

日本 2016 年圖像設計保護改革介紹

徐銘鋒*

摘要

日本在 2014 年 1 月 31 日公布的政策報告書中，選擇以強化圖像設計保護做為意匠制度的重要改革方針。「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，其間確立擴大圖像設計保護標的（開放「事後儲存」之圖像設計），使電腦程式之圖像設計得以納入保護。另外，尚就創作非容易性的判斷提供更明確化的指引，修正後的意匠審查基準於 2016 年 4 月 1 日正式實施。

本文以 2016 年圖像設計保護改革為題，介紹政策規劃的過程，最後再以修正後的日本圖像設計制度，特別是在保護標的與保護效力等課題，與歐盟、美國、我國進行分析比較。

從本次圖像設計改革的政策規劃過程觀察，日本在構思替選方案時，一定會先將欲開放之保護標的與意匠權效力進行扣合，並就可能的侵權實態進行沙盤演練，以免新開放之標的在日後無法遏阻侵權問題的發生，值得我國做為構思第 2 代圖像設計保護制度之參考。

關鍵詞：設計專利、圖像設計、政策規劃、保護標的

* 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、日本圖像設計立法脈絡

日本在 1986 年即將物品顯示幕之圖像納入意匠¹法保護標的，是東亞地區最早提供圖像設計保護的國家，以下將日本圖像設計的立法沿革（含意匠審查基準修訂）分成 4 個階段進行介紹²。

一、1986 年（昭和 61 年）以前

日本於 1888 年（明治 21 年）制定意匠條例、1909 年（明治 42 年）升格為意匠法，當時即規定意匠必須「應用於物品」，且意匠與物品兩者間為密不可分之關係。鑑於圖像僅是透過顯示裝置顯現而暫時顯現的平面圖案，因而始終無法克服物品一體性之障礙，從而成為意匠法保護標的。

二、1986 年（昭和 61 年）開放物品顯示幕之圖像

自 1970 年起，全球資訊處理技術開始發展，日本企業所生產的家電與資訊產品開始大量搭載液晶顯示器，為了保護企業辛苦研發液晶顯示圖像的心血，日本特許廳爰於 1986 年 3 月頒布「關於物品顯示幕圖像等意匠之審查基準」，其指出物品顯示幕圖像若滿足以下 3 項要件者，將符合意匠法第 2 條第 1 項關於意匠定義之規定。

- （一）對於該物品是否構成意匠物品係不可或缺者（為了符合物品使用目的之部分功能所不可或缺者亦同）
- （二）物品顯示幕之圖像係以該物品本身所具有顯示功能予以顯示者
- （三）物品顯示幕之圖像有變化時，其變化態樣為特定者

但由於當時日本尚未開放部分意匠，因此物品顯示幕圖像仍必須與物品共同以「整體意匠」申請之，在意匠權保護效力的解釋上應理解為「包含圖像的整體產品意匠」（如圖 1 所示）。

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。

² 參照日本產業構造審議會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。

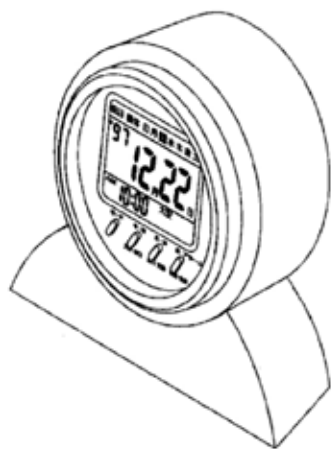


圖 1 意匠登錄第 1,029,281 號案（時鐘）

三、1998 年（平成 10 年）導入部分意匠

日本國會於 1998 年通過意匠法修正案，正式導入部分意匠制度，因此物品顯示幕之圖像遂可成為欲取得意匠登錄之部分（如圖 2 所示），但仍必須滿足前段意匠法第 2 條第 1 項關於意匠定義的限制。

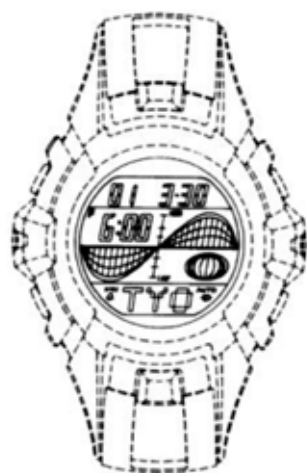


圖 2 意匠登錄第 1,149,610 號案（手錶）

四、2006 年（平成 18 年）意匠法修正

依照 1986 年 3 月所頒布「關於物品顯示幕之圖像等意匠之審查基準」，若非屬最初顯現於物品顯示幕之圖像（例如操作物品的圖像），或是顯現於不同裝置之圖像（例如與錄放影機相連接的電視機），將無法成為意匠法保護標的。然而這樣的作法與當時的產品實際使用的狀況脫節，為了解決上開問題，意匠委員會決定在物品一體性的前提下，在意匠法第 2 條新增第 2 項之規定，明文規範意匠之形狀、花紋、色彩或其結合，包括供操作物品使用（僅限為發揮該物品功能所進行的操作）的圖像，且為顯現於其他與意匠物品共同使用之物品者，亦可成為意匠法保護標的。此時，日本才算是真正將「圖像設計」明文納入意匠法保護標的中。

在當時的制度下，要符合意匠法成為圖像設計保護標的必須滿足以下 2 項要件³。

（一）物品一體性要件

為符合意匠法第 2 條第 1 項之規定，「物品」與圖像「外觀」必須彼此為一體且不可分，外觀若獨立於物品外，將不符意匠法對於圖像設計之定義。為符合上述的要求，意匠審查基準要求圖像「外觀」必須「事先儲存」在「物品」上，因此若物品上市後，再獨立地儲存商業或遊戲軟體者，將違反物品一體性要件。準此，物品一體性要件若實踐在創作與商業實施態樣上，將會產生如表 1 所示的要求。

³ 同註 2。

表 1 物品一體性要件判斷原則一覽表

時點	要求	說明
先 ↓ 後	創作	必須是與物品一體之創作 獨立於物品外之軟體（含作業系統）創作，若未事前儲存者，將排除在保護標的外
	流通	必須事前儲存於物品 事後儲存的圖像將排除在保護標的外
	使用階段	必須顯現於物品之顯示幕 ⁴

（二）功能與操作要件

為符合意匠法第 2 條第 1 項及第 2 項之規定，圖像必須符合「達到物品功能之必要指示者」與「提供操作之用，使物品能發揮其功能者」。前述的「功能」，係指從一般且客觀的角度，就申請書所揭露之內容，理解圖像的「具體功能」為何。

不過，相較於文書編輯、音樂播放這類「具體功能」，當時審查實務普遍認為，電腦本身的「具體功能」乃是「資訊處理」，其是透過中央處理器達成複數種不特定功能，由於這種功能概念過於抽象。因此即便是呈現於電腦之可供操作的圖像（作業系統），或是透過儲存軟體而呈現於電腦之可供操作的圖像（應用軟體），仍無滿足電腦「資訊處理」功能與操作要件，故對於顯現於電腦之圖像，將違反意匠法第 2 條第 1 項之規定。準此，功能與操作要件將會產生如表 2 所示的要求。

⁴ 按意匠法第 2 條第 2 項之規定，圖像亦必須顯現該物品，或顯現於其他與意匠物品共同使用之物品者。

表 2 功能與操作要件判斷原則一覽表

功能與操作要件	要求	例示
功能畫面 (第 2 條第 1 項)	圖像必須是達到物品功能之必要指示者	電梯顯示幕指示所在樓層的圖像
操作畫面 (第 2 條第 2 項)	圖像係提供操作之用，使物品能發揮其功能者	操作智慧型手機通話功能的圖像

五、小結

綜上所述，本文將日本圖像設計立法脈絡整理如表 3 所示：

表 3 日本圖像設計立法脈絡（含審查基準修訂）一覽表

時期	修正規範	修正重點
1986 年	「關於物品顯示幕之圖像等意匠之審查基準」	物品顯示幕之圖像若符合 3 項要件者，符合意匠法第 2 條第 1 項之規定
1998 年	平成 10 年意匠法修正 (平成 11 年 1 月 1 日施行)	導入「部分意匠」，物品顯示幕之圖形可做為欲取得意匠登錄之部分
2006 年	平成 18 年意匠法修正 (平成 19 年 4 月 1 日施行)	新增意匠法第 2 條第 2 項規定，圖像設計必須符合「操作」要件

貳、問題所在

近年來觸控式螢幕（Touchscreen）的發展與行動裝置的普及，使得操作介面在電子產品的商業價值中，已開始扮演關鍵重要的角色。然而，基於具有功能與操作的圖像設計必須滿足「物品一體性」的要求，始能符合意匠法對於圖像設計之定義，此種限制，比其他國家要來得嚴格許多。請參考表 4 所示，盱衡包括美國、歐盟、韓國等國家，這些國家對於圖像設計的保護皆比日本要來得寬廣。基於「日本再興戰略」與「關於智慧財產權的基本方針」⁵皆以「智慧財產立國」

⁵ 知的財産政策に関する基本方針。平成 25 年 6 月 7 日內閣會議決議。

http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/pdf/kihonhousin_130607.pdf（最後瀏覽日：2017 年 7 月 27 日）。

為最高指導目標，為了將企業推向全球化市場，日本政府選擇以強化圖像設計保護做為意匠制度改革的指導方針。

表 4 重要工業化國家圖像設計保護對照表

	日本	歐盟	美國	韓國
圖像本身	×	○	×	×
顯示器之圖像	×	○	○	○
專用機之圖像	○	○	○	○
泛用機作業系統圖像	×	○	○	○
軟體圖像	×	○	○	○
遊戲圖像	×	○	○	○
網頁圖像	×	○	○	○
電腦桌布	×	○	○	○

參、政策目標的設定

事實上早在 2011 年 12 月 20 日起⁶，意匠委員會即著手檢討圖像設計保護改革之議題，請參考圖 3 所示，這一段期間各項經濟數據預測都顯示，全球行動裝置應用程式的營收規模將大幅擴大。

⁶ 參照日本產業構造審議会的財産政策部会第 9 回意匠制度小委員会，産業構造審議会的財産政策部会意匠制度小委員会報告書「意匠制度の在り方について」(案)，2005 年 12 月 20 日。

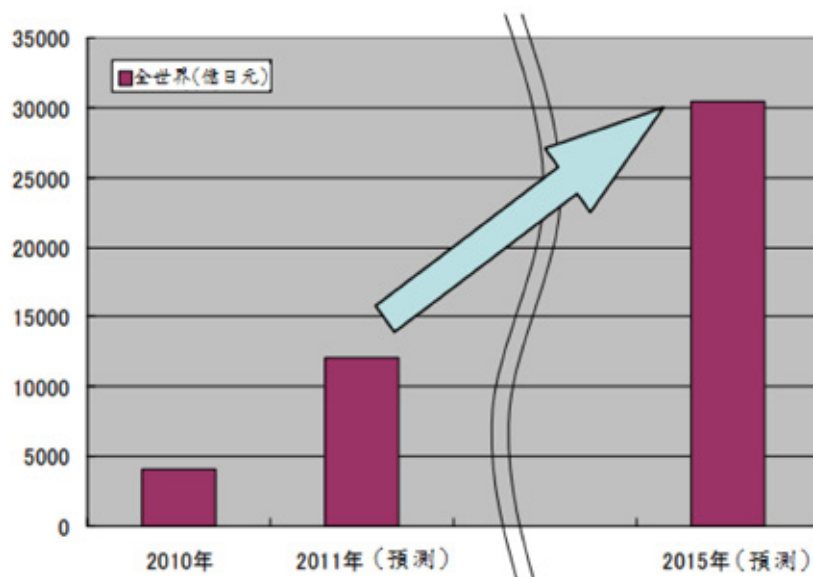


圖 3 全球行動裝置應用程式營收推估圖⁷

由於圖像開發不需耗費天然資源，重點是研發者的創意，以及政府是否願意提供優質的設計保護環境。因此意匠委員會認為鼓勵企業致力於圖像研發很適合日本的國情發展，同時還可提升軟體程式的「含金量」，因此在擬定政策目標之前，先後進行了多次的國際制度與產業調查，最終得出改革目標與留意點。

一、呼應資訊技術的發展

觀察近年來資訊輸入界面的發展，相信未來具有操作功能的裝置將大量問世，同時，對於諸如圖形化使用者介面這類圖像保護的需求將不會中斷。

為了確保圖像設計的意匠權保護強度，倘若事後儲存的圖像可成為圖像設計適格標的，則保護效力理應及於含有圖像設計的程式之散布行為，例如在網站販賣程式等等。

⁷ 參照日本產業構造審議會知的財産政策部会第16回意匠制度小委員会，画面デザインの保護を巡る近年の状況変化，2002年2月29日。

二、擴大圖像設計標的應留意企業事前調查的負擔

雖然研發的產品僅有一件，但卻能衍生出大量的圖像創作，對於有利用到圖像的企業或製造商來說，他們必須在開發程式時，即針對是否有侵害到他人的意匠權進行事前調查。隨著圖像設計保護標的之擴大，未來將不可避免地帶動圖像設計註冊申請案量增加，可能會造成有利用到圖像的企業或製造商之檢索負擔。

三、呼應網路服務事業等新型態事業的發展

近來資通訊科技造就了許多網路服務事業的發展（例如雲端服務），因此新開放的圖像設計保護標的，理應不得阻礙未來資通訊科技的利用與發展，例如網路服務提供者已盡注意之義務，可依法主張不負損害賠償責任，以確保網路服務事業經營上的安定性。

肆、替選方案的設計與評估

在完成政策目標的設定後，意匠委員會提出以下替選方案。與其他國家較為不同的是，日本對於意匠註冊申請案主要是採行實體審查制。為了保留現行制度，替選方案的設計必須要協助企業減少檢索國內、外先前技藝的成本。以下是以事前審查為前提的替選方案：

一、甲案—功能權利化方案

（一）保護標的

除了事前儲存的圖像之外，將事後可儲存於物品的圖像納入意匠法保護，例如「畫面之圖像」或「執行程式的圖像」，前揭「執行程式的圖像」包含與電腦分開購買的程式之圖像，或是透過網際網路在電腦呈現的圖像，這些保護標的將不限圖像所應用之物品。

（二）意匠權效力

由於「畫面之圖像」的意匠權保護效力將不受到物品種類的限制，故本方案將使意匠權保護效力無限制的擴大，並課予從事程式開發與販賣之企業沉重的調查負擔。

另外，「畫面之圖像」的意匠權保護效力必須合理，鑑於程式的功能將對意匠權保護效力帶來重要影響，理應比照現行意匠法施行細則物品別表的規定⁸，針對程式的功能區分進行明確規範，同時也應該課予申請人必須在申請書記載程式功能之義務。

（三）實施行為／侵害行為

關於「畫面之圖像」，其意匠權效力可及於製造、販賣等（包括透過網路等提供的行為）、出口、進口等含有圖像設計之「程式」實施行為，惟不包括最終使用者的非經營使用行為。

具體來說，若以經營的方式實施相同或近似於登錄意匠之行為，將構成侵害意匠權，以下是具體的實施行為：

1. 製造含有圖像設計之程式：

- （1）複製含有圖像設計之程式（惟必須以販賣為前提）
- （2）在製造過程中，將含有圖像設計之程式儲存在物品

2. 販賣等含有圖像設計之程式：

- （1）販賣含有圖像設計程式之光碟片
- （2）販賣含有圖像設計程式之個人電腦
- （3）在網路販賣含有圖像設計之程式
- （4）網路伺服器的利用者提供含有圖像設計之程式（例如網頁程式）

⁸ 意匠法施行細則第 7 條：「按意匠法第 7 條經濟產業省命令所提供之『物品區分表』，應以附件表 1 物品區分表所揭示之內容為準。」

3. 出口、進口含有圖像設計之程式
4. 為販賣等而提出（包括為販賣等而展示）

（四）優劣點分析

本方案的優點是圖像設計的保護效力將及於所有程式的販賣行為，無庸顧慮圖像設計是顯示在哪一種物品的顯示幕上，可以有效確保圖像設計的意匠權保護強度。

然而，以程式功能做為權利化區分的方案，對於從事程式開發與販賣之企業將因不易進行區分，從而帶來沉重的調查負擔。

二、乙案—維持物品權利化方案

（一）保護標的

在意匠法第 2 條第 1 項，「意匠，係是指物品（包含物品的構成部分）的形狀……」的原則下，延續過往圖像必須將外觀應用於物品的作法，擴張圖像設計保護標的如下：

1. 額外儲存於物品的可操作圖像程式
2. 將顯現於個人電腦的可操作圖像，視為物品部分的形狀等（部分意匠），做為新的保護標的

另意匠法第 2 條第 2 項指出，「（意匠）包括供操作物品使用（僅限為發揮該物品功能所進行的操作）的圖像，且顯現於其他與意匠物品共同使用之物品者」。

前述物品「功能」，係指從一般且客觀的角度，就意匠申請書所揭露之內容，理解系爭意匠的「具體功能」為何。以「電腦」來說，其「具體功能」是資訊處理（具有透過中央處理器達成複數種功能的抽象意涵），準此，透過儲存商業軟體而產生的功能不屬於電腦的「具體功能」（資訊處理），從而使得額外儲存於物品的可操作圖像程式（例如「文書編輯」、「音樂播放」程式），無法成為意匠法保護標的。

然而，隨著資訊技術的快速發展，為了能將原先排除在意匠法保護標的外的含有中央處理器之裝置（例如電腦、智慧型手機、平板電腦）納入保護，爰將「文書編輯」、「音樂播放」解釋成「資訊處理功能發揮『之後』」的具體功能，藉以擴大圖像設計保護標的。本方案是在不修法的前提下，將意匠法第 2 條第 2 項所稱的「功能」，透過意匠審查基準的修訂予以放寬。

（二）意匠權效力

在原来的制度之下，意匠權保護效力及於相同或近似於登錄意匠外觀（形狀、花紋、色彩或其結合）的相同或近似物品⁹。此外，在實務上乃是從物品的用途與功能的共通性進行物品的相同或近似判斷¹⁰。

額外儲存程式中的圖像若可做為物品的部分意匠而成為意匠法保護標的，其意匠權保護效力將及於相同或近似於圖像設計外觀（形狀、花紋、色彩或其結合）的相同或近似物品。此外，鑑於部分意匠的相同或近似判斷必須考慮物品部分的用途與功能，此種原則理應也適用於圖像設計才是。準此，本方案在判斷圖像設計的相同或近似時，必須考量以下因素：

1. 物品是否構成相同或近似
2. 物品部分是否構成相同或近似
3. 外觀是否構成相同或近似

在物品一體性的原則下，即便系爭產品含有與部分意匠相同或近似之外觀，倘若該部分意匠之物品與系爭產品的用途與功能不具共通性，仍難謂構成實施該部分意匠。準此，請參考圖 4 所示，若圖像設計為電腦之部分外觀者（部分意匠），倘若今日有人將圖像設計的外觀實施在洗衣機上，仍不會構成侵害意匠權。

⁹ 參照最判昭和 49 年 3 月 19 日民集 28 卷 2 号 308 頁。

¹⁰ 參照大阪高判平成 18 年 5 月 31 日（平成 18 年（ネ）第 184 號）（裁判所 HP）。

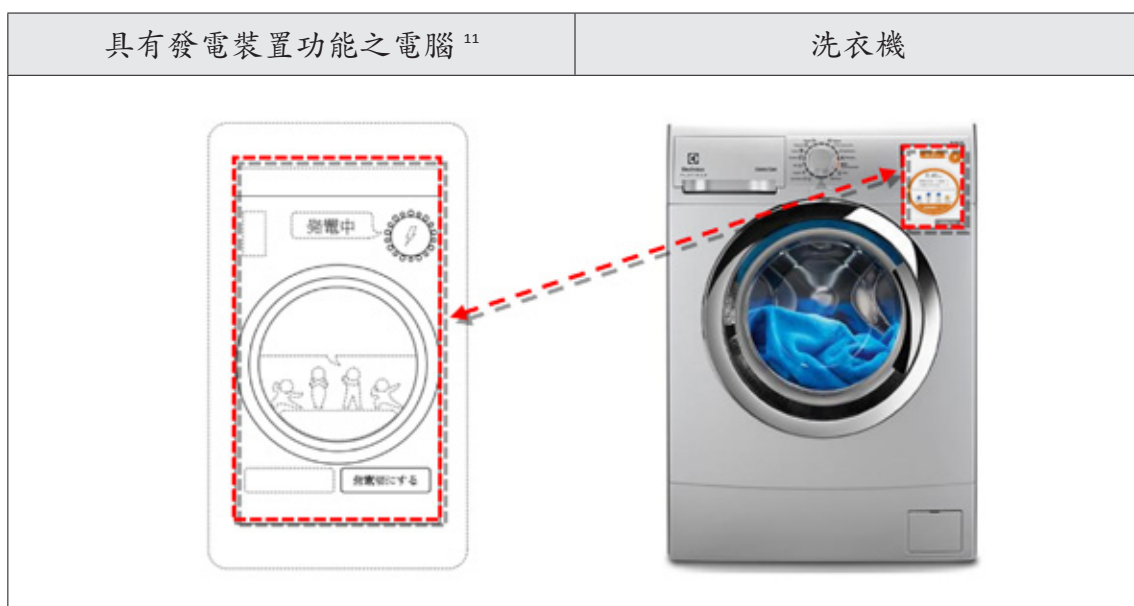


圖 4 具有發電裝置功能之電腦與洗衣機對照圖

（三）實施行為／侵害行為

與現行的意匠物品概念相同，以營業實施相同或近似意匠的行為，將視為侵權行為（但應注意最終使用者的行為）。與甲案不同的是，製造或販賣圖像設計外觀及含有圖像設計「程式」將不構成侵害意匠權，以下是具體的實施行為：

1. 製造意匠物品：例如透過儲存使圖像設計顯現於意匠物品的行為
2. 使用意匠物品
3. 販賣、租賃意匠物品
4. 出口、進口意匠物品
5. 為販賣或租賃等而提出（包括為販賣或租賃而做的展示）意匠物品

¹¹ 日本意匠 D1,582,616 號，公告日 2017 年 7 月 31 日。

考量圖像設計保護的特殊性，爰於乙案下提出保護強度較高的乙-1 案，以及維持現況的乙-2 案，說明如下：

（四）乙-1 案在保留物品權利化方案下，提升圖像設計保護的強度

程式中的圖像設計只要在相容的作業環境中即能顯現，物品為何並非所問。因此一旦第三人將含有圖像設計（外觀）之程式應用於非相同或近似之物品，由於該程式可能具有儲存在不同物品的相容性，可能無法適用意匠法第 38 條對於「僅供製造該登錄意匠或與其近似的意匠物品所使用的『物』」，從而符合間接侵權對於「專用品」之要求，因此乙案可能無法有效遏阻散布程式的行為。

請參可圖 5 所示，為了確保圖像設計的意匠權保護強度，爰將製造、販賣等含有圖像設計程式的行為，在符合一定條件之下，視為是侵害意匠權的預備、幫助行為。前述的「一定條件」，或可參考特許法第 101 條第 2 項對於複合式功能間接侵權之規定，也就是將「程式」解釋成引起視覺上美感之「專用品」，將圖像設計解釋成「物之發明」。在第三人明知「程式」是實施圖像設計所用的「專用品」之情況下，仍以經營的方式，製造、販賣等含有圖像設計之「專用品」，將視為間接侵權。



圖 5 製造、販賣等含有圖像設計程式構成間接侵害推論圖

優劣點分析

乙-1 案可在一定條件下，將意匠權保護效力延伸至製造、販賣等含有圖像設計之程式的行為（間接侵權），對於提升圖像設計在意匠權保護強度具有一定程度的效果。

另一方面，乙-1 案對於從事程式開發與販賣的企業將造成一定程度的檢索負擔。不過由於乙案是延襲現行意匠的作法，皆是以物品種類做為權利劃分的依據，因此乙-1 案的可行性將比甲案要來得高。

（五）乙-2 案在不修正意匠法的前提下，維持物品權利化制度

為了避免對後續的圖像創作活動造成影響，爰將製造、販賣等含有圖像設計之程式不視為間接侵權的行為。換句話說，將含有圖像設計之「程式」不視為意匠法第 38 條間接侵權的「專用品」。

優劣點分析

乙-2 案由於無法有效遏止製造、販賣等含有圖像設計之程式的行為，因此意匠權保護效力相對較低。

另一方面，乙-2 案對從事程式開發與販賣的企業較不會造成負擔，而且基於乙-2 案意匠權保護效力受到物品類別的限制，因此乙-2 案的可行性也比甲案要來得高。

三、小結

意匠委員會最終選擇乙-1 案做為最終方案，以下是不採甲案與乙-2 案的理由：

（一）不採甲案理由

圖像乃是透過物品（硬體）執行程式所產生的（如圖 6 所示），基於甲案並未將物品納入意匠權效力的考量，意匠委員會認為將「製造、販賣『圖像設計』」與「製造、販賣『程式』」劃上等號，將產生法理上的邏輯衝突。

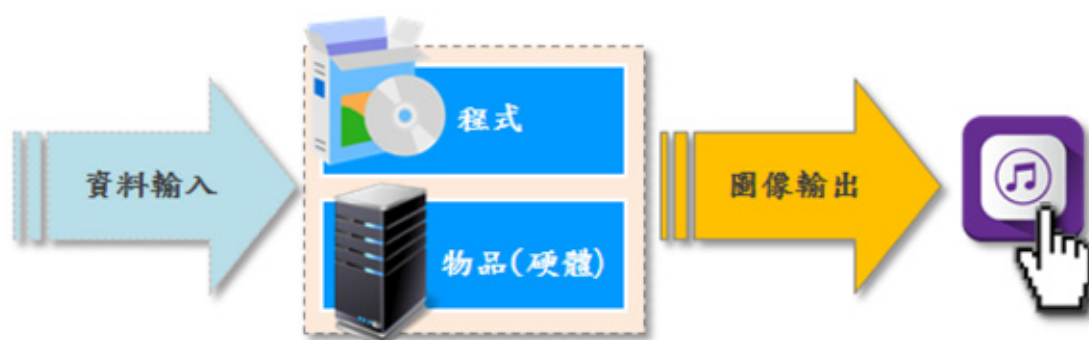


圖 6 圖像生成流程圖¹²

以程式功能做為權利化區分的依據，儘管對於提升圖像設計的意匠權保護強度具有一定程度的效果，但由於日本對於意匠權侵害是採取過失推定原則，與美國、歐盟作法不同，如此將造成第三人沉重的調查負擔，反而容易造成產業發展的阻礙，遂遭淘汰。

（二）不採乙-2 案理由

在意匠法的框架下，「物品」與「外觀」必須結合為一體，單純的物品或單純的外觀均無法構成意匠法保護標的。因此要構成實施意匠之行為，其必須實施「物品」與「外觀」始為足當。

然而，圖像設計的侵害行為與一般物品外觀相差甚遠，其通常是透過侵權人製造、販賣等含有圖像設計之程式，而讓最終使用者購買後，自行將程式儲存於物品（硬體）。

鑑於實施「物品」與「外觀」的主體非同一人，因此製造、販賣等含有圖像設計之程式的侵權人在未實施「物品」的情況下，很明顯地並不構成直接侵權。鑑於乙-2 案無法有效遏阻圖像設計的侵權問題，遂遭淘汰。

¹² 參照日本產業構造審議會知的財産政策部会第 16 回意匠制度小委員会，諸外国における画面デザイン保護の状況，2002 年 2 月 29 日。

綜上所述，本文將實體審查為前提的甲案、乙-1 案與乙-2 案的制度重點整體如表 5 所示。

表 5 替選方案對照表¹³

		功能權利化方案 (甲案)	物品權利化方案	
			(乙-1 案)	(乙-2 案)
保護標的		操作程式的圖像	物品(含部分)的操作圖像	
意匠權效力		1. 以程式功能做為權利區分 2. 不受到物品的限制	1. 以特定物品做為權利區分 2. 考量圖像的用途與功能	
實施行為/ 侵害行為		1. 以經營的方式，製造、販賣等含有圖像設計之程式 2. 前項的實施行為包含製造產品時，將程式儲存於產品之行為(直接侵權)	1. 以經營的方式，製造、販賣等含有圖像設計之物品 2. 以經營的方式，製造、販賣等含有圖像設計之程式(間接侵權)	1. 以經營的方式，製造、販賣等含有圖像設計之物品 2. 意匠權效力不及於製造、販賣等含有圖像設計之程式的行為
優劣點分析	強度	保護強度高	保護強度中等	保護強度低
	第三人負擔	1. 對於從事程式開發與販賣的企業將帶來沉重的調查負擔 2. 以程式功能做為權利區分，不利企業進行區分	1. 對於從事程式開發與販賣的企業將帶來調查負擔 2. 以物品做為權利區分，可使物品製造商瞭解圖像設計保護範圍	1. 對於從事程式開發與販賣的企業不會造成影響 2. 以物品做為權利區分，可使物品製造商瞭解圖像設計保護範圍
	國際調合性	與歐盟、美國、韓國的作法較為一致	—	與中國大陸的作法較為一致

¹³ 參照日本（新）産業構造審議会知的財産分科会意匠制度小委員会第 1 回意匠制度小委員会，各制度案比較表，2013 年 11 月 22 日。

伍、政策執行

在確認以乙-1 案做為政策方向後，意匠委員會決定在此框架下修訂意匠審查基準，以合理擴張圖像設計保護標的，其修正重點如下：

一、放寬圖像設計必須儲存在物品之要件

基於 2006 年當時社會發展的情況與物品一體性原則，原先的意匠審查基準規定僅有「事前儲存」於物品的圖像，且必須滿足功能與操作要件，始能做為意匠法保護標的¹⁴。

然而隨著近年來智慧型手機的興起，使得許多圖像是在消費者購買後才儲存於智慧型手機，物品一體性容有檢討之餘地，2016 年圖像設計保護改革爰將「事後儲存」的圖像納入意匠法的保護效力¹⁵。但該圖像仍必須滿足功能與操作要件。

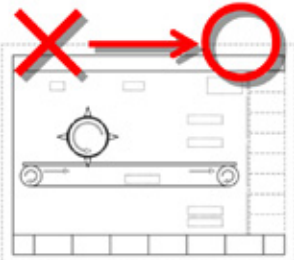
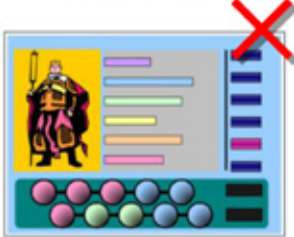
本要件指出物品顯示幕上的圖像必須儲存在物品上，不管事前或事後儲存皆可。惟圖像若是經由物品以外透過訊號傳遞顯現於顯示幕者，例如透過電視節目、網際網路或是從其他裝置傳輸所顯現之圖像，或是圖像係儲存於記錄媒體（例如光碟片、隨身碟等），而後接續或插入在物品始能顯現者，仍不符意匠法對於圖像設計之定義。

綜上所述，本文將 2016 年圖像設計保護改革前後，意匠審查基準對於圖像設計物品一體性之調整，統整如表 6 所示。

¹⁴ 原意匠審查基準 74.1.2 及 74.5.1.1.1.2。

¹⁵ 新意匠審查基準 74.4.1.1.1.2 及 74.4.1.1.1.2.3。

表 6 日本圖像設計改革前後對照表

原意匠審查基準 保護之圖像設計	新意匠審查基準 保護之圖像設計	新意匠審查基準 未開放之圖像設計
「事前儲存」於物品之圖像 →必須是具有特定之特定物品之圖像，例如：呼吸治療器   【呼吸治療器¹⁶】	新增「事後儲存」於物品之圖像 →儲存於電腦、智慧型手機、平板電腦的具體功能之圖像  【具有加工控制功能之電腦¹⁷】	- 外部訊號顯現之圖像 → 1. 網頁圖像 2. 雲端軟體之圖像 3. 電視節目之圖像 - 動畫、遊戲之圖像  【網頁圖像】  【遊戲圖像】

二、新增「電腦之圖像設計」

由於原先意匠審查基準規定，「事後儲存」於物品的圖像，將不符意匠法對於圖像設計之定義。因此對於電腦、智慧型手機或平板電腦，消費者可能在購買產品後，才儲存含有圖像設計之程式，即便該程式上的圖像可顯現在顯示幕上，仍無法成為意匠法保護標的。然而隨著「事後儲存」的圖像，可成為意匠法保護標的後，圖像設計適格標的也隨之擴大，為了使這些新增標的有更明確的規範，意匠審查基準爰新增「電腦之圖像設計」章節進行規範。

¹⁶ 日本意匠第 D1,581,053 號，公告日：2017 年 7 月 10 日，意匠名稱：呼吸治療器。

¹⁷ 日本意匠第 D1,580,584 號，公告日：2017 年 7 月 3 日，意匠名稱：加工機械制御機能付き電子計算機。

其指出，當電腦結合程式後，可構成一具有特定功能的新物品，此種新物品乃是透過將程式儲存於電腦所產生，又稱為「具有附屬功能之電腦」¹⁸。由於具有附屬功能之電腦，是一種不僅具有資料處理功能，同時兼具附屬功能之物品，倘若圖像能符合滿足功能（圖 6）與操作要件（圖 7）者，仍可成為圖像設計適格標的。

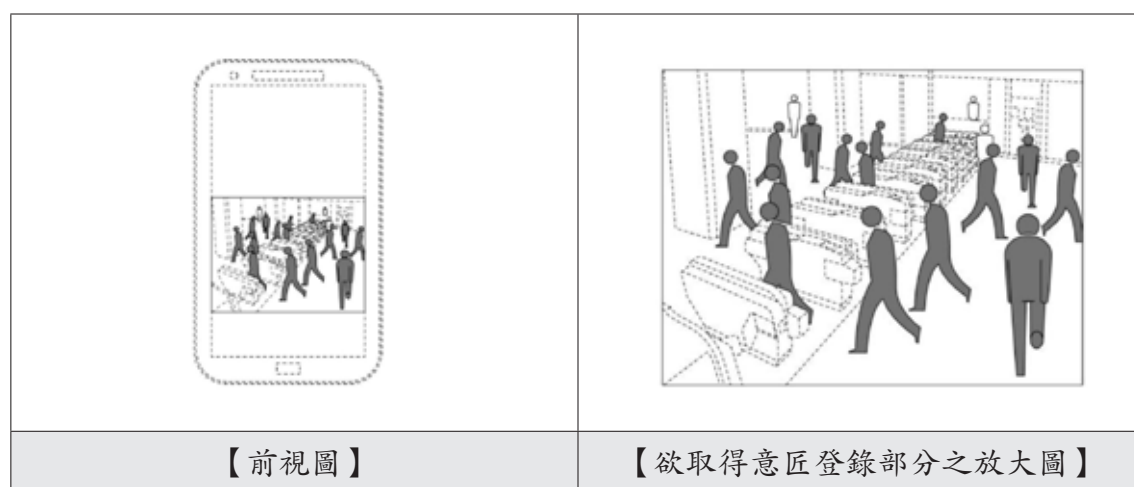


圖 6 具有人潮指示功能之電腦¹⁹

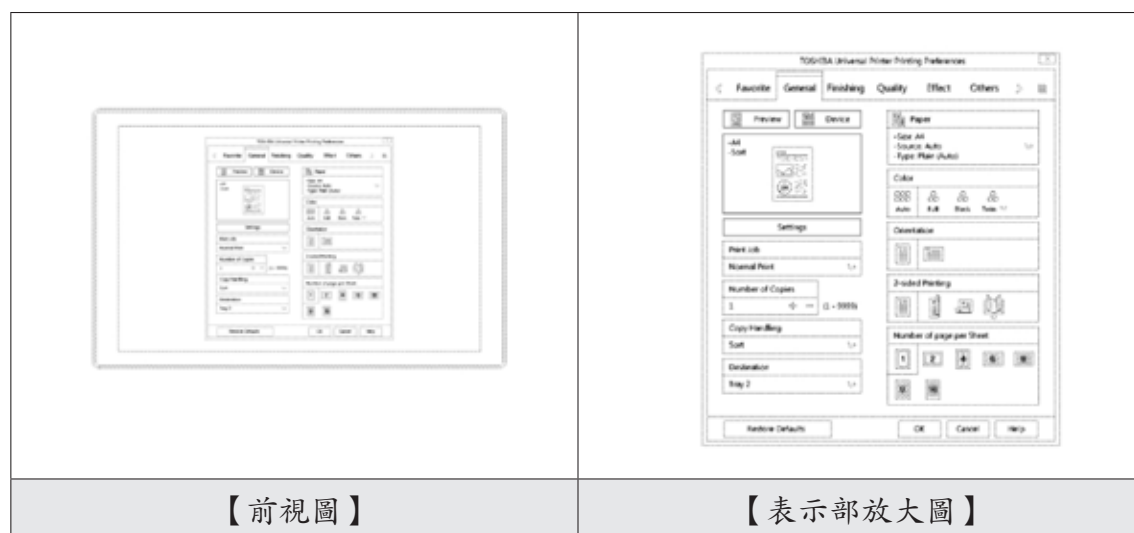


圖 7 具有印刷設定功能之電腦²⁰

¹⁸ 新意匠審查基準 74.4.1.1.1.3.2。

¹⁹ 日本意匠第 D1,576,448 號，公告日：2017 年 5 月 15 日，意匠名稱：人流情報表示機能付き電子計算機。

²⁰ 日本意匠第 D1,579,704 號，公告日：2017 年 6 月 26 日，意匠名稱：印刷設定機能付き電子計算機。

三、圖像顯現於其他與電腦共同使用之物品

請參考圖 8 例示 1 所示，按意匠法第 2 條第 2 項規定，圖像必須顯現於意匠物品本身的顯示幕始得為之，例如行動電話之顯示幕。惟圖像設計若顯現於其他物品的顯示裝置，而與原來物品共同使用者，基於使用便利性的考量，即便圖像並非顯現於意匠物品本身，仍視為圖像設計適格標的，請參考圖 8 例示 2 所示，例如在電視機上以圖像操作錄放影機即屬之²¹。

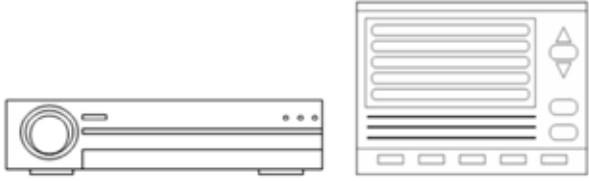
	例示 1	例示 2
意匠物品	行動電話	錄放影機
圖式		
備註	本例示是假定圖像係提供操作之用，使物品能發揮其功能，例如撥打電話	(1) 本例示為圖像顯現於與意匠物品共同使用之其他物品上（例如電視） (2) 本例示假定圖像係提供操作之用，使物品能發揮其功能，例如錄製節目

圖 8 原意匠審查基準適格標的對照圖

²¹ 新意匠審查基準 74.4.1.1.1.2.2。

請參考圖 9 所示，原意匠審查基準保護標的僅限於專用機之圖像，例如「印表機」。在新增「電腦之圖像設計」成為意匠法保護標的後，基於電腦的原始功能即是資料處理之用，若是將電腦主機的訊號傳輸至其他共同使用物品之顯示裝置者，仍可做為圖像設計適格標的，例如「具有○○功能之電腦」。惟若電腦主機（含雲端網路）的訊號是以「網際網路」的方式來操作其他終端機者（例如：電腦、智慧型手機或平板電腦），則該圖像將不視為顯現於其他與意匠物品共同使用之物品上，將不符意匠法對於圖像設計之定義。

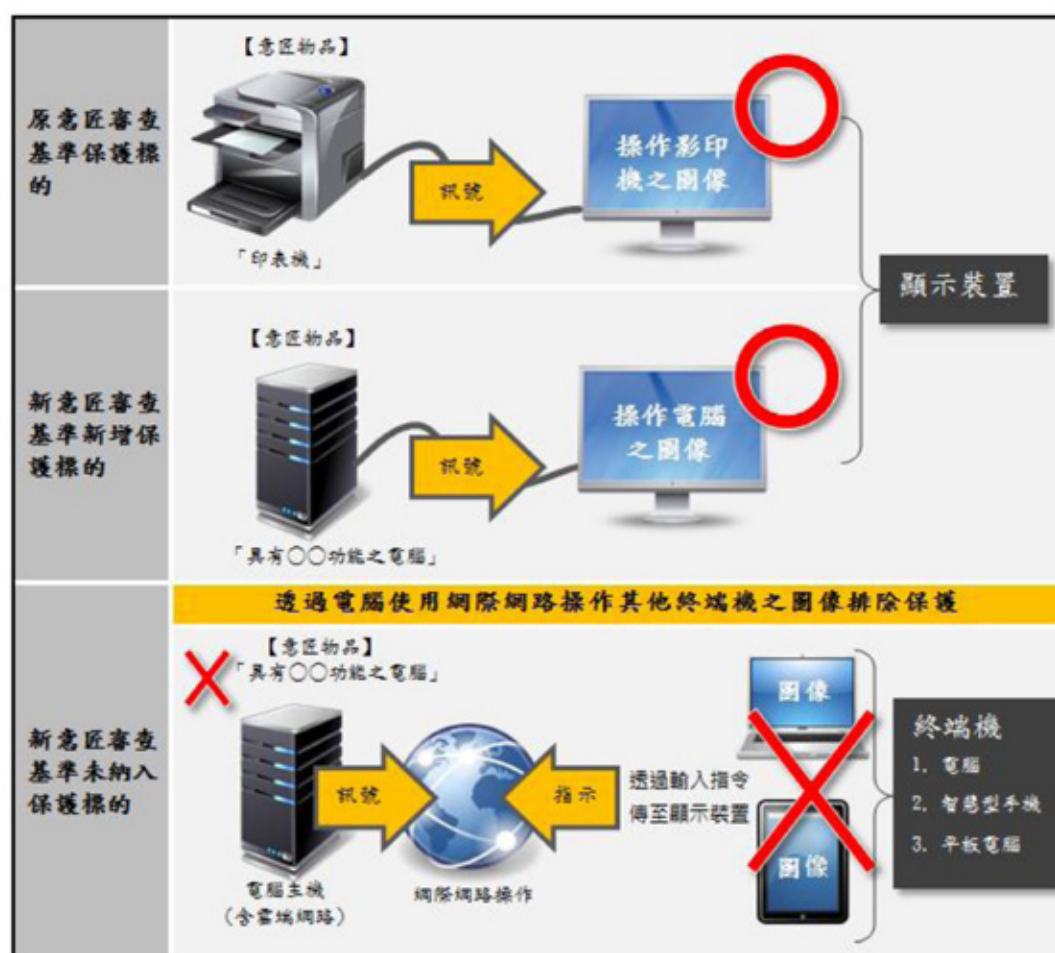


圖 9 日本圖像設計改革前後對照圖²²

²² 參照伊藤宏幸，画像を含む意匠に適用される新しい意匠審査基準について，DESIGNPROTECT 2016 No.109 Vol.29-1。

陸、分析與討論

為了使讀者更系統性地瞭解日本在圖像設計改革後，與其他全球重要工業化國家的保護差異，本章節將介紹當今主要工業國家對於圖像設計的保護概況，接下來則就 2016 年日本圖像設計改革後之保護標的、保護效力，與我國規定進行分析、比較。

一、主要工業國家對於圖像設計的保護概況

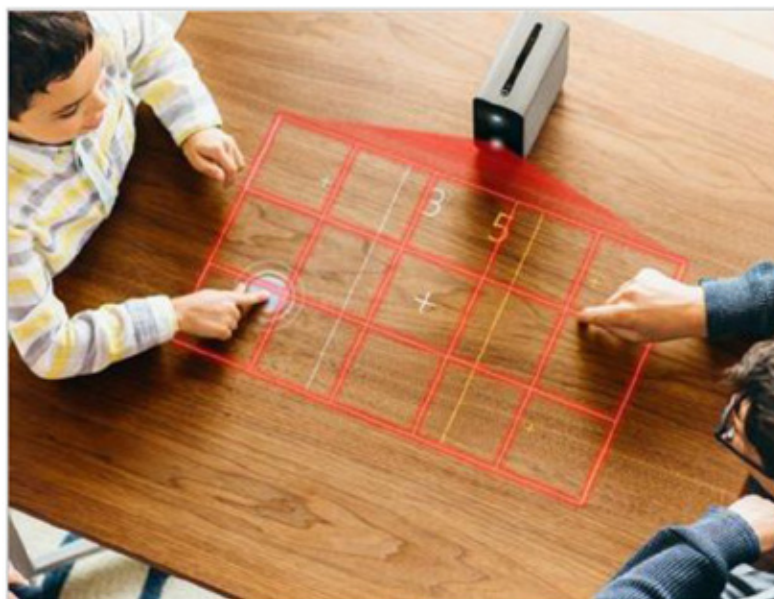
依據各國設計保護制度對於保護標的之解釋，若從圖像設計的物品概念加以區分，大致上可分為「歐盟型」、「美國型」與「日本型」等 3 種。

（一）歐盟型

1. 保護標的

歐盟共同體設計規則第 3 條第 1 項規定：「設計，指產品之整體或一部分外觀，由產品本身之線條、輪廓、色彩、形狀、紋理及／或材質及／或產品之裝飾。」因此保護標的為設計本身，其保護效力可及於與其結合的任何產品。例如花紋可以在不結合產品的前提下，視為一種產品之裝飾，從而單獨取得設計註冊。同條第 2 項規定：「前述之產品係指任何工業或手工物品，包含組成複合產品之內部零件、包裝、服飾、視覺符號以及印刷用字體；惟不含電腦程式。」前述不含電腦程式，並非指排除保護圖像。

由於歐盟將圖像的「外觀」解釋成是一種「產品」，因此包括圖形化使用者介面與電腦圖像之外觀，皆可在不結合物品的前提下，單獨做為共同體設計之保護標的（國際工業設計分類第 14-04 類別）。因此請參考圖 10 所示，以物品的投射槍投影圖像的「外觀」於物品以外者，即便未顯現於顯示裝置，仍可做為共同體設計之保護標的。另歐盟型之圖像設計不需滿足功能與操作要件，因此電腦桌布或背景也可取得保護。

圖 10 虛擬觸控投影機²³

2. 保護效力

依歐盟共同體設計規則第 10 條規定，歐盟共同體註冊設計所授予之保護效力包含對有知識的使用者（Informed User）不會造成整體視覺印象不同的設計。亦即保護效力包含通體印象明顯構成近似的任何設計；在評估保護效力時，應考量該領域設計者的自由度。另同法第 36 條第 6 項規定，設計名稱不會對保護效力造成任何影響。

綜上所述，歐盟圖像設計的保護效力除了包含所有的物品與無體物（例如程式）之外，還可能及於所有物品上的表面圖案（例如壁紙、報紙等……）²⁴。故歐盟共同體設計制度所保護的是「外觀本身」，物品領域不會作為權利範圍解讀的限制。

²³ 圖片來源：<https://www.sonymobile.com/tw/products/smart-products/xperia-touch/>（最後瀏覽日：2017 年 7 月 27 日）。

²⁴ 參照日本産業構造審議会知的財産政策部会第 20 回意匠制度小委員会，画像デザインに関する欧州における保護の実態について（出張調査報告），2002 年 9 月 28 日。

(二) 美國型

1. 保護標的

美國專利法第 171 條規定：「任何人凡對工業製品（an article of manufacture）創作出具新穎（new）、原創（original）及裝飾性（ornamental）之設計，合於本法之規定與要件者，得取得專利。」準此，美國專利所指之設計，是指實施於（embodied in）或應用於（applied to）「工業製品之視覺裝飾特徵」²⁵，其可分為 3 種態樣²⁶：

- (1) 應用於或實施於物品之裝飾、壓印、印刷或圖形（表面裝飾）
- (2) 物品之外觀構成或形狀（configuration or shape）
- (3) 結合上列 2 者

除了上述對於設計專利標的之一般態樣外，美國專利審查基準（Manual of Patent Examining Procedure，以下簡稱 MPEP）亦將「電腦圖像（Computer-Generated Icons）²⁷」納入設計專利申請標的之解釋中。

美國將「電腦圖像」視為一種實施於工業製品之表面裝飾，當申請人主張電腦圖像實施於所應用之物品，例如，顯示於電腦螢幕、終端機、顯示面板或其部分之圖像者，即可符合美國專利法第 171 條對於「工業製品」之規定。但基於申請專利之設計不得與其所應用之物品分離而單獨存在，未結合物品的電腦圖像「外觀」，例如在設計名稱記載「電腦圖像」或「圖像」者，將因違反「工業製品」的要件，而成為不適格之設計標的²⁸。且美國型之電腦圖像不需滿足功能與操作要件，因此電腦桌布或背景皆可作為電腦圖像之保護標的。

²⁵ 參照 MPEP 1502 Definition of a Design。

²⁶ 參照 MPEP 1504.01 Statutory Subject Matter for Designs。

²⁷ 我國設計專利審查基準所稱「圖像設計」，在日本意匠審查基準英譯版稱「Design Including a Graphic Image on a Screen」，美國 MPEP 稱「電腦圖像（Computer-Generated Icons）」，本文介紹美國規定時乃依 MPEP 之用語。

²⁸ 參照美國專利審查基準 MPEP 1504.01(a) Computer-Generated Icons。

2. 保護效力

美國專利法 35 U.S.C 271 (a) 規定：「除本法另有規定，任何人未經授權，在專利有效期間內，在美國境內製造、使用、提供販賣或販賣任何受專利保護之發明，或進口任何受專利保護之發明到美國境內，乃侵害該專利。」基於美國允許以「顯示裝置」做為電腦圖像應用之物品，其設計專利權範圍理應及於任何含有顯示裝置之物品（例如含有顯示裝置的冰箱、智慧型手機或電視）。但如果設計名稱記載為「智慧型手機之圖像」，則設計專利權範圍有可能受到限制²⁹。

（三）日本型

1. 保護標的

按日本意匠法第 2 條第 1 項規定，意匠，係指物品（包含物品的構成部分）的形狀、花紋、色彩或其結合，能夠引起視覺上美感者³⁰。故日本意匠法所稱「意匠」，可解釋為「物品之外觀（形狀、花紋、色彩或其結合）」。

另意匠法第 2 條第 2 項指出，前項（第 2 條第 1 項）規定的形狀、花紋、色彩或其結合，包括供操作物品使用（僅限為發揮該物品功能所進行的操作）的圖像，且顯現於其他與意匠物品共同使用之物品者³¹。

準此，基於物品一體性原則，圖像必須應用在「特定物品」（例如冰箱、電腦、智慧型手機）上，且必須滿足功能與操作要件，始能成為意匠法保護標的。

2. 保護效力

日本意匠法第 23 條規定：「意匠權人專有以營業實施登錄『意匠』及其『近似的意匠』的權利。但就該意匠權已設定專用實施權時，對於專用實施權人實施該登錄意匠及其近似的意匠的專有權利的範圍

²⁹ 同註 27。

³⁰ 日本意匠法第 2 條第 1 項。

³¹ 日本意匠法第 2 條第 2 項。

內，不在此限。」故請參考表 7 所示，日本意匠權效力將及於與登錄意匠相同或近似之意匠。

表 7 日本相同或近似意匠關係一覽表

區分	相同物品	近似物品
相同外觀	相同圖像設計	近似圖像設計
近似外觀	近似圖像設計	近似圖像設計

圖像設計保護效力範圍

另請參考圖 11 所示，關於相同或近似意匠之判斷，首先必須判斷意匠物品是否構成相同或近似，接下來再判斷两者的外觀是否構成相同或近似。對於圖像設計而言，其外觀仍必須與物品結合在一起，因此在判斷相同或近似時，同樣是從物品與外觀分別進行比對。

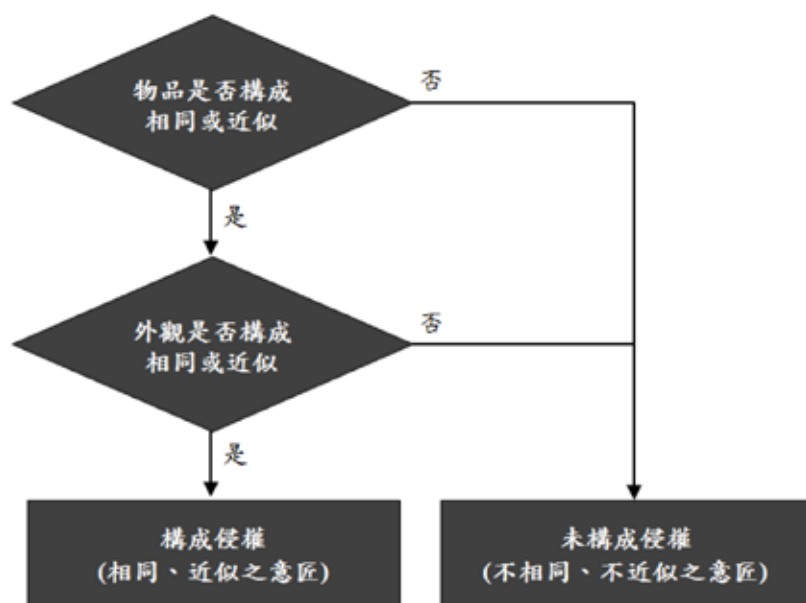


圖 11 圖像設計相同或近似之判斷

關於意匠的物品近似判斷通常是依據物品使用目的與使用狀態是否具有共通性為依據，但圖像設計的物品近似判斷還必須考量圖像本身的用途與功能是否具有共通性³²。

（四）小結

綜上所述，隨著各國對於圖像設計保護標的之定義不同，將直接影響日後的保護效力，無怪乎日本在規劃圖像設計保護政策時，總是針對各種替選方案所產生的保護效力，進行一次又一次的沙盤推演，本文將以上 3 種圖像設計之保護類型整理如表 8 所示：

表 8 圖像設計的保護類型對照表

	歐洲型	美國型	日本型
保護標的	將圖形化使用者介面與電腦圖像視為可受到設計保護之「產品」	將顯示裝置上的圖像視為工業製品之表面裝飾	與物品結合、且具有功能與操作功能之圖像
保護效力	1. 對有知識的使用者（Informed User）不會造成整體視覺印象不同的設計 2. 由於圖像本身可做為單獨的保護標的，其保護效力可能及於所有物品與無體物（例如程式） 3. 由於設計名稱不影響圖像設計之保護效力，其保護效力還可能及於物品上的表面花紋與文字	以「顯示裝置」做為圖像設計應用之物品，其保護效力可能及於任何含有顯示裝置的物品	1. 及於與登錄意匠相同或近似之意匠 2. 保護效力將受到「特定物品」的限制 3. 在考量「特定物品」的共通性時，須考量圖像本身的用途與功能 4. 將含有圖像設計之程式視為間接侵權的「專用品」，以遏阻第三人僅實施圖像設計外觀，但未實施物品之行為
功能操作要件	X	X	○

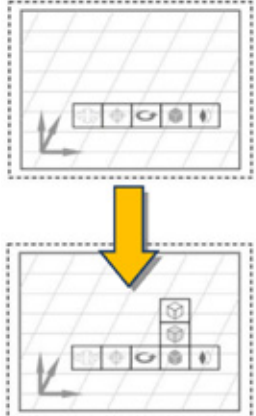
³² 參照知財高判平成 17 年 10 月 31 日（平成 17 年（ネ）第 10079 号）（裁判所 HP）〔カラビナ事件〕。

二、我國圖像設計保護標的與保護效力

(一) 保護標的

在我國，圖像設計包含了電腦圖像（Computer Generated Icons）與圖形化使用者介面（Graphical User Interface, GUI）³³。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³⁴。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³⁵。綜上所述，我國圖像設計的分類可歸納如表 9 所示：

表 9 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】

³³ 參照我國專利審查基準第三篇設計專利審查第 3-9-1 頁。

³⁴ 參照我國專利審查基準第三篇設計專利審查第 3-9-1、3-9-2 頁。

³⁵ 參照我國專利審查基準第三篇設計專利審查第 3-9-3 頁。

由於圖像設計在性質上屬具視覺效果之花紋或花紋與色彩之結合的外觀創作，因其係透過顯示裝置等相關物品顯現，亦視為一種應用於物品之外觀的創作，故圖像設計之外觀仍不能脫離所應用之物品而單獨構成設計專利權範圍³⁶。

準此，申請圖像設計之設計名稱應記載為應用於「何物品之圖像」或「何物品之圖形化使用者介面」³⁷，不得採用「歐盟型」僅記載為「圖像」，亦不得採用「日本型」僅記載圖像設計所應用之「何物品」。另考量圖像設計的特性，其通常可通用於各類電子資訊產品之顯示裝置，我國允許設計名稱記載為「螢幕之圖像」、「顯示器之圖形化使用者介面」、「顯示螢幕之操作選單」或「顯示面板之視窗畫面」等。綜上所述，我國圖像設計的保護標的主要是採取「美國型」作法，目前可採用「美國型」記載方式的重要工業化國家除了美國、我國之外，韓國亦屬之³⁸。

（二）保護效力

我國設計專利權效力係規範於專利法第 136 條第 1 項：「設計專利權人，除本法另有規定外，專有排除他人未經其同意而實施該設計或近似該設計之權。」若結合上開我國圖像設計必須是「物品之外觀」的解釋，圖像設計專利權效力，理應及於相同或近似之設計，也就是「『相同或近似』物品之『相同或近似』外觀」。

我國專利法並未就專利權效力（近似設計）的判斷為進一步說明，故本文以 105 年版專利侵權判斷要點進行解釋，其指出，若說明書及圖式已特別表示其係應用於特定物品者，應認定該圖像所應用之物品為「特定領域及用途之顯示面板」，如圖 12 之「手機之圖像」，應認定該圖像所應用之物品為「手機之顯示面板」，而非「通用於各類電子資訊產品之顯示面板」³⁹。「手機之顯示面板」之近似範圍僅及於用途相同或近似之物品，例如「手機之顯示面板」與「洗衣機之顯示面板」，由於「手機」

³⁶ 參照我國專利審查基準第三篇設計專利審查第 3-2-2 頁及第 3-9-1 頁。

³⁷ 參照我國專利審查基準第三篇設計專利審查第 3-9-4 頁。

³⁸ 參照韓國圖像設計審查指南第 2 頁。

³⁹ 參照我國 105 年版專利侵權判斷要點第 71 頁。

用途與「洗衣機」明顯不同，應認定兩者為不相同亦不近似之物品⁴⁰。此種將物品納入權利區分的保護效力與「日本型」相當。

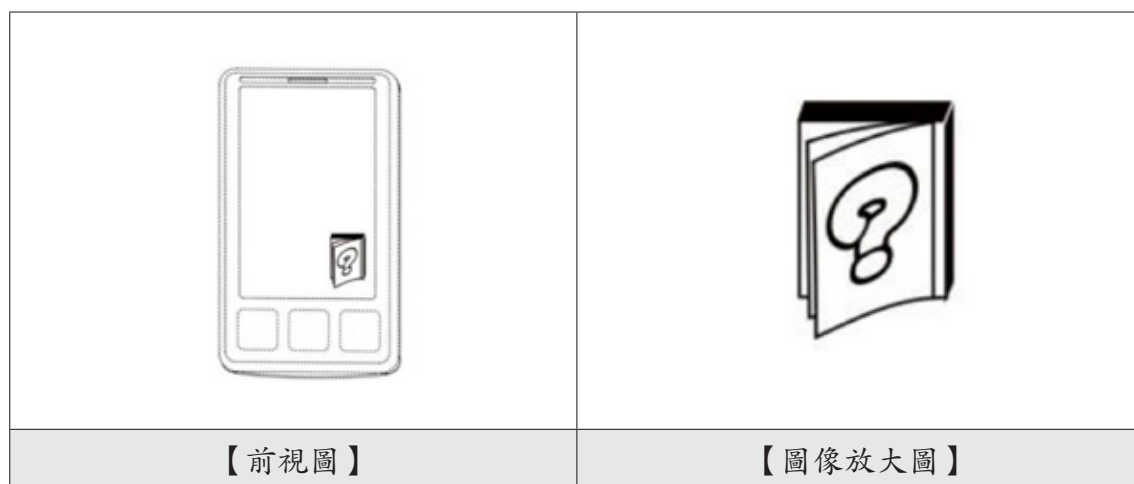


圖 12 手機之圖像

另基於落實對設計創作者之保障，我國也允許說明書及圖式僅揭露該圖像設計係應用於「螢幕（screen）」、「顯示器（monitor）」、「顯示面板（display panel）」等通用物品，以取得較廣泛之保護效力⁴¹。例如，設計名稱記載為「螢幕之圖像」或「顯示器之圖形化使用者界面」等用語，應認定該圖像所應用之物品為「通用於各類電子資訊產品之顯示面板」⁴²。以圖 13「螢幕之圖像」為例，應可推論其物品近似範圍將包含任何具有螢幕之非近似物品，此種保護效力又與「美國型」相當。

⁴⁰ 參照我國 105 年版專利侵權判斷要點第 87 頁。

⁴¹ 同註 39。

⁴² 同註 39。



圖 13 螢幕之圖像

關於製造、販賣等含有圖像設計程式之行為，基於侵權人僅實施外觀、但未實施物品，且我國設計專利亦未導入間接侵權制度，因此在我國製造、販賣等含有圖像設計之程式，可能無法構成侵權。

（三）小結

我國在圖像設計的保護標的係採「美國型」，但保護效力則兼採「日本型」與「美國型」作法，一切端看申請人如何在設計名稱記載圖像設計所應用之「物品」。綜上所述，本文將我國與日本圖像設計的保護標的、保護效力整理如表 10 所示：

表 10 我國與日本圖像設計對照表

	我國	日本
保護標的	美國型	
	應用於物品之外觀的創作	與物品結合、且具有功能與操作功能之圖像
保護效力	日本型	
	及於與圖像設計相同或近似之設計	及於與登錄意匠相同或近似之意匠
	1. 設計名稱原則上應依「國際工業設計分類」第三階所列之物品名稱擇一指定，或以一般公知或業界慣用之名稱指定之 2. 保護效力將受到「特定物品」的限制，例如「『手機』之圖像」	1. 意匠登錄申請之物品，必須依照經濟產業省命令規定的物品區分表中的內容記載 2. 保護效力將受到「特定物品」的限制，例如「手機」
	美國型	
	以「顯示裝置」做為圖像設計應用之物品，其保護效力可能及於任何含有顯示裝置的物品	不得僅以「顯示裝置」做為圖像設計應用之物品
	圖像設計的相同或近似判斷要素	
	1. 物品的相同或近似判斷 2. 圖像外觀的相同或近似判斷	1. 物品的相同或近似判斷 2. 圖像用途與功能的相同或近似判斷 3. 圖像外觀的相同或近似判斷
	製造、販賣等含有圖像設計程式（實施外觀、未實施物品）	
	未構成直接侵權	1. 未構成直接侵權 2. 構成間接侵權

柒、結語及省思

一、結語

對於仍在傳統與新時代之間反覆拔河在意匠制度而言，本次擴大圖像設計保護標的，堪稱日本圖像設計改革歷來之最，然而依表 11 所示，即便 2016 年圖像設計保護改革已開放了許多重要標的，但相較於其他重要工業化國家而言，日本的圖像設計制度仍舊與世界保持著「遺世獨立」的距離，包括顯示器圖像、記錄媒體產生之遊戲圖像、網路傳輸產生之圖像與僅具裝飾性的電腦桌布，皆未納入意匠法保護之列。

表 11 重要工業化國家與 2016 年圖像設計保護改革後之圖像設計保護對照表

	日本	歐盟	美國	韓國	我國
圖像本身	×	○	×	×	×
顯示器之圖像	×	○	○	○	○
專用機之圖像	○	○	○	○	○
泛用機作業系統圖像	○	○	○	○	○
軟體圖像	○	○	○	○	○
遊戲圖像	×	○	○	○	○
網頁圖像	×	○	○	○	○
電腦桌布	×	○	○	○	○

另一方面，意匠委員會也在 2017 年 1 月就 2016 年圖像設計保護改革政策進行驗收，量化結果顯示 2016 年 4 月開放新圖像設計標的後，日本圖像設計註冊申請案並沒有大幅攀升的趨勢（圖 14），但提出圖像設計註冊申請人的數量則有增加的傾向（圖 15）。



圖 14 日本圖像設計註冊申請案量統計圖（2012 年~2016 年）⁴³

⁴³ 參照（新）産業構造審議会知的財産分科会第 20 回意匠制度小委員会，画像を含む意匠の登録要件に関する意匠審査基準改訂後の状況について，2017 年 1 月 10 日。

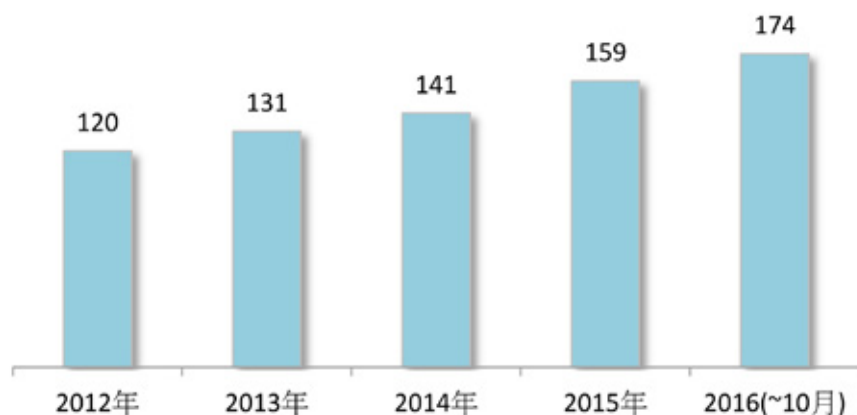


圖 15 日本圖像設計註冊申請人統計圖（2012 年~2016 年 10 月）⁴⁴

由此可知，2016 年圖像設計保護改革對於刺激日本意匠申請案的動能尚屬有限，筆者以為，要以保護實體物品的外觀思維套用至可與物品分離的數位化設計，可能僅是緣木求魚而已。更何況日本此刻還必須面臨本土市場萎縮、產業外移等壓力，相信不久之後，意匠制度仍必須再度敞開國門，面對另一波的「黑船來襲」。

二、省思

我國專利制度早期繼受自日本意匠制度而來，歷年設計專利制度之修正，包括部分設計、圖像設計、成組設計與衍生設計，可說都是跟隨日本意匠制度的腳步。或有論者認為我國在民國 102 年 1 月 1 日正式施行新專利法中，就採一步到位的作法，將本次日本選擇開放與不開放的圖像全部納入設計專利保護。然而，光拿圖像設計保護標的論斷政策規畫之良窳，並非本文目的所在。

從 2016 年圖像設計保護改革的過程觀察，日本在構思替選方案時，一定會將欲開放之圖像設計標的與意匠權效力扣合，以免新開放之標的在日後無法有效遏阻侵權問題的發生，此外還必須顧及新開放之標的是否會課予第三人過度注意義務。由於日本原先對圖像設計的保護僅限於專用機圖像，例如影印機、照像機

⁴⁴ 同前註。

或汽車儀表板等，此類專用機的實際侵權態樣，大多發生在生產階段，製造商將含有圖像設計程式儲存於物品上再行販賣，因此製造商將因同時實施意匠物品與外觀而構成直接侵權行為。

但是在新增「電腦之圖像設計」做為保護標的後，侵權態樣有可能延伸至電腦、智慧型手機或平板電腦等泛用機上，而且基於事後儲存的圖像亦得受到意匠法保護之故，將可能發生侵權人僅製造、販賣等含有圖像設計外觀之「程式」，而讓最終使用者購買後，自行將程式記錄於物品（硬體）的情形。此種侵權實態最有可能發生在諸如 App Store 或 Android Market 等相關的 APP 下載平台。基於「物品」與「外觀」係由不同主體實施所致，意匠委員會遂認為製造、販賣等含有圖像設計「程式」之行為理應無法構成直接侵權，因此在 2016 年圖像設計改革的過程中，意匠委員會為了新開放之標的在未來如何遏阻程式侵權一事進行檢討，最終的解決方案是決定將含有圖像設計之「程式」，視為是實施圖像設計之「專用品」，並將製造、販賣等含有圖像設計「程式」之行為，視為意匠法第 38 條間接侵權的一種態樣。由於新開放之標的所可能面臨的程式侵權問題獲得緩解，日本才願意放行將「事後儲存」、「泛用機」之圖像納入圖像設計適格標的。以上對於圖像設計侵權實態的模擬分析，在我國研議開放圖像設計時，討論者幾稀矣。

由此可知，凡事講求品質與技術純精的日本，對於擴張圖像設計保護標的始終抱持著「想清楚再做」的態度，雖然在保護標的之包容性上已逐漸成為一個「後進國」。但他們在政策目標設定與替選方案的評估都顯得較為周嚴縝密，同時也可提升侵權判斷的可預見性，此種「職人精神」的政策規畫態度，或可做為我國未來構思第 2 代圖像設計保護制度之參考。