

我國與日本保護圖像之設計制度的差異

林昇濤

「圖像」包括了「電腦圖像 (Computer generated Icons)」與「圖形化使用者介面 (Graphical User Interface)」，是指一種透過顯示裝置顯現之暫時存在的平面圖形。我國於 102 年 1 月 1 日施行的專利法修正條文，將「圖像」納入設計專利的保護標的。反觀日本，由於電器產品開始搭載液晶螢幕的緣故，其早於 1986 年便已經將「表示部表示的圖形」納入「意匠」制度的保護，在日本的專利法中，「意匠」一詞相當於我國的「設計專利」，發展下來，日本保護圖像意匠的制度已成為一套與歐、美制度區別較大的一套系統，以下就我國與日本保護圖像之設計制度的差異進行討論。

我國與日本保護圖像之設計制度的差異主要包括：

1. 對於保護圖像的法條規定不同。

我國於 100 年修正、102 年施行的專利法第 121 條第 2 項，其內容為：「應用於物品之電腦圖像及圖形化使用介面，亦得依本法申請設計專利」；而日本於 2006 年在意匠法第 2 條加入了第 2 項，其內容為：「前項規定的形狀、花紋、色彩或其結合，包括供操作物品使用（僅限為發揮該物品機能所進行的操作）的圖像，且為該物品或與該物品一體使用的物品所顯示者」；由我國與日本兩者新增的法條規定得以看出，我國係直接將圖像作為設計專利的標的而納入專利法的保護；而日本新增的意匠法第 2 條第 2 項則是承繼意匠法第 2 條第 1 項，以新增的意匠法第 2 條第 2 項擴大意匠法第 2 條第 1 項的解釋空間，因此，圖像意匠保護的標的仍為物品或物品的部分。

2. 對於標的的限制不同。

基於我國專利法第 121 條第 2 項的規定，我國直接將圖像視為設計專利的標的，因此，我國審查基準對於圖像設計的標的幾乎未有太多的限制；然而日本意匠法對於圖像意匠的標的有著相當嚴格的限制，圖像意匠的標的除了需要符合日本意匠法第 2 條第 1 項的規定、必須為物品或者是物品的部分之外，同時也得符合日本意匠法第 2 條第 2 項的規定，其物品之顯示部所呈現的圖像必須為操作該物品所具有之功能的圖像。

舉例而言，如下列左圖所示的遊戲選單，其係透過光碟或卡匣等媒體而安裝於遊戲機，且顯示於遊戲機的螢幕，而不被認為是圖像意匠的適格標的，首先遊戲選單並非為操作遊戲機之功能的圖像，再者，遊戲選單並非一開始就儲存於遊戲機之中；因此，以附有遊戲功能的遊戲機為標的來進行圖像意匠申請，會因違反日本意匠法第 2 條第 2 項的規定而遭到核駁；然而，如下列右圖所示的遊戲機操作介面，其一開始便儲存於遊戲機、且用於操作該遊戲機所具有的功能，例如用來顯示電池殘量或者顯示網路連結狀況的圖像，即能被認為圖像意匠的適格標的。

遊戲機螢幕圖像	
	
遊戲選單	遊戲機操作介面

3.對於標的名稱的記載規定不同。

依據我國的審查基準，在申請圖像設計時不得僅記載為圖像本身，亦不得僅將標的名稱記載為所應用之何物品，而可將標的名稱記載為「螢幕之圖像」或「手機之圖像」；但是，基於日本意匠法第2條第1項的規定，意匠的標的指必須為物品或者是物品的部分，因此圖像意匠所認可的標的為設有圖像的**物品**，亦即為圖像所應用的**物品**，在申請圖像意匠時，適當的標的名稱為「攜帶電話機」或者「附有步數計機能的電子計算機」等，與我國不得僅記載所應用之何物品的規定不同。

4.對於提申之圖式的規定不同。

我國審查基準認為圖像設計所主張設計之部分通常為螢幕、顯示器或顯示面板前方的平面圖形，因此申請圖像設計時應具備的圖式得僅以前視圖或平面圖呈現，且得以省略其他視圖；而日本圖像意匠所認可的標的為設有圖像的**物品**，因此在申請圖像意匠時，需要提供一組包含設有圖像之**物品整體**的圖式，圖像意匠所主張設計的部分以實線表示，所不主張的物品輪廓得以虛線表示，與我國圖像設計得僅以前視圖或平面圖呈現圖式的規定不同。

經過比較後，我們發現，雖然日本的意匠法很早就表示將圖形納入保護，且在修改意匠法的時間點也早於我國，日本更於2016年施行修改後的日本意匠審查基準，進一步擴大圖像意匠的保護範圍；然而，因法條規定的不同，使得意匠法在標的認可上有著嚴格的限制，這也導致了我國圖像設計與日本圖像意匠在標的名稱和圖式的規定有所不同的結果；為了避免向日本申請圖像意匠時，因誤觸其規定而遭到核駁，有必要了解我國與日本在規定上的差異，尤其是以相同標的分別申請我國的圖像設計與日本的圖像意匠時，更是需要對標的的名稱、圖式，甚至是標的本身進一步地檢視。

參考資料：

- 1.日本意匠法。
- 2.日本意匠審查基準。
- 3.<https://www.tipo.gov.tw/public/AttachmentORG/236期-論述.pdf>