项独立要求。首先，该标识必须在欧盟商标申请提交日或优先权日之前已产生在先权利。其次，在 **EUIPO** 作出决定时，该标识必须仍使其权利人有权禁止较新商标的使用。

虽然第一项要求可确立所援引标识的在先性，但第二项要求则要求法律保护在整个程序中持续存在。法院指出，该

条款采用现在时态表述的措辞及其立法目的，排除了基于在裁决作出前已失效的权利而获得异议成功的可能性。法院补充道，过渡期届满前潜在冲突的存在不能成为支持相反结论的依据，因为涉案欧盟商标在任何情况下均须待过渡期结束后方能生效并具有可执行性。因此，在先权利保护在程序期间的消失构成 **EUIPO** 必须考虑的相关因素，可能导致异议被驳回。

其次，法院指出，在英国脱离欧盟后的过渡期结束时，仅基于英国法律的权利不再属于欧盟法律的管辖范围。在缺乏过渡性条款规定这些权利可在未决异议程序中延续的情况下，此类权利在 **EUIPO** 于该日期后作出的裁决中将不再具有援引效力。该解决方案符合欧盟商标的统一属性，且不损害法律确定性或合理预期，因为在欧盟境内，申请商标与现仅限于英国的权利之间不会产生相关冲突。

最后，法院认定诉讼程序状态允许其作出终局判决。法院驳回 **Nowhere** 有限公司针对 **EUIPO** 上诉委员会决定提起的诉讼，认为无论如何该异议均不能成立，因为所援引的在先权利在争议决定作出前已在欧盟丧失可执行性。法院就此终结争议，无需将案件发回普通法院重审。

（编译自 curia.europa.eu）

美国新版权规则简化视觉作品注册流程

自 2026 年 2 月 17 日起，美国版权局新推出的二维视觉艺术作品团体登记（GR2D）旨在为创作并发布大量二维视觉作品（如插图、平面设计、绘画、素描及徽标）的创作者和机构提供更高效率的注册服务。

对于需要管理跨项目或跨活动的大型图像库的企业而言，逐件注册作品耗时且成本高昂。GR2D 通过允许符合条件的申请人以单一团体申请注册多件合格二维作品（需满足项目要求）来解决此问题。

从执法角度看，统一的团体注册流程既能帮助权利人清晰维护视觉内容的注册记录，又能减轻行政负担。

GR2D 资格要求

1、符合资格的作品类型（仅限二维视觉作品）。作品必须是二维视觉艺术作品（例如插图、绘画、素描、徽标、面料设计、拼贴画、角色艺术作品）。三维作品（如雕塑、建筑作品、技术图纸、由多幅绘画或图形图像组成的作品）及其他类别（如视听作品和录音制品）均不符合资格。

2、共同作者身份。所有作品须由同一作者或同一组合作者创作，包括受雇创作的作品。

3、统一申诉人。该组所有作品的申诉人必须相同。

4、相同出版年份。作品须在同一公历年度内出版。

5、数量限制。每份 GR2D 申请最多可包含 20 件作品。

6、完整提交寄存材料。申请人须上传包含每件作品副

本的寄存材料，并符合版权局格式与组织规范要求。

7、独立作品（非单一组合作品）。提交材料须由多件独立的二维作品构成，不可将单件作品的多个页面、图层或组件作为“组合作品”提交。

要点

GR2D 项目可作为保障美国高产出版的二维视觉内容登记的实用工具，但申请人必须严格遵守该项目的限制条件：符合资格的二维作品、共同作者与权利主张人、同日历年出版物、20 件作品上限，以及完整且规范的提交材料——其中需明确标识每件待注册作品。

（编译自 www.jdsupra.com）

三星对中兴通讯的反垄断指控在德国法兰克福被驳回

三星与中兴的全球标准必要专利纠纷目前进展不利。这家韩国移动巨头未能在英国获得临时许可申请的胜诉。三星还不得不撤回向欧洲电信标准协会（ETSI）针对中兴行为的投诉。此外，法兰克福地区法院近日驳回了三星对中兴提起的反垄断诉讼（案号：2-06O426/24），该判决于近日作出。

该判决书尚未公开，且很可能长期保密。尽管法院应 JUVÉ 专利媒体请求确认已驳回三星申请，但因涉及大量需保密细节，判决书很可能不会公布。

三星于 2024 年末向德国法院提起涉及公平、合理、无

歧视（FRAND）条款的合同成立诉讼，要求认定中兴因拒绝授予三星 FRAND 许可而构成市场支配地位。但是，这家韩国企业未能胜诉，仍可对判决提起上诉。

据 JUVE 专利媒体的信息显示，这是德国法院首次就基于竞争法的此类独立索赔作出裁决。但是，三星早在 2022 年就曾在慕尼黑地区法院与大唐的专利侵权案中提出类似申请。三星在诉讼过程中援引 FRAND 许可条款，并提出一份竞争法反诉。2024 年慕尼黑地区法院驳回了该反诉请求。

与此同时，德国本土及统一专利法院（UPC）的实际专利纠纷仍在持续。3 月 17 日，UPC 曼海姆分院将审理上述两家公司间的首起诉讼。该案涉及三星（案号：UPC_CFI_188/2025）与中兴通讯（案号：UPC_CFI_850/2024）之间的专利侵权主张。慕尼黑地区法院另安排两场口头听证会，分别定于 3 月底及 4 月份举行。

该法院已于 2 月中旬审理了中兴通讯对三星的首起侵权诉讼，预计将于 4 月 15 日作出判决。

这两家亚洲手机制造商围绕 4G 和 5G 标准的争端可追溯至 2024 年。在双方未续签现有许可协议后，三星于 2024 年圣诞节前夕向英国高等法院提起诉讼，并向法兰克福地区法院提交了现已被驳回的合同成立诉讼，要求该英国高等法院为中兴全球蜂窝专利组合设定 FRAND 许可费率。除多家中兴子公司外，三星同时起诉了分销商 Livewire Telecom 和

EFones Com。

中兴迅速反击，在中国、德国及 UPC 对三星提起专利侵权诉讼。其中两起诉讼提交至 UPC 曼海姆分院。2025 年 2 月，三星以两项 UPC 诉讼对中兴通讯进行反击。

此外，双方正在慕尼黑地区法院就涉及 4G 和 5G 标准的专利展开正面交锋。中兴与三星各自提起两起诉讼，分别提交至第七庭和第二十一庭。

这两家对手在巴西和美国也展开对决。例如在美国，三星就针对中兴提起 FRAND 原则及反垄断诉讼。

与此同时，三星援引 ETSI 知识产权政策第 8.2 条对中兴提起诉讼，指控其未提供符合 FRAND 原则的许可。根据该条款，ETSI 大会可要求相关技术委员会修改标准，使争议中的标准必要专利丧失必要性。

另一种方案是将相关标准条款转为非规范性条款，使相关知识产权不再具有标准必要性。但三星于 2025 年 10 月撤回了该申请。

2025 年 6 月，英国高等法院向三星授予临时许可。但同年 10 月，中兴成功向英国上诉法院提起上诉（案件编号：CA-2025-001926）。

法兰克福的反垄断诉讼在德国标准必要专利程序中实属罕见。

（编译自 www.juve-patent.com）

斯里兰卡推出在线公共知识产权检索平台

斯里兰卡国家知识产权局（NIPO）正式推出了各方期待已久的知识产权记录公共在线检索平台，这标志着该国数字化转型工作的一个重要里程碑。

截至 2026 年 2 月 5 日，用户可以通过免费的统一在线门户访问涵盖商标、专利和工业品外观设计的斯里兰卡国家数据库。

该举措是斯里兰卡知识产权框架现代化和数字化的重要一步。该平台是在世界知识产权组织（WIPO）的支持下建成的，这强化了国际合作，并助力夯实该国知识产权基础设施。

NIPO 同时宣布，在线申请功能预计随后推出，将进一步简化注册流程，标志着斯里兰卡向更高效、透明、便捷的知识产权体系的明确转型。

公共数据库的启用为商标所有人和在斯里兰卡市场运营或扩展业务的企业带来了切实的好处。通过远程访问官方记录，品牌所有人现在可以更有效地进行初步清障检索，从而在提交申请之前改进早期风险评估。透明度的提高也使权利持有人能够更有效地监控潜在的冲突商标，并在必要时及时采取执法行动。

其他司法管辖区的经验表明，公众更易获取记录往往带

来申请量的增加。因此，对于寻求保护自身权利的企业来说，尽早进行战略性商标注册更为关键。

斯里兰卡继续实行先申请制度，在该制度下，权利主要通过注册而非仅通过使用获得，随着注册信息获取更便捷，清障检索现在应该成为提交申请前的标准步骤。建议相关各方尽早提交申请以确保优先权，并审视监测策略以确保充分保护。

对于拓展南亚市场的品牌所有者来说，斯里兰卡仍然是一个具有重要战略意义的市场。注册处透明度的提高使清障和风险评估能够更有效地进行，同时加强了执法战略，并支持知识产权组合管理与区域扩张计划更好地保持一致。

与此同时，可及性的提高意味着竞争对手可以更容易地识别和应对新的申请。这突显了在日益透明的知识产权环境中采取积极主动和精心策划的商标战略的重要性。

随着其公共在线检索平台的推出，NIPO 开启了斯里兰卡知识产权保护的新纪元——一个以数字访问、程序高效和为全球权利人提供更大市场清晰度为特征的新纪元。

（编译自 www.asiaiplaw.com）

人工智能正在改变亚洲的游戏产业

人工智能正在从根本上改变亚洲的游戏行业，该地区的主要工作室利用它来生成内容，创造广阔的游戏世界，复杂

的角色和动态叙事。而人为干预的程度逐渐降低。

游戏现在是全球最重要的娱乐行业之一，这得益于移动平台、云流媒体和订阅模式的出现，这些模式提供了更多的游戏库访问权限。2025 年，全球视频游戏收入接近 2000 亿美元。预计这一增长将持续，到 2028 年将超过 2500 亿美元。

年利达律师事务所的律师 Chua 透露：“这一发展显著扩大了游戏受众，尤其是在整个亚洲地区。”

首先，中国仍然是世界上最大的游戏市场。日本也通过其主机游戏和创新游戏设计影响全球文化，继续在游戏浪潮中保持活跃。

这位律师分享到：“正如最近发布的《游戏和互动娱乐法律展望》所指出的那样，亚洲的风险投资活动仍然强劲，特别关注区块链游戏企业和沉浸式数字环境。亚洲年轻的数字原住民人口和不断增长的智能手机普及率创造了一个前所未有的游戏生态系统。”

这种情况带来了前所未有的机遇，但也带来了复杂而关键的知识产权挑战。

其中之一是版权适格性问题，这仍然是全球（包括亚洲）的主要关注点。“即使在新加坡和中国香港地区等承认计算机生成作品版权的司法管辖区，立法仍然要求人类作者身份将权利归属于作出创作安排的人。”

另一个挑战是复制和修改现有知识产权的难易程度。随

着用户生成的内容在亚洲的移动和社交游戏平台上占据主导地位，这带来了相应的风险。

训练数据责任也构成了挑战。

Chua 表示，亚洲地区的政府，特别是中国大陆、日本、印度和印度尼西亚等主要游戏市场的政府，可能会继续面临压力，需推动版权框架现代化，以明确规范人工智能生成内容，并完善版权法中的文本与数据挖掘例外条款。“鉴于亚洲在移动和在线游戏领域的主导地位，明确人工智能辅助作品中人类创造性控制的门槛的立法改革尤为重要。各司法管辖区还应考虑对人工智能生成的游戏内容的强制性披露要求。”这位律师还补充到，亚洲其他司法管辖区可参考中国大陆和新加坡，作为平衡创新与权利保护的典范。。

亚洲的版权所有人应该制定适合该地区独特景观的防御策略。“工作室必须详尽记录人工智能辅助资产创作中的人工参与，以在各自法律体系下保留版权适格性，保存能够证明实质性、创造性控制的审计轨迹。”

与供应商谈判全面的保证与赔偿条款亦属必需，包括知识产权风险覆盖、训练数据合法性保证，以及训练数据集的许可协议。

用户生成的内容在亚洲的移动游戏行业和新兴的区块链游戏平台中尤其普遍。因此，知识产权权利人必须通过深思熟虑的最终用户许可协议和服务条款实施强有力的治理

框架。

Chua 补充道：“区域行业合作也是至关重要是。因此，亚洲游戏协会可以考虑建立标准化的最佳实践、共享许可池和透明的披露协议，以适应不同司法管辖区的不同法律制度。投资人工智能驱动的监测系统可跨平台检测未经授权的使用，而区块链技术在日益复杂的数字环境中，为建立可验证的所有权链条和许可协议提供了前景广阔的解决方案。”

（编译自 www.asiaiplaw.com）

美国版权局报告：版权索赔委员会取得成功，但需要进行法律改革以提高效率

美国版权局依据《版权小额索赔执行替代法案》（简称《CASE 法案》）发布了报告，认定版权索赔委员会（CCB）运行总体上是成功的，但“在诸多方面都有改进的空间”

根据 2020 年 12 月通过的《CASE 法案》成立的版权索赔委员会（CCB）是美国联邦地区法院的替代性纠纷解决机制，版权所有人可在美国版权局下设的该专门法庭提起诉讼。

2022 年 3 月，在 CCB 启动之前，美国版权局发布了最终规则，为诉讼的各个方面制定了程序，包括指定服务代理人 and 当事人选择退出该自愿程序的流程。

稳定且不断增长的需求

该研究详细描述了“自启动成立以来，人们对 CCB 服务的需求稳定增长”，截至 2025 年 12 月 31 日，该委员会已受理超过 1700 件索赔。日均索赔量从第一年的 1.3 件上升至第四年上半年的 1.7 件。如果这一趋势持续下去，预测显示 CCB 将在第四年受理 600 多件索赔。此外，索赔人来自所有 50 个州以及数十个国家（地区），这表明该法庭覆盖范围广泛。

绝大多数索赔人在不聘请外部律师的情况下使用该系统，实现了《CASE 法案》创造一个更便捷诉讼途径的立法目标。大约 67% 的索赔人是自我辩护的个人，另有 17% 由内部律师或授权的商业代表代理。相比之下，被申请人更倾向聘请律师，比例为 37%。

最常见的索赔类型是版权侵权，共有 1503 件此类索赔。对所涉及作品类型的细分类型显示，绘画、图形和雕塑作品是最常见的争议主题，占比达 36%。紧随其后的是电影和其他视听作品，占比达 24%，文学作品占比 13%，录音作品占比 11%。

争议解决与和解结果

美国版权局发现，CCB 在解决版权索赔方面成效显著。据报道，截至 2025 年底，CCB 发布了 43 项最终裁决，这据报告，公众评论者对这些裁决“质量予以肯定”。裁决结果在索赔人与被申请人之间分布相对均衡，显示程序较为平衡。

此外，在举行的 27 场和解会议中，近 2/3 达成了和解协

议。此外，通过已知当事方和解解决了 136 起诉讼，而研究结果表明，实际和解率可能更高，因为另有 100 多起诉讼被自愿撤回。

对滥用行为（如版权钓鱼诉讼）的潜在担忧也得到了解决。研究发现，“将 CCB 用于滥用或恶意目的的情形并不显著”。这归功于《CASE 法案》及 CCB 规则中旨在防止和应对恶意行为的详细程序。

改进的空间

CCB 有效性面临的最大障碍是合规审查程序。美国版权局表示，“多达 3/4 的时间花在对索赔及修正索赔的初步审查及撰写不合规令上。”在所有提交的索赔中，只有 43% 被认定为合规，63% 的索赔至少收到一份不合规令。

事实证明，对许多索赔人来说，送达法律程序也很有挑战性，因为 63% 的索赔人至少收到了一份不合规令，在收到此类命令的人中，不到 1/3 的人成功提交了合规索赔。该研究建议允许额外送达方式或简化现有方式，以便索赔人更便捷地通知被申请人相关程序。

为了应对上述及其他挑战，美国版权局提出了几项法定修改建议。其中包括赋予 CCB 自由裁量权，在特定情形下仅允许一次修正索赔的机会。另一项关键建议是允许一名版权索赔官员主持标准程序，从而重新配置资源，使 CCB 能够处理更大案件量。

CLEAR 法案或为使用人工智能训练数据的版权作品 制定强制性报告要求

新闻报道显示，美国参议员亚当·希夫（Adam Schiff）和约翰·柯蒂斯（John Curtis）于近日向美国国会提交了《版权标识与人工智能伦理报告法案》（“《CLEAR 法案》”）。如果按该草案内容颁布，该法案将为开发人工智能模型的公司制定强制性报告要求——这些模型是使用受美国版权法保护的原创作品进行训练的。同时，该法案还将为版权所有人增设一项诉讼理由，可针对生成式人工智能开发者未就其作品履行通知义务的行为提起诉讼。

生成式人工智能开发者须在商业发布前 30 天提交通知

使用受版权保护的作品来训练生成性人工智能模型并优化其输出，已引发国际创意界的重大关切。国际创意界已经提起了多起诉讼，主张其对作品的专有复制权，反对“此类训练构成合理使用”的论点。1 月下旬，“人类艺术创作运动”组织（Human Artistry Campaign）发起了一场提升公众意识的运动，抗议生成式人工智能开发人员大规模攫取受版权保护的作品，指控他们从盗用的作品中获得数十亿美元的收入。

希夫和柯蒂斯提出的《CLEAR 法案》将制定一项通知

要求，要求开发生成式人工智能平台的公司向美国版权局提交一份详细的摘要，说明与生成式人工智能平台的培训或发布相关的培训数据集中包含的每一件受版权保护的作品。如果数据集在提交通知时是公开可用的，则此类通知还必须提供该训练数据集的统一资源定位符（URL）。《CLEAR 法案》还指示版权登记官建立和维护一个可公开访问的在线数据库，收录每份提交的通知。

生成型人工智能开发人员将在其人工智能平台商业发布前 30 天（包括私人组织内部对人工智能模型的任何使用）向美国版权局提交版权作品通知。在该法案生效日期之前已经推出的人工智能平台，则须自版权登记官发布关于该法案要求的通知提交形式、内容及程序的规定之日起 30 天内履行通知义务。

根据《CLEAR 法案》，民事处罚最高可达 250 万美元（须支付给版权局）

《CLEAR 法案》的定义条款表明，该法案旨在产生广泛影响。根据该法案的草案措辞，“人工智能”被定义为“一种旨在执行通常与人类智能或认知功能相关任务的自动化系统”。此外，该法案将“生成式人工智能模型”定义为人工智能用于生成文本、图像、音频或视频内容的计算机代码和数值的组合。同样，《CLEAR 法案》所针对的培训数据集包括任何单个材料单元的集合，包括文本、图像、视频、音频和

其他材料的任何组合。该法案还特别将"版权作品"定义为依据《美国法典》第 17 编第 408 条在版权局登记的任何作品，以及受第 17 编第 1401 条保护的 1972 年前录音制品。

根据相关条款，未能遵守《CLEAR 法案》通知要求的生成式人工智能开发者可能会面临版权作品所有人向美国联邦地区法院提起的私人诉讼。如果被认定有责任，面临此类行为的生成人工智能公司可能需要为每次未履行通知义务支付 5000 美元，并面临禁令救济——在通知问题得到纠正前，他们将被禁止在生成人工智能模型中使用违规的训练数据。以这种方式征收的民事罚款不得超过 250 万美元，且不影响其他版权救济措施，罚款应支付给版权登记官，用于抵消版权局的运营成本。根据该法案，因通知有缺陷而提起诉讼并胜诉的版权所有人，将获赔律师费及诉讼费用。

在向媒体发表的评论中，希夫和柯蒂斯认为，《CLEAR 法案》是保护人类创造力的必要法律保障，希夫称之为“我们文化和创意经济的基础”，在塑造社会意识方面发挥着至关重要的作用。柯蒂斯指出，人工智能创新必须与问责制相平衡。“通过揭示生成式人工智能模型是如何训练的，我们的两党立法将有助于建立公众对新兴技术的信任，并激发美国最优秀的创造力。”

（编译自 www.ipwatchdog.com）

欧盟加强打击知识产权犯罪，保护创新和竞争力

根据欧盟知识产权局（EUIPO）的官方网站，为强化欧盟在深化合作方面的承诺，由该机构、欧洲司法组织（Eurojust）在海牙主办的第十届知识产权犯罪问题高级别会议汇集了来自其他欧盟机构（欧洲刑警组织、欧洲边境与海岸警卫局、欧洲反欺诈办公室、欧洲警察学院）、欧盟委员会、欧盟理事会塞浦路斯主席国和各成员国相关机构的代表。

会议由 EUIPO 局长若昂·内格朗（João Negrão）主持，有组织网络参与知识产权犯罪日益增多的问题，特别是涉及对消费者健康和安全构成严重威胁商品的高风险行业。会议还强调了 2026 年—2029 年欧洲打击犯罪威胁多学科平台（EMPACT）周期的启动，旨在加强跨境合作和各方协调。在此背景下，EUIPO 与 Eurojust 签署了一项补充服务级别协议，作为进一步加强合作的关键步骤。

优先事项与行动

与会各方一致认为，有效执行知识产权对于保护公民和确保创新为合法企业带来经济价值至关重要，特别关注中小型企业，这些企业更容易受到知识产权犯罪的影响，在执行权利方面面临更大的挑战。

内格朗表示：“知识产权的价值取决于执行它们的能力。随着侵权行为越来越数字化——社交媒体现在已经成为一个

关键的战场——我们面临着双重挑战：执行知识产权以支持推动我们经济的创新和竞争力，同时也要对抗威胁公共健康和从强迫劳动中获利的有组织犯罪网络。应对这些威胁需要强有力的合作，而 **EMPACT** 提供了经证实有效的框架来实现这一目标”。

Eurojust 主席迈克尔·施密德（**Michael Schmid**）表示：“刑事诉讼是更好地保护和执行欧盟内部知识产权的关键因素。它们需要与我们境外的检察官和法官密切合作，例如涉及提供视频和直播内容的专用服务器外包案件。这正是我们作为国际司法合作独特平台的专业优势能够发挥作用的地方，我们期待能够加强与 **EUIPO** 的伙伴关系”。

会议还讨论了滥用小包装通过电子商务分销假冒商品的问题。

零散、低价值的托运货物越来越多地被用来逃避管制和执法。会议指出，从 2026 年 7 月开始对小包裹征收费用，是填补执法漏洞、遏制系统性滥用包裹流进行非法贸易的一项措施。

新 **EMPACT** 周期下的合作

欧盟各成员国主管机构同意在 2022 年—2025 年期间开展行动的基础上，加强跨境合作和能力建设。

讨论还涉及对数字执法工具的投资，包括知识产权执法门户网站（**IPEP**）和知识产权执法仪表板，以加强各主管机

构之间的情报共享和行动协调。

与会者还讨论了知识产权执法范围的扩大，包括手工艺和工业地理标志以及外观设计保护的改革，强调了反映数字商务现实的执法方法的必要性。

会议通过的联合结论重申了欧盟对打击知识产权犯罪协调行动的承诺，以及为企业和保护创新与竞争力提供实际支持的承诺。

（编译自 www.agip-news.com）

乌兹别克斯坦与韩国启动 973 万美元项目以实现知识产权管理现代化

乌兹别克斯坦司法部、韩国国际合作机构（KOICA）乌兹别克斯坦办事处、韩国知识产权部（MOIP）及韩国专利信息研究院（KIPI）正式启动了一项重大合作项目，旨在实现乌兹别克斯坦知识产权行政管理体的现代化。

该项目名为“乌兹别克斯坦知识产权公共行政体系改进项目（2025 年—2029 年）”，由 KOICA 提供总额 973 万美元资金支持，实施期为 2025 年至 2029 年，共计 5 年。

该项目致力于通过提升知识产权行政系统及 IP Adliya 信息系统的效率、准确性和稳定性，强化乌兹别克斯坦知识产权公共行政管理；同时改善数字知识产权服务的质量与可及性，增强知识产权官员的机构管理能力，并提高公众对知

识产权制度的认知与使用。

KOICA 乌兹别克斯坦办事处副代表李敏贞（Min Jeong Lee）在开幕致辞中对合作机构的紧密配合表示感谢。她指出，该项目与乌兹别克斯坦推进更高效、透明、以公民为中心的数字公共服务总体方向相契合。

李敏贞强调，系统升级与有针对性的能力建设将使个人和企业更广泛地获得可靠的知识产权服务。

乌兹别克斯坦司法部副部长伊克拉莫夫·穆兹拉夫（Ikramov Muzraf）对项目正式启动表示欢迎，并重申司法部与所有利益相关方密切协调的坚定承诺。他着重指出现代化知识产权行政管理对于促进创新、保护创作者及提升整体公共服务水平的重要性。

韩国知识产权部代表发言强调了该项目将借鉴韩国数字知识产权治理经验，协助建立符合乌兹别克斯坦实际需求的实用、高效的知识产权行政体系。该代表还补充表示，韩国将继续支持该项目的实施，并进一步加强两国在知识产权领域的双边合作。

韩国专利信息研究院院长 Hwan Jung Jae 则将该项目定位为通过先进数字解决方案（包括基于人工智能的技术）实现知识产权行政管理现代化的中长期倡议。他重申 KIPPI 将与各方紧密合作，确保取得可持续、务实的成果。

作为首次任务，参与机构将确认项目范围、工作计划、

时间表以及协调机制。各方还将开展技术磋商，审查现有知识产权程序，识别系统及数据库挑战，并指导制定数据清洗的"目标"模型。此外，合作伙伴将明确人工智能训练数据需求，启动绩效管理基线调查，并就项目后续步骤达成一致。

（编译自 www.asiaiplaw.com）