

解析日、韓與我國圖像設計審查實務—— 以一設計一申請原則為中心

徐銘峯*

摘要

本文以 2016 年新修訂的日、韓圖像設計審查基準為主，針對一設計一申請原則之判斷與我國現行規範進行探討。

分析結果顯示，鑒於圖像設計具有在使用過程中產生複數變化外觀的特殊性，日本與韓國在 2016 年圖像設計審查基準修正中，均針對具變化外觀之圖像的一設計判斷，進行大篇幅的規範與案例擴充；日本的修正動向，側重於 6 種常見具變化外觀的連貫手法，而韓國則新增同一物品內具有兩個以上物理分離顯示幕圖像之判斷。

固於我國時至 2011 年始導入圖像設計制度，故累積的案例與實務經驗其實不多，為縮短制度起步的摸索期，建議我國或可借鏡日、韓 2016 年圖像設計修正經驗，在具變化外觀之圖像的一設計判斷導入更多案例說明作為申請與審查之參考。

關鍵詞：設計專利、圖像設計、一設計一申請、審查基準。

* 作者現為經濟部智慧財產局專利高級審查官。

本文相關論述僅為一般研究性之探討，不代表任職單位之意見。

壹、前言

日本與韓國在 1986 年與 2003 年導入圖像設計保護後，隨著時代的更迭與數位科技的發展，時至今日已累積了極為豐富的審查經驗。鑒於圖像設計有可能在使用過程中產生複數變化之外觀，因此在一設計一申請原則的判斷上，始終令人不易掌握及預測。為此，日、韓不約而同的在 2016 年圖像設計審查基準修正中，針對一設計一申請的審查實務，進行大篇幅的規範與案例擴充，本文就日本與韓國最新規定進行介紹，並簡單比較日、韓與我國在圖像設計一設計一申請原則的判斷原則，希冀能做為我國未來修訂設計專利審查基準之參考。

貳、日本圖像設計一意匠¹一申請原則

日本在 1986 年即將物品顯示幕之圖像納入意匠法保護標的，是東亞地區最早提供圖像設計保護的國家。為了強化、擴充意匠法對於圖像設計的保護，「產業構造審議智慧財產分科意匠制度小委員會」（簡稱：意匠委員會）爰於 2015 年 3 月至 11 月就意匠審查基準關於圖像設計篇章進行修正討論，其間確立了擴充圖像設計保護標的（開放「事後記錄」之圖像設計），使電腦軟體之圖像得以納入保護等措施，另外，尚就一意匠一申請的判斷提供更明確化的指引與案例介紹，修正後的意匠審查基準已於 2016 年 4 月 1 日正式實施。

一、立法例及一般原則

日本的一意匠一申請原則隨著多次意匠法修正的更迭，逐漸演進成今日的意匠法第 7 條：「每一意匠登錄申請必須依照經濟產業省命令規定的物品區分表，就每一意匠各別提出。」一意匠一申請原則落實到圖像設計主要可包含兩個要件，分別是「物品功能單一性」與「外觀單一性」。

¹ 我國專利法中之「設計專利」，在日本稱「意匠」，本文乃依日本之用語。

二、靜態圖像的一意匠判斷

當意匠物品包含兩個（含）以上不同附加功能者，將違反物品功能單一性要件。然而，倘若這些不同的附加功能同時顯現在一圖像中，或是有一體使用之必要者，則不在此限。

請參考圖 1 所示，在單一顯示幕中顯現兩個（含）以上不同的圖像單元，或兩個以上物理分離的「欲取得意匠登錄之部分」同時顯現於單一物品上者，將違反外觀單一性。申請意匠登錄之圖像只要有違反上述兩個要件之一者，即違反一意匠一申請原則²。

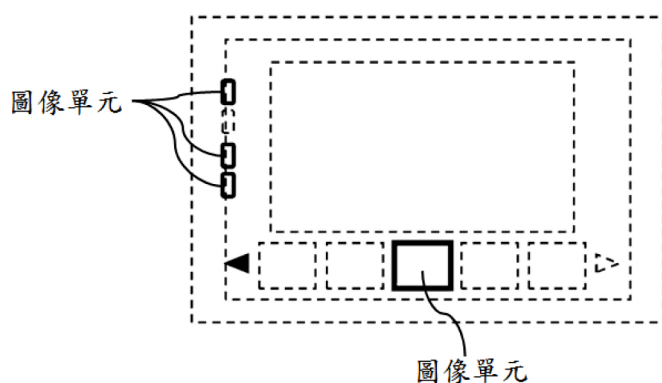


圖 1 違反外觀單一性例示

另請參考圖 2 所示，圖像若顯現於其他與意匠物品共同使用之物品上者，即便意匠登錄申請僅請求圖像作為受保護之部分，其意匠物品與共同使用之物品外觀若繪製於單一視圖中，將因構成兩個外觀而違反一意匠一申請原則，正確的法是錄放影機與顯示幕分開繪製³。

² 參照日本特許廳（2016），「意匠審查基準」，頁 175。

³ 參照日本特許廳（2016），「意匠登錄出願の願書及び図面等の記載の手引き」，頁 132。

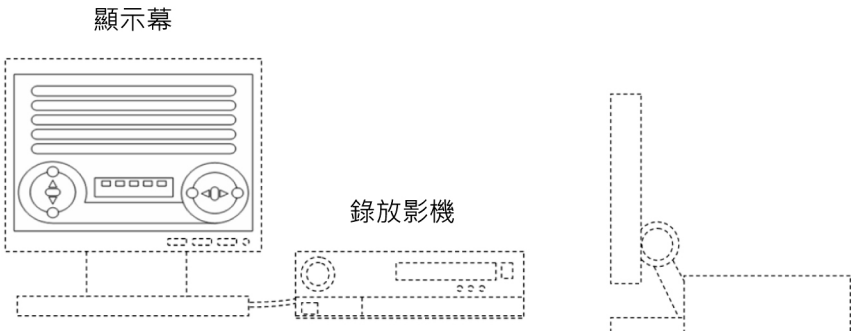
意匠物品	具有調節器之錄放影機
圖式	 顯示幕 錄放影機 【前視圖】 【右側視圖】

圖 2 違反外觀單一性例示

請參考圖 3 所示，關於圖像設計之部分意匠登錄申請，倘若兩個以上物理分離的「欲取得意匠登錄之部分」，是以一體性的關係進行創作，而產生整體上的功能者，仍視為符合物品功能單一性⁴。倘若兩個以上物理分離的「欲取得意匠登錄之部分」，彼此間具有創作關聯性者，例如構成對稱外觀或一組外觀，仍視為符合外觀單一性⁵。申請意匠登錄之圖像必須符合以上兩個要件，才符合一意匠一申請原則。

⁴ 同註 2，頁 176。

⁵ 同前註。

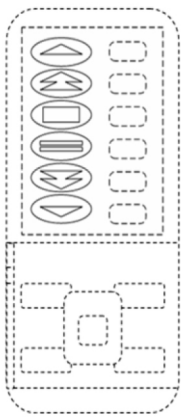
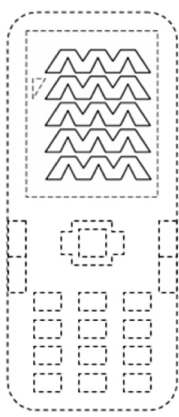
部分意匠登錄申請	
物品功能單一性	外觀單一性
 【前視圖】	 【前視圖】

圖 3 功能單一性與外觀單一性例示

請參考圖 4 所示「具有調節器之錄放影機」，意匠登錄申請僅請求特定圖像單元作為受保護之部分，或是為了避免複數圖像單元違反物品功能單一性及外觀單一性要件者，可利用一點鎖線圍設所欲取得意匠登錄之部分⁶。

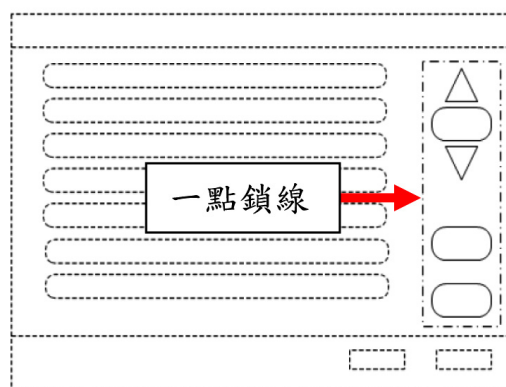


圖 4 外觀單一性例示

⁶ 同註 3，頁 133。

即便圖像包含複數個彼此分離之圖像單元，只要所欲取得意匠登錄的圖像單元間具有物品功能單一性及外觀單一性，仍得視為一意匠，以圖 5 所示「天氣預報表示器」為例，顯示幕上雖然揭露 5 種不同的圖像單元，不過這些它們所代表的是不同天氣外觀，因此足以構成外觀單一性⁷。

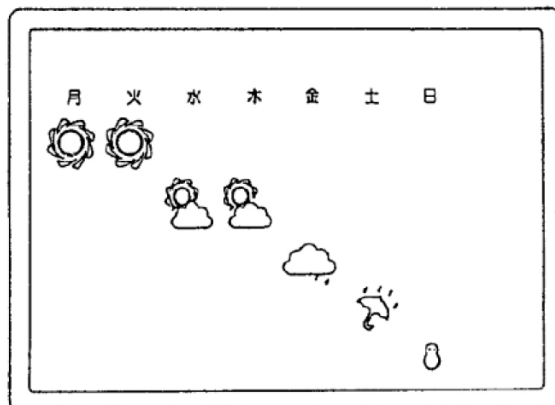


圖 5 外觀單一性例示

三、具變化外觀之圖像的一意匠判斷

在具變化外觀之圖像一意匠之判斷上，倘若變化前與變化後的圖像組合皆屬同一功能，以及變化前與變化後的圖像組合具有外觀單一性者，可視為一意匠。

（一）物品功能單一性

複數個圖像係為了發揮物品的相同功能，或是為了提供操作之用，使物品能發揮相同功能者，將符合物品功能單一性要件。以圖 6 所示之「行動電話」為例，其為具有計步及顯示功能之行動電話，透過選擇前視圖的「履歷」按鈕，先前的計步紀錄可以顯現於顯示幕，前視圖及表示變化狀態前視圖的圖像係用以顯現計步及顯示功能之圖像，應判斷為符合物品功能單一性要件⁸。

⁷ 同註 3，頁 118。

⁸ 同註 2，頁 177~178。

圖 6 功能單一性例示

⁹ 同註2，頁179。

意匠物品	銀行 ATM 提款機
意匠物品說明	圖像係用於設定匯款帳戶及輸入匯款金額
圖式	 【表示部放大圖】  【表示部變化後狀態放大圖 1】  【表示部變化後狀態放大圖 2】  【表示部變化後狀態放大圖 3】

圖 7 功能單一性例示

（二）外觀單一性

為了使包含有複數圖像設計之狀態符合一意匠原則，其主要是透過觀察各視圖間的前、後變化，判斷圖像是否具有共通性。關於以圖像作為欲取得意匠登錄之部分（部分意匠），係以欲取得意匠登錄之部分中的圖像前、後變化，作為外觀單一性的審查對象。以下是符合外觀單一性的變化手法與例示：

1. 圖像單元的移動等

圖像單元以連續移動、放大、縮小、旋轉、色彩變化，漸續的改變其自身形狀者，符合外觀單一性¹⁰。相關例示請參考圖 8 至圖 11 的說明。

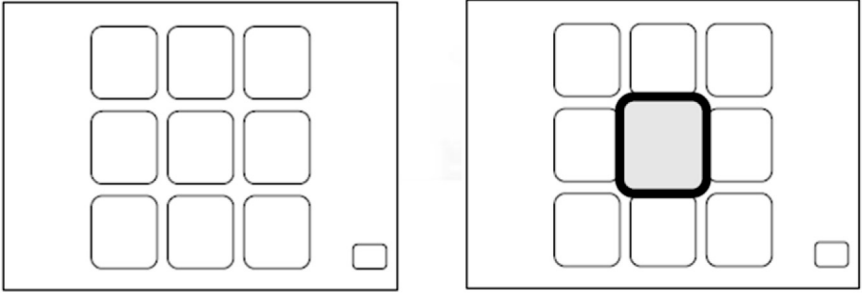
意匠物品	差勤管理機	
意匠說明	表示變化狀態之畫像圖係顯現指定圖像單元形狀變化後的狀態	
圖式		
	【畫像圖】	【表示變化狀態之畫像圖】

圖 8 圖像單元的移動等之例示

¹⁰ 同註 2，頁 179~180。

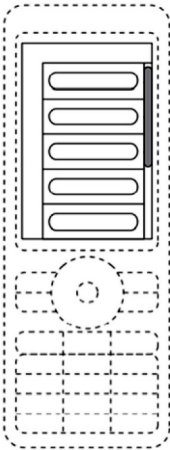
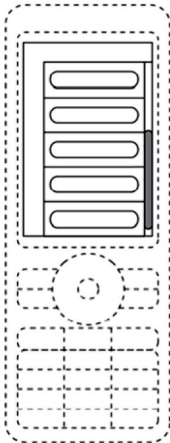
意匠物品	行動電話
意匠說明	前視圖及表示變化狀態前視圖所顯現的圖像，係透過操作在電話簿中選擇目標通話者，以發揮撥打電話之功能，圖像右側之捲軸部分係用來向上或向下移動
圖式	 【畫像圖】  【表示變化狀態之畫像圖】

圖 9 圖像單元的移動等之例示

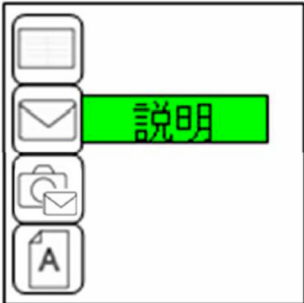
意匠物品	行動電話
意匠物品說明	表示部放大圖及表示部變化後放大圖，係用以發揮行動電話之電子郵件功能，如表示部放大圖及表示部變化後放大圖所示，透過操作時指定的操作用圖像單元不同，該功能說明也會同時移動
圖式	 【表示部放大圖】  【表示部變化後放大圖】

圖 10 圖像單元的移動等之例示

意匠物品	具有音樂播放機之行動電話
意匠物品說明	表示部放大圖及表示部變化後放大圖，係透過選擇哪一種音樂資訊分類方式，以發揮行動電話之音樂播放功能，如表示部放大圖及表示部變化後放大圖所示，透過操作時指定的操作用圖像單元不同，該功能說明也會同時移動
圖式	 【表示部放大圖】  【表示部變化後放大圖】

圖 11 圖像單元的移動等之例示

2. 同一圖像單元的增減

請參考圖 12，同一圖像單元等，在圖像內以連續的方式增減（出現、消失），符合外觀單一性¹¹。

¹¹ 同註 2，頁 182。

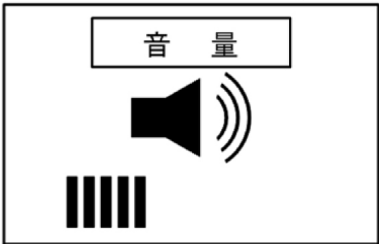
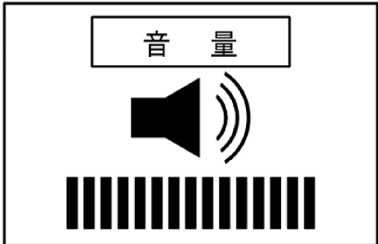
意匠物品	音樂播放機
意匠物品說明	表示部放大圖及表示部變化後放大圖，係用於調節音量大小，音量量尺將隨著調節連動，並顯示目前的音量程度
圖式	 【表示部放大圖】  【表示部變化後放大圖】

圖 12 同一圖像單元的增減之例示

3. 圖像的編排變化

請參考圖 13 及圖 14 所示，當圖像的方向或縱向橫向比例隨著機器使用狀態而變更，該圖像單元的編排將會變化，且漸續地改變其自身形狀者，符合外觀單一性¹²。

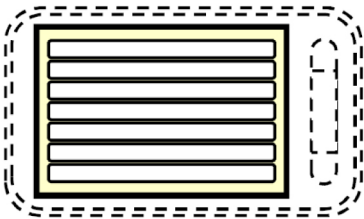
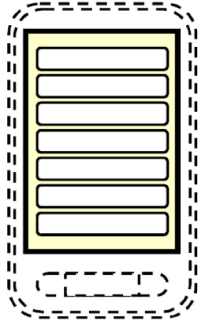
意匠物品	攜帶式資訊終端機
意匠物品說明	前視圖所顯現的是可在物品複數功能中選擇特定功能的選單，當物品旋轉 90 度時，圖像的配置將隨著物品的方向而同時變化，如變化後前視圖所示
圖式	 【前視圖】  【變化後前視圖】

圖 13 圖像的編排變化之例示

¹² 同前註。

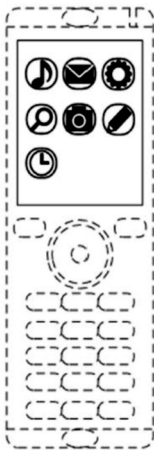
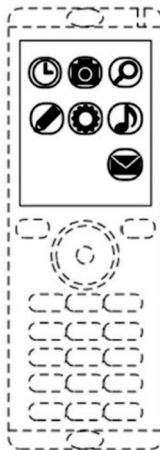
意匠物品	行動電話
意匠物品說明	前視圖所顯現的是可在物品複數功能中選擇特定功能的選單，其中的圖像配置可以變更，如變化後前視圖所示
圖式	 【前視圖】  【變化後前視圖】

圖 14 圖像的編排變化之例示

4. 圖像或圖像單元本身的漸次變化

請參圖 15 至圖 18 所示，當新的圖像單元漸次出現，然而先前其他部分的圖像單元仍存在，而新的圖像單元最終完成移動，符合外觀單一性。關於最初及最後變化的圖像單元有所不同者，可揭露漸次變化之視圖¹³。

¹³ 同註 2，頁 183。

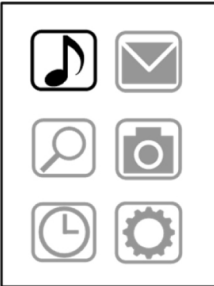
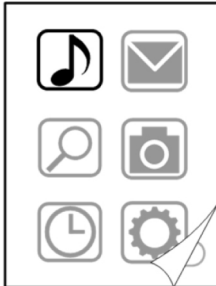
意匠物品	攜帶式資訊終端機
意匠物品說明	表示部放大圖所顯現的是可在物品複數功能中選擇特定功能的選單，表示部放大圖 5 是做為選擇撥放哪一張專輯操作之用的圖像，表示部放大圖 2 至表示部放大圖 5 是當圖像被選擇時，專輯選擇畫面會從顯示幕右下角以翻頁效果顯現
圖式	 【表示部放大圖】  【表示部放大圖 2】  【表示部放大圖 3】  【表示部放大圖 4】  【表示部放大圖 5】

圖 15 圖像或圖像單元本身的漸次變化之例示

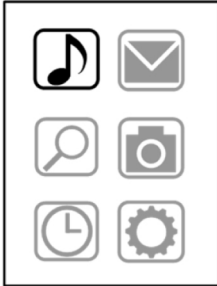
意匠物品	攜帶式資訊終端機		
意匠物品說明	顯示幕的圖像是關於音樂播放功能的圖像設計，從表示部放大圖 1 至表示部放大圖 6，所顯現的是當點選顯示幕清單上的音樂播放圖像單元時，清單畫面將會往左以幻燈片的效果移動，並且會出現如表示部放大圖 6 專輯選擇的頁面		
圖式	 【表示部放大圖 1】	 【表示部放大圖 2】	 【表示部放大圖 3】
	 【表示部放大圖 4】	 【表示部放大圖 5】	 【表示部放大圖 6】

圖 16 圖像或圖像單元本身的漸次變化之例示

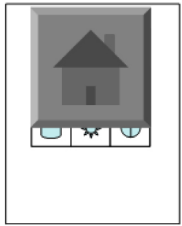
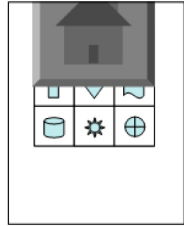
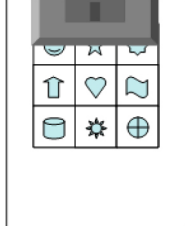
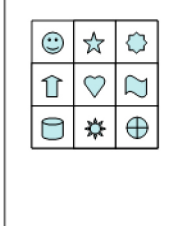
意匠物品	攜帶式資訊終端機			
意匠物品說明	「表示部擴大圖 1」至「表示部擴大圖 7」所顯現之圖像係做為初始設定之用，當點選「表示部擴大圖」左上方之圖像單元時，將會逐漸擴大至「表示部擴大圖 7」，而「表示部擴大圖 8」則會顯現下一層清單			
圖式	    【表示部放大圖】 【表示部放大圖 2】 【表示部放大圖 3】 【表示部放大圖 4】     【表示部放大圖 5】 【表示部放大圖 6】 【表示部放大圖 7】 【表示部放大圖 8】			

圖 17 圖像或圖像單元本身的漸次變化之例示

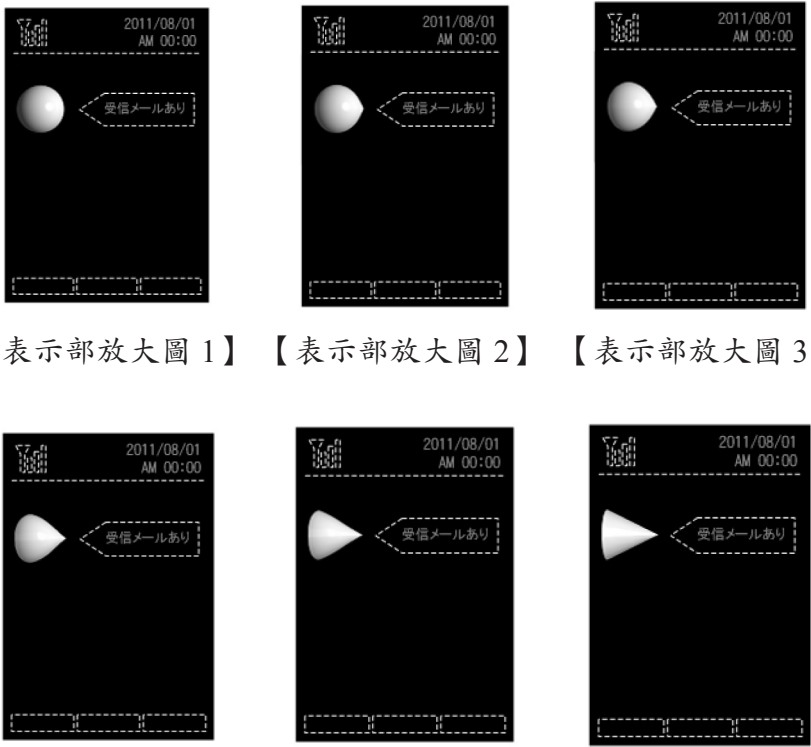
意匠物品	行動電話
意匠物品說明	表示部放大圖 1 至 6 係顯現行動電話的待機畫面，欲取得意匠登錄之部分的圖像是做為電子郵件時通知之用，藉由選擇該圖像，顯示幕將會打開電子郵件。圖像將會如表示部放大圖 1 至 6 持續變化，再由表示部放大圖 6 至 1 變化成原來的圖像，直到電子郵件打開為止
圖式	 【表示部放大圖 1】 【表示部放大圖 2】 【表示部放大圖 3】 【表示部放大圖 4】 【表示部放大圖 5】 【表示部放大圖 6】

圖 18 圖像或圖像單元本身的漸次變化之例示

5. 連續使用共同主題

圖像的標題或背景以具有共同的主題圖案連續使用，符合外觀單一性。請參考圖 19 所示，由於音樂符號在各視圖具有共通性，故符合外觀單一性，另請參考圖 20 所示，物品顯示幕上的具變化外觀之圖像係做為達到物品功能之必要表示者，也符合外觀單一性¹⁴。

¹⁴ 同註 2，頁 184。



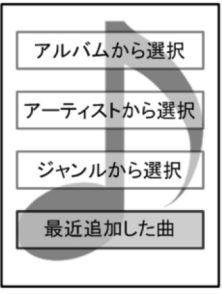
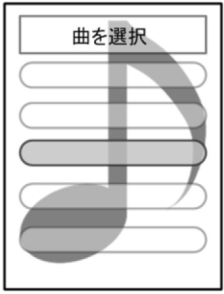
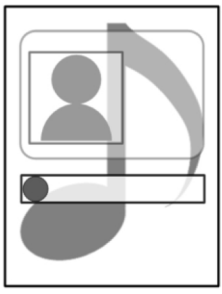
意匠物品	行動電話
意匠物品說明	前視圖顯現的是可在物品複數功能中選擇特定功能的選單，藉由選擇圖像中的圖像單元，將會轉換到音樂播放功能，以及選擇哪一首音樂播放之操作。表示部放大圖 4 顯現播放音樂的進行狀態
圖式	 【表示部放大圖】  【表示部放大圖 2】  【表示部放大圖 3】  【表示部放大圖 4】

圖 19 連續使用共同主題之例示

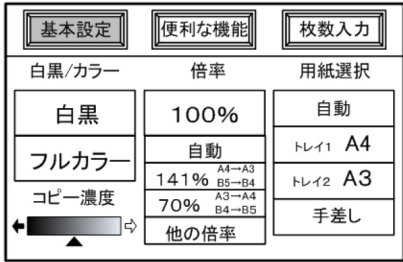
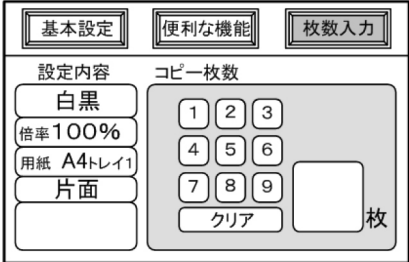
意匠物品	影印機
意匠物品說明	表示部部分放大圖及變化後表示部部分放大圖顯現複印狀態的多種設定
圖式	 【表示部部分放大圖】  【變化後表示部部分放大圖】

圖 20 連續使用共同主題之例示

6. 展開選單或視窗

請參考圖 21 所示，在連續的操作過程中，圖像會出現新的圖像單元，例如展開下拉式選單、次選單、次視窗，故判斷符合外觀單一性¹⁵。

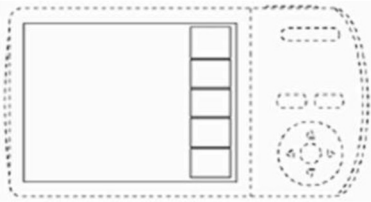
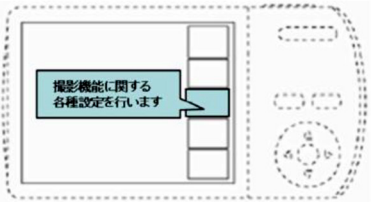
意匠物品	攜帶式資訊終端機
意匠物品說明	前視圖所顯現的圖像，係用以做為攝影功能的啟動、設定操作之用，如變化後狀態前視圖所示，當指定操作圖像單元在一定時間過後，為提供操作之用會顯示對話框以解釋其功能
圖式	 【前視圖】  【變化後狀態前視圖】

圖 21 展開選單或視窗之例示

¹⁵ 同前註。

請參考圖 22 所示，表示部擴大圖 1 至 2 在左側皆設有四個相同的圖像單元，表示部擴大圖 2 至 3 皆設有相同輪廓的跳出視窗，因此其變化前後的圖像具有外觀單一性。

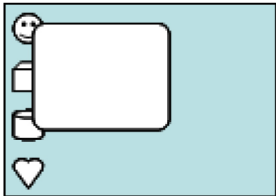
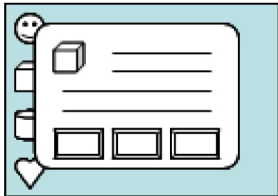
意匠物品	攜帶式遊戲機		
意匠物品說明	表示部擴大圖 1 至 3 所顯現之圖像係做為遊戲機初期設計之用，當點選表示部擴大圖 1 的任意按鈕，將會跳出如表示部擴大圖 2 至 3 的視窗及變化，跳出視窗內會顯示點選按鈕之功能說明		
圖式			
	【表示部擴大圖 1】	【表示部擴大圖 2】	【表示部擴大圖 3】

圖 22 展開選單或視窗之例示

（三）違反一意匠之認定

複數圖像設計若有不具「相同物品功能」或「外觀單一性」之情事，應判斷為不符一意匠原則，故違反意匠法第 7 條之規定。為了協助審查人員瞭解複數圖像符合一意匠原則，申請人可透過補充參考圖的方式為之。以下是違反一意匠的例示：

1. 不具物品功能單一性

請參考圖 23 所示，由於表示部放大圖所顯現的是電子郵件功能，而變化後表示部放大圖卻顯現計算功能，故該複數圖像應不具「相同物品功能」¹⁶。

¹⁶ 同註 2，頁 185。

意匠物品	行動電話
意匠物品說明	圖像係用來做為寫電子郵件之輸入操作之用，變化後表示部放大圖具有計算功能，並且是用點選按鈕的方式執行計算
圖式	【表示部放大圖】 【變化後表示部放大圖】

圖 23 不具物品功能單一性之例示

請參考圖 24 所示，由於初始畫像圖所顯現的是音樂播放功能，而變化後畫像圖卻顯現導航功能，故該複數圖像應不具「相同物品功能」¹⁷。

意匠物品	導航機
意匠物品說明	圖像係用來做為選擇音樂播放之用，透過點選左邊棋標按鈕，圖像將變化至導航設定環境，如變化後畫像圖所示
圖式	【畫像圖】 【變化後畫像圖】

圖 24 不具物品功能單一性之例示

¹⁷ 同註 2，頁 186。

又如圖 25 所示，初始的表示部放大圖為多個圖像單元所組成的清單頁面，惟表示部放大圖 2 至表示部放大圖 4 卻顯示各圖像單元點選後的功能畫面，同樣不具「相同物品功能」。

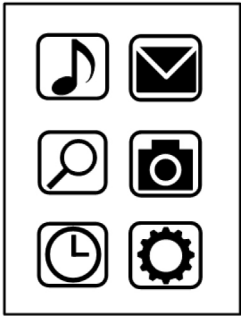
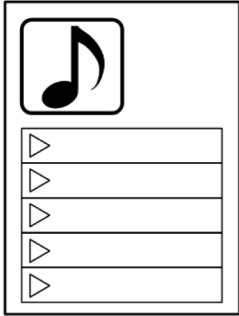
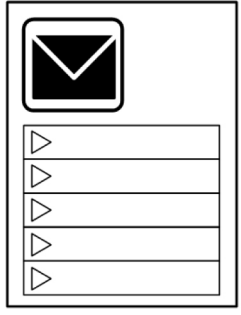
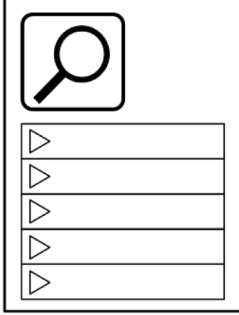
意匠物品	行動電話
意匠物品說明	表示部放大圖係為清單頁面，當點選音樂圖像單元時，將會形成表示部放大圖 2 之音樂播放畫面，當點選電子郵件圖像單元時，將會形成表示部放大圖 3 之郵件功能畫面，當點選搜尋圖像單元時，將會形成表示部放大圖 4 之搜尋功能畫面
圖式	 【表示部放大圖】  【表示部放大圖 2】  【表示部放大圖 3】  【表示部放大圖 4】

圖 25 不具物品功能單一性之例示

2. 不具外觀單一性

變化前後的圖像缺乏共通性者或共通性極小者，則該外觀應不具外觀單一性¹⁸。相關例示請參考圖 26、圖 27 所示。

¹⁸ 同前註。

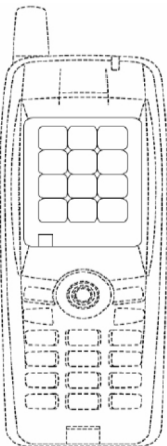
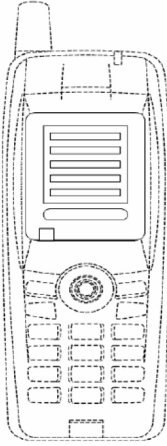
意匠物品	行動電話
意匠物品說明	前視圖及變化後狀態前視圖係用來作為選擇通話之用，透過點選前視圖右列最下方按鈕，圖像將替換成變化後狀態前視圖的清單介面
圖式	 【前視圖】  【變化後狀態前視圖】

圖 26 不具外觀單一性之例示

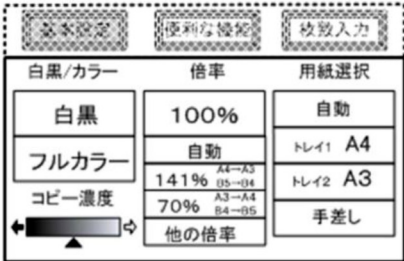
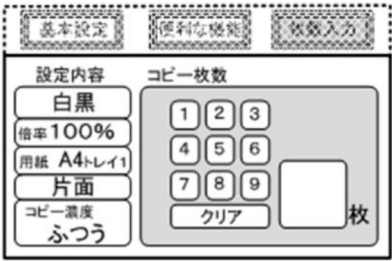
意匠物品	影印機
意匠物品說明	表示部部分放大圖及變化後表示部部分放大圖顯現複印狀態的多種設定
圖式	 【表示部部分放大圖】  【變化後表示部部分放大圖】

圖 27 不具外觀單一性之例示

請參考圖 28 所示，表示部放大圖 1 至表示部放大圖 2 同屬於表示同一功能之圖像，惟表示部放大圖 2 至表示部放大圖 3 則欠缺外觀單一性，在本例示中，表示部放大圖 1 至表示部放大圖 2 可認定為一意匠，表示部放大圖 3 為另一意匠，故為兩意匠¹⁹。

基於外觀單一性是以各視圖前後變化關係為中心，為了使圖 28 符合一意匠規定，其必須以圖 29 所示之作法表示之²⁰。

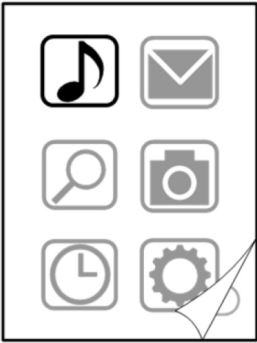
意匠物品	攜帶式資訊終端機		
意匠物品說明	顯示幕的圖像設計是關於音樂播放功能的圖像，自表示部放大圖 1 至表示部放大圖 3，所顯現的是當點選顯示幕清單上的音樂電腦圖像時，清單畫面將會從顯示幕右下方跳出，並且會出現如表示部放大圖 3 專輯選擇的頁面		
圖式	 【表示部放大圖 1】  【表示部放大圖 2】  【表示部放大圖 3】		

圖 28 不具外觀單一性之例示

¹⁹ 同註 3，頁 182。

²⁰ 同註 3，頁 140。

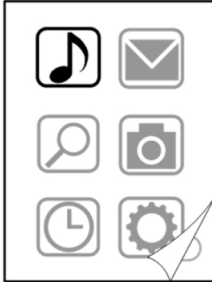
意匠物品	攜帶式資訊終端機
意匠物品說明	顯示幕的圖像設計是關於音樂播放功能的圖像，自表示部放大圖 1 至表示部放大圖 3，所顯現的是當點選顯示幕清單上的音樂電腦圖像時，清單畫面將會從顯示幕右下方跳出，並且會出現如表示部放大圖 3 專輯選擇的頁面
圖式	    

圖 29 符合外觀單一性之例示

圖 30 儘管皆具有藍色背景，但因圖案缺乏共通性，因此不具外觀單一性²¹。

²¹ 同註 3，頁 153。

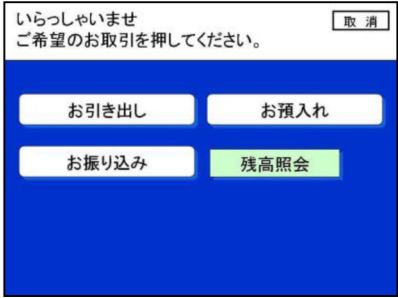
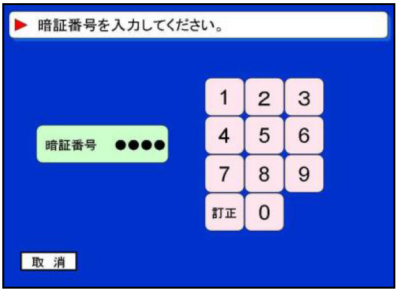
意匠物品	自動預借現金機
意匠物品說明	圖像係顯現銀行帳戶餘額查詢，透過點選銀行帳戶餘額查詢按鈕，將會轉移至密碼輸入畫面
圖式	 【表示部部分放大圖】  【變化後表示部部分放大圖】

圖 30 不具外觀單一性之例示

參、韓國圖像設計一設計一申請原則

為了帶動遊戲、軟體與電商產業發展，韓國在 2003 年及 2011 年先後將靜態圖像及動態圖像納入設計保護標的，對於圖像設計之審查，韓國智慧財產局（下稱韓國智慧局）原先僅參考日本作法在設計審查基準新增一章節進行規範²²。

然而，基於圖像設計對於產業發展之重要性不可言喻，再加上韓國智慧局認為電腦圖像設計的審查與一般設計有所不同，為強化審查結果的可預測性，爰於 2016 年 1 月 1 日頒布全球第一本獨立於設計審查基準以外的「圖像設計審查指南²³」，全面提升圖像設計在國家智財發展戰略上的定位，本次改革還特別就一設計一申請的判斷原則進行案例擴充，以提升審查判斷上的可預測性。

²² 韓國設計審查基準第 2 部第 2 章。

²³ 화상디자인 심사지침 (2016.01.01). Retrieved August 13, 2017, from http://www.kipo.go.kr/kpo/user.tdf?a=user.html.HtmlApp&c=30732&catmenu=m06_03_04 (last visited Apr. 17, 2018).

一、立法例及一般原則

韓國設計保護法第 40 條規定：「設計註冊應就每一設計提出申請。」按設計審查指南的規定，一設計係指一物品一外觀。「一物品」並非指物理上可分離的概念，而是指在商業習慣上，可作為獨立交易的單元；「一外觀」則包含具有外觀單一性或變化一致性的具變化外觀之圖像。

二、靜態圖像的一設計判斷

請參考圖 31 所示，關於靜態圖像設計一設計要件的判斷，不論每一圖像單元在物理上是否分離，或是彼此間具有功能上的連結關係，只要是在顯示幕範圍內所揭露的圖像，皆符合一設計要件²⁴。

物品名稱	具有圖像表示之平板電腦	具有圖像表示之電腦螢幕
圖式		
說明	顯示幕範圍內揭露播放、停止、快轉、音量旋鈕以供收聽音樂之用	顯示幕範圍內揭露提供不同功能的天氣、時間、音樂撥放的小工具 (widget)

圖 31 符合一設計要件之靜態圖像

²⁴ 韓國智慧財產局 (2016)，圖像設計審查指南第 5 頁。

三、具變化外觀之圖像的一設計判斷

(一) 符合一設計之例示

關於具變化外觀之圖像的一設計要件判斷，原則上可分為兩種作法：第一種是圖像或圖像單元之移動、縮小、旋轉或色彩變化，在操作上僅是單純進行前後變化，請參考圖 32 所示，當音量調整滑桿（slider）單純左右移動時，某些電腦圖像也會有放大的變化效果，應判斷為符合一設計要件。第 2 種是圖像在前後變化過程中具有外觀單一性或變化一致性，請參考圖 33 所示，圖 1.1~圖 1.3 所揭露之四角形構成要素以連續旋轉作外觀變化，具有外觀單一性及變化一致性，應判斷為符合一設計要件²⁵。

物品名稱	具有圖像表示之顯示幕	
圖式	 【圖 1.1】	 【圖 1.2】

圖 32 單純進行前後變化之例示

²⁵ 同前註，第 6 頁。

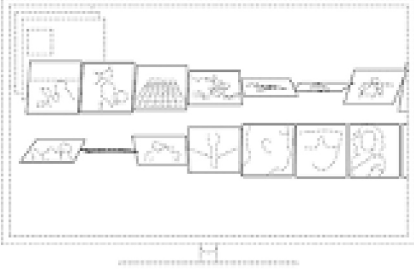
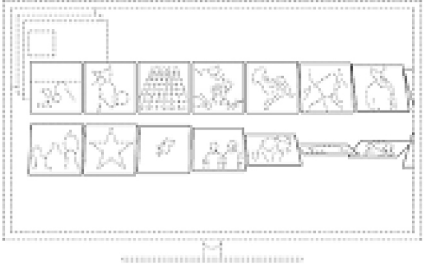
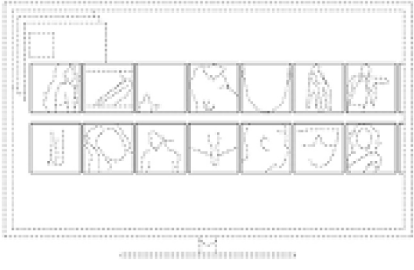
物品名稱	具有圖像表示之電視螢幕
圖式	 【圖 1.1】  【圖 1.2】  【圖 1.3】

圖 33 具有外觀單一性或變化一致性之例示

（二）違反一設計之例示

當圖像欠缺外觀單一性或變化一致性，且未揭露其變化過程者，將違反一設計原則²⁶：

請參考圖 34 所示，雖然圖像單元皆顯示在同一顯示幕上，然而視圖間在變化前後的狀態是由「時鐘功能」轉變成「檢索功能」，且未揭露其變化過程者，應判斷違反一設計原則。

²⁶ 同註 24，第 7 頁～第 8 頁。

物品名稱	具有圖像表示之行動終端機
圖式	 【圖 1.1】  【圖 1.2】

圖 34 違反一設計之例示

請參考圖 35 所示，雖然圖像單元皆顯示在同一顯示幕上，然而視圖間構成要素之花紋及編排在變化前後的狀態明顯不同，且未揭露其變化過程者，應判斷違反一設計原則。

物品名稱	具有圖像表示之顯示幕
圖式	 【圖 1.1】  【圖 1.2】

圖 35 違反一設計之例示

請參考圖 36 所示，雖然圖像單元皆顯示在同一顯示幕上，且圖像均未更動，其僅在於背景圖面之變化，且未揭露其變化過程者，應判斷違反一設計原則。

物品名稱	具有圖像表示之電腦螢幕	
圖式	 【圖 1.1】	 【圖 1.2】

圖 36 違反一設計之例示

請參考圖 37 所示，圖式中雖顯示一系列金融匯款過程，但由於各視圖間的圖像單元及編排有所不同，仍應判斷違反一設計原則。

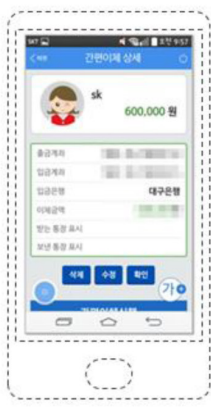
物品名稱	具有圖像表示之手機		
圖式	 【圖 1.1】	 【圖 1.2】	 【圖 1.3】

圖 37 違反一設計之例示

（三）在同一物品內具有兩個以上物理分離之顯示幕

倘若一物品中具有兩個以上顯示幕，原則上將違反一設計原則。請參考圖 38 所示，例如圖式分別揭露手機的正面及背面視圖，由於兩個顯示幕間的圖形及花紋皆有不同，故違反一設計原則²⁷。



圖 38 具有圖像表示之手機

惟若兩個以上顯示幕所揭露之圖像在整體上具有外觀單一性及物品功能關聯性者，即使各顯示幕彼此間處於物理分離狀態，仍應判斷符合一設計一申請原則。以下分別就符合的例示進行說明²⁸：

1. 外觀單一性

請參考圖 39 圖式中的運動服上具有兩個物理分離之顯示幕，但由於各顯示幕花紋的表現方法相同，構成「外觀單一性」。

²⁷ 同註 24，第 9 頁。

²⁸ 同前註。

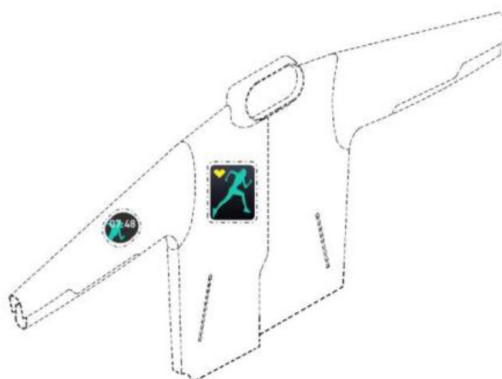


圖 39 具有圖像表示之運動服

2. 物品功能關聯性

請參考圖 40 所示，圖式中具有兩個物理分離的顯示幕，下方顯示幕是提供使用者操作之用；上方顯示幕顯示使用者的操作結果，仍應判斷為符合「物品功能關聯性」。

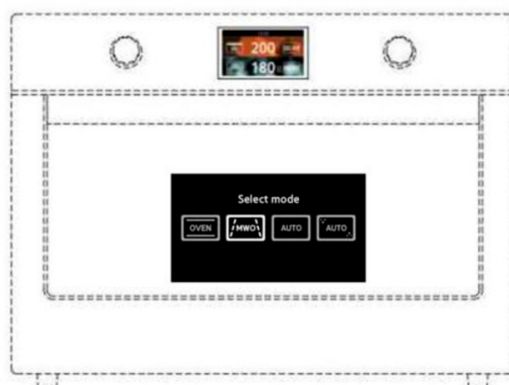


圖 40 具有圖像表示之烤箱

肆、我國圖像設計一設計一申請原則

為配合國內產業政策及國際設計保護趨勢之需求，2011年修正之新專利法開放圖像設計保護，其指出：「應用於物品之電腦圖像及圖形化使用者介面，亦得依本法申請設計專利²⁹。」

在我國，圖像設計包含電腦圖像（Computer Generated Icons）與圖形化使用者介面（Graphical User Interface，GUI）³⁰。電腦圖像係指單一之圖像單元，是一種具有操作或指示功能的圖像設計，又可分為靜態之電腦圖像與具變化外觀之電腦圖像³¹。圖形化使用者介面係指由兩個以上之電腦圖像、對話視窗或其他選單等單元所構成的整體圖形化操作介面，又可分為靜態之圖形化使用者介面與具變化外觀之圖形化使用者介面³²。綜上所述，我國圖像設計的分類可歸納如表1所示：

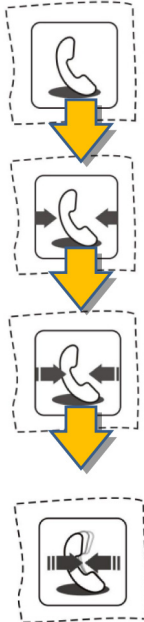
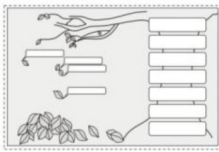
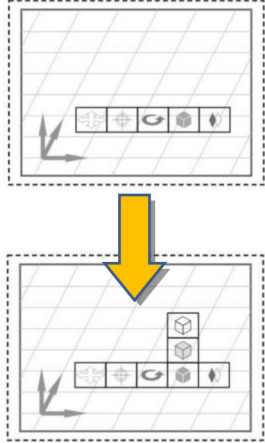
²⁹ 我國專利法第121條第2項規定。

³⁰ 參照我國專利審查基準第三篇設計專利審查第3-9-1頁。

³¹ 同前註，專利審查第3-9-1、3-9-2頁。

³² 同註30，專利審查第3-9-3頁。

表 1 我國圖像設計分類架構表

圖像設計				
類型	電腦圖像		圖形化使用者介面	
	靜態之電腦圖像	具變化外觀之電腦圖像	靜態之圖形化使用者介面	具變化外觀之圖形化使用者介面
說明	可提供點擊操作或指示狀態訊息之電腦圖像	電腦圖像在使用過程上，該設計之外觀能產生一個以上之變化	具有包含數個圖像單元及其背景所構成之圖形化使用者介面	指圖形化使用者介面在使用過程上，該設計之外觀能產生一個以上之變化
例示	 【通話圖像】	 【通話狀態變化之通話鍵圖像】	 【遊戲畫面】	 【顯示面板之圖形化使用者介面】

一、立法例及一般原則

在我國，以圖像設計申請專利者，亦須符合專利法第 129 條第 1 項一設計一申請之規定，其指出「申請設計專利，應就每一設計提出申請。」亦即，圖像設計原則上必須為單一圖像外觀應用於單一物品。

二、靜態圖像的一設計判斷

雖然我國在圖像設計的一設計一申請判斷主要是以單一圖像外觀應用於單一物品為原則，惟對於單一物品上揭露有二個以上之圖像單元者，也就是具有包含數個圖像單元及其背景所構成之圖形化使用者介面，如圖 41 與圖 42 所示，因其係就單一設計創作對象主張不同的設計部分，仍得將各圖像單元所構成之整體視為一設計，得以一申請案申請設計專利³³。另鑑於靜態之電腦圖像係指單一圖像單元之故，並沒有就此課題進行規範之必要性。

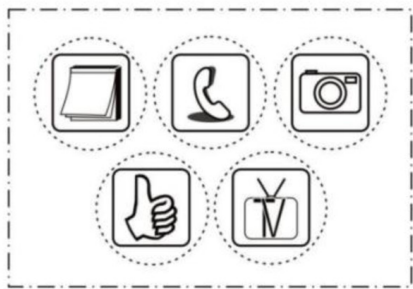


圖 41³⁴



圖 42³⁵

³³ 我國設計專利實體審查基準第九章圖像設計第 3-9-21 頁。

³⁴ 同前註，第九章圖像設計第 3-9-22 頁。

³⁵ 同前註。

三、具變化外觀之圖像的一設計判斷

由於具變化外觀之圖像的一設計判斷尤以圖形化使用者介面較為複雜，我國審查基準僅就此進行規範，其指出，對於單一物品上揭露有二個以上之圖形化使用者介面者，若無法由多個視圖之間得知各個介面之間的變化關係時，應視為兩個以上的圖像設計，審查人員以違反一設計一申請之規定，敘明理由並通知申請人限期分割申請或修正說明書及圖式³⁶。

伍、日、韓與我國關於圖像設計一設計一申請原則比較分析

一、立法例及一般原則

綜上所述，若將研究對象在圖像設計之一設計一申請原則判斷進行對照，可發現其判斷的要件皆是以「物品」與「外觀」為首要考量。此種概念主要發源自日本意匠制度而來，其考量點在於日、韓與我國的所保護的「設計」皆是指「物品之外觀」，由於必須經由實體審查始能取得保護，基於檢索、審查便利性與權利明確性的考量，在權利的主張上原則上是以「一設計」為單位，判斷上自然就以「一物品」與「一外觀」為要件。

另基於圖像設計有可能在使用過程中，產生一個以上的變化，因此，關於圖像設計一設計一申請原則的判斷，大體上又可分為「靜態圖像」與「具變化外觀之圖像」兩種，以下茲就前述兩種圖像設計類型的一設計判斷進行分析。

二、靜態圖像的一設計判斷

在「靜態圖像」的對照上，韓國與我國僅要求只要複數個圖像單元皆顯現於單一顯示幕或物品上皆符合一設計要件，至於圖像單元的各別外觀或功能間是否具有 consistency 則非所問。相較之下，日本的規定較為嚴格，其要求複數圖像單元必須具有功能與外觀單一性，才能視為一意匠。要突顯「日本」與「韓國、我國」

³⁶ 同註33。

在靜態圖像的一設計判斷實務的差異，或可參考圖 1 所示，在日本，此種圖像將是為違反「外觀單一性」，但在韓國與我國則不會發生。

三、具變化外觀之圖像的一設計判斷

由於具變化外觀之圖像將產生複數外觀的變化視圖，在一設計的判斷上難度較高，因此日、韓在近來的圖像設計審查基準中均就此課題進行內容擴充，其中最明顯變化就是增加大量的案例說明，讓圖片說話。

在研究對象中，日本在具變化外觀之圖像的一設計判斷規範最為詳盡，且論述的架構仍堅持功能與外觀單一性的思想，從一而終。在物品功能一體性上，日本嚴格要求靜態圖像，以及變化前、後的圖像必須具有功能連貫性，使物品能發揮相同的功能。在外觀一體性上，日本則針對具變化外觀之圖像，羅列了 6 種常見的變化外觀連貫手法。

在韓國部分，符合一設計的態樣可分兩種，第一種是圖像或圖像單元之移動、縮小、旋轉或色彩變化，第二種是圖像或圖像單元的前後變化過程中具有外觀單一性或變化一致性。前者是較為具體的觀變化說明；後者則為原則性的說明，但重點是兩者皆提供案例輔助解釋，且未如日本對於圖像或圖像單元有嚴格的功能單一性要求。值得一提的是，韓國還特別將同一物品內具有兩個以上物理分離之顯示幕的圖像納入一設計判斷的討論，但在此卻又出現功能關聯性的考量。

最後，囿於我國圖像設計導入時間較晚，累積的案例與實務經驗其實不多，因此僅能就本課題進行一般原則性的規範。

準此，本文將日、韓與我國關於圖像設計一設計一申請原則之規範重點整理如表 2 所示：

表 2 日、韓與我國關於圖像設計一設計一申請原則對照表

	日本		韓國	我國
立法例	意匠法第 7 條		設計保護法第 40 條	專利法 129 條第 1 項
一般原則	(1) 物品功能單一性 (2) 外觀單一性		(1) 一物品 (2) 一外觀	(1) 一物品 (2) 一外觀
圖像設計				
導入期間	1986 年 ³⁷		2003 年	2011 年
靜態圖像	欲取得意匠登錄的複數圖像單元若具有物品功能單一性及外觀單一性，仍視為一意匠		複數圖像單元只要在顯現在顯示幕範圍內，皆符合一設計要件	單一物品上揭露有複數圖像單元者，仍視為一設計
具變化外觀之圖像	變化前、後的圖像組合符合物品功能與外觀單一性者，仍視為一意匠		(1) 圖像或圖像單元之移動、縮小、旋轉或色彩變化符合一設計要件 (2) 前後變化過程中具有外觀單一性或變化一致性符合一設計要件 (3) 在同一物品內具有兩個以上物理分離之顯示幕者，若符合外觀單一性與功能關聯性，符合一設計要件	由多個視圖之間可得知各個介面之間的變化關係時，應視為視為一設計
	物品功能單一性	(1) 複數圖像係為了發揮物品的相同功能 (2) 連續輸入指示，使物品能發揮其功能之操作的複數圖像		
	外觀單一性	(1) 圖像單元的移動等 (2) 同一圖像單元的增減 (3) 圖像的編排變化 (4) 圖像或圖像單元本身的漸次變化 (5) 連續使用共同主題 (6) 展開選單或視窗		

³⁷ 參照日本産業構造審議会知的財産政策部会第 16 回意匠制度小委員会，我が国における画面デザイン保護の状況，2002 年 2 月 29 日。

陸、結語

本文主要是以 2016 年新修訂的日、韓圖像設計審查基準為主，針對一設計一申請原則之判斷與我國現行規範進行探討。從日、韓的規範觀察，要將圖像設計的一設計一申請原則說清楚、講明白，單靠文字說明還力有未逮，可能還是必須仰賴大量的案例解釋來釐清，從上述的日、韓在近期審查基準的修訂皆對本課題有所著墨來看，我國未來或可針對具變化外觀之圖像的一設計判斷，增加更具體、明確的判斷手法與案例以供專利申請人及審查人員參考，希冀有助於我國做圖像設計政策修訂之考量。