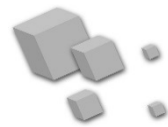


日本空間設計申請 暨審查介紹 ——內裝意匠篇



徐銘峯*

壹、前言

按原意匠¹法規定，意匠，係指「物品（含物品之部分）之形狀、花紋、色彩或其結合……能夠引起視覺上美感者²」因此只有物品外觀才能成為意匠法保護對象。此外，對於同時使用且整體具統一性之複數物品，雖能以一意匠提出組物意匠申請³，不過若是家具及生活日用品的組合與配置；或是牆面與地板等裝飾所構成的室內設計，由於這些並非組物意匠所規範的複數物品，且不符合一意匠一申請原則⁴，此前無法做為保護對象。

DOI：10.3966/221845622020070042005

收稿日：2020年3月31日

* 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。

¹ 我國專利法中之「設計專利」，在日本稱「意匠」，本文對於日本制度的描述係依日本用語。

² 意匠法第2條第1項。

³ 意匠法第8條：「就同時使用之兩個以上的物品，而構成由經濟產業省令規定的物品（以下稱『組物』）的意匠，其組物整體具有統一性時，得以一意匠提出申請，取得意匠登錄。」（我國專利法中之「成組設計」，在意匠法稱「組物意匠」，本文對於日本制度的描述係依日本用語）

⁴ 意匠法第7條：「意匠登錄申請必須按照由經濟產業省令規定的物品的分類，就每一意匠各別提出。」

然而今日的設計不僅除了產品外觀，若從體驗設計的角度觀察，透過商店設計也同樣能形塑出獨創性外觀，並提供高品質的服務設計，日本在2019年爰將建築物意匠及內裝意匠⁵（室內設計、交通工具內裝）納入保護對象，連同圖像設計與關聯意匠的規定鬆綁，本次意匠法修正號稱是明治時代之後的重大改革，這項舉措適用於今（2020）年4月1日之後所提出的意匠申請案，本文將以「內裝意匠」為題介紹相關申請暨審查規範。



Apple Store日本表參道店⁶

貳、意匠法修正介紹

這次意匠法的修正，除了原先本就可做為保護對象之「物品」外觀外，亦將內裝意匠納入組物意匠的範疇，舉凡家具及生活日用品的組合與配置；或是牆面與地板等裝飾所構成的內裝意匠若符合一定要件者，得視為一意匠取得意匠登錄，其立法例新增如下：

表1 日本內裝意匠立法例一覽表

意匠法第8條之2
構成商店、辦公室或其他設施的內部設備及裝飾（下稱「內裝」）的物品、建築物及圖像設計之意匠，若內裝整體具統一美感，得以一意匠提出申請，並可取得意匠登錄。

⁵ 我國所稱「室內設計」，在意匠法稱「內裝意匠」，本文對於日本制度的描述係依日本用語。

⁶ 特許廳，産業構造審議会知的財産分科会意匠制度小委員会第17回意匠審査基準ワーキンググループ「内装の意匠」に係る意匠審査基準の改訂について（案），2020年10月23日，3頁。

參、內裝意匠的申請

一、「意匠物品」欄之記載⁷

以內裝意匠提出意匠申請時，「意匠物品」欄必須記載為「○○內裝」，此外意匠物品的具體用途亦必須明確，例如包含多樣化空間的設施，申請人要盡量在「意匠物品」描述到圖式所揭露的內裝意匠用途。例如「意匠物品」欄記載「旅館內裝」，基於一般旅館係由複數空間所構成，僅藉由這樣描述，尚無法瞭解究為旅館大廳或是客房的內裝意匠，因此正確記載方式應為「旅館之大廳內裝」或「旅館之客房內裝」，表2是「意匠物品」欄所允許的記載例示，但不以此為限⁸。

表2 意匠物品記載例示一覽表

分 類	「意匠物品」欄例示
商業及辦公空間	➢餐廳內裝、咖啡廳內裝、辦公室之主管室內裝、雜貨店內 ➢藥房內裝 ➢家具中心內裝、服裝店內裝、鞋店內裝 ➢珠寶店內裝、樂器店內裝 ➢書店內裝、汽車展示間內裝 ➢理髮店內裝、洗衣店內裝 ➢旅行社內裝、樣品屋內裝 ➢金融機構內裝、電影院座椅內裝 ➢遊戲中心內裝、保齡球館內裝 ➢健身房內裝、飯店房間內裝 ➢日式旅館浴室內裝
居住空間	➢住宅之客廳內裝、住宅之廚房內裝、住宅之臥室內裝 ➢住宅之浴室內裝 ➢住宅之廁所內裝
教育、醫療空間	➢學校之教室內裝、補習班用自習室內裝 ➢診療室內裝、手術室內裝、病房內裝

⁷ 特許廳，意匠審查基準第IV部第4章 內裝の意匠，2020年3月19日，5頁。

⁸ 同前註，6頁。

分 類	「意匠物品」欄例示
交通空間	➤機場之航站大廳內裝、機艙內裝、地鐵站台內裝 ➤觀光列車內裝、車站之大廳內裝、巴士內裝 ➤客船航站之大廳內裝、客船之客房內裝

資料來源：作者自行整理

二、「意匠物品說明」欄之記載⁹

申請人若無法透過「意匠物品」欄記載內裝意匠的具體用途時，可在「意匠物品說明」欄補充，例如在同一空間內具有複合用途的內裝意匠，「意匠物品」欄可記載該內裝意匠的主要用途，至於其他用途可於「意匠物品說明」欄記載¹⁰，相關例示請參考表3所示。

表3 具有複合用途的內裝意匠記載例示¹¹

【意匠物品】	辦公室內裝
【意匠物品說明】	該室內除了辦公室外，在同一空間另設有咖啡廳，用來做為員工休憩及討論公事之用

三、「意匠說明」欄之記載¹²

可隨用途、功能而在形狀、花紋、色彩或其結合產生變化的內裝意匠，如果單憑圖式仍無法瞭解其變化順序或變化態樣者，應於「意匠說明」欄中記載¹³。

四、圖式揭露方式

由於內裝意匠的繪圖方式和過往的物品意匠有所不同，申請人有以下幾項重點必須留意¹⁴。

⁹ 意匠法施行規則樣式第2〔備考〕第40-42條參照。

¹⁰ 特許廳，註7文，6-7頁。

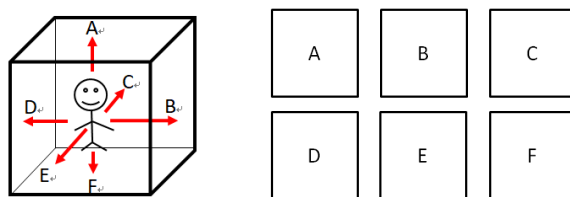
¹¹ 同前註。

¹² 意匠法施行規則樣式第2〔備考〕第8條參照。

¹³ 特許廳，註7文，7頁。

¹⁴ 同前註。

- (一)圖式中至少應揭露地板、牆壁或天花板其中之一者，以符合「內部該當性」(詳後述)。
- (二)內裝意匠只需揭露設施的內部外觀，不必然要把整個建築物繪製出來，值得一提的是，內裝意匠的圖式揭露原則是從空間內部的視角出發(圖1、圖2)，並以此揭露包圍人的空間，這與物品意匠的揭露方式有所不同(圖3)。



資料來源：作者自行整理

圖1 內裝意匠圖式揭露方式

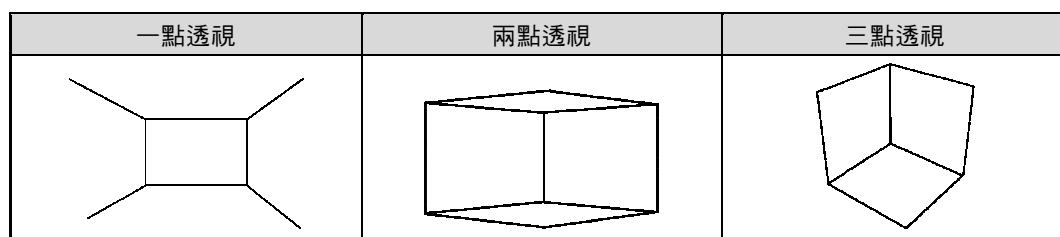
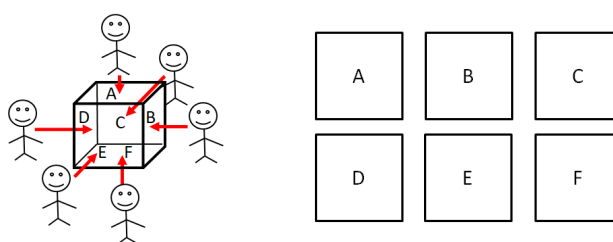


圖2 內裝意匠透視投影圖法¹⁵



資料來源：作者自行整理

圖3 物品意匠圖式揭露方式

¹⁵ 特許廳，意匠登録出願の基礎（建築物・内装），2020年3月，61頁。

(三)只要在不影響意匠的範圍內，允許以不同製圖法揭露

除了正投影圖外，亦可搭配平面圖、複數立體圖，或是透過不同方向的視圖揭露內裝意匠，圖4~圖7為相關的繪製例示。

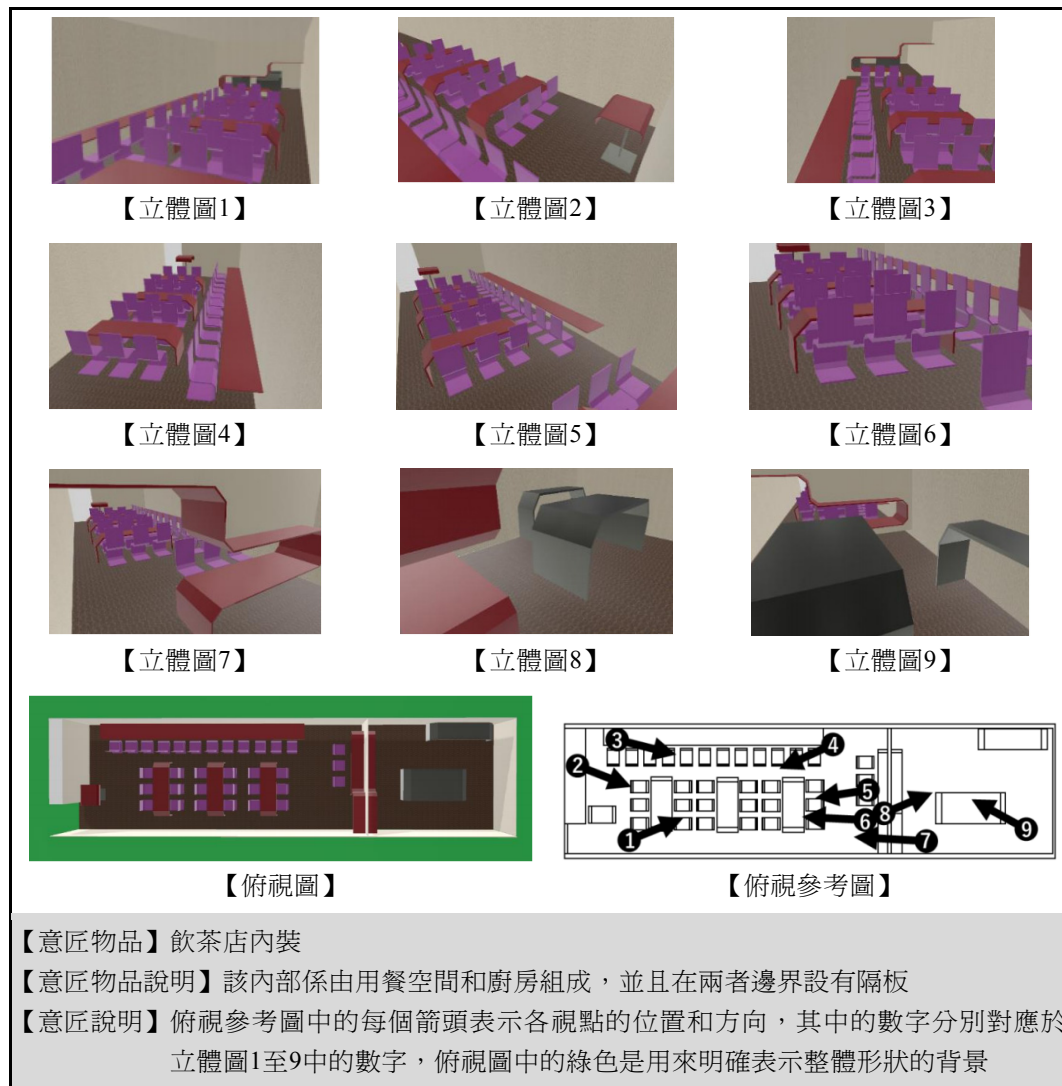
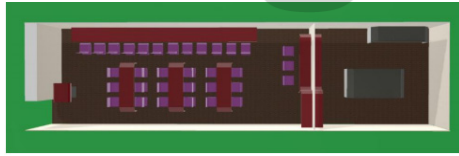
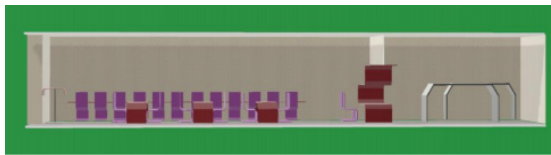


圖4 透視圖法繪製例示¹⁶

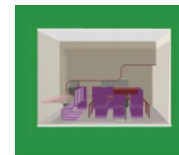
¹⁶ 特許廳，意匠登録出願の願書及び図面の記載の手引き，2020年3月12日，178頁。



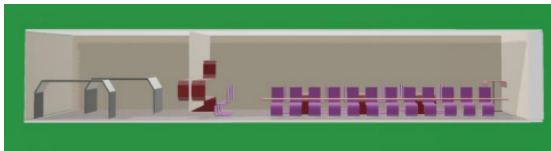
【省略天花板俯視圖】



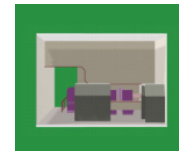
【省略前壁前視圖】



【省略前壁左視視圖】



【省略前壁後視圖】



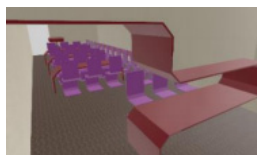
【省略前壁右視視圖】



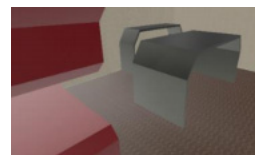
【飲食空間立體圖1】



【飲食空間立體圖2】



【廚房空間立體圖1】



【廚房空間立體圖2】

【意匠物品】飲茶店內裝

【意匠物品說明】該內部係由用餐空間和廚房組成，並且在兩者邊界設有隔板

【意匠說明】省略天花板俯視圖，省略前壁前視圖、後視圖、左側視圖、右側視圖的綠色是用來明確表示整體形狀的背景

圖5 省略前壁及天花板繪製例示¹⁷

¹⁷ 同前註，179頁。

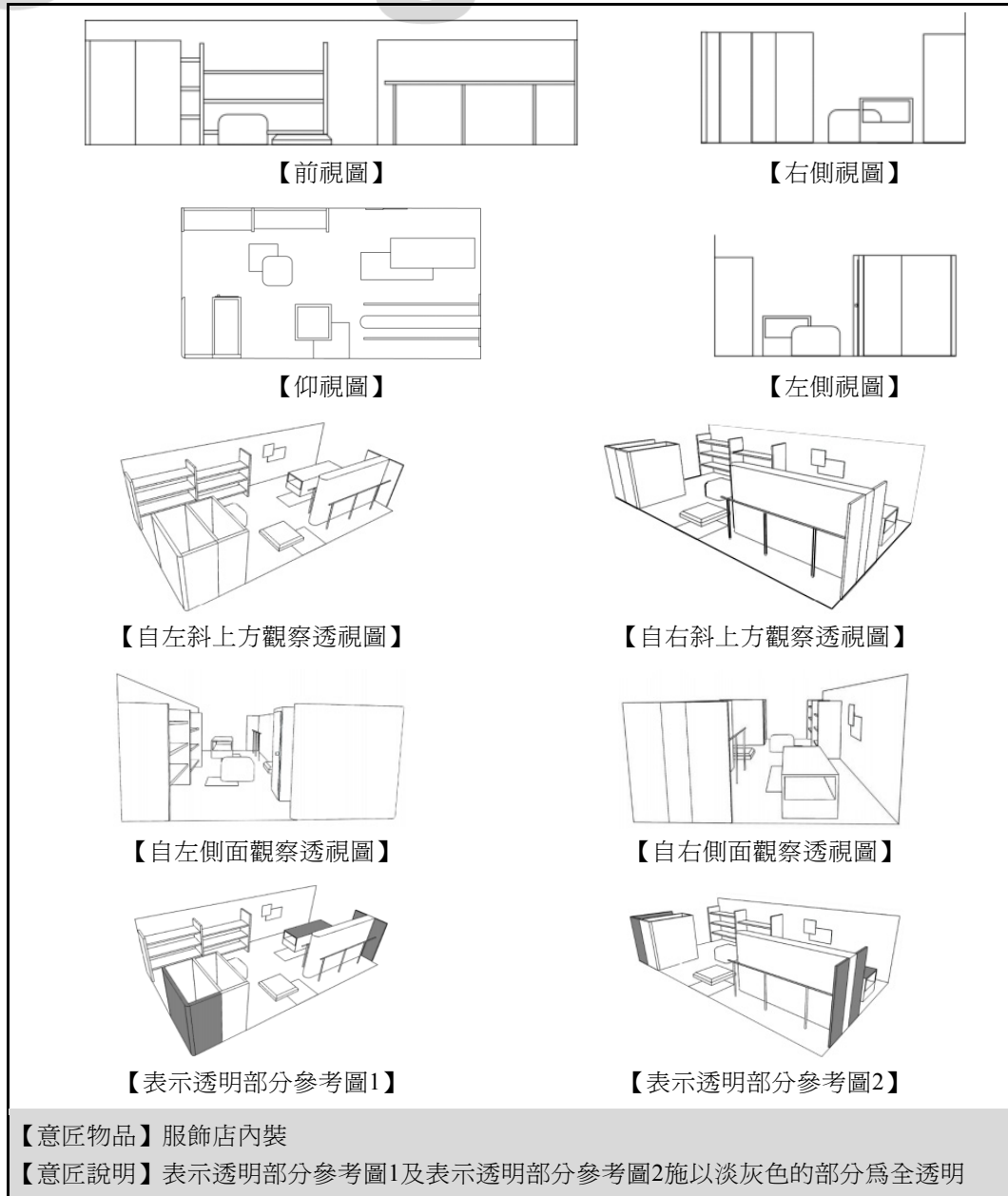


圖6 透視圖法及正投影圖法繪製例示¹⁸

¹⁸ 特許廳，註16文，181頁。

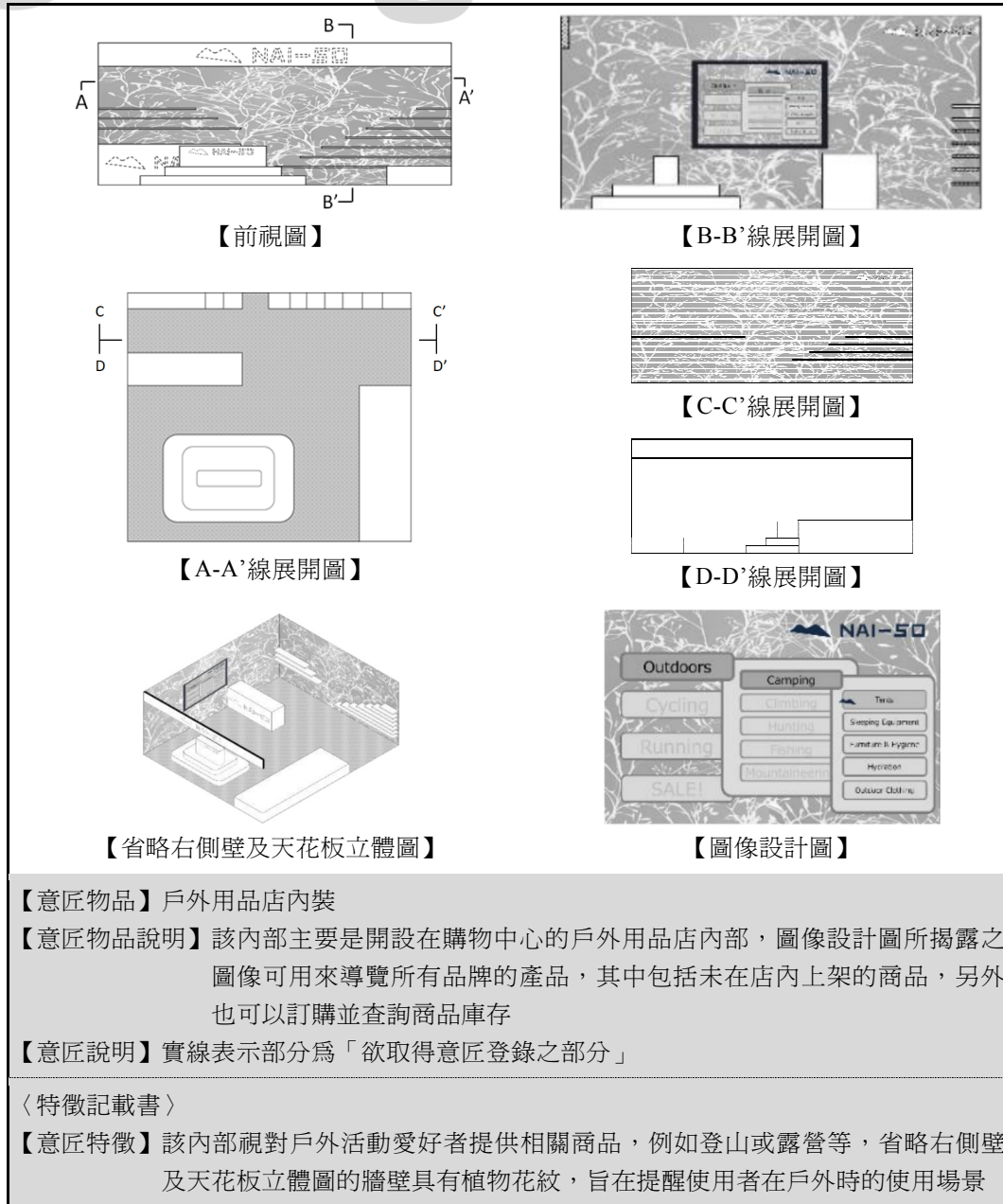


圖7 內裝意匠構成物中含有圖像設計的繪製例示¹⁹

¹⁹ 特許廳，註16文，126頁。

五、特徵記載書

特徵記載書有助於瞭解申請人創作意匠的主觀意圖，本次意匠審查基準修正也鼓勵申請人可提交特徵記載書供做審查參考，惟特許廳審查官只會審酌能從申請書²⁰及圖式所能導出的內容²¹。

肆、內裝意匠的審查

一、意匠法所稱「內裝意匠」

以內裝意匠提出意匠申請，必須符合以下要件始能符合意匠法第8條之2的規定。

(一)商店、辦公室或其他設施內部

內裝意匠若要符合商店、辦公室或其他設施內部該當性，必須符合以下兩個要件。

1.商店、辦公室或其他設施²²

內裝意匠主要是以室內裝潢、展示設計或辦公室空間設計為主，因此諸如住宿設施、醫療設施、教育設施、娛樂場所、住宅與工業設施皆屬內裝意匠的範疇，惟基於意匠法在內裝意匠的立法例還有記載「其他設施」用語，因此只要能讓人在內部停留一段時間，即便是動產，例如組合式商店、組合式辦公室，甚至是車輛、飛機、船舶內裝亦屬之。

²⁰ 我國設計專利中之「說明書」相當於意匠之「申請書」，本文對於日本制度的描述係依日本用語。

²¹ 特許廳，註7文，8頁。

²² 特許廳，註7文，10頁。

2. 內部該當性²³

為符合意匠法對於內裝意匠之定義，其必須是商店、辦公室或其他設施的「內部」，因此如果意匠申請案不屬於上述設施內部者，特許廳審查官會認定不具內部該當性。在圖式的體現上，其至少應揭露地板、牆壁或天花板其中之一才符合內部該當性（圖8、圖9），如果圖式沒有揭露上述內部設施（圖10），應判斷為不符內裝意匠記載要件，從而違反可供工業上利用之規定。

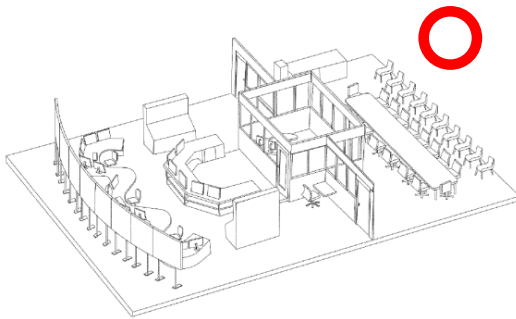


圖8 控制室²⁴

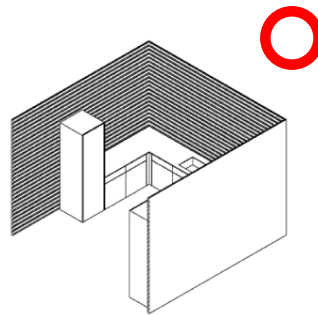


圖9 廚房²⁵

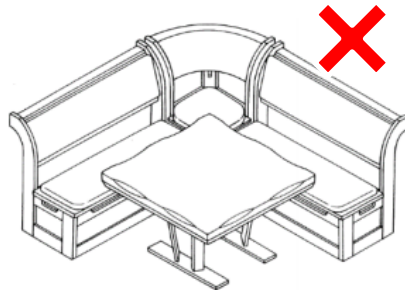


圖10 一組家具²⁶

²³ 同前註。

²⁴ 美國設計專利D742,537號案。

²⁵ 美國設計專利D694,428號案。

²⁶ 日本意匠D1132299號案。（此案例為典型的成組意匠，並非內裝意匠）

此外，內裝意匠之創作，不必然非得是設施內部，其中也可能是類似像圖11包含商店正面及內部展示設計之創作，對於這類可將展示設計延伸至店外的創作，可允許將商店正面納入內裝意匠的構成物。

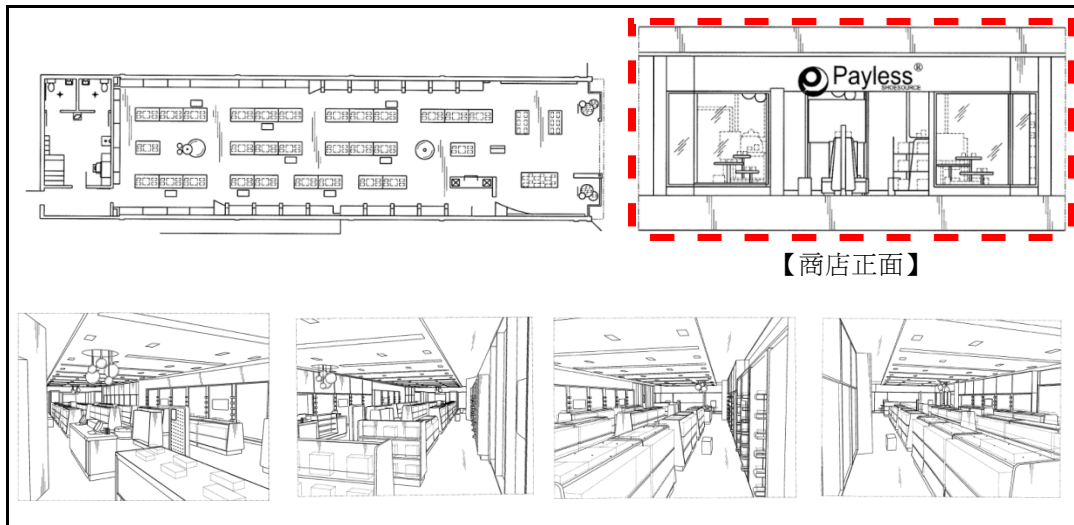


圖11 具有店面的商店內部²⁷

由於意匠法所稱的意匠，必須是「能夠引起視覺上美感者」，因此在通常使用狀態下屬於設施使用者無法以肉眼看到的範圍，應判斷不屬於設施內部，例如天花板以上、地板以下、牆壁夾層、管道空間皆屬之。惟若室內未設置天花板，而讓使用者得以肉眼看到外露管道者，仍符合內部該當性。

(二)由意匠法所訂之複數物品、建築物或圖像設計所構成

意匠申請案若要屬於意匠法所訂之複數物品、建築物或圖像設計，必須符合以下的兩個要件。

1.意匠法所訂之物品、建築物或圖像設計

關於意匠法所訂之物品、建築物或圖像設計品項繁多，但即便圖式中含有非屬

²⁷ 美國設計專利D638,139號案。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

意匠法所訂之物品、建築物或圖像設計者，只要能從申請書或圖式即可清楚分辨其本不屬於內裝意匠構成物者，特許廳審查官無庸要求申請人將該部分刪除。若無法從申請書或圖式清楚分辨，則會以違反意匠法第8條之2（內裝意匠定義）發出拒絕理由通知書²⁸，本文將適格與不適格的例示整理如表4所示。

表4

屬於意匠法所訂之物品、建築物或圖像設計的例示 ²⁹	非屬意匠法所訂之物品、建築物或圖像設計的例示 ³⁰
<ul style="list-style-type: none"> ➢ 書桌、椅子和床等家具 ➢ 陳列架（包含意匠法物品中可做為販賣之產品） ➢ 照明設備 ➢ 內裝意匠包含裝設於建築物之顯示幕的圖像設計 ➢ 透過投影機投射在建築物牆面上的圖像設計 ➢ 對於具發光部之物品，例如屋內外的照明器具，若點燈後能在物品本身產生花紋或色彩者 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 人、狗、貓和觀賞魚等動物 ➢ 植物（但人造花屬於意匠法規之物品） ➢ 不規則形狀，例如蒸汽、煙霧、灰塵、火焰和水（但不包括可裝入容器而具保形性者） ➢ 室內空間視覺以外所產生的氣味、聲音 ➢ 自然地形 <p>備註：即便有上述情況，但只要可固定在建築物或土地而無法任意移動位置者，仍視為建築物附屬範圍之一部分</p>

資料來源：作者自行整理

2. 「複數」物品、建築物或圖像設計

內裝意匠申請案若只有一個物品、建築物或圖像設計者，將違反內裝意匠必須包含「複數」物品、建築物或圖像設計的要求³¹。例如圖12僅揭露一個空無一物的汽車展示間，由於其中沒有「複數」物品、建築物或圖像設計，故不符內裝意匠定義，申請人必須以「建築物部分意匠」做為保護對象申請。

²⁸ 特許廳，註7文，12頁。

²⁹ 特許廳，註7文，11頁。

³⁰ 特許廳，註7文，12頁。

³¹ 特許廳，註7文，12-13頁。

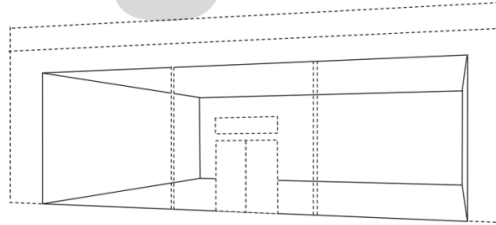


圖12 汽車展示間³²

此外，如果僅是以內裝意匠之部分做為「欲取得意匠登錄之部分」（相當於我國部分設計專利「主張設計之部分」），除了「欲取得意匠登錄之部分」外，其他部分（不主張的部分）也可納入是否構成「複數」物品、建築物或圖像設計的考量範圍³³。

(三)內裝整體必須具有統一的美感

按意匠法第7條規定，申請登錄之意匠必須就每一意匠提出申請，原則上僅能包含一物品。對於由複數物品所構成的內裝意匠，則允許以一意匠申請的方式受到意匠登錄，其保護的是各構成物及配置對於室內所產生的整體美感³⁴。

在判斷此要件時，只要內裝整體能產生統一的視覺美感即可，不必然各構成物非得都要有統一的外觀³⁵。此外，當內裝意匠只有一部分為「欲取得意匠登錄之部分」者，本要件的判斷是以「欲取得意匠登錄之部分」為準。以下是具有統一性的內裝整體例示³⁶，另圖13~17為這些類型的例示。

- 1.構成物等具有共通的外觀。
- 2.構成物等整體具有單一形狀或花紋。
- 3.構成物等具有觀念上的共通性。
- 4.構成物等基於配置產生統一的秩序。
- 5.內裝意匠整體係基於統一的創作思想創作而成。

³² 特許廳，註7文，13頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

³³ 同前註。

³⁴ 同前註。

³⁵ 特許廳，註7文，10頁。

³⁶ 同前註。

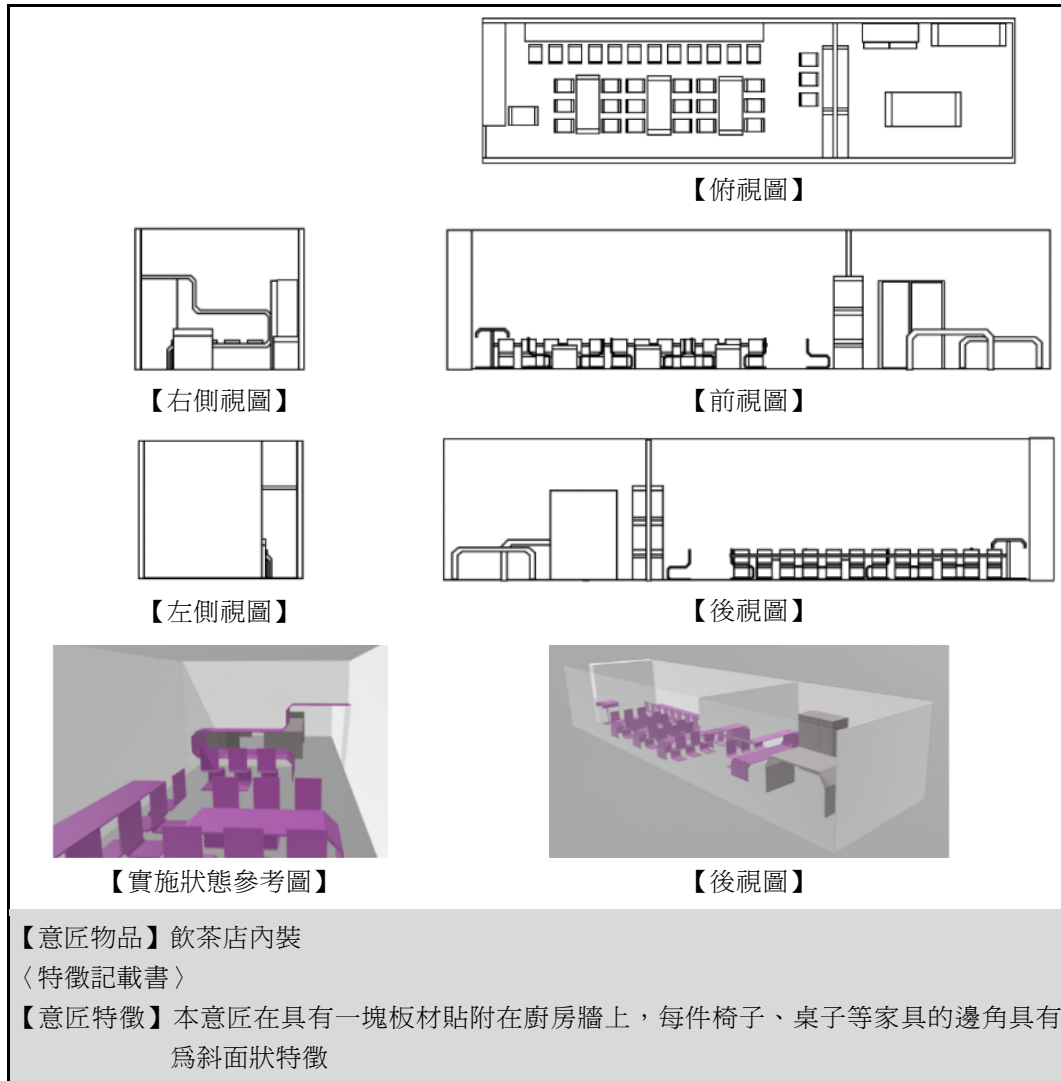


圖13 構成物等具有共通的外觀例示³⁷

³⁷ 特許廳，註7文，15頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）



圖14 構成物等整體具有單一形狀或花紋³⁸

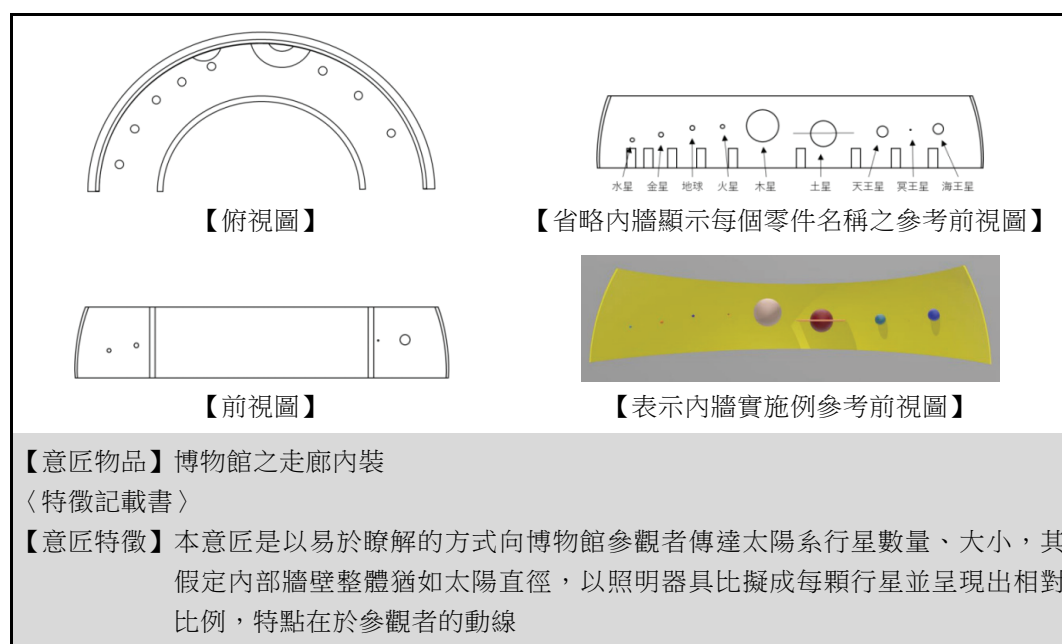


圖15 構成物等具有觀念上的共通性³⁹

³⁸ 特許廳，註7文，16頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

³⁹ 特許廳，註7文，17頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

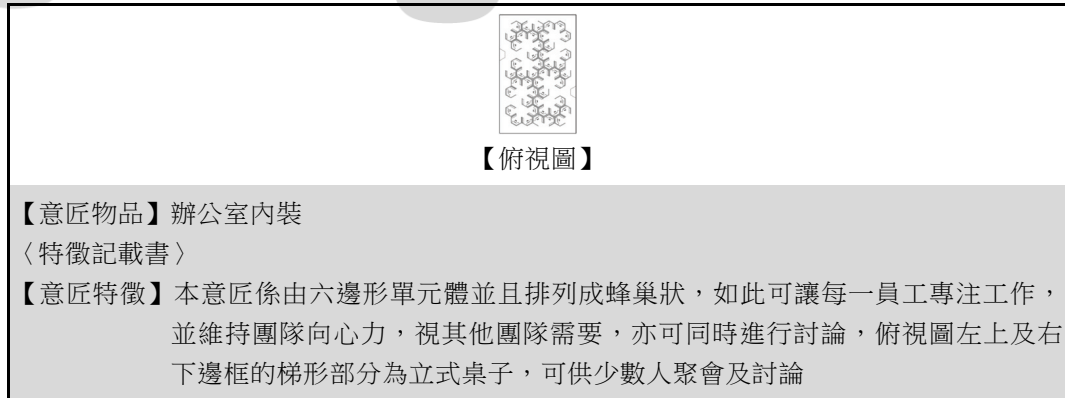


圖16 構成物等基於配置產生統一的秩序⁴⁰

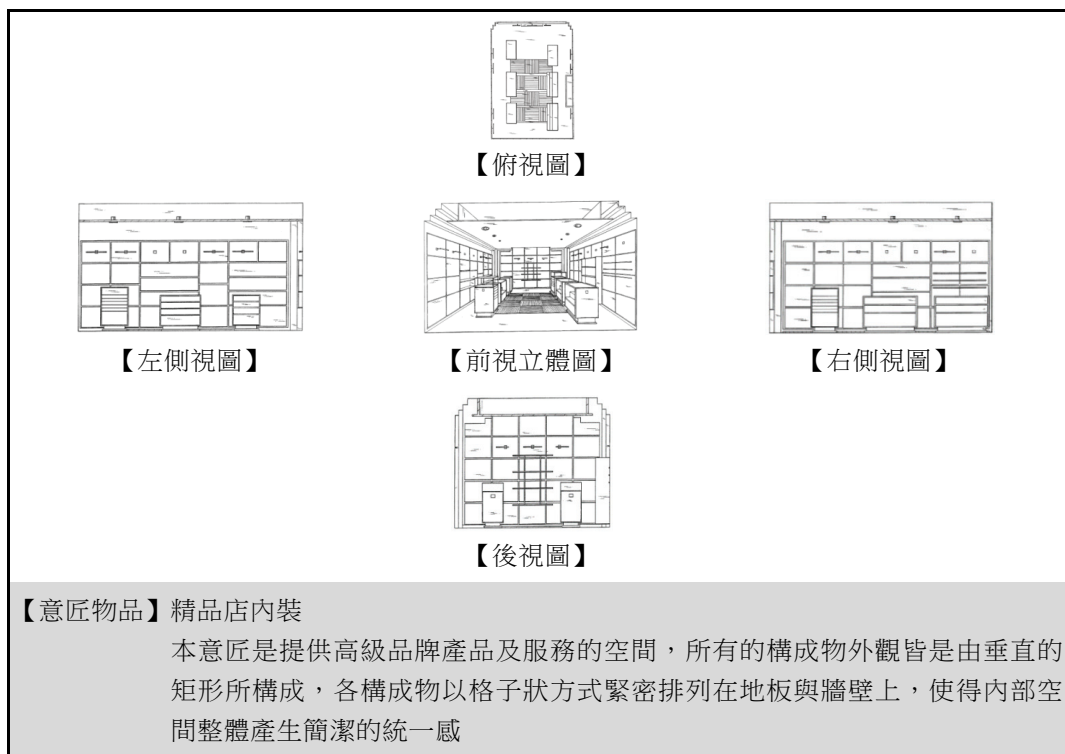


圖17 內裝意匠整體係基於統一的創作思想創作而成⁴¹

⁴⁰ 特許廳，註7文，18頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

⁴¹ 美國設計專利D395,521號案。

二、登錄要件

(一)可供工業上利用之內裝意匠

為了符合可供工業上利用之規定，內裝意匠必須符合「構成意匠法所規定之意匠」、「具體意匠」、「工業利用性」三要件⁴²。「具體意匠」係以內裝意匠所屬技藝領域具有通常知識者為判斷主體，從申請書及圖式依下列4點得出具體意匠的內容⁴³。

1. 內部之用途、功能。
2. 僅以內部之部分做為欲取得意匠登錄者，該部分的用途、功能。
3. 僅以內部之部分做為欲取得意匠登錄者，其大小、位置、範圍。
4. 內部之外觀。

(二)新穎性

意匠的近似判斷包括物品用途、功能相同或近似及外觀相同或近似，其判斷的步驟為如下⁴⁴。

1. 兩意匠的要旨認定。
2. 意匠物品用途、功能之共通點及差異點認定。
3. 外觀之共通點及差異點認定。
4. 共通點及差異點評價。

在進行外觀比對時，應參酌先前技藝，確認哪些是引起注意的部分，並從引起注意的程度進行評價，通常會因案情不同而有以下考量：

1. 容易引起注意的部分相對影響較大。
2. 習知外觀的部分相對影響較小。
3. 若無法呈現在外觀特徵的尺寸差異，不至於有影響。
4. 在比對形狀或花紋的差異時，色彩不至於有影響。

⁴² 特許廳，註7文，9頁。

⁴³ 特許廳，註7文，19頁。

⁴⁴ 特許廳，意匠審查基準第三部第2章 第1節 新規性，2020年3月19日，3頁。

1. 判斷主體

內裝意匠的近似判斷主體上與物品意匠相同，皆是以需要者（含交易者）為主體⁴⁵。以透天住宅的內部為例，通常是將使用人視為需要者。對於商業設施的內部而言，通常是將所有人視為需要者，不過為了顧及承租戶及使用者的便利性，也可能包含使用者的觀點。特許廳審查官在界定判斷主體時，應參考內裝意匠的用途來界定需要者觀點，並以此來做近似判斷⁴⁶。

2. 觀察方法

內裝意匠具有容納人們的內部空間，並且由複數物品等所構成。因此在進行近似判斷的觀察時，通常是在設施通常使用狀態下以肉眼進行觀察，依據內裝特性，倘若具有形成設計特徵之構成物，則靠近構成物的視點觀察其細部，倘若俯瞰意匠整體具有設計特徵者，亦可從複數視點綜合考量，不限於單一的觀察方法⁴⁷。

3. 用途、功能之近似判斷

在進行內裝意匠的用途、功能近似判斷時，特許廳審查官無庸去比對兩意匠的詳細用途、功能，而是應比對兩意匠的「意匠物品」欄所記載的用途、使用目的、使用狀態來判斷它們在用途、功能是否具有共通性。本文就意匠法不同保護對象彼此間之用途、功能比對內容重點整理如表5所示。

表5 內裝意匠、建築物、物品用途、功能近似判斷一覽表

比對內容	例 示
「內裝意匠」及「內裝意匠」 ⁴⁸	例如「住宅用寢室的內裝」及「飯店客房的內裝」皆可提供人們進入內部後停留一段時間之用途，故具有用途、功能上的共通性。在進行此類型判斷時，原則上所有的內裝意匠的用途、功能皆構成近似，例如餐廳內裝、辦公室內裝、酒店之房間內裝，客廳內裝、診所內裝、機場航站大廳內裝。惟若是以「內裝意匠」之部分做為「欲取得意匠登錄之部分」者，且

⁴⁵ 特許廳，註7文，20頁。

⁴⁶ 同前註。

⁴⁷ 特許廳，註7文，20-21頁。

⁴⁸ 特許廳，註7文，21頁。

比對內容	例 示
	該部分與比對意匠相對應內容的用途、功能有所不同者，即便兩意匠的外觀成近似，仍有判斷為非近似意匠之可能
「內裝意匠」及「建築物」 ⁴⁹	例如內裝意匠為「住宅用起居室的內裝」，而建築物意匠為「住宅」，且「欲取得意匠登錄之部分」為其內部的起居室之部分，基於兩者皆具有提供人們進入內部後停留一段時間之用途，故具有用途、功能上的共通性
「內裝意匠」及「物品」 ⁵⁰	例如內裝意匠為「住宅之浴室內裝」，而物品意匠為「浴室」，且「欲取得意匠登錄之部分」為其內部的浴室之部分，基於兩者皆具有提供人們進入內部後停留一段時間之用途，故具有用途、功能上的共通性。另基於物品意匠「浴室」除了提供人們進入內部後停留一段時間之用途即鮮少有其其他的通能、用途，因此應判斷兩意匠的用途、功能構成近似

4. 構成物之配置與數量之評價

在進行內裝意匠的近似判斷時，不僅應考量各構成物的外觀，也必須考量他們在組合與配置的共同點及差異點，即便各構成物的配置不同、或是各構成物的外觀相同但數量不同，若該些差異屬於細微或在該意匠所屬技藝領域屬於習見的範圍者，那麼對於近似判斷的影響相對較小⁵¹。

5. 含有自然物時的考量

在進行內裝意匠的近似判斷時，若圖式中含有自然物者，例如植物的枝葉或花的外觀者，鑒於此乃自然生長出的外觀造形，難謂為意匠特徵。另一方面，人工構造物與自然物之間的位置關係，如果已包括在建築物意匠的整體結構中，則應考量該造形特徵⁵²。

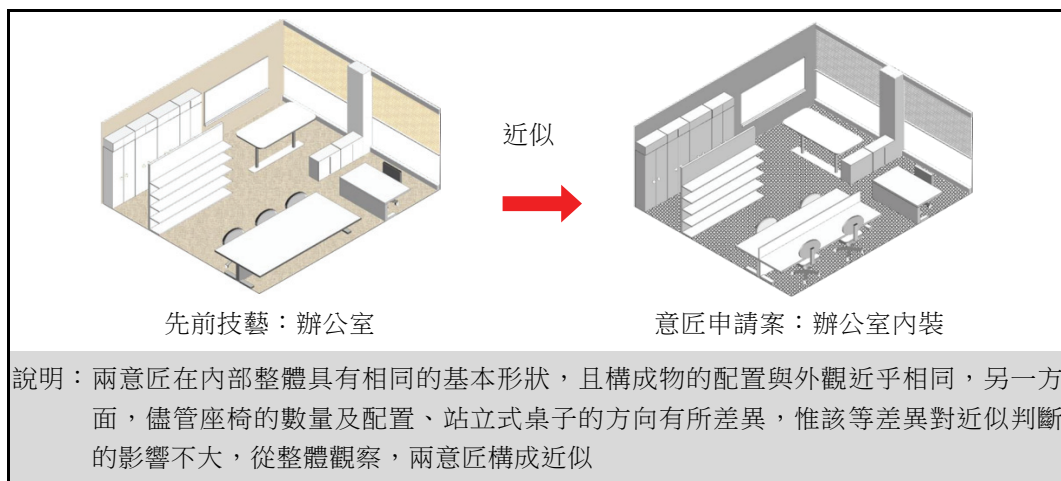
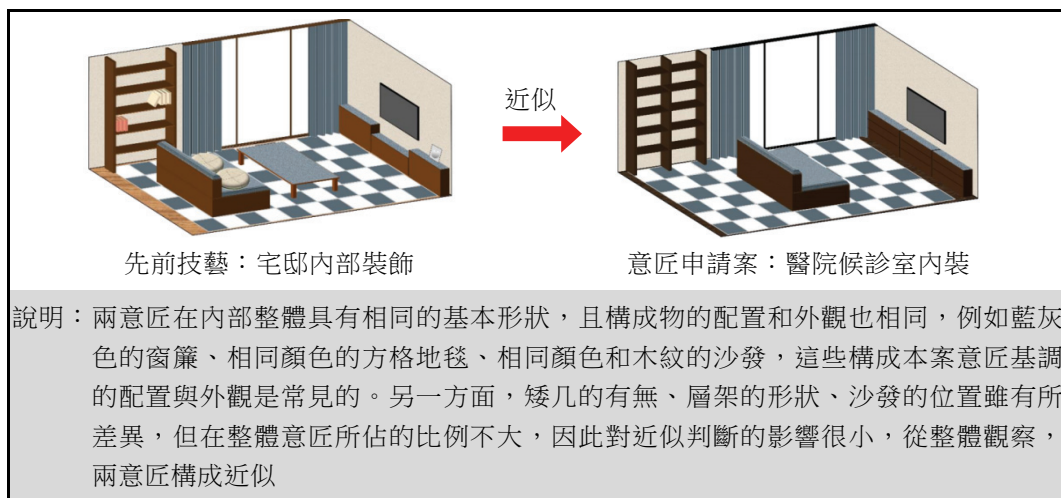
⁴⁹ 同前註。

⁵⁰ 特許廳，註7文，22頁。

⁵¹ 同前註。

⁵² 同前註。

6.外觀近似判斷例示

圖18 內裝意匠近似例示⁵³圖19 內裝意匠近似例示⁵⁴

⁵³ 特許廳，註7文，24頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

⁵⁴ 特許廳，註7文，25頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）



圖20 內裝意匠不近似例示⁵⁵

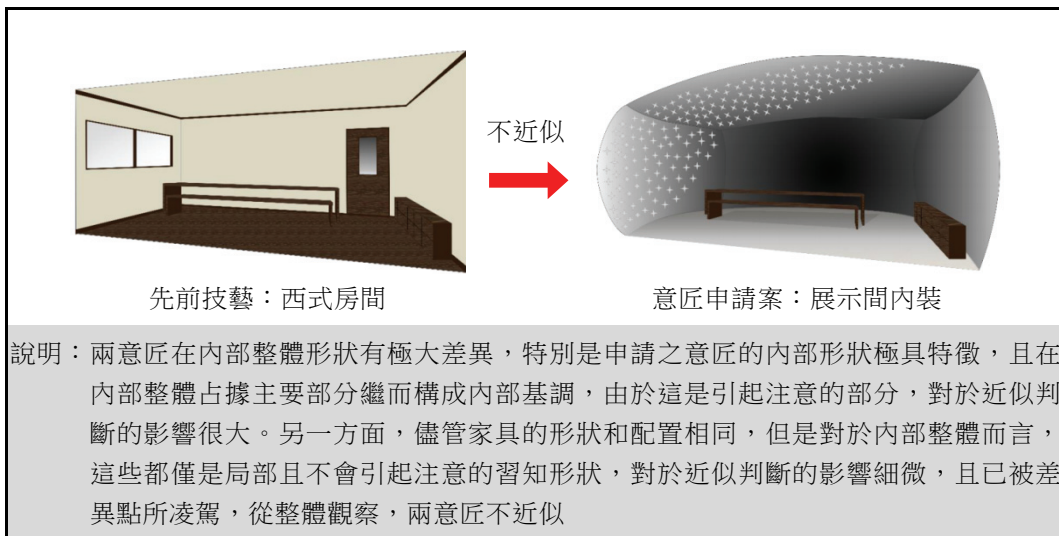


圖21 內裝意匠不近似例示⁵⁶

⁵⁵ 特許廳，註7文，26頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

⁵⁶ 特許廳，註7文，27頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

(三)創作非容易性

日本意匠之創作非容易性規定於意匠法第3條第2項：「意匠申請前，具有該意匠所屬領域的通常知識者，基於在日本國內或外國已公知的形狀、花紋、色彩或其結合而能輕易創作出該意匠者，不能取得意匠登錄。」創作非容易性的判斷主體，係指在意匠提出申請時，對於內裝意匠製造及販賣領域具有通常知識者。

日本在這次意匠審查基準修正中，針對內裝意匠的創作非容易性訂有專門規範，特別是在「常見創作手法」提供了不少例示。

1. 常見創作手法

內裝意匠領域對於「常見創作手法」的審查，乃是以申請日前公知的構成物及具體態樣做為判斷基礎資料，其大致上可分為下列七種類型⁵⁷，另圖22~27為這些類型的例示。

- (1)置換手法
- (2)組合手法
- (3)刪除部分構成單元
- (4)改變位置
- (5)改變比例
- (6)增減連續單元數量
- (7)超出物品範圍的利用或轉用：例如將出現在著名漫畫的內裝意匠轉用至實體世界的內裝意匠，或是將著名玩具屋的房間轉用至實體世界的內裝意匠⁵⁸

⁵⁷ 特許廳，註7文，28-29頁。

⁵⁸ 特許廳，註7文，37頁。

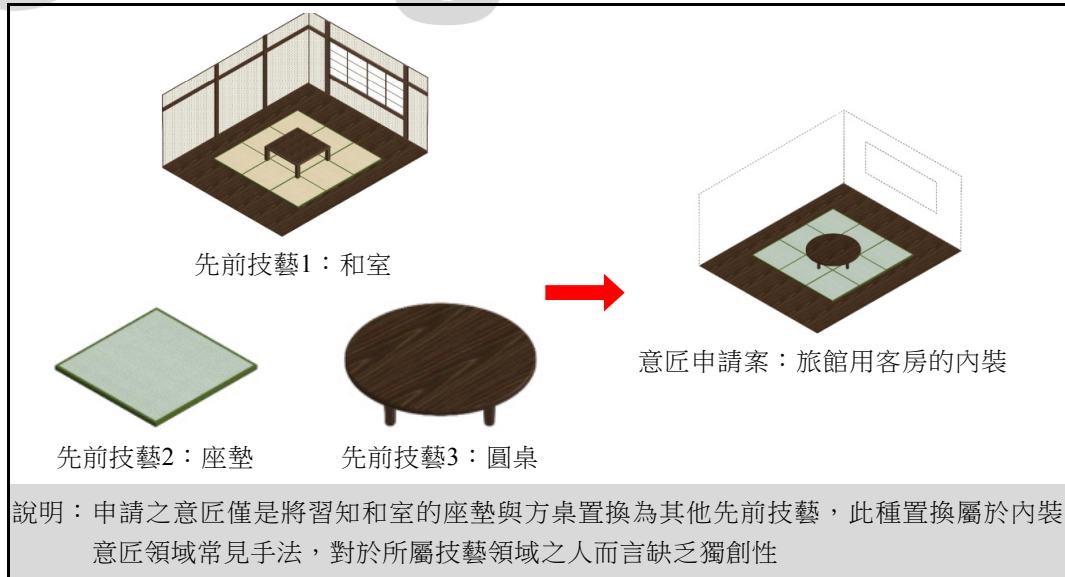


圖22 置換手法⁵⁹

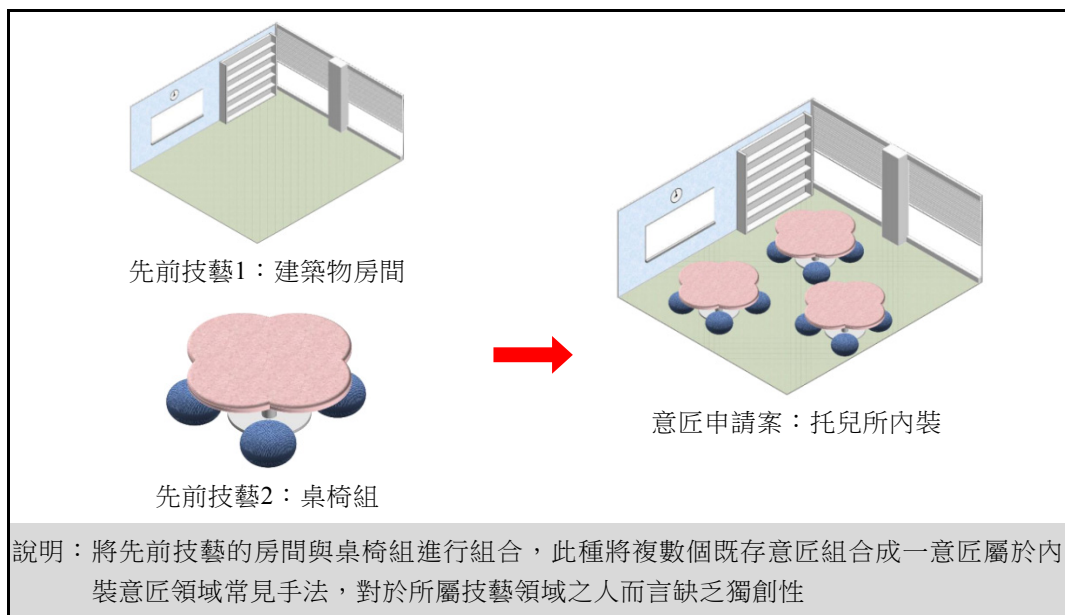
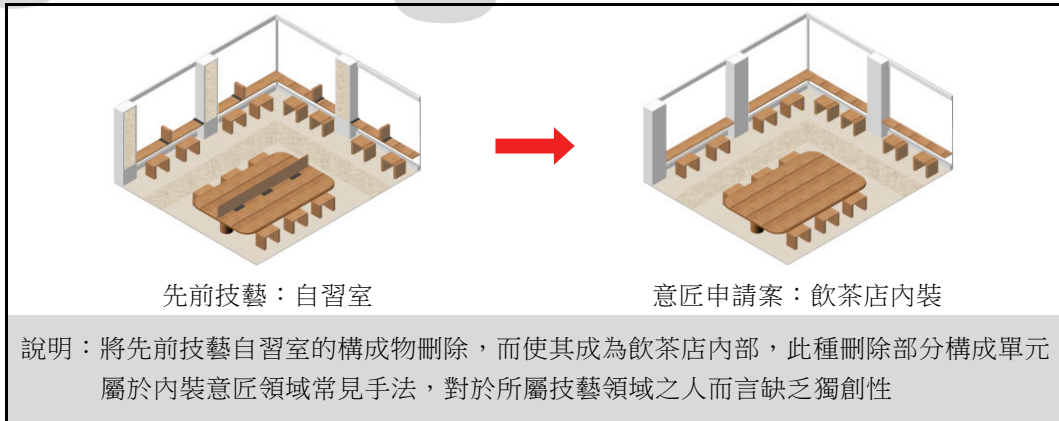
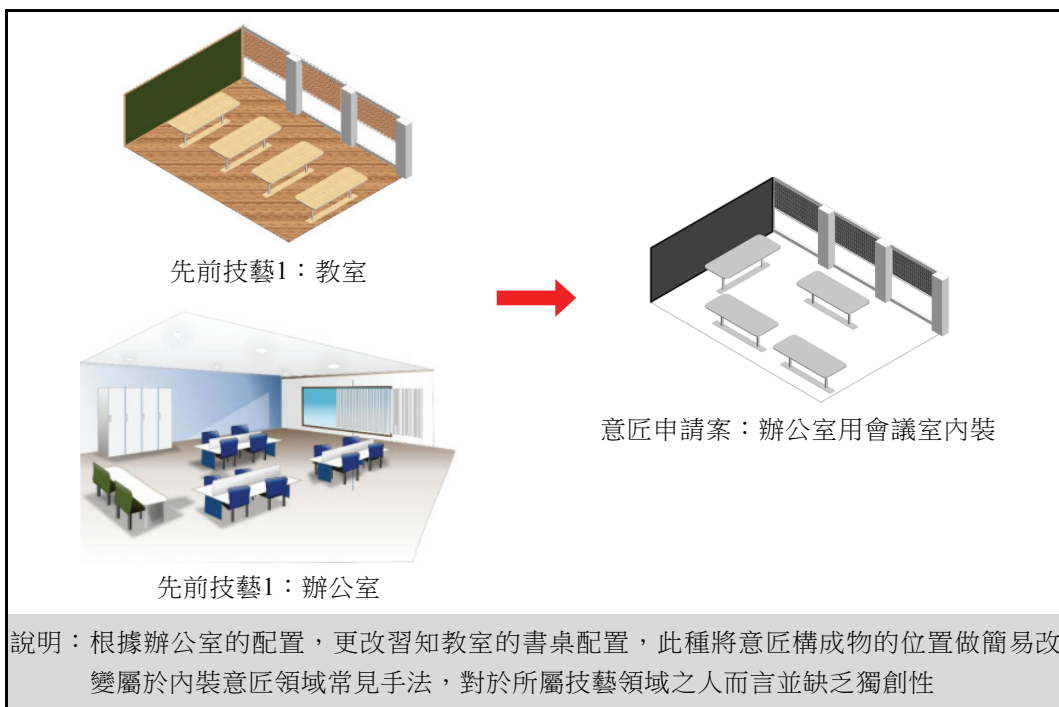


圖23 組合手法⁶⁰

⁵⁹ 特許廳，註7文，31頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

圖24 刪除部分構成單元⁶¹圖25 改變位置⁶²

⁶¹ 特許廳，註7文，33頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

⁶² 特許廳，註7文，34頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

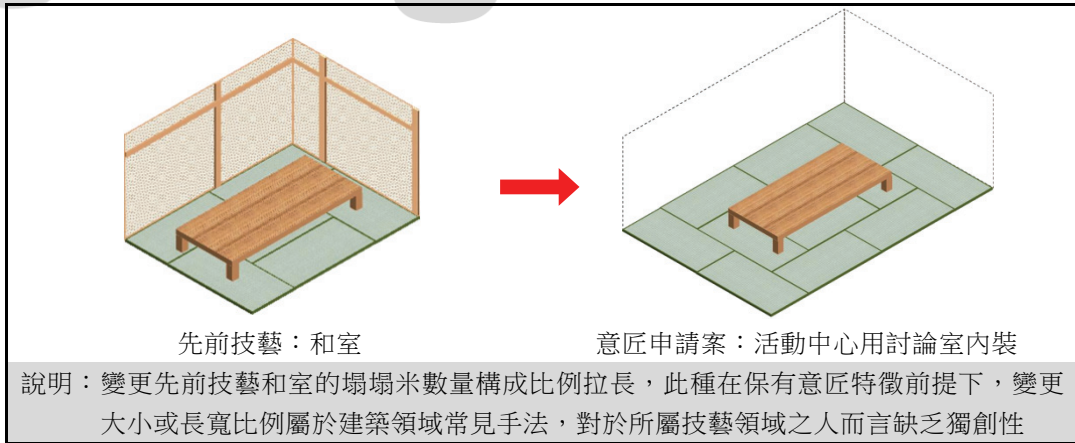


圖26 改變比例⁶³

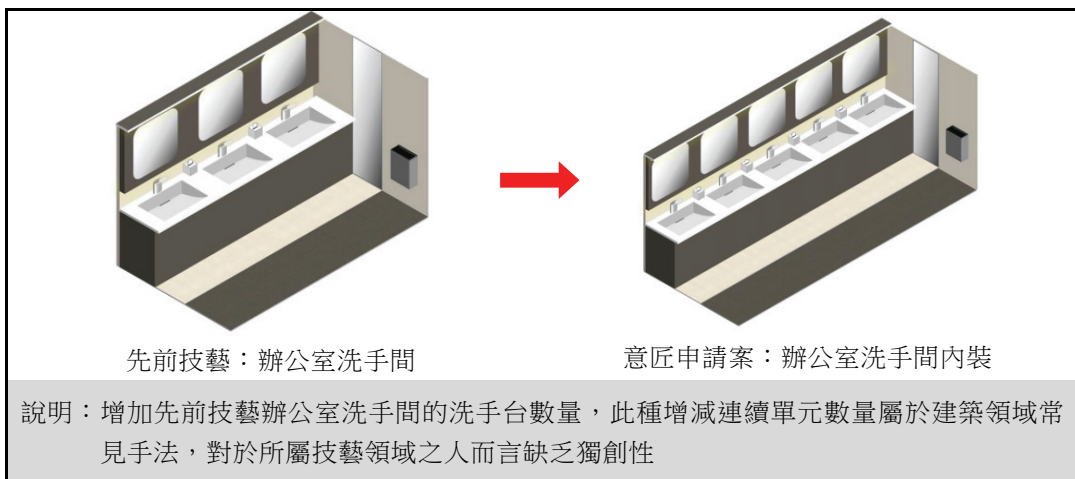


圖27 增減連續單元數量⁶⁴

2.輕微改變

意匠申請案即使沒有上述一般創作手法情事，惟若僅是將構成物及具體態樣稍加改變，且該等改變對於所屬領域僅是「輕微改變」，仍將違反創作非容易性。以

⁶³ 特許廳，註7文，35頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

⁶⁴ 特許廳，註7文，36頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

下是會被認定為「輕微改變」的文字例示⁶⁵。

- (1)將角落、邊緣改成倒角。
- (2)單純刪除花紋。
- (3)單純改變色彩、各區塊簡單色彩、基於所需功能的標準色彩。
- (4)單純改變材料所產生的形狀變化。

三、單一內裝意匠

按意匠法第7條規定，意匠申請案必須就每一意匠提出申請，原則上，每一申請僅能包含一個物品，另意匠法第8條之2為上述規定之例外，其指出由複數物品所構成的內裝意匠，只要符合一定要件，仍得以一意匠的方式提出申請（下稱：單一性），因此倘若以內裝意匠提出意匠申請，特許廳審查官仍會審究是否符合單一性。

（一）「意匠物品」欄之記載

倘若申請人在「意匠物品」欄同時記載兩個以上用途之內裝意匠，例如「辦公室內裝及學校用教室內裝」、「兼具病房內裝的旅館客房內裝」，原則上應認定為兩個以上意匠，繼而違反單一性⁶⁶。

（二）圖式的單一性考量⁶⁷

在判斷意匠圖式是否符合內裝意匠的一意匠一申請之規定，係以能否構成物理上的單一空間為準，因此以各別空間表示「美術館及辦公室內裝」（圖28）、「吧台及住宅內裝」（圖29）將違反單一性。

⁶⁵ 特許廳，註7文，29頁。

⁶⁶ 特許廳，意匠審查基準第三部第2章 第2節 創作非容易性，2020年3月19日，2頁。

⁶⁷ 特許廳，註7文，3頁。

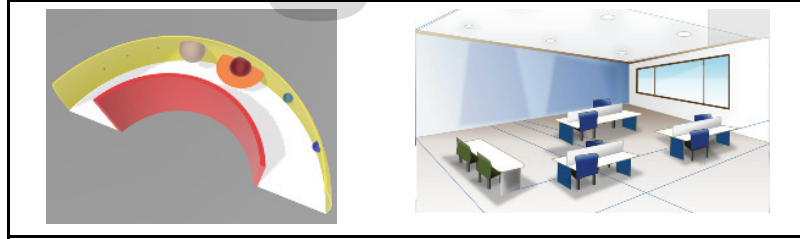


圖28 「美術館及辦公室內裝」⁶⁸

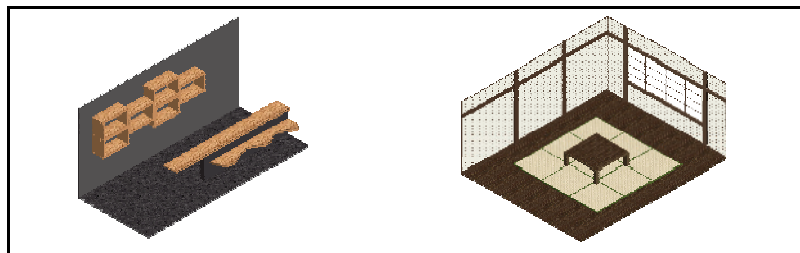


圖29 「吧台及住宅內裝」⁶⁹

此外，若內部空間會因為地板、牆壁或天花板阻隔而形成兩個以上空間者，也會違反單一性，惟分隔空間的牆壁若屬於諸如透明材質者，倘若從視覺上可理解為連續空間者，仍視為一意匠。

最後，即便是複數空間，惟若這些空間的用途具有共通性，且在外觀具創作一體性者，亦得視為一意匠，例如在同一工作空間設有辦公室及咖啡廳，可做為員工休憩及討論公事之用，但如果辦公室及咖啡廳分設在不同樓層，且已構成物理分離者，原則上應判斷違反單一性。

(三)具變化之形狀、花紋或色彩的內裝意匠單一性考量⁷⁰

可隨用途、功能而在形狀、花紋或色彩產生變化的內裝意匠，得視為一意匠，但前提是該變化必須在同一功能、用途的範圍內，例如圖30所示之「租賃辦公室休息室內裝」，其包含有提供使用者睡眠的可動式床鋪，不使用床時，可將收納在牆

⁶⁸ 特許廳，註15文，29頁。

⁶⁹ 同前註。

⁷⁰ 特許廳，註7文，3-4頁。

上，如此能有效利用辦公空間。

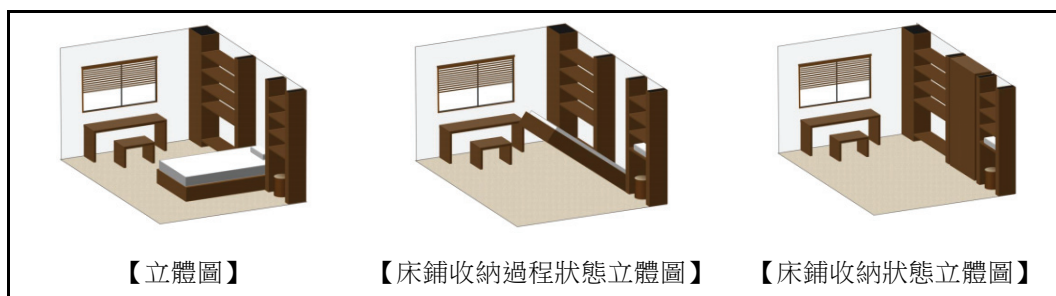


圖30 租賃辦公室休息室內裝⁷¹

若是固定在內裝意匠的顯示器表示具變化外觀之圖像，只要變化前、後的圖像符合功能及外觀單一性範圍內者，得視為內裝意匠的構成物。若是固定在內裝意匠的照明器具，只要點燈後所產生的花紋變化具有關聯性者，亦得視為內裝意匠的構成物。

另一方面，內裝意匠可能由許多可任意移動的物品所構成，例如「辦公室的會議室內裝」，有時可能因會議進行，而使得桌椅的配置產生改變。但是依據意匠法第8條之2的規定，內裝意匠保護的是包含各種物品配置所產生的美感，因此申請內裝意匠之意匠若有變更構成物配置的情形者，應判斷為各別在意匠創作，但若該變化是依照單一用途、功能所產生的必要變化範圍內，則不在此限，以「飯店之多用途洗手間內裝」為例，若其配置同時有可收納扶手及尿布的更換台，得視為一意匠。

四、修正

在日本，申請人僅限於意匠申請案繫屬審查、審判或再審階段才能提出修正⁷²。由於修正僅限於對申請日所提交文件的錯誤或不明確等進行修改、補充，因此不能變更其要旨。前述「要旨」，係基於該意匠所屬技藝領域具有通常知識，從意匠申請書及圖式中能夠直接導出的內裝意匠具體內容，以下是變更要旨的修正

⁷¹ 同前註。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

⁷² 意匠法第60條之24參照。

態樣⁷³。

1. 超出該意匠所屬技藝領域具有通常知識能理所當然推導出相同範圍的修正。
2. 將最初申請時不明確的意匠要旨明確化。

(一)刪除不適合做為內裝意匠構成物的修正

如果圖式中含有不適合做為內裝意匠構成物者，特許廳審查官可發出拒絕理由通知書要求申請人刪除，此種刪除構成物的修正原則上不會變更要旨⁷⁴。

(二)新增或刪除本來就可做為內裝意匠構成物

如果新增或刪除本來就可做為內裝意匠構成物者，特許廳審查官原則上會認定變更要旨⁷⁵。

(三)變更內裝意匠構成物配置

若是將適合做為內裝意匠構成物的配置進行變更，特許廳審查官原則上會認定變更要旨⁷⁶。

五、分 割

意匠法第10條之2第1項規定：「意匠登錄申請人僅限於意匠申請案繫屬審查、審判或再審階段，始能將兩個以上意匠的意匠申請案之一部分，分割為一或兩個以上的意匠分割案。」因此倘意匠申請案符合意匠法第8條之2對於內裝意匠的定義者，基於該意匠整體已認定為一意匠，申請人不得將其中的構成物分割為一或兩個以上的意匠分割案。惟若內裝意匠的複數物品整體有違反一意匠，而不符意匠法第8條之2規定者，則可以提出意匠分割案，並援用原意匠申請日。

⁷³ 特許廳，註7文，38頁。

⁷⁴ 特許廳，註7文，39頁。

⁷⁵ 同前註。

⁷⁶ 同前註。

伍、結 語

綜上所述，本文將日本此次開放的內裝意匠申請暨審查實務綜整如表6所示。

表6 內裝意匠申請暨審查實務重點一覽表

課 題		申請或審查重點
申 請	「意匠物品」欄	▶記載語法為「○○內裝」 ▶由複數空間組成的設施（例如旅館）應記載更下位的名稱（例如「旅館之大廳內裝」或是「旅館之客房內裝」）
	「意匠物品說明」欄	複合用途的內裝意匠，可在此欄記載次要用途
	「意匠說明」欄	可隨用途、功能而產生變化外觀的內裝意匠，可在此欄記載變化順序或態樣
	圖 式	▶應揭露地板、牆壁或天花板其中之一 ▶圖式揭露原則上是從空間內部的視角進行繪製 ▶內裝意匠不必然要繪製整個建築物 ▶可省略壁面繪製室內空間（但必須在「意匠說明」欄敘明） ▶通常會提供俯視圖以揭露室內各構成物間的配置關係
	特徵記載書	特許廳鼓勵申請人記載
審 查	內裝意匠定義	▶商店、辦公室或其他設施內部 ▶由意匠法所訂之複數物品、建築物或圖像設計所構成
	新穎性	▶判斷主體為設施使用人、所有人或承租戶 ▶觀察方法是以通常使用狀態進行肉眼觀察 ▶判斷內裝意匠是否構成相同或近似，係以「意匠物品」欄所載之用途、使用目的、使用狀態來判斷兩意匠的用途、功能是否具有共通性 ▶即便各構成物的配置不同，或是外觀相同但數量不同，只要該差異細微或屬於該意匠所屬技藝領域習見的範圍者，於近似判斷的影響不大 ▶圖式所揭露之自然物外觀難調為意匠特徵，但其與人工構造物的位置關係可納入特徵考量

課 題		申請或審查重點
	創作非容易性	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 常見創作手法（組合手法、刪除部分構成單元、改變位置、改變比例、增減連續單元數量、超出物品範圍的利用或轉用） ➢ 輕微改變（將角落或邊緣改成倒角、單純刪除花紋、單純改變色彩或各區塊簡單色彩或基於所需功能的標準色彩、單純改變材料所產生的形狀變化）
	單一內裝意匠	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 以能否構成物理上的單一空間為準 ➢ 隔間牆若屬於諸如透明材質者，倘若從視覺上可理解為連續空間者，視為一意匠 ➢ 複數空間的用途若具有共通性，且是以一體性的外觀創作者，視為一意匠
	修 正	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 申請人刪除圖式中不適合做為內裝意匠之構成物，原則上允許 ➢ 新增或刪除本來就可做為內裝意匠構成物將變更要旨 ➢ 改變內裝意匠構成物配置將變更要旨
	分 割	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 意匠申請案只要符合內裝意匠的定義者，申請人不得將其中的構成物分割為一或兩個以上的意匠 ➢ 意匠申請案的複數物品必須有違反一意匠之情事者，才能分割

資料來源：作者自行整理

由於室內設計在圖式揭露與審查上的觀點可能與過往的物品外觀有所不同，因此不論是審查基準或圖式製作須知對此少有著墨，本文簡要介紹日本內裝意匠之相關規範，希冀有助於我國將來研擬相關申請課題及審查運作之參考。