



經濟部  
Ministry of Economic Affairs

ISSN : 2311-3987

中華民國 115 年 2 月

# 智慧財產權 月刊

## 326

### 本月專題

五大工業設計局之圖像設計保護制度介紹

五大工業設計局之圖像設計保護制度  
介紹（上）——美國及中國大陸

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

### 論 述

文化創意永續與技術發展並進：我國  
著作權法資料探勘例外之增修可行性



經濟部智慧財產局 編製



第 326 期  
中華民國 115 年 2 月號

# 智慧財產權月刊

刊 名：智慧財產權月刊  
創刊年月：民國 88 年 1 月  
出刊日期：民國 115 年 2 月 1 日  
出版機關：經濟部智慧財產局  
發行人：廖承威  
總編輯：何燦成  
副總編輯：高秀美  
編審委員：  
謝曉光、李清祺、張睿哲、  
胡秉倫、洪盛毅、何燦成、  
周志賢、傅文哲、謝孟峰、  
謝敏哲、謝裕民、賴炳昆、  
林麗芬、簡正芳、劉真伶、  
陳宏杰、高嘉鴻、林怡君、  
魏紫冠、高秀美  
執行編輯：謝麗玉、史浩禎  
本局網址：<http://www.tipo.gov.tw>  
地 址：10637 臺北市辛亥路  
2 段 185 號 3 樓  
徵稿信箱：[tipoma@tipo.gov.tw](mailto:tipoma@tipo.gov.tw)  
服務電話：(02) 23766133  
傳真號碼：(02) 27373183  
GPN：4810300224  
ISSN：2311-3987

中文目錄	01
英文目錄	02
稿件徵求	03
編者的話	04
本月專題—五大工業設計局之圖像設計保護 制度介紹	
五大工業設計局之圖像設計保護制度 介紹（上）——美國及中國大陸	莊彩雪 05 耿筠
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 38 耿筠
論述	
文化創意永續與技術發展並進：我國 著作權法資料探勘例外之增修可行性	李姿儀 67 李諺樺
附錄	93

Issue 326  
Feb 2026

## Intellectual Property Rights Journal

Intellectual Property Rights Journal  
First Issue: January 1999  
Published Date: February 1, 2026  
Publishing Agency: TIPO, MOEA  
Publisher: Cheng-Wei Liao  
Editor in Chief: Chan-Cheng Ho  
Deputy Editor in Chief:  
Hsiu-Mei Kao  
Editing Committee:  
Hsiao-Kuang Hsieh; Ching-Chi Li;  
Jui-Che Chang; Ping-Lun Hu;  
Sheng-I Hung; Chan-Cheng Ho;  
Chih-Hsien Chou; Wen-Che Fu;  
Meng-Feng Hsieh; Miin-Jer Hsieh;  
Yu-Min Hsieh; Ping-Kun Lai;  
Li-Fen Lin; Cheng-Fang Chien;  
Chen-Lin Liu; Jeffrey Chen;  
Chia-Hung Kao; Yi-Chun Lin;  
Tzu-Kuan Wei; Hsiu-Mei Kao  
Executive Editor: Li-Yu Hsieh;  
Hao-Chen Shih

TIPO URL: <http://www.tipo.gov.tw/>  
Address: 3F, No.185, Sec. 2, Xinhai  
Rd., Taipei 10637, Taiwan  
Please send all contributing articles to:  
[tipoma@tipo.gov.tw](mailto:tipoma@tipo.gov.tw)  
Phone: (02) 23766133  
Fax: (02) 27373183  
GPN : 4810300224  
ISSN : 2311-3987

<b>Table of Content ( Chinese )</b>	<b>01</b>
<b>Table of Content ( English )</b>	<b>02</b>
<b>Call for Papers</b>	<b>03</b>
<b>A Word from the Editor</b>	<b>04</b>
<b>Topic of the Month — Introduction to the ID5 Offices Framework for Image Design Protection</b>	
Introduction to the ID5 Offices Framework for Image Design Protection (Part I): USPTO and CNIPA	<i>Tsai-Hsueh Chuang Yun Ken</i> <b>05</b>
Introduction to the ID5 Offices Framework for Image Design Protection (Part II): JPO, MOIP, and EUIPO	<i>Tsai-Hsueh Chuang Yun Ken</i> <b>38</b>
<b>Papers &amp; Articles</b>	
Culture, Creativity and Technology: Copyright Exceptions for Text and Data Mining in Taiwan	<i>Tzu-I Lee Yen-Hua Lee</i> <b>67</b>
<b>Appendix</b>	<b>93</b>



# 智慧財產權月刊

智慧財產權月刊（以下簡稱本刊），由經濟部智慧財產局發行，自民國 88 年 1 月創刊起，係唯一官方發行、探討智慧財產權之專業性刊物，內容主要為有關智慧財產權之實務介紹、法制探討、侵權訴訟、國際動態、最新議題等著作，作者包括智慧財產領域之法官、檢察官、律師、大專校院教師、學者及 IP 業界等專業人士。本刊為國內少數智慧財產領域之專門期刊，曾獲選為「科技部人文及社會科學研究發展司」唯二法律類優良期刊之一。

**稿件徵求：**凡有關智慧財產權之司法實務、法規修正、法規研析、最新議題、專利趨勢分析、專利布局與管理、國際新訊、審查實務、產業發展及政策探討等著作，竭誠歡迎投稿。稿酬每千字 1,200 元，超過 10,000 字每千字 600 元，最高領取 15,000 元稿酬，字數 4000~10,000 字（不含註腳）為宜，如篇幅較長，本刊得分期刊登，至多 20,000 字（不含註腳）。

徵稿簡則請參：

<https://www.tipo.gov.tw/tw/tipo1/206-3048.html>





## 編者的話

隨著數位科技的發展與應用多元，圖像設計已從應用於產品實體上，廣泛擴展至投影式介面、全像圖影像、虛擬實境及擴增實境等空間型數位設計，因而設計專利制度面臨衝擊與挑戰，促使許多國家修正專利法規及審查基準，以擴大圖像設計的保護客體及適用範圍。本期特別以「五大工業設計局之圖像設計保護制度介紹」為專題，提出（上）（下）2篇文章，彙整介紹美國、中國大陸、日本、南韓及歐盟等五大工業設計局成員之近期制度發展，期能協助各界掌握圖像設計保護之國際脈動與實務方向。此外，本期另有「文化創意永續與技術發展並進：我國著作權法資料探勘例外之增修可行性」之論述。以下就本期專題及論述簡介如下：

專題一由莊彩雪、耿筠所著「五大工業設計局之圖像設計保護制度介紹（上）——美國及中國大陸」，以美國專利商標局及中國大陸國家知識產權局為研究對象，分析其圖像設計之保護制度、揭露要件及近期案例發展，並針對新型態數位圖像在適格性與保護範圍上的差異，進行比較與探討。

專題二由莊彩雪、耿筠所著「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」，本文承繼上篇內容，續就日本特許廳、南韓智慧財產處及歐盟智慧財產局之圖像設計保護制度加以說明，並討論三者專利適格性以及物品性近似判斷上的異同。

論述由李姿儀、李諺樺所著「文化創意永續與技術發展並進：我國著作權法資料探勘例外之增修可行性」，析論生成式人工智慧技術進步對著作權法制所帶來的影響，並藉由介紹國際立法經驗，提供我國在政策發展的參考，期能建構兼顧創作生態與技術創新雙贏的環境。

## 五大工業設計局之圖像設計保護制度介紹（上） ——美國及中國大陸

莊彩雪\*、耿筠\*\*

### 壹、前言

### 貳、美國專利商標局（USPTO）

- 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、現行新興數位科技的案例
- 四、美國圖像設計專利近期發展

### 參、中國大陸國家知識產權局（CNIPA）

- 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、現行新興數位科技的案例
- 四、中國大陸圖像設計專利近期發展

### 肆、美國與中國大陸圖像設計制度之比較

- 一、專利適格性
- 二、實務判決
- 三、美中制度之比較

### 伍、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。

上篇先介紹美國專利商標局及中國大陸國家知識產權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

隨著數位科技與沉浸式互動技術快速發展，數位設計的呈現方式已從傳統附著於平面顯示螢幕的介面，逐步擴展至投影式介面（Projections）、全像圖影像（Holographic Imagery）、虛擬實境（Virtual Reality, VR）、擴增實境（Augmented Reality, AR）等多元的空間型數位設計。此類圖像設計已廣泛運用於娛樂、遊戲、車載系統、醫療顯示以及虛擬商品交易等領域，其商業價值亦迅速提升。

然而，這些數位設計多以立體、動態、環境投射或空間定位方式呈現，不必然依附於平面顯示螢幕，甚至可能完全脫離實體載體。此類脫離載體之圖像是否具備設計專利適格性，以及不同法域在審查邏輯與保護範圍上是否一致，成為當前跨國制度面臨的重要課題。

在此背景下，工業設計五局論壇（美、日、韓、歐、中）先後於2017年「新技術設計保護實務研究」及2022年「元宇宙中數位設計的保護」專案中展開專門研究，促使各局近年陸續調整法規與審查基準，以因應新興數位設計的制度需求。

本文為「五大工業設計局之圖像設計保護制度介紹」系列文章之一，上篇先介紹美國專利商標局（United States Patent and Trademark Office, USPTO）與中國大陸國家知識產權局（China National Intellectual Property Administration, CNIPA）在圖像設計保護制度、揭露要件與近期案例的發展現況，並探討兩局在新型態數位圖像適格性與保護範圍上的差異，提供讀者參考。

## 貳、美國專利商標局（USPTO）

### 一、圖像設計專利之保護沿革

依據美國專利法第171條規定：「凡創作任何製品（article of manufacture）之新穎、原創且有裝飾性之設計者，得取得專利<sup>1</sup>。」美國實務<sup>2</sup>上所稱的「製品

<sup>1</sup> 35 U.S.C. § 171.

<sup>2</sup> In re Schnell, 46 F.2d 203, 8 USPQ 19 (C.C.P.A. 1931)；Ex parte Donaldson, 26 USPQ2d 1250 (美國專利上訴暨干預委員會，1992年)；另見《美國專利審查程序手冊》(MPEP)第1504.01節。



設計」通常區分為三種類型：（1）應用於製品表面的裝飾圖樣，（2）製品本身的形狀或結構，以及（3）前述兩者的結合設計。傳統上，設計專利所保護之標的必須「體現（embodied in）或應用（applied to）在製品上」，亦即設計須構成製品外觀之一部分，而不得作為抽象的表面裝飾概念獨立存在。

關於圖像是否符合前述「製品設計」之構成要件，在 1992 年 *Ex parte Strijland*<sup>3</sup> 案後，USPTO 即認為，一般電腦生成之圖像（image），即便呈現在螢幕上，其仍屬於單純的圖片顯示，僅為表面裝飾本身（surface ornamentation *per se*），不足以構成美國專利法第 171 條所稱的製品設計。然而，若顯示於螢幕上的係電腦圖像（computer icon）或圖形化使用者介面（Graphical User Interface, GUI），此類圖像就不僅僅是螢幕上的圖片顯示，而是「程式化電腦運作中不可或缺且主動運作之構成組件」，其體現在執行相關程式之電腦設備上，並構成該設備可視性外觀的一部分。在此意義下，電腦圖像與 GUI 得以被視為符合美國專利法第 171 條所稱之「製品」要件。

雖 *Ex parte Strijland* 案最終仍遭核駁，但 USPTO 隨即就「電腦生成圖像是否屬於設計專利保護標的」啟動公開聽證與意見徵求程序，並於 1995 年及 1996 年陸續發布電腦生成圖像設計專利申請暫行指南<sup>4</sup>及審查指南<sup>5</sup>，指南明確指出「若電腦生成圖像體現在製品上，即符合第 171 條所規定之專利標的適格性。」並自 1996 年 4 月 19 日起，正式受理該類圖像設計專利申請。當時申請人即可於圖式中以虛線繪製圖像承載的製品，以表示該部分並非申請人主張設計之部分。

1996 年版審查指南所列舉之「製品」類型，多屬傳統實體顯示載體，如電腦螢幕、顯示器或其他平面顯示面板。然而，隨科技發展與數位顯示載體的多元化，USPTO 在 2023 年公布的「關於包含電腦圖像及圖形化使用者介面之圖像設計專利申請審查補充指南」<sup>6</sup>（下稱 2023 年審查補充指南）及最新《專利審查程

<sup>3</sup> *Ex parte Strijland*, 26 USPQ 2d 1259 (Bd. Pat. App. & Int. 1992).

<sup>4</sup> Interim Guidelines for Examination of Design Patent Applications for Computer-Generated Icons, 60 Fed. Reg. 52,170 (Oct. 5, 1995).

<sup>5</sup> Guidelines for Examination of Design Patent Applications for Computer-Generated Icons, 61 Fed. Reg. 11, 380 (Mar. 20, 1996).

<sup>6</sup> Supplemental Guidance for Examination of Design Patent Applications Related to Computer-Generated Electronic Images, Including Computer-Generated Icons and Graphical User Interfaces, 88 Fed. Reg. 80, 277 (Nov. 17, 2023).

序手冊》（Manual of Patent Examining Procedure, MPEP）中，進一步將行動電話螢幕、電腦顯示系統、虛擬／擴增實境眼鏡等新興顯示載體納入「製品」範圍，顯示 USPTO 對「製品」概念逐步擴大。

## 二、圖像設計專利之揭露要件

申請之圖像設計是否屬於「製品」設計，須由申請文件之整體揭露加以判斷，主要包括設計名稱、申請專利範圍、圖式內容以及必要之設計說明等。

於設計名稱與申請專利範圍的撰寫上，USPTO 要求申請人須明確揭露該圖像係體現在何種製品上。若僅以「icon」或「GUI」稱之，而未指明承載之製品，將被視為僅描述螢幕上顯示之圖像本身，屬「純圖片」，不符美國專利施行細則第 1.153 條 (a)<sup>7</sup> 所要求之製品揭露。唯有設計名稱與申請專利範圍同時指出圖像及其所體現之顯示載體，始足以使該圖像被理解為製品可視性外觀的一部分。例如，「icon for computer screen」僅描述用途，未揭露具體製品，故不具適格性；相較之下，「computer screen with an icon」則明確揭示該設計已體現在特定製品上，符合揭露要求。換言之，設計名稱與申請專利範圍的語法必須以「製品」為主詞，通常以「○○製品 with icon」或「○○製品 with GUI」之形式撰寫。值得注意的是，依照 USPTO 發布之 2023 年審查補充指南，若原申請文件中之設計名稱與申請專利範圍未曾載明「icon」或「GUI」字樣，事後無法透過修正方式補充，此類補充將被視為新增實質內容，超出原申請範圍，構成禁止的新事項（new matter）。

此外，申請專利範圍仍須以「如圖所示」或「如圖與說明所示」等正式語句提出，使圖式成為界定專利權範圍之主要依據。圖式亦應完整呈現圖像與製品之具體關係，即除呈現圖像外，亦應繪示承載該圖像之製品，該製品通常以虛線框示意，以表明其不屬主張範圍。若屬動態圖像，則須提供連續視圖，以完整揭露設計於各狀態之變化外觀。必要時，須於設計說明中載明斷線（broken lines）的意義及各視圖間之變化情形，如「虛線係表示顯示螢幕，為本案不主張之部分」、

<sup>7</sup> 37 C.F.R. § 1.153(a).

「動態圖像之外觀係依圖 1 至圖 2 之順序變化」，或「圖像間的變化過程為不主張設計之部分」等，以利審查人員確認其是否符合「製品」要件並具備完整揭露。

### 三、現行新興數位科技的案例

為觀察 USPTO 對新興設計類型之適格性認定與揭露要件的審查趨勢，以下擇選跨國科技企業 Microsoft、Sony，以及自 2021 年於 Roblox 平台設立「Nikeland」後即積極投入虛擬世界智慧財產布局的 Nike，近年於 USPTO 所提出之相關申請案例作為切入點，藉由不同類型之案例分析其制度。

#### （一）虛擬角色

##### 1、審查歷程

美國第 29820447 號設計專利申請案，是 Nike 於 2021 年 12 月 22 日提出申請，最初的設計名稱為「具有虛擬立體角色之顯示螢幕、具有虛擬立體角色之顯示系統或角色（character）」。該案共有三個實施例：第一實施例（圖 1-6）與第二實施例（圖 7-12）視圖內容相同；第三實施例（圖 13-18）則僅將外圍虛線框移除，其餘部分皆相同<sup>8</sup>。

在第一次審查意見通知中，USPTO 指出，三個實施例在整體視覺效果上「基本相同」。雖然三者分別以平面顯示螢幕呈現、以顯示系統投射為立體影像，或作為立體玩偶之實體呈現，但此等差異不足以影響其整體設計印象，屬於「專利上不可區別」（patentably indistinct）之變化；或對所屬技藝領域中具有通常知識者「顯而易見的變化」（obvious variations）。因此，審查人員將其視為同一創作概念之不同表現方式，允許在同一申請案中併案審查。同時指出設計名稱中的「character」欠缺明確性，就第一、第二實施例中，易被理解為「字型」；就第三實施例中，僅以「character」稱之而未指稱具體製品，不符合美國專利法第 112 條暨施行細則第 1.153 條所要求之製品明確性；因此建議將第一、第二實施例中的 character 修改為

<sup>8</sup> 美國設計專利申請案 29820447，Specification、Claims 與 Drawings，2021 年 12 月 22 日。

「Avatar」、「Icon」等，第三實施例中的 character 修改為「Avatar Toy」、「Doll Body」等<sup>9</sup>更明確的名稱。

申請人於申復中主張，設計名稱應依圖式與說明書內容整體觀之，所屬技藝領域通常知識者不會將該設計誤認為字型；且 USPTO 過往亦允許具有多重涵義或可對應多類製品的設計名稱，故未就設計名稱為任何修正<sup>10</sup>。

後續審查中，USPTO 採納申請人關於設計名稱之說明，但新的審查意見中重新認定三個實施例在專利性上具有區別性，應分為兩組審查。第 I 群組為呈現於螢幕與顯示系統的數位圖像（第一、第二實施例），第 II 群組則為具可觸性之實體製品（第三實施例），並依據美國專利法第 121 條提出分案要求<sup>11</sup>。

爾後，申請人暫行選定第 I 群組，並提出附帶抗辯（with traverse），保留日後就第 II 群組提出分案申請之權利。同時將設計名稱修正為「具有虛擬立體角色圖像之顯示螢幕或具有虛擬立體角色圖像之顯示系統」，於名稱中明確加入「圖像（icon）」之表述<sup>12</sup>。最終該案第 I 群組獲得核准，核准部分公告內容如表 1。

<sup>9</sup> 美國設計專利申請案 29820447，Ex Parte Quayle Action，2022 年 9 月 21 日。

<sup>10</sup> 美國設計專利申請案 29820447，Applicant Arguments/Remarks Made in an Amendment，2023 年 1 月 23 日。

<sup>11</sup> 美國設計專利申請案 29820447，Requirement for Restriction/Election，2024 年 1 月 25 日。

<sup>12</sup> 美國設計專利申請案 29820447，Applicant Arguments/Remarks Made in an Amendment，2024 年 4 月 25 日。



表 1 Nike 虛擬角色設計專利<sup>13</sup> 部分公告資料

設計名稱	具有虛擬立體角色圖像之顯示螢幕或具有虛擬立體角色圖像之顯示系統（Display screen with virtual three-dimensional character icon or display system with virtual three-dimensional character icon）
LOC	14-04
設計說明	<p>圖 1 為具有虛擬立體角色圖像的顯示螢幕之前視圖……</p> <p>圖 7 為具有虛擬立體角色圖像的顯示系統之前視圖，以透視角度顯示，虛擬立體角色之設計與圖 1-6 之第一實施例相同。……</p> <p>圖 1-6 和圖 7-12 所示的虛擬立體角色圖像以各種方向顯示，以便理解該設計的立體外觀。</p> <p>以虛線表示的角色頭部與頸部區域，為本案不主張設計之部分。在圖 1-6 中，最外圍的虛線係用以表示顯示螢幕，為本案不主張設計之部分。在圖 7-12 中，最外圍的虛線係表示視覺顯示的視野範圍，為本案不主張設計之部分。</p>
申請專利範圍	如圖所示及描述，「具有虛擬立體角色的顯示螢幕」或「具有虛擬立體角色的顯示系統」之裝飾性設計。

圖式



圖 1



圖 2

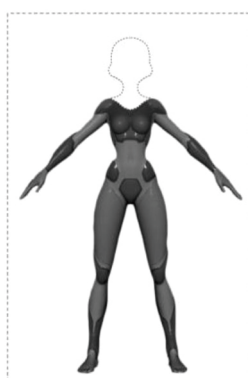


圖 3

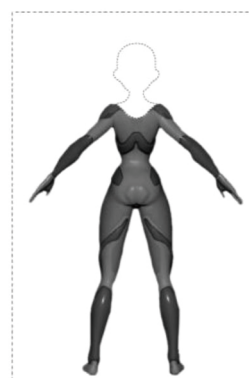


圖 4



圖 5



圖 6

註：

- 1、第一實施例之圖 7-12 與第二實施例之圖 1-6 完全相同，僅為依序重複呈現。
- 2、申請時第三實施例揭露於圖 13-18，其與圖 1-6 及圖 7-12 之差異僅在於未標示虛線框。

<sup>13</sup> 美國第 D1053219 號設計專利（申請案 29820447）。

## 2、本案所揭示之意涵

本案呈現兩個訊息。其一，雖然三個實施例之圖式內容皆為同一立體角色，但因設計名稱與申請專利範圍中所指稱的「製品」不同，USPTO 在後續審查中仍將其區分為數位呈現與實體物呈現兩類。此一反轉前次合併審查結論的作法，可能受到聯邦巡迴法院 In re SurgiSil 案<sup>14</sup> 裁決之影響，即強調設計專利之比較與判斷必須回歸於特定製品本身，而非僅外觀類比。由此可見，即使圖式完全一致，只要所依附之製品屬性不同，現行實務下仍難以透過多實施例方式併入同一設計專利申請。

然而，隨設計與生產流程全面數位化，不論最終呈現為虛擬物件或實體產品，其設計往往源自同一數位模型。倘若未來制度能進一步釐清何種差異屬「專利不可區別的差異」或「在所屬技藝領域中具有通常知識者顯而易見的變化」，則跨不同物品領域但外觀一致之設計，或許有機會以多實施例形式於同一案中申請。

其二，由於 USPTO 於圖像設計申請案中並不要求申請人撰寫圖像之用途、操作功能或人機互動內容，使部分純美術著作形式的影像亦可能被提出為設計專利申請。以 Nike 自 2021 年起大量申請虛擬角色與遊戲配件外觀為例，初期多未於設計名稱或申請專利範圍中明確載明「icon」或「GUI」等語句，以表明其屬於電腦運作流程中不可或缺之介面圖像。

若此類案件於 USPTO 2023 年審查補充指南後提出，申請人將難以僅透過事後修正來證明該圖像為「程式化運作過程中不可或缺且具主動性之構成組件」，並恐因不符製品要件遭到核駁。該指南也反映 USPTO 對圖像設計適格性之判斷具有實質影響。

<sup>14</sup> In re SurgiSil, L.L.P., 14 F.4th 1380, 1382, 2021 USPQ2d 1008 (Fed. Cir. 2021).

## （二）虛擬物件

### 1、審查歷程

美國第 29816115 號設計專利申請案由 Nike 於 2021 年 11 月 18 日提出，案件共有三個實施例，包括以平面顯示螢幕呈現的鞋（圖 1-6）、以顯示系統投射的立體影像鞋（圖 7-12）、以及實體運動鞋（圖 13-18），其申請內容形式與審查歷程皆與前述第 29820447 號設計專利案相當類似，最後只核准數位顯示影像之實施例 1 及實施例 2，其核准部分公告內容如表 2 所示。

表 2 Nike 虛擬物件設計專利<sup>15</sup> 部分公告資料

設計名稱	具有虛擬立體鞋圖像之顯示螢幕或具有虛擬立體鞋圖像之顯示系統（Display screen with virtual three-dimensional shoe <u>icon</u> or display system with virtual three-dimensional shoe <u>icon</u> ）
LOC	14-04
設計說明	圖 1 為具有虛擬立體鞋的顯示螢幕之前視圖，以透視角度顯示；圖 2 是其另一前視圖，顯示了其側面…… 圖 7 為具有虛擬立體鞋的顯示系統之前視圖，以透視角度顯示，虛擬立體鞋圖像之設計與圖 1-6 之第一實施例相同。…… 圖 1-6 和圖 7-12 所示的虛擬立體鞋圖像以各種方向顯示，以便理解該設計的立體外觀。以虛線表示未著色之區域，分別代表鞋子圖像的外底和內底，為本案不主張設計之部分。圖 1-6 中，最外圍的虛線表示顯示螢幕，為本案不主張設計之部分。在圖 7-12 中，最外圍的虛線係表示視覺顯示的視野範圍，為本案不主張設計之部分。
申請專利範圍	如圖所示及描述，「具有虛擬立體鞋圖像的顯示螢幕」或「具有虛擬立體鞋圖像的顯示系統」之裝飾性設計。

（續下頁）

<sup>15</sup> 美國第 D1051165 號設計專利（申請案 29816115）。

圖式



圖 1



圖 2



圖 3



圖 4



圖 5



圖 6

註：1、第一實施例之圖 7-12 與第二實施例之圖 1-6 完全相同，僅為依序重複呈現。

2、申請時第三實施例揭露於圖 13-18，其與圖 1-6 及圖 7-12 差異僅在於未標示虛線框。

## 2、本案於其他五大局之申請概況

本文以本案為分析案例，探討申請人若以該案作為優先權基礎，向各國申請設計專利時，其是否均能符合各局的審查要件。經檢索，以本案作為優先權基礎並獲核准之申請，彙整如下表 3 所示。



表 3 各國以美國第 29816115 號設計專利作為優先權基礎之核准概況

圖式		
智慧局	CNIPA、JPO、MOIP、EUIPO	MOIP
LOC	02-04（實體鞋）	14-02
公告號	CN308542817 JPD1728825 KR3011708110000	KR3012249480000 （具有圖像設計的顯示面板）
特例	EM009029275-0001 LOC：02-04、14-04	

CNIPA、JPO<sup>16</sup>、MOIP<sup>17</sup> 與 EUIPO<sup>18</sup> 皆核准本案第三實施例的實體鞋，在其他五大局制度下皆可受到保護。相較之下，對於數位顯示影像之鞋，各局則呈現明顯差異。

由於 USPTO 審查中，圖像設計是否具備專利適格性，在於申請人是否明確揭露該圖像所體現之「製品」，以符合美國專利法第 171 條的製品要件。並未如 JPO 要求圖像必須限於機器操作或機器發揮其功能後所顯示畫面，亦無如 CNIPA 要求圖像須具備人機交互功能；因此，僅 MOIP 及 EUIPO 有通過數位顯示影像之設計。

MOIP 現行將圖像設計區分為兩類，一為可脫離物品而獨立保護之「圖像設計（화상디자인）」，須具備操作性或功能性之顯示用途；

<sup>16</sup> 日本特許廳（Japan Patent Office, JPO）。

<sup>17</sup> 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）。

<sup>18</sup> 歐盟智慧財產局（European Union Intellectual Property Office, EUIPO）。

二為依附於物品之「表現在物品部分的圖像設計（물품의 부분에 표현된 화면디자인）」，雖可不具功能或用途，但視為物品的一部分，故圖式仍須呈現顯示螢幕，並通常歸類於國際工業設計分類（Locarno Classification, LOC）第 14 類中的資訊處理設備或螢幕顯示。基於此，本案第二實施例由平面顯示螢幕呈現的鞋，可通過 MOIP 第二種類的審查。

EUIPO 設計權利以整體視覺外觀為核心，不以申請時 LOC 分類或設計名稱限制其權利範圍，同時允許透過「多重申請（Multiple Applications）」方式，於同一申請案中包含多個外觀。因此，本案優先權基礎案的三個實施例（實體鞋、平面顯示螢幕呈現的鞋、以顯示系統投射的立體影像），均能在一案中取得 EUIPO 註冊設計。該案並係以同一套圖式（未標有虛線框），同時指定 LOC 第 02-04 類之實體鞋，以及 LOC 第 14-04 類之螢幕顯示與圖像設計，而獲准註冊。

### 3、專利具體實施態樣—實虛高度混同

以下為本案實體鞋款（如圖 1）與遊戲平台中對應之虛擬鞋外觀（如圖 2）。可見設計專利的實施形態逐漸呈現「實虛高度混同」現象。實體商品外觀常被同步複製至數位平台，甚至由同一消費者購買與使用，使消費者能在相同外觀的實體物品與虛擬物件間自由切換。



圖 1 實體鞋<sup>19</sup>

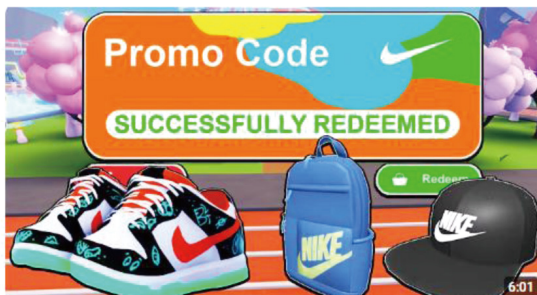


圖 2 虛擬鞋<sup>20</sup>

<sup>19</sup> 圖片來源：[http://m.chaopaiyizu.com/zixun/a\\_46107.html](http://m.chaopaiyizu.com/zixun/a_46107.html)（最後瀏覽日：2025/12/24）。

<sup>20</sup> 圖片來源：<https://www.youtube.com/watch?v=n4Kjebi3sJ8>（最後瀏覽日：2025/12/24）。

### （三）虛擬空間

#### 1、審查歷程

美國第 29599259 號設計專利申請案由 Microsoft 於 2017 年 3 月 31 日提出。該案原圖式各視圖最外側均繪有兩條虛線框，並於設計說明中載明：「最外側的兩條虛線係用以表示環境結構，為本案不主張設計之部分。」審查人員認為此敘述與申請所載之製品「顯示系統（display system）」並無明確關聯。依申請專利範圍語意，本設計被理解為虛擬場景的一部分，又該虛擬環境中並不存在所述的「環境結構」。因此，兩條最外圍虛線更合理的解釋應「係用以界定虛擬圖形化使用者介面所呈現視野的邊界」。基於上述理由，要求申請人修訂設計說明，並刪除圖式各視圖中最外層的一條虛線邊界（如圖 3）<sup>21</sup>。申請人依指示完成修正後，案件隨即通過審查，其核准部分公告內容如表 4 所示。

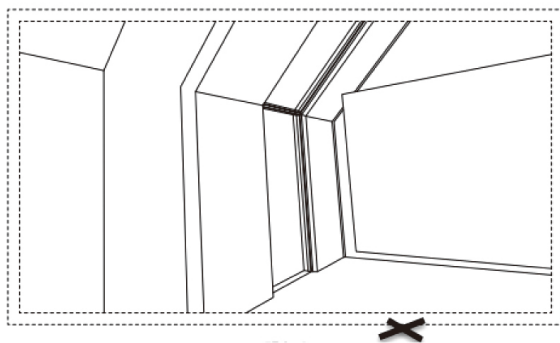
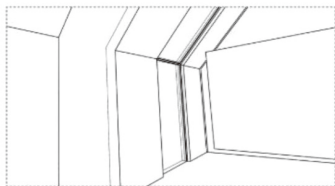
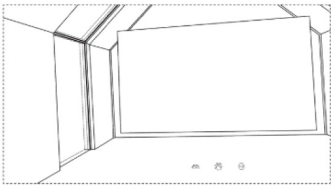
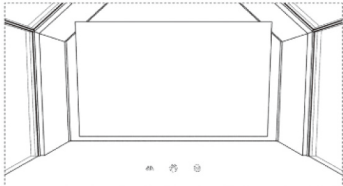
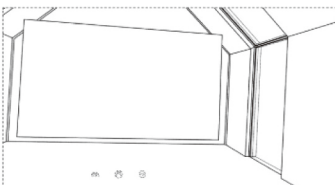
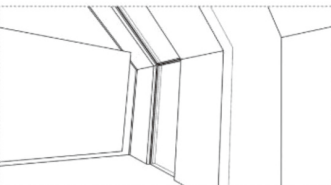


圖 3 審查人員於審查意見所附的說明圖<sup>22</sup>

<sup>21</sup> 美國設計專利申請案 29599259，Non-Final Rejection，2018 年 11 月 16 日。

<sup>22</sup> 圖片來源：同前註。

表 4 Microsoft 虛擬空間設計專利<sup>23</sup> 部分公告資料

設計名稱	具有虛擬立體圖形化使用者介面的顯示系統 (Display system with a virtual three-dimensional graphical user interface)
LOC	14-04
設計說明	圖 1 顯示出了以第一方向顯示的虛擬立體圖形化使用者介面顯示系統；圖 2 顯示了其第二個方向……圖 5 顯示了其第五個方向。 圖 1-5 中的圖形化使用者介面以不同的方向展示，以便幫助理解該設計的立體外觀。最外側的虛線表示視覺顯示的視野，為本案不主張設計之部分。圖 2-4 中顯示以虛線描繪之三個圖示，為本案不主張設計之部分。
申請專利範圍	如圖所示及描述，一種具有虛擬立體圖形化使用者介面的顯示系統的裝飾性設計。
<p style="text-align: center;">圖式</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>圖 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>圖 2</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>圖 3</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>圖 4</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>圖 5</p> </div> </div>	

## 2、本案所揭示之意涵

USPTO 對於虛擬空間之設計揭露要求，與現實世界的室內空間或交通工具內部空間之揭露方式大致相同；只要視圖能充分揭露申請人所主張保護之設計部分，即無須完整呈現整體物件或完整環境之外觀。在本案中，USPTO 著重於「使用者視角下」的視覺呈現，並透

<sup>23</sup> 美國第 D858537 號設計專利（申請案 29599259）。







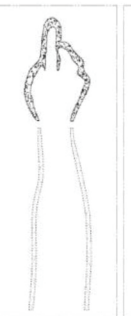
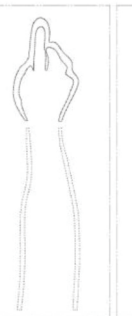


過多張視圖「界定設計保護的可視邊界」，以確保申請之設計範圍具體而明確。

## （四）投影介面

### 1、審查歷程

美國第 29743562 號設計專利申請案是 Sony 於 2020 年 7 月 22 日提出申請，初始共提交 88 張視圖，並主張日本 D2017-017244、D2017-017245、D2017-017246 三件設計為優先權基礎案。嗣後歷經修正與實施例整理，最終縮減為 8 個實施例並通過審查，其核准部分公告內容如表 5 所示。

表 5 Sony 投影介面設計專利部分公告資料<sup>24</sup>

設計名稱	具有圖形化使用者介面的投影桌 (Projector table with graphical user interface)
LOC	14-04
優先權	JP D2017-017244；JP D2017-017245；JP D2017-017246
設計說明	圖 1 為具有圖形化使用者介面的投影桌前視圖；圖 2 為第二實施例……圖 8 為第八實施例。 最外層的雙點虛線表示投影桌的一部分，為本案不主張設計之部分。虛線則表示圖像的部分，為本案不主張設計之部分。圖形化使用者介面中以較淺灰階呈現的區域，亦為本案不主張設計之部分。
申請專利範圍	如圖所示及描述，具有圖形化使用者介面的投影桌裝飾設計。
<p style="text-align: center;">圖式</p>  <p style="text-align: center;">圖 1</p>  <p style="text-align: center;">圖 2</p>  <p style="text-align: center;">圖 3</p>  <p style="text-align: center;">圖 4</p>  <p style="text-align: center;">圖 5</p>  <p style="text-align: center;">圖 6</p>  <p style="text-align: center;">圖 7</p>  <p style="text-align: center;">圖 8</p>	

<sup>24</sup> 美國第 D951966 號設計專利（申請案 29743562）。

## 2、權利範圍與實體產品是否一致

USPTO 近年透過徵詢公眾意見<sup>25</sup> 評估是否放寬「脫離製品之圖像設計」的專利適格性。然而，筆者以全球專利檢索系統進行檢索，以設計名稱含 Project 為字首之相關詞彙為關鍵字，並搭配 LOC14-04 進行限縮，仍可取得 USPTO 數件與投影式介面相關的核准設計，顯示目前實務上仍存在可供申請人操作的空間。

就本案而言，從申請文件觀察，其設計內容係由投影裝置將圖形化使用者介面投射於桌子表面。然而，依最終核准之設計名稱與申請專利範圍，本案被界定為「具圖形化使用者介面之投影桌」的外觀，而非實際產生該圖形化使用者介面的投影機本體。就現行審查與侵權判斷實務，外觀設計的保護範圍必須基於「製品」與「外觀」兩要素的明確界定。本案因此呈現出「專利製品與實際產品不一致」的情形，凸顯投影式介面未來在製品認定與權利範圍界定上可能面臨的實質困境。

## 四、美國圖像設計專利近期發展

近年美國圖像設計專利的討論焦點，主要在於如何重新界定專利法第 171 條中「製品」要件，以因應 PHVAR<sup>26</sup> 等新型態的數位設計是否可納入保護範圍。USPTO 自 2020 年起徵詢公眾意見，呈現兩極觀點：反對者認為 PHVAR 設計不屬具體製品，應由著作權或商標法保護；支持者則指出現行架構已不足以回應新型態的數位設計，應調整以納入保護<sup>27</sup>。

USPTO 隨後發布 2023 年補充審查指南，雖未正面回應 PHVAR 圖像之適格性，但重申申請人必須明確揭示圖像所體現之具體製品，且該圖像須為程式化電腦運作中不可或缺且具有主動性之構成組件。似有意以此排除純美術影像

<sup>25</sup> USPTO, Summary of public views on the article of manufacture requirement of 35 U.S.C. § 171, 2022.

<sup>26</sup> USPTO 將新興顯示技術簡稱 PHVAR，分別為投影式介面（Projections）、全像圖影像（Holographic Imagery）、虛擬實境（Virtual Reality）及擴增實境（Augmented Reality）。

<sup>27</sup> 同註 25。

藉由設計專利取得保護的情形。同時，審查指南將行動裝置、穿戴式顯示器與 AR/VR 頭戴式設備等多元載體明確納入可作為「製品」之範圍，並再次啟動公眾意見徵詢。

2024 年的意見回收中，支持放寬製品要件的聲音明顯增強。國際商標協會（International Trademark Association, INTA）、智慧財產權所有人協會（Intellectual Property Owners Association, IPO）、美國智慧財產法協會（American Intellectual Property Law Association, AIPLA）等團體主張，PHVAR 圖像與 GUI、Icon、字型本質相同，皆屬程式生成之設計，其呈現短暫亦不應否定其製品性，並援引 In re Hruby 案中「非固定水柱亦屬製品」的論理支持放寬保護。此外，有意見引用 Samsung v. Apple 案<sup>28</sup>最高法院對「製品」所作之解釋「人工或機械製成之物」皆屬之；並以 Microsoft v. Corel 案<sup>29</sup>為例，指出法院已將軟體操作介面納入專利法第 289 條<sup>30</sup>損害賠償計算之「製品」的範圍，因此第 171 條與第 289 條用語相同，理應採一致解釋，據此圖像不必實際顯示於物理螢幕，即可滿足「製品」要件<sup>31</sup>。

綜合整體意見觀之，USPTO 未來調整製品適格性、以容納新型態數位設計之可能性仍相當高。然而，聯邦巡迴法院 In re SurgiSil 一案再次強調，設計專利之比較與判斷必須「回到具體製品本身」，而非僅以外觀相似性作為判斷基準；亦即外觀與製品須構成不可分割的組合。此一立場可能成為 USPTO 未來是否放寬製品要件的考量因素。

<sup>28</sup> Samsung Elecs. Co. v. Apple Inc., 580 U.S. 53, 60, 137 S. Ct. 429, 435 (2016).

<sup>29</sup> Microsoft Corp. v. Corel Corp., 2018 WL 2183268 (ND Cal. 2018).

<sup>30</sup> 35 U.S.C. § 289.

<sup>31</sup> 美國專利商標局，Proposed Rule: Changes to the Trademark Rules of Practice, Regulations.gov, 2023 年，<https://www.regulations.gov/document/PTO-P-2023-0047-0002>（最後瀏覽日：2025/12/24）。

## 參、中國大陸國家知識產權局（CNIPA）

### 一、圖像設計專利之保護沿革

依據中國大陸專利法第2條第4項規定<sup>32</sup>：「外觀設計係指對產品之形狀、圖案或其結合，以及色彩與形狀、圖案之結合所作出的富有美感並適於工業應用的新設計。」雖外觀設計制度自始即涵蓋「圖案」，惟在2014年以前，實務上對圖案的 Understanding 仍以「固定呈現於產品表面」為前提。因此，需通電後才顯示的暫存性圖案，不被視為可保護的標的。

直至2014年CNIPA修訂《專利審查指南》後，才正式將具人機交互功能的圖像納入外觀設計專利保護標的。相關制度其後歷經三次重要調整，演變脈絡分述如下。

#### （一）2014年：首次納入圖像設計保護<sup>33</sup>

本次修訂首次明確圖像可作為「產品與圖案的結合」或「產品、圖案與色彩的結合」提出外觀設計申請，並涵蓋靜態與動態圖像。但圖像須與產品功能具有人機交互關係，始屬可保護的設計。因此，僅具裝飾性或缺乏人機交互性的畫面，例如電子桌布、開關機畫面、遊戲過場畫面、與操作無關的網站版面等，仍不在保護範圍之內。值得注意的是，當時揭露方式仍採「產品為核心」，申請人必須提供完整的產品六面視圖及其顯示之圖像。因此，相同圖像若顯示於不同產品上，仍需分別申請。

#### （二）2019年：明確圖像揭露要求<sup>34</sup>

2019年再次修訂《專利審查指南》，進一步完善圖像設計的申請與揭露要求，包含產品名稱、圖式、動態圖像、用途等規範皆更為明確。並首次將「操作性投影圖像」納入外觀設計保護，使圖像不再限於螢幕

<sup>32</sup> 中國大陸法規原採條、款、項編排；本文依我國慣用之條、項、款順序調整記述。

<sup>33</sup> 中國大陸國家知識產權局，《中國大陸國家知識產權局關於修改〈專利審查指南〉的決定》（第68號），[https://www.cnipa.gov.cn/art/2014/3/14/art\\_74\\_27605.html](https://www.cnipa.gov.cn/art/2014/3/14/art_74_27605.html)（最後瀏覽日：2025/11/24）。

<sup>34</sup> 中國大陸中央人民政府，中國大陸國家知識產權局公告第328號，[https://www.gov.cn/gongbao/content/2020/content\\_5471465.htm](https://www.gov.cn/gongbao/content/2020/content_5471465.htm)（最後瀏覽日：2025/11/24）。

顯示，而可投射於牆面、桌面、玻璃等可視之操作圖像。惟制度仍要求圖像須附著於某一具體產品，例如投影機或具投影功能之設備，並未開放完全脫離載體的純圖像保護。

在揭露方式上，弱化圖像與特定載體的綁定關係，允許申請人僅需提供一張同時呈現產品及其所顯示圖像的視圖，其餘視圖則以圖像本身為主，即可滿足圖式要求，無須再繪製產品完整的六面視圖。此外，申請人亦得於簡要說明中列舉圖像可呈現之最終產品範圍，以涵蓋跨設備使用情形，而無需就相同圖像在不同產品類型上逐一分案申請。

### （三）2020 年：CNIPA 引入部分設計

2020 年修訂中國大陸專利法第 2 條第 4 項，正式引入「部分設計」制度<sup>35</sup>，並由 2023 年修訂之《專利審查指南》提供完整申請配套。至此中國大陸的外觀設計專利制度正式與國際工業設計保護接軌，使圖像設計得以產品「局部」的形式提出申請。揭露方式亦大幅簡化，申請人得以「電子設備」作為產品名稱，即足以概括各類資訊產品；圖式也可僅呈現圖像自身的視圖，無須再繪製具體硬體外觀，使圖像不再受限於實體載體的形狀或外觀<sup>36</sup>。

整體而言，CNIPA 雖仍維持圖像設計必須「附著於產品」的基本要求，但其對「產品」的認定已趨於概括化，圖式的呈現也從以硬體為中心，轉向以圖像自身為核心的揭露方式。

## 二、圖像設計專利之揭露要件

圖像設計是否構成外觀設計專利之適格標的，並達到明確且充分揭露的要求，主要依據產品名稱、簡要說明與圖式內容三部分綜合判斷。

<sup>35</sup> 中國大陸專利法第 2 條第 4 項：「外觀設計，是指對產品的整體或者局部的形狀、圖案或者其結合以及色彩與形狀、圖案的結合所作出的富有美感並適於工業應用的新設計」。

<sup>36</sup> 中國大陸國家知識產權局，《專利審查指南（2023 年版）》，第一部分，第三章第 4.5 節。



## （一）產品名稱

產品名稱的撰寫上，CNIPA 要求須明確載明「圖形用戶介面」字樣，並指出該圖像所應用的產品及其用途。若為動態設計，產品名稱須包含「動態」；若僅主張局部設計，產品名稱亦須標示「局部」內容。對於可通用於各類資訊電子產品的圖像設計，則可以「電子設備」概括表示。值得注意的是，圖像設計必須應用於「產品」，故不得僅以「圖形用戶介面」、「軟件圖形用戶介面」、「操作圖形用戶介面」等軟體用語作為產品名稱。此外，依規定，其字數以不超過 20 字為原則。

以「電子設備的移動支付圖形用戶介面的搜索欄」的產品名稱為例，即表示該圖形用戶介面得通用於各類資訊電子產品（電子設備），其用途為移動支付，且僅主張介面中「搜索欄」之局部設計。

## （二）簡要說明

須清楚描述圖像的用途、設計要點與必要時的互動方式，並應與產品名稱及圖式內容相互一致。若涉及動態圖像，須列明其變化順序。局部設計則應說明圖像於產品中所處位置與功能關係。

## （三）圖式

若以產品整體外觀方式提出申請，圖式須完整呈現產品與圖像的結合關係。若屬動態圖像，須提交能反映其變化之關鍵視圖，並依變化順序標示。

若圖像以局部外觀設計方式申請，區分兩種情形：一為圖像依附於特定產品，須於圖式呈現產品的正投影視圖及介面細部；另一為該圖像可通用於各類電子產品，則得僅提交圖像本身的視圖<sup>37</sup>。

<sup>37</sup> 同前註。

### 三、現行新興數位科技的案例

由於 CNIPA 外觀設計專利採形式審查制度，且並未對外公開審查歷程，相關個案之審查細節無從得知。因此，本文在探討圖像設計之揭露要件時，係以已公告之外觀設計專利內容為主要觀察基礎，並輔以《專利審查指南》之規範與解釋，以推論實務上可能的規範與要求。





#### （一）虛擬人物

中國大陸雖要求圖像設計須具備人機互動性，但其認定屬形式審查，只要於簡要說明中描述滑動、點擊、觸碰等操作，即視為符合互動要件，並不進行驗證。此一寬鬆標準，也使部分原本接近純美術影像的圖形，只需加入簡要的互動描述，即可藉由外觀設計專利取得保護。實務中，人機互動方式的撰寫程度往往會影響 GUI 權利範圍。

中國大陸第 308425542 號外觀設計專利於 2022 年 12 月 16 日提出。該案以滑動操作作為互動基礎，即屬常見示例，其核准部分公告內容如表 6 所示。

另案（中國大陸第 306654817 號外觀設計專利）亦以六面變化狀態圖揭露虛擬角色，但其用途描述更為擴張。載明介面可依設備檢測之使用者運動狀態呈現不同角色姿態，並允許用戶拖曳旋轉角色視角。從其用途與互動描述觀之，其權利範圍似並非侷限於固定姿態的單一畫面，而可能涵蓋角色於不同動作、不同視角下的外觀變化。

表 6 中國大陸虛擬人物外觀設計專利<sup>38</sup>

產品名稱	用於顯示螢幕面板的虛擬角色圖形用戶介面
LOC	14-04
簡要說明	<p>1、指定設計 1 為基本設計。</p> <p>2、產品用途：用於車輛車機中控、數位儀錶、AR 抬頭顯示器、電腦顯示器、手機、手錶、帶屏音箱……以及智慧電視的交互及顯示資訊。</p> <p>3、圖形用戶介面的用途： 設計 1、2 主視圖為圖形用戶介面的主介面……設計 2 介面變化狀態圖 1 為向左滑動設計 2 主視圖的介面中的虛擬角色後顯示的介面……設計 2 介面變化狀態圖 5 為向下滑動設計 2 主視圖的……</p>
<p style="text-align: center;">圖式</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>設計 2 主視圖</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>設計 2 介面變化 狀態圖 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>設計 2 介面變化 狀態圖 2</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>設計 2 介面變化 狀態圖 3</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>設計 2 介面變化 狀態圖 4</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>設計 2 介面變化 狀態圖 5</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>設計 2 介面變化 狀態圖 6</p> </div> </div> <p>註：設計 1 的視圖僅為設計 2 視圖的灰階無色彩版本。</p>	

## （二）虛擬物件

中國大陸第 306336530 號外觀設計專利申請案由小米移動軟體公司於 2020 年 3 月 4 日提出。該案以「相似外觀設計合案申請」方式共提出五個設計，產品用途記載為用於交互及顯示資訊。其互動方式之撰寫採常見操作的滑動作為人機互動基礎，亦與數位平台上 3D 模型閱覽時之常

<sup>38</sup> 中國大陸第 308425542 號外觀設計專利。

見操作方式相近；而其顯示內容主要為資訊呈現，並非如 JPO 所要求圖像設計必須「作為機器發揮其功能後所顯示的結果」。在此情形下，本案圖像之功能性弱，外觀更趨向於視覺呈現本身的審美構成，其性質上更接近純視覺創作或美術性圖形。其核准部分公告內容如表 7 所示。

值得注意的是，針對類似本案可能衍生的權利競合問題，CNIPA 亦設有相應規範。依中國大陸專利法規定，「若外觀設計專利權與他人在申請日前已取得的合法權利發生衝突，該外觀設計專利應予宣告無效<sup>39</sup>」；並於《專利審查指南》明確指出，此處「合法權利」之範疇包含商標權與著作權<sup>40</sup>。換言之，即便圖像設計因寬鬆的人機互動審查標準而相對容易取得外觀設計專利，若其內容涉及既存之著作權或商標權，仍可能因權利衝突而遭撤銷，形成制度上對權利競合的調節機制。

---

<sup>39</sup> 中國大陸專利法第 23 條第 3 項。

<sup>40</sup> 中國大陸國家知識產權局，《專利審查指南（2023 年版）》，第四部分，第五章第 7 節。

表 7 小米移動軟體公司虛擬物件外觀設計專利<sup>41</sup>

產品名稱	帶模型預覽圖形用戶介面的顯示屏幕面板
LOC	14-04
簡要說明	<p>1、指定設計 1 為基本設計。</p> <p>2、產品的用途：用於交互及顯示資訊。</p> <p>3、所述顯示幕幕面板用於手機、電腦、平板電腦、電視、智慧手錶、智慧 VR 眼鏡、智慧音箱、智慧遊戲機、智慧遙控器。</p> <p>4、圖形用戶介面的用途：</p> <p>本外觀設計的介面用於模型預覽。使用者可以採用手指或滑鼠等滑動模型的方式以切換觀看視角，<u>切換觀看模型的視角時的介面變化狀態如各設計主視圖及各變化狀態圖所示。</u></p>
<p style="text-align: center;">圖式</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  設計 1 主視圖 </div> <div style="text-align: center;">  設計 1 變化狀態圖 1 </div> <div style="text-align: center;">  設計 1 變化狀態圖 2 </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  設計 1 變化狀態圖 3 </div> <div style="text-align: center;">  設計 1 變化狀態圖 4 </div> <div style="text-align: center;">  設計 1 使用狀態參考圖 </div> </div> <p>註：本案共有 5 個近似設計。</p>	

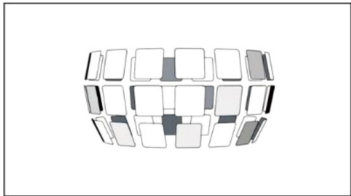

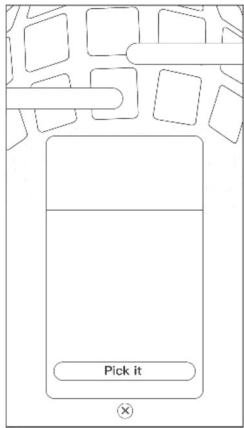
### （三）虛擬空間

中國大陸第 306217061 號外觀設計專利申請案於 2019 年 12 月 20 日提出。該案之圖式揭露方式近似實體物外觀的呈現方式，其視圖包含立體圖、俯視圖等多角度靜態呈現，藉此界定虛擬空間之邊界與構成元素。其核准部分公告內容如表 8 所示。

<sup>41</sup> 中國大陸第 306336530 號外觀設計專利。



表 8 中國大陸第 306217061 號外觀設計專利部分公告資料<sup>42</sup>

產品名稱	用於顯示螢幕面板的圖形用戶介面
LOC	14-04
簡要說明	<p>1、指定設計 1 為基本設計。</p> <p>2、產品的用途：用於顯示、操作圖形用戶介面，以進行互動通訊、圖像顯示、處理等。</p> <p>3、本外觀設計的顯示螢幕面板可以為手機、電腦、智慧手錶、AR 眼鏡、VR 眼鏡等的顯示螢幕面板。</p> <p>4、圖形用戶介面的用途：是使用者可以選擇介面中的各個小方塊（例如通過在手機螢幕上點擊小方塊，例如參考圖 1 所示），然後螢幕上可以彈出與選擇的小方塊對應的內容，例如產品圖片、視頻、交易連結等等。</p>
<p style="text-align: center;">圖式</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>設計 1 主視圖</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>設計 1 俯視圖</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>參考圖 1</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>設計 1 立體圖 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>設計 1 立體圖 2</p> </div> </div> <p>註：本案共有 3 個近似設計。</p>	

#### （四）投影介面

中國大陸自 2019 年起，透過修訂《專利審查指南》將「操作性投影圖像」納入保護，其開放時間與日本首次允許脫離實體載體的圖像設計相近。兩國雖皆能保護投影圖像，但中國大陸仍要求圖像須附著於某一產品，形成「名義綁定載體、實質保護圖像」的吊詭現象。

<sup>42</sup> 中國大陸第 306217061 號外觀設計專利。

《專利審查指南》於無效宣告之比對原則亦印證此點。指南明確規定：若產品其餘部分屬慣常設計，則 GUI 對整體視覺效果具有較大影響<sup>43</sup>。換言之，雖形式上仍需以特定產品名稱提出申請，但實質比對焦點往往集中於圖像外觀本身，實體產品往往被視為慣常設計。

此外，2023 年修訂之《專利審查指南》進一步規定，若申請人以部分設計保護圖像，且該圖像可適用於多種電子產品，則產品名稱得以「電子設備」概括，並允許圖式僅揭露圖像本體而無需描繪任何實體產品<sup>44</sup>。此舉使圖像設計在形式上仍附著於產品，但在實質上已接近獨立保護圖像外觀。

以下為中國大陸核准之第 306093513 號「投影介面」外觀設計專利案例（如表 9）。該案於 2019 年 10 月 30 日提出申請，產品名稱為「帶應用管理圖形用戶介面的觸控投影儀」。若依 2023 年《專利審查指南》所允許採用更上位的產品概念，將此處產品名稱由「投影儀」改為「電子設備」提出申請，則凡任何電子產品，無論透過投影、平面顯示器或 AR/VR 裝置等方式，只要能呈現與圖式相同或近似的介面外觀，皆可能落入侵權範圍。換言之，中國大陸現行制度的實質效果，是以圖像的「可視性」作為基準，而產品名稱僅具形式綁定功能。

此點亦與美國 Sony 投影案例（美國第 D951966S 號設計專利）形成對照。美國實務強調圖像必須體現於「製品」中，若圖像脫離實體製品，即不符合專利法第 171 條之「製品」要件。即使案件最終獲准，若申請文件所指稱之製品（如投影桌面）與實際產生圖像之裝置（投影機）不一致，仍可能在後續權利行使或侵權比對中產生矛盾與限制。

<sup>43</sup> 中國大陸國家知識產權局，《專利審查指南（2021 年版）》，第四部分，第五章第 6.1 節。

<sup>44</sup> 同註 36。

表 9 中國大陸投影介面外觀設計專利部分公告資料<sup>45</sup>

產品名稱	帶應用管理圖形用戶介面的觸控投影儀
LOC	14-04；16-02
簡要說明	<p>1、指定設計 1 為基本設計。</p> <p>2、產品用途：用於投射影像、視頻。</p> <p>3、圖形用戶介面人機交互的方式及介面動態變化狀態：（1）桌面啟動後見介面變化狀態圖 1；（2）進入小薇桌面後，見介面變化狀態圖 2；（3）點擊進入遊戲樂園，見介面變化狀態圖 3……點擊進入家長模式系統設置介面，見介面變化狀態圖 6；（7）點擊進入家長模式資料夾介面，見介面變化狀態圖 7……</p>
<p style="text-align: center;">圖式</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>主視圖</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>立體圖</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>介面變化狀態圖 1</p> </div> </div> <div style="display: grid; grid-template-columns: 1fr 1fr 1fr; gap: 10px; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>介面變化狀態圖 2</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>介面變化狀態圖 3</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>介面變化狀態圖 4</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>介面變化狀態圖 5</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>介面變化狀態圖 6</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>介面變化狀態圖 7</p> </div> </div>	

<sup>45</sup> 中國大陸第 306093513 號外觀設計專利。

#### 四、中國大陸圖像設計專利近期發展

中國大陸近年多起與圖像設計相關的訴訟，使「無體物軟體是否可能構成外觀設計侵權」成為實務關注焦點。其中以奇智軟體（北京）有限公司、北京奇虎科技有限公司訴北京江民新技術有限公司<sup>46</sup>（下稱奇虎訴江民案），以及北京金山安全軟體有限公司訴上海萌家網路科技有限公司<sup>47</sup>（下稱金山訴萌家案）兩案最具代表性。

中國大陸外觀設計侵權判斷通常需先確定專利權範圍，其主要係由產品名稱、圖式內容並輔以簡要說明界定<sup>48</sup>，再以產品領域一般消費者之知識水平與認知能力為基準，比較系爭專利與被控產品在「產品」及「外觀」兩部分是否相同或近似。

在奇虎訴江民案中，系爭專利的產品名稱為「帶圖形用戶介面的電腦」，被控產品則為「優化專家軟體」。兩者 GUI 外觀近似，惟產品一為「電腦」、一為「軟體」，兩者並非相同或近似產品，故不構成直接侵權。法院並指出，要成立幫助侵權須以存在第三人實際實施直接侵權行為為前提。然而權利人未能證明使用者曾將該軟體預裝於電腦並銷售，即使軟體可能被視為侵權產品之「零部件」或「中間物」<sup>49</sup>，因欠缺直接侵權行為<sup>50、51</sup>，仍不構成幫助侵權，最終判定不侵權。

金山訴萌家案的情況則相反。系爭專利為「用於移動通信終端的圖形用戶介面」，被控產品為「輸入法 APP」。形式上亦屬「硬體 vs. 軟體」組合，依傳統

<sup>46</sup> 中國大陸北京知識產權法院（2016）京 73 民初 276 號判決書；中國大陸北京市高級人民法院（2018）京民終 167 號判決書。

<sup>47</sup> 中國大陸上海知識產權法院（2019）滬 73 民初 398 號判決書；中國大陸上海市高級人民法院（2022）滬民終 281 號判決書。

<sup>48</sup> 中國大陸專利法第 64 條第 2 項規定。

<sup>49</sup> 中國大陸最高人民法院：《關於審理侵害專利權糾紛案件應用法律若干問題的解釋（二）》（法釋〔2016〕1 號），第 21 條規定：「明知有關產品係專門用於實施專利的材料、設備、零部件、中間物等，未經專利權人許可，為生產經營目的將該產品提供給他人實施了侵犯專利權的行為，權利人主張該提供者的行為屬於侵權責任法第九條規定的幫助他人實施侵權行為的，人民法院應予支持。」

<sup>50</sup> 中國大陸專利法第 11 條第 2 款規定：「外觀設計專利權被授予後，任何單位或者個人未經專利權人許可，都不得實施其專利，即不得為生產經營目的製造、許諾銷售、銷售、進口其外觀設計專利產品。」

<sup>51</sup> 軟體提供者提供軟體，並由使用者操作電腦顯示於電腦上，二者一起構成「使用」，但從上述條文（註 50）來看，中國大陸外觀設計的實施行為並不包含「使用」。



外觀設計侵權比對原則，產品並不相同或近似。然而法院考量現代資訊產品呈現 GUI 具有「軟硬分離」特性，即硬體、作業系統與應用軟體分屬不同主體，但必須經協同運作方能完整呈現 GUI。基於此，法院認定軟體開發者屬 GUI 實現過程中的「關鍵技術實施者」。此外，使用者下載 APP 的行為，亦被視為對含有系爭 GUI 的手機產品進行「許諾銷售」或「銷售」其最主要實質部分，最終認定侵權成立。

兩案事實相似、結果卻迥異，突顯中國大陸在圖像設計侵權判定上標準不一致。使圖像設計專利在數位環境中的可執行性受到質疑。若最終僅能在「綁定實體產品」的狹義情境中主張侵權，而難以涵蓋真正造成 GUI 呈現的應用軟體，則 CNIPA 每年核准的近二萬件圖像外觀設計專利，極可能淪為形式上的權利，難以發揮實質保護效果。

## 肆、美國與中國大陸圖像設計制度之比較

美國與中國大陸同樣將工業設計納入專利體系保護，並未另設專法。兩國雖均要求圖像設計須與實體產品有所連結，但其專利適格性判斷與侵權邏輯仍呈現明顯差異，說明如下：

### 一、專利適格性

美國圖像設計的門檻主要來自美國專利法第 171 條的「製品要件」。USPTO 認為圖像須具體體現在特定製品上，並需為程式運作過程中不可或缺、具有功能性作用的組成部分，因此 GUI、icon 之類的圖像可被認定為適格標的；反之，僅屬視覺呈現、未與程式運作產生實質關聯的純裝飾性電子影像，則不具專利性。為呈現此種不可見的運作關係，申請時仍須揭露圖像與製品的結合方式，即使現行實務已普遍以形式虛線框表示不主張設計之部分的裝置本體。另也因受限於「不得脫離製品」的要求，使投影式、全像圖影像等新型態數位設計在現行審查中仍常被認定不符製品要件。



相較之下，中國大陸專利法第 2 條第 4 項係以「產品外觀」為核心，只要圖像具基本的人機互動性，即可作為外觀設計保護標的。雖形式上仍須與產品綁定，但 CNIPA 已大幅鬆綁揭露方式，允許申請人僅繪製圖像本體，而不必呈現具體載體，因此投影式介面亦能獲得核准。

## 二、實務判決

美國加州北區地方法院曾在 Microsoft v. Corel 一案中，雖系爭專利之製品標示為「顯示螢幕」，而被控侵權者為「軟體」，法院仍將軟體所呈現之操作介面視為專利法第 289 條損害賠償計算中的「製品」。基於同詞同義原則，有論者<sup>52</sup>遂推論第 171 條所稱之「製品」亦可涵蓋軟體。然而該案僅屬地院判決，尚未形成具拘束力的先例。且聯邦巡迴法院近期於 In re SurgiSil 案再度強調，設計專利比對須回到「具體製品本身」，而非僅比對外觀。使得圖像設計專利之申請及侵權對象是否能包括純軟體介面，仍有待後續判例進一步澄清。

中國大陸的保護邏輯則以「產品名稱」界定權利範圍，故能直接落入侵權比對，多為事先將 GUI 內嵌於作業系統的實體設備。近期金山訴萌家案採「軟硬分離」觀點，認定軟體開發者即為 GUI 呈現的關鍵技術實施者而構成侵權。然而該案既未構成直接侵權，又未論述間接侵權要件，在成文法體系下可能僅具個案效力。

## 三、中美制度之比較

為便於理解 USPTO 與 CNIPA 在圖像設計保護上的制度差異，本文整理兩者在法源基礎、制度核心、圖像本質、揭露要求等面向之比較，概要列示於表 10。

<sup>52</sup> Dennis Crouch, Microsoft, Corel, and the “Article of Manufacture”, PATENTLYO, [https://patentlyo.com/patent/2018/05/microsoft-article-manufacture.html?utm\\_source=chatgpt.com](https://patentlyo.com/patent/2018/05/microsoft-article-manufacture.html?utm_source=chatgpt.com) (last visited Dec. 3, 2025).

表 10 USPTO 與 CNIPA 圖像設計差異比較表

	美國（USPTO）	中國大陸（CNIPA）
法源	專利法第 171 條	專利法第 2 條第 4 項
制度核心	製品要件 （Article of Manufacture）	產品外觀概念
圖像本質	圖像須為程式運作中具功能性的 icon/GUI，可視性圖像須與製品結合	圖案與產品結合並具備人機互動功能
是否接受 PHVAR 圖像	接受 AR/VR 等圖像，投影圖像原則上不行，但實務上有操作空間；惟「全像圖影像」不行。	可以，但須形式上綁定於特定產品並具有人機互動描述。
是否有權利競合規定	無	有，專利法第 23 條第 3 項
揭露要件與申請要求		
設計名稱	通常採「○○製品 with icon/GUI」之形式	以「產品 + 圖形用戶介面 + 用途」構成
專利權範圍	專利權範圍以「如圖所示」或「如圖與說明所示」等語句提出，使圖式成為界定專利權範圍之主要依據。	不另寫申請專利範圍，以產品名稱與圖式內容為主，輔以簡要說明界定專利權範圍。
圖式	圖像 + 製品 （製品可以以虛線框示意）	可僅呈現圖像本身
動態圖像	1、呈現關鍵變化狀態圖 2、輔以說明各視圖之變化	

## 伍、結語

面對數位化、虛擬化快速擴張的產品形態，圖像設計正逐漸成為各國工業設計保護體系的關鍵類型。無論是美國所面臨的 PHVAR（投影介面、全像圖影像、虛擬與擴增實境）之適格性爭議，或中國大陸在「軟硬分離」情境下的侵權判斷不一致，皆反映傳統以實體物品為中心的外觀設計制度正面臨全面性的挑戰。

未來，如何在「製品／產品」概念與純數位圖像的保護需求之間取得平衡，將是各國設計法制持續面臨的核心課題。對於圖像設計的揭露要求、侵權判定標準，均需要更一致且可預見的法律框架；跨國制度的相互參照，亦將有助於建立更能回應數位設計保護模式。

## 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<sup>\*</sup>、耿筠<sup>\*\*</sup>

### 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, MOIP<sup>1</sup>）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<sup>2</sup>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<sup>3</sup>」，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。

<sup>1</sup> 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）。

<sup>2</sup> 設計專利在日本稱「意匠」，本文乃依日本之用語。

<sup>3</sup> 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<sup>4</sup>。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<sup>5</sup>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」<sup>6</sup>

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<sup>7</sup>，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。

<sup>4</sup> 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。

<sup>5</sup> 同前註，頁 37-38。

<sup>6</sup> 同註 4，頁 38-39。

<sup>7</sup> 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。

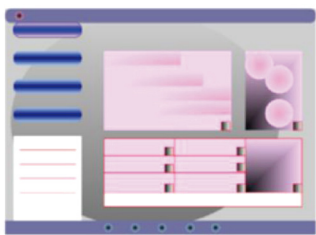



此外，當時無論為表示圖像或操作圖像，均必須「記錄於物品內部記憶體」始具保護資格，性質上仍屬物品外觀的一部分。

#### （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<sup>8</sup>

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）

<sup>8</sup> 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<sup>9</sup>。

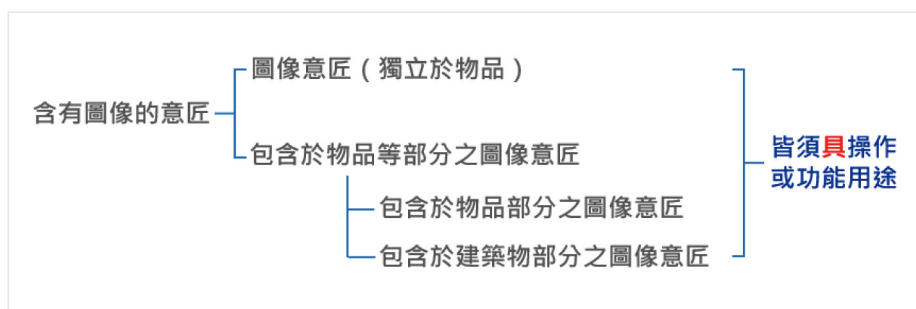


圖 1 JPO 圖像意匠的保護態樣

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<sup>10</sup>

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。

<sup>9</sup> 同註 4，頁 40-41。

<sup>10</sup> 同註 8，頁 9。

## 2、圖像意匠<sup>11</sup>

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<sup>12</sup>。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<sup>13</sup>

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

---

<sup>11</sup> 同註 8，頁 6-7。

<sup>12</sup> 同註 8，頁 7、9。

<sup>13</sup> 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＞

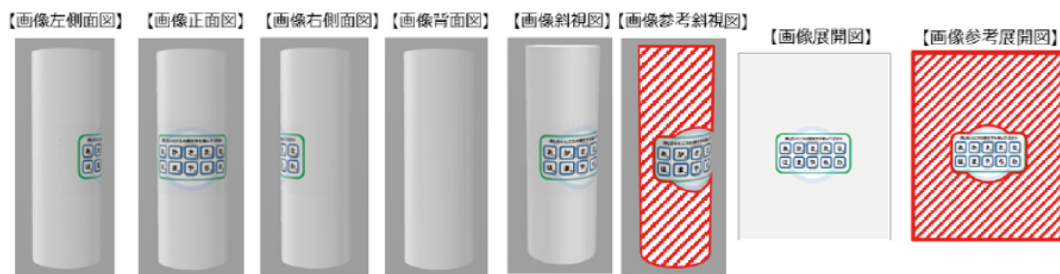


圖2 各向視圖呈現之圖式<sup>14</sup>

## 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。

<sup>14</sup> 同註8，頁8。

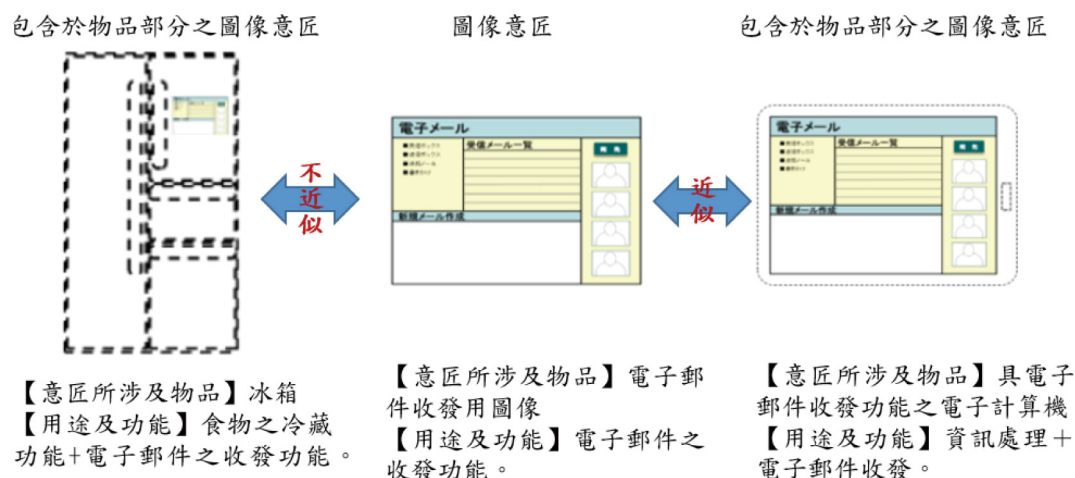


圖 3 圖像意匠與包含於物品部分之圖像意匠在近似判斷中，關於用途及功能之影響<sup>15</sup>

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<sup>16</sup>。

#### 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

<sup>15</sup> 同註 8，頁 32。

<sup>16</sup> 同註 8，頁 32-33。

件）之保護<sup>17</sup>，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<sup>18</sup>。

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<sup>19</sup>」。與日本不同，南韓並未要求圖像必須具備操作或功能性

<sup>17</sup> 日本《不正當競爭防止法》第 2 條第 1 項第 3 款。

<sup>18</sup> 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。

<sup>19</sup> 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<sup>20</sup>。

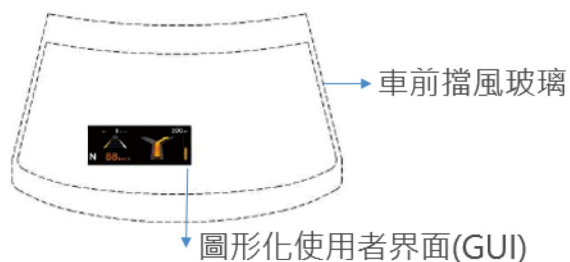
## （二）2006-2016 年：逐步擴大圖像保護標的

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<sup>21</sup>。

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

<sup>21</sup> 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<sup>22</sup>

### （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。<sup>23</sup>」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<sup>24</sup>。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）。

<sup>22</sup> 圖片來源：同前註，頁 2。

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

<sup>24</sup> 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<sup>25</sup>

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。

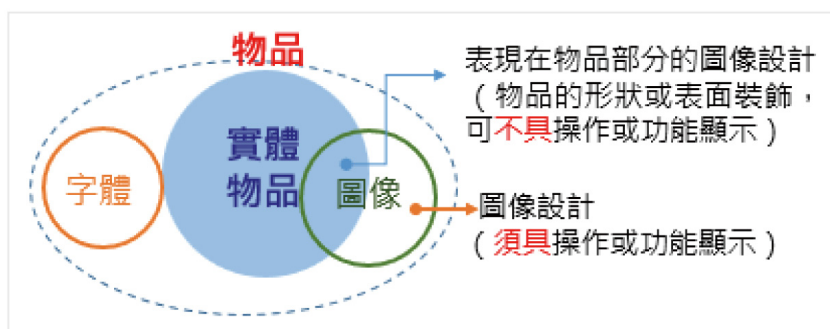


圖 6 南韓設計保護法定義之物品

## 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。

<sup>25</sup> 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<sup>26</sup>。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<sup>27</sup>。

### 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<sup>28</sup>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<sup>29</sup>。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

<sup>26</sup> 2025年南韓設計保護法（法律第21065號）第40條第2項。

<sup>27</sup> 2025年南韓設計保護法施行細則（法律第2061號）第38條第1項。

<sup>28</sup> 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。

<sup>29</sup> 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<sup>30</sup>

### 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<sup>31</sup>

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。

<sup>30</sup> 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。

<sup>31</sup> 同前註，頁 40-41。

## 2、圖像設計


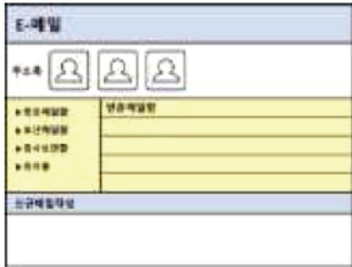
無須繪製物品形狀，僅以圖像本身即可構成整體設計或部分設計之圖式。部分設計的圖面標示方式，與一般設計圖式相同，可透過虛線、著色、區域標示等方式界定主張區域。

## 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<sup>32</sup>，或僅以相同外觀轉用於不同物品的創作性<sup>33</sup>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

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

<sup>33</sup> 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<sup>34</sup>

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<sup>35</sup>，如表 3 所示。

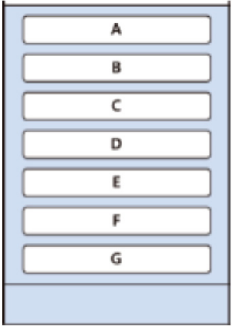

---

<sup>34</sup> 同註 32，頁 393。

<sup>35</sup> 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<sup>36</sup>。

<sup>36</sup> 南韓國會，設計保護法部分修正法律案，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 <sup>37</sup>		圖形化使用者介面 <sup>38</sup>	
			
電腦圖示 <sup>39</sup>	全像圖投影 <sup>40</sup>	顯示螢幕 <sup>41</sup>	動畫角色 <sup>42</sup>

## （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。

<sup>37</sup> 歐盟第 015096754-0001 號註冊設計。

<sup>38</sup> 歐盟第 015098948-0003 號註冊設計。

<sup>39</sup> 歐盟第 015052982-0001 號註冊設計。

<sup>40</sup> 歐盟第 002164186-0001 號註冊設計。

<sup>41</sup> 歐盟第 015010203-0003 號註冊設計。

<sup>42</sup> 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。

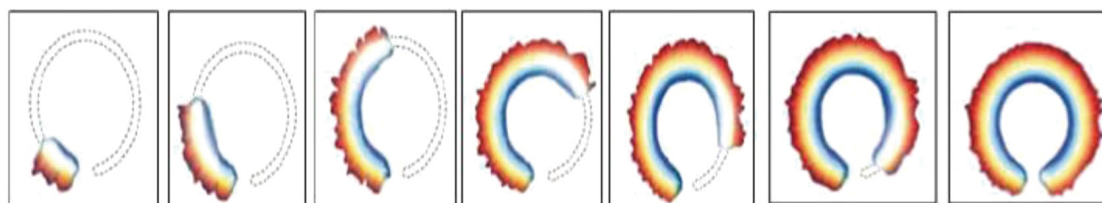
### （一）產品名稱及分類

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<sup>43</sup>。

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<sup>44</sup>，如圖7。



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

圖7 動畫圖例<sup>45</sup>

## 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<sup>46</sup>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。

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

<sup>44</sup> 同前註，頁 7。






<sup>45</sup> 同註 43，頁 37。

<sup>46</sup> 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 <sup>47</sup>			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。

<sup>47</sup> 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。

# 文化創意永續與技術發展並進：我國著作權法 資料探勘例外之增修可行性

李姿儀\*、李諺樺\*\*

## 壹、創作者與人工智慧共存：臺灣文化生態的新挑戰

- 一、創作者在人工智慧時代的處境與機會
- 二、現行著作權法授權制度的結構性問題
- 三、負責任 AI 發展的必要性

## 貳、資料探勘例外的法理基礎與技術特性

- 一、從傳統資料探勘到生成式 AI 訓練的技術演進
- 二、創作者權益保護的新思維
- 三、平衡發展的制度正當性

## 參、國際經驗：保護與創新的平衡智慧

- 一、美國模式：市場導向下的創作者關懷
- 二、歐盟模式：例外與透明化的平衡機制
- 三、亞洲經驗：創新發展中的創作者考量
- 四、我國的政策選擇：「友善創作者之負責任 AI 發展」的平衡智慧

## 肆、以文化永續為核心的資料探勘例外制度設計

- 一、「豁免例外」：友善創作者之內涵
- 二、支柱一「透明性」：建立創作者與 AI 開發者的信任橋梁
- 三、支柱二「合理報酬與退出選擇」：創作者主體性的雙重保障
- 四、支柱三「著作權過濾」機制：責任分攤的協調設計

## 伍、結語：文化創意生態永續發展的新路徑

\* 作者現為國立臺灣科技大學專利研究所助理教授，國科會「AI 人文法制基礎環境建置第二期計畫」共同主持人。本文係國科會研究計畫「AI 人文法制基礎環境建置第二期計畫」（NSTC 113-2634-F-002-006）補助支持，惟一切文責當由作者自負，不代表國科會立場。

\*\* 作者現為國立臺灣科技大學專利研究所及東吳大學法律學研究所碩士生，曾擔任國科會「AI 人文法制基礎環境建置第二期計畫」兼任研究助理。  
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

生成式 AI 發展已對現行著作權法制帶來極大挑戰。臺灣正體中文及多元語料創作內容在全球 AI 訓練資料比重微乎其微，創作者面臨作品被未經授權使用風險的同時，亦可能在 AI 發展過程中被邊緣化。現行授權制度在面對 AI 大規模資料需求時已明顯傾斜，不僅增加法律不確定性，更可能導致內容市場集中化，損害創作生態多樣性與 AI 技術的創新活力。本文主張建立「友善創作者之負責任 AI 發展」平衡路徑，於著作權法增訂「資料探勘例外」條款及「三大支柱」配套機制：透明性機制確保創作者知情權與社會信任基礎；合理報酬與退出選擇機制提供創作者主體性雙重保障；著作權過濾機制防範侵權擴散。本文欲超脫零和思維，倡議保障創作者同時促進 AI 負責任發展的制度設計，實現創作生態與技術創新的協調並進，為臺灣在 AI 時代的文化永續發展提供法制因應之基礎，促進公共討論。

關鍵字：資料探勘、生成式人工智慧、負責任 AI、透明性、合理補償、退出選擇  
Text and Data Mining、Generative AI、Responsible AI、Transparency、  
Fair Compensation、Opt-out

## 壹、創作者與人工智慧共存：臺灣文化生態的新挑戰

### 一、創作者在人工智慧時代的處境與機會

從傳統資料探勘（Text and Data Mining, TDM）到今日生成式 AI 訓練的技術演進脈絡，使得資料探勘概念面臨新的詮釋需求。生成式 AI 訓練過程通常包含：大規模資料爬蟲（scraping）、資料預處理、特徵提取、模型訓練等階段<sup>1</sup>，其中每個階段皆可能涉及受著作權保護作品的利用。這種技術演進使得各國原本針對學術研究或小規模資料分析設計的資料探勘例外與合理使用論述，必須重新審視其適用範圍與限制條件。

生成式人工智慧（Generative Artificial Intelligence，下稱生成式 AI）技術的快速發展，正在重新定義人類與資訊、創作的關係。一方面，AI 工具大幅降低了創作門檻，使更多人能夠參與創意表達，從文字創作到視覺設計，AI 正在民主化創作過程。另一方面，AI 系統大量使用既有作品進行訓練，卻往往未經著作權人與創作者同意，亦未提供合理補償，引發創作者的憂慮。對我國創作者而言，這種挑戰更加複雜。臺灣的正體中文創作內容在全球 AI 訓練資料中所占比例極低。據統計，全球現有大型語言模型（large language model, LLM）中有 73% 來自美國與中國大陸，且有 95% 主要以英文或英文與阿拉伯文、中文、日文的組合為訓練資料來源，儘管以英語為基礎的模型已在理解與翻譯區域語言方面有所進展，惟該些大型基礎模型仍存有英語中心偏誤<sup>2</sup>。其中的「中文」資料絕大多數為簡體中文，正體中文資料在全球 AI 訓練資料的比重微乎其微<sup>3</sup>。此意味著臺灣創作者不僅面臨其作品未經授權使用的風險，更可能在 AI 發展過程中被邊緣化，個

<sup>1</sup> OECD, *Intellectual Property Issues in Artificial Intelligence Trained on Scraped Data*, OECD Artificial Intelligence Papers, No. 33, 16 (2025) [hereinafter OECD Scraped Data Report].

<sup>2</sup> Elina Noor & Binya Kanitroj, *Speaking in Code: Contextualizing Large Language Models in Southeast Asia*, CARNEGIE ENDOWMENT FOR INT'L PEACE, 4-6, [https://carnegie-production-assets.s3.amazonaws.com/static/files/Noor\\_LLMs\\_final.pdf](https://carnegie-production-assets.s3.amazonaws.com/static/files/Noor_LLMs_final.pdf) (last visited May 3, 2025); Simon Huang, *Why Singapore's LLM Isn't Sweating GPT-4*, TECH IN ASIA, <https://www.techinasia.com/singapores-sea-focused-llm-isnt-sweating-gpt4> (last visited May 3, 2025).

<sup>3</sup> 鍾秉哲，下一座護國神山？陳經農剖析台灣 AI 發展 3 大困境：已處在落後階段，風傳媒，<https://www.storm.mg/article/5031501>（最後瀏覽日：2025/05/03）。



別與集體的創作內容、文化內涵與表達方式，皆難以在全球 AI 系統中得到適當的再現<sup>4</sup>。

然而，AI 技術也為創作者帶來機會。若能建立適當法制框架引導，確保創作者在 AI 發展中獲得合理角色與回報，臺灣的文化創意不僅更得以保存與傳承，也能透過 AI 技術擴大影響力，讓臺灣正體中文與多元文化內容在數位世界中發揮更大作用。為此，關鍵在於如何設計制度，讓 AI 發展成為創作生態的助力而非威脅。

## 二、現行著作權法授權制度的結構性問題

我國現行著作權法制面對 AI 時代的挑戰，呈現的不僅是創作者保護不足問題，更是整體市場結構的扭曲。這種扭曲對創作者與 AI 開發者都造成不同程度的不利影響。

就個別創作者而言，現行制度確實存在明顯缺口。首先是資訊不對稱問題：AI 訓練過程往往涉及巨量資料，個別創作者難以發現其作品被利用，更遑論了解使用範圍、頻率與影響程度；即使發現被利用，也難以評估其經濟價值與潛在損害。其次，是談判能力不對等問題：面對資本雄厚的大型 AI 開發者，個別創作者缺乏議價能力，難以獲得合理授權條件。相較之下，大型內容集團或平台則具有較強議價能力，能與大型 AI 開發者進行較有利的授權談判<sup>5</sup>；這種差異可能導致創作市場進一步集中化，大型內容供應者獲得更多資源與機會，而個別創作者可能被邊緣化。第三，現行著作權法主要依賴事後救濟機制：創作者必須在發現侵權後，自行承擔舉證與訴訟成本。對大多數個別創作者而言，這種成本往往超過潛在收益，形成訴訟不經濟的困境。

<sup>4</sup> 例如以中國大陸為來源的簡體中文資料，其內容皆需經其政府事前審查（或自我審查）過濾；另一方面，公開可得的正體中文歷史資料當中，亦有相當大比例屬於臺灣民主化前、受言論審查之內容。根據洪子偉等人研究，全球 14.5 億華語人口，繁體書寫者只占 2%、只有 1.4% 為不受思想政策審查，中國大陸長期箝制思想、進行思想審查，同時也壟斷全球 96% 華語出版市場；在如此比例懸殊的華語知識空間中，華語知識出現壟斷危機，「語言」成為認知戰的新戰場。參見廖昱涵，中研院學者洪子偉示警：中國壟斷 96% 華語空間，「語言」成認知戰新戰場，沃草，<https://watchout.tw/reports/wmwim1l1bkkTCWrTD6b6MM>（最後瀏覽日：2025/05/03）；Tzu-Chieh Hung and Tzu-Wei Hung, *How China's Cognitive Warfare Works: A Frontline Perspective of Taiwan's Anti-Disinformation Wars*, 7(4) J. GLOB. SEC. STUDIES 1, 7, 14 (2020).

<sup>5</sup> 李姿儀，機器作為文化內容生產者：生成式 AI 對人類作者身分之挑戰，2023 臺灣智慧財產法學會著作權研討會，臺灣智慧財產法學等，頁 24，2023 年 10 月。

另一方面，AI 開發者同樣面臨結構性問題。我國著作權法第 65 條合理使用條款，雖提供一定彈性，但其四要素判斷標準在生成式 AI 訓練脈絡下充滿不確定性。從傳統資料探勘到生成式 AI 訓練的技術演進，使得既有法律概念面臨適用邊界模糊的問題。法院需要個案認定 AI 訓練是否構成合理使用。這種不確定性不僅增加相關利害關係人的法律風險，也可能阻礙創作與技術的發展。我國經濟部智慧財產局雖曾就 AI 訓練發布相關函釋，但是否有明確的法制調和或其他政策因應措施仍在研議階段。從產業發展角度觀察，法制不確定性已對全球 AI 產業造成實質影響，包含企業已開始評估各司法管轄區之法制交易成本，企業應如何因應與配置相關經濟資源<sup>6</sup>。

大型 AI 開發者憑藉雄厚資金與法務資源，能承擔複雜的授權協商成本，甚至可透過收購或合作，建立專有訓練資料庫<sup>7</sup>。相較之下，中小型 AI 開發者、學術研究機構與非營利組織等，往往缺乏足夠資源進行大規模授權協商。這種情況可能導致「AI 開發市場集中化」現象，只有資源充足的大型企業能夠合法取得高品質訓練資料，而創新能力強但資源有限的小型開發者及學研機構與非營利組織，可能因為授權成本過高而被排除在外，或傾向容易取得或法遵成本低（例如無需授權取得）的資料。而容易取得或法遵成本低的資料，不必然為好的訓練資料；更甚者，易於取得的資料集可能因資料偏誤（bias），使其 AI 系統在判斷與權重上存在系統性失衡，導致 AI 偏見與歧視效果<sup>8</sup>。這種現象不僅影響 AI 系統的品質，也可能加劇社會不平等問題。

<sup>6</sup> Katharina de la Durantaye, *Control and Compensation: A Comparative Analysis of Copyright Exceptions for Training Generative AI*, 56 INT'L REV. INTELL. PROP. & COMPETITION L. 737, 764-765 (2025).

<sup>7</sup> 除了創作者、內容平台與內容產業對全球 AI 公司的法律訴訟之外，近二年許多媒體集團如《紐約時報》、《華盛頓郵報》、《美聯社》、《Reddit》及音樂出版商，皆分別與 OpenAI、Amazon、Google、Meta 等達成授權合作。詳陳曦，新聞媒體與 AI 科技公司之間的合作與衝突：簽署協議與法律訴訟並行，卓越新聞電子報，<https://feja.org.tw/79159/>（最後瀏覽日：2025/07/11）；陳怡均，創先例！環球、華納等音樂巨擘擬協商 AI 作品授權模式，工商時報，<https://www.ctee.com.tw/news/20250603700807-430704>（最後瀏覽日：2025/07/11）。

<sup>8</sup> See e.g., Alejandro Salinas, et al., *What's in a Name? Auditing Large Language Models for Race and Gender Bias*, ARXIV (Feb. 29, 2024), <https://arxiv.org/abs/2402.14875> (last visited Jun. 26, 2025); Thomas Margoni, et al., *Algorithmic Propagation: How the Data-Platform Regulatory Framework May Increase Bias in Content Moderation*, note 34, in FLEXIBILITIES IN COPYRIGHT LAW (Caterina Sganga & Tatiana Eleni Synodinou eds, forthcoming 2025), Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4913758> (last visited Jun. 26, 2025).

這種雙重集中化現象恐將導致惡性循環，大型內容平台與大型 AI 開發商形成專屬合作關係，排擠個別創作者與小型開發者的參與空間。長期而言，這不僅會減少創作誘因與文化多樣性，也會限制 AI 技術的創新活力，最終損害整體創意生態的健康發展。

因此，著作權法制的調整不僅為了保護創作者權益，也為了促進 AI 發展的多元化與民主化<sup>9</sup>。好的著作權法制設計應讓個別創作者獲得合理回報，降低中小型 AI 開發者的合規成本，防止市場過度集中化，最終促進創作生態與技術創新的良性循環。這正是本文倡議建立著作權法資料探勘法定例外制度，搭配三大支柱配套機制的重要動機，即透過制度的重構與創新，打破現有的結構性困境，為參與者創造更公平、更有利於文化創意永續的生態體系。

### 三、負責任 AI 發展的必要性

面對創作者的合理關切，AI 開發者不應將其視為發展阻礙，而應認知到與創作者建立良性關係的重要性。負責任 AI 不僅是倫理要求，更是技術與產業永續發展的必要條件。

首先，創作者是 AI 發展的重要合作夥伴而非競爭對手：高品質 AI 模型需要優質訓練資料，而這些優質資料正是創作者的心血結晶。忽視創作者權益不僅有道德非難性，長期而言也會影響創作激勵，減少優質內容的生產，終將損害 AI 發展的資料基礎。其次，建立友善創作者的 AI 發展環境有助於提升產業形象與社會接受度：當前社會對 AI 技術的憂慮，多數來自 AI 可能取代人類創作、損害生計的擔憂。透過制度設計確保創作者合理權益，可降低社會阻力，為 AI 產業創造更好的發展環境。第三，負責任 AI 發展符合國際趨勢與監管期待：諸如經濟合作暨發展組織（Organization for Economic Cooperation and Development, OECD）人工智慧相關報告書、歐盟《人工智慧法》（AI Act, AIA）、美國 AI 相

<sup>9</sup> 依據經濟合作暨發展組織（Organization for Economic Cooperation and Development, OECD）AI 治理原則（AI Principles），AI 之發展應尊重人權和民主價值。AI 民主化（AI Democratization）在本文脈絡下，泛指將 AI 的工具、資料與知識從少數技術掌握者手中釋放，讓不具備專業技術背景的普羅大眾也能使用、開發並參與決策。其核心目標在於降低技術門檻，縮短數位落差，使 AI 成為人人皆可負擔且能推動創新與社會公平的普及化資源。參 OECD AI principles, <https://www.oecd.org/en/topics/ai-principles.html> (last visited Dec. 28, 2025).



關政策指引與報告書等，儘管路線不盡相同，都強調 AI 發展必須考量倫理與社會影響<sup>10</sup>。我國若能及早建立創作者友善的 AI 治理框架，不僅符合國際 AI 治理趨勢，也能有意義地參與其中。

## 貳、資料探勘例外的法理基礎與技術特性

### 一、從傳統資料探勘到生成式 AI 訓練的技術演進

本文在歐盟《數位單一市場著作權指令》（Directive on Copyright in the Digital Single Market, CDSMD）基礎上，將「資料探勘」定義為「透過自動化分析技術，對包含多數著作或大量資訊進行解析（提取規則、構造、傾向、相關關係等資訊）」<sup>11</sup>。根據 OECD 於 2025 年 2 月相關報告指出，現代 AI 訓練過程涵蓋了更廣泛的技術範疇。該報告將「資料爬蟲」（data scraping）定義為使用自動化技術，從第三方網站、資料庫或社群媒體平台擷取資訊<sup>12</sup>，其特徵包含自動化、大規模性（scalability），且通常缺乏與資料持有者協調（lack of

<sup>10</sup> OECD, *AI Language Models: Technological, Socio-Economic and Policy Considerations* 10, OECD Digital Economy Papers, No. 352 (2023); Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 Laying Down Harmonised Rules on Artificial Intelligence and Amending Regulation (EC) No 300/2008, (EU) No 167/2013, (EU) No 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 and (EU) 2019/2144 and Directives 2014/90/EU, (EU) 2016/797 and (EU) 2020/1828 (Artificial Intelligence Act) (Text with EEA relevance), 2024 O.J. (L 2024/1689) [hereinafter EU AIA] art. 13(3)(b)(iv), (vii), and (f); art. 50; art. 53(1)(d); US COPYRIGHT OFFICE, COPYRIGHT AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE, PART 3: GENERATIVE AI TRAINING (PRE-PUBLICATION VERSION) 70 (2025) [hereinafter USCO 2025 report].

<sup>11</sup> 參照歐盟 CDSMD 第 2(2) 條定義 “[A]ny automated analytical technique aimed at analysing text and data in digital form in order to generate information which includes but is not limited to patterns, trends and correlations.” Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC (Text with EEA relevance) [hereinafter CDSMD], art. 2(2)。另 OECD 定義資料探勘（data mining）為「用於識別大型資料集中的模式（patterns）和相關性（correlations）的運算過程」，參 OECD Scraped Data Report, *supra* note 1, at 14 (2025)；ISO/IEC 22989 則定義資料探勘（data mining）為「透過從不同角度（perspectives）和維度（dimensions）分析量化資料，並對其進行分類並總結其潛在關係（potential relationships）和影響（impacts），以提取模式（patterns）的運算過程」，參 ISO/IEC 22989, *Information technology — Artificial Intelligence — Artificial Intelligence Concepts and Terminology* 3.1.11 (2022), <https://www.iso.org/standard/74296.html> (last visited Jun. 26, 2025).

<sup>12</sup> OECD Scraped Data Report, *supra* note 1, at 9 (2025).

coordination) 等特性，例如使用爬蟲技術擷取網站內容。資料爬蟲著重於資料的擷取 (extraction)，包括透過爬蟲技術進行資料蒐集 (collection)、資料預處理 (pre-processing) 和資料儲存 (storage) 等部分，通常涉及從外部來源獲取原始資料<sup>13</sup>；而「資料探勘」(TDM) 則指用於分析資料的自動化技術。資料探勘的目的在於從資料集 (包括透過爬蟲和／或其他資料擷取方法獲得的資料集) 分析出洞見 (insights)<sup>14</sup>。在 AI 模型訓練的脈絡下，資料探勘通常包含四個階段：資料識別、資料複製、提取資料、重新組合<sup>15</sup>。事實上，資料爬蟲的技術早在生成式 AI 之前就已經存在數十年，它是網路時代非常基礎且廣泛使用的資料採集手段，以進行網路資料之索引或分析 (例如常見網路搜尋引擎)。簡言之，資料探勘是從資料中分析模式與洞見 (insights) 的技術；資料爬蟲則是自動化獲取原始資料的手段，並非生成式 AI 所獨有。當代多數的生成式 AI 訓練中，資料爬蟲通常是資料探勘的前置行為，透過大規模爬取網路資料進行模型訓練與微調，以實現資訊的創造而非僅是獲取。

從創作者角度觀察，最值得關注的是資料複製階段，可能涉及對受著作權保護作品的重製行為。然而，此處的關鍵在於理解此技術涉及重製的目的與性質——並非為「閱讀」或「欣賞」等「享受」作品的目的<sup>16</sup>，而是透過數學運算分析作品中的統計模式、語言結構、或視覺特徵<sup>17</sup>。雖然 AI 系統的訓練在技術上進行了疑似「重製」行為，其目的是數學分析而非對著作內容表達之感官享受。這種利用方式與傳統著作權侵害 (如盜版、抄襲小說、畫作、音樂，以閱讀、欣賞、聆聽其著作內容)，在本質上存有差異。認識這種差異，有助於設計更精準的政策與法律機制。

<sup>13</sup> *Id.*, at 13-18.

<sup>14</sup> *Id.*, at 16.

<sup>15</sup> *Id.*, at 9.

<sup>16</sup> 日本 2018 年修訂著作權法，允許「非以享受著作所表達之思想或感情為目的之利用」，對著作權作品進行資料分析；南韓於 2021 年亦有國會議員提出著作權法資料探勘例外條款之提案，主張資料探勘行為在某些要件下將屬合法。詳本文第參章之討論。

<sup>17</sup> See A. Feder Cooper and James Grimmelmman, *The Files are in the Computer: On Copyright, Memorization, and Generative AI*, 9 CHICAGO-KENT L. REV. (forthcoming 2025), <https://arxiv.org/pdf/2404.12590> (last visited May 15, 2025); Desta Haileselassie Hagos et al., *Recent Advances in Generative AI and Large Language Models: Current Status, Challenges, and Perspectives* 2 (2024), <https://arxiv.org/abs/2407.14962> (last visited May 15, 2025).



## 二、創作者權益保護的新思維

AI時代的創作者權益保護，需要超越傳統的「禁止」與「合理使用」例外之思維，發展更具前瞻性的保護與互惠機制。傳統著作權法主要透過排他性權利保護創作者，賦予著作權人禁止他人未經授權而使用其作品的權利。然而，在生成式AI大規模資料訓練的脈絡下，這種「全有或全無」的保護模式可能導致僵局，亦即「須個別授權而得取得報酬」與「合理使用然不得取得報酬」之二種模式<sup>18</sup>，恐造成若非阻礙技術發展，則損害創作者權益的零和思維。

本文主張新思維之核心，在於發展「參與式保護」機制，確保創作者在AI發展過程中不被排除，而是共同參與者。這包含三個層面：首先是「資訊參與權」，創作者有權知悉其作品被如何使用於AI訓練，這不僅是知情權的體現，也是後續權利行使的基礎。其次「經濟參與權」，當AI系統從創作者作品中獲得經濟價值時，創作者應獲得合理經濟回報。這種回報不必然以個別授權形式實現，也可透過集體補償機制或公共基金模式達成。第三則是「控制參與權」，創作者應保有對其作品使用的合理控制權，包含在特定情況下要求停止使用的權利。這種控制不應為絕對權利，但應在合理範圍內受到尊重。

## 三、平衡發展的制度正當性

建立資料探勘法定例外制度，搭配合理的創作者保護機制，具有多重正當性基礎。

首先是公共利益的考量。AI技術在教育、醫療、科學研究領域展現極大潛力，其社會效益可能遠超過對個別創作者的影響。但這不意味著可以忽視創作者權益，而是應透過制度設計確保社會公共利益與創作者利益的雙贏。其次，在AI大規模資料需求下，傳統個案授權市場出現明顯交易成本過高與資源配置偏斜，導致市場失靈，而法定例外制度可以作為市場機制的補充。透過明確的法律框架降低交易成本，並透過補償機制確保創作者獲得合理回報。第三，過度的權利保護可能阻礙技術創新，但過度的技術發展也可能損害創作激勵。關鍵在於找到平衡點，既保護創作者權益也促進技術發展，確保兩者能夠相互促成，而非相互對

<sup>18</sup> de la Durantaye, *supra* note 6, at 744-745.

立。最後，國際競爭與合作的考量上，多數國家皆正重新檢討 AI 時代的著作權規範，我國需在國際經驗與趨勢基礎上，發展符合在地特色與脈絡的制度模式。

建立平衡的資料探勘例外法制框架，不僅是技術發展的需要，更是創作者權益保護的創新路徑，其關鍵就在於透過審慎、細緻的制度設計，實現創作生態與技術發展的協調並進。

## 參、國際經驗：保護與創新的平衡智慧

### 一、美國模式：市場導向下的創作者關懷

美國現行著作權法主要透過「合理使用」（fair use）四要素測試來處理 AI 訓練相關爭議。然而，這種個案判斷的司法實踐模式，在創作者保護方面呈現明顯不確定性問題。從創作者角度觀察，美國模式主要問題在於其「事後救濟」特性。AI 訓練往往在創作者不知情的情況下進行，發現時模型已訓練完成。創作者必須等到發現侵權、提起訴訟，經過漫長司法審理程序，才能獲得權利救濟。

被控侵權者往往主張「合理使用」抗辯其使用。自 *Campbell v. Acuff-Rose Music* 案將「轉化性（Transformativeness）」要件加入「合理使用」判斷後，雖非合理使用明文四要素之一，仍常被作為主要判斷要素<sup>19</sup>，法院並認為若轉化程度越高，則其他要素之重要性就越低。例如可能不利於成立合理使用的商業性質利用，後續透過 *Google Books* 等案重申「轉化性」之意義係為從原著作傳達出新的、不同的東西，或延伸原著作之效用，以達成著作權法增進公眾知識的最終目的<sup>20</sup>。然近年之判決似乎有將判斷重心回歸合理使用四要素之趨勢，商業性質似又重新受重視<sup>21</sup>，且法院認為區分是否為商業性質之關鍵並非在於利用行為是否係單純為獲取金錢，而是在於利用人是否為了營利而利用了有著作權之題材卻未支付通常應付之費用<sup>22</sup>。

<sup>19</sup> *Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc.*, 510 U.S. 569 (1994).

<sup>20</sup> *Authors Guild v. Google, Inc.*, 804 F.3d 202 (2d Cir. 2015).

<sup>21</sup> 胡心蘭，從近期案例剖析美國著作權法合理使用原則新發展，中正財經法學 22 期，頁 33-46，2021 年 1 月。

<sup>22</sup> *Harper & Row Publishers, Inc. v. Nation Enters., Inc.*, 471 U.S. 539, 562 (1985).

在面對生成式 AI 訓練所涉及之大規模著作利用情境時，先前之案例將如何適用即引發爭議，有學者主張美國法院過去已針對其他仰賴複製技術的非表達性使用（non-expressive uses）之合法性進行審理，諸如軟體逆向工程、抄襲偵測軟體，並認為資料探勘與其他非表達性使用相似，其重製行為通常並未侵犯著作權人就其原始表達向公眾傳達之控制利益，因該重製僅為分析程序的第一步<sup>23</sup>。美國著作權局（U.S. Copyright Office, USCO）2025 年 5 月預發布的 *Copyright and Artificial Intelligence Part 3: Generative AI Training* 報告（下稱「USCO 2025 年報告」），雖承認 AI 訓練可能具有轉化性，但也強調須個案判斷，並特別關注 AI 生成內容對原作品市場的潛在影響<sup>24</sup>。該報告認為生成式 AI 訓練過程中對著作權作品的使用有可能具有轉化性，然是否構成合理使用將取決於所使用的作品類型、取得來源、使用目的以及是否對輸出結果設有限制。若是透過非法取得並將其用於生成可在現有市場中與原作品競爭之內容，則已逾越既有合理使用的界限；最後以自願授權市場的快速擴張以及利害關係人普遍不支持立法之考量，主張現階段政府介入尚非時宜，而應先讓授權市場持續發展，故採取維持現狀之見解<sup>25</sup>。

本文認為 USCO 2025 年報告立基於美國為文化內容輸出大國，具備強大資本與談判能力，並忽略資料探勘之技術特質（即以數學方式分析數位形式的文字和資料以產生洞見資訊的自動化分析技術），實已涵蓋「非以享受著作所表達之思想或情感目的，且該利用未涉及以人類知覺認識該著作之表達」<sup>26</sup>之差異。該報告見解無法有意義地詮釋當今 AI 技術已觸發的文化創作變革與衝擊，也無益於平衡創作人權益與技術創新之困境，更無法創造有利於文化永續的環境，特別是如臺灣弱勢文化與資本市場之生態。

<sup>23</sup> Matthew Sag & Pamela Samuelson & Christopher Jon Sprigman, *Comments In Response To The Copyright Office's Notice Of Inquiry On Artificial Intelligence And Copyright*, 5-9 (2024).

<sup>24</sup> USCO 2025 report, *supra* note 10.

<sup>25</sup> 前揭報告似已顯示美國行政機關立場，惟該報告於 2025 年 5 月 9 日發布後，隔日美國總統川普即開除時任著作權局局長希拉·珀爾馬特（Shira Perlmutter），故未來著作權局見解是否變更，宜持續追蹤。Scott MacFarlane, *Trump fires director of U.S. Copyright Office, sources say*, CBS News (May 10, 2025), <https://www.cbsnews.com/news/trump-fires-director-of-u-s-copyright-office-shira-perlmutter-sources/> (last visited Jun. 6, 2025).

<sup>26</sup> 參照日本著作權法第 30 之 4 條。

同時，美國法院實務上在面對「合理使用」抗辯分析時，往往會考慮被控侵權之使用是否「取代正常市場」或「取代原作品的（市場）需求」，包括「潛在授權衍生著作的需求」，顯示合理使用分析已將尚未存在或潛在的授權市場納入考量；換言之，當權利人主張侵權人未經授權使用導致其市場受損時，已構成循環論證，只要權利人表達了授權意願，合理使用抗辯就難以成立<sup>27</sup>。因此，USCO 2025 年報告對於 AI 訓練之合理使用觀點，尚須更堅實的理論與實證基礎。2025 年 6 月美國聯邦地方法院兩個值得關注的判決，亦顯示美國法院對 AI 訓練合理使用的不同觀點<sup>28</sup>。整體趨勢而言，法院開始區分不同類型的資料來源與使用目的，但仍缺乏一致性標準，而機器學習似得透過「合理使用」原則取得合法地位，前提為其訓練資料係經合法取得。

更重要的是，美國模式欠缺主動的創作者保護機制。創作者無法事前（甚至事後）得知其作品是否被用於 AI 訓練，除了訴訟也缺乏有效的途徑獲得合理補償。這種情況下，創作者往往處於被動且弱勢的地位。

## 二、歐盟模式：例外與透明化的平衡機制

歐盟透過 CDSMD 建立的資料探勘（text and data mining）例外制度，在創作者保護方面展現較為前瞻的思維。

CDSMD 第 3 條為非營利研究組織與文化保存機構建立資料探勘例外，該等機構就有合法近用權限（lawful access）的著作，得為「科學研究目的」進行資料探勘之重製行為，並且得為科學研究之目的在適當的安全水準下持續保存重製物<sup>29</sup>。

<sup>27</sup> Pamela Samuelson, *Fair Use Defenses in Disruptive Technology Cases*, 71 UCLA L. REV. 1484 (2025).

<sup>28</sup> *Bartz v. Anthropic* 案加州北區聯邦地院認為將著作用於訓練生成新文本的 LLM 屬於「轉化性使用」，傾向支持合理使用，但對於下載盜版資料建立 AI 公司內部圖書館副本的使用，則不構成合理使用；2025 年 9 月 Anthropic 同意以 15 億美元和解。*Bartz et al. v. Anthropic PBC* (3:24-cv-05417-WHA)(N.D. Cal. 2025); Cade Metz, *Anthropic Agrees to Pay \$1.5 Billion to Settle Lawsuit With Book Authors*, NY TIMES (Sep. 5, 2025), <https://www.nytimes.com/2025/09/05/technology/anthropic-settlement-copyright-ai.html>。同一法院於 *Kadrey v. Meta* 案即決判決（summary judgment）中，認為 Meta 對原告書籍的使用具高度轉化性，但提出「市場稀釋」（market dilution）之「間接替代」損害考量，認為若原告能提出足夠證據，合理使用第四要素之判斷應交由陪審團決定。*Kadrey et al v. Meta Platforms, Inc.* (3:2023cv03417)(N.D. Cal. 2025).

<sup>29</sup> EU CDSMD art. 3.



該條文重要性在於建立不可透過契約排除的強制例外，確保科學研究與文化保存的公共利益<sup>30</sup>。此外，CDSMD 序言（Recital）第 17 點說明「科學研究目的」資料探勘例外之性質和範圍僅限於進行科學研究的實體，對權利人造成的潛在損害將微乎其微，故會員國不應就該資料探勘例外情況向權利人提供使用補償，最大程度地降低科學研究的成本與法律障礙<sup>31</sup>。同法第 4 條則開放「一般性資料探勘例外」，允許任何人（包含商業實體）就有合法近用權限之著作進行資料探勘之重製行為，若為資料探勘之必要即可以任意之方式保存重製物<sup>32</sup>。關鍵在於第 4 條第 3 項的「退出選擇」（opt-out）機制，賦予創作者基本的控制權，即著作權人可透過適當的方式（如機器可讀之 metadata、robots.txt 等）表明不願其作品被探勘，技術開發者必須尊重這種選擇<sup>33</sup>。

歐盟 2024 年通過的 AIA 進一步強化創作者的資訊知情權利。AIA 並未增訂著作權規定，然而其序言第 105 條明確說明，CDSMD 的資料探勘例外適用於 AI 管制脈絡，若權利人決定保留其阻止資料探勘之權利，則 AI 模型提供者需獲得權利人授權，才能將其著作用於資料探勘目的<sup>34</sup>。AIA 第 53 條明確提及 CDSMD 之資料探勘例外規範可能與 AIA 相關，而通用人工智慧模型（general-purpose AI models）提供者須遵守相關文件紀錄與揭露義務<sup>35</sup>，且須建立相關著作權政策，包含識別權利人並依據 CDSMD 第 4 條提供退出選擇<sup>36</sup>，為既有資料探勘規範適用於生成式 AI 提供明確的政策基礎。

2025 年 7 月歐盟進一步公布《通用型 AI 模型實踐守則》（General-Purpose AI Code of Practice，下稱實踐守則），分為透明度（Transparency）、著作權

<sup>30</sup> EU CDSMD art. 7. See also Thomas Margoni, Martin Kretschmer, *A Deeper Look into the EU Text and Data Mining Exceptions: Harmonisation, Data Ownership, and the Future of Technology*, 71(8) GRUR INT'L 685, 686 and 695 (2022).

<sup>31</sup> “In view of the nature and scope of the exception, which is limited to entities carrying out scientific research, any potential harm created to rightholders through this exception would be minimal. Member States should, therefore, not provide for compensation for rightholders as regards uses under the text and data mining exceptions introduced by this Directive.” Recital (17) of EU CDSMD.

<sup>32</sup> EU CDSMD art. 4 (1) and (2).

<sup>33</sup> EU CDSMD art. 4 (3).

<sup>34</sup> Recital (105) of EU AIA.

<sup>35</sup> EU AIA, art. 53(1).

<sup>36</sup> EU AIA, art. 53(1)(c).



（Copyright）、安全與資安（Safety and Security）三大面向，為一自願性守則。內容涵蓋撰擬技術文件、揭露訓練模型之資訊等，並提供一份模型文件表格範本，需將所需揭露之資訊記錄於相關文件，包括通用 AI 模型（general-purpose AI, GPAI）提供者皆須遵守的透明性與著作權合規承諾揭露公開模型訓練內容之摘要、制定著作權政策，以及製作模型文件說明表（Model Documentation Form）；另具有系統風險模型（systemic risk）須進行更嚴格之風險評估、通報與安全防護措施等<sup>37</sup>。歐洲 AI 辦公室亦發布《AIA 下之 GPAI 模型問答集》（General-Purpose AI Models in the AI Act – Questions & Answers），明確指出 GPAI 提供者應編製技術文件、設立內部著作權政策並對外公開訓練資料摘要，以利下游開發者了解模型用途與限制，並促進著作權人之資訊獲取與風險掌控<sup>38</sup>。值得注意的是，若模型是依據免費開源授權（free and open-source license）發布者，且其參數（包括權重、模型架構資訊和模型使用資訊）已公開，則無需履行前述相關文件義務<sup>39</sup>。

歐洲模式體現了「創作者參與」的理念，不是簡單地禁止或開放 AI 使用著作資料，而是確保創作者在過程中擁有知情權與選擇權，同時亦鼓勵免費開源相關模式的發展。這種制度既保障了科學探索的自由與 AI 技術發展需求，也重視創作者的主體地位。

### 三、亞洲經驗：創新發展中的創作者考量

#### （一）日本：從技術導向到平衡發展的政策演進

日本於 2018 年修正《著作權法》新增第 30 條之 4 條文，創設「非享受使用」之資訊分析例外，任何人只要非為自己或使他人享受著作所表現之思想或感情為目的，而係為資訊分析之必要利用著作即可適用本條而不該當著作侵權；該規範並不限制主體或是否為商業目的，即使涉

<sup>37</sup> European Commission, *Code of Practice for General-Purpose AI Models: Transparency Chapter*, 5-6. Available at <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/contents-code-gpai> (last visited Jul. 26, 2025).

<sup>38</sup> European Commission, *General-Purpose AI Models in the AI Act – Questions & Answers*, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/faqs/general-purpose-ai-models-ai-act-questions-answers> (last visited Jul. 26, 2025).

<sup>39</sup> EU AIA art. 53(1)(a), (b) and 53(2).

及營利性的 AI 模型訓練亦屬合法，僅對侵權效果加以限制<sup>40</sup>。是以有研究認為日本政府對於其 AI 監管採取極為寬鬆之政策，相當有利於 AI 之發展，並稱之為「機器學習天堂」<sup>41</sup>。

然面對生成式 AI 的快速發展與創作者反彈<sup>42</sup>，日本政府後續亦發表數篇報告，諸如文化廳發布之《關於 AI 與著作權之思考》<sup>43</sup>、內閣府智慧財產戰略推進事務局發布之《AI 時代智慧財產權研究小組中期報告》<sup>44</sup>、總務省與經濟產業省發布之《AI 事業指引 1.0 版》<sup>45</sup>等。《關於 AI 與著作權之思考》中即指出若使用盜版或在未付費之情形使用付費資料進行訓練將有高機率侵害著作權，並認為應就 robots.txt 是否屬於著作權法之「技術保護手段」或「技術使用限制手段」進行檢討，以因應未來科技發展趨勢<sup>46</sup>，顯示日本政府認為並非所有機器學習中對著作權作品的使用皆落入例外範圍，並透過使用案例進行軟性限制。本文認為係對原本 2018 年著作權修法所倡導的創新導向政策有所收斂。儘管該些案例並不具備強制性，惟日本著作權法並未如同歐盟 CDSMD 禁止透過契約排除例外條款之適用<sup>47</sup>，是以該報告之內容尚有一定之指導價值。同時，

<sup>40</sup> 陳皓芸，巨量資料分析與著作權法——以日本 2018 年著作權法修正為中心，萬國法律 229 期，頁 11-21，2020 年 2 月；高嘉鴻，資料探勘著作權限制及例外規定國際立法趨勢研究，智慧財產權月刊 298 期，頁 49-50，2023 年 10 月。

<sup>41</sup> 上野達弘，情報解析と著作 —「機械学習パラダイス」としての日本，人工知能 36 卷 6 号，頁 747-748，2021 年 11 月。

<sup>42</sup> Brian Quarmby, *Japanese AI Experts Raise Concern Over Bots Trained on Copyrighted Material*, COINTELEGRAPH (Jun. 1, 2023), <https://cointelegraph.com/news/japan-council-concern-ai-trained-copyright-material> (last visited Dec. 28, 2025).; *Japan Arts Workers' Survey Reveals Harm From Generative AI, Calls for Copyright Action*, MAINICHI JAPAN (May 16, 2023), <https://mainichi.jp/english/articles/20230516/p2a/00m/0et/014000c> (last visited Dec. 28, 2025).

<sup>43</sup> 文化審議会著作権分科会法制度小委員会，AI と著作権に関する考え方について，2024 年 3 月。

<sup>44</sup> 日本内閣府 AI 時代の知的財産権検討会「AI 時代の知的財産権検討会中間とりまとめ」，頁 44（2024 年 5 月）（下稱「AI 時代智慧財產權研究小組中期報告」）。

<sup>45</sup> 經濟產業省と総務省，AI 事業者ガイドライン第 1.0 版，2024 年 4 月。

<sup>46</sup> 文化審議会著作権分科会法制度小委員会，同註 43，頁 19-29。

<sup>47</sup> Global Partnership on Artificial Intelligence, CO-GENERATION OF DATA COPYRIGHT AND DATA PROTECTION RIGHTS IN CO-GENERATED INPUT AND OUTPUT OF GENERATIVE AI, 32-33 (2024).

相關報告亦開始強調 AI 開發者的責任，除了要求避免使用明顯侵權的資料，並建議建立創作者合作機制<sup>48</sup>。

日本經驗顯示，純粹的技術導向政策可能引發創作者反彈，需要適時調整以平衡各方利益。2023 年漫畫家出身的國會議員赤松健亦提出制定生成式 AI 使用指引等相關建言，反映創作者社群的政策關切，擔心 AI 對內容創作產業將產生負面影響，要求政府提供更明確的措施<sup>49</sup>。日本政府近期推動的創作者與相關利害關係人溝通合作機制<sup>50</sup>，亦可看到其試圖透過自願性報酬補償機制建立雙贏關係<sup>51</sup>。這種政策調整體現了從「單純技術導向」到「技術發展與創作者權益並重」的重要轉向。

## （二）南韓：平衡發展的制度探索

目前南韓著作權法仍未納入明確的資料探勘例外，但實務界與學界高度關注此議題。2025 年 3 月南韓文化體育觀光部（문화체육관광부 Ministry of Culture, Sports and Tourism）對外發表「文化南韓 2035」計畫，點出南韓政府因應經濟社會危機與 AI 時代挑戰，提出六大文化發展核心課題，其一即為推動「AI 時代文化制度重建」，並明確指出應修訂現行著作權制度以應對 AI 生成與利用問題，並另訂一與人格權商業使用相關法案，以保護個人形象、姓名、聲音等權利<sup>52</sup>，可見南韓政府的積極態度。

<sup>48</sup> 日本內閣府及文化廳於 2024 年 5 月《AI 時代智慧財產權研究小組中期報告》報告中所蒐集之意見顯示部分論者主張應建立創作者合作機制，建構合法資料庫供 AI 使用，以避免侵權問題，詳 AI 時代智慧財產權研究小組中期報告，同註 44，頁 44、47。

<sup>49</sup> 參見赤松健議員網站，<https://kenakamatsu.jp/>；新清士，繪描きの気持ちを考慮に入れることが重要：赤松健氏「画像生成 AI、珍しく日本が勝つチャンス」，ASCII.JP，<https://ascii.jp/elem/000/004/122/4122855/3/>（最後瀏覽日：2025/09/05）。

<sup>50</sup> 日本內閣府於《AI 時代智慧財產權研究小組中期報告》中指出，雖然公眾意見徵詢結果顯示對補償創作者措施的意見不一，難以提供理論基礎來強制實施統一的補償制度，但從實踐內容創作良性循環的角度來看，引介民間可實施的自願補償措施的案例，並推動其努力將「具有重要意義」，詳 AI 時代智慧財產權研究小組中期報告，同註 44，頁 44-50。

<sup>51</sup> 日本文化廳於 2024 年 4 月成立「AI 與著作權相關者網絡」（AI と著作權に関する関係者ネットワーク），旨在於建立一個讓 AI 開發商、內容創作者、權利人團體等所有利害關係人能進行資訊共享與意見交換之平台。日本文化廳於 2025 年 5 月 30 日公布該網絡階段性總結報告，整理數次會議成果與待解決課題，其中第 6 次即以報酬回饋的措施與案例的意見交換。詳日本文化廳「AI と著作權に関する関係者ネットワークの総括」頁 10（2025 年 5 月 30 日），[https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/pdf/94221801\\_01.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/pdf/94221801_01.pdf)（最後瀏覽日：2025/09/02）。

<sup>52</sup> 대한민국 문화정책 대전환 '문화한국 2035' 발표, 6-7, available at [https://www.mcst.go.kr/site/s\\_notice/press/pressView.jsp?pSeq=21690](https://www.mcst.go.kr/site/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=21690) (last visited Dec. 28, 2025).

南韓著作權委員會邀集學界、法律專家、技術專家及利害關係人組成「AI 著作權制度改善工作小組」，於 2024 年 1 月發布「生成式 AI 著作權指引」<sup>53</sup>，於同年 6 月新聞稿提及政府或學術機構可在創作者與 AI 開發商之間的談判授權過程擔任中介角色，並可考慮增訂資料探勘權利限制條款與相關補償措施，以促進對著作權保護內容之利用<sup>54</sup>。

而南韓國會議員 Do Jong-hwan 於 2021 年即提出著作權法資料探勘例外條款之新增提案，其中提案新增「為資訊分析目的的重製和傳輸」之例外規範，雖該案提出之時尚未考量生成式 AI，然受日本及歐盟法制影響，該提案認為資料探勘行為在具備以下三項實質要件下將屬合法，包含：（一）使用者對著作物須有合法近用權限（lawful access）；（二）資料探勘須屬於非享受性使用（non-enjoyment），不得用於感官欣賞或個人娛樂目的；（三）僅得於必要範圍內使用（necessary extent）著作物<sup>55</sup>，惟目前未有明確後續發展消息。

若資料探勘例外修法草案未能於南韓國會通過並正式立法，有學者亦指出另一替代法律途徑－援用南韓著作權法第 35 條之 5 第 2 項之合理使用條款；南韓之合理使用制度係於 2011 年韓美自由貿易協定（US-Korea Free Trade Agreement, KORUS FTA）談判期間引進，採用與美國相同之四要素測試，然而有論者亦指出南韓對合理使用的應用尚欠缺具體案例作為判斷基礎<sup>56</sup>。

### （三）新加坡：雙軌制的技術中性探索

新加坡於 2021 年著作權法修法時採行「合理使用」（fair use），正式承認其概括性開放性質，往美國法制靠攏，並新增第 244 條運算資

<sup>53</sup> 「生成式 AI 著作權指引（생성형 AI 저작권안내서）」全文，<https://www.copyright.or.kr/information-materials/publication/research-report/view.do?brdctsnno=52591#> (last visited Sep. 1, 2025).

<sup>54</sup> 探索人工智慧時代著作權制度改革的線索，南韓文化觀光體育部 2024 年 6 月 28 日新聞稿，[https://www.mcst.go.kr/kor/s\\_notice/press/pressView.jsp?pSeq=21201](https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=21201)（最後瀏覽日：2025/09/08）。

<sup>55</sup> Kyungsuk Kim, *Korean Copyright Issues in Text Data Mining for Generative AI*, 1(1) J. AI L. & REGUL. 64, 70-72 (2024).

<sup>56</sup> *Id.*, at 72-73.



料分析（computational data analysis）例外，允許利用人得在進行電腦資料分析以及為進行電腦資料分析準備著作之目的範圍內，重製及傳輸著作<sup>57</sup>。

該法第 244 條係規定若某一著作之重製行為係以電腦資料分析為目的，或係為準備日後進行電腦資料分析而製作之著作或錄音物，且該重製物未被用於任何其他用途，亦未向他人提供，除非該行為係為驗證該分析結果或與分析目的相關之合作研究或學習之必要情形，則該行為可視為符合運算資料分析例外之要件；而該重製行為之行為人必須已合法取得用以製作該重製物之原始資料，且該原始重製物須為合法取得或行為人無重大過失而不知之侵權重製物，另若該侵權資料為實現特定研究目的所必要者且並未另作他途使用則亦屬可容許之範圍，惟若著作之重製來源為明顯侵權之盜版網站，行為人應負無過失責任<sup>58</sup>。運算資料分析例外特別強調「合法取得」要件，對使用者侵權資料的行為課以嚴格責任，體現對創作者權益的重視。新加坡政府尚無官方公開宣導該法第 244 條例外規定適用於生成式 AI 訓練，然而已有學者指出其限制。基於機器學習目的，從網路上爬取資料通常會繞過付費牆或違反使用條款，恐不符合該條規定的「合法存取」要件，同時許多生成式 AI 模型在生成應用上亦可能涉及複製著作轉換為機器可讀格式，或涉及資料存儲，其唯一目的並非單純止於分析資料功能，亦難符合第 244 條例外規範<sup>59</sup>。

#### 四、我國的政策選擇：「友善創作者之負責任 AI 發展」的平衡智慧

透過各國經驗，我國可汲取幾項重要啟示。首先，制度確定性的重要。創作者與技術開發者需要明確可預期的保護與風險評估機制，而非依賴個案判斷的不確定救濟可能。其次，參與權的核心地位。數位經濟時代的創作者保護不只求事後救濟，更重要的是過程參與，包括知情權、選擇權與合理補償。第三，平衡機

<sup>57</sup> 江思穎，新加坡 2021 年著作權法修正評析，智慧財產權月刊 286 期，頁 31-32，2022 年 10 月。

<sup>58</sup> Singapore Copyright Act 2021, No.22 of 2021 § 244.

<sup>59</sup> David Tan, *Generative AI and Copyright Fair Use*, NATIONAL UNIVERSITY OF SINGAPORE (Mar. 2024), <https://law.nus.edu.sg/trail/generative-ai-copyright-fair-use/> (last visited Dec. 28, 2025).



制的細緻設計。好的制度並非創作者與技術開發者之間的零和選擇，而是透過細緻的機制設計實現雙贏與公共利益。最後，文化脈絡的重要性。我國需要在國際經驗基礎上，發展適合本土社會、文化與產業脈絡的制度模式。

有鑒於我國現行著作權法「授權」及「強制授權」需個案一一授權與專責機關許可，第 65 條「合理使用」亦須法院個案判斷且不確定性極高，導致現有方式皆因行政與交易成本過高，恐無法解決 AI 訓練著作利用爭議與技術、文化及產業發展之急迫性。各國包括歐盟、日本、新加坡等已針對資料探勘技術提供不同程度的容許條件，且各國政府及相關論述亦從資料探勘技術的演進，於生成式 AI 生命週期、訓練與利用等不同階段可能產生之法規適用爭議，進行解釋、立法或以軟法指引，平衡智財權保護與數位創新，並增加國際競爭優勢，值得我國借鏡。基於上述啟示，本文建議我國宜採取「友善創作者之負責任 AI 發展」的平衡路徑，於著作權法之著作權限制章節增訂著作財產權限制之「法定例外」，將「資料探勘」增列於第 44 條至第 63 條章節所列舉限制著作財產權之例外豁免情形。同時，擬定「合理補償與退出機制」及資料探勘利用人「透明性免責」之配套，以提供誘因與衡平機制。以「友善創作者之負責任 AI 發展」模式，促進技術創新也能保護創作的健康生態，符合臺灣多元文化與永續發展的價值理念。

## 肆、以文化永續為核心的資料探勘例外制度設計

面對現行著作權法制的結構性問題，我國應建立一套以文化永續為核心的制度框架。本文建議於著作權法增訂著作財產權限制之「法定例外」（豁免侵權責任）條款，將「資料探勘」增列於第 44 條至第 63 條章節所列舉限制著作財產權之例外情形（下稱「資料探勘例外」）。資料探勘作為著作權之「豁免例外」，一旦利用行為符合法律規定之限制範圍，當然不構成著作權之侵害。另此方案應搭配「三大支柱」（透明性、合理報酬與退出選擇、著作權過濾）的平衡機制，保障創作者權益的同時，促進 AI 的負責任發展與應用，促進雙方合作雙贏。「三大支柱」並非獨立的制度安排，而是「法定例外」的構成要件，任何一項要件的缺失，都將使利用行為無法獲得例外保護。這種設計確保豁免例外並非無條件開放，而是以審慎、合理、平衡的配套為前提，確保創作者權益得到實質保障。

## 一、「豁免例外」：友善創作者之內涵

資料探勘例外的建立，並非為了便利 AI 開發，而是在深刻理解技術本質的基礎之上，為創作者與 AI 開發者建立更公平、更永續的合作關係。如本文第貳章所述，資料探勘在技術本質上與傳統的著作利用存在根本上的差異：AI 訓練進行資料探勘時，並非為了「閱讀」或「欣賞」作品內容，而是透過數學運算分析文本中符號關係的統計模式、語言結構或視覺特徵。這種「非享受性利用」與傳統著作權法所防範的盜版、抄襲行為存在本質上的區別。

傳統個案授權模式的市場機制在面對 AI 大規模資料需求時，已明顯失靈。這種失靈不僅體現在交易成本的急遽升高，各種爭議性使用行為大量出現且難以遏止，更可能導致只有資源雄厚的大型科技公司與大型內容集團才能負擔巨額授權費用與談判，進而形成內容市場趨於同質化與單一化。在這種情況下，個別創作者往往成為最大的受害者——既無法獲得合理的收益，也面臨被邊緣化風險。因此，建立資料探勘例外，實際上是為了打破這種傾斜的市場結構與失靈風險，讓創作者能夠在更平等的基礎上，參與 AI 時代的價值分配。

再者，資料探勘的豁免例外絕非無條件開放，而是以嚴謹配套要件為前提。我國現行著作權法之侵權尚有刑事責任<sup>60</sup>，此豁免例外之要件與配套設計始終以保護人類創意自主性、促進文化與創意之永續為核心。「目的限制」要件將例外範圍限制在技術性的資料分析用途，排除直接的著作商業利用或內容享受的行為。「透明性」要件賦予創作者合理的知情權，確保其能了解自己作品的使用情況。「合理報酬與退出選擇」要件則在特定情境下如商業或營利性使用目的，透過「法定授權」以經濟性機制體現對創作者貢獻的認可與尊重，同時以退出選擇確保創作者保有對其作品被利用的控制權主體性。「著作權過濾」要件，則用以阻擋 AI 系統或服務使用者意圖生成侵害著作之內容，防止著作權侵害的擴散。

<sup>60</sup> 參見著作權法第 91 至 95 條。然依 TRIPS 第 61 條前段，就侵害著作權訂立刑事程序與罰則，主要是應對「蓄意而具有商業規模之行為（willful copyright piracy on a commercial scale）」。  
關於我國著作權法是否應去刑化，囿於篇幅，暫不在本文討論範圍。

## 二、支柱一「透明性」：建立創作者與 AI 開發者的信任橋梁

在「資料探勘例外」中，「透明性」要求為制度設計的第一根支柱，其核心價值在於保障創作者的知情權，建立創作者與 AI 開發者之間的信任關係。數位時代中，資訊就是權力，創作者有權知道他的作品如何被利用，這是創作者自主權的基石。透明性要求不僅是技術規範，更是建立公平合作關係的制度基礎。

透明性要求的程度，可參考歐盟 AIA 相關透明性揭露義務之設計，建立適合本土環境的透明性機制<sup>61</sup>。AI 開發者應適當的揭露訓練資料摘要，並提供足夠詳細的資料來源說明，使創作者與社會大眾了解 AI 系統的資料基礎。此透明性要求不必然對公眾全面開放，但須以適當方式向創作者揭露，可能包含資料的性質、來源、預訓練處理方式等實質性資訊，讓創作者理解其作品在 AI 訓練中的角色與影響。

特定目的如商業或營利目的之資料探勘，除了一般性揭露義務之外，可建立「定期使用通報」要求，強化創作者的參與。我國可進一步討論建立「專責機構」之通知機制，由 AI 開發者／資料探勘利用人定期向專責機構通報資料使用情況，再由專責機構通知相關創作者，降低開發者通知成本，也能保障創作者獲得資訊。這種機制設計體現制度的人性化考量，避免讓創作者在負責任卻複雜的技術細節中迷失，而透過專責機構的中介服務，讓資訊共享與傳遞更加有效率。另「來源可溯性標準」的建立，則為透明性提供技術支撐。可透過數位浮水印、區塊鏈紀錄等技術手段，提升資料使用的可追蹤性，讓創作者能夠追溯作品的使用軌跡，不僅有助於權利的行使，也為未來可能的紛爭解決提供技術基礎。

考量不同目的與規模 AI 開發者的負擔能力，透明性要求或可採差異化設計。例如大型商業模型應承擔較重的透明義務，提供較詳細的資料來源說明與使用統計；中小型開發者則可採相對簡化揭露標準，避免過重法遵負擔阻礙技術創新；非營利與研究機構可採學術倫理規範為主，減少不必要的行政負擔，讓研究能量能專注於學術創新而非行政程序。

<sup>61</sup> 歐盟 AIA 關於透明性考量，特別是第 53(1)(d) 條要求通用目的 AI (GPAI) 模型供應商應揭露訓練資料摘要，參見 EU AIA, Art. 53(1)(d).



值得特別關注的是，我國政策亦宜參考歐盟等國家與區域鼓勵創新與開源之趨勢<sup>62</sup>，增強透明性原則之配套設計，接軌國際。我國可考慮對高透明度的開源 AI 專案提供鼓勵機制。開源精神與透明性要求在理念上高度契合，可考慮政策性支持，如簡化報酬義務、技術支援與認證標章、優先獲得政府專案支持等方式，鼓勵 AI 開發朝向更開放共享與負責任之方向發展。

### 三、支柱二「合理報酬與退出選擇」：創作者主體性的雙重保障

「合理報酬」與「退出選擇」機制為制度設計的第二個支柱，兩者共同體現對創作者主體性的雙重保障。退出選擇機制可彌補創作者在 AI 利用巨量資料訓練時無法直接明確表達授權意願的市場失靈缺陷，為創作者提供一定程度的事後控制可能性；而報酬補償機制則透過經濟補償，肯認人類創意勞動的價值，確保創作者能夠共享 AI 發展帶來的經濟成果。這種雙重保障機制既是對傳統著作權授權模式不效益的補強，更是 AI 時代創作者權益保障的創新路徑。

#### （一）「合理報酬」機制

報酬補償機制的設立，是透過經濟補償肯認人類創意勞動的價值，並為創作者提供持續創作的激勵。在商業或營利使用目的之生成式 AI 脈絡下，報酬補償奠基於三個基本定位：首先是體現對人類創意投入的尊重，認可創作者在文化生態中的基石地位；其次是考慮 AI 技術對創意勞動市場帶來的破壞風險，為創作者提供合理補償；最後是促進創作者與 AI 技術之間的良性互動，而非對立競爭。

在技術變革脈絡下，報酬制度的設計，不僅關乎經濟公平，亦是創意生態永續發展的基礎。因此，AI 時代的報酬補償機制應基於著作權法促進文學、科學、藝術等學術性質之知識傳播與文化發展的法理基礎與立法理由<sup>63</sup>，超越單一市場交易模式，發展更具包容性與前瞻性的價值分

<sup>62</sup> 參照 EU AIA, art. 2(8), (10) and art. 53(1)；蔡祈岩，台灣能從晶片島邁向 AI 強國？法國「開源文化」的六大啟示，遠見雜誌，<https://www.gvm.com.tw/article/121351>（最後瀏覽日：2025/05/18）。

<sup>63</sup> 參照我國著作權法第 1 條立法理由。

配方式。可針對商業化或營利性 AI 模型，設立強制性之法定補償報酬機制，同時為非營利、教育性或實驗性使用提供更多例外。

此外，報酬補償除了 AI 訓練輸入階段的補償，亦可結合生成式 AI 輸出使用頻率作為考量，意即對於被頻繁學習與輸出的高品質著作內容提供額外報酬。透過這種設計，激勵創作者生產高品質、高創意性內容，也引導 AI 系統向高品質內容學習，形成良性循環。報酬補償機制的適用範圍應以商業或營利目的資料探勘行為為主，體現權利義務的對等原則。費率標準的制定應兼顧合理性與可操作性，並建立動態調整機制，因應市場變化與技術發展適時修正。

另一方面，考量識別與分配大量著作權人之成本，可能最終導致實質分配效率及效益過低的問題，本文建議可考慮發展「公共基金」模式作為補充選項。在「公共基金」模式下，AI 開發者支付之補償並不分配至特定著作權人，而是透過法定公共基金用途，用於支持集體創意環境的發展；例如，公共基金可用於重點支持創作者適應 AI 時代之技能培訓與轉型、受 AI 衝擊較大之創意領域（如視覺藝術、文字作品）永續發展、促進文化多樣性保護特別是弱勢語言文化的數位化與保存、資助開發有利於創作者的 AI 工具……等，亦可用於協助弱勢創作者支持系統，包括法律諮詢、技術協助等服務，確保合理報酬補償與退出選擇不因資源不均或權力關係而淪為形式化。

## （二）「退出選擇」機制

退出選擇，係合理報酬補償機制的必要補充，也是創作者主體性的重要保障。退出機制可分為「事前保留」與「事後退出」兩種模式：「事前保留」允許創作者藉由標準化方式（如機器可讀之 robots.txt）明確表達不同意 AI 訓練使用；「事後退出」則針對事前未能明示保留且其著作已為訓練資料、進入參數之創作者，於該模型後續之「再利用」或擴充版本，得採事後退出，停止其著作被「再利用」。「事後退出」機制目前雖尚無國際立法例，本提案乃基於對技術發展潛力的期待，以利未來創新之技術發展保留更為彈性與平衡的空間。



流程設計上，退出請求宜簡便易行，可透過統一平台或專責機構提交。同時，為防止濫用亦可設置合理的退出理由要求，如作品被用於生成侵犯著作權、人格權或其他合法權益的內容。退出效力應明確為「向將來生效」，即停止在未來訓練中使用該作品，而不要求刪除已訓練模型中的參數。這種設計既尊重創作者的控制權，也考慮了技術可行性的限制。

然而，退出機制雖強化創作者的控制權，也可能帶來言論自由與市場碎片化的風險。若大量創作者選擇退出，可能導致 AI 訓練資料庫的不完整，進而影響 AI 系統功能與社會價值。因此，退出機制需與公共利益保持平衡，可透過提供足夠具吸引力的補償，使多數創作者參與而非退出，或差異化退出門檻等。這種平衡設計旨在保護真正需要控制權的創作者利益，同時避免退出機制被過度使用，導致 AI 技術發展過度受阻，損害公共利益。

#### 四、支柱三「著作權過濾」機制：責任分攤的協調設計

「著作權過濾」機制與責任分攤設計構成此制度方案的第三個支柱。資料探勘例外的要件之一，係應提供「合理之著作權過濾機制」，阻擋 AI 系統或服務「使用者」意圖生成侵害著作之內容，防止著作權侵害行為的擴散。透過技術手段與法律責任的有機結合，防範著作權侵害也為創作者提供有效的救濟途徑，為預防性與救濟性並重的設計。

此要件主要在於針對 AI 系統的輸出內容進行監控與管理。法律責任分配上，可參照現行著作權法第 87 條，增訂 AI 系統或服務「使用者」濫用服務負直接侵權責任條文，而 AI 系統或服務「提供者」若違反合理著作權過濾注意義務者，則課以間接責任。此外，針對我國著作權法刑事責任部分，本文主張資料探勘例外條款之適用已屬著作權限制性規定，無侵權問題，符合現行著作權法第 91 條第 4 項「僅供個人參考或合理使用者，不構成侵害」<sup>64</sup>；惟針對明知生成內容侵

<sup>64</sup> 2022 年因應 CPTPP 已修正該條文內容為第 91 條第 3 項，然而該條文雖經立法院三讀通過，施行日期仍有待行政院定之，故此處仍以原條文第 91 條第 4 項表示。

害特定著作之著作財產權，而仍為自己或公眾享受該生成物中思想或感情而為生成者，則可考量搭配前述使用者濫用之民事責任增訂罰則。若 AI 開發者未符資料探勘例外條款之透明性及補償條件者，則自始無法主張豁免著作利用行為相關責任。

另針對訓練資料為明確侵權內容之情形，例如盜版網站等，本文建議三種方案，以供未來進一步討論之基礎：（1）方案 A：依本文提案「資料探勘」之定義，資料探勘行為係屬著作權限制性規定，並無侵權問題。此方案符合「資料探勘」之技術本質與本文提案設計之邏輯。（2）方案 B：考量本文提案對利害關係人（特別是創作者）之立法溝通效率，為增進利害關係人接受度，此方案設計為：明知其資料探勘之內容為侵害著作財產權之著作，而受有利益者，視為侵害著作權。（3）方案 C：為方案 A 與 B 之折衷方案，資料探勘利用人，若以資料探勘為目的，重製或公開傳輸侵害著作財產權之著作，而受有利益者，排除本條適用；但利用人已盡相當之注意者，不在此限。

因應透明性、合理補償與退出選擇、及著作權過濾機制等技術保障措施的設計，本文建議遵循技術中立性原則，避免過度限定技術路徑從而阻礙技術創新。例如著作權過濾技術標準應著重於結果要求，而非具體實現方式，給予 AI 開發者技術創新空間，以符合相關規範。同時，技術措施也應保持一定的開放性，允許在實踐中不斷調整和改善，適應技術的快速更迭。這種平衡反映在法律設計上，可以採用「合理技術措施」的表述，而非硬性規範具體技術標準。同時，亦建議可搭配產業自律、技術標準組織和監管指引的組合，保持法律穩定性的同時，實現技術措施的動態更新。為支持並達成此動態平衡，可建立技術措施的定期評估機制，透過多方參與方式，持續評估技術措施的效果與影響，動態調整方案。

## 伍、結語：文化創意生態永續發展的新路徑

長期以來，技術創新與既有權利保護往往被視為對立兩端，彷彿保護創作者權益必然阻礙技術發展，促進技術創新必然犧牲創作者利益。然而，本文的分析表明此對立關係並非必然，透過適當制度安排，超越零和思維，保障創作者權益

的同時，推動 AI 負責任發展與應用，共同促進公共利益。本文所提出的創作者友善之「資料探勘例外」制度，含「法定例外」（豁免侵權責任）及「三大支柱」配套措施，正是在深刻理解技術本質與創作價值的基礎上，為我國文化與創意永續發展探索的新路徑。

本文主張以文化創意永續生態視角發展平衡創作者、AI 開發者與公共利益之制度修正，於著作權法第 44 條至第 63 條章節所列舉限制著作財產權之例外情形增訂「資料探勘例外」與「三大支柱」之機制設計。此豁免例外並非無條件的開放，而是以審慎、合理、平衡的配套為前提與要件，確保創作者權益得到保障。支柱一「透明性」要求確保創作者權益和社會信任基礎，透過適當揭露資料、通知與追溯來源等機制，實現創作者、AI 開發者與管制者間的資訊對等關係，並作為合理報酬與退出機制的實踐基礎。支柱二「合理報酬」體現對人類心智勞動的尊重與補償正義原則，係維持創意生態永續性的重要保障；「退出選擇」作為補償機制之補充，保障創作者自主權，避免資源權力的偏斜與壟斷，進而阻礙知識與資訊的傳播。支柱三「著作權過濾」等技術措施，則將價值理念轉化為技術實踐，以合理的過濾機制作為「豁免例外」之要件，也是防止侵權擴散的主動措施。

作為正體中文與亞太多元文化的重要基地，臺灣在 AI 訓練資料面臨嚴重稀缺困境。若缺乏適當法規制度引導，我國文化創作者與多元創意可能在 AI 時代被嚴重邊緣化。透過建立創作者友善的資料探勘例外制度，不僅能保護現有創作者權益，更能夠激勵更多優質多元語料內容的創作，為臺灣在 AI 時代的多元文化傳承與發展奠定堅實基礎。

「資料探勘例外」與「三大支柱」之法制設計也體現負責任 AI 發展的基本要求。真正的技術進步不應建立於犧牲人類尊嚴與權益之上，而應透過技術與人文的有機結合，實現人類福祉的整體提升。透過建立完善的透明、補償、退出與過濾機制，我國的著作權法制能夠引導 AI 研發及產業朝向更加負責任的方向發展，確保技術創新服務於人類的整體利益。更進一步而言，在全球各國皆面臨 AI 著作權爭議困境時，如何在保護創作者權益與促進技術發展之間找到平衡點，是一個具有普遍意義的重要課題。臺灣若能前瞻且務實地面對挑戰，並形成在地的法制因應模式，則有機會在國際 AI 治理地景中貢獻在地智慧，發揮更積極的角色。

## 智慧財產權月刊徵稿簡則

113 年 11 月 1 日修正

- 一、本刊為一探討智慧財產權之專業性刊物，凡有關智慧財產權之司法實務、法規修正、法規研析、最新議題、專利趨勢分析、專利布局與管理、國際新訊、審查實務、主管機關新措施、新興科技、產業發展及政策探討等著作，歡迎投稿，並於投稿時標示文章所屬類型。
- 二、字數 **4,000~10,000 字** 為宜，如篇幅較長，本刊得分為（上）（下）篇刊登，至多 20,000 字，**稿酬每千字 1,200 元**（計算稿酬字數係將含註腳之字數與不含註腳之字數，兩者相加除以二，以下亦同），**超過 10,000 字每千字 600 元，最高領取 15,000 元稿酬。**
- 三、賜稿請使用中文正體字電腦打字，書寫軟體以 Word 檔為原則，並請依本刊後附之「智慧財產權月刊本文格式」及「智慧財產權月刊專論引註及參考文獻格式範本說明」撰寫。
- 四、來稿須經初、複審程序（採雙向匿名原則），並將於 4 週內通知投稿人初審結果，惟概不退件，敬請見諒。經採用者，得依編輯需求潤飾或修改，若不同意者，請預先註明。
- 五、投稿需注意著作權法等相關法律規定，文責自負。
- 六、稿件如全部或主要部分，已在出版或發行之圖書、連續性出版品、電子出版品及其他非屬書資料出版品（如：光碟）以中文發表者，或已受有其他單位報酬或補助完成著作，請勿投稿本刊；一稿數投經查證屬實者，本刊得於三年內拒絕接受該作者之投稿；惟收於會議論文集或研究計劃報告且經本刊同意者，不在此限。
- 七、為推廣智慧財產權知識，經採用之稿件本局得多次利用（經由紙本印行或數位媒體形式）及再授權第三人使用。
- 八、投稿採 e-mail 方式，請寄至「智慧財產權月刊」：[tipoma@tipo.gov.tw](mailto:tipoma@tipo.gov.tw)，標題請註明（投稿）。

聯絡人：經濟部智慧財產局國際及法律事務室資料服務科 史浩禎小姐。

聯絡電話：02-23766133



## 智慧財產權月刊本文格式

113 年 11 月 1 日修正

- 一、來稿請附中英文標題、3~10 個左右的關鍵字、100~350 字左右之摘要，論述文章應加附註，並附簡歷（姓名、外文姓名拼音、聯絡地址、電話、電子信箱、現職、服務單位及主要學經歷）。
- 二、文章結構請以文章目次、摘要起始，內文依序論述，文末務必請以結論或結語為題撰寫。目次提供兩層標題即可（文章目次於 108 年 1 月正式實施），舉例如下：

### 壹、前言

### 貳、美國以往判斷角色著作權之標準

一、清晰描繪標準（the distinct delineation standard）

二、角色即故事標準（the story being told test）

三、極具獨特性標準（especially distinctive test）

四、綜合分析

### 參、第九巡迴上訴法院於 DC Comics v. Towle 所提出之三階段測試標準

一、案件事實

二、角色著作權的保護標準

### 肆、結語



### 三、文章分項標號層次如下：

壹、貳、參、……；一、二、三、……；（一）（二）（三）……；

1、2、3、……；（1）（2）（3）……；

A、B、C、……；（A）（B）（C）……；a、b、c、……；（a）（b）（c）……

### 四、圖片、表格請分開標號，標號一律以阿拉伯數字標示，圖片之編號及標題置於圖下，表格之編號及標題請置於表上。

### 五、引用外文專有名詞、學術名詞，請翻譯成中文，文中第一次出現時附上原文即可；如使用簡稱，第一次出現使用全稱，並括號說明簡稱，後續再出現時得使用簡稱。

### 六、標點符號使用例示

實例	建議用法
「你好。」，我朝他揮手打了聲招呼。	「你好。」我朝他揮手打了聲招呼。
「你好。」、「感覺快下雨了。」	「你好」及「感覺快下雨了」
… 然後	……然後
專利活動包括研發、申請、管理、交易、以及訴訟等。	專利活動包括研發、申請、管理、交易，以及訴訟等。
這種食品含有豐富的鈣質、鐵質、以及維他命。	這種食品含有豐富的鈣質、鐵質以及維他命。

## 智慧財產權月刊專論引註及參考文獻格式範本說明

113 年 11 月 1 日修正

一、本月刊採當頁註腳（footnote）格式，請於需要註腳之地方以上標方式標出註腳的阿拉伯數字序號，若是要在句子末端加註腳，註腳序號應緊接在標點符號之前，例：「突顯現行歐盟法制的破碎性與不確定性<sup>1</sup>。」並於文章當頁最下端述明註腳內容或參考文獻，如緊接上一註解引用同一著作時，則可使用「同前註，頁 xx」。如非緊鄰出現，則使用「作者姓名，同註 xx，頁 xx」。引用英文文獻，緊鄰出現者：*Id.* at 頁碼。例：*Id.* at 175。非緊鄰出現者：作者姓，*supra* note 註碼，at 頁碼。例：FALLON, *supra* note 35, at 343。

二、如有引述中國大陸文獻，請使用正體中文。

三、中文文獻註釋方法舉例如下：

### （一）專書

羅明通，著作權法論，頁 90-94，三民書局股份有限公司，2014 年 4 月 8 版。  
作者姓名      書名      引註頁      出版者      出版年月      版次

### （二）譯著

Lon L. Fuller 著，鄭戈譯，法律的道德性（The Morality of Law），頁 45，  
原文作者姓名      譯者姓名      中文翻譯書名      （原文書名）      引註頁

五南圖書出版有限公司，2014 年 4 月 2 版。  
中文出版者      出版年月      版次

### （三）期刊

王文宇，財產法的經濟分析與寇斯定理，月旦法學雜誌 15 期，頁 6-15，1996 年 7 月。  
作者姓名      文章名      期刊名卷期      引註頁      出版年月

### （四）學術論文

林崇熙，台灣科技政策的歷史研究（1949～1983），清華大學歷史研究所碩士論文，  
作者姓名      論文名稱      校所名稱博／碩士論文

頁 7-12，1989 年。  
引註頁      出版年

**(五) 研討會論文**

王泰升，西方憲政主義進入臺灣社會的歷史過程及省思，

發表者  
姓名

文章名

第八屆憲法解釋之理論與實務學術研討會，中央研究院法律學研究所，

研討會名稱

研討會主辦單位

頁 53，2014 年 7 月。

引註頁      出版年月

**(六) 法律資料**

商標法第 37 條第 10 款但書。

司法院釋字第 245 號解釋。

最高法院 84 年度台上字第 2731 號民事判決。

經濟部經訴字第 09706106450 號訴願決定書。

經濟部智慧財產局 95 年 5 月 3 日智著字第 09516001590 號函釋。

最高行政法院 103 年 8 月份第 1 次庭長法官聯席會議決議。

經濟部智慧財產局電子郵件 990730b 號解釋函。

**(七) 網路文獻**

林曉娟，龍馬傳吸 167 億觀光財，自由時報，

作者姓名

文章名

網站名

<http://ent.ltn.com.tw/news/paper/435518>（最後瀏覽日：2017/03/10）。

網址

（最後瀏覽日：西元年/月/日）

## 四、英文文獻註釋方法舉例如下（原則上依最新版 THE BLUE BOOK 格式）：

## （一）專書範例

RICHARD EPSTEIN, TAKINGS: PRIVATE PROPERTY AND THE POWER  
作者姓名 書名  
OF EMIENT DOMAIN 173 (1985).  
引註頁 (出版年)

## （二）期刊範例

Charles A. Reich, The New Property, 73 YALE L.J. 733, 737-38 (1964).  
作者姓名 文章名 卷期 期刊名稱縮寫 文章引註頁 (出刊年) 起始頁

## （三）學術論文範例

Christopher S. DeRosa, A million thinking bayonets: Political indoctrination  
作者姓名 論文名  
in the United States Army 173, Ph.D. diss., Temple University(2000).  
引註頁 博 / 碩士學位 校名 (出版年)

## （四）網路文獻範例

Elizabeth McNichol & Iris J. Lav, New Fiscal Year Brings No Relief From  
作者姓名 論文名  
Unprecedented State Budget Problems, CTR. ON BUDGET & POLICY PRIORITIES, 1,  
網站名 引註頁  
http://www.cbpp.org/9-8-08sfp.pdf (last visited Feb. 1, 2009).  
網址 (最後瀏覽日)

## （五）法律資料範例

範例 1：35 U.S.C. § 173 (1994).  
卷 法規名稱縮寫 條 (版本年份)

範例 2：Egyptian Goddess, Inc. v. Swisa, Inc., 543 F.3d 665,  
原告 v. 被告 卷 彙編輯案例起始頁名稱縮寫  
672 (Fed. Cir. 2008).  
引註頁 (判決法院 判決年)

- 五、引用英文以外之外文文獻，請註明作者、論文或專書題目、出處（如期刊名稱及卷期數）、出版資訊、頁數及年代等，引用格式得參酌文獻出處國之學術慣例，調整文獻格式之細節。



Intellectual Property Office



**經濟部智慧財產局**  
**Intellectual Property Office**

台北市大安區 106 辛亥路 2 段 185 號 3 樓

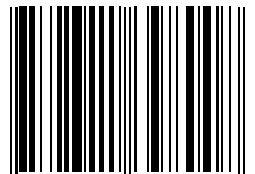
TEL: (02) 2738-0007 FAX: (02) 2377-9875

E-mail: ipo@tipo.gov.tw

經濟部網址: [www.moea.gov.tw](http://www.moea.gov.tw)

智慧財產局網址: [www.tipo.gov.tw](http://www.tipo.gov.tw)

ISSN 2311-398-7



9 772311 398008

ISSN: 2311-3987

GPN: 4810300224