

皆さん、お久しぶりです。さて、Season-6では、意匠と美術の著作物がどのように違うのかについて考えてみます。意匠は美的な要素を取り込んだ創作物であるため、その点、彫刻や絵画などの美術の著作物と相違ありません。ではなぜ、著作権法は意匠を美術の著作物の範囲外に置いているのでしょうか？ まずは、意匠の本質を再確認しましょう。



な) Season-6では、意匠と美術の著作物を比較して、両者の相違を明確にしてみようと思うんだ。チョッキーは意匠を勉強したことがあるかな？

ち) ふっ。産業財産権なら任せてよ。意匠法もパッチリだよ！

な) 頼りにしているよ。意匠と美術の著作物がなぜ違うのか。まず、意匠とは何かについて考えてみよう。

ち) あまり突き詰めて意匠を考えたことってなかったなあ。



1. 意匠は物品に応用された美術

本稿は許可なく複製し、公衆伝達をしていただいて構いません。

<http://www.hanketsu.jiui.or.jp/kaiin/>

※1) ニーチェア事件[最判H3.3.28平成2(オ)706]

「著作権法上の『美術』とは、原則として、専ら鑑賞の対象となる純粋美術のみをいい、実用を兼ねた美的創作物である応用美術でありながら著作権法上保護されるのは、同法2条2項により特に美術の著作物に含まれるものとされた美術工芸品に限られるのである。そして、ここで美術工芸品とは、実用性はあるものの、その実用面及び機能面を離れて、それ自体として、完結した美術作品として専ら美的鑑賞の対象とされるものをいうと解すべきである」と判示している。

※2) 「逆に申しますと、産業用に大量に生産される工芸品あるいはその他の実用品については、美術の著作物という概念には入れないということで、意図するところは……(中略)……応用美術の領域に属する産業用の美的な作品は、美術工芸品を除いて著作物とは見なさないという趣旨であります」(加戸守行『著作権逐条講義』、著作権情報センター、p.66より)

な) 最初に原則を述べておくと、著作権法は意匠をその保護対象としないんだ。これはいいよね？

ち) 今まで何回か出てきたよね。……でもサ、それって著作権法にハッキリ書いてあるわけじゃないよね。

な) そうだね。でも、両者の区別は判例^{*1}でも明確にされているし、また、著作権法の解説書^{*2}でも言及している。著作権法2条2項で規定される美術工芸品という例外はあるけど、意匠は美術の著作物として保護されないという原則を頭に入れておいてね。

ち) ハーイ。それでも、両者とも「美的な創作」ということでは共通するよね？ 両者を区別するものは何なの？

な) 迷ったら条文！ 意匠法において「意匠」とはどのように定義されているかな？

ち) 2条1項に次の定義があるよ。

条文 意匠法2条1項

この法律で「意匠」とは、物品（物品の部分を含む。第8条を除き、以下同じ。）の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合であって、視覚を通じて美感を起こさせるものをいう。

な) つまり、意匠とは「物品の形態」ということだよな。では、重ねて質問。ここでいう「物品」ってどんなモノだろう？

ち) 例えば、自動車とか、ハサミとか、カメラとか、椅子とか……？

な) そのとおり。つまり、物品というのは主として実用品のことだね。

チ)実用品かぁ……。そういえば、「応用美術」という言葉も聞いたことがあるヨ。

な)「応用美術」とは、実用品に応用された美術のことをいうんだよ^{※3}。これに対して、美術の著作物は「純粋美術」というね。つまり、意匠は実用品に応用された美術で、美術の著作物は実用品に応用されていない、美術そのものということなんだ。

※3) 応用美術は、英語ではapplied artといい、art applied to the article (物品に応用された美術)のことである。純粋美術は、応用美術に対応する言葉で、そのままfine artである。

チ)それが、意匠と美術の著作物を分けるポイントってことなの？

な)そういうこと。そして、そこに意匠が美術の著作物として保護されない理由があるんだよ。

チ)う〜ん。まだ、よく分からないヨー。

2. 意匠にはとらなければいけない形態がある

な)チョッキー。悪いけど、そこにある「ハサミ」を取ってくれるかな？



これは、「カッター」でショ！もうっ。



チ)「ハサミ」？ どこ？ 「カッター」ならここにあるけど。

な)それぞれ。その「ハサミ」をこっちに手渡してくれる？

チ)だからぁ、センス、これ「ハサミ」じゃないよー！

な)チョッキーは、どうしてそれが「ハサミ」じゃないと思うの？

チ)え……。だって、「ハサミ」っていうのは、2枚の刃がヒンジで交差していて、それぞれの刃の端のハンドルが輪になったモノのことでしょ？ チョキチョコキ動かすヤツ！ 先端が尖った単体の刃で、刃を手前に引いて切る「カッター」とは全然違うモノじゃない。

な)フッフッフ、それが第一の理由なんだ。今、チョッキーが答えてくれたように、「ハサミ」という名前には、物品の形態、つまり、それがどのような形をしているか、という情報が含まれているってことでしょ？

チ)うっ、そういえば……。

な)他にも例を挙げると、Aの物品を「自動車」、Bの物品を「うちわ」とはいわないということだよ。

A



B



Aは2輪の輸送機械、Bは折りたためる風送り道具、という形態を有しているね。



チ) うーん、そうだよね。2輪の輸送機械だと「自動車」じゃなく「オートバイ」だし、折りたためる風送り道具は「うちわ」じゃなくて「扇子」だよ。

な) そういうコト。意匠は名前で特定される実用品なんだ。そして、実用品は機能を有するものだから、機能は所定の形を有さなければ達成できない。だから、その形態を有さないと、もはやその物品、すなわち意匠ではなくなってしまうわけだね。

チ) わ～、見事な3段論法。「意匠」は「物品」と不可分一体なんだね。

な) そう、意匠にはその物品の名前から「とらなければいけない形態」があるということだね。

※4) 2001年公開の宮崎駿監督の映画。個人的にスタジオジブリ作品の中で一番好きな作品です。またしても筆者の趣味に走ってゴメンナサイ。

チ) そういえば、映画『千と千尋の神隠し^{※4}』で、ハクが言うじゃない。「湯婆婆は、相手の名を奪って支配するんだ！」って。意匠では、名前が形を支配しているってことだね。

な) たとえとして、分かりやすいんだか、分かりにくいんだか…… (苦笑)。でも、名前が形を支配する、というのはそのとおり。

3. 意匠にはとってはいけない形態がある

な) じゃあ、チョッキー。もう一つ考えてほしいんだけど。このカメラ、どう？ ちょっと斬新でしょ。



チ) どうって……銀色で、まあ、フツウのカメラという感じ。……ん？ 何だ、コレ！？ シャッターボタンが尖ってる！ 写真を撮るとき痛いじゃん！

※5) 筆者がある高校で意匠の授業をした時のこと。カメラのデザインという課題を出したところ、シャッターボタンが尖った「写真を撮るときに血が流れる、呪われたカメラ」というデザインを提出してきた生徒がいました。とても考えさせられました (笑)。

な) ハハハ。題して、「写真を撮るのに覚悟がいるカメラ^{※5}」。

チ) うわ、それって、商品として成立しないでしょ！ ボクはいらないよ、そんなウケ狙いのカメラ。

な) じゃ、この「ハサミ」と「紙コップ」はどうか？ とっても目新しい形だから、新規性も創作非容易性もバッチリの意匠でしょ。

こんなの使えないよオ～。



チ)突っ込みドコロ満載だよ！ この「ハサミ」じゃ、閉じることはできても、簡単に開けないし、この穴が開いた「紙コップ」じゃ、中身が流れ出しちゃうから、もはや「コップ」と呼べないよ。

な)ハハハ、そうだね。……ということで、分かってもらえたかな？

チ)……ん、何を？

な)意匠には「とってはいけない形態がある」ってこと。

チ)……！ そうか、意匠には機能を確保する理由や安全性の観点から、採用できない形があるんだね。

な)そう。今、見てきたように、意匠には「とらなければいけない形態」があり、「とってはいけない形態」があるんだ。だから、意匠は、創作する際に形態の制約がとて多いといえるでしょ^{※6}。

チ)意匠と美術の著作物では、創作の自由度という点で大きな差があるね。

な)純粹美術には、アンディ・ウォーホルの『ブリロ・ボックス』だったり、マルセル・デュシャンの『泉』だったり^{※7}、工業製品、つまり応用美術を表現に使ったものが存在するんだ。でも、逆は成り立たないよね。

チ)「ザクのようなカッコイイ冷蔵庫をつくる」とか、「リラックマのように、カワイイ洗濯機をつくる」とかは難しそうだね。形の制約があるっていうのは分かる気がする。

な)こういった意匠の本質が、美術の著作権と一線を画しているということなんだ。

チ)でも、センサー、意匠にだって装飾美というような、機能美と異なる要素もあるでしょ。これはどう考えたらいいの？

な)お～、グッドクエスチョン！ 次回はさらに、意匠の形態の成り立ちについて、分析してみよう。

意匠と美術の著作物の違い、分かったかな？



※6)「純粹美術は何らの制約を受けることなく美を表現するために創作されるものに対して、応用美術は実用目的という制約、あるいは産業上の利用の目的という制約を受けつつ創作される」(中山信弘『著作権法』、有斐閣、p.146より)

※7)『ブリロ・ボックス』(Brillo Box)は、既存の包装用箱を積み上げた芸術作品。アンディ・ウォーホルが1964年に発表した。

『泉』(Fountain)は、市販されている男子用便器を倒して展示した芸術作品。マルセル・デュシャンが1917年に発表した。両作品とも美術史上、エポックメーキング的な作品である。

インターネット上で画像検索すると、簡単に見つかりますから、皆さんも確認してみてください。

次回も引き続き、**意匠の形態の成り立ち**について考えてみましょう。



今月のクイズです。意匠法5条3号において、「物品の機能を確保するために不可欠な形状のみからなる意匠」は意匠登録を受けることができない、と規定しているが、空力性能から決定された流線型自動車はこの規定により意匠登録を受けることができない？

んん～！？
空力性能？
流線型？



※解答は p.65



筆者：中川裕幸

中川国際特許事務所 所長・弁理士
〒105-0001
東京都港区虎ノ門3-7-8
ランディック第2虎ノ門ビル5階
Tel : 03-5472-2900



Illustrated by K. Sasaki

URL : <http://www.ks-df.com/>

E-mail : ksdesign55@hotmail.co.jp