

前回、意匠の本質は、実用品である物品の機能によって縛られていることにある、と説明しましたが、今回は意匠にとっての創作価値は何なのかについて考えたいと思います。「機能美」と「装飾美」、そして「物品としての機能から決まる形」の関係を整理しましょう。



「機能的形態」と「装飾的形態」の違いとは！？

なかがわ

な) チョッキー、宿題はやってきた？

ち) 前回、意匠は「物品としての機能」から形が決まるってことを勉強したけど、そんな機能的な形態以外に、装飾的な形態はどう考えたらいいの？ っていう問題だね。

な) うん、そうだったね。でも、「物品としての機能から決まる形」と「機能的形態」が同じというところに、そもそも間違いがあるんだ。

ち) え～！？ どういうこと！？

宿題、やってきたヨ！



チョッキー

1. 物品としての機能から決まる形と機能的形態とは違う

本稿は許可なく複製し、公衆伝達をしていたらダメです。

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

な) 前回、意匠とは実用品の形だから、実用品として機能を有さなければならない形がある。そして、それが意匠の形を制限していると説明したよね。

ち) それ「機能的形態」じゃないの？

な) プー、残念。両者は別物なんだよ。

ち) う～ん……。いまひとつ、ピンとこない。両方とも「機能」が反映した形でしょ？

な) 具体例を考えてみよう。自動車の場合、「タイヤが3つ以上あること」が「物品としての機能から決まる形」だとしたら、「ボディラインを流線形にしたこと」が「機能的形態」ってことになるよね。

※1) VW・ゴルフ (右) とフィアット・パンダ (左)



※2) フェラーリ・ディーノ (右) とポルシェ 911 (左)



ち) 言われてみれば、両者は違うかも……。タイヤが2つなら、それはもう自動車とはいえないけど、別に流線形でなくても自動車は自動車だよ……。フォルクスワーゲン (VW) のゴルフとかフィアットのパンダとか^{※1}。

な) でしょ？ 機能的に決まる形といっても、両者には大きな隔りがあるんだ。

ち) 両方とも、「機能」という概念から出てくる属性だから、混乱しちゃうね。

な) そうなんだ。そして、もう一つ意識してほしいことがある。「物品としての機能から決まる形」にはバリエーションはないけど、「機能的形態」にはバリエーションがあるということなんだ。同じ流線形といっても、フェラーリのディーノとポルシェ 911では形が違うでしょ？^{※2}

ち) あっ、そうか。バリエーションがあるからこそ、意匠の創作なんだね。

な) チョッキー、バッチリじゃない！ 以前、とある国の自動車メーカーが、他国の自動車の外観をまねた自動車造って非難を受けた時、「自動車を作ればタイヤを4つ付けざるを得ないのだから、自動車の形が似てくるのは当たり前だ」と釈明していたことがあるけど、コレなんて、まさに両者を意図的に混同した詭弁だよな。

ち) キャハハ。でも、両者の違いを分かっていると、しっかり反論できないね。

な) 意匠法に「機能」が出てくる条文があるのを知っているかな？

ち) 「機能」で検索すると……、5条3号にあるね。

条文 意匠法5条（意匠登録を受けることができない意匠）
次に掲げる意匠については、第3条の規定にかかわらず、意匠登録を受けることができない。
3号 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

ち) あっ、そうか。ここでいう「機能を確保するために不可欠な形状」は、「物品としての機能から決まる形」のことなんだ！ つまり、そういう形は意匠的に評価しないってことだね。自動車を例に挙げると、どういうことになるんだろう？

な) 強いていえば、「タイヤが4つあって自動車ではあるけど、美的処理が全く施されていない自動車」ってことになるのかな。自動車のような複雑な物品だとなかなか想像しづらいけどね。

ち) じゃあ、この話の流れだと、逆に「機能的形態」は意匠として評価されるっていう規定があるんだよね。

な) そのとおり。条文自体にはないけど、意匠審査基準では次のように規定しているんだよ。

審査基準22.1.3.1.2

(iii) 機能的意味を持つ形態及び材質に由来する形態の取扱い

(a) 機能的形状の評価

機能的な要求の実現に造形的な自由度があり、その形状でなければならぬ必然性がない場合の形状については、その造形的な特徴を考慮する。

ち) ここでいう「機能的形状」というのは、「機能的形態」のことなんだね。それにしても、ここでも同じ「機能的」という言葉を使っていて分かりづらいな～！

な) 本当に紛らわしいよね。意匠法を作った人は分かっていたんだろうけど、両者にハッキリと違う言葉を割り当てなかったのが、意匠の形態の構成をちゃんと理解していないと混乱するね。

ち) 次回の意匠法改正では、両者に定義規定を設けるとか一考してもらいたいよネ^{※3}。

意匠の形態の構成を
しっかり理解してく
ださいね。



※3) 意匠法において、物品としてとらなければならない形態を、「物品の本質的形態」とでも定義してくれば、意匠の評価対象となる「機能的形態」を、意匠的に評価され得る形態の意味で安心して使えるようになります。

2. 機能的形態と装飾的形態

な) 前置きが長くなってしまったけど、「機能的形態」と「装飾的形態」の関係を考えてみよう。チョッキーは両者の違いが分かるかな？

ち) 「機能的形態」は使用のときに意味のある形で、「装飾的形態」は鑑賞するときに意味のある形ってトコロかな。

な) おっ、イイ感じの定義だね。もっと端的にいうと、「機能的形態」は鑑賞する人と関係なく決まる形なのに対して、「装飾的形態」は鑑賞する人を意識して決まる形だね。

チ) えっ？ でも、よく考えると、「機能的形態」も「機能美」を生むんだから、鑑賞する人が美しいと思うわけでしょ？ 「ボルシェの流線形がカッコイイ！」と思って買うんだから。

な) そうだね。「機能的形態」も、結果として鑑賞者に影響を与えるのは「装飾的形態」と同じだけど、「創作の足場」としては違うってことかな。

チ) どういうこと???

な) 例えば、「荷物をたくさん積めるような自動車の形」「高い強度を保つためのボルトの形」「握りやすい懐中電灯の形」「たくさんのモノを収納できて取り出しやすいバッグの形」なんかは機能的に創作する形だよ。これに対して、「仮面ライダーのバイクを模した子供用自転車の形」「女子高生にウケる、フリル付き手帳の形」「50代の男性が持ち歩くシックな柄の折りたたみ傘の形」なんかは見る者を意識して装飾的に創作する形だよ。

ボクの羽根、キレイでショ!



※4) 以前読んだ生物学の本に、「生物の形は、機能から決定される機能的形態(フォルム)と、威嚇・欺瞞など観察者がいて成り立つ信号の形態(ゲシュタルト)がある」という説が紹介されていました。今回、その本を発見できなかったため不正確かもしれませんが、面白い考え方なので、紹介させていただきます。

チ) 鑑賞者を意識して創作した形か、そうでない形かってこと?

な) そう。生き物の場合、イルカの流線形体形やウサギの長い耳は、「速く泳ぐ」とか「聴音性能を高める」ための形態で、見られることと関係なく獲得された形態だけど、ガの羽根の蛇の目模様やネコの愛らしい顔は「捕食者である鳥への威嚇」だったり、「愛玩動物としての庇護性アップ」のための形態で、見られることを意識したメッセージ的な形態だよ^{※4}。

チ) アハハ。そういう点ではボクの羽根は装飾的形態だね。でも、「装飾的形態」って、ガチャガチャと模様を後から飾り付けるデコレーションだと思っていたけど、そうではないってことだね。

な) 「機能的形態」と「装飾的形態」とは、創作の出発点として違うというのは明らかだけど、結果物をどう区別するかというのは、正直、先生もよく分からないんだ。その必要性もないかもしれないしね(笑)。英訳についていえば、装飾はdecorative、機能はfunctionalだけど、装飾的な形、機能的な形という意味では、ornament(オーナメント)とform(フォルム)が近いと思うよ。

チ) 「オーナメント」に「フォルム」かぁ。何となくソレっぽいな。

な) では、ここでもう一度、意匠の形態を構築する3つの要素「物品としての機能から決まる形」「機能的形態」「装飾的形態」を整理してみよう。



チ) 「物品の機能から決まる形」を基礎として、その上に「機能的形態」と「装飾的形態」が積み上がったのが意匠の形ってことなんだね。



3. 「科学・技術」と「純粋美術・意匠（応用美術）」

な) 次回は、さっきの図で、「美術の著作物」と「意匠」の関係を考えてみたいんだけど、ちょっと寄り道。チョッキーは「科学」と「技術」の違いは何だと思う？

チ) そりゃ、「科学」は「発見」するものだけど、「技術」は「発明」するものでしょ！

な) ハハハ、そのとおり。つまり、「科学」はこの世に既に存在する物理的な真理を解き明かすことで、「技術」は解き明かした真理を使って人間が創り出すものだよ。じゃあ、さらに質問。「純粋美術」と応用美術である「意匠」の関係はどうか？

チ) あ、分かったヨ！ センセは、「純粋美術・意匠」の関係は「科学・技術」の関係と同じだって言いたいんだネ！

な) ブブー！ そういう誤解をしないでね、と言いたいんだ。

チ) 何ソレ～！ そういう流れって反則でショ！（プンプン）。反論するけど、「意匠」はサ、人間が創るという点で「技術」と一緒じゃない。

な) それは正解。でも、「純粋美術」も人間が創り出すものだよ。つまり、画家とか彫刻家という人間の手によるものでしょ^{*5}。だから、「科学」に該当するのは「純粋美術」ではないんだ。これに該当するのは、「純粋美術」や「意匠」を構成する要素である「美」ということになるんだ。個人的な見解だけど、次表で整理しよう。

真理	人間が創り出すもの
「科学」（重力・慣性・電気等）	「技術」
	「意匠」（機能的要素あり）
「美」（対称／非対称・遠近法・グラデーション・リフレイン等）	「純粋美術」（機能的要素なし）

チ) ふーん。「純粋美術」と「意匠」の違いは実用品からくる機能の有無だけなんだネ。

な) そうなんだ。「技術」と「美術」の両方から影響を受けているのが「意匠」ということが分かるでしょ。

チ) ……ってことは、機能的なものを外すと「意匠」は「純粋美術」に変身するの？

な) チョッキー、鋭い！ 次回はそのことについて考えてみよう！

センセ、ズルいヨ！
それ反則！



※5) 橋爪大三郎・大澤真幸共著『ふしぎなキリスト教』（講談社現代新書、p.88）に「偶像崇拝がなぜいけないのか。大事な点なのでもう一回確認しておきます。偶像崇拝がなぜいけないのかは偶像だからではない。偶像をつくったのが人間だからです」というくだりがあります。キリスト教など一神教では、「真理＝神が造り出したもの」と「人間が創り出すもの」は区別されていることが分かります。本書でも科学への言及がありますが、左表に重ねると一定の理があるように思います。アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』TV版第7話「人の造りしもの」のエピソードを思い出す方もいらっしゃるでしょうが、味わい深いものがあります。

次回は、
意匠と美術の著作物の重畳について考えます。



今月のクイズです。
『機動戦士ガンダム』に登場するザクの形態は、モノアイ、肩のスパイク等、機能的に決定されたものだから、「意匠」ではあっても「著作物」として認められない？

ボク、ガンダム詳しくないんだよな～！



※解答は p.64



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