

部分意匠の本質(4)

会員 田中 大

目次

- ・ 本稿の目的
- ・ 文脈的認知
- 1. 文脈的認知とは
- 2. 文脈的認知と図面のルール
- 3. 破線の性質
 - ・ 揺動説とプロトタイプ理論
 - 1. 揺動の仕組
 - 2. 揺動要素
 - 3. 部分意匠におけるプロトタイプ理論
 - ・ 文脈的認知と意匠制度
 - 1. 部分意匠の模様型とアイコン
 - 2. 意匠制度と特許制度

.....

・ 本稿の目的

本誌 20001 年 5 月号に拙著「部分意匠の本質(2)」を掲載し、揺動説や部分意匠の類型化等を説明した。さらに、本誌 2001 年 11 月号に拙著「部分意匠の本質(3)」を掲載し、認知科学の紹介と共に意匠法上のプロトタイプ理論を展開した。本稿では、揺動説とプロトタイプ理論の背後に存在する文脈的認知等について説明する。

・ 文脈的認知

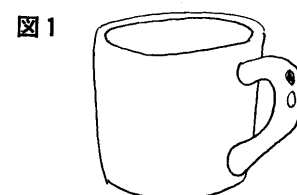
1. 文脈的認知とは

「部分意匠の本質(3)」において、プロトタイプには標準的プロトタイプと具体的プロトタイプの 2 種類が存在し、この標準的プロトタイプとは物品名称から想起されるプロトタイプをいうと説明した。この一般的名称等は人間の脳により言語的に理解されている。この言語的とは、認知科学の表象コードの問題における二重コード説⁽¹⁾がいうところの言語的コードに属し、視覚的刺激を取りまく環境(文脈)としての「文脈的認知」を構成する一つの情報となる。例えば認知対象が絵画である場合、その絵画の題名や作者名が文脈的認知の対象となる⁽²⁾。題名は、絵画というイメージ

コードで把握された形態を題名に沿って解釈する途を与え作者の意図を鑑賞者に探索させる。そして、作者がその絵画に込めた世界観等についての深い洞察を鑑賞者に可能とする。さらに、その作者が印象派の画家に分類されることを知っている鑑賞者であれば、その絵画を印象派に属するものとして眺めることになる。

文脈的認知は、形態の認知に対して非常に重要な役割を有している。例えば、図 1 に示した物品は、物品名の提示がなければコーヒーカップとして認知される。しかし、この物品は、残念ながらコーヒーカップではなく著者が考えた家庭用の加湿器である。「把持部」に設けられている黒いボタンは当該装置の ON/OFF の押しボタン式スイッチであり、白い円形の窓は室内空気の湿度を感知するためのセンサ用窓である。このような文脈的な情報を与えられると、それでは水蒸気の発生口はどこにあるのか、内部の水タンクはどのように装着されているのであろうか? という観点からもう一度その「コーヒーカップ」を眺めることになる。もちろん、どの程度の大きさかという点でも、標準的なコーヒーカップを基準として判断するのではなく、標準的な家庭用加湿器の大きさを基準にして判断することになるであろう。また、看者によっては、黒い ON/OFF スwitch の大きさからさらにその全体の大きさを類推してゆくかもしれない。さらに、「把持部」はどのように看取されるのであろうか。その大きさから少なくとも把持するためのものではなく、機能的に必然性のない装飾的な部分であることが理解できる。

このようにコーヒーカップとして捉えるのか、それ



とも家庭用加湿器として捉えるのかという問題は、その形態の評価、即ち、具体的プロトタイプの抽出に大きな影響を与えることが理解できる。文脈的認知は、標準的プロトタイプの抽出を通じて具体的プロトタイプの抽出にも影響を与えるのである。

このコーヒーカップ型の加湿器の例をあげるまでもなく、脳内に記憶されているイメージコードは、文脈的認知を可能とするために脳内に記憶されている言語的コードと密接な関係がある。標準的プロトタイプを想起する際には、物品名はイメージコードのインデックスの機能を有している。即ち、言語的コードとイメージコードは関連付けられているということである。さらに、物品名ではなく、物品の機能的な文脈のみ被験者に与えた場合でも、いくつかのイメージ、即ち、標準的プロトタイプを想起させることが可能である。

2. 文脈的認知と図面のルール

物品名称や物品の用途・機能のみが文脈的認知を構成するわけではない。視覚的情報と思われている中にも実は文脈的認知に属するものが存在している。意匠の実務に携わる者は正投影図法に従って作図された意匠図面を当たり前のもとして眺めている。しかし、この正投影図法は作図のルールの一つであることは言うまでも無い。さらに、物品の外形線は全線の実線で示すこともルールである。そして、この実線の太さは0.3~0.8mmとされていたこともルールである。

このような意匠図面以前の問題として対象の輪郭が「線」で示されていることもルールである。例えば、図1に示す加湿器の輪郭は、この加湿器のコーヒーカップ型の輪郭を示したものであることは誰にでも理解できる。しかし、その輪郭部分に「黒色の線」が存在しないことも同時に理解されている。「図面では輪郭は黒い実線により示される」というルールを言語を用いて教えられた経験が無いにもかかわらずである。これは不思議なことである。

さらに、輪郭を示す実線は、その実線の太さが統一されていないと看者に奇妙な印象を与えてしまう点も不思議である。線の太さが途中から太くなったり細くなったりすると、例えば、その太さが異なる線で示されている輪郭部分の曲率に変動がある等、そこに意味を探ろうとするからである。一方、線の太さが図面全体において統一されている場合、その線の太さに関し

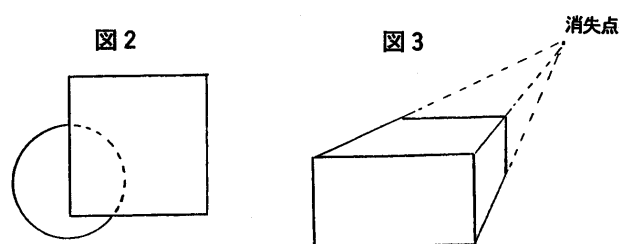
ては極めて無関心になれる。線の太さが統一されていれば、その太さは形態の認知にあまり影響を与えていないということである。

上記のような図面のルールは上述した文脈的認知の一種ではないのかと考えている。これは、無意識のうちに図面に示されている形態を認知する前提条件であるルールが脳内に形成されており、このルールはまさに言語的コードにより把握できる対象であるからである。但し、このような「ルール」は合理性と普遍性がなければ、多数の人間の脳内において同じように維持することは不可能であろう。

3. 破線の性質

部分意匠の図面では実線部分と破線部分とが並存する。このことから、破線と実線は対比される存在であり、相互の関連性を考慮しつつ、それぞれ異なる文脈的認知から判断されなければならないことが理解できる。

ここで、一般的な社会生活で接する機会の多い絵画や図において、破線と実線が並存している場合、破線はどのような文脈的認知を引き起こすのであろうか。例えば、図2の場合には正方形のプレートの背後に円盤が隠れている状態を示す隠れ線として破線が用いられている。即ち、「隠れている状態」という文脈的認知を引き起こすのである。また、図3の場合には遠近法における消失点へ向かう仮想線として破線が用いられている。即ち、「仮想であり実在することはありえない」という文脈的認知を引き起こすのである。



しかし、部分意匠の図面における破線が隠れ線や仮想線という文脈的認知を受けないのは明らかである。部分意匠の図面における破線は、第1に、実線に比べて弱い印象を与えるということである。例えば、強調される対象は連続する実線で示される場合が多い。その実線はその太さが太ければ太いほど強い印象を看者に与える。逆に、破線は破線で描かれた対象を弱く見せる。破線と実線を使い分けることで図面の作成者

(出願人)が自らの「主張の強弱」を表現しているということである。

第2に、破線は実線に比べてあいまいな印象を与える。この「あいまい」とは破線で示された形態に確定的な意味を持たせないということである。即ち、看者に対して多義的な解釈を許しているということである。一方、このような破線と共に並存する実線は多義的な解釈を排除しているものと捉えることができる。このことから図面の作成者は、破線と実線を使い分けることで、自らの主張のあいまい性をコントロールしていることが理解できる。

「部分意匠の本質(1)及び(2)」において紹介した要部説と独立説は、破線がもたらす文脈的認知という観点から説明すると、それら説の基礎を明瞭に理解することができる。即ち、上記の第1の側面(強弱性)を重視した立場が要部説であり、第2の側面(あいまい性)を重視した立場が独立説である。

揺動説では、出願人が破線と実線を使い分けた意図を適正に反映することができる。即ち、出願人が、破線よりも強い意味を持たせるものとして実線を用いたという点は、「破線ではなく実線を評価の対象としてほしい」という希望であり、このことから、部分意匠の類否判断は実線部分のみをベースにしなければならないという考え方を導き出す。

次に、破線部分は多義性を備えたものとして評価してほしいという出願人の希望は、類似範囲とは異なる適合可能性の判断、即ち、揺動範囲という考え方を導き出す。こうした意味において、揺動説は第1の側面と第2の側面を均等に取扱い、出願人の意図を100%尊重していることが理解できる。

尚、上記の多義性は、意匠図面に異なる破線形態を備えた複数の形態(各形態の実線形態は同一)の記載を認める部分意匠制度の改正の根拠ともなるのではないかと考えている。

・揺動説とプロトタイプ理論

1. 揺動の仕組

部分意匠の本質を明らかにする揺動説では破線が揺動し破線部分の形態を特定する。この特定とは必ずしも物理的に一つのものを特定することを意味せず、複数の破線が存在可能である一定の「幅」の範囲(揺動範囲)を特定している。

この揺動範囲の認定は部分意匠そのものの類否判断に先だっで行われる。例えば、部分意匠の意匠権侵害訴訟においては、登録意匠の実線部分とイ号意匠の当該部分との類否判断を行う前に、イ号意匠に当該実線部分を適合することが可能であるか否かを判断することである。この適合可能性が認められないのであれば、実線部分の類否判断を行うまでも無く意匠権侵害は成立しない。

最初に、何故破線を揺動させたのかということの説明する。実は、人間の認知の特性を詳細に考察すると破線を揺動させなければ多義性を備えた破線部分の認知を正確に行うことが不可能なのである。この人間の認知の特性とは、認知活動の「同時性」に限界があるということである。コンピュータにおいてマルチタスクという処理方法がある。例えば、ワープロソフトを使用しながら、同時に通信ソフトでデータをダウンロードする場合を考えてみよう。この場合、ワープロという仕事(タスク)とダウンロードという仕事(タスク)を単一のコンピュータが同時に処理しているのである。人間もワープロを打ちながら音楽を聴くことができる。しかし、注意深く観察してみると、コンピュータと人間とのそれぞれのマルチタスクの特性は、異なることが理解できると思う。ワープロを打つことに「集中」している場合、一方の音楽の旋律、ハーモニー、リズムを分析的に聴取することができるであろうか。否である。この「集中」という特性が人間の認知活動を支えているのである。もし、集中という特性が人間に備わっていない場合、五感の各感覚器から脳に伝達される全ての情報を常時脳内において処理しなければならない。あなたが椅子に座っているから、臀部が椅子に座っているという触覚情報を脳は受取り、同時に、ワープロを打っているから画面を見た視覚情報を脳は処理し、同時に、机の上に置かれているコーヒーの匂い、そのコーヒーのあと味、音楽や物音も同時に...というのは無理である。このような処理を行えば脳内の処理はパンクする。このため、人間は「集中」によって情報処理の優先順位を能動的に決定できるようになっている。

もちろん、同一の感覚器官で異なる感覚対象を把握する場合も同じである。クラシック音楽を聴きながらロック音楽に合わせて踊れる人はいない。踊れる場合には、クラシック音楽の優先順位はロック音楽の

次順位になってしまっているのであり、同じウエイトで認知されていないのである。

このことから破線により示される形態が複数存在する場合、これらを同時に同じウエイトで認知することが不可能であることが理解できる。即ち、実線部分の形態は同一で、破線部分の形態が異なる揺動要素をそれぞれ示した複数の図面を、壁一面に貼りつけて同時に同じウエイトで観察することは不可能なのである。そして、そのような観察方法を探れば、結局、意匠図面の破線形態に「集中」してしまい、要部説のような結論に陥りやすいことを危惧したためである。

そこで、著者が苦心の末に考え出したものが、破線の認知に「時間」という要素を加えるということなのである。人間の視覚的認知特性の一つとして動くもの、あるいは、動きに伴う形態の変化を認知することに慣れているということがあげられる。「動く」ということは、対象そのものが一つの物体でありそれが運動や移動することをいうが、人間の網膜においては視覚的情報が連続的にどんどん更新されている状態にすぎない。しかし、人間はこれを「動く」という「まとまり」において認知する⁽³⁾。そこで、破線で示された形態の複数枚の図面をアニメーションとして動きを与えれば、破線の形態を揺動範囲という「まとまり」として認知することが可能であり、意匠図面において示されている破線の形態が固定的であり唯一無二のものであるという認知を避けることができる。これが揺動説の基本的な構造であり、破線の形態に多義性を視覚的に示すことを可能とした。

2. 揺動要素

アニメーションを構成する図面に描かれた破線部分の複数の形態を揺動要素と呼ぶことはすでに「部分意匠の本質(1)及び(2)」において記述した。この揺動要素は、意匠図面に表示されている破線部分の形態と代替性を備えていなければならない。この代替性は、意匠図面に示されている破線部分の形態と実線部分の形態との関係が、他の破線部分の形態と意匠図面に示されている実線部分の形態を組み合わせた場合でも維持されていることを意味している。

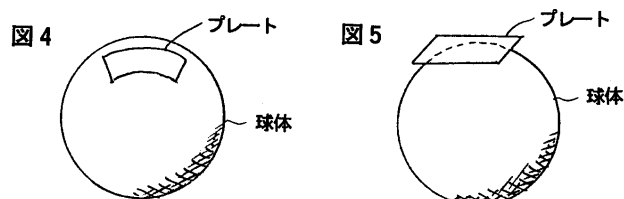
ある破線部分の形態を意匠図面に示されている実線部分の形態と組み合わせた場合、違和感があるのであれば、当該破線部分の形態は揺動要素にはなり得ない。

そして、この違和感には、視覚的情報における違和感と文脈的認知における違和感の二種類が存在する。

(1) 視覚的情報における違和感

例えば、球体に矩形のプレートを組み合わせたことを考えてみよう。全体として球体という形状を維持するのであれば、図4に示すように、プレートは球体の表面に沿った形状に湾曲されていなければならない。一方、矩形のプレートが平板状の形状である場合には、図5に示すような形態になる。この場合、図4と図5のそれぞれの形態は、言語情報においては、「球体とプレートの組み合わせ」という点で共通している。このため、図4の形態を基準として図5を言語情報から評価しても違和感は生じない。

しかし、図4の形態を基準として図5を視覚的情報から評価すると、図4においては全体として球体が維持されているのに対し、図5では全体として球体が維持されているとは言えないのである。これが視覚的情報における違和感である。



視覚的情報における違和感は、主に、形状間の不一致に求めることができる。平面と曲面との組み合わせ、平面と角部との組み合わせ、極率の異なる曲面同士との組み合わせ等、組み合わせられるものの境界域の物理的な属性が一致しない場合にこの不一致を認定することができるのである。もっとも、後述するようにこの不一致はプロトタイプの領域において判断されるため、数値等により厳格に判断されるべき性質のものではない。

(2) 文脈的認知における違和感

例えば、背広の上着に腰みのという服装の人物があなたの部屋にやってきた場合、あなたは彼の服装に驚いた後、笑い出すかおかしな奴だと思いきらい軽蔑の視線を投げかけるであろう。しかし、そうした服装の視覚的情報そのものが違和感の原因ではないことに注意しなければならない。何故なら、「背広の上着」と「腰みの」は、それぞれ上半身と下半身に適正に装着されており、また、上述したようなそれぞれの有する形態を組み合わせることについて物理的な問題は存在していないからである。

この服装から受ける違和感は、文脈的認知における違和感である。背広の上着と組み合わせられるべきものはズボンの類であるという文脈的認知が働いているからである。もし、あなたが背広の上着や腰みのの文脈的な意味合いを理解していない幼児であれば、このような違和感を持たないということである。これは、背広の上着と腰みのというそれぞれの標準的プロトタイプに連結されている文脈が異なり、それが組み合わせられていることに違和感を感じたと説明することができる。

3. 部分意匠におけるプロトタイプ理論

意匠制度におけるプロトタイプ理論は、意匠の類否判断の手法を明確にすることを目的としているが、このプロトタイプという考え方は、本来的にはイメージコードの対象となる形態や音楽等の評価に広く適用するものであり、意匠の類否判断という場面に限定されるものではない。そして、部分意匠の揺動範囲を考える場合にもこのプロトタイプという考え方を適用することができる。

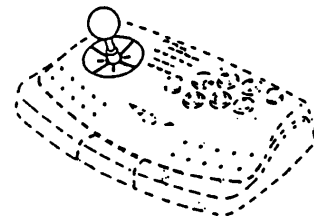
元来、人間の脳内に記憶されているプロトタイプは、物品全体の形態から抽出されるプロトタイプの他、物品の部分的な形態から抽出されるプロトタイプも存在する。例えば、馬の脚部のみを撮影した写真を見せられた場合、多くの人々はそれが何であるかを判別できるであろう。これは、その写真の具体的プロトタイプが人々の脳内に蓄積されている馬の脚部の標準的プロトタイプ又は具体的プロトタイプと一致したからである。

部分意匠の図面に示されている実線部分の形態からプロトタイプを抽出することができる。以下、このプロトタイプを実線部分プロトタイプと呼ぶことにする。また同様に、破線部分の形態からプロトタイプを抽出することも可能であり、当該プロトタイプを破線部分プロトタイプと呼ぶことにする。

図6に示すコントローラは、「部分意匠の本質(2)」において説明したように部分完結型に分類されるものである。この部分完結型においては、破線部分プロトタイプに対する実線部分プロトタイプの独立性が極めて高いということができる。この独立性は、「部分意匠の本質(2)」において説明した部分完結要件を備えることにより認められる。

この実線部分プロトタイプの文脈的認知はどのよう

図6



になされるであろうか。言い換えるならば、この実線部分プロトタイプに付される言語情報のインデックス(タイトルと呼んでもよい)はどのようなものであるかということである。

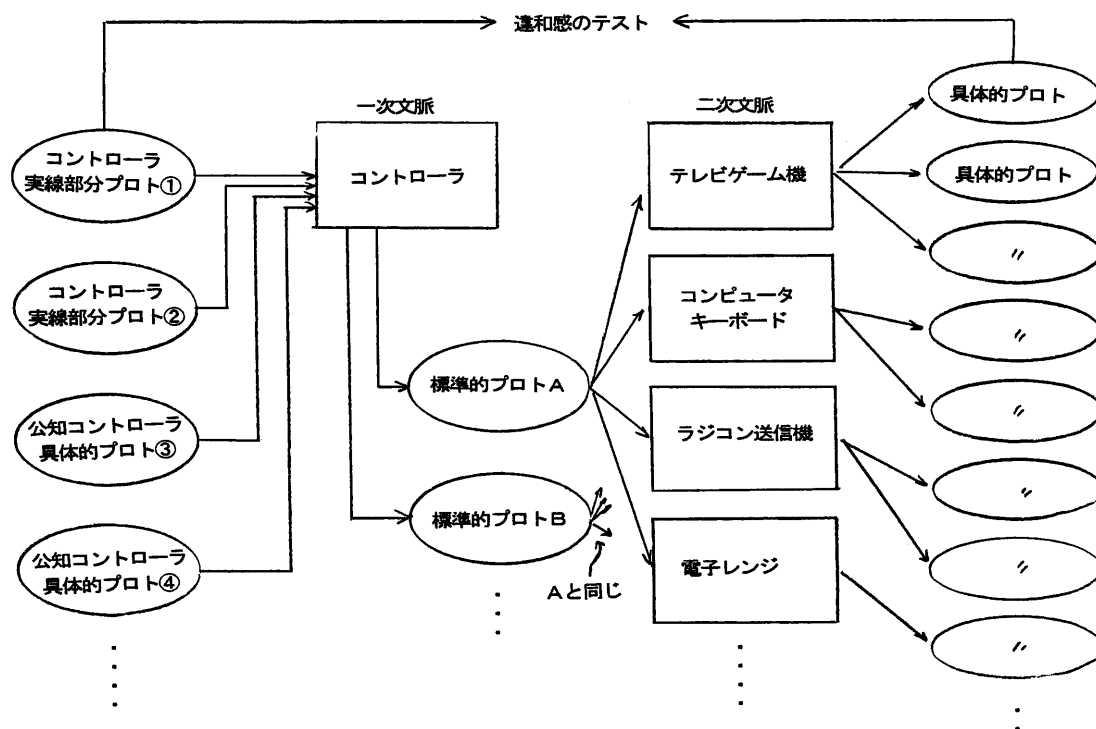
このインデックスは「テレビゲーム機のコントローラ」ということになるであろうが、最初に、その「テレビゲーム機の」という言葉と「コントローラ」という言葉の意味合いをそれぞれ検討しなければならない。

コントローラという言葉は、その概念が同一でありもっと慣れ親しんだ言葉であるジョイスティックという言葉に置き換えることもできる(言語情報をもたらす文脈的認知においては、概念が同一である場合その表現方法は問題とならない)。このジョイスティックという言葉のみを手がかりに多くの人々がジョイスティックの様々な絵(形態)を描くことができる。そして、このような絵はコントローラの各標準的プロトタイプ(又はそれに近似するもの)を示している。この標準的プロトタイプは、どのような物品に適合することができるであろうか。そのように考えると、コントローラは電気的な操作部分を必要とする物品であれば適合することが理解されよう。テレビゲーム機のほか、コンピュータのキーボードに配設されていても不思議は無いし、さらに、ラジコン送信機、電子レンジの操作部等々、どのような物品であっても適合可能性があることが理解できる。

次に、テレビゲーム機等の物品名称について考えてみる。これらの物品名称から連想される形態は多数存在する。テレビゲームを好む者であれば様々なテレビゲーム機の形態を連想できるし、電子レンジを購入しようと電気屋の電子レンジ売り場に昨日行った者であれば、様々な形態の電子レンジを思い浮かべることができる。

このように、「テレビゲーム機のコントローラ」という文脈的認知は、視覚的情報との連結状態から2段階に分離して考えることができる。図7は、テレビゲーム機のコントローラに関する視覚的情報と言語情報の関連性を示している。このモデルは著者が考えた

図 7



ものであり、これを「部分完結型モデル」と命名する。以下、この部分完結モデルについて説明する。

コントローラを示す実線部分プロトタイプ等は図面左側に複数存在している。これらのプロトタイプは視覚的情報によるイメージコードである。尚、図面において、楕円形の枠で囲まれているものがイメージコードであり、矩形の枠で囲まれているものが言語的コードである。そして、これらのイメージコードはコントローラという文脈に最初に結合されている。この最初に結合される文脈を一次文脈と呼ぶ。次に、一次文脈から標準プロトタイプが連想される。この標準的プロトタイプは、当該部分が従来存在しなかったものである場合は一つである。また、ジョイスティックのようにすでに複数種類の形態が存在する場合には、その複数種類の形態をある程度分類することが可能であるため、その分類数に応じた数の標準的プロトタイプを得ることができよう。次に、この標準的プロトタイプと適合可能な文脈を連結する。この結合される相手方の文脈は、テレビゲーム機、コンピュータキーボード、ラジコンの送信機、電子レンジ等の物品名称である。この文脈を二次文脈と呼ぶ。二次文脈は、さらに、様々なイメージコードに連結されている。このイメージコードは、各物品の形態から抽出される具体的プロトタイプである。例えば、二次文脈がコンピュータキーボードであれば、矩形平板状の本体と当該本体上面に設けた多数のキーとからなる形態が、このコンピュータ

キーボードという二次文脈から派生する具体的プロトタイプの一つとなる。そして、この具体的プロトタイプは、揺動要素の候補となる。このように、部分完結型モデルは、コントローラの実線部分プロトタイプが、破線部分プロトタイプの候補にどのように連結されているかを明らかにすることができる。

二次文脈から最終的に抽出された具体的プロトタイプは、そのまま揺動要素になるわけではない。上述した視覚的情報における違和感や文脈的認知における違和感をテストしなければならない。例えば、コントローラの場合、視覚的情報の違和感としては取付け部分、即ち、破線部分と実線部分との境界域の形状の相互の関係が問題となる。このコントローラはテレビゲーム機本体の略平坦な上面パネルに対して設けられているが、このような平坦面ではなく、例えば、曲率の大きな曲面や角部等に取り付けると違和感が生じる場合がある。次に、文脈的認知における違和感としては、コントローラの大きさが問題となる。このコントローラは、手に握るか指先でコントロールされるものという文脈的認知を受けているため、例えば、コントローラの基部から先端までの全長が1mを越えるようなものは違和感を生じるのである。

このような違和感のテストを経た後、最終的に揺動要素が確定されるのである。この揺動要素には、非類似物品の具体的プロトタイプが存在することに注意する必要がある。即ち、テレビゲーム機と電子レンジは、

その用途機能が完全に異なっているのである。この意味で、部分完結型の揺動範囲、即ち、適用可能性の範囲は極めて広範であり、結果的に部分完結型の類似範囲は極めて広く認められることになる。

このようなことは、従来の物品性概念で用いられてきた物品の同一、類似、非類似という概念では説明することができないことを理解しなければならない。そして、従来の混同という概念から物品性概念を捉えることを否定することにもつながる。

次に、部分未完結型(特徴型)(以下、単に「部分未完結型」と記載する)であるカメラのレンズ部(図8参照)について説明する。この実線部分プロトタイプから得られる文脈的認知は「カメラのレンズ部」である。しかし、この文脈的認知は、「カメラの」という文脈的認知と「レンズ部」という文脈的認知に分離することはできない。以下、図9及び図10に示すモデルを用いてその理由を説明する。

図9は、図8の実線部分プロトタイプから得られる一次文脈を「レンズ部」とした場合を示している。一次文脈である「レンズ部」という言葉のみから、あなたは絵を描くことができるであろうか? 「レンズ部」という言葉から、カメラのレンズ部のほか、メガネのレンズ部、虫眼鏡や顕微鏡のレンズ部等、様々なレンズ部の標準的プロトタイプを想起できることが分かる。このため、困惑したあなたは、一次文脈を「カメラのレンズ部」とか「メガネのレンズ部」に勝手に書き換えて標準的プロトタイプの絵を描かなければならない。

図8

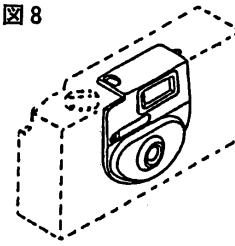
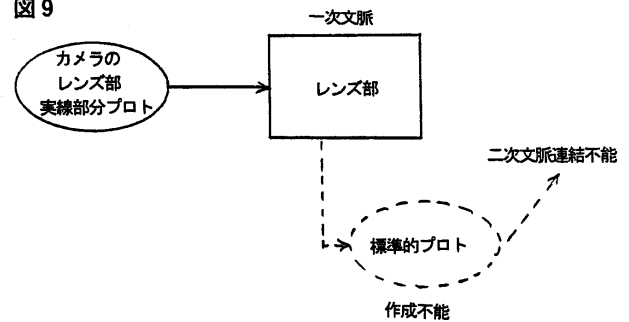


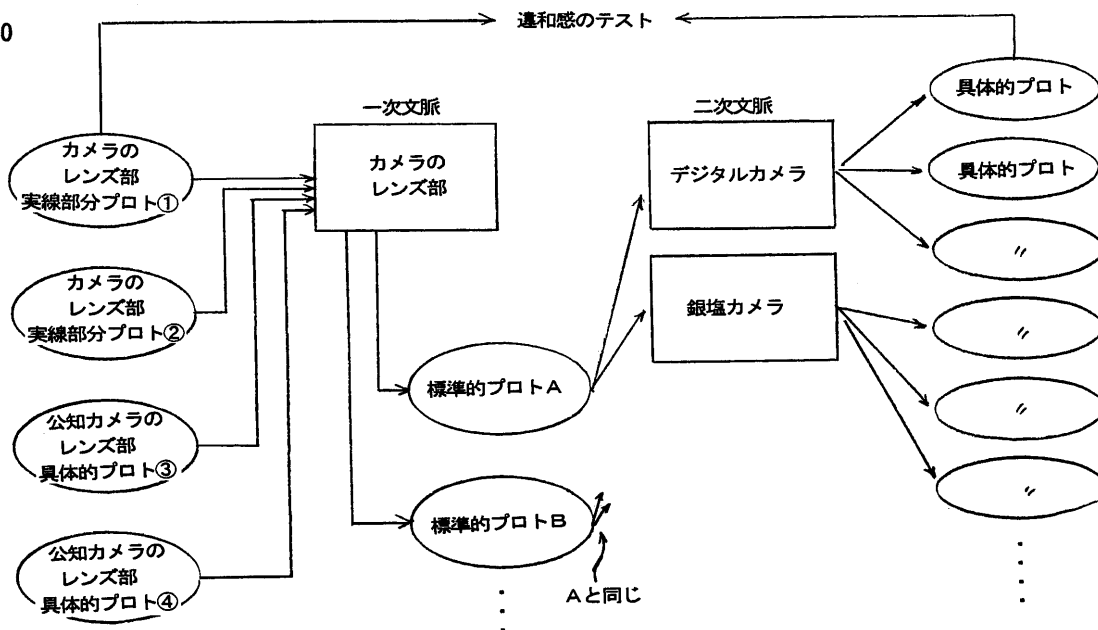
図9



即ち、「レンズ部」という一次文脈から標準的プロトタイプを作成することは不可能なのである。これでは、二次文脈を得ることができず、さらに、その二次文脈の連結されている揺動要素の候補たる具体的プロトタイプをも得ることができない。

図10は、部分未完結型(特徴型)を説明するモデルであり、部分未完結型モデルと命名する。部分未完結型は部分完結要件を備えていないため、破線部分プロトタイプに対する実線部分プロトタイプの独立性が低いということができる。このことは、上述したように、部分未完結型モデルにおける一次文脈を「カメラのレンズ部」としなければならないことから理解できる。即ち、一次文脈から標準的プロトタイプを作成するた

図10



めには、「カメラの」という破線部分から抽出される文脈を一次文脈に加えなければ揺動要素の候補を得ることができず、破線の多義性を説明することができないのである。

一次文脈に破線部分プロトタイプから得られる文脈的認知を加えると、部分未完結型の一次文脈は、図10に示すように「カメラのレンズ部」ということになる。この「カメラのレンズ部」という言葉からは標準的プロトタイプを作成することができる。そして、この標準的プロトタイプはデジタルカメラや銀塩カメラ等の二次文脈に連結することができるのである。そして、この二次文脈であるデジタルカメラや銀塩カメラは、それぞれ複数の具体的プロトタイプと連結されており、この具体的プロトタイプが揺動要素の候補になる。その後は、部分完結型と同様、視覚的情報における違和感と文脈的認知における違和感がテストされ、最終的な揺動要素が確定される。

尚、部分未完結型における視覚的情報における違和感は、「部分意匠の本質(2)」において説明したように、破線部分と実線部分の境界域を基点として扇状に広がる揺動範囲の根拠となっていることに注意する必要がある。部分未完結型の実線部分の形態は、境界域の破線部分の形態のみでなく、境界域に続く領域の破線部分の形態にも依存している場合が多いからである。このため、部分未完結型の視覚的情報における違和感は、部分完結型におけるそれよりも大きなウェイトを占めることになる。

・文脈的認知と意匠制度

1. 部分意匠の模様型とアイコン

「部分意匠の本質(2)」において分類した部分意匠の模様型は、非常に困難な問題を提起していると考えている。

図11に示すようなTシャツの模様を上記の部分完結型モデルに適用するとどうなるであろうか。一次文脈は「模様」となる。「模様」という一次文脈から標準的プロトタイプを作成することは可能である。例えば水玉模様や縞模様等、あらゆる模様がこの標準的プロトタイプの作成の基礎となるであろう。

問題はその後である。この標準的プロトタイプに連結される二次文脈は全ての物品名称が対応可能である。模様は物品を選ばないからである。従って、Tシャツ

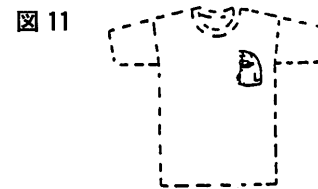


図 11

だけでなく、鞆や靴、机や自動車、果ては戦闘機や宇宙船まで無数の物品が二次文脈として登場することになる。そして、このことは、二次文脈に連結されている具体的プロトタイプがほぼ無限に存在することを示している。

ところで、この「模様」という一次文脈の認定は正しいであろうか。ここで、単純に「一次文脈には物体名称のみしか投入できない」という人間の認知過程に反する勝手なルールを作り、上記の部分完結型モデルや部分未完結型モデルを参考にし、それらに類似した「模様型モデル」というようなものを考案してしまえば問題は一定程度解決するであろう。もっと過激な考え方は、模様が創作されているのであるからTシャツのどこにこの模様を付そうと類似範囲に含まれるという見解であろう。尚、意匠制度が前提としている物品性概念から模様型の揺動範囲は狭いということも、「部分意匠の本質(2)」において説明したが、これなども、現行の意匠法だけを前提とした見かけ上の問題解決の方法にすぎず、問題の核心に迫っていない。

この問題の根は深いのである。

文脈的認知が形態の認知と深く関わっていることは上述したとおりである。しかし、文脈として「模様」が提示されると、その模様の具体的プロトタイプは物体から得られる文脈的認知と切断されてしまうと考える。

あなたが、いつもの帰り道を歩いていたとする。アスファルトの路面には様々なシミ、即ち、「模様」が存在している。しかし、そのような模様によりあなたが立ち止まったり、それを回避するようなことはしない。平然と様々な模様の上を歩いて行けるのである（暗がりや、路面の模様がある物体のプロトタイプや路面に開口した穴のプロトタイプに似ている場合、はじめて、障害物や穴かもしれないと立ち止まる程度の誤認はあるが）。これは、模様が物体の形態として、形状とは別の次元で脳内で処理されていることを暗示している。もし、模様が形状と同等の処理を脳内で受けているのであれば、あなたは、模様のある路面部分にそれが模様であるのか障害物があるかを判断しな

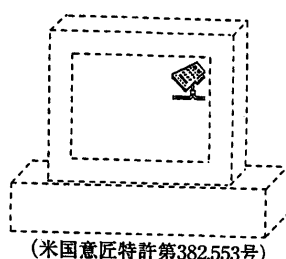
がら歩かなければならないであろう。何故なら、人間の網膜はカメラのフィルムのように二次元の薄い膜であり、立体物も模様も同じように二次元の画像として映しこんでいるからである。視差があるというのは当たらない(視差は近距離では役に立つが、遠距離では役に立たない)。片目をつぶっても同じように歩けるのである。この場合の不安感は視野角が狭められた結果生じるものにすぎない。

人間の脳は、考えられているよりも極めて精巧且つ複雑な処理を行っている。模様を物体の形状から完全に切り離すことをいとも容易にやっつけるのである。模様型の破線部分の多義性が無限大になる本質的な理由はこの点にある。

ここで、図12に示すようなアイコンの部分意匠について考えてみたい。この部分意匠は、とりあえず、「物品の」表面に付されていることを前提とする模様型には含まれないが、上述した意味における模様の特徴と共通の問題を有している。このアイコンの部分意匠に関しては、コンピュータかモニタの電源を切ってしまう見えなくなるのであるから物品の模様ではない等の説明を聞いたことがあるが、問題の本質を突いていないと考える。このアイコンの部分意匠の出願人は、明らかにアイコンの形態そのものの保護を求めている。彼は、モニターとコンピュータの形態を破線で示したが、苦し紛れ的手段であり、その破線形態は本来的に無用であることも理解している。そして、出願人以外の第三者もこれはアイコンの形態の保護を求めていることをすぐに理解することができ、同時に、破線部分の形態を問題とすることもないであろう。

このアイコンはモニター画面に表示されていることから、二次元の形態であることが理解できる。しかし、近い将来、三次元の立体映像技術が確立されれば、このアイコンも三次元画像として表示されることになるであろう。それは三次元の形態そのものである。この場合、これを形状と呼べばよいのか、それとも模様と呼べばよいのか？

図 12



さらにアイコンに類するものとしてタイプフェイスを挙げることができる。このタイプフェイスは、アイコンとは比較にならないほどの古い歴史を有している。そして、タイプフェイスは、印刷技術と共に発展した背景からインダストリアルデザインの歴史には欠かせない存在である。このタイプフェイスもアイコンと同じ問題を有している。即ち、これらは、物品性を備えていないものの形態として認知可能であり、意匠制度の対象とならない理由が一般の人々には理解されにくいほど保護の要請が高いということである。

尚、非現実的ではあるが、タイプフェイスもアイコンのような部分意匠の出願を考えることが可能である。例えば、スタンプという物品名称で先端の書体部分のみを実線で示し、文字ごとの多数のスタンプを集合物として部分意匠の出願を行うことも考えられる。

2. 意匠制度と特許制度

上記の部分完結型モデルや部分未完結型モデル等において真に主張したかったことは、文脈的認知を意匠の評価において軽視してはならないということである。人間が形態を把握しようとする際には、上述したように文脈的認知の手がかりを探索する傾向が強く、文脈的認知によりその形態から抽出されるプロトタイプ等に大きな影響が生じるからである。

元来、プロトタイプ理論は形態を認知するための理論であるが、形態の認知は必ずしも視覚的情報のみによって行われるものではない。むしろ、形態の認知は、多かれ少なかれ言語的に理解される情報と関連していると考えた方が理解しやすいのである。例えば、電車に乗っているあなたが見ている情景は、あなたが「電車に乗っている」という場所に関する文脈的認知を前提とする視覚的情報にすぎないのである。文脈的認知は無意識になされている場合が多いため気付かないだけであるが、少し考えれば、この文脈的認知を除外して視覚的情報のみを捉えこれを評価することがいかに非現実的なことであるかを理解することができる。

形態を認知する際には、必ず言語情報等の文脈的認知が背後に存在していることは上述したとおりである。そして、この文脈的認知は認知科学の視点からは物品名称である必要は無い。模様、アイコン、タイプフェイスといった文脈的認知を行えば、十分にその対象を認知することができる。そして、認知科学に基づいた

プロトタイプ理論を用いれば類否判断等も可能である。

文脈的認知という考え方は、意匠制度における物品性概念を意匠の評価における絶対的な地位から単なる文脈的認知の一類型の地位へと引きずり降ろすことを可能とする。即ち、物品の同一及び類似を判断する際に用いられる物品の用途や機能という情報は言語的情報であり、これは文脈的認知の一種にすぎず、「意匠」の評価においては副次的な要素であると考えられることができるということである。

ところで、特許制度は言語的情報をベースに構築されていると一般には考えられている。しかし、物の発明においては、視覚的情報により言語的情報が補完されている場合が多い。例えば、特許図面を用いずに物の発明の明細書を作成することは極めて困難である。また、特許請求の範囲に記載された「円筒状」とか「楕円断面形状」といった表現や複数の部材の相互の位置関係も、特許図面を参照することによりはじめてそれがどのようなことを意味しているのか理解できる場合が多い。このような場合、発明という言語的情報から構成されていると思われる概念は、視覚的情報を副次的に利用してはじめて理解されるのである。

私は、この視覚的情報と言語的情報の関連性という観点から、意匠制度と特許制度を以下のように考えている。即ち、人間の創造的精神活動の成果物が二重コード説におけるイメージコードとして発現した場合、当該イメージコードである具体的プロトタイプを図面等の姿を借りて保護しようとするものが意匠制度である。一方、人間の創造的精神活動の成果物が言語的コードとして発現した場合、当該言語的コードである技術的思想を文章の姿を借りて保護しようとするものが特許制度である。そして、意匠制度では視覚的情報の従たる立場として言語的情報が存在し、特許制度では言語的情報の従たる立場として視覚的情報が存在していると考えられるのである。

このことは、意匠と発明を同じ概念レベルで説明することを可能とする。即ち、物品の形態(意匠)では、視覚的情報の背後に言語的情報が副次的に存在している。一方、物の発明では、上記のとおり、言語的情報の背後に視覚的情報が副次的に存在している場合が多い。方法の発明では、言語的情報の背後に視覚的情報が全く存在していない場合が多いということである。

ここに至って、従来意匠として取扱われていない模

様、アイコン、タイプフェイス等、「物品ではないものの形態」(以下「非物品性形態」と呼ぶ)も意匠制度の領域で保護可能であると考えている。この非物品性形態において、文脈的認知は物品名称ではなく、模様、アイコン、タイプフェイスということになる。もちろん、「ハンカチの模様」であるというようにその模様が付されている物品を含めた態様においてこれを認知することも可能であるが、単に「模様」である文脈的認知をベースとして認知すること(この場合、物品性概念は用いられていない)もまた可能なのは、上述したとおりである。

この非物品性形態そのものを意匠制度の保護対象としなかったのは、意匠制度創立当時の社会的要請や当時の人々の認識にある。「部分意匠の本質(3)」に指摘したように量産社会の出現が意匠制度の基礎を構築した。そして当時においては量産されるものは「物品」であるという認識に誤りはなかった。しかし、時代が進むにつれて工業デザインの重要性とその領域は拡大する。例えば、タイプフェイスは、印刷技術と共にその歴史は古いものの、ワープロやコンピュータ等の普及につれて重要性の認識が急速に高まってきた非物品性形態であり、また、アイコンをはじめとするホームページに関するデザインは、コンピュータ技術という新たな技術領域が生み出した非物品性形態である。いずれも、産業において利用されることを目的として開発されたものであり、そして、この意味において著作物とは明らかに異なる性格を備えている。

従来の物品性概念を文脈的認知の一手段という地位に引きずり降ろすのであれば、非物品性形態の十分な保護が可能となる。この場合、例えば、タイプフェイスであれば、視覚的情報はタイプフェイスの集合体から全体的に認知されるものであり、「意匠に係る物品の名称」を廃止し、それに代わる「意匠の名称」には「タイプフェイス」という言語表示がなされることになるであろう。アイコンであれば「意匠の名称」は「アイコン」である。

この「意匠の名称」は上述した絵画の題名と同じ役割を有するものである。さらに、物品性概念が単に言語的情報としての地位にすぎないとの認識が確立されれば、模様のみ在意匠登録も可能である。この場合、「意匠の名称」には「模様」と記載される。もちろん、この模様をみの登録にあたっては「産業上利用可能性」

を前提とするのであるから、その権利範囲等はこのような視点から考えてゆくことになるであろう。この段階に至ると、アイコンやタイプフェイスの場合、「意匠の名称」は「模様」として表示されることになるやもしれぬ。

タイプフェイスやアイコン等の形態の保護という新たな社会的要請が大きくなっている現在、もはや物品性概念に現在の地位を保証する必要はどこにも無い。そして、意匠制度は、図13に示すように、知的財産制度を基礎とする工業所有権制度、工業所有権制度を基礎とする産業上の利用可能性、産業上の利用可能性を基礎とする特許制度と双子の制度であるという新たな視点から再構築されなければならない時期にきていると考えるのである。

このように、精神的創造行為の成果物のうち、視覚的情報を主体としつつ文脈的認知を伴うものであり、産業上の利用可能性があるものを意匠制度の保護対象とすると考えれば、上記のような非物品性形態の保護を意匠制度において図ることができる。

振り返って考えてみると、部分意匠制度の導入は、物品の部分在意匠制度の保護対象とはしないという従来の立場を破壊したと同時に、部分意匠制度自体が非物品性形態を保護対象としないという新たな問題点、即ち、模様型の取扱いという問題点を通じて発現した「物品性に関する問題点」を顕在化させていることが理解できる。制度の改正は、それが一つの問題を解決するとともに、新たな問題を潜在的に備えていることを常に意識しなければならない。

現行の意匠法のままで模様型の揺動範囲を非類似物品にまで押し広げたり、模様そのものの保護を認めるような裁判例が出現することを危惧している。たとえ

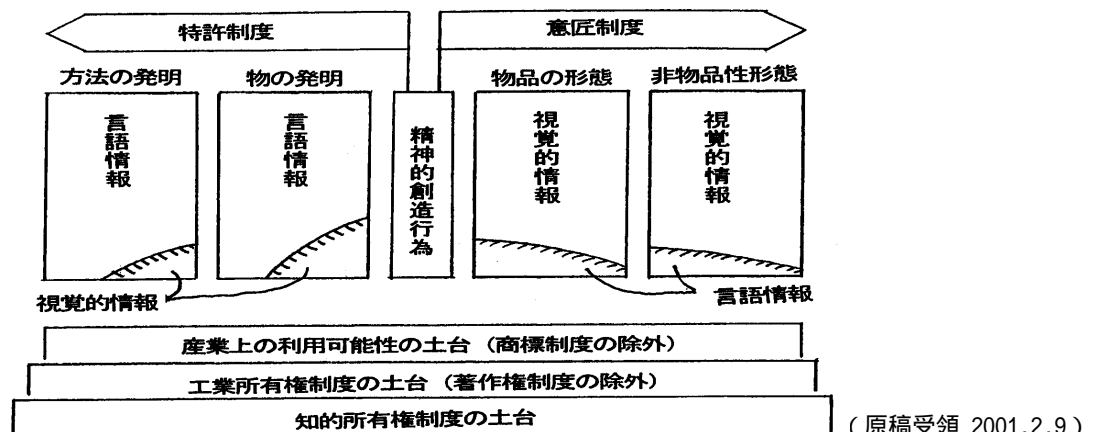
ば、上記のTシャツの例において「その模様の位置はどこにあっても部分意匠の意匠権の権利範囲に含まれる」という判断である。上述したように、このような取扱いには、合理的な根拠を認めることができない。このように、部分意匠制度で模様の保護を100%行うことは、上記の模様の特質から考えると無理である。その一方において、現行法下において、特徴的な模様のみを実線で示した模様型をして部分完結型を認めることには大きな抵抗がある。そこから生じる結論は、模様のみ在意匠制度の保護対象とする結果と同じだからである。これは現行意匠法の枠組みを越えてしまっている。現行法のもとでは原則として容認すべきではないと考える。もっとも、侵害訴訟の場では揺動範囲を広く認定する場合は予想される。

もし、そのような模様のみを保護を真に国民が望むのであれば、上述したように「産業上の」利用可能性を要件として物品を特定することなく模様そのものを意匠制度の改正により保護対象とし、問題の解決を図るべきであろう。この場合、上述した「意匠の名称」という新たな記載方法と、意匠の定義規定を改正する必要がある。産業上の利用可能性という要件は、著作権法との領域の分離をはっきりさせるためである。この制度的完備が遅れているために解釈上の混乱が生じていると考えた方が模様型の問題をより正しく理解することができるのである。

注

- (1) 大島尚編「認知科学」(新曜社、1999年)85頁
- (2) ロバート・L・ソルソ著/鈴木光太郎・小林哲生共訳「脳は絵をどのように理解するか」(新曜社、2000年)120頁
- (3) 中村希明著「心理学おもしろ入門」(講談社 BLUE BACKS、2000年)34頁

図 13



(原稿受領 2001.2.9)