

五大工業設計局之圖像設計保護制度介紹（下） ——日本、南韓及歐盟

莊彩雪*、耿筠**

壹、前言

貳、日本特許廳（JPO）

- 一、圖像意匠之保護沿革
- 二、圖像意匠之揭露要件
- 三、圖像意匠之物品性判斷
- 四、日本圖像意匠近期發展

參、南韓智慧財產處（MOIP）

- 一、圖像設計專利之保護沿革
- 二、圖像設計專利之揭露要件
- 三、圖像設計專利之物品性判斷
- 四、南韓圖像設計專利近期發展

肆、歐盟智慧財產局（EUIPO）

- 一、圖像設計專利之保護沿革
- 二、圖像設計專利之揭露要件
- 三、圖像設計專利之物品性判斷

伍、日本、南韓與歐盟圖像設計制度之比較

- 一、專利適格性
- 二、物品性的近似判斷
- 三、日韓歐盟制度之比較

陸、結語

* 作者現為經濟部智慧財產局專利行政企劃組專利助理審查官。

** 作者現為國立台灣科技大學專利研究所教授。

本文相關論述僅為一般研究探討，不代表本局及任職單位之意見。

摘要

隨著數位科技快速發展，傳統應用於實體裝置上的圖像設計，已難以涵蓋近年興起之空間型數位設計型態，例如投影式介面、全像圖影像、虛擬實境及擴增實境等。面對此一轉變，各國設計專利制度紛紛透過法律修正與審查基準調整，擴大圖像設計之保護客體，以回應新興數位設計的發展趨勢。

本文係以五大工業設計局各成員近期制度資訊為基礎，彙整圖像設計保護制度之現行發展趨勢，並進行橫向比較，以供各界參考。

下篇將續述日本特許廳、南韓智慧財產處及歐盟智慧財產局之制度及相關案例。

關鍵字：設計專利、數位設計、圖像設計保護

Design Patent、Digital Design、Image Design Protection

壹、前言

上篇已介紹美國專利商標局（United States Patent and Trademark Office, USPTO）及中國大陸國家知識產權局（China National Intellectual Property Administration, CNIPA）之圖像設計保護制度、揭露要件與實務發展。下篇將續述日本特許廳（Japan Patent Office, JPO）、南韓智慧財產處（Ministry of Intellectual Property, MOIP¹）及歐盟智慧財產局（European Union Intellectual Property Office, EUIPO）的相關制度。

相較於 USPTO 和 CNIPA 以專利法體系規範工業設計保護，JPO、MOIP 與 EUIPO 則係以獨立立法建立工業設計保護制度，並均已明確承認圖像設計得脫離實體載體，以「圖像本身」作為設計保護標的。惟在設計審查與侵權判斷上，仍共同遵循普通消費者之視覺印象原則，並依設計之「物品」與「外觀」是否相同或近似，判斷新穎性及侵權與否。

在圖像設計領域中，「表現在物品部分的圖像設計」與可獨立存在之「圖像設計」的區別，直接影響圖像之專利適格性及其物品性判斷。因此，本文將以此為核心，分別比較三局於圖像設計之保護沿革、專利適格性與物品性認定上的制度差異，期能提供讀者更完整之制度觀察。

貳、日本特許廳（JPO）

一、圖像意匠²之保護沿革

日本意匠制度自創設以來即要求意匠須「應用於物品³」，因此圖像長期被定位為物品外觀的一部分。隨著電子顯示技術與數位介面快速發展，日本對圖像設計的保護也歷經多次重要調整，其主要演進脈絡如下。

¹ 南韓智慧財產局（Korean Intellectual Property Office, KIPO）自 2025 年 10 月 10 日成為南韓總理辦公室下的智慧財產處（Ministry of Intellectual Property, MOIP）。

² 設計專利在日本稱「意匠」，本文乃依日本之用語。

³ 意匠法第 2 條：「本法所稱『意匠』係指物品之形狀、花紋或色彩，或其結合，透過視覺引起美感者。」

（一）1986 年：首次開放「顯示於物品之圖像」

為因應液晶顯示器與家電產品之普及，JPO 於 1986 年在《物品別意匠審查基準》中增訂相關章節，首次承認「顯示螢幕上的圖像」可作為意匠保護標的⁴。惟當時尚未導入部分意匠，申請仍須就「包含圖像的整體物品」提出。

（二）1998 年：部分意匠⁵制度導入

1998 年透過修訂意匠法第 2 條第 1 項規定，引進「部分意匠」制度，使螢幕局部圖像具備申請可能。然而制度仍以「具體物品」為前提，可受保護的圖像類型極為有限，只有（1）無該圖像即無法成立物品功能的「顯示圖像」（如液晶錶的時間顯示）；以及（2）為啟動機器所不可或缺之「初始畫面」（如行動電話開機畫面）。換言之，當時僅有與物品一體化、且其呈現與物品功能密不可分的圖像，才能受到意匠制度的保護。

（三）2006-2016 年：操作圖像納入保護、放寬「事後記錄」⁶

進入 2000 年代，家電與資訊設備操作介面由實體按鍵逐步改為電子化畫面，既有制度已難以反映市場需求。JPO 遂於 2006 年修正意匠法，在第 2 條增列第 2 項⁷，明確將「用於操作機器之圖像」納入意匠保護範圍。其後審查基準歷經多次修訂，2011 年明確規範「顯示圖像」須為物品功能運作所必要之顯示內容；2016 年則因應智慧型裝置可事後下載功能，放寬「事後記錄於物品中的圖像」亦得構成意匠，並引入「具○○功能之電子計算機」等物品名稱，使揭露更貼近實際使用情境。

⁴ 安立卓司，弁理士が知っておくべき，新しい画像デザインの保護，パテント（Vol.73 No.11），頁 44，2020 年 10 月。

⁵ 同前註，頁 37-38。

⁶ 同註 4，頁 38-39。

⁷ 意匠法第 2 條第 2 項：「前項，所稱物品部分的形狀、圖樣、色彩，或其結合，包含用於操作該物品之圖像（限於為使該物品發揮其功能所進行之操作），且該圖像係顯示於該物品本體，或與該物品一體使用之他物品上者」。

同時也再次強調自 1986 年即存在的重要原則，即與物品功能或操作無關的「內容畫面」，如電影畫面、遊戲純內容畫面或電腦桌布等，一律不屬意匠保護範圍。

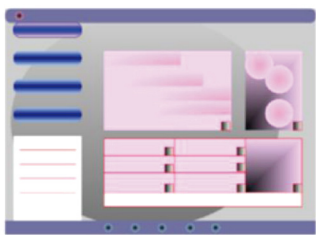



此外，當時無論為表示圖像或操作圖像，均必須「記錄於物品內部記憶體」始具保護資格，性質上仍屬物品外觀的一部分。

（四）2019 年：圖像可脫離物品，成為獨立的「圖像意匠」

為回應雲端運算及跨設備介面等需求，JPO 於 2019 年將意匠法第 2 條修訂為「本法所稱『意匠』，係指透過視覺產生美感的物品（包含物品之部分）之形狀、圖樣、色彩，或其結合，以及建築物（包含建築物之部分）之形狀等，或圖像（限於用於機器之操作，或作為機器發揮其功能後所顯示之結果者）。」使意匠定義擴張為包含：（1）物品意匠、（2）建築物意匠，以及（3）圖像意匠。

此一修法的重大突破，在於圖像即使不顯示於特定物品上，若其係「用於機器操作之圖像（下稱操作圖像）」或「作為機器發揮功能後所顯示之結果圖像（下稱顯示圖像）」，皆可作為獨立的「圖像意匠」申請，如表 1。

表 1 獨立於物品的圖像意匠⁸

用於機器之操作的圖像		作為機器發揮其功能後所顯示的圖像	
			
購買商品用圖像 （網站上的圖像）	圖示用圖像 （點擊後啟動軟體的操作按鈕）	醫療用測定 結果顯示圖像 （ECG、HR、BP 等數據的顯示圖像）	時刻顯示圖像 （時刻投影在牆壁上的圖像）

⁸ 日本特許廳，《意匠審查基準（2020）》，第IV部，第1章画像を含む意匠，頁3。

2020 年修訂《意匠審查基準》時，進一步區分兩類保護型態：其一為沿襲舊法，將圖像視為「包含於物品等部分之圖像意匠」，其下又細分為含物品與建築物部分兩種類型；其二則為新設之「圖像意匠」，可脫離顯示裝置，僅就圖像本身取得保護，保護態樣如圖 1。申請人可依個別商業策略，選擇以物品等部分之圖像意匠或圖像意匠方式提出申請，並須在「意匠所屬物品欄」中適當描述圖像所涉及之用途與功能⁹。

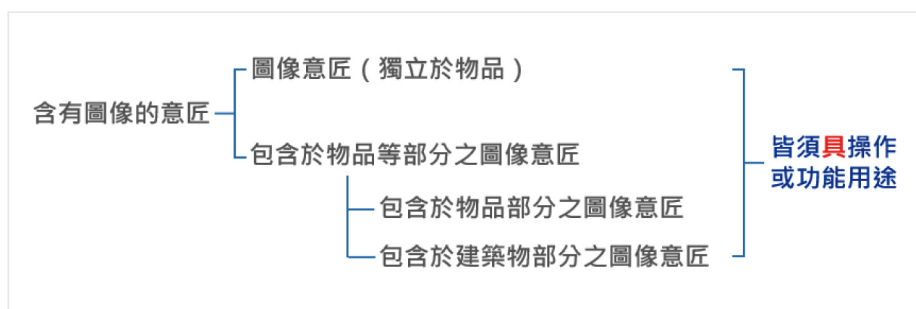


圖 1 JPO 圖像意匠的保護態樣

綜上，日本圖像設計之保護歷程，大致由「物品外觀的一部分」逐步走向「可獨立保護之圖像意匠」，但始終以與機器操作、功能展現具有實質關聯為核心，藉此避免純內容、美術影像取得意匠。

二、圖像意匠之揭露要件

圖像意匠是否構成適格標的，並達到明確且充分揭露，主要取決於意匠所涉及物品、意匠所涉及物品之說明、設計說明與圖式內容等四項要素的綜合判斷。

（一）意匠所涉及物品

1、包含於物品等部分之圖像意匠¹⁰

意匠所涉及物品須明確記載圖像所呈現之物品或建築物。例如「具備○○功能的電子計算機」中，「○○功能」須能反映圖像所支援的具體操作功能，並由該電子計算機透過附加功能加以實現。

⁹ 同註 4，頁 40-41。

¹⁰ 同註 8，頁 9。

2、圖像意匠¹¹

意匠所涉及物品可直接以「○○用圖像」或「○○用 GUI」記載。即使僅記載「操作圖像」、「表示圖像」或「GUI」，若綜合物品用途欄與圖式仍可判斷用途，即屬適格。反之，若僅記載「圖像意匠」、「圖像」等過於抽象的名稱，將因無法識別用途或功能而將被視為不適格。

（二）意匠所涉及物品之說明

若僅依設計名稱與圖式內容仍無法判斷圖像的用途或操作方式時，必須在「意匠所涉及物品之說明」欄補充說明¹²。若主張為操作圖像，應揭露其操作目的與操作方式，如「圖像圖 1 至圖像圖 3 所顯示之圖像，係用於設定匯款對象或輸入匯款金額等操作」；若為顯示圖像，須說明其為物品功能運作所必需的顯示內容，使審查人員得以明確理解圖像操作或功能用途。

（三）設計說明

對於具有變化的圖像意匠，若僅依圖面記載無法明確說明變化的順序或方式，應在設計說明欄補充說明。其規定與一般意匠申請一樣，應明確說明線條或著色部分的意義，例如「實線所示部分為申請意匠註冊的部分」等文字說明。

（四）圖式內容

圖式須能清楚呈現意匠外觀與主張範圍。

1、包含於物品等部分之圖像意匠¹³

圖式應呈現物品外觀及圖像所在位置、範圍與邊界，必要時以虛線區隔非主張意匠之部分。此外，「圖像圖」或「圖像正面圖」等「圖

¹¹ 同註 8，頁 6-7。

¹² 同註 8，頁 7、9。

¹³ 同註 8，頁 9。

像〇〇圖」係用於獨立於物品之外的圖像意匠，不適用於包含物品等部分之圖像意匠的表示。

2、圖像意匠

平面圖像應以「圖像圖」揭露，具立體性的圖像則以各面向視圖呈現（如圖2）。若僅主張部分圖像，應明確標示該部分並於設計說明中界定。若為變化之圖像，應以多張視圖表示。

<立体的な画像の出願例>

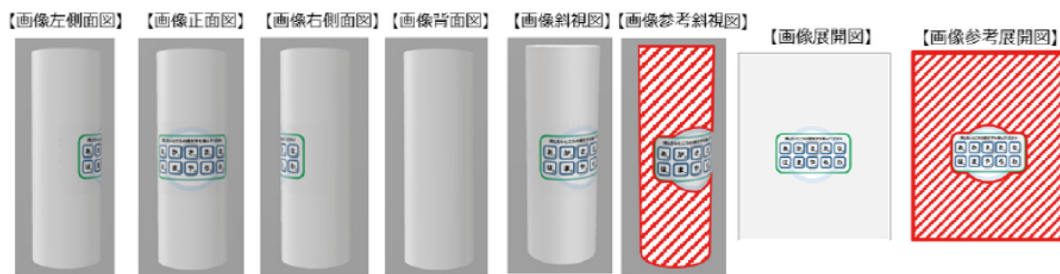


圖2 各向視圖呈現之圖式¹⁴

三、圖像意匠之物品性判斷

日本在判斷具圖像之意匠是否構成相同或近似時，無論該設計為「包含於物品等部分之圖像意匠」或「圖像意匠」，均採取整體觀察原則，並依下列三項因素綜合判斷：（1）兩意匠之整體用途及功能相同或近似；（2）兩意匠之圖像的用途及功能相同或近似；（3）兩意匠之形狀、圖樣等特徵相同或近似。當上述三項均符合時，方可認定為近似意匠。

近似判斷上，若比較對象為「圖像意匠」，則判斷重點聚焦於圖像本身之功能與用途。若比較對象為「包含於物品等部分之圖像意匠」，則必須同時考量其承載物品的用途、機能與使用態樣。因此，同一圖像外觀在面對不同類型的先後案時，可能因承載物品的功能差異而產生不同近似判斷結果，如圖3所示。

¹⁴ 同註8，頁8。

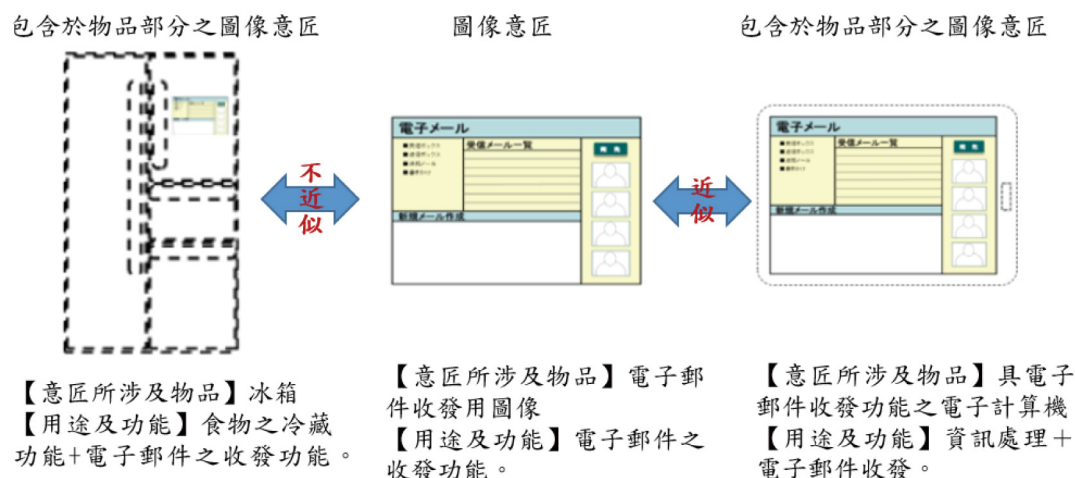


圖 3 圖像意匠與包含於物品部分之圖像意匠在近似判斷中，關於用途及功能之影響¹⁵

以「具電子郵件收發功能之冰箱」與「電子郵件收發用圖像」為例，即使兩者皆呈現相同的電子郵件收發介面，其用途與功能仍有本質差異。冰箱的主要用途仍為食品冷藏，其基本用途與物品特性會直接反映在外觀構成上，致使兩意匠於用途及功能面不具近似性，故非為近似意匠。

反之，「具電子郵件收發功能之電子計算機」與「電子郵件收發用圖像」比較時，電子計算機雖同時具備資訊處理等功能，惟此屬常見附加功能，不會主導外觀特徵，致使兩者皆以電子郵件收發為主要用途，故可被認定為近似意匠¹⁶。

四、日本圖像意匠近期發展

隨著元宇宙（Metaverse）產業迅速成長，虛擬空間中大量出現模擬現實物品的 3D 物件，並廣泛應用於虛擬商城與遊戲平台。然而，日本法院近年判決指出，若虛擬 3D 物件僅重現現實中具實用功能之物品（如服飾、配件、汽車等），通常不受著作權法保護。又日本《不正當競爭防止法》雖提供產品外觀（含虛擬物

¹⁵ 同註 8，頁 32。

¹⁶ 同註 8，頁 32-33。

件）之保護¹⁷，但保護期間僅為自銷售起三年，且限於「實質相同」之外觀，實務上難以充分涵蓋虛擬空間中多樣化之 3D 設計。

有鑒於此，JPO 自 2023 年起啟動檢討，評估是否應以意匠法提供更完整之數位設計保護。2025 年 6 月召開之第 20 回意匠制度小委員會已形成共識，建議在現行「操作圖像」與「顯示圖像」之外，新增「顯示虛擬物品等形狀之圖像」類型。此項改革意味著日本圖像意匠將由既有的平面 GUI，擴張至可從任意視點觀察之 3D 虛擬物品形狀。

依目前的建議方案，該類 3D 虛擬物品必須具備：（1）可由任意視角確認之單一完整 3D 形狀；（2）可辨識之預期用途與功能。未來於侵權判斷上，虛擬物品的用途與功能極可能成為近似性審查之重要判斷¹⁸。

綜合言之，日本正嘗試在既有制度架構下調整圖像設計之保護範圍，以回應元宇宙與數位內容產業的保護需求。

參、南韓智慧財產處（MOIP）

一、圖像設計專利之保護沿革

MOIP 圖像設計制度早年多受日本影響，同樣以「物品」為核心作為設計適格性的基本前提。然而，其在圖像可保護範圍上採取相對開放，逐步形成有別於日本的制度發展。其主要演進脈絡如下：

（一）2003 年：首次開放「顯示於物品液晶螢幕等顯示部的圖像」

為因應液晶顯示器與資訊家電的普及，MOIP 於 2003 年修訂《設計審查基準》，將「顯示於物品液晶螢幕等顯示部的圖形」視為設計構成中的「花紋¹⁹」。與日本不同，南韓並未要求圖像必須具備操作或功能性

¹⁷ 日本《不正當競爭防止法》第 2 條第 1 項第 3 款。

¹⁸ 日本產業構造審議會・知的財産分科会・第 20 回意匠制度小委員會，「意匠制度に関する検討課題について」，2025 年 6 月 30 日會議資料，頁 5-19。

¹⁹ 2003 年南韓設計法（法律第 6767 號）第 2 條第 1 項規定：「設計係指對於物品（及其部分）之形狀、花紋、色彩，或其結合，透過視覺而引起美感者。」

顯示，其開放範圍相對寬鬆，並區分為（1）圖形化使用者介面（GUI）、（2）圖示（Icon）及（3）圖像（Graphic Images）三種類型。其中，第三類包含如螢幕保護程式、遊戲角色、虛擬道具、表情符號、3D 動畫等內容圖像。

顯示 MOIP 自制度初期即將「內容圖像」納入保護標的，與日、美等國對圖像設計採取的功能性限制顯著不同。此外，MOIP 亦自始允許得以部分設計方式將載體以虛線表示；惟圖像仍須與某一「物品」連結，相同圖像若欲應用於不同物品時，仍需分案提出申請²⁰。

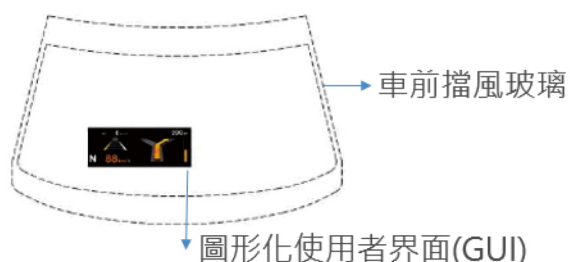
（二）2006-2016 年：逐步擴大圖像保護標的

隨著智慧型手機、平板電腦與多媒體介面快速普及，南韓逐步放寬圖像設計的保護範圍。首先，MOIP 配合《設計物品類別物品目錄》之修訂，明確列舉具備顯示部之電子資訊產品及其構成部件，使如「顯示面板」等具顯示部之物品得作為物品名稱。

其後，MOIP 陸續修訂審查基準，2011 年正式承認手機上的動態 GUI（Animated GUI）可透過關鍵影格方式申請註冊設計；後續將保護範圍擴張至投影在物品本身之圖像，例如車用 HUD（抬頭顯示器）投射畫面等（如圖 4）。惟在此階段仍以「物品之部分」為保護前提，投影於非物品本身之圖像，因未附著於物品外觀，而不具專利適格標的²¹。

²⁰ 한국특허정보원, 개정 의장심사기준에 의한 [화상디자인에 관한 의장의 출원 요령], Patent21 Serial No. 49, 頁 16, 2003 年 7 月。

²¹ 南韓智慧財產處設計審查科, 圖像設計審查指南 (화상디자인 심사지침), 頁 1-2, 2016 年 1 月。

圖 4 顯示圖像之汽車用前擋風玻璃板²²

（三）2021 年：圖像可脫離物品，成為獨立的「圖像設計」

隨 VR/AR 介面、投影式操作畫面與純數位圖像大量出現，使現行法律保護範圍與市場實際需求出現落差。為回應此趨勢，南韓於 2021 年修正設計保護法第 2 條，明文將「圖像（image）」納入可受保護之設計標的，並將設計定義修正為：「設計係指對物品（及其部分、字體及圖像）的形狀、花紋、色彩或其結合所作之設計，能透過視覺引起美感者。²³」其中，「圖像」係指以數位技術呈現之圖形、符號等，限於用於裝置操作或其功能顯示者²⁴。此一修法使具備操作性或功能顯示的數位圖像本身得視為「擬制之物品」，例如虛擬鍵盤、智慧手環介面、智慧車燈之動態顯示等，皆可單獨申請設計註冊（如圖 5）。

²² 圖片來源：同前註，頁 2。

²³ 2021 年南韓設計保護法（法律第 18093 號）第 2 條第 1 項。

²⁴ 2021 年南韓設計保護法（法律第 18093 號）第 2 條第 2 項之 2。



圖 5 南韓 2021 年開放的圖像設計²⁵

為反映制度轉變，MOIP 亦重新界定圖像類型（如圖 6 說明），其一為沿襲舊法，將圖像視為「表現在物品部分的圖像設計（물품의 부분에 표현된 화면디자인）」，仍屬物品外觀的一部分，不要求具操作或功能性用途；其二「圖像設計」（화상디자인）為可脫離實體物品獨立保護，惟必須具備操作或功能顯示用途。

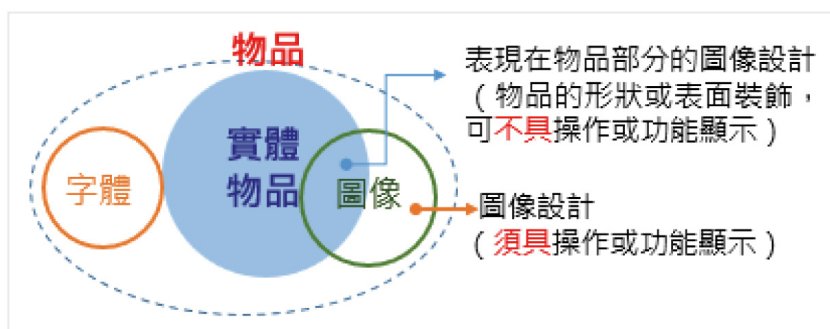


圖 6 南韓設計保護法定義之物品

二、圖像設計專利之揭露要件

圖像設計是否達到明確且充分揭露，係依南韓設計保護法第 37 條第 2 項所要求之申請內容，綜合審查物品名稱及類別、設計說明及圖式內容。

²⁵ 圖片來源：<https://www.korea.kr/news/policyNewsView.do?newsId=148886532>（最後瀏覽日：2025/12/24）。

（一）物品名稱及類別

依南韓設計保護法規定，申請人應依總理令所定之物品分類填寫物品名稱²⁶。現行物品分類係南韓為因應加入海牙制度，於2019年廢除舊的分類表，依國際工業設計分類（Locarno Classification, LOC）全面改編，用以統一設計申請之物品類型²⁷。

1、表現在物品部分的圖像設計

此類圖像被視為物品外觀之一部分，通常歸屬於LOC 14-02「資料處理裝置及其周邊設備」類項下之物品²⁸或其他具有顯示部的物品。物品名稱須明確指向承載該圖像之具體物品，如「具有圖像設計之手機」、「具有圖像之顯示螢幕」等，使交易上之普通消費者得以識別其物品。

若物品名稱僅記載為「家電產品」、「顯示裝置」等，則過度概括，不足成為一項可獨立交易之物品；或僅記載為「圖形化使用者介面」、「應用程式」、「角色」等非物品的概念名稱，均因欠缺物品性而不具適格性。此外，物品名稱與圖式不一致亦不被認定。

2、圖像設計

脫離實體物之圖像，歸屬於LOC 14-04「操作圖像／功能顯示圖像」類下的擬制物品²⁹。物品名稱可採「○○用圖像」或「○○用GUI」記載，如「資訊通信用圖像」、「車輛資訊顯示用GUI」等，只須符合技術領域之通用名稱。

但若記載為「顯示圖像設計之顯示面板」，將被視為表現在物品部分之圖像，而不適格；若僅記載為「圖像」或「圖像設計」，因無

²⁶ 2025年南韓設計保護法（法律第21065號）第40條第2項。

²⁷ 2025年南韓設計保護法施行細則（法律第2061號）第38條第1項。

²⁸ 南韓智慧財產處設計審查政策科，設計物品類別目錄（물품류별 물품목록），頁126-127，2024年11月。

²⁹ 同前註，頁130。

法判定其用途是否具操作／功能顯示特性，亦屬不適格。至於以 GUI 或 Icon 作為名稱者，只要搭配說明與圖式足以判定用途者，仍屬適格。

（二）設計說明³⁰

1、表現在物品部分的圖像設計

若圖式僅呈現圖像的部分，應在設計說明中明確界定主張範圍。如「以實線表示之部分為顯示於顯示面板上的圖像設計，屬部分設計；其餘未呈現之外觀可予省略。」以明確圖像於物品中的位置與界限。

2、圖像設計

脫離物品之圖像設計，須揭露其用途或功能。如「本圖像用於智慧手環之投影介面，以操作通話、天氣、相機等功能。」；或「本圖像係投射於牆面之資訊顯示介面，用以呈現時間、日期與溫度」。以明確圖像之操作性或功能顯示性。

（二）圖式內容³¹

不論「表現在物品部分的圖像設計」或「圖像設計」若為動態圖像設計，除可須依動畫變化順序以數張圖呈現外，也可附上影片電子檔作為參考圖。

1、表現在物品部分的圖像設計

一定要繪有承載圖像之物品，不可單獨呈現圖像，通常得將物品的形狀以虛線表示，主張註冊圖像部分則以實線或著色呈現；必要時可使用一點鏈線標示其邊界範圍。

³⁰ 南韓智慧財產處產業設計審查團隊，設計圖式製作指南 2025（나홀로 출원을 위한 디자인도면 작성 가이드북 2025），頁 22，2025 年 3 月。

³¹ 同前註，頁 40-41。

2、圖像設計



無須繪製物品形狀，僅以圖像本身即可構成整體設計或部分設計之圖式。部分設計的圖面標示方式，與一般設計圖式相同，可透過虛線、著色、區域標示等方式界定主張區域。

三、圖像設計專利之物品性判斷

在南韓制度下，「表現在物品部分的圖像設計」屬於實體物品之部分，而「圖像設計」則可脫離實體物品而獨立存在。依 MOIP 設計專利審查基準，兩者因在物品性認定上屬不同類型，原則上不被視為相同或近似之物品。故即使兩案呈現完全相同的圖像外觀，亦不當然構成相同或近似設計。換言之，前後案，兩者之間不會因外觀一致而適用先申請排除原則，亦不得作為彼此新穎性判斷之對象。

例如下表 2 所示，「具圖像設計之資訊通信裝置」與「資訊顯示用圖像」，即使圖像內容相同，MOIP 設計專利審查基準仍明確指出後申請案不適用先申請原則排除規定³²，或僅以相同外觀轉用於不同物品的創作性³³為申請案不予專利之事由。顯示兩者物品性判定具有本質差異。

表 2 南韓先前申請案／技藝與申請之設計比較表

先前申請案／先前技藝	申請之設計
	
具有圖像設計之資訊通信裝置	資訊顯示用圖像

³² 南韓智慧財產處，《設計審查指南（2025 年 6 月 16 日版）》，頁 374。

³³ 同前註，頁 380。

以下分別說明 MOIP 如何在相同或近似圖像外觀下，就「表現在物品部分的圖像設計」與「圖像設計」兩類型，進一步判斷其物品性。

（一）表現在物品部分的圖像設計³⁴

此類圖像被視為物品外觀之一部分，物品之近似判斷須回歸一般「物品」判準，比較「承載並顯示該圖像之實體物品（如手機、顯示面板、車載螢幕等）」是否屬於相同或近似物品。另外，雖物品本身原非近似，若因圖像顯示功能使其用途可互為替代，如冷溫水機與飲水機、顯示面板與顯示螢幕，仍可能被認定為近似物品。

（二）圖像設計

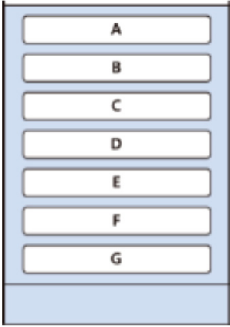

對於具備操作或功能顯示用途之圖像設計，因其保護標的為「圖像本身」，故在判斷設計是否構成相同或近似時，須從以下三個面向綜合觀察：（1）兩個圖像設計的外觀相同或近似者、（2）兩個圖像設計的用途或功能相同或近似者及（3）兩個圖像設計具有混用可能性者，若符合上述「（1）與（2）」或「（1）與（3）」之任一組合，即可判定兩項設計為相同或近似之設計。列舉「庫存管理用圖像」與「會議室管理用圖像」為說明：

兩個圖像設計外觀皆為橫向細長矩形的多個單位圖形縱向排列構成，於外觀形態上屬於近似。雖物品名稱不同，前者用於庫存管理，後者用於會議室管理，使細部用途上略有差異，惟兩者皆具備由多個選項中選擇並顯示資訊之功能，因此在功能上亦屬近似，因此可認定為近似設計³⁵，如表 3 所示。

³⁴ 同註 32，頁 393。

³⁵ 同註 32，頁 374-375。

表 3 南韓先前技藝與申請案比較表

先前技藝	申請之設計
<p>【物品名稱】庫存管理用圖像</p> <p>【設計說明】縱向排列的複數長方形，表示各種商品的類別，點擊後，該商品的庫存數量即以圖像顯示。</p>	<p>【物品名稱】會議室用圖像</p> <p>【設計說明】縱向排列的複數長方形，各自表示不同的會議室，點擊後，所預約的會議室即以圖像顯示。</p>
	

四、南韓圖像設計專利近期發展

隨著數位轉型（Digital Transformation, DX）與元宇宙環境的快速發展，傳統設計權保護之範圍已難以涵蓋近年大量出現的多樣化數位設計型態。然而，此類數位設計能否得受到南韓著作權法保障，迄今在實務上仍存相當不確定性；相較之下，歐盟設計制度自始即將圖形符號等不具操作或功能性的數位設計納入保護標的，兩者在制度上形成明顯差異。

在此背景下，南韓部分國會議員認為，有必要正面回應數位環境與虛擬空間中所衍生之新型態設計保護需求，避免現行制度出現保護真空。基於此一政策思維，南韓於 2024 年 11 月 19 日提出設計保護法修正草案，建議刪除現行第 2 條第 2 項之 2 中，將圖像（화상）限定於「僅供機器操作或功能顯示用途」之規定。若該修法通過，則即使係脫離實體物品，且不具操作或功能顯示用途之純內容型圖像設計，亦可被納入設計權之保護標的³⁶。

³⁶ 南韓國會，設計保護法部分修法律案，議案編號：제 2123812 號，由國民力量黨李哲奎議員等 12 人共同提出，2024 年 11 月 19 日。

截至目前，尚未取得該修法提案後續更進一步資訊，但此修法提案已反映南韓正嘗試在既有制度架構下調整圖像設計之保護範圍，以回應元宇宙與數位內容產業的保護需求。

肆、歐盟智慧財產局（EUIPO）

一、圖像設計專利之保護沿革


EUIPO 在五大工業設計局中屬獨特體系，其保護效力涵蓋整體歐盟共同體，需在多法域間建立一致適用的制度框架。因此，自制度建立之初，即採取較為開放之設計保護模式，將各類設計型態納入保護。其對圖像設計保護之發展概要如下：

（一）2002 年：共同體設計制度建立時即涵蓋圖像設計

EUIPO 於 2002 年施行的「共同體設計規則」（Community Design Regulation, CDR）第 2 條，雖未直接提及 GUI 或電子圖像，但其對「設計」與「產品」一詞定義採高度包容方式，已將圖形符號（graphic symbols）與字體（typographic typefaces）明確列為「產品」中。

在設計無須附著於實體物品的前提下，EUIPO 自制度初期即接受多類型圖像設計之註冊，包括內容圖像、非操作性投影圖像、動態畫面等（如表 4）。此顯示 EUIPO 自創設之始，即承認圖像得脫離實體載體，作為設計之保護標的。

表 4 歐盟數位設計之註冊設計

			
圖形化使用者介面 ³⁷		圖形化使用者介面 ³⁸	
			
電腦圖示 ³⁹	全像圖投影 ⁴⁰	顯示螢幕 ⁴¹	動畫角色 ⁴²

（二）2026 年：修法明文納入 GUI 與非實體呈現之設計

歐盟經歷近十年政策準備與制度調整，於 2025 年 5 月 1 日起 CDR 將更名為「歐盟設計規則」（European Union Design Regulation, EUDR），同時生效部分修定。對第 2 條中「設計」與「產品」重新定義，預計於 2026 年 7 月 1 日全面生效。該條文修正重點有三項，（1）設計可包含動態變化、轉換效果、動畫；（2）產品可為實體或非實體形式；及（3）產品包含圖形創作、符號、字體與圖形化使用者介面。前後法條第 2 條之定義差異如表 5。

³⁷ 歐盟第 015096754-0001 號註冊設計。

³⁸ 歐盟第 015098948-0003 號註冊設計。

³⁹ 歐盟第 015052982-0001 號註冊設計。

⁴⁰ 歐盟第 002164186-0001 號註冊設計。

⁴¹ 歐盟第 015010203-0003 號註冊設計。

⁴² 歐盟第 015097165-0001 號註冊設計。

此一修正使 GUI 與其他非實體數位影像正式被納入「產品」範疇，未來虛擬介面、AR/VR 圖像、投影影像、可變動動畫均能在 EUIPO 取得完整設計保護。EUIPO 制度因此得以全面支援數位化與跨媒介的新型形態設計，形成更具前瞻性的設計保護架構。

表 5 設計規則第 2 條第 3 款及 4 款修正對照表

項目	舊法（2002 CDR）第 2 條	新法（2026 EUDR）第 2 條
第 3 款	「設計」是指產品整體或部分的外觀，其源自該產品本身和／或其裝飾的特徵，包含線條、輪廓、顏色、形狀、紋理和／或材質等。	「設計」指產品整體或部分的外觀，其源自該產品本身及／或其裝飾之特徵，包含線條、輪廓、顏色、形狀、質地及／或材料，並包括該等特徵之動態變化、轉換過程或其他形式之 <u>動畫</u> 。
第 4 款	「產品」係指任何工業或手工製品，包括用於組裝成複合產品之零件、包裝、配置、 <u>圖形符號</u> 及字體，但排除電腦程式。	「產品」：指任何工業或手工製品，不論是否以實體物，或以 <u>非實體物</u> 呈現，但排除電腦程式。其包含： （a）包裝、成組物品、構成內部或外部環境之空間安排，及組裝在複合式產品之零件； （b）圖形創作或符號、標誌、表面圖案、印刷字體，及 <u>圖形化使用者介面</u> 。

二、圖像設計專利之揭露要件

EUIPO 無論在「共同體設計」時期或現行「歐盟設計」制度下，均採「圖式即權利範圍」之原則。依設計規則第 36 條第 6 項規定，產品標示與文字敘述均不影響設計保護範圍；設計權之界定完全以圖式為準。故整體揭露要求相對寬鬆，但仍可就產品名稱及分類與圖式內容兩方面加以說明。

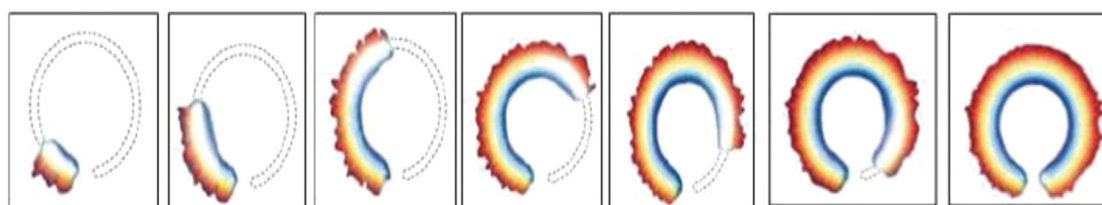
（一）產品名稱及分類

雖然申請時，須要標示產品名稱並填寫 LOC 分類，但僅供行政程序、設計分類與檢索目的，雖非權利範圍之構成要素，但完整填寫能使註冊程序更為順利。申請書中亦得補充設計之特徵或文字說明，惟審查時不比對說明內容與圖式是否為一致。

（二）圖式內容

根據施行細則第4條規定，圖式表現形式可包括黑白、彩色或照片，只要能清楚再現設計內容，即屬可接受之格式。倘若申請人主張部分設計保護，可於圖式中運用斷線、模糊處理、著色遮蔽或邊界處理等方式明確區隔主張與不主張設計之部分⁴³。

動畫設計的圖式則須以連續快照呈現其不同時間點之狀態。根據《設計圖式呈現一致性作業—共同聲明》規定，各視圖須具備一致的設計特徵，以確立其屬同一動畫之不同階段⁴⁴，如圖7。



RCD No 2085894-0014 (14.04) (Animated screen displays) Owner: NIKE Innovate C.V.

圖7 動畫圖例⁴⁵

三、圖像設計專利之物品性判斷

EUIPO 採「圖式即權利範圍」的設計本位制度，其設計權效力並不以物品為核心，與日本、南韓採物品本位之設計保護模式顯著不同。因此，EUIPO 之圖像設計可跨越產品類別而主張保護。以下以 EUIPO 第 2216416-0049 號註冊設計（下稱「系爭設計」）之有效性審查⁴⁶為例，說明圖像設計的保護範圍是否得延伸至不同類型之物品。

⁴³ Convergence on graphic representations of designs - Common Communication, European Union Intellectual Property Office, 頁 2-4。



⁴⁴ 同前註，頁 7。

⁴⁵ 同註 43，頁 37。

⁴⁶ Case R 1948/2015-3.

系爭設計的產品名稱為「animated icons（動態電腦圖像）」，無效主張者提出兩件實體糖果外觀作為先前設計證據，如表 6。關於保護範圍之界定，EUIPO 審判部首先須確立系爭設計的「產品類型」，並據此判定該類產品之「有知識的使用者（informed user）」為何。在 EUIPO 制度下，設計的獨特性必須依此有知識的使用者之觀察角度，並結合該類產品之設計自由度，判斷系爭設計是否產生與先前設計不同的整體視覺印象。

表 6 系爭設計與無效證據比較表

系爭設計的圖式內容 ⁴⁷			部分無效證據	
				
49.1	49.2	49.3	證據 D3	證據 D2

在本案中，審判部認定有知識的使用者為電腦圖像的使用者。由於圖像設計領域具有高度設計自由度，因此該類使用者對介面或圖示的視覺差異相對敏銳。

就設計揭露而言，審判部認為系爭設計未明確呈現動畫特徵，雖產品名稱標示為「animated icons」，但該詞非 LOC 分類正式用語，且圖式僅呈現由三個靜態視圖構成之圖像。因此，審判部就三個視圖分別與無效證據逐一比對。比對結果顯示，三個視圖在構圖、輪廓及色彩配置上均與糖果外觀近似；考量圖像設計於此類別中具有高度設計自由度，圖示細部差異不足以改變整體視覺印象，最終判決系爭設計無效。

此案顯示，在 EUIPO 制度下，圖像設計一旦取得註冊，其設計權之保護效力可跨越不同物品類別，不受傳統物品本位之限制。

⁴⁷ 歐盟共同體註冊設計第 2216416-0049 號。

伍、日本、南韓、歐盟圖像設計制度之比較

日本、南韓與歐盟同樣以獨立立法建立工業設計保護制度，並均已明確承認圖像設計得脫離實體載體，以「圖像本身」作為設計保護標的。但其設計適格性與物品性的近似判斷仍呈現明顯差異，說明如下：

一、專利適格性

JPO 不論係將圖像作為物品外觀之一部分，或可脫離實體物的圖像意匠，皆要求圖像須為「用於機器操作之圖像」，或「作為機器發揮功能後所顯示之結果圖像」，其核心係要求圖像須與機器操作流程或功能結果具直接且實質之關聯。雖 JPO 正研議將「顯示虛擬物品形狀之圖像」納入保護範圍，但仍以該虛擬物品必須具備可識別之用途或功能為前提，以排除單純內容性圖像藉意匠制度取得排他權。

MOIP 早期將圖像視為「顯示於物品液晶螢幕等顯示部的圖形」設計構成中的「花紋」，因此包括螢幕保護程式、遊戲角色、3D 動畫等內容圖像皆可構成設計標的。2021 年新增脫離實體物的「圖像設計」態樣，要求其須具備「機器操作或功能顯示」作為適格性基準，但在近期修法提案中已檢討是否移除功能要件，使脫離實體物的純內容圖像未來亦可能成為保護標的。

EUIPO 自 2002 年起即允許圖像設計完全脫離實體產品，其保護範圍由圖式本身決定，而非產品名稱、LOC 分類或任何文字敘述。EUDR 第二階段修訂條文預定於 2026 年 7 月 1 日施行，該條文更將 GUI、動畫、AR/VR 等非實體呈現之數位設計明文列入「產品」定義，使歐盟成為跨媒介數位設計保護架構最完整的法域。

整體而言，三局在圖像設計之保護範圍呈現由嚴至鬆的序列為：

JPO（最嚴格）→ MOIP（逐步擴張）→ EUIPO（最開放）。JPO 仍維持操作功能導向的保護；MOIP 因應國情及數位產業發展，積極納入新型態數位圖像；歐盟則以圖式本位提供跨載體與跨媒介的高度保護彈性。此差異反映各局對圖像設計角色定位與未來元宇宙環境下數位設計權利布局之不同政策取向。

二、物品性的近似判斷

JPO 與 MOIP 均設有「表現在物品部分之圖像」與「可獨立存在之圖像」兩種類型，惟兩局在圖像設計之近似判斷標準上仍存在差異。

JPO 對兩類圖像意匠均採取三面向比對：（1）意匠之整體用途及功能；（2）圖像自身之用途及功能；（3）意匠之形狀、圖樣等視覺特徵。三要素皆須相同或近似，兩者才屬近似之設計。因此，同一功能用途之圖像，可能因其係獨立之圖像設計或承載圖像的實體物品不同，其近似判斷可能因三面向共同判斷時，有不一致的結果。

MOIP 對兩類圖像設計，則採較明確之二分法。認為脫離實體物之「圖像設計」與「表現在物品部分的圖像」原則上視為非近似設計。對於「圖像設計」之比對，MOIP 採三項觀察面向，即（1）圖像外觀；（2）圖像用途或功能；（3）圖像跨場域混用之可能性。只要符合上述「（1）與（2）」或「（1）與（3）」之任一組合相同或近似，即構成近似設計。然而，由於前述「圖像設計」與「表現在物品部分的圖像」二分法，實務上常出現圖像外觀與功能皆相同，但因屬不同圖像類型，而被認定為「不近似」的情形。

而 EUIPO 則採完全不同的圖式本位模式。EUIPO 的近似判斷完全以圖式內容為準，不以產品名稱或產品類別作為限制，只要外觀在整體視覺印象上相同或近似，即屬近似設計。因此，EUIPO 的設計權可以跨越產品類別，由於未採功能或用途判斷，權利範圍相較日、韓更為寬廣。

整體而言，JPO 與 MOIP 雖皆以功能或用途作為圖像近似判斷的核心，可因應脫離實體物之圖像在物品性上的判斷；但在多功能產品普及下，單以用途或功能判斷近似與否，不僅使審查難度提高，也使公眾難以自公告資料得知是否落入設計權範圍。相較之下，EUIPO 之跨物品屬性保護雖具高度彈性，但權利範圍偏廣，未必適合所有國家之體制與國情。

三、日韓歐盟制度之比較

為呈現 JPO、MOIP 與 EUIPO 在圖像設計制度發展、適格性要求、揭露要件及物品性判斷上的核心差異，本文依三局制度設計邏輯整理如下比較表 7。

表 7 JPO、MOIP 與 EUIPO 圖像設計差異比較表

	日本（JPO）	南韓（MOIP）	歐盟（EUIPO）
法源	意匠法第 2 條第 1 項	設計保護法第 2 條	歐盟設計規則第 2 條
圖像本質	物品等部分之圖像意匠與圖像意匠皆須具備「機器操作」或「功能結果顯示」的圖像。	1、物品部分的圖像設計：物品液晶顯示部所呈現的花紋。 2、圖像設計：機器操作或功能顯示用圖像。	以設計為本位之圖式再現。
圖像是否可脫離物品	2019 年後可脫離物品，限「操作圖像」、「顯示圖像」。	2021 年後可脫離物品，限「操作／功能顯示圖像」；2024 國會提案擬放寬至無操作／功能的內容圖像。	自 2002 制度設立起即允許完全脫離物品；不要求功能性。
保護純內容圖像	否	有	有

（續下頁）

揭露要件與申請要求			
產品名稱	1、物品等部分之圖像意匠：「具備○○功能的○○物品」形式記載。 2、圖像意匠：以「○○用圖像」或「○○用GUI」形式記載。	1、物品部分之圖像設計：歸屬於LOC 14-02類項下之物品，以「具有圖像之○○物品」形式記載。 2、圖像設計：LOC 14-04類下的擬制物品，以「○○用圖像」或「○○用GUI」形式記載。	無特別規定
設計說明	設計說明與一般意匠一樣，若意匠名稱及圖式內容無法明確且充分揭露圖像意匠的操作或功能顯示，須於涉及物品之說明欄載明。	1、物品部分之圖像設計：與一般設計一樣。 2、圖像設計：須說明圖像設計之操作或功能顯示。	無特別規定，明確且充分揭露即可。
圖式內容	1、物品等部分之圖像意匠：圖像＋物品。 2、圖像意匠：圖像本身。	1、物品部分之圖像設計：圖像＋物品。 2、圖像設計：圖像本身。	可僅呈現圖像本身

（續下頁）

專利權範圍暨設計之物品近似與否判斷			
專利權範圍	意匠名稱、涉及物品之說明、設計說明、圖式內容四部分共同界定。	物品名稱及類別、設計說明及圖式內容共同界定。	圖式為準，產品名稱等文字皆不影響專利權範圍。
新穎性判斷主體	普通消費者	普通消費者	有知識的使用者
設計之物品近似與否判斷	當兩意匠在下列三項比對皆為相同或近似： （1）意匠之整體用途及功能；（2）意匠之圖像的用途及功能；（3）意匠之形狀、圖樣等特徵。	1、物品部分之圖像設計：與一般設計一樣，但有時仍需考量所載圖像的功能或用途。 2、圖像設計：綜合觀察以下三項，若「（1）與（2）」或「（1）與（3）」之任一組合相同或近似，即屬之。 （1）圖像設計的外觀；（2）圖像設計的用途或功能；（3）圖像設計具有混用可能性者。	以設計產品領域之有知識的使用者，綜觀該領域的設計自由度。其近似屬性可跨物品類別。

陸、結語

綜觀上、下兩篇對五大工業設計局圖像設計保護制度之介紹，各局對圖像設計本質的理解確有顯著差異，亦使制度發展與權利範圍呈現不同面貌。USPTO 以「製品」為核心，要求圖像必須體現於製品。CNIPA 則以「產品」為中心，但要求具備人機互動；JPO 則強調圖像須與「機器操作或功能結果」連結；MOIP 則採漸進式開放，著重產業競爭力與新興市場需求，並逐步放寬圖像之適格性；EUIPO 則以視覺呈現作為設計權利的唯一核心，不以產品類型限制保護範圍。

整體而言，圖像設計保護正從傳統、附著於物品的介面呈現，逐步發展為可獨立存在、跨載體運作的設計類型。面對虛擬空間、混合實境與跨平台操作介面等新興應用，各法域皆透過修法與更新審查基準，調整設計制度的保護邊界與侵

權判斷模式。未來如何在「保護創新」與「避免過度壟斷」、「制度明確性」之間取得平衡，將是各國設計政策的重要課題。

在實務層面，權利人更應理解各局對圖像適格性要求之差異，依產品特性與市場布局擬定申請策略。由於 JPO 對圖像設計之揭露與適格標的要求最為嚴謹，選擇日本作為優先權基礎案，較能確保後續至其他法域申請時具備充分揭露。相反地，EUIPO 雖對申請文件最為寬鬆，但若以其作為優先權基礎案，恐因揭露不足或未符合其他法域之適格標準，而在後案審查中面臨核駁風險。