

乎乾啦！從「朝日生啤酒 泡沫事件」解析日本意匠 適格性判斷實務



徐銘峯*

壹、前言

對多數消費者而言，生啤酒所帶來的感官體驗，往往不僅止於味覺本身，其綿密細緻、層次分明的泡沫外觀，同樣構成產品魅力的重要一環。日本朝日啤酒股份有限公司於2021年推出圖1之「極泡罐」，其透過於鋁罐內壁塗布細微孔洞的專利塗層，使啤酒於開罐瞬間即可湧現出如生啤的泡沫效果。該產品上市後迅速引發市場關注，並在日本、臺灣及韓國等地出現供不應求的現象。

DOI : 10.53106/22184562202604006507

收稿日：2026年1月7日

* 經濟部智慧財產局專利行政企劃組設計審查科專利高級審查官。
本文相關論述僅為一般研究性之探討，不代表任職單位意見。



圖1¹

然而，若僅透過特許²制度保護該項成果，其權利範圍將高度受限於具體技術手段。一旦競爭者以不同技術路徑實現相同或近似之外觀效果，原有之特許權即難以發揮排他效力。正因如此，朝日啤酒除了就內層塗料及其製造方法提出特許申請外，亦嘗試就開罐後泡沫從生成到消散之動態變化，另行申請意匠³保護。惟該意匠申請案自特許廳至智慧財產高等法院（下稱「法院」），卻因違反意匠定義而屢屢遭到拒絕。

值得注意的是，從市場數據及作者實際使用體驗來看，這種會動的「啤酒泡沫」確實是具有高度經濟價值的商業外觀，本判決於日本實務界亦引起相當討論。儘管如何把技術創新透過發明專利保護已是老生常談，但實務界對於技術創新如何透過設計專利保護卻知之甚少，本文即以此問題意識出發，分析朝日生啤酒泡沫事件之判決理由，並嘗試提供一些作者的觀察與建議。

貳、日本意匠法對「動態意匠」及「定形性」之規範

基於本案在嘗試取得意匠權保護時，爭點都是圍繞在「動態意匠」及「定形性」要件的挑戰。鑑於我國實務對此議題著墨不多，本文先就日本意匠法下「動態意匠」與「定形性」之判斷稍加整理，以釐清本案爭點所在。

¹ 圖片來源：日本經濟新聞網，<https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUC21BVB0R20C21A4000000/>，最後瀏覽日：2026年1月6日。

² 我國「發明專利」，在日本稱「特許」，本文乃依原本名稱。

³ 我國「設計專利」，在日本稱「意匠」，本文乃依原本名稱。

一、「動態意匠」

在早期的法律討論中，日本通說認為，日本意匠法之保護對象，應以「具有固定外觀之物品」為前提。因此，凡同一物品於使用過程中呈現多種外觀變化者（例如驚喜箱），實務上會認為其外觀難以被視為單一意匠，而無法成為保護對象。此一理解，與當時日本嚴格採行之「一意匠一申請」原則密切相關，亦即一件意匠申請案僅能對應一個物品及一個外觀，難以容納具有多重變化外觀的設計創作。

為因應此類設計在產業上的實際需求，日本政府曾一度考慮用新型專利制度加以保護，惟新型專利係以技術思想為核心，未必能反映外觀創作的本質，最終仍選擇於1959年透過修正日本意匠法之方式，正式引入「動態意匠」。所謂「動態意匠」，係指物品之外觀會隨其功能，而在使用過程中產生規律性之前後變化者。依據現行日本意匠法第6條第4項之規定，當申請註冊之意匠屬於因物品功能而產生外觀變化之情形時，申請人除須於圖式中揭露該等變化前後之外觀外，還要在申請書中記載該物品之功能及其外觀變化過程。此一規範目的在於避免因揭露多個外觀而違反意匠單一性，同時也為朝日啤酒保護動態泡沫外觀，提供一個絕佳機會。

惟須強調者，並非凡屬外觀會發生變化的物品，均可當然構成「動態意匠」。若該物品之外觀變化係屬隨機、不具規律性，或於實施上欠缺「再現性」者，仍會被排除在日本意匠法保護對象之外。以我們小時候常玩的「可撓鐵線玩具」為例，即便申請人於圖式中揭露多種變化外觀，然因其變化結果高度依賴使用者操作，難以在每次使用時呈現相同或可預期之外觀，實務上仍會認為其不符合「動態意匠」所要求之定形性與規律性要件。

回到日本實務較典型的案例，以圖2「變形玩具」為例，其外觀可由機器人形態，透過折疊雙臂與雙腿之結構，轉變為鞋子狀之外觀，或反向由鞋子變化為機器人。該等外觀變化係基於物品既定之構造與功能所產生，具有明確之變化方向與規律性，因而得以作為「動態意匠」申請之對象。在此情形下，申請人除於圖式中揭露各變化狀態外，尚須透過申請書之物品用途欄位的說明來支持。然而，在權利行使上，「動態意匠」所包含的各變化外觀，無法分割為數個獨立的意匠權，因此意匠權人原則上不得僅就其中某一變化外觀單獨主張侵權。另一方面，相較於發明專利「全要件原則」要求被控侵權對象應包含系爭專利請求項的每一技術特徵，意匠

權的保護範圍可及於近似之設計⁴。是以，在動態意匠侵權判斷上，被控侵權對象未必要完整呈現圖式所揭露之每一變化外觀；只要其主要變化特徵與該動態意匠構成近似者，仍有構成侵權之虞。


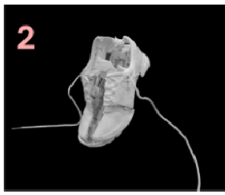
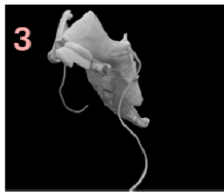

物品用途	本物品可從機器人玩具，將雙臂和雙腿部分摺疊成鞋子狀的外觀，或者反向變化為機器人玩具的外觀			
圖式				

圖2 變形玩具⁵

二、「定形性」

依據日本意匠法第2條第1項規定，可受保護之對象包括物品、建築物、電腦圖像的形狀、花紋、色彩或其結合，並能透過視覺引起美感者⁶。綜合法條文義與實務解釋，上開所稱之「物品」，係指於市場中流通之有體動產，並須在一定期間內維持相對穩定之形態，此種要求物品須維持相對穩定形態以供視覺識別之特性，即為實務上所稱之「定形性」。準此，申請註冊之意匠若欠缺「定形性」，將難以被認定為日本意匠法所稱之「物品之形狀」，而於意匠適格性階段即遭否定。依據日本意匠審查基準規定⁷，下列二種類型會因欠缺「定形性」而被排除於日本意匠法保護範圍之外。

第一，屬於固體以外之存在，例如氣體、液體，或其他無法在一定期間內維持固定外觀之物質。此類存在本身即難以形成可供視覺把握之穩定輪廓，亦難作為權利範圍判斷之基礎，原則上不被認定為日本意匠法所稱之物品。

⁴ 日本意匠法第23條參照。

⁵ 日本意匠註冊第1,322,112號。

⁶ 日本意匠法第2條第1項參照。

⁷ 日本特許廳，意匠審查基準 第三部 第1章 工業上利用することができる意匠，第3頁參照。

第二，縱使其構成單元為固體，然若僅係作為集合體存在，且未形成特定或穩定之外觀形狀者，亦將被否定其「定形性」，例如圖3所示的一堆「散沙」。相對地，若該集合體經人為加工後能形成穩定外觀者，例如圖4所示的「沙雕」，則因其具備可被視覺識別之具體輪廓，實務上仍可能被肯認為日本意匠法上之物品。由此可知，「定形性」係屬「物品性」向下的判斷內容，但其並非要求物品外觀永久不變，而是要求其於一定期間內，至少能維持足以作為視覺識別與權利界定基礎之形狀輪廓。此一要件，亦成為後續判斷「動態意匠」是否具備適格性，不可迴避之門檻。



圖3 散沙



圖4 沙雕

參、朝日生啤酒泡沫事件

接續前章對日本意匠法中「動態意匠」及「定形性」制度之說明，以下即進入本文案例分析。日本朝日啤酒股份有限公司（下稱「申請人」）於2022年1月，就其所推出之「極泡罐」產品，以「裝在容器中的飲料」為設計名稱，向日本特許廳提出意匠申請（下稱「系爭意匠」）。申請時所附圖式，係以圖5之實物照片形式呈現，內容包含啤酒罐未開啓時之立體外觀，以及開罐後約十秒內，泡沫自罐內湧出並逐漸變化之動態外觀狀態；其中，圖式以粉紅填色之部分，為申請人明確聲明不主張意匠權之範圍。為符合日本意匠法關於「動態意匠」之形式要件，申請人於申請書中記載，系爭意匠係藉由容器功能之發揮，導致外觀隨時間產生變化之「動態意匠」。整體而言，申請人試圖取得意匠保護之對象，並非啤酒罐本身，而是集中在開罐後所呈現之啤酒泡沫及其生成與消散過程變化。此種僅就液體或泡沫動態外觀主張意匠保護之申請態樣，在我國設計專利實務中極為罕見，亦成為本案爭議之關鍵。

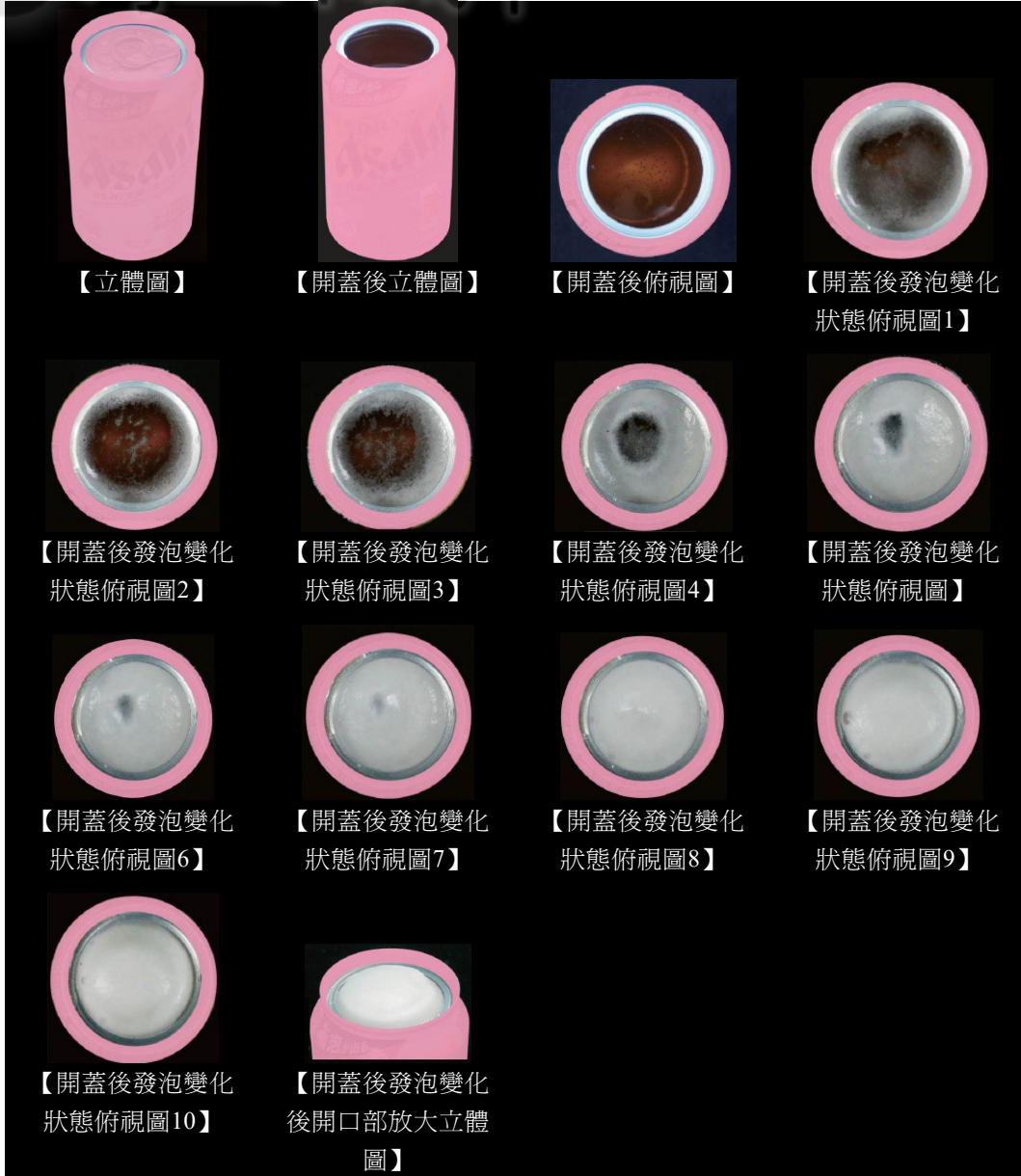


圖5 系爭意匠申請圖式⁸

⁸ 日本意匠申請號：2022-00060。

一、特許廳階段

(一)初審決定

於審查階段，審查官即對系爭意匠發出拒絕理由通知。其指出，系爭意匠所主張之物品為「裝在容器中的飲料」，而申請人欲取得保護之設計部分，實質上為飲料之內容物，即發泡性液體。鑑於液體本身無法在一定期間內維持固定之外觀形態，難以形成可被視覺把握之穩定輪廓，審查官認定系爭意匠不符合日本意匠法第2條第1項關於「物品之形狀」之定義，而以不具意匠適格性為由，作成拒絕註冊處分。

(二)再審（審判）決定

申請人不服前揭處分，提起再審請求，惟審判部最終仍維持原處分，僅於理由論述作些許調修。審判官指出，得作為日本意匠法保護對象者，應同時具備以下要件：第一，屬於市場上流通之有體物動產；第二，該物品之外觀具有「定形性」，使人得以透過視覺辨識其形狀；第三，該外觀能引起美感。上述要件要同時滿足，才能成為保護對象。

就本案而言，系爭意匠於開罐時所呈現者，係容器內部之濃褐色液體，以及其上方依序覆蓋並生成之乳白色泡沫。審判官認為，該等外觀雖構成申請人所欲主張之設計內容，然其性質仍屬液體與氣泡之集合狀態，無法在一定期間內維持可被視覺辨識之固定形狀，故不應成為保護對象。

二、法院階段

申請人仍不服特許廳之最終處分，遂向法院提起行政訴訟，雙方圍繞在「動態意匠」及「定形性」要件展開激烈攻防。以下先行整理兩造之主要主張，再就法院判決加以分析。

(一)兩造主張

1. 申請人（原告）主張

申請人主張，對於一般靜態意匠，固可依其是否於使用過程中產生形變，作為

否定其「定形性」之依據。然而，就「動態意匠」而言，其制度前提本即承認外觀會隨物品功能而產生變化，若仍以靜態意匠「不得產生形變」之標準加以要求，將使「動態意匠」制度形同具文。申請人並以驚喜箱、折疊傘等案例為例，主張只要外觀變化係基於物品功能，且具有一定之規律性者，即應符合「定形性」之要求。

申請人進一步指出，系爭意匠之泡沫生成速度、覆蓋範圍及整體外觀，均係透過特殊塗料與容器結構調校之結果，並非隨機產生。正因該發泡效果在技術上具有反覆實施之可能性，相關技術才會取得特許權保護⁹（圖6）。據此，申請人認為，特許廳過度聚焦於單一氣泡單元之生成與消散，而忽略泡沫作為集合體所呈現之整體隆起外觀，顯已偏離意匠判斷應採之整體觀察原則。此外，申請人亦主張，意匠之保護範圍，應依設計說明、物品用途及圖式加以解釋，特許廳卻引入非屬申請文件內容之社會通念作為判斷基礎，屬不當之假設性推論，難以接受。

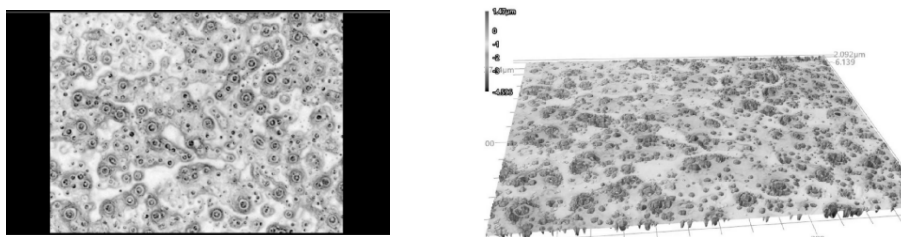


圖6 氣泡飲料罐及其製造方法¹⁰

2. 特許廳（被告）主張

特許廳反駁稱，在意匠法體系中，「動態意匠」只是一種特殊申請態樣，而非在一般物品之外又新增另一種保護標的，因此每個變化狀態的外觀都要符合「定形性」要件，無一例外。

對於「再現性」的理解，特許廳指出申請人雖以特許公報作為泡沫「再現性」的證據，問題是特許法強調的是「技術功效」的再現，日本意匠法要看的是「視覺效果」的再現，也就是說以上二者雖然都有「再現」二字，但本質上有所不同。儘管申請人的塗層技術確實能讓啤酒每次一開都能冒泡，但日本意匠法的判斷重心在

⁹ 日本特許公告第7,161,596號。

¹⁰ 日本特許公告第7,216,860號。

於肉眼所見的外觀是否都能一致。在本案中，每次打開啤酒罐所隆起的泡沫外觀既非固定又無法預期，能夠再現的發明不代表必然能再現相同的外觀，因此特許廳主張申請人對發明與意匠的「再現性」理解有誤。

而且在商業交易上，就算如申請人所言把泡沫集合隆起的整體作為觀察對象，還是不難發現像啤酒這類液體，一旦開罐後所見的泡沫會受到環境、操作（例如搖晃瓶身）等因素影響，從而產生非規律性變化，這將導致執法者和公眾對系爭意匠的解讀莫衷一是，最壞的結果是意匠權範圍會發生嚴重偏移。

最後，特許廳強調日本意匠法保護對象應是物品本身的外觀，而非物品產生的附隨物。在本案中，系爭意匠並非容器本身外觀的一部分，而是容器內啤酒釋壓後產生的視覺效果，此乃物品功能的附隨物，類似（水龍頭流出的）水流、（瓦斯爐燃燒的）火焰等，基於系爭意匠泡沫僅是盛裝在容器中啤酒產生的附隨物，本來就不是物品本身的外觀。

（二）爭點整理

從兩造的主張來看，申請人主張「動態意匠」本身就會有形變的本質，因此不應以靜態意匠的標準來要求其「不能產生形變」，他們認為只要整體外觀具規則性變化、且在技術上能反覆實施再現者，即符合「定形性」。然而，特許廳反駁「動態意匠」不過是一種特殊申請形式罷了，其內含的每一變化狀態都要具備「定形性」。特許廳還區分了特許法技術再現與日本意匠法視覺再現的區別，其指出儘管「極泡罐」從技術推論每次開罐都會冒泡，但肉眼可見的泡沫外觀卻相當不固定，這在視覺上是難以再現的。綜上所述，本文將爭點整理如下：

1. 「動態意匠」的「定形性」判斷，是否應異於靜態意匠之判斷標準
2. 系爭意匠所呈現之啤酒泡沫外觀，是否符合日本意匠法所要求之「定形性」要件。

（三）法院判決要旨

智財高院在2024年12月對此案作出維持原處分的判決¹¹，理由書詳述了法院對

¹¹ 智慧財產高等法院判決，令和6年12月19日〔令和6年（行ケ）第10034號，審決取消請求事件〕。

「動態意匠」及「定形性」要件的見解，分述如下。

1. 「動態意匠」的「定形性」與靜態意匠無異

法院首先釐清日本意匠法關於「動態意匠」之規範意旨，其援引相關條文指出，當物品之外觀會隨其功能之發揮而產生變化時，申請人須於申請書中記載變化前後之外觀及其過程，以避免因揭露多個外觀而違反意匠單一性原則。進一步而言，從該條文所屬章節及其餘項次內容均係圍繞申請程序所設可知，「動態意匠」僅屬於一種特殊申請態樣，而非如圖像設計或建築物般，另行創設之獨立保護標的。

基此，法院認為，「動態意匠」在意匠成立要件上，並不因其具有外觀變化之特性，而得免除或降低「定形性」之要求，其與一般靜態意匠在「定形性」判斷標準上，本質上並無差異。

2. 系爭意匠不具「定形性」要件

在闡明了「動態意匠」法律標準後，法院將焦點轉回本案事實，討論系爭意匠是否具備「定形性」。為此，法院一方面承認判斷「定形性」時應看整體變化而非單一瞬間；一方面卻認為從物品特性來看，其應在一定期間內具備可掌握作為形狀的輪廓，且其變化狀態應具有規則性，或其變化後之形狀恆常性。

然而，在比對了圖7的10張變化照片之後，法院認為從系爭意匠照片的各項細節來看，此等泡沫生成與消散之狀態，難以認為符合「動態意匠」所要求的要在一定期間內具有一定形狀，並得以確保其輪廓邊界的可能。而關鍵的否定證據出自於申請人本身，法院引用「朝日啤酒」官方網站標題「生啤酒罐美麗泡沫的享受方式」，其中有記載「最佳飲用溫度為4°C~8°C，泡沫會隨溫度改變，溫度低時泡沫較少，溫度高時泡沫較多……」由此可證，系爭意匠泡沫確實受到環境因素的影響，難保外觀一致。綜合圖式揭露內容及實際產品性質，法院最終認定，系爭意匠所呈現之「氣泡整體形狀及其變化狀態」，欠缺日本意匠法第2條第1項所要求之「定形性」，因此維持特許廳拒絕註冊之處分。

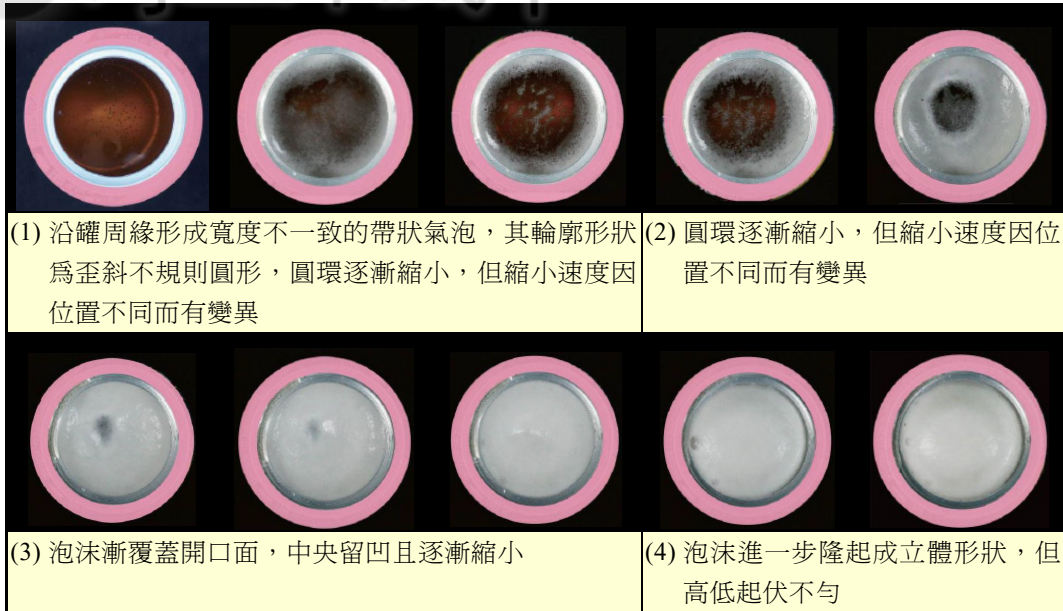


圖7 法院對系爭意匠圖式的分析摘要

肆、分析及討論

一、學說探討

本案中，法院於論證「動態意匠」亦須符合一般意匠成立要件時，援引多位日本學者關於「物品之形狀」與「定形性」之見解，以支持其認定系爭意匠不具意匠適格性之結論。

首先，就「物品」概念而言，日本學說普遍認為，意匠適格性之成立前提，在於其標的須為「有體存在之物品，並能於空間中以線或面界定出可被視覺識別之形狀輪廓」。依此理解，液體等本身不具有穩定形狀輪廓之存在，應被認定為欠缺「物品性」¹²。就「定形性」內涵而言，判決所引用之學術文獻亦指出，物品須於一定期間內維持一定形狀，始能符合「定形性」之要求，因此液體、半流體、粒狀

¹² 齋藤瞭二，意匠法概說〔補訂版〕，有斐閣，1996年，56-57頁。

物或粉狀物等，原則上即不屬於日本意匠法所保護之對象¹³。再者，日本意匠法所保護者，應限於「物品本身之形狀」，亦即作為該物品屬性而存在之固有形狀；若僅係於使用物品過程中所產生之二次形狀或附隨視覺效果，即不屬於日本意匠法所稱之「物品之形狀」¹⁴。

法院正是在上述學說脈絡下，將系爭啤酒泡沫定位為液體與氣體於容器中所形成之集合體，並認定其性質近似於粉狀或粒狀物之集合，欠缺可被「定形性」把握之邊界輪廓，且屬於物品使用過程中所衍生之附隨視覺效果，而非容器或飲料本身所固有之形狀。基此，法院認為系爭意匠不符合日本意匠法第2條第1項所要求之「物品之形狀」要件，屬依既有學說推論下可得之結論。

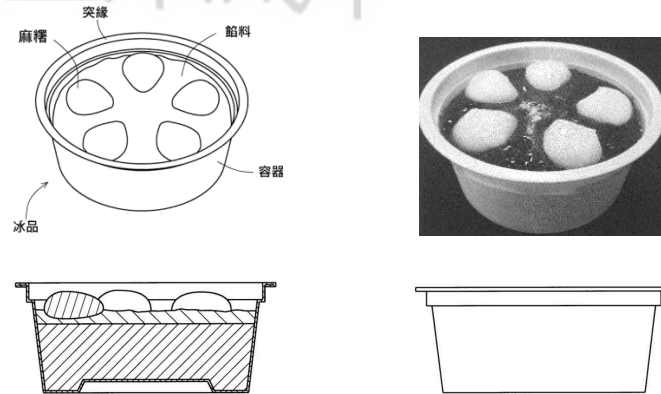
然而，若進一步細究判決所援引之學術文獻，仍可發現其中存在較為開放之解釋空間。部分學者即指出，縱使某些外觀特徵本身欠缺「定形性」，然若其能與其他有體物相結合，並整體呈現出可被視覺把握之具體外觀，仍不排除有評價為具備「定形性」之可能性¹⁵。此一見解可由日本「井村屋行政撤銷事件」¹⁶獲得印證，該案所涉及的是圖8所示的「具有容器之冰品」，同樣屬於會隨時間、溫度變化之外觀，若單獨觀察，或難以符合「定形性」要求；惟申請人將容器一併納入意匠申請範圍，從而為冰品提供穩定之外觀輪廓，法院最終仍肯認其為日本意匠法之保護對象。此外，於日本意匠申請實務中，亦可見將圖9「入浴劑顆粒」或圖10「鮮奶油」等欠缺固有形狀之標的，與其容器一併作為意匠申請之對象，並成功克服「定形性」門檻而獲准註冊之案例。此類實務顯示「定形性」之判斷，並非一成不變，而是可以將「不穩定之物，綁定在穩定之物」的方式來補足。

¹³ 辰巳直彥，体系化する知的財産法（上），青林書院，2013年，291頁。

¹⁴ 滿田重昭、松尾和子編，注解意匠法，青林書院，2010年，114頁。

¹⁵ 齋藤瞭二，註12書，56-57頁；同前註，114頁。

¹⁶ 智慧財產高等法院判決，平成28年11月28日〔平成28年（行ケ）第10035號，審決取消請求事件〕。

圖8 具有容器之冰品¹⁷圖9 具有容器之入浴劑¹⁸圖10 具有容器之糖果¹⁹

相較之下，本案極泡罐意匠於申請時刻意排除瓶罐外觀，而將保護範圍完全聚焦在本質上不具穩定性的「泡沫」本身，反而使得「泡沫」在法律上成爲一個孤立、無「定形性」的存在。與其說本案是否定所有液體或動態視覺效果取得意匠保護之可能性，不如說更凸顯出，在面對此類技術創新時，申請人是否能與具有穩定外觀的有體物相結合（通常是「容器」）。若將「井村屋行政撤銷事件」的處理邏輯投射在本案，申請人倘於申請時參考圖11將泡沫與瓶罐一併納入取得註冊之部

¹⁷ 日本意匠註冊第1,571,832號。

¹⁸ 日本意匠註冊第1,806,722號。

¹⁹ 日本意匠註冊第1,707,466號。

分，設計名稱改為「含有飲料之容器」的話，系爭意匠的「定形性」指數料將提升，雖然不保證百分之百能成功，但此舉無疑能有效回應特許廳及法院對於「泡沫形狀輪廓不明確」之疑慮。



圖11 泡沫與瓶罐同時納入取得註冊之部分示意圖

二、「定形性」及「再現性」的區別

本案判決中，法院係以系爭啤酒泡沫之外觀「難以反覆呈現相同狀態」作為否定「定形性」的主要事由。然而，若從日本意匠法之體系結構及既有學說加以觀察，此一論證方式，實有混淆「定形性」與「再現性」二種概念之虞。

首先，就「定形性」而言，其係屬意匠定義層次之要件，其核心功能在於確認申請標的是否屬於可被肉眼觀察，並得以透過圖式具體表現之「物品之形狀」。換言之，「定形性」著眼者，並非外觀是否於每次實施時皆完全一致，而在於該外觀是否具有可茲視覺識別之輪廓，足以作為權利範圍界定之基礎。相對而言，「再現性」則著重於該外觀是否能於工業實施或實際使用中反覆實現，但不以實際上作為工業利用為必要，只要具有製造出多個物品的可能性，即屬足夠，其性質較為接近產業利用性之考量。二者在功能定位與法條層次上，原應屬不同階段之判斷要素。

然而，本案法院卻以系爭外觀易受環境條件影響，無法於每次開罐呈現相同外觀為由，直接導出其欠缺「定形性」之結論。此種論證方式，實際上已將原屬工業上利用性層次所處理之「再現性」問題，提前納入意匠定義階段之「定形性」判斷之中。綜上所述，本文將「定形性」與「再現性」整理如表1所示，基於這二項要件的法律依據、要件及判斷原則不同之故，法院將二者觀念混淆是否妥適，實有進一步檢討之必要。

表1 日本意匠「定形性」及「再現性」區分表

	定形性	再現性
法律依據	日本意匠法第2條第1項	日本意匠法第3條第1項
法律要件	意匠定義	工業利用性
判斷原則	在一定期間內具備可掌握作為形狀的輪廓	是否能夠製造出多個相同之物品

在我國設計專利制度中，「再現性」並非單一、獨立之判斷要件，而係分別內嵌於不同法定層次之判斷中。首先，在「設計定義」層次，我國審查基準明確指出，設計所應用之物品，係指「任何得以透過生產程序重複再現之產品」，此一規定屬於設計定義之判斷範疇。其次，在「產業利用性」要件上，審查基準亦指出，所謂可供產業上利用，係指該透過視覺訴求之創作，在產業上具有被製造或使用之

可能性，且不以實際已被量產或使用為必要。反之，若說明書或圖式所揭露之設計，屬於無法再現之創作，例如利用窯變所隨機或偶然形成其花紋外觀之陶瓷作品，即可能因欠缺產業利用性而遭否准。綜合而言，「再現性」在我國設計專利實務中，實際上橫跨設計定義與產業利用性二項要件。

相較之下，意匠制度在結構設計上則呈現出較為清晰之層次分工。於意匠定義中「物品」之判斷階段，日本係以「市場中流通之有體動產」作為核心，並透過審查基準明確排除氣體、液體、粉狀物、粒狀物集合體等不具固有形狀之存在。在此階段，日本並不處理該外觀是否具備量產可能性，而係優先檢討其是否具備「定性」，亦即是否能於一定期間內維持可被視覺掌握之形狀輪廓。例如，圖12「杯裝飲料」之外觀，因無法在保持原有形狀之狀態下進行流通或交易，實務上通常不被視為物品本體之形狀。



圖12 杯裝飲料²⁰

至於「再現性」，日本則將其集中於「工業上利用性」之判斷。依日本審查基準規定，日本意匠法所保護者，限於能夠對同一意匠進行量產者，但並不以實際已被製造為必要，只要具有工業實施之可能性即已足。反之，凡屬自然物本身、純粹美術作品，或無法透過工業技術反覆大量生產者，將因違反工業上利用性而遭拒絕註冊。是以，在日本制度架構中，「再現性」之概念定位，係被明確歸屬於工業上利用性層次加以處理；也就是說，若對照日本意匠審查基準之制度安排，其對於「再現性」之定位，實則會比法院判決更加明確。

²⁰ 圖片來源：日本特許廳，意匠審查基準 第三部 第1章 工業上利用することができる意匠，第6頁參照。

三、技術研發尋求設計專利保護之機會與挑戰

近年來，隨著材料工程、食品加工與奈米醫材等技術快速發展，產品在市場上所呈現之競爭優勢，往往不再僅取決於技術功效本身，而是源自特定技術條件下所產生的視覺效果，例如表面紋理、光澤變化、微細結構，或使用過程中所呈現出的獨創性外觀。此類「技術導向型的外觀」，同時兼具高度技術性與視覺吸引力，也因此成為日企試圖透過意匠權加以保護的重要工具。

誠如前述，日本意匠²¹法的保護對象包括物品、建築物、電腦圖像的形狀、花紋、色彩或其結合，並能透過視覺引起美感者²²。前述「透過視覺引起美感」要件，乃日本意匠法原先最能與保護技術創新之特許法區別所在，不過隨著設計活動趨於微型化，今天無論是鑽石、發光二極體或特殊材料，只要在該物品領域有放大觀察選購之可能性者²³，現在要成為日本意匠法保護對象，已不成問題。

此一發展趨勢，亦可由日本實務中具代表性之案例來說明，例如日本積水化學在2019年開發出一種如圖13所示具有孔洞的細小粒子，其具有提高粒子黏合性，使其表面的導電部在連接電極時能有效防止鍍層剝落。不過，積水化學在針對該技術創新提出特許申請案的同時²⁴，也提出圖14「樹脂粒子²⁵」的意匠申請案，該案要取得註冊保護的部分很特殊，是直徑只有205.1奈米（nm）的「洞」，而非整顆粒子²⁶；也就是說，這個「洞」大約只有我們頭髮直徑的千分之一，本案最終成為在日本取得註冊的「奈米級」意匠。此一案例顯示，即便設計標的極為微小，只要其外觀特徵能被視覺辨識，且在相關交易或應用領域中具有被觀察與選擇之意義，即仍可能構成日本意匠法上之保護對象。進一步而言，倘若第三人以不同技術手段，在樹脂粒子上形成相同或近似之孔洞結構，即便未侵害積水化學之特許權，仍可能構成對其孔洞意匠權之侵害，從而達到保護技術研發的效果。

²¹ 我國「設計專利」，在日本稱「意匠」，本文乃依原本名稱。

²² 同註6。

²³ 日本意匠審查基準第三部第二章第1節新規性，第5頁參照。

²⁴ 日本特許公開號2,021,055,034A。

²⁵ 日本意匠註冊第1,659,928號。

²⁶ 圖式中以紫色填色的部分是不主張註冊之部分。

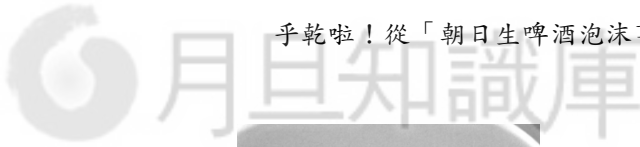


圖13 樹脂粒子、導電粒子、導電材料及連接結構

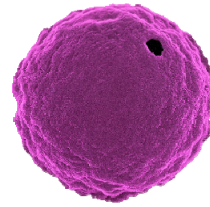


圖14 樹脂粒子（意匠）

然而，「朝日生啤酒泡沫事件」之判決結果，則同時揭示技術研發成果嘗試透過設計專利保護的同時，所可能面臨的制度性限制。就本案而言，法院認為啤酒泡沫之生成與消散，屬於高度依賴溫度、操作方式及時間因素之現象，其外觀輪廓難以於一定期間內維持穩定形態，亦欠缺可被視覺把握之明確邊界，因而不符合日本意匠法所要求之「物品之形狀」。此一結果顯示，即便某一技術研發成果在視覺效果上具備高度創意，亦不代表其外觀就當然可成為日本意匠法保護對象。

伍、結論及建議

「乎乾啦！」原是臺灣話把酒言歡的吆喝聲，朝日極泡罐成功營造了讓人想一飲而盡的氛圍，卻在尋求意匠保護過程一再遭遇瓶頸。從本案可知，即便外觀係因物品功能而產生變化，法院採取非常嚴格的立場，要求「動態意匠」同樣必須符合一般意匠所要求的「定形性」。由於啤酒泡沫之外觀難在一定期間內維持穩定形狀，且難以重複再現，最終仍被否定可作為意匠保護對象。

從判決與學說交互驗證，本文認為該判決雖可在日本既有學說與審查基準的脈絡下獲得相當支持，但法院在論證過程中，實際上已混用「定形性」與「再現性」概念，略嫌美中不足。就臺、日實務比較而言，我國設計專利制度並未將「再現性」作為單一獨立要件，而是分布在設計定義與產業利用性作處理，相較之下，日本制度在結構上原則將「再現性」定位於工業上利用性層次，並於意匠定義階段優先審查「定形性」，觀念上會比我們的基準規定更有條理。

總結來說，「朝日生啤酒泡沫事件」所呈現者，並非僅是一個否定技術導向取得意匠權的失敗個案，而是提醒我們如何透過設計專利保護技術創新的指標性案

例。如果發明專利是保護啤酒如何產生泡沫的配方與技術，那麼設計專利就是試圖捕捉泡沫湧現的視覺美感。然而，法律要求這份美感必須像前述「沙雕」一樣有跡可循，而非像「風飛沙」般的變幻莫測。企業在為技術創新成果進行IP布局時，理應了解不同專利類型的界線，並遵循發明與設計專利並行的「一案二請」策略，或許才是未來保護技術創新新語言。