

# 韓國圖像設計近期 改革介紹



徐銘峯\*

## 壹、前言

隨著新興顯示技術引領我們進入電影「一級玩家」般的虛擬世界，未來投影式介面勢將成為沉浸式體驗的新寵兒。為此，日本及我國先後在2019、2020年將投影式圖像納入設計保護對象，而韓國也緊隨國際情勢調整法制與審查實務。鑑於該國設計保護制度向來以靈活多變著稱，本文爰以圖像設計為探討中心，介紹2021年韓國修法重點及2023年甫公布之審查基準對應措施，文末則就臺、韓實務進行比較。

## 貳、立法背景

韓國開放圖像設計的動機主要是自2000年起，眾多韓企紛紛利用數位轉型強化產品競爭力，早前是三星、LG投入手機、家電的介面研發，後期則有汽車產業將操控系統數位化的需求。基於產品介面研發需耗費大量的資金及人力，韓國智慧財產局（下稱韓國智慧局）於2003年修訂設計審查基準開放「靜態」圖像保護（圖

---

DOI：10.53106/221845622023070054003

收稿日：2023年2月23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探討，不代表任職單位之意見。

1)，2011年以同樣做法開放「動態」圖像（圖2）。請參考圖3，韓國自2003年開放圖像設計申請已超過20寒暑，整體註冊數量呈現向上攀升的趨勢。

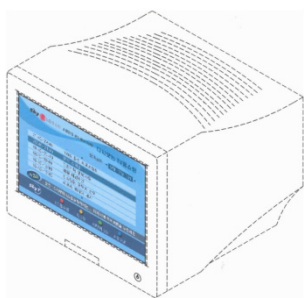


圖1 靜態圖像<sup>1</sup>

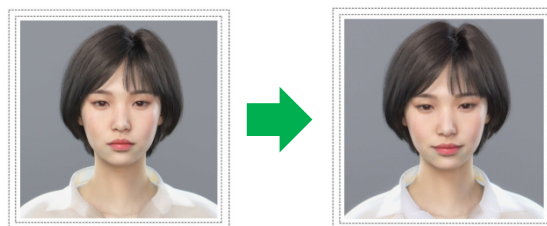


圖2 動態圖像<sup>2</sup>

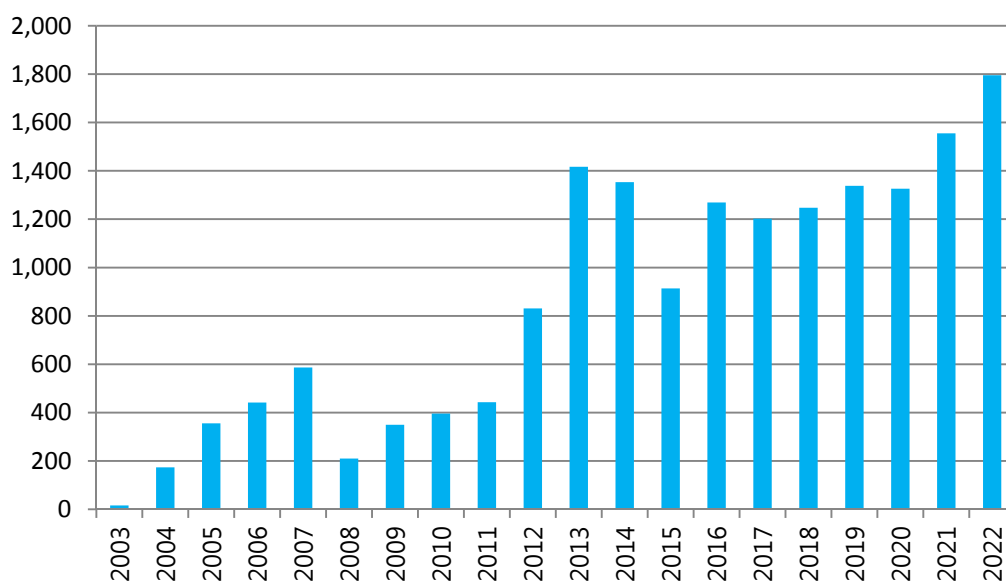


圖3 2003年～2022年韓國圖像設計註冊數量統計圖<sup>3</sup>

<sup>1</sup> 韓國設計註冊號：3003507310000。

<sup>2</sup> 韓國設計註冊號：3003810080006。

在2021年之前，韓國是在不變動法規的情況下，讓圖像設計以「透過物品部分顯現之圖像」取得註冊，其定義是「透過物品液晶顯示幕的暫時發光現象，產生可茲視覺辨識的花紋、色彩或其結合」（下稱：「透過物品顯示幕顯現之圖像」）。用這種概念保護圖像設計會因為「物品」的限制，要求申請人指定所應用的物品，在韓國以此類型提出申請者，圖像本身是可不具備「提供操作或指示用途」的，舉凡圖4「手機桌布」（Desktop）、圖5「動畫角色」都能以「透過物品顯示幕顯現之圖像」提出申請。遺憾的是，「透過物品顯示幕顯現之圖像」若是非透過顯示幕產生者就無法成為適格標的，例如圖6「靜脈定位儀」並非藉由物品顯示幕顯現，而是透過投影顯示在不特定的外部介質（例如皮膚），這種投影式圖像會因不具「物品性」而拒絕註冊<sup>4</sup>。然而，隨著近年來新興顯示及操作技術推陳出新，再加上圖像設計所面臨的侵權實態與物品外觀大不同，用「透過物品顯示幕顯現之圖像」來保護圖像設計其實會出現以下幾個問題。



圖4 具有圖像設計之手機<sup>5</sup>

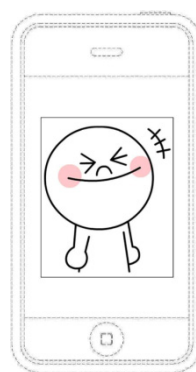


圖5 具有圖像設計之行動裝置<sup>6</sup>

<sup>3</sup> 資料來源：韓國智慧財產權資訊服務系統（Korea Intellectual Property Rights Information Service）。

<sup>4</sup> 韓國圖像設計審查基準，368-369頁。

<sup>5</sup> 韓國設計註冊號：3007014950000。

<sup>6</sup> 韓國設計註冊號：3006452140000。



圖6 具有圖像設計之靜脈定位儀<sup>7</sup>

## 一、投影式介面打破「外觀」與「物品」不可分離的鐵則

從設計對象來看，外觀是不能脫離物品而單獨受到保護的，然而隨著投影式介面技術的成熟，圖像設計已能脫離顯示幕透過空氣、水等介質呈現在你我眼前。

## 二、圖像設計具有跨平台使用的兼容性

從使用觀點來看，現今圖像設計本來就有跨物品使用的可能，例如蘋果電腦為了縮短消費者使用旗下裝置的適應期，會讓iOS介面兼容iPhone、iPad甚或CarPlay（蘋果推出的車載系統），基此，要求圖像設計指定所應用之物品已禁不起時代考驗。

## 三、圖像設計所面臨的問題並非「物品侵權」

依據韓國設計保護法原先規定<sup>8</sup>，其對於設計權效力乃是以禁止「物品」仿冒為核心，也就是如果第三人未經設計權人同意製造相同或近似於取得註冊設計外觀之物品，將構成侵權。然而在圖像設計的世界裡，侵權者實際上是把仿冒圖像透過非物品形式（例如網路、軟體）供人傳輸、下載、散布，這些數位侵權樣態在著作權和商標並不陌生，無奈設計權效力偏偏是以遏阻仿冒物品為主要，這導致傳統設計保護制度的觀念出現崩離而備受挑戰。

<sup>7</sup> 圖片來源：<https://www.accuvein.com/inf/>（引自韓國設計審查基準，369頁）。

<sup>8</sup> 韓國設計保護法第2條第7項：實施，指對「物品」的製造、使用、讓渡、租賃、出口、進口、為轉讓或租賃之要約（包括以轉讓或租賃為目的的展示，以下同）之行為。

## 參、2021年韓國設計保護法修法重點介紹

鑑於未來設計保護制度改革勢必和顯示技術緊密連結，韓國國會在2020年8月24日提出設計保護法修正草案，本次修法重點是保留原有的「透過物品顯示幕顯現之圖像」外，還新增了「無綁定物品之圖像」，其特徵在於鬆綁昔日圖像設計必須委身於「物品顯示幕」的限制，該議案在2021年3月24日獲國會通過、同年10月21日正式施行，本文將修法重點整理如下。

### 一、將圖像擬制為「物品」

首先，韓國參考2004年開放字體設計的做法將圖像設計直接擬制為「物品」，也就是無庸再透過裝置顯示器顯現，此舉形同將圖像設計本身（*per se*）視為一種獨立保護對象。請參考表1所示，從立法技術來觀察，自2001年開放部分設計、2004年開放字體設計、2021年開放圖像設計，韓國都是在設計定義的字縫裡，以擴張「物品」定義的方式達成擴張保護對象的目標，這種做法賦予立法者可透過新增少數文字來突破傳統以物品為核心的設計保護框架。

表1 韓國設計保護法第2條第1項新舊條文對照表<sup>9</sup>

| 2004年版條文                                                                | 2021年版修正條文                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| 設計，指物品（含物品之部分（第42條 <sup>10</sup> 除外）及字體，以下同）之形狀、花紋、色彩或其結合，並透過視覺而產生美感印象。 | 設計，指物品（含物品之部分、字體及 <u>圖像</u> ，以下同）之形狀、花紋、色彩或其結合，並透過視覺而產生美感印象。 |

### 二、增訂圖像設計定義條文

本次韓國圖像設計改革最大舉措，就是把對於圖像設計的保護分成二種類型，其一是保留昔日「透過物品顯示幕顯現之圖像」，這是採用「物品之部分」的觀念保護，所以圖像外圍通常會用虛線揭露物品或顯示幕的外觀，例如圖7是在圖像外

<sup>9</sup> 底線為新增文字。

<sup>10</sup> 韓國設計保護法第42條係規範「成組設計」之定義。

圍以虛線繪製出虛擬實境（VR）顯示器。

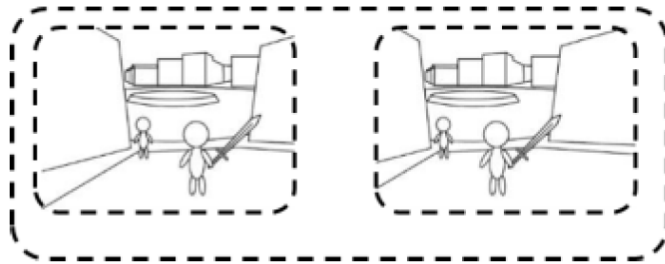


圖7 具有圖像設計之虛擬實境顯示器<sup>11</sup>

其二是本次透過增訂專門條文才開放的「無綁定物品之圖像」，這種類型是本次修法開放的圖像設計，立法例如下。

韓國設計保護法第2條第2之2項（新增條文）

圖像，指以數位技術或電子方式產生之圖形、符號等（僅限於提供操作或指示用途者，包含圖像之部分）。

新開放的「無綁定物品之圖像」不要求圖像應透過物品顯示幕顯現，舉凡能顯現在不特定介質（例如皮膚、空氣、水）的投影式介面、全像圖應可循此途徑提出申請。要在韓國設計公報區辨何謂「透過物品顯示幕顯現之圖像」與「無綁定物品之圖像」其實不難，若圖式中未揭露以虛線繪製的物品或顯示幕外觀者（參考圖除外），就可以判斷是以新法「無綁定物品之圖像」途徑提出申請（例如圖8、圖9）。

<sup>11</sup> 圖片來源：韓國設計審查基準，370頁。

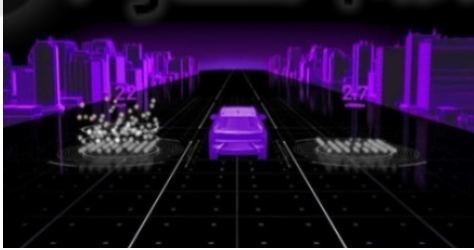


圖8 顯示訊息圖像<sup>12</sup>

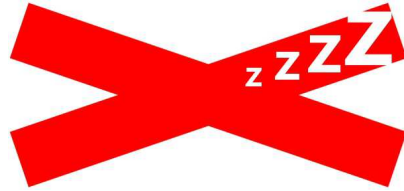


圖9 防止疲勞駕駛圖像<sup>13</sup>

### 三、增訂實施「無綁定物品之圖像」的行為態樣

在韓國以「透過物品顯示幕顯現之圖像」取得註冊者，其設計權效力僅限於含有該顯示幕之「物品」的實施行為。但新開放的「無綁定物品之圖像」已揚棄傳統抓侵權物品的觀念，而是直接把「無綁定物品之圖像」的實施行為擴張到網際網路及記錄媒體（例如隨身碟、儲存卡、光碟），本文將韓國設計保護法的新舊條文整理如表2所示，這些對於圖像設計權效力的新增規定主要係參考日本意匠法而來<sup>14</sup>。

<sup>12</sup> 韓國設計註冊號：3011643520000。

<sup>13</sup> 韓國設計申請號：3020220014081。

<sup>14</sup> 日本意匠法第2條第2項第3款：意匠に係る画像〔その画像を表示する機能を有するプログラム等（特許法〔昭和三十四年法律第二百一十一号〕第二条第四項に規定するプログラム等をいう。以下同じ）。を含む。以下この号において同じ〕。について行う次のいずれかに該当する行為。

- (1) 意匠に係る画像の作成、使用又は電気通信回線を通じた提供若しくはその申出（提供のための展示を含む。以下同じ）をする行為。
- (2) 意匠に係る画像を記録した記録媒体又は内蔵する機器（以下「画像記録媒体等」という）の譲渡、貸渡し、輸出若しくは輸入又は譲渡若しくは貸渡しの申出をする行為。

表2 韓國設計保護法第2條第7項新舊條文對照表<sup>15</sup>

| 原條文                                                         | 修正條文                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 實施，指對物品的製造、使用、讓渡、租賃、出口、進口、為轉讓或租賃之要約（包括以轉讓或租賃為目的的展示，以下同）之行為。 | 實施，指依照以下各款所作的行為：<br>1. 設計對象為物品者（圖像除外），係指對物品的製造、使用、讓渡、租賃、出口、進口、為轉讓或租賃之要約（包括以轉讓或租賃為目的的展示，以下同）之行為。<br>2. 設計對象為圖像者，係指對圖像的製造、使用、 <u>透過網際網路提供圖像、透過網際網路提供圖像之要約（包括透過網際網路提供圖像的展示，以下同）之行為；讓渡、租賃、出口、進口儲存圖像之記錄媒體；或為轉讓或租賃記錄媒體之要約（包括以轉讓或租賃為目的的展示，以下同）。</u> |

#### 四、本文分析

韓國藉由本次修法將「無綁定物品之圖像」納入保護，但仍保留「透過物品部分顯現之圖像」，如果對美國、日本的圖像設計發展進程有所了解的話，可隱約看出目前韓國對圖像設計的保護採取美、日二種政策組合，茲分析如下。

##### （一）「透過物品部分顯現之圖像」受美國影響

首先，全球透過設計專利保護圖像設計的國家伊始於美國，隨著美國軟體產業自1990年成為全球霸主，為了維持產業優勢，美國專利商標局在與產業界交換意見後，爰於1996年修訂專利審查指南（Manual of Patent Examining Procedure, MPEP），將設計專利保護對象擴及至圖像設計。不過礙於美國專利法第171條設計定義的「製品」要件<sup>16</sup>，圖像要符合設計定義必須記載其所應用的物品為何，美國

<sup>15</sup> 底線為新增文字。

<sup>16</sup> 35 U.S.C. § 171(a) “[w]hoever invents any new, original and ornamental design for an article of

對圖像設計的物品性要求放得很寬<sup>17</sup>，現今已經簡化為以虛線繪製一個代表顯示幕的方框（圖10）。



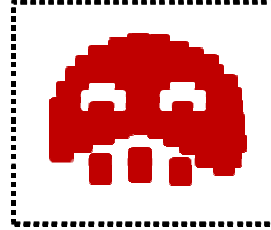
圖10 顯示幕部分之圖形化使用者介面<sup>18</sup>

前述脈絡給了韓國二個啟示，其一是美國是以修訂審查基準的方式來擴張設計保護對象（部分設計亦復如是），而且多數國家對於電腦軟體相關發明也是採取修基準、不修法的途徑來開放，那麼圖像設計顯然沒有靠修法才能成事的鐵則。二來是韓國原先在開放圖像設計申請案時，曾要求設計名稱及圖式必須出現顯示該圖像的確切物品（例如圖11之「遊戲機」），但由於伴隨軟體程式的圖像本身具有可安裝在不同裝置的特性（例如把圖像從遊戲機置換到照相機），再加上韓國對於用物品來限縮設計保護範圍有很深的執念，這導致圖像在進行物品近似判斷時遇到很大的難題。因此韓國在2014年參考美國實務，開放申請人可將圖像設計所應用的物品記載為「顯示幕」（圖12），而我國早在2011年開放圖像設計時，就仿效美國做法允許申請人把圖像應用物品寫成「顯示幕」來合理擴張保護範圍。

manufacture may obtain a patent therefor, subject to the conditions and requirements of this title.”

<sup>17</sup> 參照MPEP 1504.01(a).

<sup>18</sup> 美國設計專利D604,305號。

圖11 具有圖像設計之遊戲機<sup>19</sup>圖12 具有圖像設計之顯示幕<sup>20</sup>

## (二)「無綁定物品之圖像」採日本做法

日本是在2004年發布「意匠註冊申請之申請書及圖式記載指南」開放圖像設計申請，2007年將圖像設計入法成為保護對象，而基於圖像設計的顯示已不再侷限於物品顯示幕，日本在2019年修訂施行的意匠法中<sup>21</sup>，把圖像設計視為一種獨立的保護對象，也就是不再綁定物品。

有趣的是，日本從開放圖像設計申請到今天，它們只保護「提供操作或指示用途」的圖像，這是一種相當罕見的做法，背後原因在日本立法文獻有說道：「意匠法所提供的是一種強力獨占權以促進投資研發，把所有圖像都當成是意匠是不恰當的，只有能提升裝置或裝置服務等附加價值的圖像才能作為權利客體。具體而言，只有能提升裝置可操作性或可視性的研發，例如圖形化使用者介面的操作圖像或指示圖像，才會有投入高額投資需求而提供保護之必要<sup>22</sup>。」上述理由言明日本意匠法對於圖像設計的初衷，不是為了要保護所有的數位內容創作，而是因為「工業」或「製造業」投入大額資金在產品介面研發，所以只有操作和指示用圖像才能成為

<sup>19</sup> 圖片來源：作者自行編輯整理。

<sup>20</sup> 圖片來源：作者自行編輯整理。

<sup>21</sup> 日本意匠法第2條第1項：この法律で「意匠」とは、物品（物品の部分を含む。以下同じ）の形状、模様若しくは色彩若しくはこれらの結合（以下「形状等」という）、建築物（建築物の部分を含む。以下同じ）の形状等又は画像（機器の操作の用に供されるもの又は機器がその機能を発揮した結果として表示されるもの）に限り、画像の部分を含む。次条第二項、第三十七条第二項、第三十八条第七号及び第八号、第四十四条の三第二項第六号並びに第五十五条第二項第六号を除き、以下同じ）であつて、視覚を通じて美感を起こさせるものをいう。

<sup>22</sup> 日本特許廳，令和元年法律改正（令和元年法律第3号）解説書，2020年5月，77頁。

意匠法保護對象。

前述脈絡給了韓國二個啟示，其一就是日本對於圖像設計的保護主要是以修法為之，考量投影式介面難再用「透過物品部分顯現之圖像」來駕馭，韓國最後還是決定透過修法導入「無綁定物品之圖像」，其二是在本次開放的「無綁定物品之圖像」設下「提供操作或指示用途」的限制，其背後考量主要是因為韓國設計保護法賦予設計權人享有對註冊設計及其近似設計之排他權<sup>23</sup>，不過申請要費用、註冊要年費，因此韓國圖像設計權人大多被企業所盤踞（圖13）。立法者憂心一旦放寬僅具裝飾性但沒有操作或顯示用途的圖像取得排他權，恐會扼殺應用美術的創作空間，如此一來，資本不夠雄厚的應用美術創作者不但無法蒙受其利，反而深受其害<sup>24</sup>。

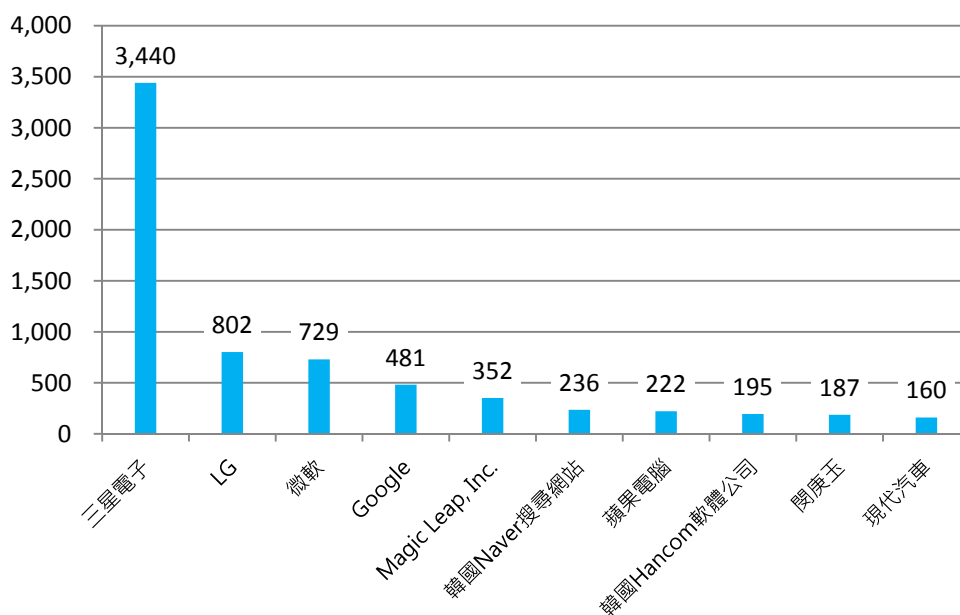


圖13 2003年～2022年韓國前十大圖像設計權人分布圖<sup>25</sup>

<sup>23</sup> 韓國設計保護法第2條第7項。

<sup>24</sup> 金智勳，圖像設計制度的研發與未來任務，智慧財產權與創新，2021年9月，158頁。

<sup>25</sup> 資料來源：作者自行整理。

## 肆、2023年韓國審查基準修正重點介紹

因應本次修法，韓國先後在2021年10月21日及2023年1月1日修訂設計審查基準（以下簡稱「審查基準」），本文僅介紹「無綁定物品之圖像」章節，其中包含：圖像設計定義<sup>26</sup>、工業利用性<sup>27</sup>、近似判斷、創作非容易性<sup>28</sup>及優先權<sup>29</sup>。

### 一、圖像設計定義

韓國在本次修法將「無綁定物品之圖像」解釋為以數位技術或電子方式產生之圖形、符號等，即便是投影在建築物外牆或空氣中的圖像，只要能符合「提供操作或指示用途」者皆可提出申請<sup>30</sup>。申請案若因欠缺「提供操作或指示用途」而不符「無綁定物品之圖像」定義者，在韓國的核駁法條是以違反「工業利用性」，而不是用違反圖像設計定義拒絕註冊。

#### （一）如何判斷「提供操作或指示用途」

由於我國並沒有在圖像設計設下「提供操作或指示用途」的限制，本文將韓國如何判斷「提供操作或指示用途」的原則說明如下。

##### 1. 操作用圖像

係指用於輸入指令、命令以控制裝置的圖形、符號等<sup>31</sup>，被操作的裝置可以是物品或軟體等。例如圖14為「遊戲操作之圖形化使用者介面」，其操作的裝置即為「遊戲軟體」<sup>32</sup>。

---

<sup>26</sup> 韓國設計保護法第2條第2項之2。

<sup>27</sup> 韓國設計保護法第33條第1項。

<sup>28</sup> 韓國設計保護法第33條第2項。

<sup>29</sup> 韓國設計保護法第51條。

<sup>30</sup> 韓國設計審查基準，346頁。

<sup>31</sup> 同前註。

<sup>32</sup> 韓國設計審查基準，347頁。

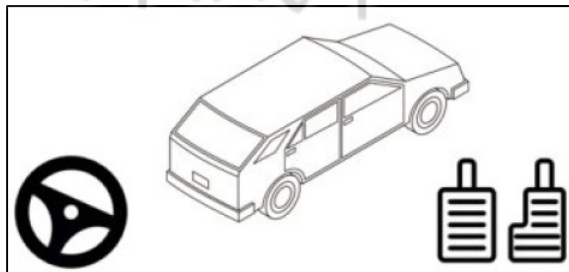


圖14 遊戲操作之圖形化使用者介面<sup>33</sup>

## 2. 指示用圖像

係指可顯示裝置功能的圖形、符號等，例如狀態燈、警告燈或指示燈<sup>34</sup>。以圖15所示之「顯示車輛資訊之圖像」為例是，其是以直觀方式表達車輛呈現故障的狀態，應屬於一種指示用圖像<sup>35</sup>。另如圖16為「用於顯示車輛訊息之GUI」，則是以3D形式讓使用者從不同角度檢查車輛的狀況，同樣也是指示用圖像的一種<sup>36</sup>。



圖15 指示用圖像<sup>37</sup>

<sup>33</sup> 圖片來源：韓國設計審查基準，347頁。

<sup>34</sup> 韓國設計審查基準，348頁。

<sup>35</sup> 同前註。

<sup>36</sup> 韓國設計審查基準，349頁。

<sup>37</sup> 圖片來源：韓國設計審查基準，348頁。

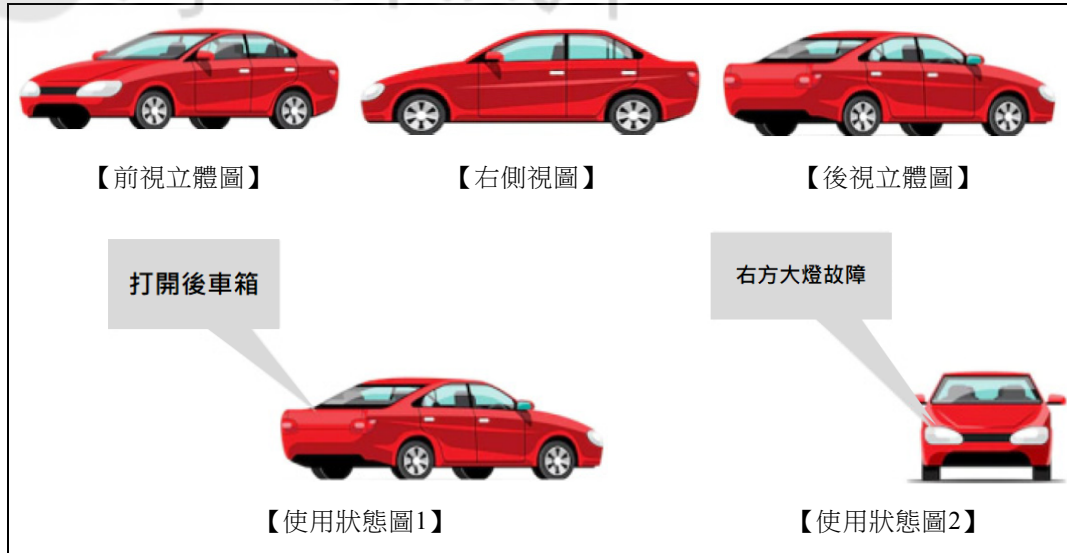


圖16 用於顯示車輛訊息GUI<sup>38</sup>

### 3. 兼具操作及指示用圖像

圖17為「訊息通訊設備之圖像」，其柱狀圖顯示的是訊息通訊設備的當前狀態值，且使用者可透過手指觸控調整該狀態值，如果以上說明透過說明書及圖式能充分揭露者，可認定為兼具操作及指示用圖像<sup>39</sup>。

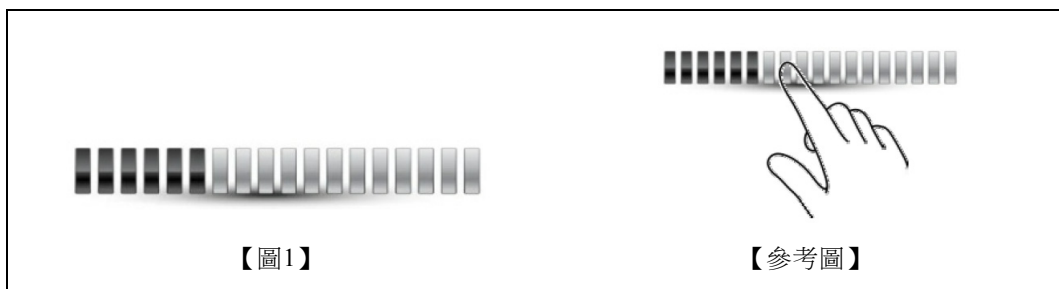


圖17 訊息通訊設備圖像<sup>40</sup>

<sup>38</sup> 圖片來源：韓國設計審查基準，349頁。

<sup>39</sup> 韓國設計審查基準，349-350頁。

<sup>40</sup> 圖片來源：韓國設計審查基準，350頁。

## (二) 圖像設計有排除主張之部分者

申請案若僅就圖像設計的部分特徵作為「主張設計之部分」者（相當於我國「部分設計」專利），審查基準有規定其必須在圖像中占有一定範圍，且必須能作為一創作單位與其他圖像進行比對<sup>41</sup>。例如圖18為「顯示訊息圖像」，其揭露一手錶外觀，「主張設計之部分」乃是錶盤特徵，指針為「不主張設計之部分」，此種呈現方式當可符合審查基準對於「部分設計」的要求。但圖19由於主張「主張設計之部分」無法做為一創作單位與其他圖像比對，因此將會因不符圖像設計定義為由以違反「工業利用性」拒絕註冊<sup>42</sup>。

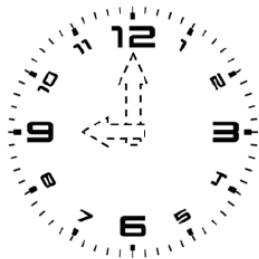


圖18 顯示訊息圖像<sup>43</sup>

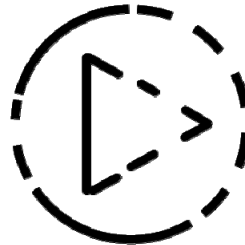


圖19 操作設備圖像<sup>44</sup>

## 二、工業利用性

韓國設計保護法第33條第1項規定：「可供工業目的利用之設計除有下列各款之情事者，得取得設計註冊。」前揭「可供工業目的利用之設計」又稱為「工業利用性」，在「無綁定物品之圖像」的審查分為以下二項重點。

### (一) 以工業生產方式大量製造

在韓國，無法以工業生產方式大量製造出相同設計者，將以違反工業利用性拒

<sup>41</sup> 韓國設計審查基準，350頁。

<sup>42</sup> 同前註。

<sup>43</sup> 圖片來源：韓國設計審查基準，350頁。

<sup>44</sup> 圖片來源：作者自行編輯整理。

絕註冊。在傳統對於物品外觀的保護思維當中，前揭「工業生產方式」在物品外觀，係指透過物理或化學變化將原料製成有用的物品<sup>45</sup>。但針對本次修法開放的「無綁定物品之圖像」，係指透過數位技術或電子方式實現；「大量生產」，係指對於所屬技藝領域具有通常知識者而言，其能合理解釋申請之設計能重複產生相同之圖像即已足<sup>46</sup>。

## (二) 是否符合設計保護法對「圖像設計」的定義

韓國透過本次修法直接將圖像本身視為適格保護標的，基於新法所開放的圖像設計沒有任何物品形狀或材質之故，除了參考圖之外，圖式是不能出現任何物品或顯示幕外觀的，另「設計說明」欄也不能出現任何關於物品材質的說明<sup>47</sup>。

## 三、近似判斷

近似判斷向來是設計保護制度最核心也是最爭議的課題，舉凡新穎性<sup>48</sup>、擴大先申請原則<sup>49</sup>、衍生設計<sup>50</sup>、先申請原則<sup>51</sup>乃至於設計權效力<sup>52</sup>，都與近似判斷息息相關。當審查官在「無綁定物品之圖像」有發現構成下列(一)、(二)或(一)、(三)情形者，當可判斷二設計構成相同或近似，本文進一步將韓國設計近似判斷的體系表整理如表3所示。

(一)外觀相同或近似

(二)用途與功能相同或近似

(三)用途有混用可能性<sup>53</sup>。

---

<sup>45</sup> 韓國設計審查基準，64-65頁。

<sup>46</sup> 韓國設計審查基準，351頁。

<sup>47</sup> 同前註。

<sup>48</sup> 韓國設計保護法第33條第1項第1～3款。

<sup>49</sup> 韓國設計保護法第33條第3項（相當於我國專利法的擬制喪失新穎性）。

<sup>50</sup> 韓國設計保護法第35條。

<sup>51</sup> 韓國設計保護法第46條。

<sup>52</sup> 韓國設計保護法第92條。

<sup>53</sup> 韓國設計審查基準，354頁。

表3 韓國設計近似判斷一覽表

|       | 用途、功能相同 | 用途、功能近似 | 用途有混用的可能性 | 用途、功能不近似；用途不能混用 |
|-------|---------|---------|-----------|-----------------|
| 外觀相同  | 相同設計    | 近似設計    |           | 非近似設計           |
| 外觀近似  |         |         |           |                 |
| 外觀不近似 |         |         |           |                 |

## (一)「無綁定物品之圖像」與「無綁定物品之圖像」

### 1. 近似案例1

圖20「確認商品庫存用圖像」與圖21「預約會議室用圖像」之外觀皆為複數個橫長四角形做縱向排列，兩相差異在於前者選擇對象為商品；後者選擇對象為會議室，但由於二設計皆是在多個選項中顯示不同商品的庫存和各會議室的預約狀況，並且提供使用者點擊瞭解該項目的資訊，因此用途構成近似<sup>54</sup>。

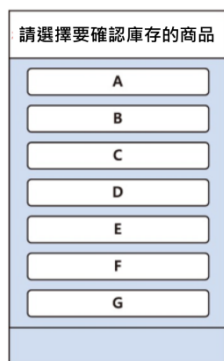


圖20 先前技藝<sup>55</sup>

(確認商品庫存用圖像)

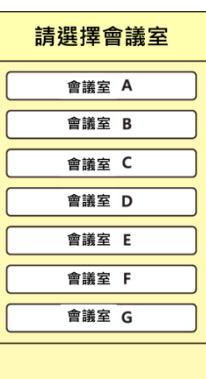
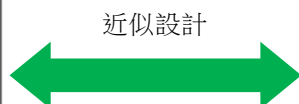


圖21 申請案<sup>56</sup>

(預約會議室用圖像)

<sup>54</sup> 同前註。

<sup>55</sup> 圖片來源：韓國設計審查基準，354頁。

<sup>56</sup> 圖片來源：同前註。

## 2. 近似案例2

圖22「數位門鎖圖像」與圖23「智慧型手機圖像」在外觀構成近似，儘管前者輸入的是開鎖密碼；後者輸入的是電話號碼，但是二設計皆可輸入數值，因此用途構成近似<sup>57</sup>。

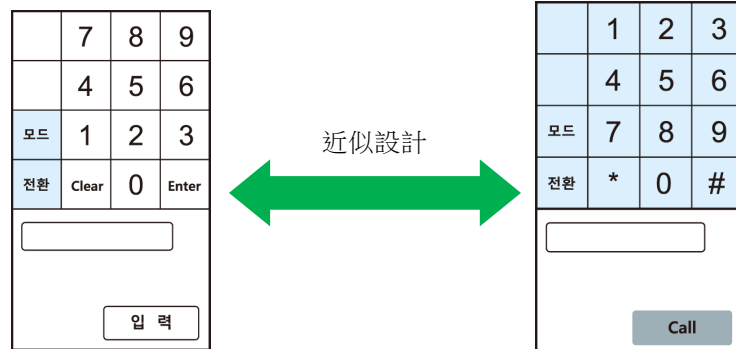


圖22 先前技藝<sup>58</sup>  
(數位門鎖圖像)

圖23 申請案<sup>59</sup>  
(智慧型手機圖像)

### (二)「透過物品部分顯現之圖像」與「無綁定物品之圖像」

倘若將「透過物品部分顯現之圖像」與本次修法開放的「無綁定物品之圖像」作近似比對，即便二設計間的外觀相同，惟基於物品不同的緣故，原則上會判斷為非近似設計<sup>60</sup>。以圖24「具有圖像設計之手機」與圖25「操作通話用圖像」為例，基於圖24是一種「透過物品部分顯現之圖像」；圖25是一種「無綁定物品之圖像」，儘管二設計的圖像外觀完全相同，然基於二設計物品不同之故，在韓國會判斷為非近似設計<sup>61</sup>。

<sup>57</sup> 韓國設計審查基準，355頁。

<sup>58</sup> 圖片來源：韓國設計審查基準，355頁。

<sup>59</sup> 同前註。

<sup>60</sup> 韓國設計審查基準，353頁。

<sup>61</sup> 本例示為作者虛擬案例，實際判斷仍應以韓國智慧局官方意見為準。



圖24 具有圖像設計之手機<sup>62</sup>



圖25 操作電話用圖像<sup>63</sup>

### (三)「靜態圖像」與「動態圖像」

韓國審查基準並未針對這項主題列舉案例說明，其僅指出「靜態圖像」與「動態圖像」的原理不盡相同，但如果「動態圖像」中的部分內容與「靜態圖像」之外觀相同或近似者，只要「動態圖像」在整體變化不顯著，且該部分內容在「動態圖像」整體美感占有主導地位，仍可將「靜態圖像」與「動態圖像」判斷為近似設計<sup>64</sup>。

## 四、創作非容易性

韓國對於註冊設計非創作容易性的要求係規範在韓國設計保護法第33條第2項，所屬技藝領域具有通常知識者若能組合申請前在國內外公知、公用的形狀、花紋、色彩或其結合，而容易創作出申請之設計者，不得取得設計註冊。這在日本意匠「創作非容易性」及我國設計專利「創作性」都有類似觀念，基本上都涉及簡易創作手法或表現方法的判斷，以下是構成容易創作之類型。

### (一)置 換

係指將擷取先前技藝的部分特徵替換到另一先前技藝，以圖26所示之影像編輯畫面為例，其是透過先前技藝1上方的選擇、決定鍵替換到先前技藝2上方的影像預

<sup>62</sup> 圖片來源：作者自行編輯整理。

<sup>63</sup> 圖片來源：作者自行編輯整理。

<sup>64</sup> 韓國設計審查基準，356頁。

覽畫面，這在韓國會被認為是容易創作手法。

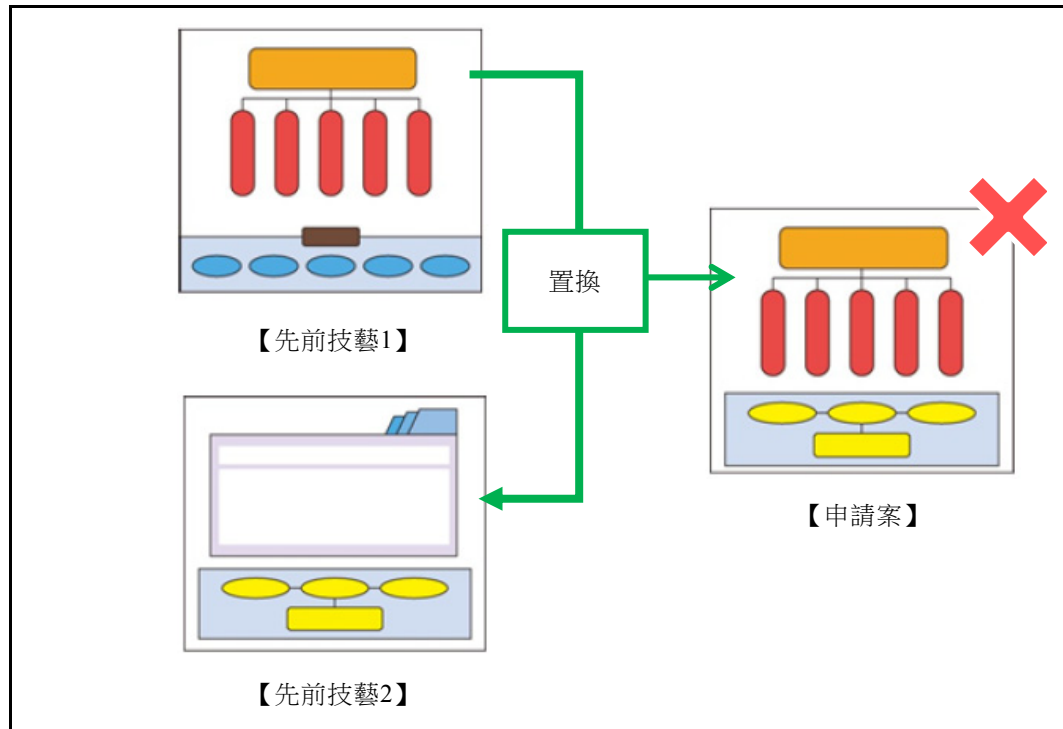


圖26 置換案例<sup>65</sup>

## (二)組 合

所謂「組合」，係指將多個先前技藝合構成一個設計，以圖27所示之為例，其僅是單純透過先前技藝1、2的組合所構成的畫面，這在韓國會被認為是容易創作手法。

<sup>65</sup> 韓國設計審查基準，357頁。

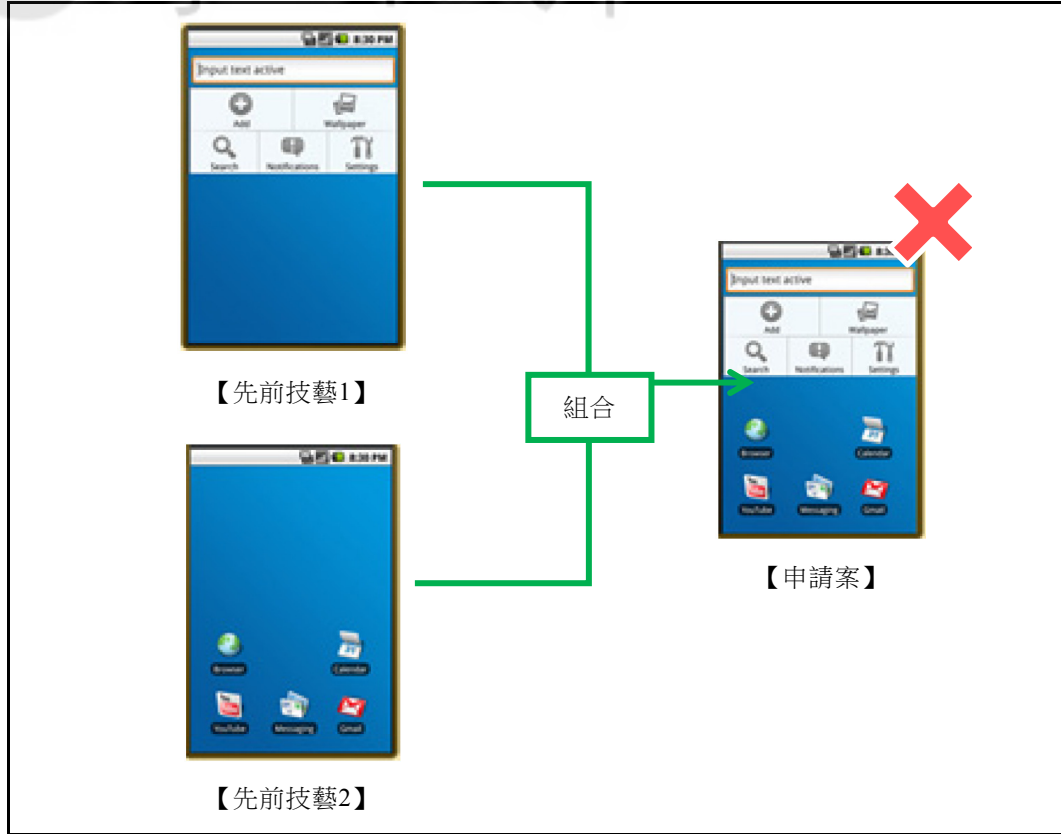
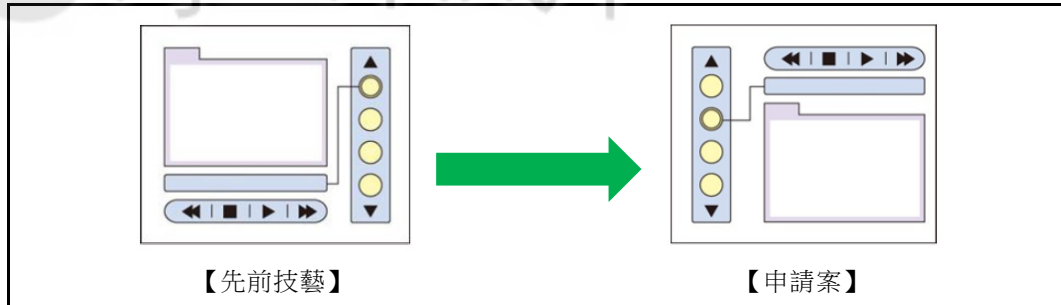


圖27 組合案例<sup>66</sup>

### (三)位置變更

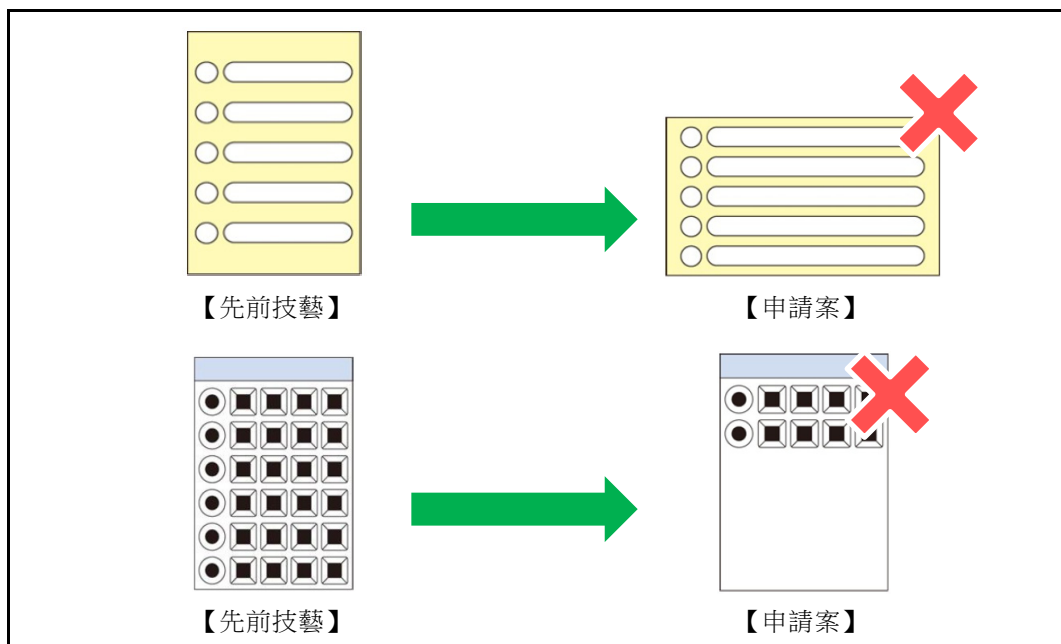
申請案若僅是將先前技藝的位置作簡易變更，例如圖28所示之申請案僅是將選擇按鈕的位置自畫面右側改到左側；將播放按鈕由底部改到頂部，這對於所屬技藝領域具有通常知識者是常見手法。

<sup>66</sup> 同前註。

圖28 位置變更案例<sup>67</sup>

#### (四) 比例變更或構成單元數量增減案例

申請案若僅是將先前技藝的全部或部分組成比例，或是增減先前技藝的構成單元數量者（如圖29所示），這對於所屬技藝領域具有通常知識者是常見手法。

圖29 比例變更或構成單元數量增減案例<sup>68</sup>

<sup>67</sup> 同前註。

### (五) 框架分割

申請案若僅是將先前技藝作常見的框架變化者（如圖30所示），這對於所屬技藝領域具有通常知識者是常見手法。

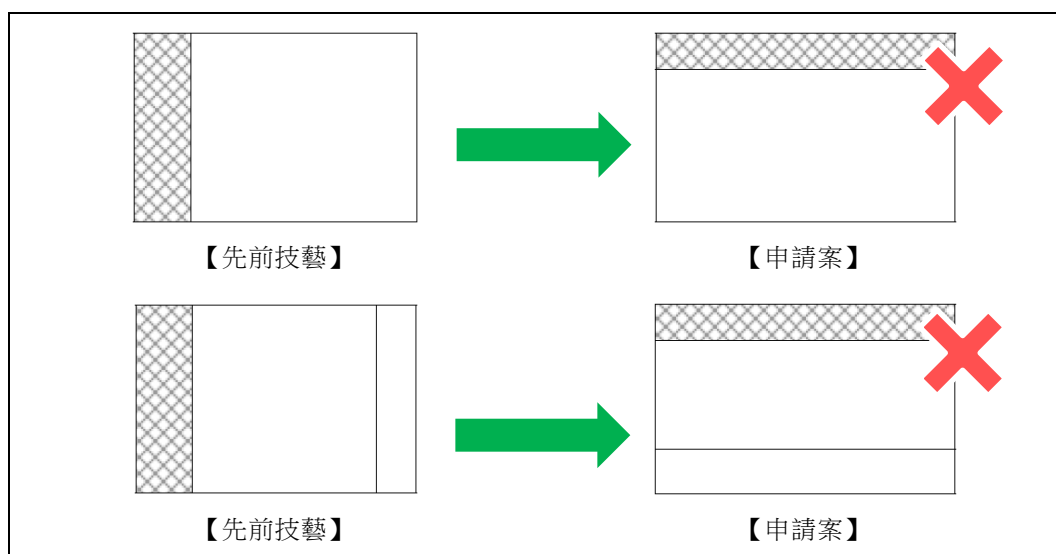


圖30 框架分割變更案例<sup>69</sup>

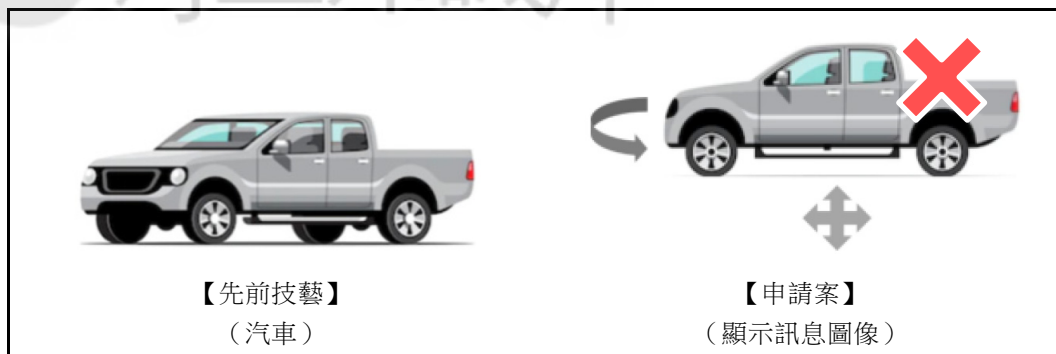
### (六) 轉 用

無論是物品設計或功能、用途不相關的圖像設計，只要對於所屬技藝領域具有通常知識者來說具有容易轉換至圖像之可能，該圖像仍會判斷為容易創作，例如圖31將先前技藝「汽車」外觀直接轉用到圖像即是一例。另韓國針對設計申請有提供12個月喪失新穎性或創作非容易性例外之優惠期<sup>70</sup>，因此申請人先前若有公開圖「汽車」之事實，只要在12個月優惠期內就相同的外觀申請圖像設計者，該圖像設計可主張優惠期，也就是「汽車」不能拿來作為「圖像」創作非容易性的核駁引證。

<sup>68</sup> 韓國設計審查基準，358頁。

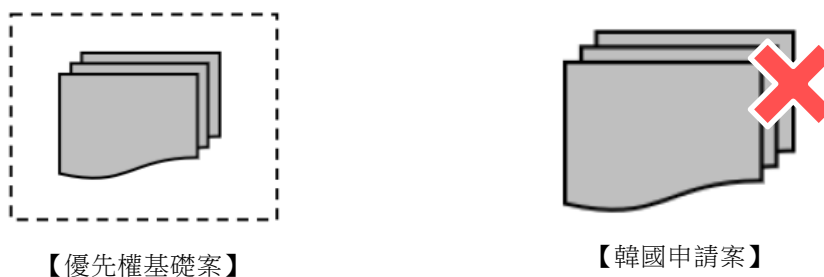
<sup>69</sup> 韓國設計審查基準，359頁。

<sup>70</sup> 韓國設計保護法第36條第1項。

圖31 轉用案例<sup>71</sup>

## 五、優先權

以「無綁定物品之圖像」提出申請，並主張優先權者，優先權基礎案的圖像須具備「提供操作或指示用途」，才能認可其優先權主張<sup>72</sup>。請參考圖32所示，若優先權基礎案是屬於「透過物品顯示幕顯現之圖像」，嗣後以「無綁定物品之圖像」向韓國提出申請者，即使外觀長得一模一樣，韓國智慧局也不會認可其優先權主張。

圖32 「無綁定物品之圖像」不認可優先權主張例示<sup>73</sup>

<sup>71</sup> 同註70。

<sup>72</sup> 韓國設計審查基準，394頁。

<sup>73</sup> 圖片來源：作者自行編輯整理（本例示為作者虛擬案例，實際判斷仍應以韓國智慧局官方意見為準）。

## 伍、臺、韓圖像設計審查實務比較

以下針對臺、韓二國在圖像設計的適格性、申請實務及近似判斷、施行成效等4個面向進行比較。

### 一、適格性

臺、韓近年在設計保護政策的改革主軸，莫過於是將圖像設計保護對象延伸至投影式介面，但二國取徑方式不同。我國是在2011年修正之專利法將設計專利保護對象擴及至圖像設計<sup>74</sup>，然礙於立法例對圖像設計有「應用於物品」之前提，況審查基準將「物品」解釋成具有三度空間實體形狀之有體物，故投影式介面此前無法成為設計專利保護對象。

然而，隨著五大局（ID5）<sup>75</sup>自2017年開始檢討新興設計的保護課題後<sup>76</sup>，我國在2020年11月1日修訂的審查基準中，將物品定義擴及至「電腦程式產品」，藉此讓投影式介面成為保護對象。準此，我國圖像設計目前也可分成「特定物品領域之圖像」與「電腦程式產品之圖像」二種類型。而韓國是透過修法新增圖像設計定義的方式來保護投影式介面，但前提是必須具備「提供操作或指示用途」，綜上所述，本文將臺、韓圖像設計適格性比較整理如表4所示。

<sup>74</sup> 我國專利法第121條第2項：「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。」

<sup>75</sup> ID5是於2015年成立的多邊合作論壇，由五大工業設計局，中國大陸國家知識產權局（CNIPA）、歐盟智慧財產局（EUIPO）、日本特許廳（JPO）、韓國智慧財產局（KIPO）和美國專利商標局（USPTO）所組成。

<sup>76</sup> USPTO & EUIPO, Catalogue on the Practices on the Protection of New Technological Design, November 14, 2017, available at [http://id-five.org/wp-content/uploads/2019/02/Study-of-Practices-on-Protection-of-New-Technological-Designs\\_Final-.pdf](http://id-five.org/wp-content/uploads/2019/02/Study-of-Practices-on-Protection-of-New-Technological-Designs_Final-.pdf) (last visited Oct. 20, 2022).

表4 臺、韓圖像設計適格性比較表

| 國 別            | 我 國           |           | 韓 國                 |             |
|----------------|---------------|-----------|---------------------|-------------|
| 圖像設計類型         | 電腦程式產品之圖像     | 特定物品領域之圖像 | 無綁定物品之圖像            | 透過物品部分顯現之圖像 |
| 導入期間           | 2020年         | 2011年     | 2021年               | 2003年       |
| 如何導入           | 修審查基準         | 修法        | 修法                  | 修審查基準       |
| 是否需應用於物品       | 是<br>(電腦程式產品) | 是         | 否                   | 是           |
| 是否須具備提供操作或指示用途 | 否             | 否         | 是                   | 否           |
| 投影式介面是否能作為保護對象 | 是             | 否         | 是<br>(僅限於提供操作或指示用途) | 否           |

## 二、申請實務

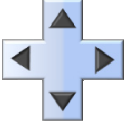
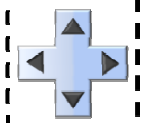
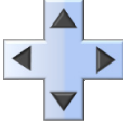
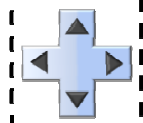
在臺、韓圖像設計申請實務的比較上，我國「電腦程式產品之圖像」比較類似於韓國「無綁定物品之圖像」，二者差異在於韓國會因為「提供操作或指示用途」，而要求申請人在設計名稱或設計說明記載圖像用途，例如在設計名稱記載「傳達訊息用圖像」、「顯示車輛訊息用圖形化使用者介面」。韓國這種記載方式若發生在我國，可能會被審查官認為冠以技術或效果之文字而要求刪除<sup>77</sup>，因此在我國以「電腦程式產品之圖像」提出申請；但有聲明用途需求者，仍應在「物品用途」欄敘明，方屬正辦。另基於我國「電腦程式產品之圖像」所應用之物品，為不具實體形態之電腦程式產品，原則上圖式僅須揭露該電腦圖像或圖形化使用者介面，無須另以實線或斷線繪製螢幕、顯示器或相關電子資訊裝置等載體，而韓國「無綁定物品之圖像」則已跳脫物品概念，同樣不在圖式中繪製任何物品。

至於我國「特定物品領域之圖像」類似於韓國的「透過物品部分顯現之圖像」，二者差異在韓國會要求申請人在設計說明記載「物品材質」，這項要求在工

<sup>77</sup> 我國設計專利實體審查基準，3-1-3頁。

業化國家中是罕見的，至少作者在美國、歐盟共同體註冊設計、日本、中國大陸都沒看過這種規定。綜上所述，本文將臺、韓圖像設計申請實務比較整理如表5所示。

表5 臺、韓圖像設計申請實務比較表

| 國別             | 我國                                                                                  |                                                                                     | 韓國                                                                                   |                                                                                       |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 圖像設計類型         | 電腦程式產品之圖像                                                                           | 特定物品領域之圖像                                                                           | 無綁定物品之圖像                                                                             | 透過物品部分顯現之圖像                                                                           |
| 設計名稱的記載方式（例示）  | 1. 電腦程式產品之圖像<br>2. 電腦程式產品之圖形化使用者介面                                                  | 1. ○○（物品）之圖像<br>2. ○○（物品）之圖形化使用者介面                                                  | ○○（用途）圖像                                                                             | 具有圖像設計之○○（物品）                                                                         |
| 設計說明是否需記載圖像的用途 | 否                                                                                   | 否                                                                                   | 是                                                                                    | 否                                                                                     |
| 設計說明是否需記載物品材質  | 否                                                                                   | 否                                                                                   | 否                                                                                    | 是                                                                                     |
| 圖像設計在圖式上的表現    | 可不繪製物品                                                                              | 必須用虛線繪製所應用之物品（例如平板電腦、洗衣機、螢幕等）                                                       | 可不繪製物品                                                                               | 必須用虛線繪製所應用之物品（例如平板電腦、洗衣機、螢幕等）                                                         |
| 圖式表現例示         |  |  |  |  |

### 三、物品（用途）近似判斷

在我國以「電腦程式產品之圖像」提出申請時，該圖像設計所應用之物品應認為「電腦程式產品」，該物品的近似範圍可涵蓋到所有具有電腦程式的電子資訊

產品<sup>78</sup>。因此若將圖33「洗衣機之圖像」與圖34「電腦程式產品之圖像」相較，「洗衣機之圖像」所應用之物品應認定為「應用於洗衣機之『電腦程式產品』」，而非指「洗衣機」本身；而圖34「電腦程式產品」則已涵蓋到具有「電腦程式」的洗衣機，在我國可能會判斷為近似物品。但是這種案例若發生在韓國，圖33「洗衣機之圖像」會歸屬在「透過物品部分顯現之圖像」<sup>79</sup>；而圖34「電腦程式產品之圖像」會歸屬在「無綁定物品之圖像」<sup>80</sup>，在韓國可能會判斷為非近似物品<sup>81</sup>，因此臺、韓在圖像設計物品（用途）近似判斷的認定差異是蠻大的。

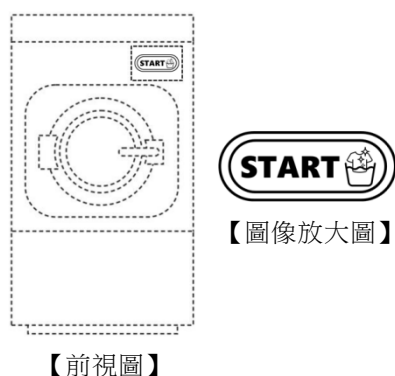


圖33 洗衣機之圖像<sup>82</sup>



圖34 電腦程式產品之圖像<sup>83</sup>

#### 四、執行成效

請參考圖35，自我國開放「電腦程式產品之圖像」以來，在2021年總計有222件圖像設計申請案核准公告，當時主要是以「特定物品領域之圖像」占大宗（186件），而「電腦程式產品之圖像」僅占該年核准公告件數的16%（36件）。2022年

<sup>78</sup> 我國設計專利實體審查基準，3-9-10頁。

<sup>79</sup> 在韓國設計名稱會改為「具有圖像設計之洗衣機」。

<sup>80</sup> 在韓國設計名稱可改為「操作用圖像」或「操作用圖形化使用者介面」。

<sup>81</sup> 本例示為作者參考圖24、25所延伸之虛擬案例，實際判斷仍應以韓國智慧局官方意見為準。

<sup>82</sup> 圖片來源：作者自行編輯整理。

<sup>83</sup> 圖片來源：作者自行編輯整理。

共計有246件圖像設計申請案核准公告，不過「電腦程式產品之圖像」的件數（125件）已超過「特定物品領域之圖像」（121件），二者呈現交叉走勢，顯見我國在開放「電腦程式產品之圖像」後，申請人已逐步改採「電腦程式產品之圖像」作為策略重心。

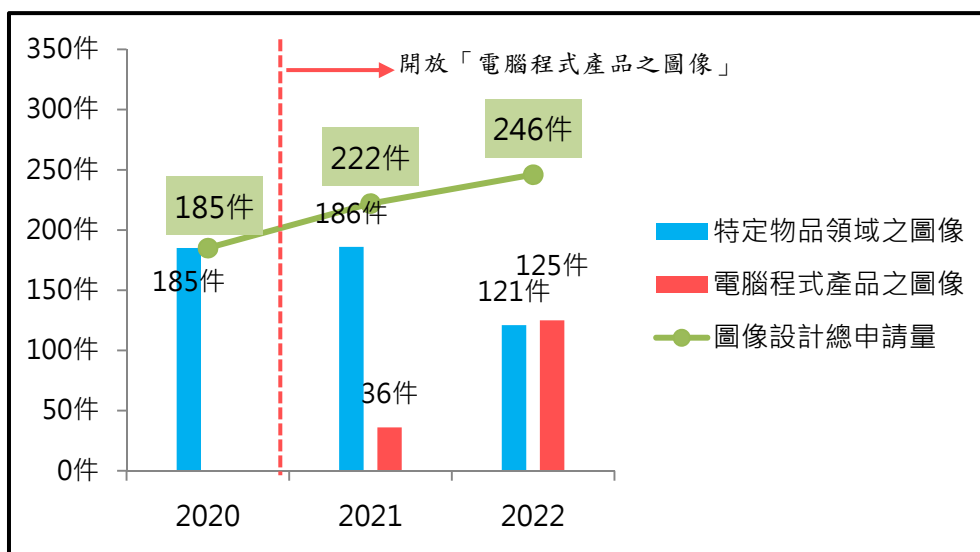


圖35 2020年～2022年我國圖像設計核准公告件數統計圖<sup>84</sup>

在韓國部分，自新法開放「無綁定物品之圖像」迄今已逾一年，但從註冊數據來看，透過「無綁定物品之圖像」取得註冊件數卻只有86件<sup>85</sup>，推測背後原因，不排除是投影式介面的概念雖然很誘人，但技術要成熟到市場化程度還要一段時日，且韓國對於「無綁定物品之圖像」還有「提供操作或顯示裝置用途」的限制，更遑論多數國家對圖像設計並無這項限制。在「本國人不青睞、外國案進不來」的雙重夾擊下，「無綁定物品之圖像」的實施成效未見理想。

<sup>84</sup> 資料來源：中華民國專利資訊檢索系統。

<sup>85</sup> 資料來源：<http://engdtj.kipris.or.kr/engdtj/searchLogina.do?method=loginDG>網站Locarno Class. (LC)欄，輸入檢索式「14-04」，申請日、註冊日輸入：2021年10月21日～2022年10月25日，並逐一清查屬於「無綁定物品之圖像」之申請案，最後瀏覽日：2023年2月16日。

## 陸、結語

從本次圖像設計改革脈絡來看，韓國對於設計的相同、近似判斷包含「外觀」與「物品」二要素，且在新法所開放的「無綁定物品之圖像」仍十分依賴物品相同、近似的判斷原則，這個階段通常由物品的「用途、功能」來決定。在「無綁定物品之圖像」已無綁定物品的情況下，為了填補物品相同、近似判斷的缺口，韓國參考日本作法要求必須具備「提供操作或顯示裝置用途」，並以此作為取代物品相同、近似判斷的替身。然而，作者認為今日我們所看到的「物品」本來就有其實用性（用途），是以在從事物品外觀創作時，自然會和預期實踐的用途密不可分。但新法「無綁定物品之圖像」既然已無物品概念，遑論有不少圖像設計創作並非以實踐用途為前提，如此是否還要冠以「提供操作或顯示裝置用途」的枷鎖，容有商榷之餘地。

將焦點轉回至國內，目前我國設計專利權效力主要係規範在專利法第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。」也就是說，圖像設計專利權效力到現在仍然沒有自己的專屬條文，但圖像設計所面臨的侵權實態主要集中在：「以網際網路、儲存媒介、軟體形式的傳輸、下載、拷貝、散布之行為。」這點和有體物設計專利集中在製造、販賣、進口仿冒物品是截然不同的。因此日、韓、歐盟才會透過修法把數位侵權寫進立法例，依此來看，我國不妨可參考這些國家（區域）作法，在專利法把圖像設計專利權的實施行為好好地界定清楚，一來可讓圖像設計專利權人了解自己能夠主張的範圍，二來可讓相關產業了解圖像設計侵權與不侵權的界線究竟為何，如此方能為數位經濟所帶來的機會與挑戰，做好準備。