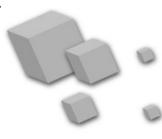


# 歐盟設計改革法案之探討

## ——兼論我國設計專利修正草案



陳龍昇\*

### 壹、前　言

工業設計應用於產品，就外觀、造型、款式等各項特徵為創造，可提升產品在視覺上的吸引力，進而影響消費者之選擇。因此，良好的產品設計有助於增加商品製造業者於市場的競爭優勢，賦予工業設計保護，實具重要性。隨著數位時代的技術發展，產業不斷創新，新型態的設計呈現方式亦蓬勃發展，如何型塑且維持具可近性，程序效率高與保護效益大之法律規範，各國無不重視。

以歐盟為例，在西元（下同）2017年至2019年間，設計領域經濟產值占歐盟國內生產總值（GDP）近16%，並提供歐盟約13%的就業機會，顯示以設計為核心之產業，對歐盟經濟有著實質貢獻<sup>1</sup>。我國方面，根據經濟部智慧財產局（下稱「智慧局」）統計，近3年（2022～2024）年該局受理的設計專利申請案逐年遞增，其中本國的企業申請人提升5%，外國申請件數亦成長4%<sup>2</sup>，由此可見，國內外產業就設

---

DOI : 10.53106/22184562202601006403

收稿日：2025年8月18日

\* 政治大學法學院副教授。

<sup>1</sup> European Parliament Think Tank, Revision of the EU Legislation on Design Protection, at 2 (22 Jan. 2025), *available at* [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2023/751401/EPRI\\_BRI\(2023\)751401\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2023/751401/EPRI_BRI(2023)751401_EN.pdf) (last visited Aug. 2, 2025).

<sup>2</sup> 經濟部智慧財產局，智慧局公布113年受理專利商標申請概況，2025年2月10日，<https://www.tipo.gov.tw/tw/patents/515-10567.html>，最後瀏覽日：2025年8月7日。

計保護布局的重視與需求度，與日俱增。

除了技術發展及產業趨勢所帶動之立法需求外，隨著社會文化發展，消費者選購商品的喜好與購物考量，亦與過往不同。在產業與消費型態轉換下，消費者對物品外觀造型的要求逐漸提高，除了品牌、功能外，產品的外觀設計亦已成為產業間的另一競爭戰場，設計保護的重要性也逐漸提升<sup>3</sup>。有鑑於此，歐盟執委會（European Commission）於2022年11月28日提出「共同體設計規則」與「設計指令」之修正案<sup>4</sup>。本次修正於2024年通過，係針對歐盟共同體設計規則與設計指令所為之大幅修正，論者有將這二項修法以「歐盟設計改革法案」稱之<sup>5</sup>。前開歐盟就設計相關規範所為之改革修正，即係因應新興數位產業發展與設計型態轉變，為確保設計保護規範能與時俱進連結產業，提升設計保護效益所為之改革。

我國智慧局亦於2024年提出專利法部分條文修正草案，其中包含擴大設計專利保護標的，放寬設計專利品性要件等修正。為此，本文以2024年歐盟新修正後的共同體設計規則<sup>6</sup>（新修正的內容已將共同體設計更名為歐盟設計，故下稱「歐盟設計規則」）與設計指令<sup>7</sup>（下稱「歐盟設計指令」）為主軸，分析探討其修正重點，並就我國智慧局所研擬專利法部分條文修正草案中，有關擴大保護標的，放寬圖像設計適格性之修正，與歐盟對照比較。此外，歐盟本次因應擴大圖像設計而就設計權限範圍與限制所為之修正，本文亦將予以分析，以供我國開放圖像設計之相關條文修法參考。

<sup>3</sup> 林宗輝，打造設計專利強國：台灣的努力與契機，北美智權報，2023年10月4日，<https://naipnews.naipo.com/8879>，最後瀏覽日：2025年8月7日。

<sup>4</sup> COM(2022)667 – Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on the legal protection of designs (recast) and COM(2022)666 – Proposal for a Regulation of the European Parliament and of the Council amending Council Regulation (EC) No 6/2002 on Community designs and repealing Commission Regulation (EC) No 2246/2002.

<sup>5</sup> EUIPO, EU Design Legislative Reform Package Published, *available at* <https://www.euipo.europa.eu/en/news/eu-design-legislative-reform-package-published> (last visited Aug. 2, 2025).

<sup>6</sup> Regulation (EU) 2024/2822 of the European Parliament and of the Council of 23 October 2024 amending Council Regulation (EC) No. 6/2002 on Community designs and repealing Commission Regulation (EC) No 2246/2002. [hereinafter “the New EU Design Regulation”]

<sup>7</sup> Directive (EU) 2024/2823 of the European Parliament and of the Council of 23 October 2024 on the legal protection of designs (recast). [hereinafter “the New EU Design Directive”]

## 貳、歐盟設計改革法案修正重點

歐盟就設計之保護，係以特別法方式賦予設計權，當時以共同體設計名之。1998年歐盟制定「共同體設計保護指令」<sup>8</sup>，規範歐盟各成員國內國法就設計權所應賦予之最低限度保護。其後，歐盟再於2002年制定「共同體設計規則」<sup>9</sup>，針對註冊與未註冊之設計，提供歐盟層級的設計權保護。因此，設計權於歐盟可受三種不同保護形式，包含：一、依成員國內國法申請取得該國之設計權；二、向歐盟申請註冊設計權，取得歐盟註冊設計權；三、縱未向歐盟提出設計註冊之申請，歐盟設計規則亦提供未註冊設計一定程度之保護，此乃未註冊設計之歐盟保護<sup>10</sup>。

歐盟設計法制在保護設計、促進創新與競爭方面雖已展現其成效，然而，鑑於新興科技的發展，相較於20年前立法之初，現今產業在設計上已有不同形態之呈現方式<sup>11</sup>。新修正的歐盟設計規則與歐盟設計指令，其目的在於強化設計法制之明確性，落實設計權保護與產業連結；簡化程序提升行政效率，調整規費負擔；以及調和與促進歐盟各成員國就設計保護的一致性<sup>12</sup>。本次修正重點可分為以下三大面向<sup>13</sup>。

### 一、因應數位科技發展與設計型態改變之修正

歐盟設計規則與設計指令制定迄今，數位科技不僅大幅發展，設計產業轉型亦蓬勃展現，例如：3D列印技術、數位設計、圖形化使用者介面（Graphical User

<sup>8</sup> Directive 98/71/EC of the European Parliament and of the Council of 13 October 1998 on the legal protection of designs [1998] OJ L289/28-35. (下稱「修正前設計指令」)

<sup>9</sup> Council Regulation (EC) No 6/2002 of 12 December 2001 on Community designs [2002] OJ L3/1-24. (下稱「修正前共同體設計規則」)

<sup>10</sup> Tank, *supra* note 1, at 2.

<sup>11</sup> Giulia Beneduci, *The EU Design Reform Has Entered into Force. An Overview of The Key-Changes*, at 1-2 (19/12/2024), available at [https://www.dejalex.com/wp-content/uploads/2025/02/Articolo\\_The-EU-design-reform.pdf](https://www.dejalex.com/wp-content/uploads/2025/02/Articolo_The-EU-design-reform.pdf) (last visited Aug. 5, 2025).

<sup>12</sup> Beneduci, *id.* at 2; Annette Kur, Tobias Endrich-Laimböck & Marc Huckschlag, *Substantive Law Aspect of the 'Design Package'*, 72(6) GRUR INTERNATIONAL, 557, 557 (2023).

<sup>13</sup> EUIPO, EU Design Legislative Reform Package Published, available at <https://www.eipo.europa.eu/en/news/eu-design-legislative-reform-package-published> (last visited Aug. 2, 2025).



Interface, GUI) 等，原有設計保護規範立法之初的時空背景與環境，與當今已不可同日而語。因此，因應科技發展，落實法制與新興產業環境之連結，與時俱進修法即有其必要<sup>14</sup>。2020年11月，歐盟執委會於其頒布之「智慧財產行動計畫」中，即明確建議歐盟應檢視並調整現行設計保護規範，確保既有智慧財產保護之效益能符合數位時代需求<sup>15</sup>。

此外，為確保數位設計型態亦能受設計權保護，現有設計規範中有關保護客體之定義，以及申請註冊設計時呈現該設計的方式要求（可見性要求），均有調整修正之必要。此外，設計權的權限範圍、效力限制，亦有因應3D列印技術發展而再予檢討修正之需<sup>16</sup>。

### （一）擴大保護標的，修正「設計」與「物品」定義

為因應數位領域的技術進展，本次歐盟設計改革法案最重要變革之一，即為修正「設計」與「產品」的定義，以擴大設計保護標的。依修正後規定，所謂「設計」，係指「整體或部分產品之外觀，其係由產品本身和／或其裝飾所呈現之特徵（尤其是線條、輪廓、顏色、形狀、質地和／或材質）所構成」，包含動態、轉換或其他形式的動畫效果<sup>17</sup>。因此，無論是物理產品中例如家具部件的移動，或是數位產品中例如電腦圖示的動畫效果，均明確納入設計保護的適用範圍。

此外，本次修正亦就「物品」定義重新規範，依修正後定義，物品係指「任何工業製品或手工藝品（不包括電腦程式），無論是否具體實體或以非實體形式存在」<sup>18</sup>。因此，修正後之物品，涵蓋非實體物件，使設計之保護得以擴及到純數位產品，例如透過NFT認證的虛擬物件、僅存在於元宇宙的數位物品，或用於3D列印的CAD檔案等<sup>19</sup>。

因應前開保護客體範圍之擴大，新修正歐盟設計規則亦明定得受保護之設計，

<sup>14</sup> Tank, *supra* note 1, at 3.

<sup>15</sup> *Id.*

<sup>16</sup> *Id.*

<sup>17</sup> See New EU Design Regulation, art. 3.1; and New EU Design Directive, art. 2.3.

<sup>18</sup> See New EU Design Regulation, art. 3.2; New EU Design Directive, art. 2.4.

<sup>19</sup> Beneduci, *supra* note 11, at 3.

係指在「申請時」可見的視覺訴求創作。詳言之，依修正前規範意旨，設計須於物品外觀上可見，始得受保護。然依修正後設計規則第18條第(a)款關於保護標的之規定：「設計註冊申請書中所記載具備可見性的物品外觀特徵，為註冊設計權保護範圍<sup>20</sup>」可知，本次修法將設計規則就設計可見性（visibility）之要件，修正為僅需於申請註冊時具備即足，至於該設計特徵於終端產品是否仍具可見性，則非所問<sup>21</sup>。誠如新修正歐盟設計規則前言第10點前段與新修正設計指令前言第18點第二句所揭之旨，受保護之設計特徵，並不以須隨時隨地具可見性，始得受保護<sup>22</sup>。

惟應留意者，前揭有關可見性以申請時具備即足之規定，於零組件設計不適用之。依新修正設計規則第4條第2項第(a)款與設計指令第3條第3項第(a)款規定，用於組裝成為複合產品的零組件設計，該零組件於安裝複合產品後，正常使用期間仍需具備可見性，始足認定具獨特性（individual character）要件，而可獲設計權保護<sup>23</sup>。

## （二）申請書中設計內容呈現方式彈性化與刪除視圖數量限制

因應擴大設計保護標的，本次修法就申請書所應揭露的設計呈現形式亦配套修正，增加彈性。依修正後規定，申請書中「設計」內容，只要能透過任何適當方式，使用普遍可取得的技術，於視覺上清晰呈現者即足<sup>24</sup>。至於呈現方式，除傳統的圖示、照片等靜態方式外，申請人亦得以動態或動畫方式呈現，例如：影片、電腦影像或電腦建模等<sup>25</sup>。關於具體可受理的設計呈現方式（檔案格式、大小及其他技術規格），尚待歐盟智慧財產局另定子法明定之<sup>26</sup>。

另有關每件設計申請案至多僅能包含七個視圖之限制規定<sup>27</sup>，本次修正亦予刪

<sup>20</sup> Art. 18(a) of the New Regulation provides that “[p]rotection shall be conferred for those features of the appearance of a registered EU design which are shown visibly in the application for registration.”

<sup>21</sup> Kur, *supra* note 12, 558-59.

<sup>22</sup> *Id.* at 559.

<sup>23</sup> *Id.*

<sup>24</sup> See New EU Design Regulation, art. 36.1(c); New EU Design Directive, art. 25.1(c).

<sup>25</sup> See New EU Design Directive, art. 26.

<sup>26</sup> See New EU Design Regulation, art. 36.5.

<sup>27</sup> 修正前共同體設計規則，第4.2條。

除<sup>28</sup>。因此，依修正後規定，申請人得於申請書中，依設計內容、樣態選擇適合的呈現形式，並以足敷顯示擬受保護之設計內容的視圖數量，確保申請設計之特徵清楚且完整呈現於申請書中。

### (三)增訂設計權限範圍暨其限制

因應設計保護標的擴大，本次修正亦就此新增設計權限範圍，包含擴及數位重製與散布<sup>29</sup>，並允許設計權人得就通關中轉貨物主張權利<sup>30</sup>。此外，設計權效力所不及情形，本次修正亦予增訂<sup>31</sup>。關於歐盟本次修正就設計權限範圍與合理使用事由等修訂與評述，詳本文後述。

### (四)未註冊設計之保護

歐盟設計規則就未註冊之設計，亦賦予一定範圍之權利保護。依修正前設計規則第11條規定，設計若於共同體內（within the Community）公開者，縱未申請註冊，亦可就該經公開之設計享有未註冊設計權之保護。而修正前設計規則第110a條第(5)項復規定，依第11條規定，設計若未經於共同體境內（within the territory of the Community）公開者，不得享有未註冊設計權之保護。修正後設計規則仍維持前揭第11規定（此規定修正前後均同，並未修改），惟將前揭第110a條第(5)項後段規定刪除。對此，歐盟執委會並未明示其刪除理由，然應可推測應係考量現今網際網路時代，公開行為若係以線上、網路方式為之者，將難以具體定位該公開行為的所在地，就是否係於共同體內公開之認定，容易產生疑義<sup>32</sup>。此外，依世界貿易組織「與貿易有關之智慧財產權協定」（下稱「TRIPS」）第3條所定國民待遇原則，世貿組織會員就非本國國民提供之保護，不得低於其對本國國民所賦予之保護，而修正前歐盟設計規則限於在共同體境內公開之設計，始得獲未註冊設計權之保護的規定，對非歐盟企業可能造成事實上的歧視，而有違反前揭TRIPS規定之虞<sup>33</sup>，修

<sup>28</sup> See New EU Design Directive, art. 26.2.

<sup>29</sup> New EU Design Regulation, art. 19; New EU Design Directive, art. 16(2).

<sup>30</sup> New EU Design Regulation, art. 19(3).

<sup>31</sup> New EU Design Regulation, art. 30; New EU Design Directive, art. 18.

<sup>32</sup> Kur, *supra* note 12, at 559-60.

<sup>33</sup> *Id.* at 560.

正後刪除第110a條第(5)項第二句，旨在放寬亦即未註冊設計權之保護，不再以必須在歐盟境內已為公開為要件<sup>34</sup>。

有認為修正後刪除第110a條第(5)項的公開地域限定，將導致設計一旦於世界任何地方公開者，該設計即可自動獲得歐盟未註冊設計保護<sup>35</sup>。然歐盟未註冊設計權並非僅因有「公開」行為即可獲得，欲獲得歐盟未註冊設計權保護者，必須該公開設計行為之相關資訊，在正常商業交易過程中，可合理地被歐盟境內相關行業的專業圈知悉。因此，公開地點對於是否能獲得未註冊設計權保護，並非實質影響的關鍵<sup>36</sup>。

此外，欲行使未註冊設計權者，權利人須證明侵權行為人對於該受保護之設計有所熟悉，而有「抄襲」之侵害行為<sup>37</sup>。此舉證於實務上非屬容易，尤其在外觀設計形式密集的產業領域。於此情況下，原告通常僅能在設計幾近相同或存在其他抄襲跡象（如雙方曾有接洽談判）時，始得以舉證成功<sup>38</sup>。因此，依修正前規定，若僅因首次公開地點不在歐盟，即否認其保護，則縱第三人有明確之侵權行為，然若受侵害者非歐盟企業，即無法對該第三人之侵害行為予以救濟<sup>39</sup>。事實上，在設計規則第110a條第5項第2句文字尚未明文之前，歐盟各國法院就第11條所定「在共同體內」公開之解釋，咸認為應排除在非歐盟國家所為的發布行為，縱使該歐盟境外公開設計之資訊，已可合理地為歐盟內專業圈知悉，法院認為亦不合第11條所定「在共同體內」公開之要件<sup>40</sup>。

因此，本次修正刪除限於在共同體內公開之要件，值得肯定。茲有疑義者，第

<sup>34</sup> *Id.* at 559.

<sup>35</sup> See European Commission, *Commission Staff Working Document Evaluation of EU Legislation on Design Protection*, SWD (2020) 264 final, at 28-29.

<sup>36</sup> Kur, *supra* note 12, at 560.

<sup>37</sup> *Id.*

<sup>38</sup> *Id.*

<sup>39</sup> *Id.*

<sup>40</sup> *Id.* (該文提及德國法院相關判決，如German Federal Supreme Court (Bundesgerichtshof, BGH), decision of 9 October 2008, I ZR 126/06, [2009] GRUR 71; District Court (Landgericht, LG) Frankfurt a.M., 17 March 2004, 3/12 O 5/04, [2005] GRUR 4 – Ab Swing-Hometrainer (Thane).)



11條第2項有關未註冊設計公開態樣之規定，條文中卻仍留有「within the Community」文字，本次修正並未同步調整，未來在認定設計是否已有公開情事而得受未註冊設計權保護，解釋上可能發生條文前後文義不一致之解釋與適用爭議<sup>41</sup>。為避免此類誤解，確保法律明確性並符合國際規範，第11條第1項與第2項中的「在共同體內」（或「在歐盟內」）等措辭應予刪除，或至少應在前言中明確指出公開行為不應以發生地點為判斷基準，較為明確<sup>42</sup>。

### （五）歐盟設計權名稱與註冊設計之標示符號

本次修正，將歐盟設計權名稱由修正前「共同體設計」（Community Designs）改稱為「歐盟設計」（European Union Designs）。依修正後規定，受歐盟設計規則保護的註冊設計權，以「歐盟註冊設計」（Registered European Union Designs, REUDs）稱之〔原稱為「共同體註冊設計」（Registered Community Designs, RCDs）〕；未註冊設計權，則以「歐盟未註冊設計」（Unregistered European Union Designs, UEUDs）稱之〔原稱為「共同體未註冊設計」（Unregistered Community Designs, UCDs）〕<sup>43</sup>。

另本次修正亦參考註冊商標之®標示符號以及著作權©標示符號，明定歐盟註冊設計權人，得以①符號標示之。此標示得由註冊設計權人自行決定使用，並非強制規定<sup>44</sup>。

## 二、程序精簡再造與規費調整之修正

### （一）一案多設計申請不再侷限同一大類物品

依修正前規定，申請人得合併多項設計於同一件註冊設計申請案提出申請，惟各該項設計所應用之物品，必須屬於羅卡諾協定（Locarno Agreement）國際分類所定物品分類的同一類別（unity of class）；若非屬同一大類之物品，則應依不同類別

<sup>41</sup> Kur, *supra* note 12, at 558.

<sup>42</sup> *Id.* at 560.

<sup>43</sup> Beneduci, *supra* note 11, at 13.

<sup>44</sup> *Id.*

之物品，分割申請<sup>45</sup>。本次修正刪除前開一案多設計之物品需為同一類別之限制，依修正後規定，申請人得於同一設計申請案合併提出多項設計，各該項設計所應用之物品，亦不以同一國際分類為限。惟每一件申請案所得包含之設計，以50項為限。修正後之規定，精簡申請程序，可減輕歐盟註冊設計申請人之申請負擔<sup>46</sup>。

## (二) 規費調整

此外，申請人於申請歐盟設計註冊依法應繳納各項規費，如何在收費同時，亦確保維持設計人申請設計註冊之意願，以促進設計保護法制之效益，亦為另一程序面向應思考之處。本次修法因而調整註冊申請之費用，申請歐盟註冊設計者，單一申請案應繳納之申請費維持350歐元；於一案多設計之申請案情形，第二項設計起，每增加一項設計，申請費由原本應增加175歐元，調降為125歐元，以減輕申請人之負擔<sup>47</sup>。此外，為提升註冊設計權保護之效益，本次修正就註冊設計權之延展費用，採取逐年累進提高費率，促使權利人能評估而僅就商業上有繼續使用之需的註冊設計權，續行維護權利而申請延展<sup>48</sup>。

## 三、調和與促進歐盟各成員國就設計保護更趨一致性之修正

### (一) 設計權撤銷之行政救濟程序

關於設計權有效性爭議之處理機制，歐盟各成員國既有制度規範不盡相同，導致設計權無效程序的實務運作成效差異大。本次歐盟設計指令修正案參考現行歐盟智慧財產局就註冊設計有效性爭議之救濟機制，明定歐盟各成員國得於其智慧財產專責機構中，針對其內國設計權之有效爭議，設立行政救濟機制與相關程序，以促進各成員國法律的調和與一制化<sup>49</sup>。此會員國內的設計權有效爭議行政救濟機制，

<sup>45</sup> 葉雪美，探討國際間設計專利一案多設計或多物品之設計保護制度——兼論我國實施一案多設計申請之可行性（簡報檔），2015年，7頁，[https://www.moea.gov.tw/mns/main/content/wHandMenuFile.ashx?file\\_id=15869](https://www.moea.gov.tw/mns/main/content/wHandMenuFile.ashx?file_id=15869)，最後瀏覽日：2025年8月7日。

<sup>46</sup> Beneduci, *supra* note 11, at 9.

<sup>47</sup> *Id.* at 8.

<sup>48</sup> *Id.* at 9; Tank, *supra* note 1, at 3.

<sup>49</sup> New EU Design Directive, art. 31.

並非強制性規定，得由成員國自行決定是否建立<sup>50</sup>。

## (二) 零組件維修免責保護規範

修正前歐盟各成員國對零組件設計與維修行為保護規定不一，以致保護範圍與權利效力限制規範容有差異。有部分國家就基於維修目的而製造受設計保護之零組件行為，定有免責條款以資保護；但部分國家則未有相應規定，導致在這些未有維修免責條款的成員國中，設計權人就其設計獲得權利保護，其效力可及於維修用零組件售後市場。易言之，設計權人之排他權範圍，顯然較有提供維修免責條款國家之權利人，更為擴大<sup>51</sup>。

關於維修用零件是否應受設計權保護，一直是歐盟設計法制中的爭議焦點。其核心爭議在於如何平衡兩種對立利益：一方面是獎勵投入於外觀設計研發的努力，另一方面則是避免對維修所需零件的二級市場形成壟斷<sup>52</sup>。

修正前歐盟設計指令與設計規則就此爭議，以朝向市場自由化的方向為目標，採取折衷規定模式，以為過渡，此即所謂「freeze-plus」條款。明定歐盟各成員國在歐盟執委會針對共同體設計指令提出修正並經通過前，各成員國僅能以放寬市場規範的前提下，就其內國現行法律中有關用於維修複合產品，並使其恢復原始外觀的零組件設計規定予以修正<sup>53</sup>。有部分成員國因此已於其本國法律中導入維修免責條款<sup>54</sup>。而修正前設計規則中亦有類似的過渡性條款，明定在該規則修法通過並生效前，設計權人不得對基於維修目的的零組件設計實施行為主張設計權<sup>55</sup>。

針對前開爭議，歐盟藉由本次歐盟設計改革法案進一步釐清歐盟立場，以及要求各成員國關於維修免責條款之立法，以調和各國法律規範，使其具一致性。新修

<sup>50</sup> Beneduci, *supra* note 11, at 9.

<sup>51</sup> Tank, *supra* note 1, at 3.

<sup>52</sup> Beneduci, *supra* note 11, at 6.

<sup>53</sup> 修正前設計指令，第14條。

<sup>54</sup> 例如義大利即於其工業財產法（the Industrial Property Code (Legislative Decree no. 30/2005 - IPC)）增訂零組件維修免責條款。Beneduci, *supra* note 11, at 6.

<sup>55</sup> 修正前共同體設計規則，第110條。關於歐盟零組件設計維修免責條款立法之探討，請參見陳龍昇，鼓勵創新與促進產業競爭：由歐盟汽車輪框案探討歐盟設計保護維修免責規範，萬國法律，2018年8月，220期，32-49頁。



正設計指令與設計規則中，參考了歐盟法院Acacia案判決見解<sup>56</sup>，明文規定：零組件設計權效力不及於他人基於維修目的，為使該產品能恢復至原始外觀，而使用受設計權保護之零組件於修復複合產品之行為。換言之，在此情形下，行為人有維修免責條款之適用，設計權人不得主張侵權<sup>57</sup>。

## 四、施行日期

歐盟設計法改革方案已於2024年11月18日公布於「歐盟官方公報」，兩項法案於公報公布後20天生效（即2024年12月8日生效）。就歐盟設計指令、歐盟設計規則新修正條文之施行日期，分述如下。

### （一）新修正歐盟設計指令

針對歐盟設計指令，歐盟各成員國應於生效後36個月內將新修正設計指令之內容轉化為其國內法<sup>58</sup>。

### （二）新修正歐盟設計規則

新修正歐盟設計規則，雖亦於2024年12月8日生效，但其修正條文將分階段施行。

#### 1. 2025年5月1日（第一階段）施行之修正

大多數修正內容將於生效日後四個月起（即2025年5月1日）施行（第一階段），包含：歐盟設計權之名稱；「設計」與「物品」定義之修正；設計權限範圍暨其限制之新增規定；程序簡化再造與規費之修正等<sup>59</sup>。

<sup>56</sup> CJEU, 20.12.2017, C-397/16 and C-435/16, *Acacia judgment*.

<sup>57</sup> See New EU Design Regulation, art. 20(a); New EU Design Directive, art. 19.

<sup>58</sup> EUIPO, *supra* note 13.

<sup>59</sup> Alicante Sarka Petivlasova, *New EU Design Legislation—Welcome to the EU Design!*, 18 November 2024, available at <https://www.hoganlovells.com/en/publications/new-eu-design-legislation-welcome-to-the-eu-design> (last visited Aug. 6, 2025).



## 2. 2026年7月1日（第二階段）施行之修正

其餘尚待另定施行細則、授權子法等相關行政規則之修正條文，則於生效日後18個月（即2026年7月1日）施行（第二階段）<sup>60</sup>，包含：開放數位圖像設計之修正；刪除視圖數量之限制；維修免責條款；設計權撤銷之行政救濟程序等<sup>61</sup>。

## 參、我國經濟部智慧財產局2024年專利法修正草案

我國專利法最近一次修正，乃係為因應加入「跨太平洋夥伴全面進步協定」（CPTPP）規定，導入專利連結制度而於2022年5月增訂第60條之1<sup>62</sup>。其後行政院再於2023年3月提出專利法部分條文修正草案<sup>63</sup>，該次修正草案最大重點，即在於原擬建構專業之專利救濟審議機制，成立專責審議複審及爭議案件之獨立單位，以提升專利案件救濟效率與儘速解決紛爭，營造契合產業需求之友善智慧財產權保護體制，俾利產業發展<sup>64</sup>。惟因立法院改選而未完成審議。

鑑於數位產業之發展，智慧局就專利法相關規定再次提出修正草案，並於2024年9月11日對外公告「專利法部分條文修正草案（第1稿）」（下稱「修正草案（第1稿）」）<sup>65</sup>。本次修正主要係因應「新興數位產業蓬勃發展，運用數位技術之圖像

<sup>60</sup> EUIPO, *supra* note 13.

<sup>61</sup> Petivlasova, *supra* note 59.

<sup>62</sup> 經濟部新聞稿，因應推動加入CPTPP，立法院三讀通過智慧財產權三法案，2022年4月15日，[https://www.moea.gov.tw/Mns/populace/news/News.aspx?kind=1&menu\\_id=40&news\\_id=995971](https://www.moea.gov.tw/Mns/populace/news/News.aspx?kind=1&menu_id=40&news_id=995971)，最後瀏覽日：2025年8月8日。

<sup>63</sup> 該次修正草案於112年3月9日經行政院第3846次行政院院會通過。參見經濟部新聞稿，第3846次行政院院會通過「專利法部分條文修正草案」、「商標法部分條文修正草案」，2023年3月9日，[https://www.moea.gov.tw/Mns/populace/news/News.aspx?kind=1&menu\\_id=40&news\\_id=105878](https://www.moea.gov.tw/Mns/populace/news/News.aspx?kind=1&menu_id=40&news_id=105878)，最後瀏覽日：2025年8月8日。

<sup>64</sup> 請參見經濟部智慧財產局，「專利法部分條文修正草案」112年3月9日行政院院會通過版本，2023年3月5日，<https://www.tipo.gov.tw/tw/patents/1031-34430.html>，最後瀏覽日：2025年8月7日。

<sup>65</sup> 經濟部智慧財產局，「專利法部分條文修正草案」（第1稿）預告期間外界之修正建議暨本局之研復說明，2025年4月8日，<https://www.tipo.gov.tw/tw/patents/516-21533.html>，最後瀏覽日：2025年8月8日。



設計愈趨多元，參考國際設計保護之趨勢，並考量我國產業實務需求，修正設計專利制度；另參酌我國歷年司法實務見解，修正真正專利申請權人循民事途徑取回其權利，並完善相關配套機制<sup>66</sup>。智慧局在廣納產業各界意見後，於2025年3月21日復提出「專利法部分條文修正草案（第2稿）」（下稱「修正草案（第2稿）」）並予公告<sup>67</sup>。以下將分析本次專利法修正草案歷程與修正重點。

## 一、2024年9月專利法部分條文修正草案（第1稿）修正重點

智慧局2024年所提出之修正草案（第1稿），重點包含：「設計專利相關修正」、「專利申請權與專利權爭議回歸民事救濟修正」。至於前次2023年修正草案原擬導入之「對審制」相關規定，則不在本次修法內容中。

### （一）設計專利相關修正

實體方面，擴大設計專利保護標的及於圖像設計，並放寬設計專利物品性之要件限制，以及明定圖像設計之實施態樣。程序方面之修正，則參考海牙協定、歐盟、美國等國際趨勢，導入「多個近似設計合案申請」制度，並因應修正合案申請之更正、舉發等相關規定。

此外，設計專利之優惠期期間亦由6個月修正放寬為12個月。而有關設計專利申請分割之時點，本次修正亦由現行應於原申請案再審查審定前申請分割，放寬於原申請案或再審查核准審定書送達後3個月內，亦得申請分割，並配套調整不予專利事由及舉發事由<sup>68</sup>。

<sup>66</sup> 經濟部智慧財產局，公告專利法部分條文修正草案，2024年9月11日，<https://www.tipo.gov.tw/tw/patents/516-21530.html>，最後瀏覽日：2025年8月8日。

<sup>67</sup> 經濟部智慧財產局，「專利法部分條文修正草案」（第2稿）預告期間外界修正建議之研復說明，2025年5月19日，<https://www.tipo.gov.tw/tw/patents/516-23567.html>，最後瀏覽日：2025年8月8日。

<sup>68</sup> 參見經濟部智慧財產局，專利法部分條文修正草案總說明及條文對照表，2024年9月11日，1頁。此為修正草案第一稿，全文可於該局以下網址下載：<https://www.tipo.gov.tw/wSite/public/Attachment/0/f1747106448410.pdf>，最後瀏覽日：2025年8月8日〔下稱「2024專利法修正草案（第1稿）」〕。

## (二) 專利申請權與專利權歸屬爭議

修正草案（第1稿）另一引起討論者，乃將現行專利法有關專利申請權或專利權歸屬爭議為舉發事由之規定予以刪除，明定有關真正專利申請權人與專利權權利歸屬，以及回復其權利等爭議，應循民事途徑解決爭議，並增訂相關配套規定<sup>69</sup>。

此部分之修正於修正草案（第1稿）預告期間引起各界諸多討論意見，認為修正後專利權歸屬爭議僅得依民事救濟主張，不僅剝奪真正權利人程序選擇之機會，且縱依修正草案規定，「智慧局依申請變更權利人名義後，名義權利人如不服，仍得對之提起訴願、行政訴訟，仍無法避免其須循行政救濟途徑，是否能達到全面回歸民事救濟途徑」之本意，亦有疑問，從而，此之修正是否妥適，似有待斟酌<sup>70</sup>。對此，智慧局經通盤評估後採納外界意見，於修正草案（第2稿）中決定保留現行第71條專利申請權人歸屬爭議之舉發事由<sup>71</sup>。

智慧局於前開修正草案（第1稿）預告期滿後，就公告期間各界對草案之修正建議提出研復說明，並修訂第1稿草案內容後，提出修正草案（第2稿）版本<sup>72</sup>。以下續為討論。

## 二、2025年4月專利法修法草案（第2稿）修正重點

修正草案（第2稿）經智慧局於2025年3月21日公告，修正重點仍包含「設計專利相關修正」以及「專利申請權與專利權爭議相關修正」二大項<sup>73</sup>。智慧局於審酌

<sup>69</sup> 參見2024專利法修正草案（第1稿），同前註，1-2頁。

<sup>70</sup> 此為專利師公會、台北律師公會、全國律師聯合會智慧財產委員會所提之意見。參見經濟部智慧財產局，1140408專利法部分條文修正草案（第1稿）\_預告期間之外界修正建議暨本局之研復說明，6-7頁，2025年4月8日。第一稿草案研復說明全文可於該局以下網址下載：<https://www.tipo.gov.tw/wSite/public/Attachment/0/f1747106141193.pdf>，最後瀏覽日：2025年8月8日（下稱「專利法修正草案第一稿研復說明」）。

<sup>71</sup> 經濟部智慧財產局，專利法修正草案第一稿研復說明，同前註，6頁。

<sup>72</sup> 經濟部智慧財產局，「專利法部分條文修正草案」（第1稿）預告期間之外界之修正建議暨本局之研復說明，2025年4月8日，<https://www.tipo.gov.tw/tw/patents/516-21533.html>，最後瀏覽日：2025年8月8日。

<sup>73</sup> 台一編輯群，智慧局公告「專利法部分條文修正草案」第2稿，台一雙週專利電子報，2025年4月3日，372期，<https://www.taie.com.tw/cloud-edm-article.php?no=12158>，最後瀏覽日：



各界於預告期間所提意見後，已彙整「專利法部分條文修正草案（第2稿）預告期間之外界修正建議暨本局之研復說明<sup>74</sup>」，部分草案內容並將參酌調整<sup>75</sup>。

### （一）設計專利變革

修正草案（第2稿）就此部分之修正方向與第一稿草案並無不同，其差異在於智慧局參酌各界對第一稿所提之意見與建議後，於第二稿草案設計專利修正之條文文字予以調整修訂。依智慧局修正草案（第2稿）說明，本次修正因應數位產業發展趨勢，「明定電腦圖像及圖形化使用者介面可單獨為設計專利保護標的」，將電腦圖像及圖形化使用者介面擬制為「物品」，可單獨作為設計專利保護之標的態樣<sup>76</sup>。

程序相關規定之修正，除部分文字略為調整外，與第一稿亦無不同，包含：導入「近似設計合案申請」制度<sup>77</sup>、放寬設計專利之優惠期期間為12個月<sup>78</sup>、放寬設計專利核准審定後得申請分割<sup>79</sup>。修正草案（第2稿）有關設計專利之相關修正分析，詳後述。

### （二）專利申請權與專利權歸屬爭議

關於專利申請權與專利權權利歸屬救濟方式之修正，與本文擬探討之議題雖無直接關聯，然因亦為本次修正草案的另一項重大變革，故於此一併簡析。修正草案（第2稿）的修正要點有三：1.維持真正專利申請權人得提起舉發事由；2.明定專利申請權或專利權之歸屬爭議，放寬得申請變更權利人名義之事由，不以僱傭關係為

---

2025年8月8日。

<sup>74</sup> 經濟部智慧財產局，「專利法部分條文修正草案」（第2稿）預告期間外界修正建議之研復說明，2025年5月19日，<https://www.tipo.gov.tw/tw/patents/516-23567.html>，最後瀏覽日：2025年8月8日。第二稿草案研復說明全文可於該局以下網址，<https://www.tipo.gov.tw/wSite/public/Attachment/0/f1747642963767.pdf>，最後瀏覽日：2025年8月8日（下稱「專利法修正草案第二稿研復說明」）。

<sup>75</sup> 同前註。

<sup>76</sup> 修正條文第121條、第124條。

<sup>77</sup> 修正條文第129條、第139條、第140條、第141條之1。

<sup>78</sup> 修正條文第122條、第142條。

<sup>79</sup> 修正條文第130條、第134條、第141條。

限；以及3.在專利權利歸屬爭議程序終結前，增訂形式上登記在案之專利權人不得拋棄專利權之限制。

如前所述，由於第一稿草案原擬刪除真正申請權人以專利非由申請權人申請提起之舉發事由，引起各界諸多不同意見，智慧局於修正草案（第2稿）遂仍保留現行第72條第1項第3款之舉發撤銷事由，而不再就此部分為變動。此外，關於申請變更權利人名義之事由，依現行專利法第10條規定，該條似僅於雇用人及受雇人就其職務上或非職務上所涉專利申請權或專利權有爭執而達成協議之情形，有適用餘地。然除僱傭關係外，實務上有關專利申請權及專利權歸屬之爭議，亦有出現於其他私法關係，例如繼承、承攬、出資聘請研發或假冒名義等情形之可能。因此，現行規定前段文字，修正草案予以修正<sup>80</sup>。

另有關前開權利歸屬之爭執，其紛爭解決得以申請調解、提付仲裁或向法院起訴等方式為之，爰修正現行條文後段文字，明定依其他法令調解、仲裁成立或經法院判決確定者，亦得附具權利歸屬相關證明文件，向專利專責機關申請變更權利人名義。基此，修正草案（第2稿）於第10條規定：「對專利申請權及專利權之歸屬有爭執而達成協議者，得附具證明文件，向專利專責機關申請變更權利人名義。其依其他法令調解、仲裁成立或經法院判決確定者，亦同<sup>81</sup>。」

### 三、我國與歐盟開放圖像設計放寬物品性修正之比較

依我國現行專利法第121條第1項規定：「設計，指對物品之全部或部分之形狀、花紋、色彩或其結合，透過視覺訴求之創作。」觀之，我國專利法保護之設

80 參見經濟部智慧財產局，「專利法部分條文修正草案」第二稿，修正理由。

81 經濟部智慧財產局，專利法修正草案第二稿研復說明，同註74，1-3頁。另為避免真正專利權人就專利權歸屬爭議於民事救濟階段中，形式上名義的專利權人故意向專利專責機關為拋棄系爭專利權之表示，導致嗣後真正專利權人縱已於民事救濟勝訴，仍無法依第10條規定申請變更專利權人名義之情形，修正草案（第2稿）爰增訂第69條第2項，明定：「發明專利權之歸屬有爭執者，發明專利權人就該爭執於調解成立、仲裁程序終結或法院判決確定前，拋棄專利權者，無效。」發明專利權之歸屬有爭執者，其拋棄專利權之法律效果。針對前揭修正，司法院提出亦應納入「訴訟上和解」之紛爭解決方式，對此，智慧局於第二稿草案研復意見中已回應表示將參採司法院建議，酌修草案第10條及第69條第2項等，納入「訴訟上和解」之類型。



計，以具視覺效果的物品外觀創作為標的。2013年修法時增訂同條第2項，開放「應用於物品」之電腦圖像及圖形化使用者介面，亦得依法申請設計專利。前開所述得受設計專利保護之圖像設計，係指電腦程式產品執行後所產生具視覺性的外觀圖像，並非係該執行的電腦程式原始碼或目的碼<sup>82</sup>。依前揭規定可知，現行設計專利保護之設計，需係應用於物品的外觀創作，電腦圖像或圖形化使用者介面本身並非得受設計保護之客體，其受保護者，乃「應用於物品」所呈現的電腦圖像或圖形化使用者介面，蓋因如此始合乎前揭設計之定義。

隨著科技發展與產業實務需求，智慧局前於2020年時曾修正專利審查基準，就前開圖像設計的物品性要件認定予以放寬。圖像設計不以須應用於實體物品，如螢幕、顯示器為限；倘該圖像設計係應用非實體型態之電腦軟體、應用程式等產品，亦即該程式執行後，可透過電子裝置顯示器顯示，或以投射方式產生的平面或立體虛擬圖形者，亦可認符合前揭條文所定「應用於物品」之要件<sup>83</sup>。詳言之，現行專利法規定係將電腦圖像或圖形化使用者介面，解釋為一種應用於顯示裝置或電腦程式產品，而暫時存在的花紋或花紋與色彩結合之外觀創作。因此，申請書中設計說明欄位所記載的「物品」，是指顯示裝置（實體）或電腦軟體程式（非實體）產品等，判斷物品之用途，係以所載顯示裝置或電腦軟體程式產品為認定。儘管智慧局透過審查基準之修訂，放寬物品性之認定，然隨著投影技術愈臻成熟，仍未能完整涵蓋如3D全像投影、脫離物品而投影呈現圖像等新興設計型態<sup>84</sup>。

對此，日本與韓國分別已完成修法以為因應。日本於2019年修正其意匠法，將「不依附於物品」的圖像設計納入該法保護之客體，值得留意者，此未綁定物品的圖像設計，必須具有提供操作或指示用途之功能，始得受保護<sup>85</sup>。韓國則於2021年修正設計保護法中關於設計之定義，將圖像設計擬制為「物品」，並新增無綁定物品之圖像定義，明定：「圖像，指以數位技術或電子方式產生之圖形、符號等（僅

<sup>82</sup> 經濟部智慧財產局，專利審查基準彙編——第三篇 計專利實體審查，2024年，3-9-1頁。  
(下稱「設計專利審查基準」)。

<sup>83</sup> 經濟部智慧財產局，同前註。

<sup>84</sup> 經濟部智慧財產局，《專利法部分條文修正草案公聽會簡報：設計專利》，2024年4月17日，3頁。

<sup>85</sup> 徐銘峯，韓國圖像設計近期改革介紹，專利師季刊，2023年7月，54期，40-41頁。

限於提供操作或指示用途者，包含圖像之部分）」<sup>86</sup>。因此，韓國與日本皆已就圖像設計鬆綁物品性之要件，只要該圖像具「提供操作或指示用途」功能者，即可提出申請。為與設計產業發展趨勢契合，參酌日本、韓國之前開修法，以及考量羅卡諾協定「國際工業設計分類」自第八版已將「電腦圖像」或「圖形化使用者介面」分別視為獨立的物品類別<sup>87</sup>，我國智慧局於本次修法草案，亦擬開放電腦圖像及圖形化使用者介面本身得為設計專利保護之客體。第二稿修正草案第121條修正如下表。

表1 2024年智慧財產局專利法修正草案（第2稿）第121條：設計定義之修正

修正條文第121條（修正草案第2稿）	現行條文第121條
►設計，指對物品之全部或部分之形狀、花紋、色彩或其結合，透過視覺訴求之創作。	►設計，指對物品之全部或部分之形狀、花紋、色彩或其結合，透過視覺訴求之創作。
►電腦圖像及圖形化使用者介面， <u>視同前項規定之物品</u> ，亦得依本法申請設計專利。	► <u>應用於物品之</u> 電腦圖像及圖形化使用者介面，亦得依本法申請設計專利。

我國專利法修正草案（第2稿）修正現行第121條第2項內容，將「電腦圖像及圖形化使用者介面」視為「物品」，使電腦圖像及圖形化使用者介面具申請設計專利之適格。參諸本條之修正理由：「……電腦圖像（Computer Generated Icons），係指用於顯示電子裝置、程式功能之訊息或可供操作之圖像，其具有特定用途、功能而與圖片或影片有所不同。」可知得受設計專利保護之圖像，已擴及於數位無形，不再受應用於物品要件之限制，然該圖像仍須具備操作、特定用途等功能，始具設計專利適格。因此，不具操作或指示用途功能之單純圖像，仍不符合設計之定義，而非得受專利保護之標的<sup>88</sup>。

<sup>86</sup> 韓國設計保護法第2條第2項第2款規定。關於韓國開放圖像設計修法內容與討論，請參見徐銘峯，同前註，36頁。

<sup>87</sup> 最新版（第15版）羅卡諾協定國際工業設計分類已於2025年1月1日生效，第15版就圖像及虛擬實境等類別的物品分類，有更詳細的區分。該版中譯版及新舊版本對照表，請參見經濟部智慧財產局，「羅卡諾協定（Locarno Agreement）之國際工業設計分類第15版」生效，2025年3月28日，<https://www.tipo.gov.tw/tw/patents/515-8699.html>，最後瀏覽日：2025年8月7日。

<sup>88</sup> 參見經濟部智慧財產局，專利法部分條文修正草案（第二稿），第121條修正理由，2025年3



歐盟設計專利改革法案修正新增動畫、虛擬設計亦得受設計權之保護，此增訂一改過往強調得受設計權之保護客體，須依附於有形物品上的概念，將受保護的設計與「物品」概念脫鉤。修正後歐盟設計規則第3條第2項與設計指令第2條第4項，擴大「物品」定義。設計保護客體將不再僅限於「物品」外觀創作，淡化設計的物品性特性。就此鬆綁物品性要件之修正，我國專利法修正草案（第2稿）與歐盟之立法趨勢亦為一致。

事實上，修正前的共同體設計規則將圖像（graphic symbols）設計納入「物品」的範疇，已經淡化「設計」（外觀）與「物品」（設計所附加於上之客體）的區別。然數位科技之發展下，以數位形式存在的產品，僅透過其視覺外觀存在，而無實體物品，消費者亦係以視覺訊號操作、使用此類產品，並無法區分物品與外觀設計<sup>89</sup>。倘仍謹守傳統對於設計應附加於有形實體物品外觀造型之解釋，此類數位圖像設計將因不符合物品性要件而無法成為設計保護標的。因此，歐盟本次修法擴大設計標的，將數位形式產品之設計，包含圖像（graphic works）、標誌（logos）與圖形化使用者介面（graphical user interfaces）等，均納入得受設計保護之客體<sup>90</sup>。

然須留意者，歐盟在放寬數位圖像不以須依附物品為要件之同時，並未要求該數位圖像須具有操作、指示用途等功能，此為與我國修正草案相異之處。究其緣由，或與賦予設計保護之權利性質有關。我國、日本係以專利權保護設計，故考量是否具專利適格或應否賦予專利權保護，仍應由專利保護之本旨，即促進產業技術發展角度出發，因此排除不具功能用途之單純圖像於保護標的之外<sup>91</sup>。韓國雖另以設計保護法賦予設計權，然經核准註冊之設計權人，得就相同或近似於其註冊之設計主張排他權，倘開放僅為裝飾性而不具功能、用途之圖像亦得獲設計權保護，將對應用美術創作產生阻礙，故韓國於開放數位圖像設計之際，仍保留該圖像須具有

月21日；另請參見呂尚霖，【智財評析】2025年我國專利法修正草案——導入合案設計制度，<https://www.giant-group.com.tw/law-detail-1398.html>，最後瀏覽日：2025年8月7日。

<sup>89</sup> Kur, *supra* note 12, at 559.

<sup>90</sup> *Id.* at 559.

<sup>91</sup> 徐銘峯，同註85，40-41頁。

操作或用途指示等功能之要件<sup>92</sup>。而歐盟對設計之保護，則較屬偏向著作權的思維，以鼓勵設計人繼續從事創作為方向，此可由後述歐盟本次就設計權限範圍與限制所新增事由，與著作權合理利用事由相似即可窺知。

## 肆、關於圖像設計權限範圍之修法借鏡

歐盟本次修法在開放圖像設計之同時，亦因應圖像設計無物品性的特性而增訂設計權限範圍暨其限制。修正後歐盟設計指令與設計規則，新增設計權人之權限包含「數位重製」、「散布」行為，權利效力並及於過境通關中之貨物。此外，歐盟修法亦增訂設計權效力所不及之情形。

就此部分，我國專利法修正草案中關於設計專利之變革，第一稿與第二稿草案均維持修正設計之定義以達開放圖像設計與放寬物品性要件之修正方向，有關開放後設計專利權之權限範圍與限制，修正草案（第1稿）雖於第136條有新增設計專利權效力之規定，惟智慧局於參酌各界意見後，於修正草案（第2稿）刪除該條內容，仍維持以專利法第142條準用第58條第2項與第59條規定，作為設計專利權限暨其限制之規範方式。

在全面開放無依附於實體物品的圖像設計專利後，是否仍足供適用，有待進一步討論，而歐盟就此部分之修正增訂，即有探究研析供參考之必要。然如前述，歐盟就設計權之保護制度之設計，係以商標、著作權角度為思考，此由部分條文增訂理由提及歐盟乃參照歐盟商標指令等規定而然，即可窺知。而我國係於專利法賦予設計保護，立法目的與權利本質與歐盟設計權不盡相同，在參考歐盟增訂的設計權限與限制內容時，即應斟酌各該規定是否合乎專利權性質與規範一體性，擇其妥適者為借鏡。

### 一、歐盟增訂設計權限範圍

歐盟設計改革法案因應開放數位圖像設計，新增「數位重製」與「散布」設計權限，並增訂設計權效力及於過境歐盟通關之貨物。

<sup>92</sup> 徐銘峯，同註85，41頁。



### (一) 擴及數位重製與散布

關於設計權之權限，規定於歐盟設計規則第19條。修正前第19條第1項規定：「共同體註冊設計權人得排除他人未經其同意而實施（use）其設計之權。前段所定「實施」，包含製造、要約、於市場上流通、進口、出口、使用或儲存附有受保護設計之物品<sup>93</sup>。」同條第2項前段規定，第1項所定之權限，於未註冊之共同體設計權亦有適用，但以第三人行為係複製（copy）該未註冊設計為限。所謂複製，依第2項後段規定，倘第三人係獨立創作且可合理認定其就該未註冊設計並不熟悉者，該第三人之行為非屬前段所稱之複製<sup>94</sup>。

修正前設計規則與設計指令所定之設計權限範圍，並未及於第三人以數位格式散布、傳輸該設計之行為。縱然檔案接收者有進一步產出實際成品之行為，該第三人亦可能依修正前設計規則第20條第1項第(a)款與修正前設計指令第13條第1項第(a)款，主張其係基於個人使用，為設計權效力所不及之情形。在開放數位圖像設計後，設計權人之權限範圍似有不足<sup>95</sup>。

修正後歐盟設計規則第19條新增設計權之權限範圍，包含數位重製與散布行為（修正後歐盟設計指令第16條第2項亦為相同增訂），並將實施行為態樣改以條列方式明定。依修正後歐盟設計規則第19條第1項規定，註冊設計權人得排除他人未經其同意而實施其設計之權。所謂「實施」行為，依同條第2項規定，包含：1. 製造、要約、行銷或使用附有設計之物品；2. 進口或出口前款物品；3. 基於前二款之目的而儲存第(1)款所定之物品；4. 基於製造第(1)款物品之目的，而製作（creating）、下載、複製、分享或散布任何包含有該設計資訊之媒介載體或軟體給

<sup>93</sup> 參見修正前共同體設計規則，第19(1)條（該條款規定「A registered Community design shall confer on its holder the exclusive right to use it and to prevent any third party not having his consent from using it. The aforementioned use shall cover, in particular, the making, offering, putting on the market, importing, exporting or using of a product in which the design is incorporated or to which it is applied, or stocking such a product for those purposes.」）。

<sup>94</sup> 參見修正前共同體設計規則，第19(2)條後段（規定「The contested use shall not be deemed to result from copying the protected design if it results from an independent work of creation by a designer who may be reasonably thought not to be familiar with the design made available to the public by the holder.」）。

<sup>95</sup> Kur, *supra* note 12, at 560.

他人<sup>96</sup>。因此，「散布任何記錄設計之媒介或軟體」與「以3D列印後產出成品之行為」，亦為設計權效力所及。換言之，任何人基於有形重製（physical reproduction）目的，而製作（creation）或散布（distribution）受保護設計之數位格式行為者，將構成侵權<sup>97</sup>。

依前揭規定可知，本次增訂之設計權限範圍，以他人基於製造（making）目的，而製作、散布含有設計資訊之載體或軟體為要件。因此，若第三人主張其係單純為展示或描繪該設計圖像，而非基於製造目的製作或散布該圖像設計者，似即非為設計權效力所及，例如：為了使圖像設計在電腦或電子設備上顯示，透過線上檔案分享，或是以光碟片、隨身碟紀錄設計資訊而散布等行為<sup>98</sup>。

## （二）擴及過境通關中轉貨物（goods in transit）

設計權人有權排除他人未經其同意而輸入侵權產品於歐盟境內，已如前述。本次修正另增訂設計權效力亦及於通關中轉貨物。依修正後歐盟設計規則第19條第3項與修正後設計指令第16條第3項規定，未經歐盟註冊設計權人同意或授權，任何人亦不得在商業過程中（*in the course of trade*），自第三國將未獲准於歐盟境內自由流通的侵權產品攜入歐盟境內。換言之，設計權人得禁止第三方將侵權產品帶入成員國或歐盟領土，即使該貨物並非擬在歐盟內部市場銷售（即過境通關中轉貨物）<sup>99</sup>。依修正理由，此為參照2015／2016年歐盟商標規則9條第4項<sup>100</sup>，以及歐盟

<sup>96</sup> New EU Design Regulation, art. 19(2) (providing that [t]he following, in particular, may be prohibited under paragraph 1: (a)making, offering, placing on the market or using a product in which the design is incorporated or to which the design is applied; (b)importing or exporting a product referred to in point (a); (c)stocking a product referred to in point (a) for the purposes referred to in points (a) and (b); (d)creating, downloading, copying and sharing or distributing to others any medium or software which records the design for the purpose of enabling a product referred to in point (a) to be made.)

<sup>97</sup> Kur, *supra* note 12, at 558.

<sup>98</sup> *Id.* at 560.

<sup>99</sup> *Id.*

<sup>100</sup> Regulation (EU) 2017/1001 of the European Parliament and of the Council of 14 June 2017 on the European Union trade mark [2017] OJ L154/1-99.



商標指令第14條第4項<sup>101</sup>等規範意旨所新增<sup>102</sup>。

依修正後歐盟設計規則第19條第3項規定，設計權人所得排除之過境通關中轉物品，係指在未獲設計權人之同意或授權下，過境通關的中轉貨物含有或應用了該設計內容；或是該產品本身即為設計之體現，以致無法在實質上區分產品與設計等情形。此新增規定之文字與修法所參照之歐盟商標規則與商標指令條文規定一致，亦與TRIPS第51條註14所定「假冒商標貨品」定義相符<sup>103</sup>。惟過境通關中轉貨物之申報人或持有人，在與歐盟設計權人侵權訴訟中，倘能舉證證明設計權人無權禁止該中轉產品在最終目的國銷售者，則設計權人即不得依前揭規定主張禁止該產品於歐盟過境通關中轉之權。此排除設計權人對通關中轉貨物行使權利之抗辯事由，旨在確保關稅暨貿易總協定（GATT）第5條所定「通關自由」原則之遂行<sup>104</sup>。

## 二、比較與借鏡

我國智慧局在修正草案（第1稿）中，原於第136條新增第2項與第3項，明定物品設計、圖像設計之實施行為（如表2），然該局於各界就該修正內容提出意見與建議後，於修正草案（第2稿）刪除前揭新增條文並表示：「有關設計專利之實施行為，將依第142條第1項準用第58條第2項『物之發明』之實施，由法院將依具體個案情形判斷是否侵權，故不再增訂其態樣<sup>105</sup>。」

### （一）我國專利法修正草案（第1稿）第136條規定

2024年我國專利法修正草案重點之一，既在於因應新興數位技術而擬開放圖像設計，則圖像設計經由3D列印技術而產出實際物品，對設計所產生之衝擊與影響，亦應一併考量。透過共享編碼設計的軟體，3D技術經由電腦運算處理與轉換後，能

<sup>101</sup> Directive (EU) 2015/2436 of the European Parliament and of the Council of 16 December 2015 to approximate the laws of the Member States relating to trade marks [2015] OJ L336/1-26.

<sup>102</sup> Kur, *supra* note 12, at 560.

<sup>103</sup> *Id.* at 560-61.

<sup>104</sup> *Id.* at 561. 相較於歐盟有關地理標示保護之法規，雖然歐盟就地理標示相關法規於2021年12月亦新增地理標示權人的中轉排除權限，然並未有前開例外排除適用之相應保護通關自由的規定。

<sup>105</sup> 經濟部智慧財產局，專利法修正草案第一稿研復說明，同註70，14-15頁。

使設計付諸於實體化列印成品<sup>106</sup>。現行專利法就設計專利之實施，係以「附有設計的物品」為規範，是否能擴及涵蓋純數位設計檔案的製作與散布行為，實有疑義。蓋以單純分享檔案而未有實際展示設計物品之行為，理論上無法認定該當侵害行為之態樣；僅有在行為人產出實際成品時，該設計專利權人始能主張權利。如此，圖像設計權人之權限範圍是否足夠，開放圖像設計之際，仍應一併探究考量，始為周延。

表2 2024年智慧財產局專利法修正草案（第1稿）第136條：設計權限

修正條文第136條（修正草案第1稿）	現行條文第136條
<p>➤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。</p> <p>➤<u>物品設計之實施，指製造、為販賣之要約、販賣、使用或為上述目的而進口該物品之行為。</u></p> <p>➤<u>圖像設計之實施，指下列各款行為：</u></p> <p>一、<u>製作、為販賣之要約、販賣、使用或透過網路方式提供該圖像。</u></p> <p>二、<u>含有該圖像之載體之製造、為販賣之要約、販賣、散布或為上述目的而進口。</u></p> <p>➤設計專利權範圍，以圖式為準，並得審酌說明書。</p>	<p>➤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。</p> <p>➤設計專利權範圍，以圖式為準，並得審酌說明書。</p>

## （二）與歐盟修正後規定比較

歐盟增訂圖像設計權限範圍，乃係因應數位設計檔案、3D列印等技術所造成的保護落差。我國智慧局所提修正草案（第1稿）第136條第3項，亦係首次於專利法界定圖像設計實施行為範圍之嘗試，作為因應數位設計利用方式之修法考量，實值肯定。以下就我國專利法修正草案（第1稿）第136條第3項新增條文與歐盟為比較，以供修法參考。

<sup>106</sup> Kur, *supra* note 12, at 560.



### 1. 實施行為

相較於歐盟所規定設計權之實施行為包括：製造、銷售、使用、進出口、儲存設計物品；以及為製造之目的而製作、下載、複製、分享或散布含設計資訊的載體或軟體。我國修正草案（第1稿）第136條第3項所定「透過網路方式提供圖像」，並未無明確界定行為態樣、目的或媒介型態，適用時容有認定與解釋上之疑義。

### 2. 實體實施與數位傳輸之界線

我國該條草案亦未明確界定「行為目的」與「傳輸行為」間之關聯。歐盟由「數位設計資訊」（*design information*）角度思考圖像設計非實體實施態樣，以「實體重製目的」（*for making a product*）作為判斷是否構成侵權的基礎。因此，若第三人散布設計檔案，但並非基於製造目的，如僅為評論、研究、私人備存，則應非設計權利效力所及。惟若該散布行為與3D列印製造直接相關，則該傳輸、散布等行為即屬侵權。我國專利法修正草案（第1稿）第136條第3項雖擬透過「提供圖像」、「散布媒介載體」等文字界定權限範圍，但未以基於製造目的為要件，將有致單純社群分享、非營利上傳、間接技術提供者（如ISP）落入侵權風險<sup>107</sup>。

為確保第三人合理使用行為與考量技術中立性，我國或可借鏡歐盟之規範意旨，就圖像設計權效力範圍之界定，納入第三人是否係基於實體製造目的之限制。詳言之，可區分物品設計之直接實施行為（如製造實體物品），與圖像設計之間接實施行為（如數位檔案散布），並就後者明定須具備特定目的（基於實體製造目的）為要件<sup>108</sup>。

### 3. 媒介載體與軟體載體的範圍

關於圖像等數位資訊設計之傳輸、散布載體，歐盟以「媒介載體」（*media incorporating design information*）與「軟體」（*software*）規範之，是凡內含可重製該設計資訊之形式，均為歐盟設計權實施範圍所及。我國專利法修正草案（第1稿）第136條第3項第2款規定，適用時可能產生之疑義在於所謂「含有該圖像之載

<sup>107</sup> 經濟部智慧財產局，專利法修正草案第一稿研復說明，同註70，14-15頁。

<sup>108</sup> 同前註，15頁。

體」，其涵蓋範圍為何<sup>109</sup>？蓋實際上具有儲存圖像功能者，舉凡USB隨身碟、SD卡、光碟等實體儲存裝置；設計檔案內嵌之手機APP；雲端檔案分享連結、軟體平台、藍芽傳輸；程式碼可視化產出之虛擬元件等，均可為之。就此，或可參照歐盟規範與運作方式，於該條修法理由或事後於審查基準中，明揭「載體」之範圍不限於實體儲存裝置，其他可轉換為顯示用途之程式、模組、應用軟體等，亦均屬之的意旨，以資明確<sup>110</sup>。

### (三)我國專利法修正草案（第2稿）規定

前開修正草案（第1稿）第136條就圖像設計實施行為類型之明定，乃因應圖像設計不再嚴格受限於物品性要件所為之增訂，由歐盟設計改革法案亦有相同規範觀之，可知開放圖像設計之同時，亦應考量其與一般物之發明在實施行為之差異。此外，觀諸我國各界就專利法修正草案（第1稿）第136條所提出之意見，可發現各該意見乃係就該條規定之文義、涵蓋範圍等，提出待釋疑釐清之處以及部分文字修正建議，而非直接反對該條增訂之立場等情，益徵於條文中明定圖像設計之實施行為定義與涵蓋範圍，應有其必要<sup>111</sup>。

惟智慧局其後於修正草案（第2稿）刪除前揭第1稿第136條規定，而不再就圖像設計之實施行為新增條文明定其態樣。關於開放圖像設計專利後，實施行為之認定，該局表示依準用專利法第58條第2項物之發明的實施規定，由法院依個案認定實施行為與判斷是否構成侵權<sup>112</sup>。然如前述，放寬圖像設計標的後，圖像設計與物品專利在物品性本質上即有明顯差異，將圖像設計之實施態樣準用物之發明實施定義，是否妥適，不無疑問。智慧局於專利法修正草案（第2稿）就此改採將圖像設計之實施與侵害判斷，由法院依具體個案而認定之作法，仍未能解決鬆綁圖像設計物品性後，其實施態樣有較物之發明更為廣泛的現實（如前述儲存於載體、利用網路傳輸提供等）。此外，實施圖像設計行為究竟是否為專利法第58條第2項物之發明實施定義所涵蓋，攸關設計專利權人是否能主張權利侵害與救濟，是以，開放圖

<sup>109</sup> 同前註，18頁。

<sup>110</sup> 同前註，16-17頁。

<sup>111</sup> 經濟部智慧財產局，註70研復說明，14-20頁。

<sup>112</sup> 經濟部智慧財產局，註70復說明，14頁。

像設計之際，未就其實施態樣予以明定，而留由法院個案判斷是否該當侵權，實施行為與態樣之界定，即有受解釋寬嚴立場影響之可能，如此即存有不確定性，而法院見解與認定是否亦能維持一致性，亦為另一個可能面臨問題。

## 伍、結論

工業設計應用於產品，就外觀、造型、款式等各項特徵進行創造，具有提升產品視覺吸引力的功能，進而影響消費者的選擇偏好與購買行為。隨著數位時代的來臨，新興科技（如虛擬實境、擴增實境、圖形化使用者介面、3D列印）之發展，促使設計型態與實施方式日益多元，傳統僅以「附著於物品」為中心的設計保護模式，已無法完全涵蓋現行實務需求。歐盟與台灣作為設計制度發展之重要法域，近年皆已意識到數位設計保護的緊迫性，陸續提出制度調整與法規修正。

歐盟於2024年通過「設計改革法案」，大幅修正共同體設計規則與設計指令，重點包括：放寬設計客體物質性限制、擴大設計權實施行為至數位領域，並明定針對3D列印用途而散布設計檔案等行為，應納入設計權保護範圍。不僅將新興數位設計利用行為態樣納入權利範圍，也體現技術中立性與目的性導向的制度設計趨勢。

我國智慧局於2024年提出專利法部分條文修正草案，明定「電腦圖像及圖形化使用者介面可單獨作為設計專利保護標的」，並擬將其擬制為物品。此舉實質放寬設計保護的物品性要件，進一步銜接數位應用實務，擴大制度適用性與可預測性。有關開放數位圖像設計後權限範圍之因應修正，修法草案（第1稿）原新增第136條第3項圖像設計之實施行為，於其後第二稿草案已不復見。然圖像設計之非實體性與其傳輸、資訊儲存等行為態樣，與實體物品設計實有差別，開放圖像設計之際，仍維持依現行以實體物品設計所為之規定為其權限與實施態樣之依據，是否妥適與足供因應實際行為類型，仍有再審視思考之空間。鑑於圖像設計物品性要件之鬆綁，修法同時宜一併考量圖像設計因此可能包含的其他實施態樣，於草案中予以明文圖像設計之實施規定，不僅設計權人於維權主張與侵害救濟能有明確依循，亦可確保法院解釋、適用與侵害判斷見解之一致性。我國設計專利制度若能在兼顧制度明確性與產業發展需求下，持續推動圖像設計與數位設計保護規範之完善，將有助於提升智慧財產制度整體功能，進一步促進我國數位創意產業之蓬勃發展。