

## 日本空間設計申請暨 審查介紹

——建築物意匠篇



徐銘峯\*

### 壹、前言

鑒於高品質的服務及商品將有助於提升品牌價值，因此除了商品外觀以外，許多企業也開始重視商店外觀予人的形象，此外，日本近年曾發生過商業店鋪模仿事件（圖1），東京地方法院肯認店鋪外觀屬於不正競爭防止法「商品等表示<sup>1</sup>」之範疇，只要能符合「特別顯著性」及「周知性」，同樣可禁止他人使用有混淆誤認之

DOI：10.3966/221845622020070042006

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。

<sup>1</sup> 日本不正競爭防止法第2條第1項，本法所稱「不正競爭」，係指下列行為：

- (1) 以需求者間廣泛認識之他人「商品等標示」（係指有關該人業務之姓名、商號、商標、標章、商品容器或包裝，或其他標示商品、營業之標示，以下皆同）相同或類似的商品等標示為使用，或讓與、交付使用該商品等標示之商品，為讓與或交付而展示、出口、進口，或透過電力通訊回路提供使用該商品等標示之商品，和他人之商品或營業產生混淆之行為。
- (2) 作為自己「商品等標示」而使用他人著名商品等標示相同或類似的標示，或者讓與、交付，為讓與、交付而展示、出口、進口，或透過電力通訊回路提供使用該商品等標示之商品的行為。（下略）

虞的店鋪外觀<sup>2</sup>。不過儘管建築設計在日本可透過著作權法、不正競爭法及立體商標取得保護，但是著作權法所保護的是「建築美術<sup>3</sup>」，而建築設計在構成不正競爭法的「特別顯著性」及「周知性」，或是立體商標「識別性」（圖2）前可能就引發保護需求。



圖1 店鋪外觀不正競爭防止法保護事例<sup>5</sup>



圖2 日本立體商標登錄5851632號（客美多咖啡店）

<sup>2</sup> 東京地裁平成28年12月19日決定〔平成27年（ヨ）第22042号〕參照。

<sup>3</sup> 日本著作權法第10條第5項參照。

<sup>4</sup> 日文原文為「コメダ珈琲店」。

<sup>5</sup> 山田威一郎，店鋪の外觀の不正競争防止法2条1項1号による保護，知財ぷりずむ，第15卷第179期，2017年8月，109頁。

另一方面，在房屋交易過程中，消費者對於住宅的審美意識也愈來愈高，商店、住宅的建築物設計是一種大額投資，業者必須在確定產品及服務所欲傳達的品牌概念後聘請建築設計師，如果這些設計創意遭人模仿，勢將對業者造成重大損失，基於以上考量，日本在2019年將建築物外觀納入意匠<sup>6</sup>法保護，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「建築物意匠<sup>7</sup>」為題介紹相關申請暨審查規範。

## 貳、意匠法修正介紹

按原意匠法規定，意匠法保護對象必須是物品（含物品之部分）之形狀、花紋、色彩或其結合<sup>8</sup>。前揭「物品」，必須是可在市場流通之有體物動產，由於「建築物」是一種不動產，且無法透過工業化手段大量製造出相同的外觀，此前無法做為保護對象。

表1 國際間對於空間設計保護一覽表<sup>9</sup>

	日 本		美 國	歐 盟	中國大陸	韓 國	我 國
	修正前	修正後					
建築物	×	○	○	○	△ <sup>10</sup>	× <sup>11</sup>	○
室內設計	×	○	○	○	×	△ <sup>12</sup>	○

<sup>6</sup> 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。

<sup>7</sup> 我國所稱「建築設計」，在意匠法稱「建築物意匠」，本文對於日本制度的描述係依日本用語。

<sup>8</sup> 原意匠法第2條第1項參照。

<sup>9</sup> 日本特許廳，特許法等の一部を改正する法律の概要（參考資料）（英語版），2019年5月17日，2頁。

<sup>10</sup> 但如果是取決於特定地理條件，無法重複再現的建築物、橋梁等，則不能做為保護對象。

<sup>11</sup> 只有大量生產且可移動的建築設計才能做為保護對象。

<sup>12</sup> 個別家具和照明物品的組合才能做為保護對象，但如果僅以物品的排列或布置做為特徵者，則不能做為保護對象。

日本在2019年5月修正意匠法，將「建築物」納入意匠法保護對象<sup>13</sup>（下稱：建築物意匠），這項舉措終於讓「建築物」能與「物品」平起平坐，肯認建築師的創意心血具有同樣的保護價值，繼而對促進產業發展做出貢獻。此外，伴隨著保護對象鬆綁所衍生出的「實施<sup>14</sup>」、「法定不予登錄之意匠<sup>15</sup>」、「意匠登錄申請<sup>16</sup>」、「組物意匠<sup>17</sup>」，在本次意匠法修正也做了相應調整。

<sup>13</sup> 意匠法第2條第1項：「本法所稱『意匠』，係指物品（含物品之部分。以下亦同）之形狀、花紋、色彩或其結合（以下稱「形狀等」）、建築物（包含建築物之部分。以下亦同）之形狀等……能夠引起視覺上美感者。」

<sup>14</sup> 意匠法第2條第2項：「本法對意匠所稱『實施』，包含下列行為……建造、使用、讓與、出租，或為讓與、出租而供給與意匠有關建築物之行為」。

<sup>15</sup> 意匠法第5條：「對於下列意匠，不受第3條〔意匠登錄要件〕規定所限，不能取得意匠登錄……(2)物品、建築物或圖像設計有與他人業務產生混淆之虞；(3)僅由為確保物品功能而不可或缺之形狀；或為達到建築物用途不可或缺之形狀所構成的意匠；或為顯示圖像設計用途不可或缺之意匠」。

<sup>16</sup> 意匠法第6條：

(1)「欲取得意匠登錄者，應向特許廳長官提出記載有以下所列事項的申請書，並附以記載有欲取得意匠登錄的意匠的圖式。

A. (略)

B. (略)

C.與意匠有關之物品；或與意匠有關之建築物；或圖像設計之用途。

(2) (略)

(3)對於該意匠所屬領域中具通常知識者，若由第1項第3款與意匠有關之物品；或與意匠有關的建築物之用途記載；或申請書所附之圖式、照片或模型，無法明瞭與該意匠有關物品或建築物的材質或大小，從而無法得知該意匠者，應在申請書記載與該意匠有關物品、建築物的材質或大小。

(4)及意匠有關物品之形狀、花紋或色彩；建築物之形狀、花紋或色彩；或圖像設計物品，建築物或圖像設計因功能發生變化的情況下，就變化前後的物品形狀等、建築物形狀等或圖像設計，欲取得意匠登錄時，必須在申請書中記載該變化及物品、建築物或圖像設計功能的說明。」

<sup>17</sup> 意匠法第8條：「就同時使用之兩個以上之物品、建築物、圖像設計，而構成由經濟產業省令規定之物品（以下稱「組物」）意匠，其物品、建築物、圖像設計整體具統一性時，得以一意匠提出申請，並取得意匠登錄。」（我國專利法中之「成組設計」，在日本稱「組物意匠」，本文對於日本制度的描述係依日本用語）。

## 參、建築物意匠的申請

### 一、「意匠物品」欄之記載<sup>18</sup>

以建築物提出意匠申請，申請人必須在「意匠物品」欄明確記載建築物的具體用途，例如住宅、校舍、體育場、辦公室、酒店、百貨商店，醫院、博物館、橋樑、瓦斯槽等。若是由複數棟建築物所構成者，得在「意匠物品」欄記載學校、商業用建築等集合名詞。對於具有複合用途的建築物，例如具有不同業務種類的大型設施，可在「意匠物品」欄記載「複合建築物」，並在「意匠物品說明」欄記載該具體用途，例如「本建築物的低樓層為店舖，高樓層為旅館設施」<sup>19</sup>。

若申請人只是想就建築物的部分特徵取得意匠保護者（下稱「建築物部分意匠」），該「意匠物品」欄不是記載「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」）的名稱，而是記載建築物的名稱；例如以住宅的浴室做為「欲取得意匠登錄之部分」者，申請人必須在「意匠物品」欄記載「住宅」而非「浴室」<sup>20</sup>。

### 二、「意匠物品說明」欄之記載<sup>21</sup>

無法透過上述「意匠物品」欄清楚記載建築物的用途者（例如複合建築物），申請人應在「意匠物品說明」欄闡明有助於理解該建築物的具體用途、使用狀態之說明，文字務必簡潔，不能使用圖表，也盡可能別出現商標<sup>22</sup>。

若意匠申請案包含「圖像設計」者，申請人必須在「意匠物品說明」欄（圖3）闡明該圖像設計與建築物兩者間的功能或操作關係，而且該圖像設計必須是執行建築物功能的必要表示畫面<sup>23</sup>，否則特許廳審查官會以違反一意匠一申請原則發出拒絕理由通知書。

<sup>18</sup> 意匠法施行規則樣式第2〔備考〕第8條參照。

<sup>19</sup> 特許廳，意匠審查基準第IV部第2章 建築物の意匠，2020年3月19日，7頁。

<sup>20</sup> 同前註。

<sup>21</sup> 意匠法施行規則樣式第2〔備考〕第40-42條參照。

<sup>22</sup> 特許廳，意匠登錄出願の願書及び図面の記載の手引き，2020年3月12日，8頁。

<sup>23</sup> 同前註，117、120頁。

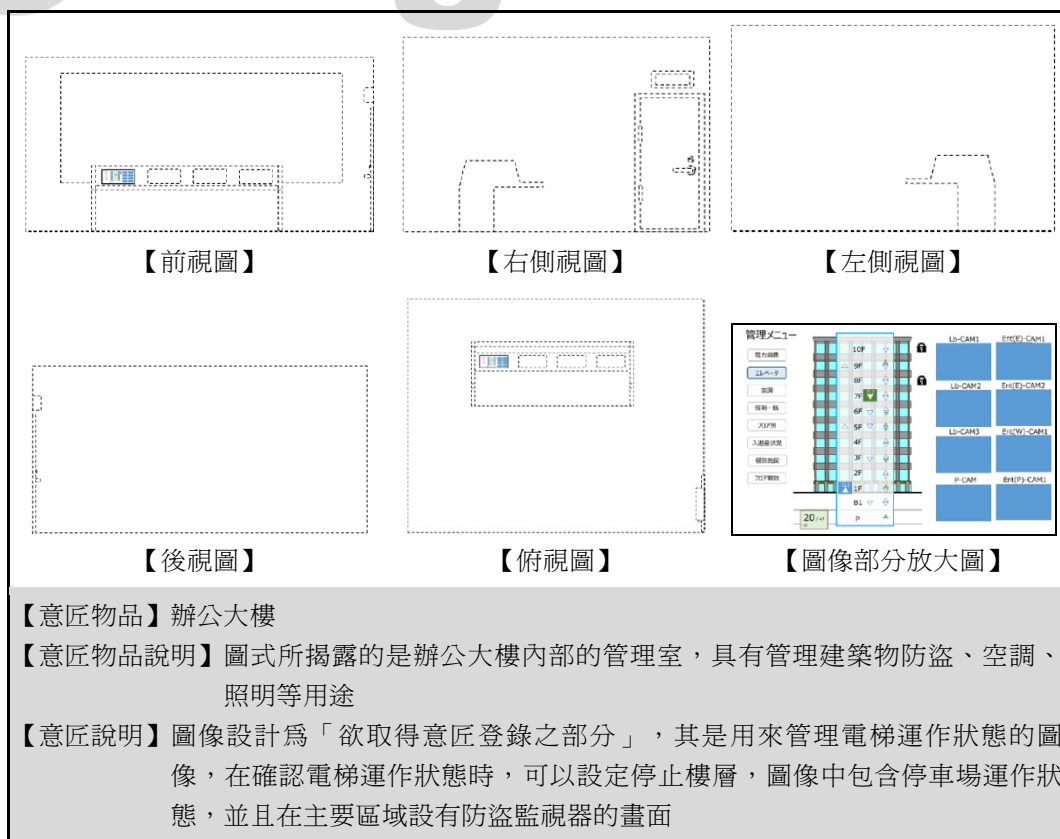


圖3 建築物含有圖像設計的記載例示<sup>24</sup>

### 三、「意匠說明」欄之記載<sup>25</sup>

以建築物提出意匠申請者，若有下列之情形者，申請人應在「意匠說明」欄記載：

- (一)外觀可隨用途、功能產生變化的建築物意匠，如果只藉由圖式仍無法瞭解其變化順序或變化態樣者<sup>26</sup>。

<sup>24</sup> 特許廳，註22文，168頁。

<sup>25</sup> 同註18。

<sup>26</sup> 特許廳，註19文，8頁。

(二)建築物的全部或部分有透明材質者<sup>27</sup>。

(三)「建築物部分意匠」如果難以透過圖式繪製想要取得意匠登錄之部分者<sup>28</sup>。

#### 四、圖式揭露方式

基於意匠法將建築物意匠納入保護對象後，亦開放建築物內部（例如房間、客廳）得以「建築物部分意匠」提出申請，若「欲取得意匠登錄之部分」的外觀不會對位置、大小、範圍造成妨礙，且該部分在建築物整體外觀的位置、大小、範圍與一般認知相同，則無庸在圖式揭露建築物的整體外觀<sup>29</sup>。但如果申請人認為建築物內部及建築物整體間的位置、大小、範圍屬於其設計特徵者，仍可在圖式揭露整個建築物外觀<sup>30</sup>。此外，倘若意匠申請案是由複數構成物（棟）所組成者，申請人至少應提供一張全部複數構成物（棟）的位置關係圖<sup>31</sup>。

過在意匠法僅保護物品外觀，因此通常是以正投影圖法來揭露物品外觀，此種製圖法在視圖上的體現包括「前視圖」、「後視圖」、「左側視圖」、「右側視圖」、「俯視圖」、「仰視圖」、「立體圖」、「斷面圖」、「放大圖」等<sup>32</sup>。本次新修正的意匠基準除了允許以正投影圖法、等角投影圖法揭露建築物外觀外，也允許申請人可藉由透視投影圖法來繪製建築物<sup>33</sup>，其依據消失點的數量可細分為一點透視、二點透視與三點透視（圖4），視圖的呈現可以是「東側立面圖」、「西側立面圖」、「南側立面圖」、「北側立面圖」、「建築平面圖」等<sup>34</sup>。另圖5~10為相關的繪製例示。

<sup>27</sup> 特許廳，註22文，122頁。（在意匠圖示的製圖規範中，「全透明」一詞通常是指透光率極高的材料，並且可以清楚地看到該材料的另一側外觀。意匠法從制定之初就將「全透明」材料視為意匠的構成部分，並且規定圖式中的保護對象有「全透明」時材料，必須在「意匠說明」欄中敘明。至於「透光性」則是指無法透過材料清楚識別另一面的外觀，例如磨砂玻璃或是乳白色塑料材質，同樣必須在「意匠說明」欄中敘明。）

<sup>28</sup> 特許廳，註22文，123頁。

<sup>29</sup> 特許廳，註19文，8頁。

<sup>30</sup> 特許廳，註19文，8頁。

<sup>31</sup> 特許廳，註19文，8頁。

<sup>32</sup> 特許廳，註19文，8頁。

<sup>33</sup> 日本工業規格（JIS Z 7810）參照。

<sup>34</sup> 特許廳，註19文，8頁。

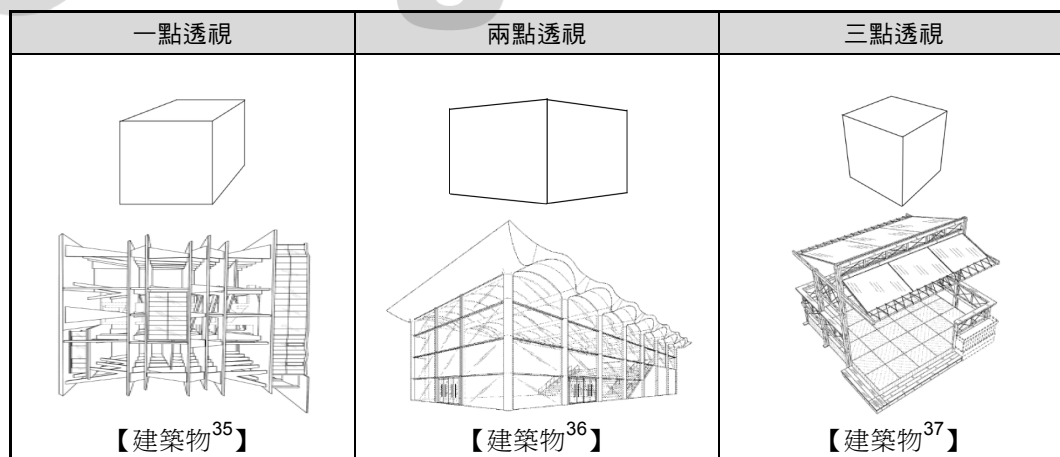
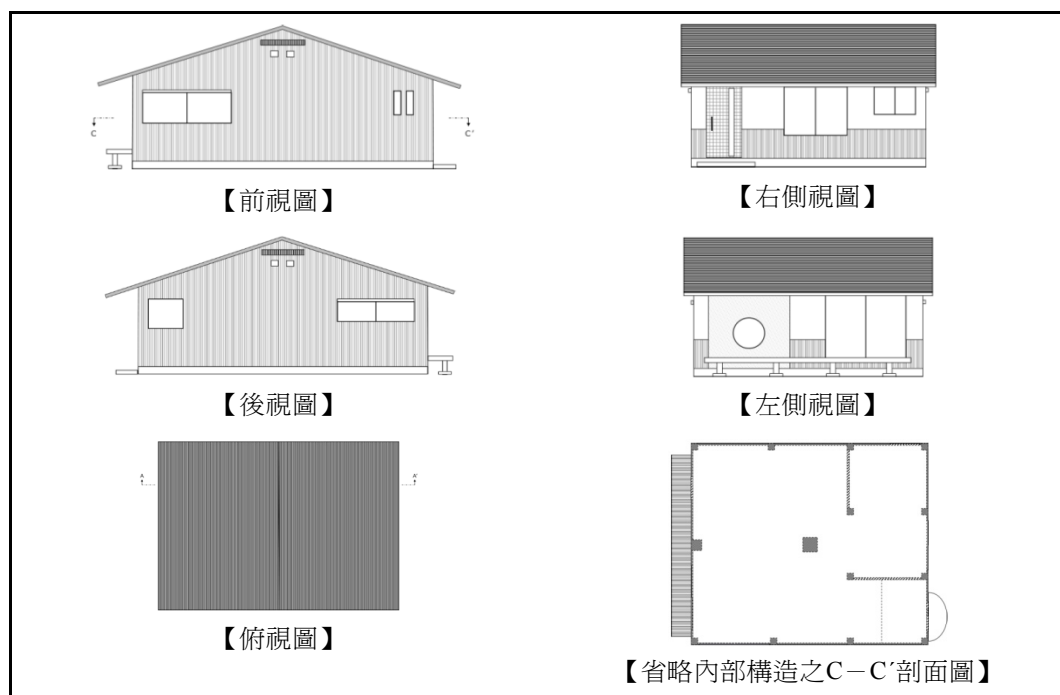


圖4 建築意匠透視投影圖法

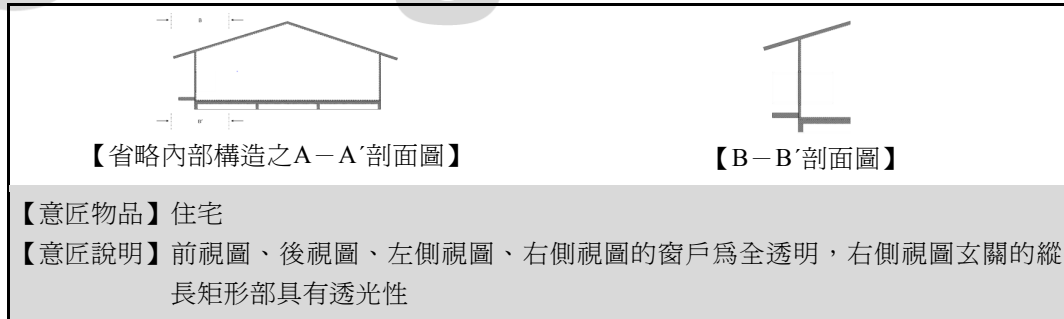
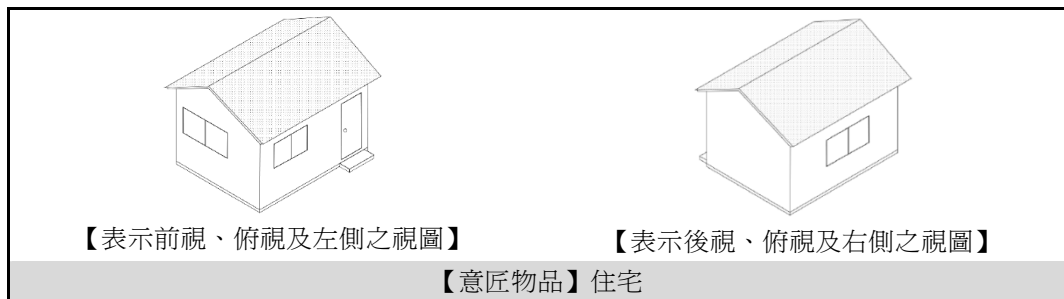
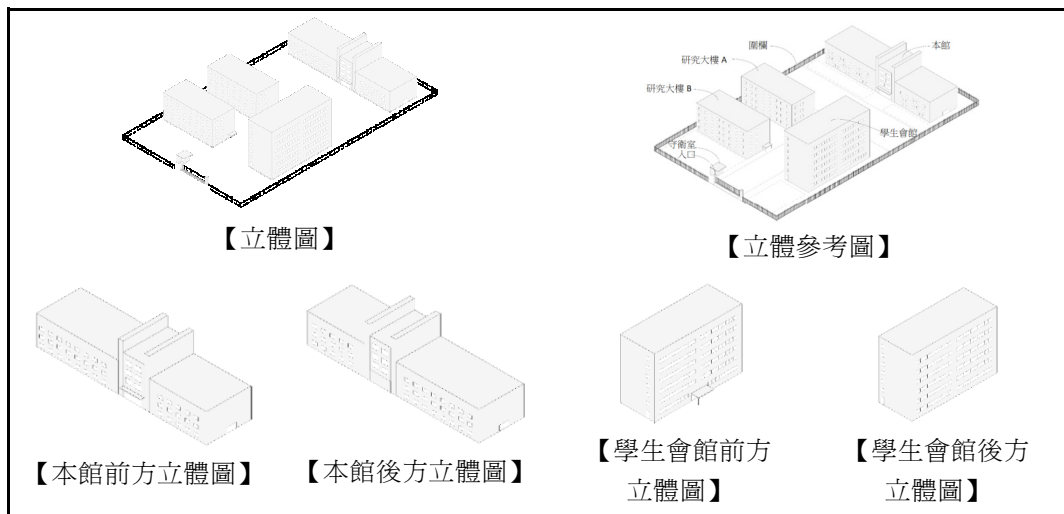


<sup>35</sup> 美國設計專利D648,036號案。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

<sup>36</sup> 美國設計專利D861,192號案。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

<sup>37</sup> 美國設計專利D754,874號案。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）



圖5 正投影圖法繪製例示<sup>38</sup>圖6 等角投影圖法繪製例示<sup>39</sup>

<sup>38</sup> 特許廳，註22文，155頁。

<sup>39</sup> 特許廳，註22文，156頁。

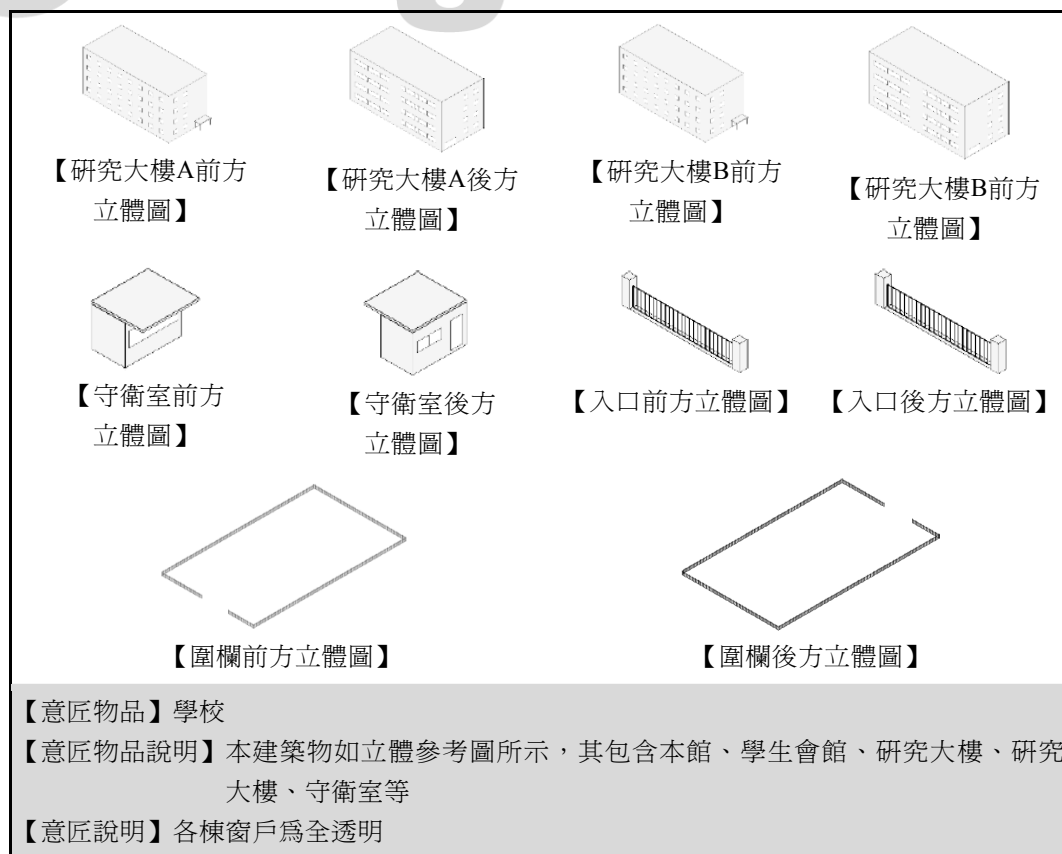


圖7 複合建築物繪製例示<sup>40</sup>

<sup>40</sup> 特許廳，註22文，158-159頁。

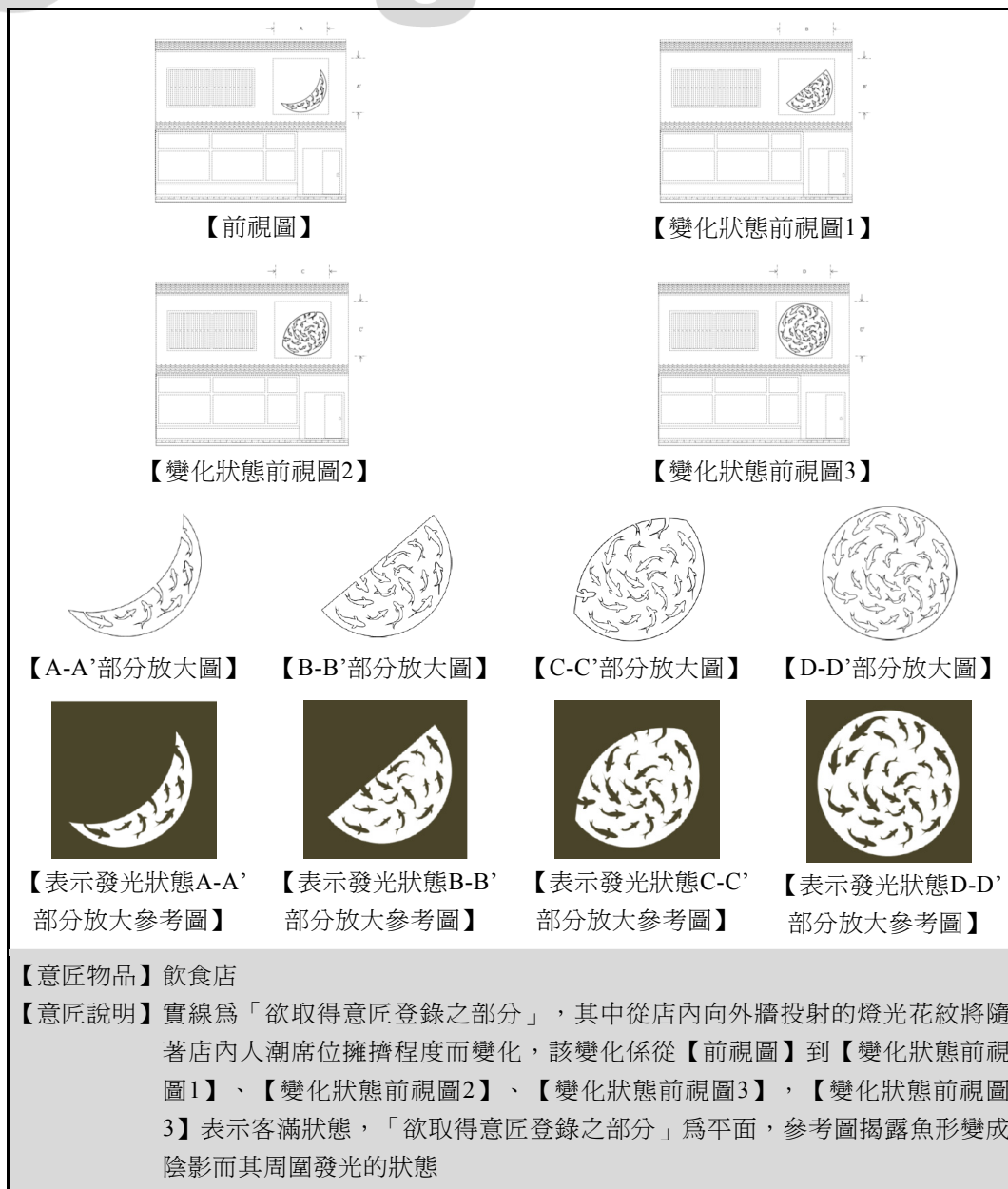


圖8 花紋隨照明變化的繪製例示<sup>41</sup>

<sup>41</sup> 特許廳，註22文，160-161頁。

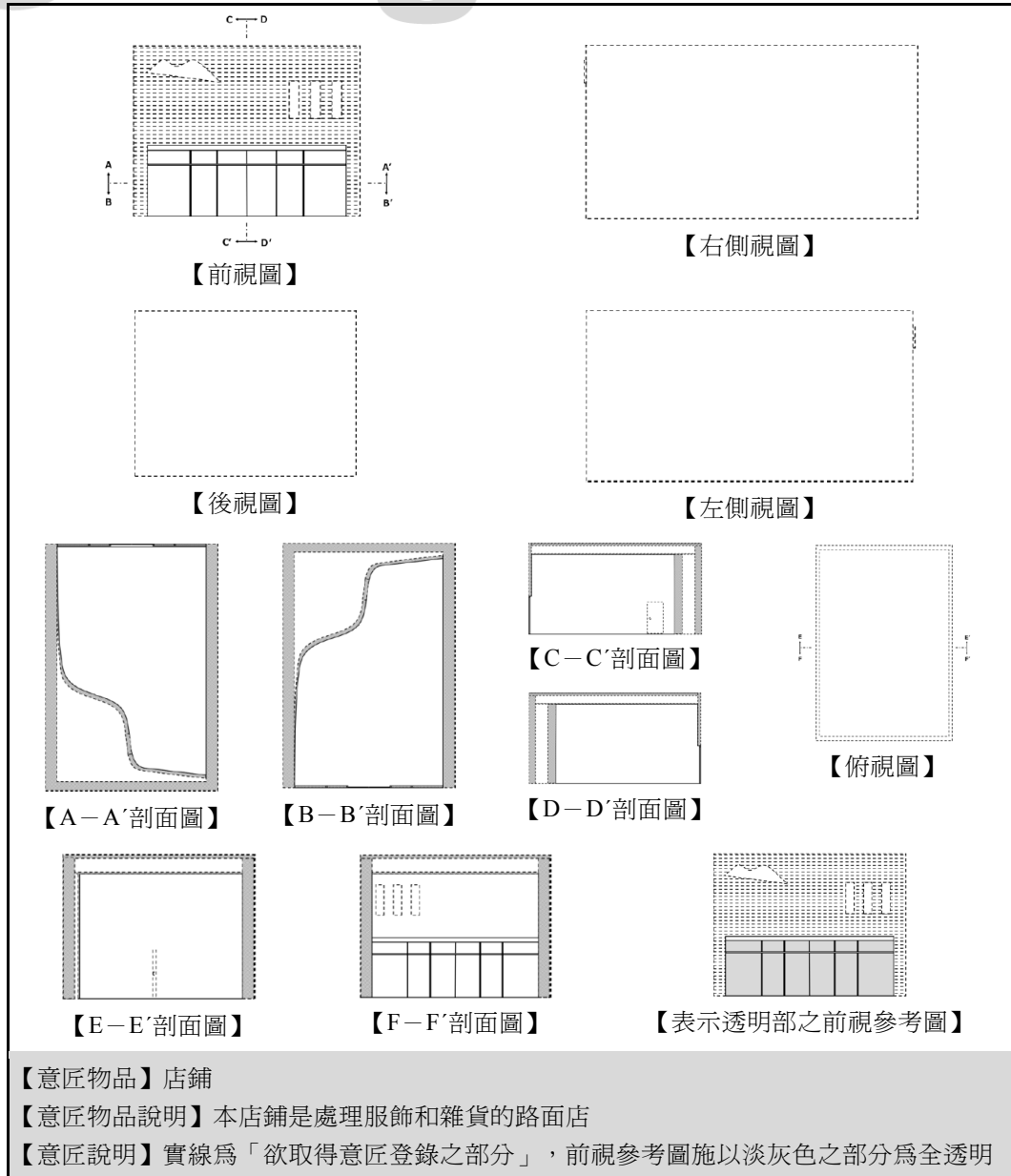


圖9 以建築物內部做為「欲取得意匠登錄之部分」的例示<sup>42</sup>

<sup>42</sup> 特許廳，註22文，165-166頁。

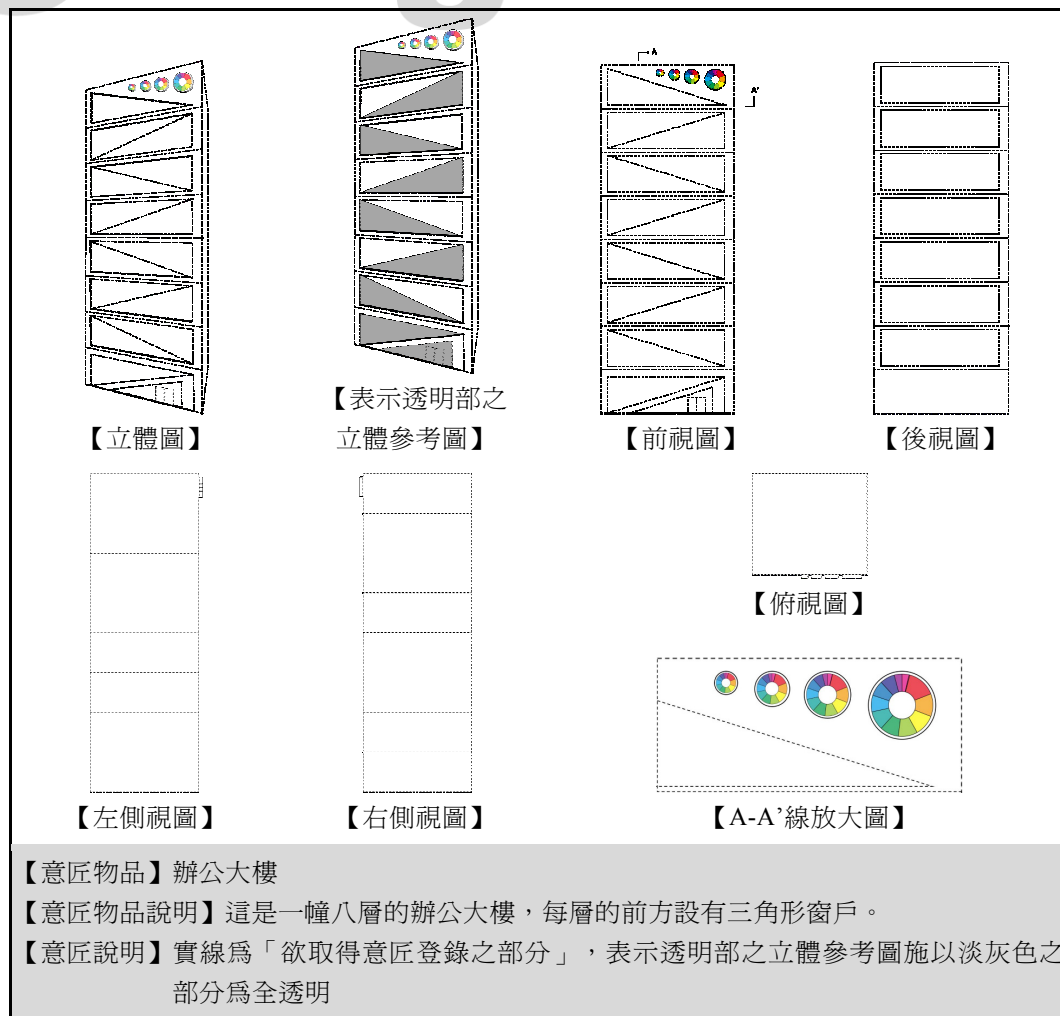


圖10 具有部分放大圖的繪製例示<sup>43</sup>

<sup>43</sup> 特許廳，意匠登録出願の基礎（建築物・内装），2020年3月，69頁。

## 肆、建築物意匠的審查

### 一、意匠法所稱「建築物」

建築物意匠必須符合「土地定著物」及「人工構造物（含土木構造物）」才能成為意匠法保護對象<sup>44</sup>，以下分項說明。

#### （一）土地定著物

「土地」係指是平面、斜面等地形，甚至也包含海底、湖底及水底等；「定著物」係指持續固定在土地上使用之物<sup>45</sup>。因此即便可固定在土地上，但能做為動產交易者（例如庭園燈）；或僅是暫時設置者（例如帳篷）；或雖可做為不動產登記對象，但卻能以動產方式交易者（例如飛機、輪船、露營車），皆不符土地定著物要件，惟倘若這些保護對象是能在市場流通的有體物動產，仍得以「物品意匠」做為保護對象<sup>46</sup>。

#### （二）人工構造物（含土木構造物）

相較於日本建築基準法中的定義及相關用語<sup>47</sup>，建築物意匠的意涵較為廣泛，其包含在正常使用的條件下，可以觀察到土木構造物且已完成建設的外觀，例如商業用建築、住宅、學校、醫院、工廠、運動場、橋樑、鐵塔皆屬之<sup>48</sup>。此外，建築物內部雖能夠以部分意匠做為保護對象，惟若是正常使用時無法以視覺觀察到的外

<sup>44</sup> 特許廳，註19文，10頁。

<sup>45</sup> 特許廳，註19文，10-11頁。

<sup>46</sup> 同前註。

<sup>47</sup> 日本建築基準法第2條第1項對於建築物的定義為定著於土地上的工作物，其包含：

- (1) 有屋頂、柱或牆壁（包含類似結構）
- (2) 附屬在(1)的門或圍牆
- (3) 提供觀賞的工作物
- (4) 在地下或高架工作物所設置的辦公室、商店、表演廳、倉庫和類似設施（不包括與鐵路和軌道營運安全有關的設施，以及跨線橋、月台、儲藏槽及類似設施）
- (5) 建築設備。

<sup>48</sup> 特許廳，註19文，11頁。

觀，仍無法做為建築意匠之保護對象，表2所列舉的是違反人工構造物要件之例示。

表2 違反人工構造物要件之例示一覽表

說 明	例 示
非人造物	山川、岩石、樹木、河流、瀑布、沙灘等自然物，屬於非人造物
即使有人為創作，惟仍是以自然物或地形做為主要構成要素	大量運用自然地形的滑雪場及高爾夫球場
土地本身或由土地產出者	以建築物之部分提出申請者，倘若「欲取得意匠登錄之部分」並非人工構造物，則不符此要件

資料來源：作者自行整理

## 二、登錄要件

### (一)可供工業利用之建築物意匠

為了符合可供工業上利用之規定（下稱：工業利用性），建築物意匠必須符合「構成意匠法所規定之意匠」、「具體意匠」、「工業利用性」三要件<sup>49</sup>。「構成意匠法所規定之意匠」已在前文提及，本段不再贅述，以下僅就「具體意匠」與「工業利用性」進行說明。

#### 1.具體意匠

係以建築物所屬技藝領域具有通常知識者為判斷主體，其必須能從申請書<sup>50</sup>及圖式依下列5點得出意匠的具體內容<sup>51</sup>。

- (1)建築物的用途、功能。
- (2)「建築物部分意匠」必須記載「欲取得意匠登錄之部分」的用途、功能。
- (3)「建築物部分意匠」應揭露該部分在建築物中的位置、大小、範圍。惟若該

<sup>49</sup> 特許廳，註19文，9頁。

<sup>50</sup> 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。

<sup>51</sup> 特許廳，註19文，12頁。

部分的外觀不會對位置、大小、範圍造成妨礙，且「欲取得意匠登錄之部分」在建築物整體外觀的位置、大小、範圍與一般認知相同者，可省略繪製建築物外觀。

- (4)「建築物部分意匠」係由建築物之複數組成物（棟）所構成者，應敘明它們彼此間的相對位置關係。
- (5)建築物外觀：申請書及圖式必須符合揭露要件，例如圖11為符合「具體意匠」的例示。但如果像圖12這樣整份圖式僅透過一張視圖揭露具傾斜面的屋頂外觀，由於所屬技藝領域具有通常知識者無法從單一視圖掌握該傾斜面與建築物外觀的比例關係，將無法符合「具體意匠」的要求。

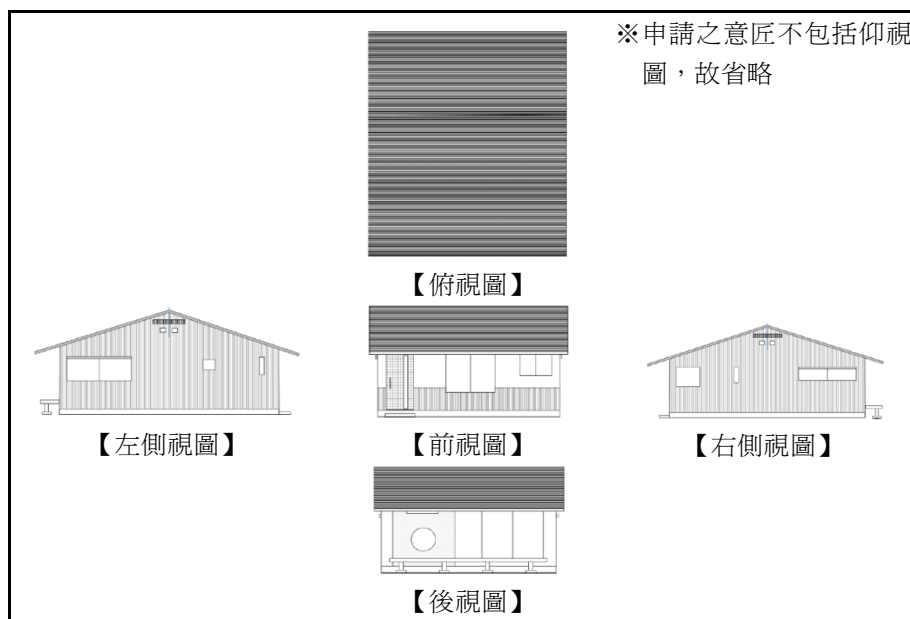
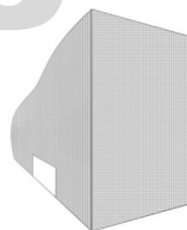


圖11 住宅<sup>52</sup>

<sup>52</sup> 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——資料4「建築物の意匠」に係る意匠審査基準の改訂について（案）要約資料，2019年10月23日，27頁。



圖12 商店<sup>53</sup>

## 2. 工業利用性

「工業利用性」係指能以工業技術重複生產出相同建築物，但這不代表該建築物就非得有大量生產的事實，而是只要有重複生產的可能性者，即滿足此要件<sup>54</sup>。

### (二) 新穎性

日本意匠之新穎性係規範於意匠法第3條第1項：「可供工業上利用之意匠創作，除下列者外，得就其意匠取得意匠登錄……與前兩款<sup>55</sup>所列表意匠近似之意匠。」請參考表3，新穎性包括「物品」用途、功能相同或近似及「外觀」相同或近似的判斷，其可歸納出表所列舉的4種態樣，惟應注意者，倘若兩意匠間的「物品」或「外觀」有一者為不相同、不近似者，應判斷為不近似意匠。

表3 物品及外觀之相同、近似關係一覽表

區 分	相同物品	近似物品	不近似物品
相同外觀	相同意匠	近似意匠	不近似意匠
近似外觀	近似意匠	近似意匠	不近似意匠
不近似外觀	不近似意匠	不近似意匠	不近似意匠

資料來源：作者自行整理

<sup>53</sup> 同前註，28頁。

<sup>54</sup> 特許廳，註19文，13頁。

<sup>55</sup> 這兩款包含「意匠登錄申請前已在日本國內或國外公然知悉的意匠」、「意匠登錄申請前在日本國內或者外國出版的刊物上刊登的意匠，或公眾透過網路可以利用的意匠」。

## 1. 判斷主體

建築物意匠的近似認定與物品意匠相同，皆是以「需要者（含交易者）」為判斷主體<sup>56</sup>。以住宅為例，通常是將住宅使用者或所有人視為需要者。對於大型商業用建築物而言，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<sup>57</sup>。

## 2. 觀察方法

由於建築物大多超越人體尺寸甚多，在進行近似判斷時，原則上是模擬人站在地面的角度（正常使用情境）進行觀察，惟觀察時並非僅鎖定在單一視點，而是以複數視點做整體觀察<sup>58</sup>。由於商業建築物可能僅在靠路面側施以視覺裝飾，若該側屬於設計特徵所在，在進行整體觀察時會調高其權重。對於諸如像電塔這類的外觀，其設計特徵可能在於每個側面，進行整體觀察時每個側面可能給予同等權重<sup>59</sup>。

## 3. 用途、功能之近似判斷

在進行用途、功能之近似判斷時，特許廳審查官不會去比對兩意匠的詳細用途、功能，他們會參考兩意匠在「意匠物品」欄所記載的用途、使用目的、使用狀態來判斷兩意匠在用途、功能是否具共通性。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4所示。

<sup>56</sup> 特許廳，註19文，14頁。

<sup>57</sup> 同前註。

<sup>58</sup> 同前註。

<sup>59</sup> 同前註。

表4 建築物、物品、室內設計用途、功能近似判斷一覽表

比對內容	例 示
「建築物」及 「建築物」 <sup>60</sup>	(1)例如住宅、醫院、餐廳、辦公室皆可提供人們進入內部後停留一段時間的用途，故具有用途、功能上的共通性。惟「『瓦斯槽』及『飯店』」、「『橋樑』及『燈塔』」則不具用途、功能上的共通性 (2)土木構造物中的橋樑、道路、鐵路，或是發射訊號的電波塔，由於它們都有各自用途，與人們進入內部後停留一段時間之用途有所差異，因此其用途與功能可能不近似，另外即便兩意匠同屬土木構造物，也可能發生用途與功能不近似的情形
「建築物」及 「物品」 <sup>61</sup>	例如建築物意匠的「住宅」及物品意匠的「組合屋」，由於皆具有提供居住之用途，故兩者具有用途、功能上的共通性
「建築物」及 「室內設計」 <sup>62</sup>	例如建築物意匠的「住宅」及室內設計的「客廳」，由於「客廳」主要是做為「住宅起居」之用，同樣能可提供人們進入內部後停留一段時間之用途，故兩者具有用途、功能上的共通性

#### 4.含有自然物時的考量

在進行建築物意匠的近似判斷時，若其中含有自然物，例如植物花葉者，鑒於此乃自然生長出的外觀，通常難以視為設計特徵所在，但如果建築物與自然物之間的位置關係，已包括在建築物意匠的整體結構中，則位置關係應納入考量<sup>63</sup>。

#### 5.外觀近似例示

日本在這次意匠審查基準修正中，針對建築物意匠的近似判斷提供了以下4個例示供作審查參考（圖13~16）。

<sup>60</sup> 同前註。

<sup>61</sup> 特許廳，註19文，15頁。

<sup>62</sup> 同前註。

<sup>63</sup> 特許廳，註19文，16頁。

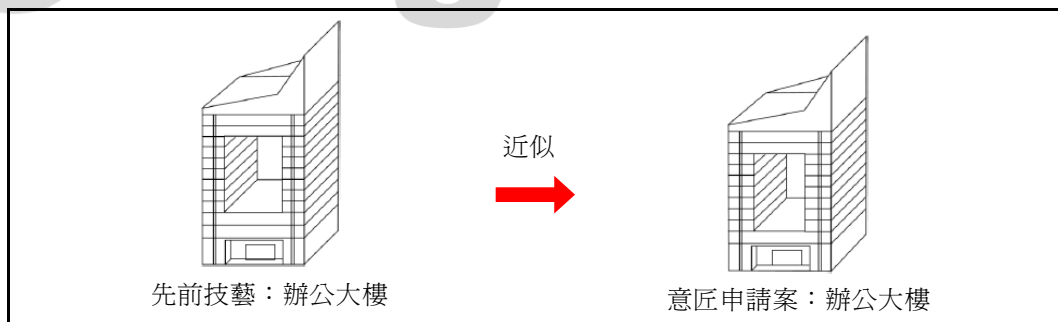


圖13 近似例示<sup>64</sup>

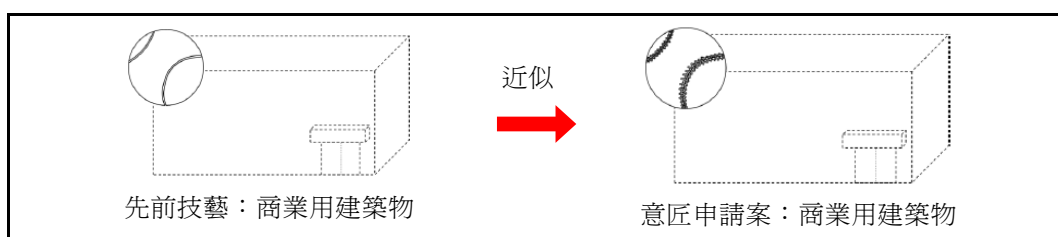


圖14 近似例示<sup>65</sup>

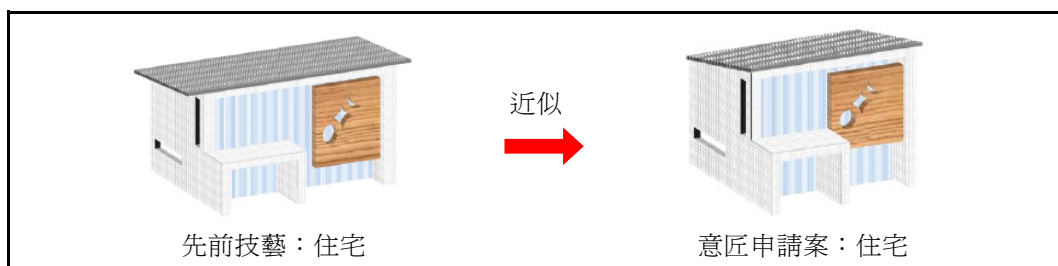
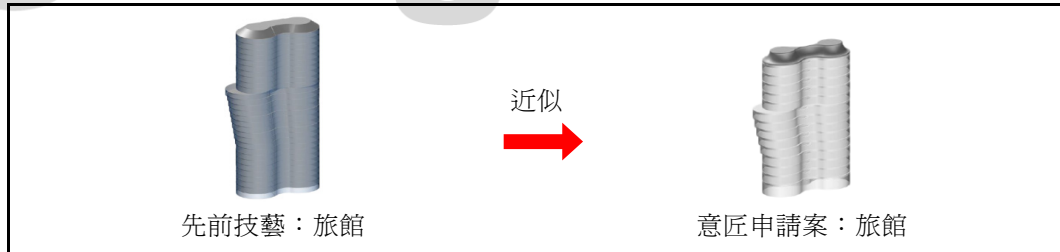


圖15 近似例示<sup>66</sup>

<sup>64</sup> 同前註。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

<sup>65</sup> 特許廳，註19文，17頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

<sup>66</sup> 同前註。

圖16 近似例示<sup>67</sup>

### (三)創作非容易性

日本意匠之創作非容易性係規範於意匠法第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。」在判斷建築物意匠時，必須考慮建築物整體美感及各部位所呈現的設計特徵，以建造和販賣建築物行業之人為判斷主體認定其是否具獨創性<sup>68</sup>。若申請人有提交「特徵記載書」做參考者，特許廳審查官還是只就申請書及圖式可直接導出的內容進行考量。

日本在這次意匠審查基準修正中，針對建築物意匠的創作非容易性訂有專門規範，尤其在「常見創作手法」提供了許多參考圖例供外界參考。

#### 1.常見創作手法

建築物領域對於「常見創作手法」的審查，乃是以申請日前公知的構成要素及具體態樣做為判斷基礎，其大致上可分為下列七種類型<sup>69</sup>，另圖17~23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

<sup>67</sup> 特許廳，註19文，18頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

<sup>68</sup> 特許廳，註19文，19頁。

<sup>69</sup> 同前註。

(6)增減連續單元數量

(7)超出物品範圍的利用或轉用

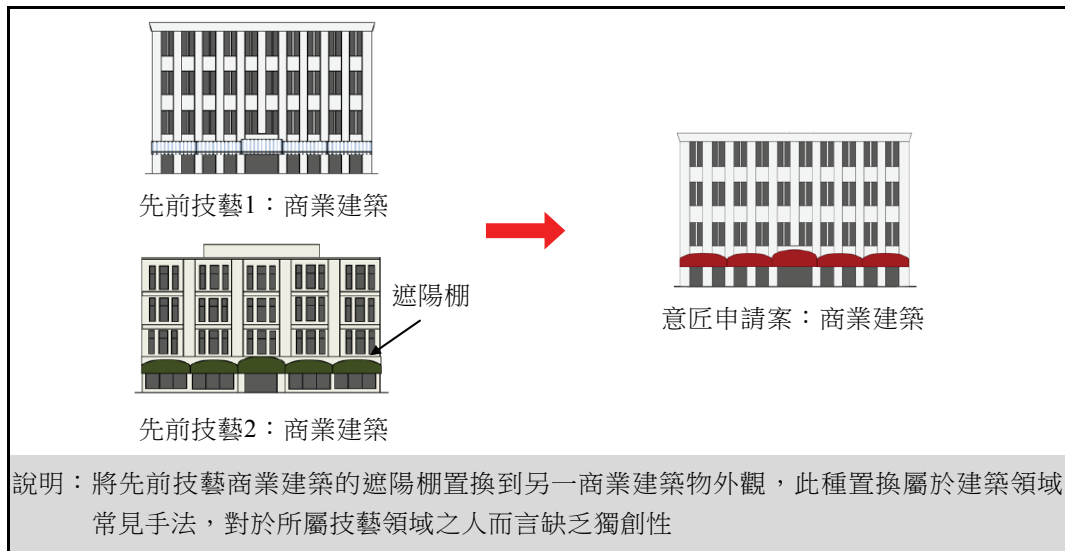


圖17 置換手法例示<sup>70</sup>

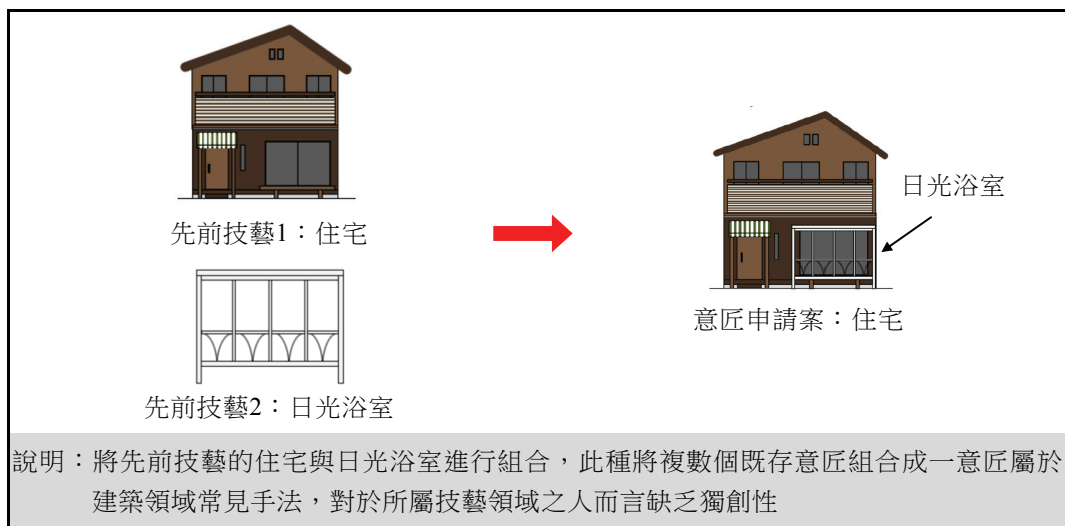
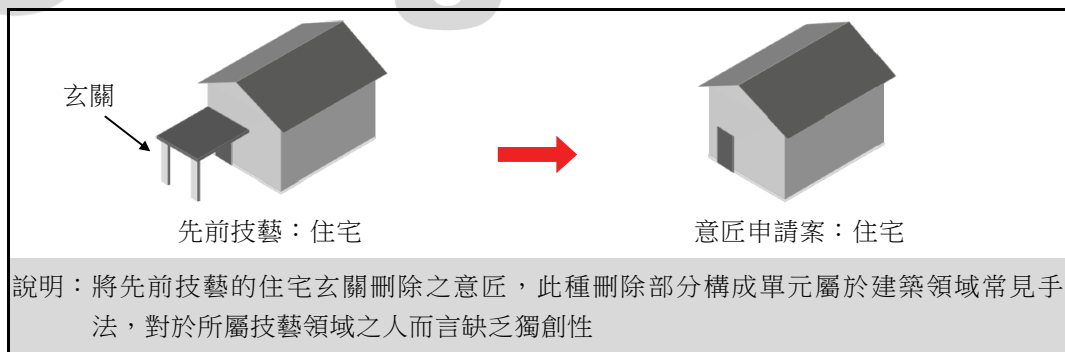
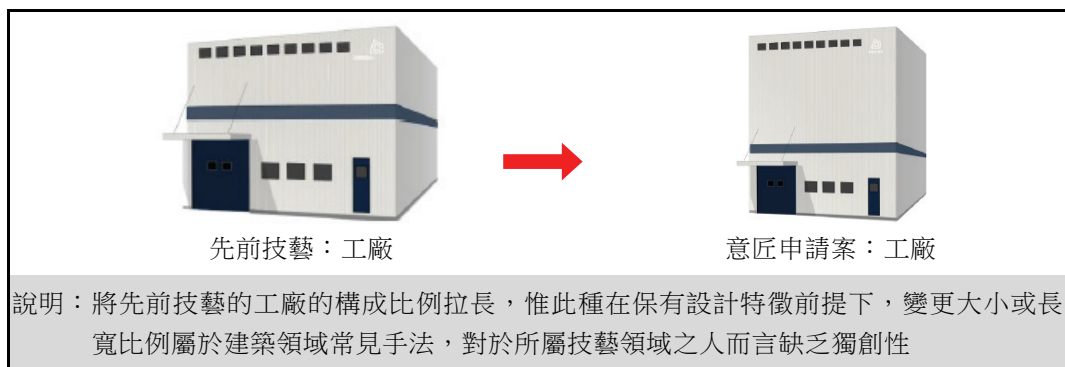


圖18 組合手法例示<sup>71</sup>

<sup>70</sup> 特許廳，註19文，22頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

<sup>71</sup> 特許廳，註19文，23頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

圖19 刪除部分構成單元例示<sup>72</sup>圖20 改變位置例示<sup>73</sup>圖21 改變比例例示<sup>74</sup>

<sup>72</sup> 特許廳，註19文，24頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

<sup>73</sup> 同前註。

<sup>74</sup> 特許廳，註19文，25頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

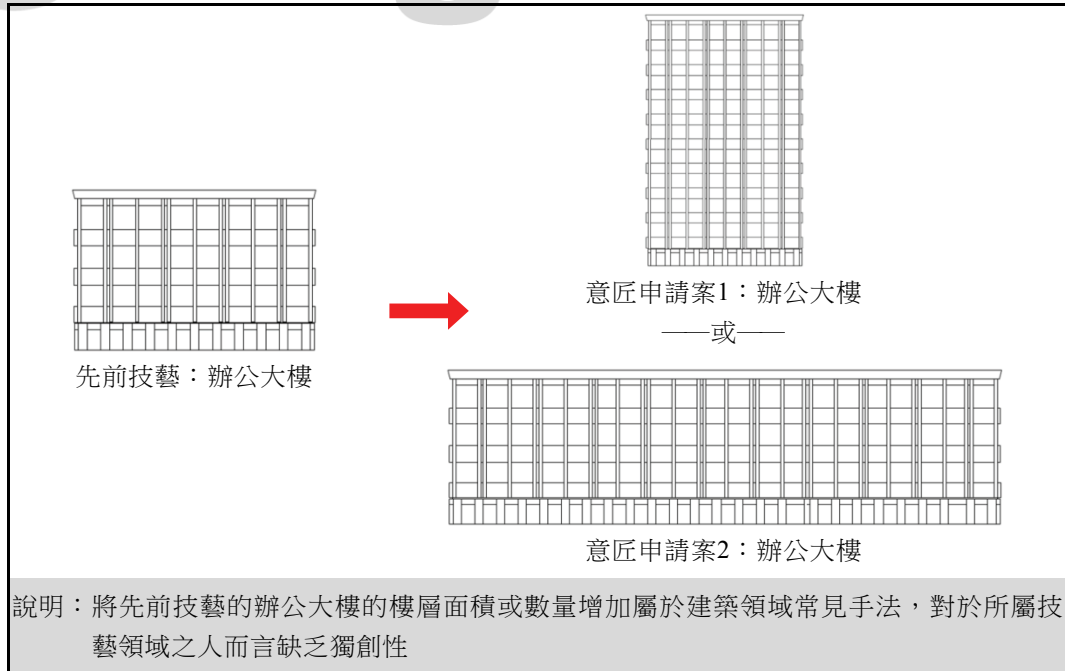


圖22 增減連續單元數量例示<sup>75</sup>

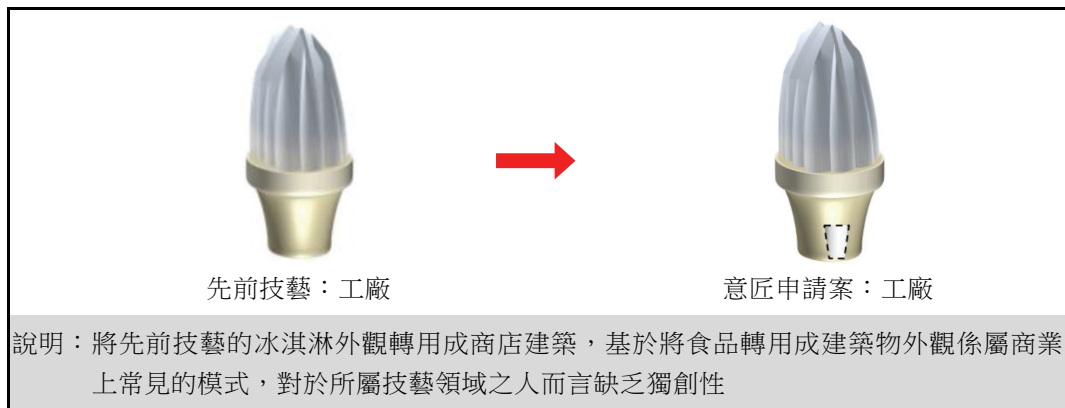


圖23 超出物品範圍的利用或轉用例示<sup>76</sup>

<sup>75</sup> 特許廳，註19文，26頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

<sup>76</sup> 特許廳，註19文，27頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）



## 2. 輕微改變

建築物意匠即便沒有上述常見創作手法之情事，惟若對於所屬技藝領域而言僅是將構成要素和具體態樣做輕微改變，仍將違反創作非容易性，以下是會被認定為「輕微改變」的文字例示<sup>77</sup>。

- (1) 將角落、邊緣改以倒角
- (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
- (5) 改變屋頂傾斜角

## 三、法定不予登錄之意匠

本次意匠法在法定不予登錄之意匠針對建築物有做了一些規定，本文整理如下。

### (一) 建築物有與他人業務產生混淆之虞

建築物意匠若與周知或著名商標（圖24）、標章（圖25），或是表彰來源地之建築物（圖26）產生混淆之虞者，鑑於可能造成消費者誤以為該建築物是與他人或團體所提供的產品與服務有關，將構成法定不予登錄之意匠<sup>78</sup>。



圖24<sup>79</sup>



圖25<sup>80</sup>

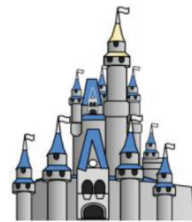


圖26<sup>81</sup>

<sup>77</sup> 特許廳，註19文，20頁。

<sup>78</sup> 特許廳，註52文，45頁。

<sup>79</sup> 特許廳，註52文，44頁。

<sup>80</sup> 同前註。

<sup>81</sup> 同前註。

## (二)為達到建築物用途不可或缺之形狀

若建築物意匠係為了達到建築物用途不可或缺之意匠（類似我國的純功能性造形），由於此乃發明或新型專利保護技術思想之範疇，不宜透過意匠法保護，將構成法定不予登錄之意匠。例如圖27所示之「儲油槽」的球形本體，這是一種為了確保儲油用途所產生的必然形狀，屬於為達到建築物用途不可或缺之意匠。

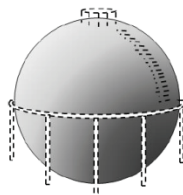


圖27 儲油槽<sup>82</sup>

## 四、一意匠一申請

日本在2019年意匠法修正中，導入了複數設計合案申請制度（圖28），也就是允許申請人可在單一申請案中提出多個保護對象，但每一保護對象仍應符合一意匠一申請原則（下稱：單一性），「建築物意匠」也必須符合這項規定。

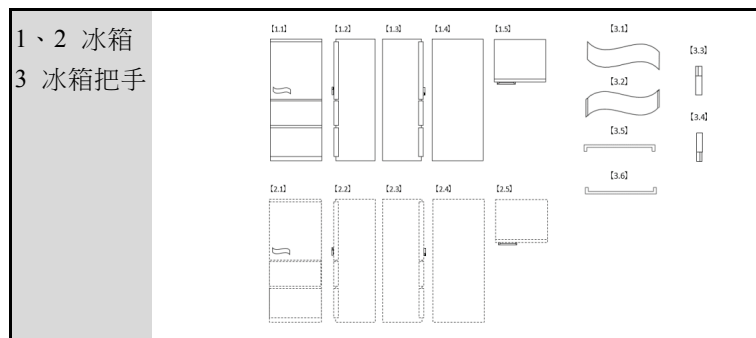


圖28 複數意匠合案申請例示（整體意匠與部分意匠）<sup>83</sup>

<sup>82</sup> 特許廳，意匠審查基準第Ⅲ部第6章 意匠登録を受けることができない意匠，2020年3月19日，3頁。

<sup>83</sup> 特許廳，産業競争力の強化に資する今後の意匠制度の在り方，2018年5月23日，5頁。

### (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的建築物，特許廳審查官原則上會認定違反單一性，惟若該建築物本身即具有複數用途者，申請人可在「意匠物品」欄記載「複合建築物」，並在「意匠物品說明」欄記載每一建築物的具體用途<sup>84</sup>。

### (二)圖式的單一性考量

意匠圖式揭露複數構成物（棟）時，特許廳審查官會考量以下因素來判斷是否符合單一性<sup>85</sup>。

1.即便圖式中包含複數構成物（棟），惟若從社會通念上可得知全部構成物（棟）具有一種特定用途、功能者，仍應判斷符合單一性，例如可在中央處開閉升降的活動橋樑（圖29）。

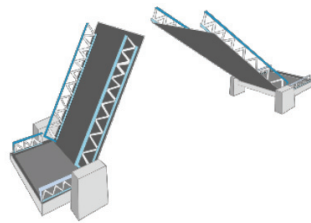


圖29 活動橋樑<sup>86</sup>

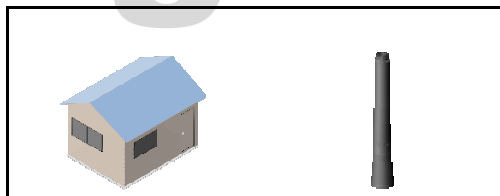
倘若全部構成物（棟）不盡然能達成某一種特定用途、功能，惟若各構成物（棟）因物理位置相近能產生外觀關聯性者，例如住宅及辦公室、養老院及醫院；或是從社會通念觀察具有實施上的一體性，例如學校校舍及體育館；或是由複數個商業建築物所構成的購物中心，仍應判斷符合單一性。

2.倘若圖式中的複數構成物（棟）難以和特定用途、功能產生連結，此種情形應判斷為兩個以上建築物，例如圖30所示之「住宅及煙囪」。

<sup>84</sup> 特許廳，註19文，2頁。

<sup>85</sup> 特許廳，註19文，2-3頁。

<sup>86</sup> 特許廳，註43文，30頁。

圖30 住宅及煙囪<sup>87</sup>

### (三) 固定在建築物或土地上之物件的單一性考量

若以社會通念觀察，對於附隨在建築物附屬範圍內之物件，其可固定在建築物或土地而難以任意移動者，將視為建築物意匠之構成部分。至於植物、岩石這類自然物，若可持續固定在建築物或土地，且無法變更其位置者，亦可視為建築物意匠之構成部分而符合單一性，以下是相關例示<sup>88</sup>。

1. 建築物的覆蓋材：例如瓦、壁紙、瓷磚、和室地板等。
2. 建材、固定器材：例如門、窗、隔間牆、天井燈、百葉窗、電影院座椅等。
3. 固定在建築物外的附屬品：例如木地板、陸橋、門柱、道路地磚等。
4. 可認定為建築物附屬範圍內的植物、岩石這類自然物：例如固定在建築物外的植物綠牆；或是固定在建築物地板上，且無法任意移動的植物盆栽；或是在房屋及門廊間種植的樹木等。

即便建築物意匠含有上述所列項目，惟若從申請書及圖式所揭露之內容綜合判斷，仍難以瞭解它們能否固定在建築物者，仍不符單一性。

### (四) 僅是臨時配置於建築物，且能任意移動物件之單一性考量

以社會通念觀察，建築物意匠若有一部分僅是臨時配置；且具有任意移動、變更配置的性質者，將無法視為建築物之構成部分，例如住宅桌子、辦公椅、洗衣機、冰箱、地毯、榻榻米、盆栽、垃圾桶，這些物品與建築物相結合時難謂具單一性<sup>89</sup>。

<sup>87</sup> 特許廳，註43文，29頁。

<sup>88</sup> 特許廳，註19文，3-4頁。

<sup>89</sup> 特許廳，註19文，4頁。

### (五)建築物含有圖像設計時的單一性考量

建築物意匠上若裝設有顯示幕，且具有圖像設計者，應視為附屬物而得以做為建築物之構成部分，例如在建築物外牆設以顯示幕以表示時間，另透過固定在建築物之投影機投射在建築物內外牆之外觀亦屬之，前述投影機若僅是供做投影之用，且未揭露在建築物外觀者，例如其是固定在建築物或其附屬範圍內之土地進行投影，申請人無庸在圖式揭露投影機在建築物中的位置、大小或範圍關係<sup>90</sup>。

此外，僅是臨時配置在建築物所產生的圖像設計，或是從建築物以外投射的圖像設計，將視為非屬建築物意匠的構成部分，難謂具單一性<sup>91</sup>。

### (六)透過照明器具在建築物顯示出花紋或色彩的單一性考量

建築物上若裝設有照明器具，經點燈後可在建築物內外牆映射出花紋或色彩者，應視為建築物本身之花紋或色彩，並做為建築物意匠之構成部分。對於僅是臨時配置而非固定在建築物上的照明器具，其所映射之花紋或色彩，或是從建築物以外的照明器具所映射之花紋或色彩，將視為非屬建築物意匠的構成部分，繼而違反單一性<sup>92</sup>。

### (七)具有形狀、花紋、色彩或其結合變化之建築物的單一性考量

形狀、花紋、色彩或其結合可隨用途、功能產生變化的建築物，其變化前後的外觀應判斷符合單一性。例如屋頂可開閉的運動場（圖31），或是可顯示動態圖像設計的建築物，惟該動態圖像設計的每一視圖間仍應符合單一性，另經點燈後可在建築物內外牆映射出的動態花紋，只要各花紋間有外觀的關聯性，仍符合單一性<sup>93</sup>。

---

<sup>90</sup> 特許廳，註19文，5頁。

<sup>91</sup> 同前註。

<sup>92</sup> 同前註。

<sup>93</sup> 特許廳，註19文，6頁。

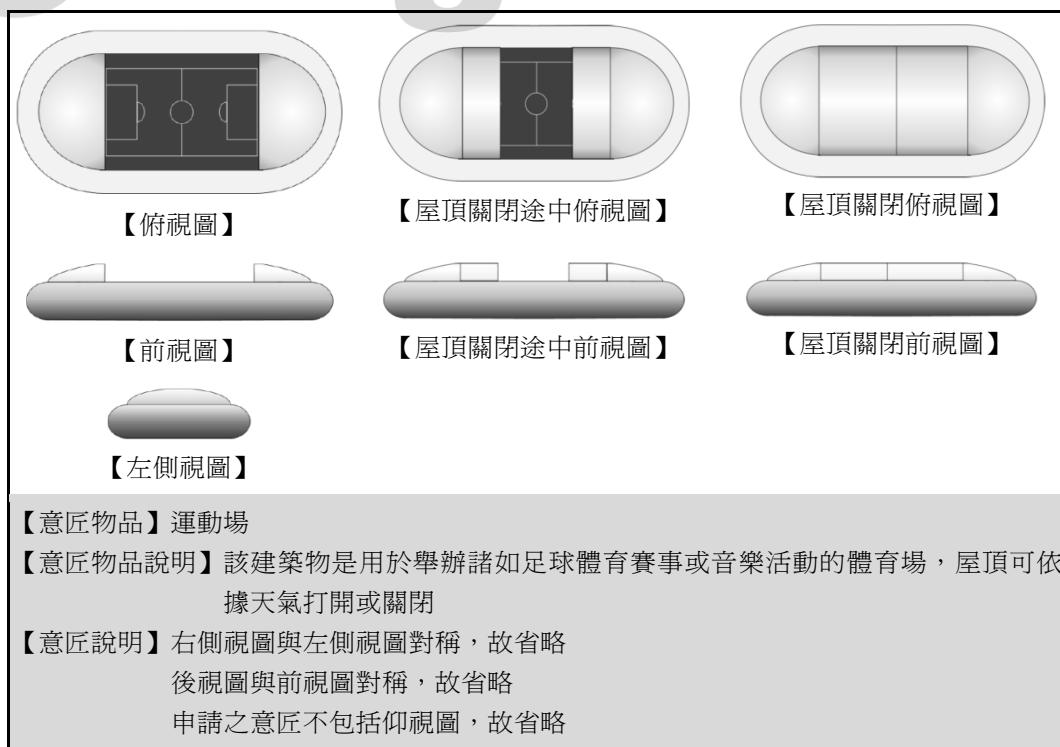


圖31 運動場<sup>94</sup>

## 五、含有建築物的組物意匠

隨著商品多樣性越來越豐富，爲了配合企業設計策略，透過據相同特徵的物品、建築物或圖像設計的交互搭配，同樣能建立起簡潔統一的品牌形象。

鑒於2019年意匠法將建築物意匠納入保護對象，因此組物意匠也開放了「一組建築物」的申請（例如「遊樂場及旅館」、「小學及國中」或「堤防及橋梁」）。只要符合「同時使用兩個以上物品等<sup>95</sup>」及「整體具有統一性」要件，不論是「建

<sup>94</sup> 特許廳，註52文，29頁。

<sup>95</sup> 在進行同時使用的判斷時，並非指要在同一時間實際使用到全部構成單元，而是依據各構成單元、申請之組物意匠的用途、功能與使用目的觀察是否能在連續使用的範圍內，如果可以即符合同時使用要件。此外，從社會通念角度觀察，申請之組物意匠的各構成物品若具有流通上的一體性，也能符合同時使用要件。

建築物及物品」、「建築物及圖像設計」或「建築物、物品及圖像設計」都能以組物意匠提出申請，這些構成部分只要有「建築物」者，「意匠物品」欄一律記載為「一組建築物」。圖32為建築物搭配圖像設計的成組意匠例示、圖30為複數建築物成組意匠例示。

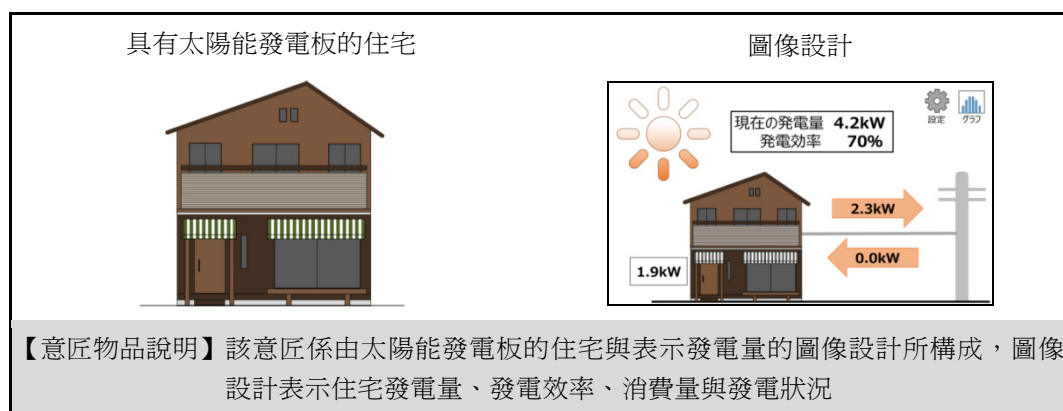


圖32 一組建築物（建築物及圖像設計）<sup>96</sup>

本次審查基準修正也開放申請人可在組物意匠中主張部分意匠，例如圖33就是將三棟建築物所共同構成的球形表面做為「欲取得意匠登錄之部分」。

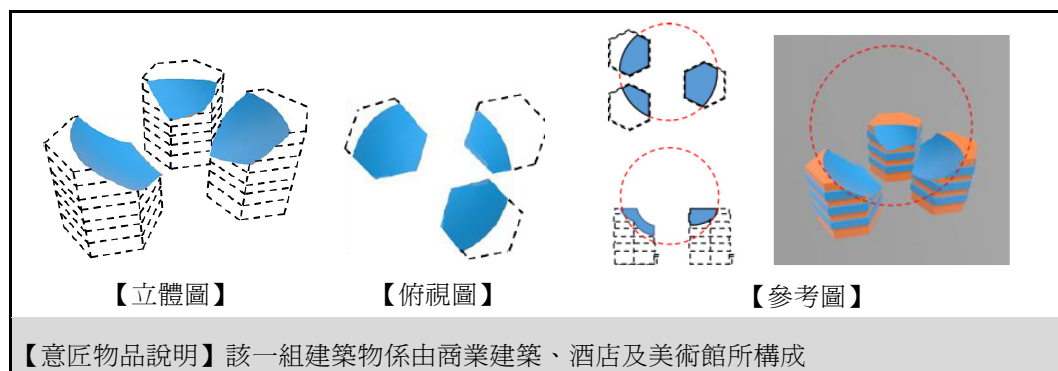


圖33 一組建築物<sup>97</sup>

<sup>96</sup> 特許廳，註22文，124頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

<sup>97</sup> 特許廳，註52文，22頁。（為便於說明，本例示已省略部分視圖）

## 伍、結 語

綜上所述，本文將日本此次開放的建築物意匠申請暨審查實務綜整如表5所示。

表5 建築物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	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 具有不同業務種類的大型設施，可記載為「複合建築物」</li> <li>➢ 「建築物部分意匠」中的「意匠物品」欄不是記載「欲取得意匠登錄之部分」的名稱（例如浴室），而是整個建築物名稱（例如住宅）</li> </ul>
	「意匠物品說明」欄	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 「複合建築物」可在此欄記載該具體用途</li> <li>➢ 文字務必簡潔，不能使用圖表，也盡可能別出現商標</li> <li>➢ 建築物意匠包含「圖像設計」者，申請人應記載該圖像設計與建築物兩者間的功能或操作關係</li> </ul>
	「意匠說明」欄	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 可隨用途、功能而產生變化外觀的建築物意匠，可在此欄記載變化順序或態樣</li> <li>➢ 建築物的全部或部分有透明材質者（有分「全透明」或「透明部（半透明）」兩種）</li> </ul>
	圖 式	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 「建築物部分意匠」若「欲取得意匠登錄之部分」與一般認知相同，則無庸在圖式揭露建築物的整體外觀</li> <li>➢ 由複數構成物（棟）所組成者，至少應提供一張全部複數構成物（棟）的位置關係圖</li> <li>➢ 可用正投影圖法、等角投影圖法或透視投影圖法繪製圖式</li> </ul>
審 查	建築物意匠定義	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 土地定著物</li> <li>➢ 人工構造物（含土木構造物）</li> </ul>
	工業利用性	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 具體意匠</li> <li>➢ 建築物的用途、功能</li> <li>➢ 「建築物部分意匠」是以「欲取得意匠登錄之部分」界定其用途、功能</li> <li>➢ 不代表非得有大量生產的事實，只要有重複生產的可能性者</li> </ul>



課 題		申請或審查重點
	新穎性	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 判斷主體為設施使用人、所有人或承租戶</li> <li>➢ 觀察方法是模擬人站在地面的角度（正常使用情境）進行觀察，並以複數視點做整體觀察</li> <li>➢ 判斷建築物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</li> <li>➢ 圖式所揭露之自然物外觀難謂為意匠特徵，但其與人工構造物的位置關係可納入特徵考量，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，對於近似判斷的影響不大</li> </ul>
	創作非容易性	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 常見創作手法（置換手法、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）</li> <li>➢ 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、改變屋頂傾斜角）</li> </ul>
	一意匠一申請	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 不可在「意匠物品」欄同時並列兩個以上用途的建築物</li> <li>➢ 若從社會通念上可得之全部構成物（棟）具有一種特定用途、功能者，仍符合單一性</li> <li>➢ 因物理位置相近能產生外觀關聯性者，例如住宅及辦公室、養老院及醫院；或是從社會通念觀察具有實施上的一體性，仍符合單一性</li> <li>➢ 圖式中複數構成物（棟）難以和特定用途、功能產生連結，應判斷違反單一性</li> <li>➢ 附隨在建築物附屬範圍內之物件，其可固定在建築物或土地而難以任意移動者，將視為建築物意匠之構成部分，仍符合單一性</li> <li>➢ 若有構成部分僅是臨時配置；且具有任意移動、變更配置的性質者，應判斷違反單一性</li> <li>➢ 建築物意匠上若裝設有顯示幕，且具有圖像設計者，應視為附屬物而得以做為建築物之構成部分（兩者間必須有功能或操作關係），仍符合單一性</li> </ul>

課 題		申請或審查重點
		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 透過建築物上裝設之照明器具，經點燈後可在建築物內外牆映射出花紋或色彩者，應視為建築物本身之花紋或色彩，仍符合單一性</li> <li>➤ 可隨用途、功能產生變化的建築物，其變化前後的外觀應判斷符合單一性</li> </ul>
	含有建築物的組物意匠	不論是「建築物及物品」、「建築物及圖像設計」或「建築物、物品及圖像設計」，「意匠物品」欄一律記載為「一組建築物」

資料來源：作者自行整理

我國設計專利審查基準在配合2013年施行之新專利法時，曾試圖鬆綁物品概念，讓物品不再僅侷限在「動產」，而是只要「具有三度空間實體形狀之有體物」即符合物品定義<sup>98</sup>，其目的無非是希望能打破傳統思維，讓建築設計不再因「不動產」而被拒於設計專利門外，本文簡要介紹日本建築意匠之相關規範，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。

<sup>98</sup> 我國2004年版專利審查基準第三篇新式樣實體審查3-2-3頁「新式樣所施予之物品必須為具有三度空間實體形狀的有體物，在性質上必須是具備特定用途、功能並具備固定形態的動產，而得為消費者所獨立交易者……有下列情事之一者，應認定不屬新式樣之物品……房屋、橋樑等建築物或室內、庭園等不動產設計」，2013年修法後專利審查基準第三篇設計專利實體審查3-2-2頁改為「設計為應用於物品之外觀的創作，其是將申請專利之設計外觀結合其所應用之物品而構成具有三度空間實體形狀之有體物，以實現物品之用途、功能以供產業上利用。」