

淺談 EUIPO 對於電腦動畫圖像的無效審查

---從 Candy Crush 遊戲介面的設計保護談起

11/23/2017 葉雪美

前言

2017 年 5 月 5 日，歐盟普通法院 (General Court) 做成的 T-95/17 及 T-96/17 命令中說明，上訴人 King.com 公司 (簡稱 King 公司) 通知法院希望能終止訴訟程序，而被告 TeamLava 公司對於終止程序沒有任何意見，因此，法院將這兩件上訴案件移除。這上訴案是關於 EUIPO 訴願委員會 (以下簡稱訴願會) R 1947/2015-3 及 1948/2015-3 案件的決定，這雖不是 EUIPO 第一次審查關於電腦圖像或 GUI 設計無效宣告的案件¹，卻是 EUIPO 訴願會第一次宣告電腦圖像的註冊設計無效的決定，而這些被宣告無效的電腦圖像是 King.com 公司 (簡稱 King 公司) 的「Candy Crush Saga (糖果傳奇)」遊戲介面中的動畫圖像。本文簡單介紹 King 公司以註冊設計來保護網路遊戲的圖形介面及圖像的申請策略，以及探討 EUIPO 訴願會對於動畫圖像之獨特性要件的審查判斷標準。

King 公司的網路遊戲

King 公司是 King Digital Entertainment plc 的前身，是一間開發休閒社交遊戲的公司，主要開發應用於網路的遊戲程式，例如：Facebook 及手機等，也是 Facebook 最大的遊戲開發商。King 公司已開發了 200 多個有趣的遊戲，並且在世界各地都能享受，這些遊戲可以跨平台同步，允許玩家在設備和平台之間無縫切換，無論他們何時離開，都可以繼續他們的遊戲。2016 年 2 月，King 公司被美國最大的遊戲開發

1

公司 Activision Blizzard 公司²以 59 億美元的價格收購，並作為該公司的獨立事業體繼續經營。

2012 年 4 月，King 公司在 Facebook 平台上推出免費下載遊戲「Candy Crush Saga」非常成功，2013 年成為 Facebook 最受歡迎的遊戲。2012 年 11 月，在 Facebook 推出「Pet Rescue Saga（寵物拯救傳奇）」（如圖 1 所示），遊戲主角是可愛動物，包括：小豬、小狗、小鳥、青蛙.....等等。2013 年，King 公司推出「Papa Pear Saga（梨子老爸傳奇）」，之後，推出「Farm Heroes Saga（農場超級傳奇）」、「Pepper Panic Saga（辣椒恐慌傳奇）」，2014 年推出「Diamond Digger Saga（鑽石挖挖傳奇）」、「Candy Crush Soda Saga（糖果蘇打傳奇）」，2015 年推出「AlphaBetty Saga（字母探險傳奇）」、「Paradise Bay（心悅海島）」、「Blossom Blast Saga（花花傳奇）」、2016 年的「Candy Crush Jelly Saga（糖果果凍傳奇）」以及 2017 年的「Bubble witch 3 Saga（泡泡魔女傳奇 3）」等等。

Pet Rescue Saga 遊戲介面



圖 1 King 公司的寵物拯救傳奇遊戲介面

² Activision Blizzard 是一家美國互動娛樂公司。總部設在加州的聖莫尼卡，2008 年合併 Vivendi 遊戲和 Activision 公司，Activision Blizzard 目前有五個業務部門：Activision, Blizzard Entertainment, Major League Gaming, Activision Blizzard Studios and King Digital Entertainment。

網路遊戲圖形介面及圖像的設計保護

King 公司對於所開發之遊戲的視覺性圖形介面、遊戲角色或事物的視覺圖形設計，在歐盟境內採用註冊設計的形式予以保護，從 2013 年 4 月至 2017 年，King 公司陸陸續續的在 EUIPO 提出 18 件註冊設計申請案，每一申請案都有多設計，最多的可包含 96 個設計，總共有 720 個遊戲圖形介面或電腦圖像之設計。而且，King 公司都是先將在每一個新遊戲推出上市後觀察其受歡迎的程度與商業價值，在上市後的 12 個月內決定是否提出申請，充分利用歐盟註冊設計制度中 12 個月的新穎性優惠期，由這些註冊設計可得知，King 公司藉由註冊設計制度來保護其所開發的網路遊戲中有獨特視覺效果的圖形介面以及創新的圖像設計之策略是很明確的。

2013 年 10 月 8 日，King 公司提出的 RCD 002322735 申請案包含 52 個設計，是關於「Pet Rescue Saga」的遊戲圖形介面以及其中可愛動物的動畫圖像(如圖 2 所示)，該遊戲是 2012 年 4 月推出的。2014 年 3 月 11 日提出申請的 RCD 002422816 申請案是關於「Farm Heroes Saga」遊戲的介面設計，包含圖形介面、各種動物、農作物或其他物件的動畫圖像（如圖 3 所示）總共 57 個設計。

RCD002322735-0011	RCD002322735-0036
	

圖 2 Pet Rescue Saga 遊戲的圖形介面及動畫圖像之設計

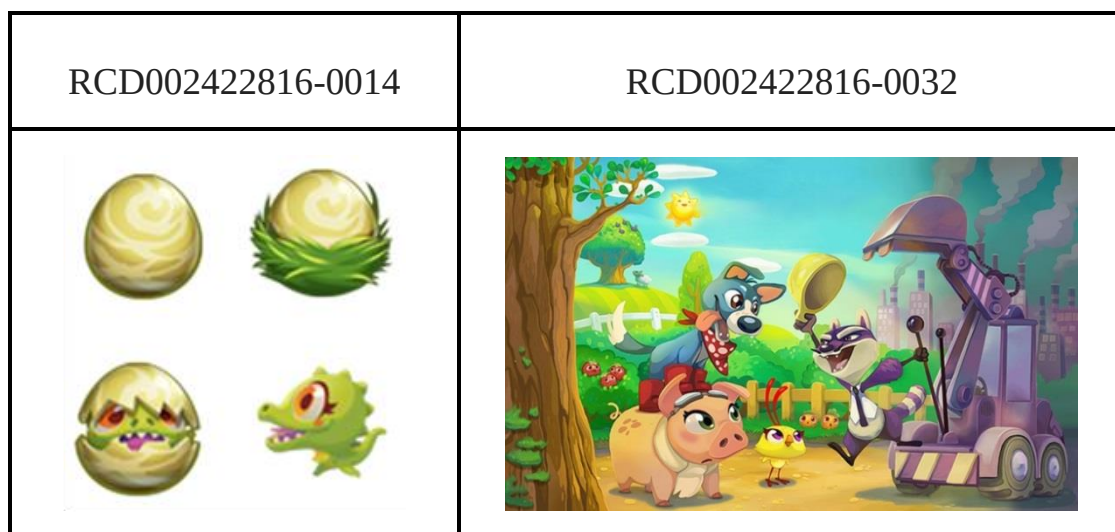


圖 3 Farm Heroes Saga 遊戲的圖形介面及動畫圖像之設計

King 公司的 Candy Crush 遊戲介面的註冊設計

2013 年 4 月 8 日，King 公司在 EUIPO 提出關於「Candy Crush」遊戲介面的註冊設計申請案，申請序號 No 002216416，其中包含 62 個設計，我們檢視這些註冊設計，除了遊戲的圖形介面及動畫介面外（如圖 4 及圖 5 所示），還有遊戲主角及糖果物件等的圖像設計（如圖 6 所示），Locarno 分類是 14-04，指定產品是「Screen displays and icons（顯示螢幕及圖像）」、「Animated displays（動畫螢幕）」及「Animated icons（動畫圖像）」。

RCD 002216416-0023	RCD 002216416-0038
--------------------	--------------------

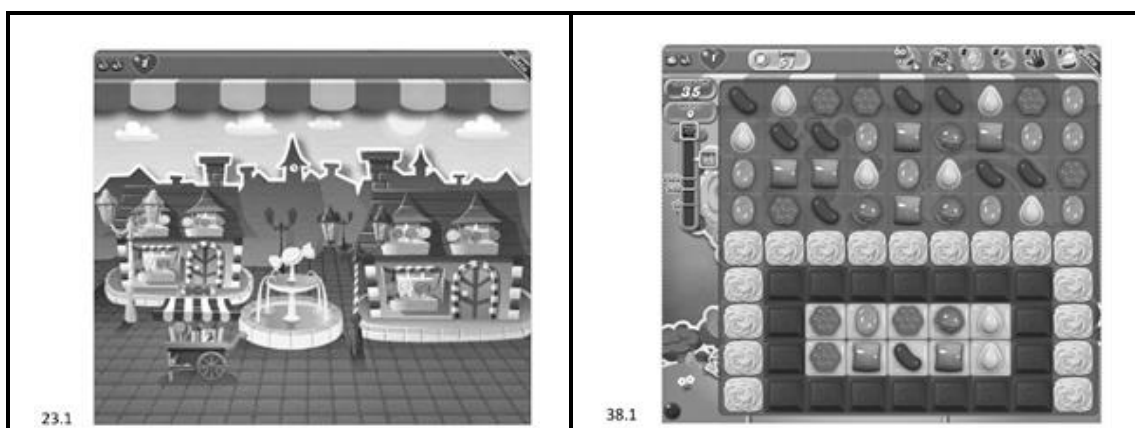


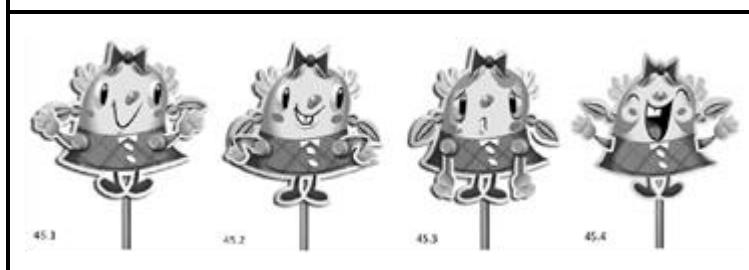
圖 4 King 公司的 Candy Crush 遊戲中的圖形介面

RCD 002216416-0019 (Animated displays)



圖 5 King 公司 Candy Crush 遊戲中的動畫介面

RCD 002216416-0045



RCD 002216416-0047

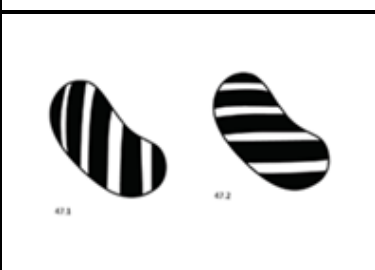


圖 6 King.com 公司 Candy Crush 遊戲中的動畫圖像

2013 年 8 月，TeamLava 公司發布了一款手機遊戲「Candy Blast / Candy Blast Mania」，該遊戲的圖形介面與「Candy Crush」很類似（如

圖 7 所示)，複製了「Candy Crush」圖形介面的眾多元素，社會大眾普遍認為該遊戲是模仿了「Candy Crush」，因此，King 公司在 Malta 對 TeamLava 公司提起侵權訴訟。然而，TeamLava 公司也不是省油的燈，則向 EUIPO 提出多件無效宣告之申請，主張 King 公司註冊的電腦圖像設計缺乏新穎性及獨特性，其中包括：RCD 002216416-0054、0049、0050、0051、0053 的圖像設計。以下僅就 0054 及 0051 案件的無效及訴願決定為例，說明無效宣告程序中公開揭露的採證原則及動畫圖像的整體印象之比對與評估。

Candy Crush	Candy Blast / Candy Blast Mania
	

圖 7 King 的 Candy Crush 與 TeamLava 的 Candy Blast 之比對圖³

RCD-49 的無效宣告申請

2015 年 1 月 16 日，TeamLava 公司依據歐盟設計法⁴（簡稱設計法）第 25 條(1)(b)規定提出無效宣告之申請，主張 King 公司的 RCD

³ King 公司的 Candy Crush 遊戲介面圖片是來自 https://zh.wikipedia.org/zh-tw/Candy_Crush_Saga；而 TeamLava 公司的 Candy Blast 遊戲介面圖片來自「Cool Apps Man」，<http://coolappsman.com/candy-blast-mania-cheats-tips/>。

⁴ 參照 Council Regulation (EC) No 6/2002 of 12 December 2001 on Community designs is a European Union regulation which introduces a unified system of industrial design rights, called Community designs, throughout the European Union. The system which includes both unregistered and registered design rights, operates in addition to national systems of protection in each Member State, which are partially harmonised by the Directive on the legal protection of designs (98/71/EC)，Council Regulation (EC)有人譯為「歐盟設計規則」，本文譯為「歐盟設計法」。

2216416-0049（簡稱 RCD-49）的「動畫圖像」（如圖 8 所示）缺乏新穎性和獨特性，其理由是在提交申請之前，在糖果業中，表面有圓環的圓球形糖果是常見的設計（common design）。

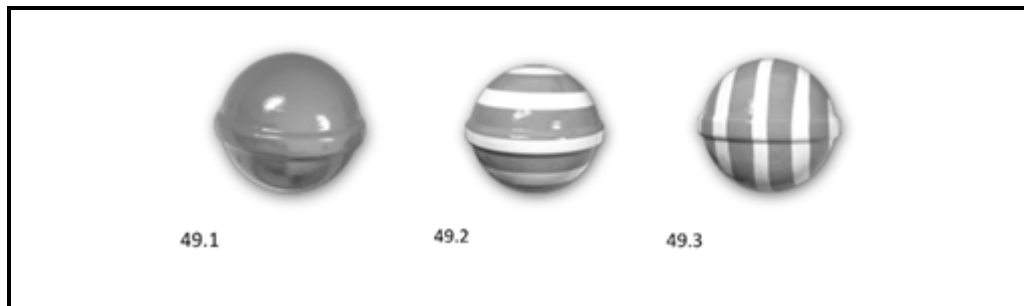


圖 8 King 公司的 RCD 2216416-0049 動畫圖像

TeamLava 公司提交證據：一本書「THE SUCKERS GUIDE A journey into the Soft Centre of the Sweet Shop」標示著 2008 年的著作權，以及一份標示著 1840-2008 及一份標示著 1840-2011 的「FARRAH'S of HARROGATE」，另一份標示著 2012 年的「C CAMERONS FINE FOODS AND CONFECTIONARY」產品型錄的摘錄來支持其主張，其中分別揭露了「Mint Humbug（簡稱 D1）」、「牛眼（簡稱 D2）」和「Uncle Joe's Mint Ball（簡稱 D3）」等三種糖果（如圖 9 所示）。TeamLava 公司主張，RCD-49 與每一個先前設計都是相同的，而且對於熟悉糖果和電腦遊戲的相當認知使用者而言，這些設計會產生相同的整體印象。由於沒有技術的限制，動畫圖像的設計者具有非常大的設計自由度。



圖 9 TeamLava 公司提出的證據是三種糖果的先前設計

RCD-49 的無效宣告決定

2015 年 7 月 31 日，EUIPO 的無效部門認為，申請人提交的文件不足以證明先前設計的公開揭露可以破壞系爭設計 RCD-49 的新穎性或獨特性，因為沒有證據顯示該書的出版日期，也沒有證據證明該目錄已為公眾所知悉，因此，駁回了無效宣告申請。

RCD-49 的訴願程序

2015 年 9 月 25 日，TeamLava 公司提起上訴，提交書籍的封面和前兩頁以及各種從網路上印出來的資料並主張，依據訴願會以前的決定，先前設計的公開揭露已被證明。另外，又補充從網路存檔的 Wayback Machine 資料中摘錄的其他糕點糖果，例如：「Washburn 的條紋肉桂球(簡稱 D4)」、「Washburn 的紅肉桂球(簡稱 D5)」和「Brach's Abra CaBubble Bubble Gum (簡稱 D6)」，並主張 D4、D5 及 D6（如圖 10 所示）與系爭設計 RCD-49 相同。



圖 10 TeamLava 公司在訴願所補充的證據

設計權人 King 公司表示的意見如下：

- (1) RCD-49 是由動畫圖像所構成的單一設計，而動畫是由 3 個視圖顯示的設計產生連續外觀變化所構成的。RCD-49 是應用於動畫本身，這不是一件或多件糖果所能預見的。
- (2) 無論如何，所有的先前設計與 RCD-49 都不相同，也不會產生相同的整體印象。相當認知的使用者不會忽視「Mint Humbug」的不規則性質和更多顯著的條紋，「牛眼」的形狀和表面配置都不一樣，圓環也不太明顯，而 D3 則沒有圓環和條紋。
- (3) 相當認知的使用者是 RCD-49 產品的使用者，是動畫圖像以及顯示螢幕圖像的使用者，這是羅卡諾分類的相關子類。他不是一個單獨的和獨特的糖果使用者。
- (4) 相當認知的使用者會明白，RCD-49 是動畫設計，而不是與糖果

有關的項目。他也明白，動畫圖像被使用作電腦應用程式運算的視覺化工具，而糖果則是消耗品。僅是這些差異就足以產生不同的整體印象。

訴願會的審查意見與決定

公開揭露

申請人 TeamLava 公司連同無效理由提交了從 Jon Stroud 著作的「A Journey into the Soft Centre of the Sweet Shop」一書中摘錄的 5 頁面，包括著作權頁面「Copyright © Jon Stroud 2008」，該頁面來自 2012 年的「Camerons」產品目錄以及 2011 年和 2008 年的「Farrah's of Harrogate」目錄。

這是眾所周知的事實，一本書的著作聲明年份通常與該書的出版年份相符，只有在同一本書後續版本隨後出版的情況下，出版年份才會在著作權聲明年份之後。因此，2008 年的著作權聲明就足以證據該書是 2008 年出版的，早於 CDR-49 的申請日 2013 年 4 月 8 日。關於其他的各種目錄頁，訴願會沒有看到這些證據不足以被視為公開的任何理由。提交的封面清楚地表明了年份，即 2012 年，2011 年和 2008 年，而且，這 3 個目錄都是由第三人出版的。如同訴願會先前所認定事實⁵一樣，申請人所提供這些目錄足以證明他們已公開揭露了。鑒於這些證據的公開揭露已經證實，因此，不需決定是否要依據設計法第 63 條(2)款規定考量上訴所補充的證據。

⁵ 參見 08/06/2016, R 1305/2015-3, Furniture legs; 25/02/2013, R 680/2012-3, Reducers (Cases for -); 22/10/2007, R 1401/2006-3, Ornamentation。

確定產品與相當認知的使用者

為了要評估 RCD-49 的獨特性，必須首先確定註冊設計相關的產品⁶。當事人之間的共識是，RCD-49 是以糖果形式呈現的電腦圖像，而先前設計則是各種品項的糖果。

相當認知的使用者必須根據系爭設計來確定，因為它是評估系爭設計的獨特性，而不是先前設計⁷。因此，本案中的相當認知使用者是在電腦、智慧型手機或平板電腦上玩電腦遊戲或運行其他類型程式時使用電腦圖像的人士，他熟悉電腦圖像的不同設計並具有關於這些圖像通常包含的特徵的某種程度的知識，由於他對圖像的興趣，使用這些圖像時會有相當程度的關注⁸。

設計師的設計自由度

電腦圖像的設計自由度是有限制的，因為它必須能夠在電腦螢幕上呈現出來，而圖像的大小通常是有限制的。關於圖像的外觀，特別是其形狀、圖案和顏色的設計自由度則是沒有限制的。

整體印象的比對與評估

RCD-49 的圖式揭露的並不是單一產品，而是由 3 個視圖組成的設計，每一視圖呈現出相同球形的不同外觀。圖式中沒有任何明顯可理解的方式來呈現動畫的任何變化。依據設計法第 36 條(3)(a)規定無須提交設計說明。又設計法第 36 條(6)款規定，確定設計標的時，無須考慮所指定的產品。而且，產品指定的「動畫圖像」不是羅卡諾分類的術語，RCD-49 應被分類為子分類 14.04 的「顯示螢幕和圖像」。

⁶ 參照 15/10/2015, T-251/14, Doors (parts of), EU:T:2015:780, § 40。

⁷ 參見 06/10/2011, T-246/10, (Réducteur mécanique de vitesse), EU:T:2011:578, § 14。

⁸ 參照 20/10/2011, C-281/10 P, Circular promotional item, EU:C:2011:679, §§ 53, 59; 09/09/2011, T-10/08, Internal combustion engine, EU:T:2011:446, §§ 23, 24; 22/06/2010, T-153/08, Communications equipment, EU:T:2010:248, §§ 46, 47。

鑒於RCD-49圖式所揭露之設計標的並不明確，特別是動畫部分，必須根據設計權人的假設意圖加以解釋。在這方面，King 公司提出說明，RCD-49 是一個動畫圖像，是以 3 個視圖呈現的連續設計。因此，必須將設計視為由 3 個視圖所組成，而這些視圖將由相當認知的使用者單獨各別觀看的，而不是同時察覺的。從設計權人的說明中可清楚得知，RCD-49 的 3 個視圖是相繼被看到，而不是同時看到。因此，相當認知的使用者會對這些視圖中的每一設計產生單獨的整體印象，這使得他能夠與先前設計進行單獨的比較。

訴願會將 CDR-49 與先前設計 D2 和 D3（如圖 11 所示）進行比對。RCD-49 由光滑的圓球形狀組成，中央的圓環為單色（視圖 49.1）、雙色橫條紋（視圖 49.2）或為雙色為縱條紋（視圖 49.3），所有條紋為白色或灰色，寬度相同而不會因為球體兩極的漸縮而改變。然而，D3 是表面有光澤的棕色球體，D2 是表面有光澤的雙色球，條紋呈灰色和黑色，條紋寬度相同，在球體上下兩端交會。

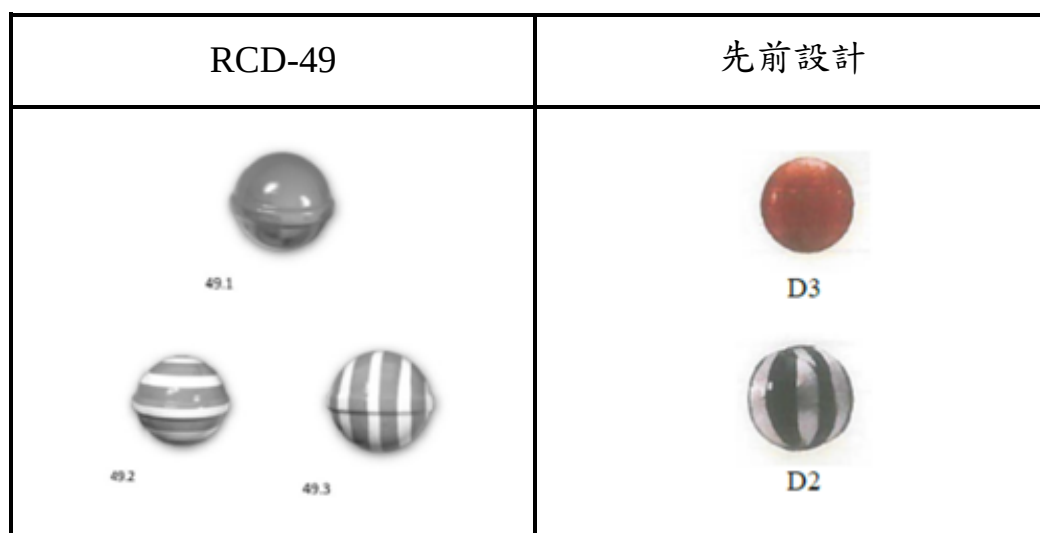


圖 11 RCD-49 與先前設計 D2 及 D3 的比對圖

因為整體印象的評估是參照系爭設計而為的，RCD-49 並未主張顏色，D3 表面的棕色無需考慮，兩者都具有光澤的球體形狀和深色的設計特徵。由於電腦圖像的設計自由度幾乎是沒有限制，RCD-49

的中央圓環雖未見於 D3，那不是很明顯的特徵，不足以產生不同的整體印象。因此，視圖 49.1 的 RCD-49 與 D3 整體印象是相同的。

視圖 49.2 和 49.3 的 RCD-49 與 D2 都是有明暗對比條紋的球形，RCD-49 的白色/灰色條紋與灰色/黑色條紋之間的著色差異是很小的，球體形狀和條紋的設計是一致的，而圓環的特徵並不十分明顯，不足以產生不同的整體印象。唯一明顯的區別在於條紋的方向不同，D2 的條紋在球的兩極聚合，而 RCD-49 的條紋則是平行的。然而，相當認知的使用者知道，球體形狀不具有特定的方向，並且將條紋應用於球形指有兩種方式，不是平行的環圈，就是在兩極將其聚合。也知道條紋水平或垂直的感覺僅僅取決於球的位置，而條紋應用於球體的方式是相當隨意的。因為電腦圖像的設計自由度幾乎是沒有限制的，相當認知的使用者不會在意這些細微的差異。因此，視圖 49.2 和 49.3 的 RCD-49 會產生與 D2 相同的整體印象。

總而言之，對相當認知的使用者而言，RCD-49 與 D2 和 D3 會產生相同的整體印象。因此，對比於先前設計 D2 和 D3，RCD-49 不具獨特性。根據設計法第 25 條第 1 款第 2 項和第 6 條之規定，宣布無效部門的決定無效，以及 RCD-49 是無效的。

RCD-51 的無效宣告申請

TeamLava 公司依據設計法第 25 條(1)(b)規定提出無效宣告申請，主張 King 公司的 RCD 2216416-0051（簡稱 RCD-51）的「動畫圖像」（如圖 12 所示）缺乏新穎性和獨特性，其理由是在提交申請（2013 年 4 月 8 日）之前，在糖果業界中，表面有橢圓形糖果是常見的設計。

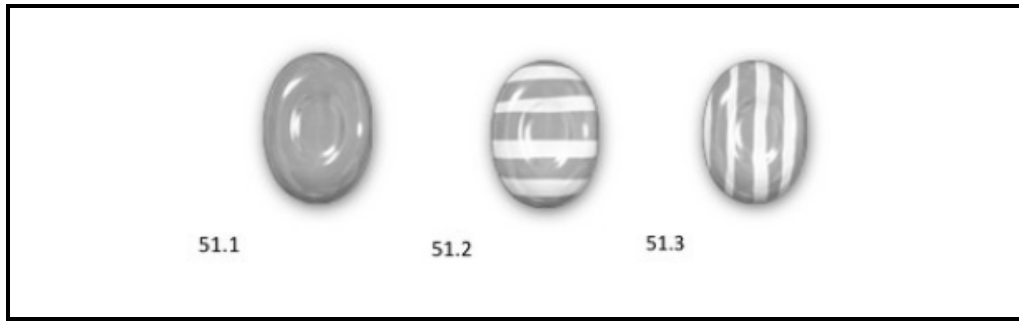


圖 12 King 公司的 RCD 2216416-0051 動畫圖像

TeamLava 公司從 EUTM（歐盟商標）資料庫檢索的一個有顏色的立體商標（如圖 14 左側所示），1998 年 3 月 30 日申請的糖果類商標，序號是 No 784314（簡稱 D1），2001 年 1 月 25 日被 EUIPO 核駁。2011 年及 2012 年「Sweet ideas Confectionery & Fine Food Wholesalers」產品型錄（簡稱 D2）的內頁，其中包含「humbugs」的圖片；以及「Farrah's of Harrogate 1840 – 2011」型錄（簡稱 D3）的內頁，其中包含有「striped humbugs」特徵的廣口瓶圖片。TeamLava 公司主張，RCD-51 與每一個先前設計都是相同的，而且對於熟悉糖果和電腦遊戲的相當認知使用者而言，這些設計會產生相同的整體印象。由於沒有技術的限制，動畫圖像的設計者具有非常大的設計自由度。

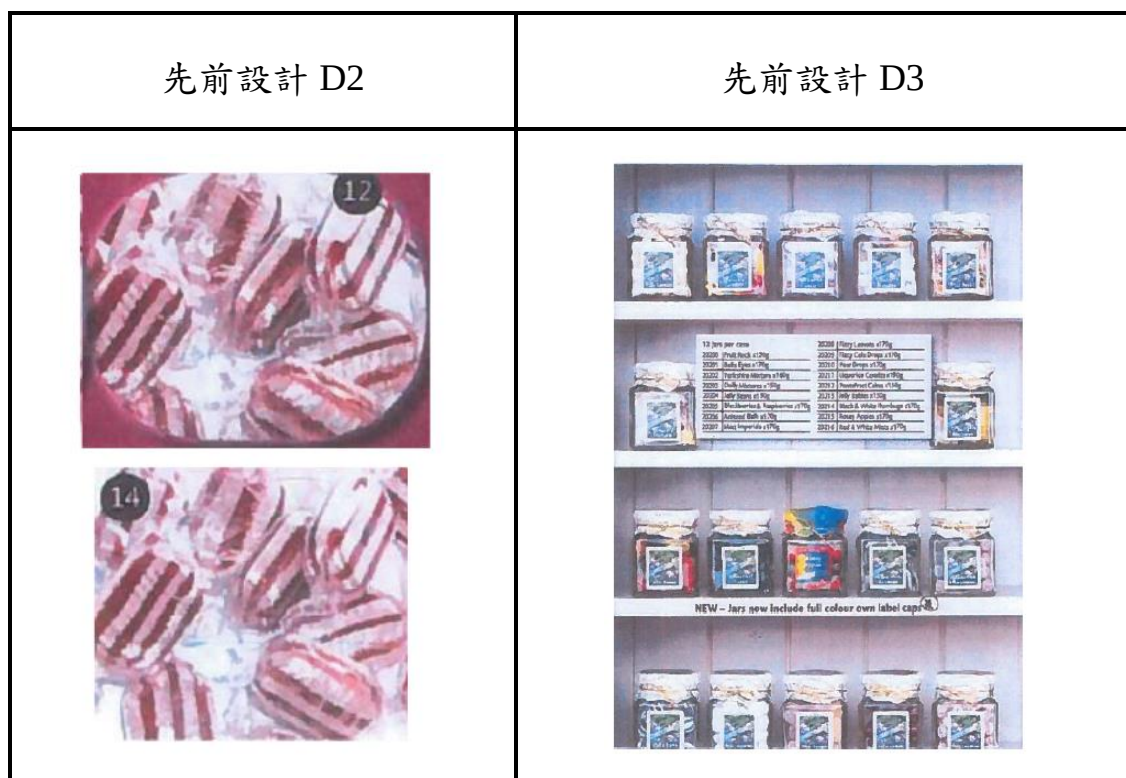


圖 13 TeamLava 公司提出的先前設計 D2 及 D3

RCD-51 的無效宣告決定

2015 年 7 月 31 日，EUIPO 的無效部門認為，申請人提交的文件不足以證明先前設計的公開揭露可以破壞系爭設計 RCD-49 的新穎性或獨特性，因為沒有證據顯示該書的出版日期，也沒有證據證明該目錄已為公眾所知悉，因此，駁回了無效宣告的申請。

RCD-51 的訴願程序與決定

2015 年 9 月 25 日，TeamLava 公司提起上訴申請，11 月 30 日提交理由書並主張，依據訴願會以前的決定，產品型錄是可以被接受的，公開先前設計的公開揭露已被證明。另外，補充說明先前設計 D1 的歐盟商標申請案所主張的優先權是在德國的商標註冊申請，該申請案是 1997 年 10 月 9 日申請的，於 1998 年 3 月 20 日在德國商標公報（German Trade Mark Bulletin）公告。

訴願會的審查意見與決定

公開揭露

申請人 TeamLava 公司連同無效理由提交了在 EUIPO 資料庫公布的一份立體商標申請書，2011 及 2012 年糖果和精美食品批發商的「Sweet Ideas」型錄內頁以及「Farrah's of Harrogate 1840 – 2011」型錄內頁。

訴願會注意到，關於 EUTM 立體商標的申請是在官方和可自由訪問的資料庫上發布的，通常必須被認為是符合設計法第 7 條(1)所規定的公開揭露。該申請於 2001 年被駁回且早於 RCD-51 的申請日（2013 年 4 月 8 日）之前就已公開。而且，上訴所提的補充證據只是證明，該商標申請所主張優先權的德國商標申請已於 1998 年登錄且公佈。這一證據僅僅是補充申請人在無效部門中所提供的文件，依據設計法第 63 條(2)款規定，訴願會是可以考量的。

關於其他目錄的內頁，訴願會沒有看到這些證據不足以被視為公開的任何理由。提交的封面清楚地表明了年份，就是 2012 年，2011 年和 2008 年，而且，這 3 個目錄都是由第三人出版的。如同訴願會先前所認定事實一般，申請人所提供這些目錄足以證明他們已公開揭露的事實⁹。但是，依據設計法第 7 條(1)的規定，這些目錄所揭露內容是不夠充分的，因為提交的頁面無法清楚且充分地揭露任何足以作為評估 RCD-51 的新穎性與獨特性的設計特徵。

而且，D2 的兩個圖像中顯示的大量的糖果，透明包裝上的條紋為棕色和白色，唯一的特徵是條紋和透明包裝，但不是糖果的確切形狀。D3 是由四行充滿彩色的透明瓶子和一個帶有產品名稱的框架所

⁹參見 08/06/2016, R 1305/2015-3, Furniture legs; 25/02/2013, R 680/2012-3, Reducers (Cases for -); 22/10/2007, R 1401/2006-3, Ornamentation。

組成。無法確定這些產品名稱有關的罐子，也無法辨識罐子中所含糖果的任何特徵。綜合考量，這些目錄頁面都沒有揭露任何設計特徵可作為設計法第 5 條和第 6 條所規定的要件之評估基礎。由此可見，唯一可以考量的先前設計就是 D1。

獨特性的評估

獨特性評估中有關產品與相當認知的使用者的確定，以及設計師的設計自由度部分的分析內容與 RCD-49 相同，不再贅述。

整體印象的比對與評估

RCD-51 的圖式揭露的並不是單一產品，而是由三個視圖組成的設計，每一視圖呈現出相同橢圓形的不同外觀。圖式中沒有任何明顯可理解的方式來呈現動畫的任何變化。依據設計法第 36 條(3)(a)規定無須提交設計說明。又設計法第 36 條(6)規定，確定設計標的時，無須考慮所指向的產品。而且，產品指定的「動畫圖像」不是羅卡諾分類中的術語，RCD-51 應被分類到子分類 14.04 的「顯示螢幕和圖像」。

鑒於 RCD-51 圖式所揭露之設計標的並不明確，特別是動畫部分，必須根據設計權人的假設意圖加以解釋。在這方面，King 公司提出說明，RCD-51 是一個動畫圖像，是以 3 個視圖呈現的連續圖像設計。因此，必須將設計視為由 3 個視圖所組成，這些視圖將由相當認知的使用者單獨各別的而不是同時察覺。從設計權人的說明中可清楚得知，RCD-51 的 3 個視圖是相繼被看到，而不是同時看到。因此，相當認知的使用者會對這些視圖中的每一設計產生單獨的整體印象，這使得他能夠與先前的設計進行單獨的比較。

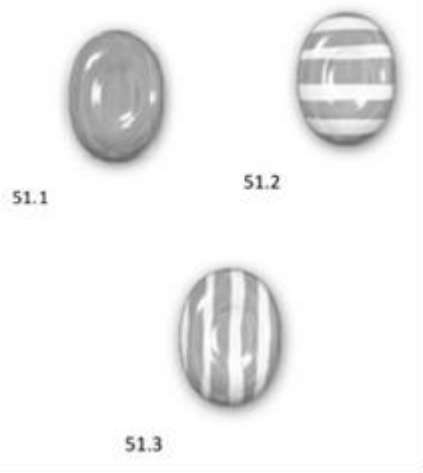
RCD-51	先前設計 D1
	

圖 14 RCD-51 與先前設計 D1 的比對圖

訴願會將 RCD-51 與先前設計 D1 進行比對（如圖 14 所示），RCD-51 是一個橢圓形體有著橢圓形表面，其表面為單色（視圖 51.1），雙色為橫條紋（視圖 51.2）或雙色為縱條紋（視圖 51.3），所有條紋為白色或灰色，寬度大致相同。先前設計 D1 是棕色光滑的橢圓形，表面中央呈圓形凹痕狀。視圖 51.1 和 RCD-51 產生與先前設計相同的整體印象。因為兩個設計都具有光澤的橢圓形體的特徵，深色的表面和頂部漸縮的特徵。因為評估獨特性是參照系爭設計進行的，RCD-51 沒有主張顏色，先前設計 D1 的棕色表面不是要考量的特徵。由於電腦圖像的設計自由度幾乎是無限制的，兩個設計的其他特徵是一樣的，RCD-51 中不明顯的橢圓形凹痕與先前設計 D1 的圓形凹痕相比，這細微差異不足以產生不同的整體印象。

但是，視圖 51.2 和 51.3 中的 RCD-51 所產生的整體印象與先前設計 D1 不同。相當認知的使用者不會忽略表面的白色和灰色條紋的特徵，雙色條紋與單色形狀的差異所產的視覺衝擊比橢圓形狀的一致更強大。由於條紋的原因，增加了視圖 51.2 和 51.3 的 RCD-51 在外觀上的差異。由於 RCD-51 是由連續看到的 3 個視圖所組成的，只有其中一個視圖產生與先前設計 D1 相同的整體印象，因此必須認為

RCD-51 產生的整體印象不同於先前設計 D1。當連續看到 3 個視圖時，相當認知的使用者不會忽略表面的水平和垂直條紋的差異，因此，先前設計 D1 不能破壞 RCD-51 的獨特性。這個上訴必須被駁回。

結語

這一次 TeamLava 公司提出的五件無效宣告申請的案件，這五件註冊設計都是以糖果形式呈現的電腦圖像，而 TeamLava 公司所提的先前設計則是型錄或書籍上各種品項的糖果。King 公司在訴願答辯理由中也曾主張，RCD-49 是動畫設計，而不是與糖果有關的項目，動畫圖像被使用作電腦應用程式運算的視覺化工具，而糖果則是消耗品，僅是這些差異就足以產生不同的整體印象。不過，英國最高法院在 Green Lane v. PMS 案例¹⁰中說明：設計法第 36 條是一個關於行政作業的規定，不論是解讀或界定註冊設計的保護範圍、或是有效性的認定，第 36 條(2)款中指定產品的規定以及第 36 條(3)(d)有關產品分類的規定，都不會影響註冊設計在法律上的權利範圍，也不會限制挑戰其有效性之先前設計的技藝領域。訴願會採用英國最高法院的見解，設計權的有效性必須經得起所有領域的任何先前設計的挑戰，不接受設計權人的主張。

在整體印象比對評估中，訴願會認為，動畫圖像的每一視圖是相繼被看到，而不是同時看到，相當認知的使用者會對這些視圖中的每一設計產生單獨的整體印象，因此，每一視圖都能與先前的設計進行單獨的比較。這種對於動畫圖像的見解與比對方式是首次看到的，這是否會影響到在動畫圖像或圖形介面侵權訴訟中的設計權範圍解釋以及侵權的比對，這在將來的訴訟中是可以期待的。

¹⁰ 參見 Green Lane Products Ltd v PMS International Group Plc & Ors [2008] EWCA Civ 358。