

意匠の類似構造(1)

田中 大

目次

- I. 本稿の概略
- II. 従来の意匠の類否判断
 - 1. 従来の手法
 - 2. 物品の判断
 - 3. 形態要素の箇条書き
 - 4. 意匠の要部の検討
 - 5. 意匠の要部に関する従来の諸説
 - 6. 統計的手法による類否判断
 - 7. 従来の類否判断の問題点
- III. 視覚の世界を考える
 - 1. 面と視覚
 - 2. 視線の先
 - 3. 視覚情報と言語情報
 - 4. テーブル板の問題
 - 5. 立体と平面
 - 6. 視覚と脳
- IV. 認知された形態の構造
 - 1. 概念に学ぶ
 - 2. 概念に関する学説
 - 3. 類似の円盤
 - 4. 事例の個数の問題
 - 5. 「斬新」と「ありふれた」という言葉
 - 6. 中心傾性を持たないということ
- V. 形態特性とプロトタイプ
 - 1. 形態特性の定義
 - 2. 形態特性を把握する
 - 3. 最低情報量で形成される形態特性
 - 4. 形態特性の不可視性
 - 5. 形態特性の特性
 - 6. 形態特性のグレーゾーン
 - 7. プロトタイプの定義
 - 8. プロトタイプ特性
 - 9. プロトタイプにおける類似
 - 10. プロトタイプと美感
- VI. 類似構造の二重性 (以下次号以降)
- VII. 形態特性の実際
- VIII. 意匠制度と類似概念
- IX. 意匠の類似と諸制度
- X. 意匠の創作
- XI. 新しい理論の位置付け
- XII. おわりに

I. 本稿の概略

部分意匠に関する論文を、本誌2000年6月号「部分意匠の本質(1)」, 同2001年5月号「部分意匠の本質(2)」, 同2001年11月号「部分意匠の本質(3)」, 同2002年8月号「部分意匠の本質(4)」に掲載した。そして、部分意匠の類否判断について「部分意匠の本質(5)」をまとめようとしたが、従来の意匠の類否判断に用いられてきた「意匠の要部」という概念と部分意匠の実線部分の相違を整理できなければ、部分意匠の類否判断をきちんと説明できないと考え、本稿を先に作成した。

本稿では、まず、従来行われてきた意匠の類否判断を簡単に説明し、その問題点を指摘する。

次に、人間が形態を認知する場合の特色について簡単に説明し、その際に、形態のどのような要素が重視され、また、どのような要素が重視されないかという点について説明する。

次に、意匠の類似構造について説明する。ここでは、基本的構成態様は形態特性と、また、具体的態様はプロトタイプ(典型例)と再定義されることになる。さらに、形態特性とプロトタイプという二つの形態の捉え方を、具体例を交えながら説明する。そして、意匠の類似構造に関する形態特性とプロトタイプの二重構造理論を説明する。

この二重構造理論を用いて、新規性、利用意匠、旧類似意匠制度における拡張説と確認説の対立等の解説を試みる。

さらに、意匠制度において保護の万全を期するためには同一形態ではなく類似形態までも保護範囲としなければならないことは何故かという問題を考察する。そして、これを工業製品の領域知識における完全性の喪失という観点から説明する。

さらに、デザインは、デザイナーの自由なイマジネーションによりなされるという従来のデザイン観の問題点を指摘し、創造的認知という新しい考え方に基づく

デザイン観を紹介する。このデザイン観は、意匠においても累積的進歩が認められることを明らかにしている。この観点から意匠法の法目的を説明する。

の手法を実務的な視点から説明する。登録意匠は図1、イ号意匠は図2に示される⁽¹⁾。なお、両意匠は類似であると判断された。

II. 従来の意匠の類否判断

1. 従来の手法

最初に、実務で行われている意匠の類否判断について簡単に説明する。

まず、類否判断は以下のような手順で行われてきた。

①両意匠の物品が同一又は類似するかを判断する。

②登録意匠の形態を分析し形態要素を箇条書きにしてゆく。

③登録意匠の特徴的な要素(意匠の要部)を把握する。

④イ号意匠の形態を分析する。そして登録意匠と比較し共通点と差異点とを明確にする。

⑤共通点や差異点を意匠の要部の観点から検討し、両意匠の類否を最終的に判断する。

この意匠の類否判断の手法は一例である。他の手法も存在するが、それらも両意匠を分析しその形態の要素を箇条書きにしてゆき、共通点と差異点を考慮して判断する点では変わらない。そして、特徴的な要素が共通するのであれば、両意匠が類似すると判断している。

ここで「乱れ箱事件」を例にとり、従来の類否判断

イ号意匠

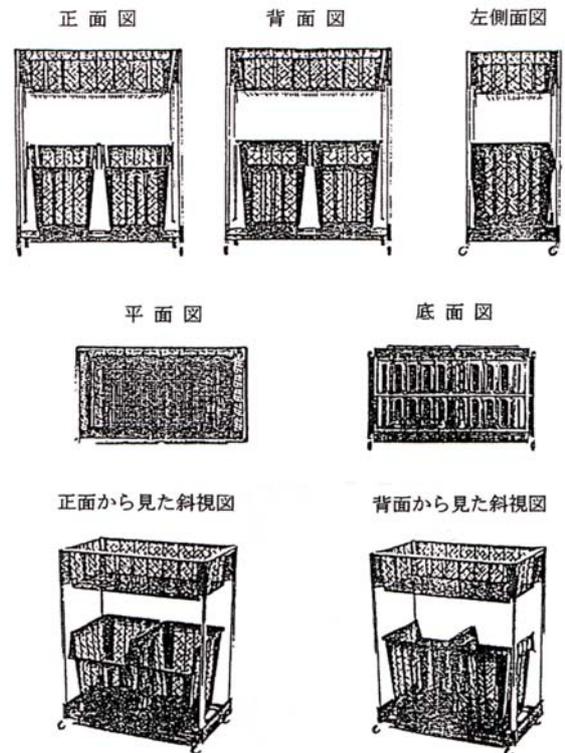


図2

本件意匠

意匠に係る物品 乱れ箱
 説明 左側面図は右側面図と対称にあられる
 この意匠は図面代用写真によって表わされたものであるから細部については原本を参照されたい

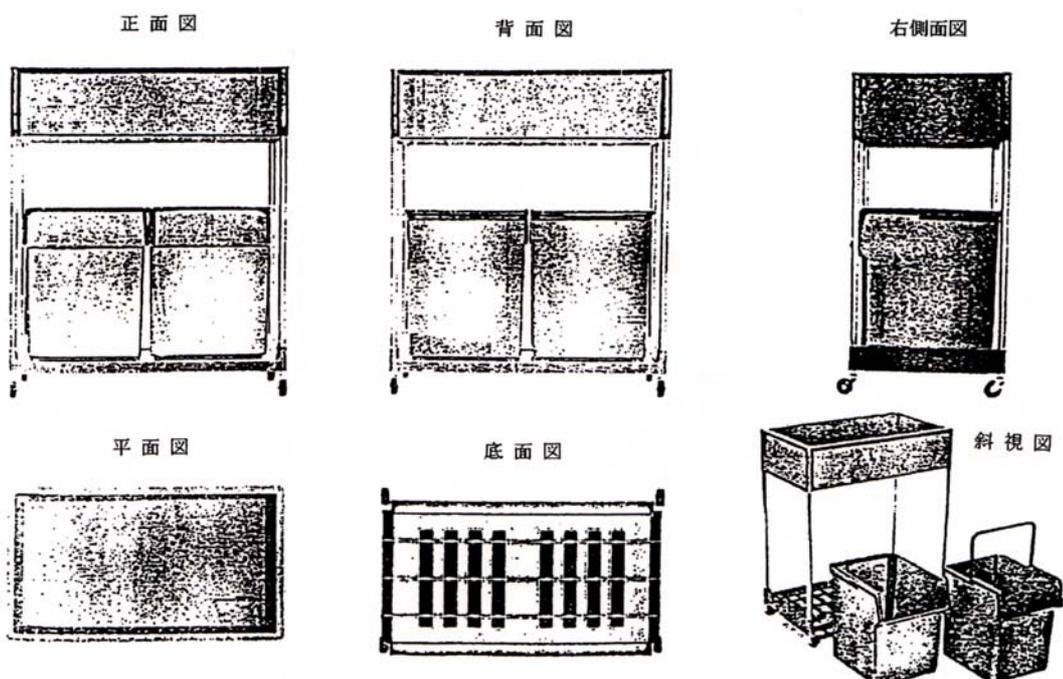


図1

2. 物品の判断

最初に、物品の同一・類似が判断される。ここで、同一物品とは用途・機能が同一、類似物品とは用途が同一で機能が異なる物品をいう。そして、非類似物品は用途が異なる物品をいう。しかし、実務において、この用途・機能の判断はしばしば困難な場合がある。例えば、音楽鑑賞用のCDプレーヤーとビデオゲーム用のDVDプレーヤーは用途が異なるため、あるいは、両者を混同する需要者は皆無であるという理由から

非類似物品である、と考えるべきなのか。詳しくは後述する。

3. 形態要素の箇条書き

両意匠の物品が同一又は類似する場合、両意匠の形態を比較するため図3のような対照表を作成する。この事件では(1)～(6)の6個の形態要素が抽出された。なお、特許の実務と同様、両意匠の差異点には下線をつける。

番号	本 件 意 匠	イ 号 意 匠
(1)	上部に脱衣籠を有する本体、及び、2個の提手付き洗濯籠の三者により不可分一体的に構成される脱衣収納具	上部に脱衣籠を有する本体、及び、2個の提手付き洗濯籠の三者により不可分一体的に構成される脱衣収納具
(2)	縦方向の約2倍の横幅を有する横長長方形の支持台の下面の四隅に自在車輪を付設し、支持台の上面の四隅に4本の支柱を垂直に立設し、この上面に深さが全高の約4分の1である無蓋の脱衣籠を載設してこれらを一体的に固定する。	縦方向の約2倍の横幅を有する横長長方形の支持台の下面の四隅に自在車輪を付設し、支持台の上面の四隅に4本の支柱を垂直に立設し、この上面に深さが全高の約4分の1である無蓋の脱衣籠を本体の四隅外側に三角部を介して設けた挿入部を支柱の上部に嵌合させてこれらを着脱自在に組み立てる。
(3)	前記支持台は (イ) その左右の両辺に縦方向に高さが支柱の直径の約2倍の垂直壁面が形成される。 (ロ) 支持台の上面はその前後の両辺の周縁が横方向に縁取りされて、その内部に縁取り部から僅かに段落ちする平面台が形成される。 (ハ) 段落ち平面台の内部に左右に4個ずつ合計8個の縦方向の長方形の空隙が形成される。	前記支持台は (イ) その左右の両辺に縦方向に高さが支柱の直径の約2倍の垂直壁面が形成される。 (ロ) 支持台の上面はその前後の両辺の周縁が横方向に縁取りされて、その内部に縁取り部から僅かに段落ちする平面台が形成される。 (ハ) 段落ち平面台の内部に前後左右に5個ずつ合計20個の縦方向の長方形の空隙が形成される。
(4)	支持台の段落ち平面台上でかつ前記縁取り部の内部に底面が長方形でその四側面が底面に対してほぼ垂直である2個の同一の上面開口状の提手付洗濯籠が段落ち平面台を横方向に2分するように並列、密着して載置される。	支持台の段落ち平面台上でかつ前記縁取り部の内部に底面が長方形でその四側面が内部に傾斜した2個の同一の上面開口状の提手付洗濯籠が段落ち平面台を横方向に2分するように並列、密着して載置される。
(5)	前記洗濯籠は、 (イ) その高さは全高の約2分の1とする。 (ロ) 洗濯籠の前面壁の底辺から洗濯籠の高さの約3分の2の位置に前面の上部方向へ傾斜する傾斜壁を練成し、傾斜壁の長さは洗濯籠の高さの約9分の1とし、傾斜壁の上縁を背面壁及び両側壁の上縁より洗濯籠の高さの約4分の1下方に形成して衣服投入口を形成し、かつ傾斜壁の上縁も傾斜壁から若干張り出して形成する。 (ハ) 提手は、その両端を洗濯籠の左右側壁の上縁の中央に嵌合して起伏自在とし、左右側壁の一部及び背面壁の上縁に提手を收容する提手收容部を段落ち状に形成し、提手を背部に転倒すれば洗濯籠の背面壁及び左右側壁の上縁に接合し、かつ同一平面となるように配置形成する。	前記洗濯籠は、 (イ) その高さは全高の約2分の1とする。 (ロ) 洗濯籠の前面壁の底辺から洗濯籠の高さの約3分の2の位置に前面の上部方向へ傾斜する傾斜壁を練成し、傾斜壁の長さは洗濯籠の高さの約9分の1とし、傾斜壁の上縁を背面壁及び両側壁の上縁より洗濯籠の高さの約4分の1下方に形成して衣服投入口を形成し、かつ傾斜壁の上縁も傾斜壁から若干張り出して形成する。 (ハ) 提手は、その両端を洗濯籠の左右側壁の上縁の中央に嵌合して起伏自在とし、左右側壁の一部及び背面壁の上縁に提手を收容する提手收容部を段落ち状に形成し、提手を背部に転倒すれば洗濯籠の背面壁及び左右側壁の上縁に接合し、かつ同一平面となるように配置形成する。
(6)	洗濯籠及び脱衣籠の四側面及び底面は凸凹や穴のない平坦面である。	上部脱衣籠の四側面及び底面並びに提手付洗濯籠の四側面には縦横、斜めに交差する細棧が上縁部と屈曲部を除いて形成され、これらが空隙を形成すると共に、 <u>上部脱衣籠の上面四隅に円形の穴詰め具を取付けている。</u>

図 3

ここで、形態要素について簡単に説明する。特許のクレームを比較する場合にも、このような対照表を作成するが、そこでは、クレームが複数の「構成要件」に分解される。新規性の判断や特許権侵害の判断では、原則として、その複数の構成要件の全てを充足するかどうかの問題となる。

ここで「構成要件」は「要件」であり、それら複数の「要件」は単一概念（技術的思想）を形成するための「条件」として取り扱われる。

一方、意匠の「形態要素」は「条件」ではなく、一つ一つが独立した「要素」であり、全体として何らかの概念のようなものを形成するといったものではない。それぞれの形態要素は、独立して評価の対象になり得るということである。後述するように、基本的構成態様である形態要素は、具体的態様に分類された形態要素からは独立して判断される。しかし、具体的態様に分類された形態要素は、基本的構成態様である形態要素を前提として取扱われるのが原則である。

形態要素の箇条書きにおいて注意すべきことは、基本的構成態様と具体的態様に分けて記載することである。この裁判例では、6個の形態要素のうち、(1)が基本的構成態様であり、他の(2)～(6)までが具体的態様である。なお、基本的構成態様は、複数の形態要素の最初に記載されるのが通例である。

この基本的構成態様と具体的態様という概念は、長年、実務に使用されてきたものであるが、法文上の根拠はなく、これまで議論の対象となっていない。明確な定義がない、というよりは、むしろ、その内容はケース毎に個別具体的に定められるべきで、統一的な定義などは不可能と考えられてきたように思う。

しかし、基本的構成態様とは、おおまかな形態の全体的構成であり、具体的態様とは、基本的構成態様以外の形態の特徴と説明することはできよう。なお、具体的態様は、通常、「具体的構成態様」とは表現しない。これは、具体的態様が必ずしも「構成」に関するものではないからである。

また、「基本形態（基本形状）」という概念も存在するが、これは、一般にその物品が備えている形状等を意味し、基本的構成態様とは異なる概念である。詳しくは後述する。

4. 意匠の要部の検討

各形態要素を比較し、共通点と差異点の把握を行った後、意匠の要部を把握する。本事件では以下のような判断がなされ、新規な基本的構成態様を意匠の要部と認定し、侵害と結論した。

「…証拠によれば、本件意匠に係る物品と同一又は類似の物品の意匠の公知資料として、実開昭52-135939号公報の脱衣箱の意匠（公知資料1）、実開昭52-35344号公報の脱衣籠の支持枠構造の意匠（公知資料2）、…（中略）…米国特許第4003611号明細書の意匠（公知意匠10）が存在したことが認められる。そして、意匠の要部は、公知意匠にない新規な部分であって見る者の注意を強くひく部分にあると解されるところ、本件意匠につき右各公知資料と対比して本件意匠の要部を考えると、その要部は「上部に脱衣籠を備えた本体に2個の洗濯籠を並列載置して三者一体とした形状」にあると認められる。すなわち、前示公知資料と対比してみるに、本件意匠の構成のうち平坦面の把手付、投入口付洗濯籠（公知資料6、8～10）や箱型脱衣籠（公知資料1～3、7）、車輪の連結された平面台に垂直に設けられた4本の支柱の段上に脱衣籠を設けること（公知資料1、4）、籠を二段に積み重ねること（公知資料1～3、5、7）、は同一あるいは似たものが従来から存しありふれたものであるのに対し、右各部分を組み合わせ上部に脱衣籠を備えた本体に2個の洗濯籠を並列載置して三者一体とした点は前記公知資料には見られない目新しいものであり、本件意匠はかかる点に新規性があり、この点が見るものの注意を強くひく部分と認められるから本件意匠の要部ということが出来る。」⁽²⁾

5. 意匠の要部に関する従来諸説

従来意匠の類否判断では、意匠の要部の認定が鍵になってきた。この意匠の要部を定める基準について、形態性要部基準説と創作性基準説⁽³⁾が存在する。

形態性要部基準説は「意匠の要部は当該意匠の属する分野の経験則によって導き出される。」とする考え方であり、旧法時代から現行法に引き続き数多くみることができ、また、特許庁の実務上の解釈における一貫した基本的態度でもであるとされている。しかし、この説は、証明が極めて困難な「経験則」という概念を持ち出すため、クライアントから論理的な説明を求められる場合等では、役に立たないことが多い。また、そ

の論理性の欠如故に、学説と呼ぶには抵抗を感じる。

創作性基準説は、創作性説の論理的帰結であり、「創作の実質的内容を先行資料により画定し、対比する意匠がその範囲に包摂されるかどうかによって類否を決する。」という考え方である。多くの侵害事件がこの判断構造を採るとされている。この説は、先行資料が存在しない新規な形態要素を意匠の要部として認定できるため、実務においては論理的で明解な説明が可能であり、クライアントにも理解させやすいというメリットがある。上記の判決も、この創作性基準説による論理展開が行われ、意匠の要部が認定されている。

ところで、上述したように創作性基準説は、意匠法の法目的に関する学説である創作性説の論理的帰結とされている。しかし、創作性説と対立する混同説が上記の形態性要部基準説と結びつくのかということ、そうではない。即ち、形態性要部基準説は、通説・判例とされているにもかかわらず、法目的の議論とは関連性を持たずに存在している。このことは、実務における意匠の類否判断には、法目的の議論がほとんど無意味であることを意味している。

6. 統計的手法による類否判断

類否判断の実務の指針としては、宮滝氏が明らかにしたような統計的手法が存在する。この統計的手法は、**図4**⁽⁴⁾に示すような基本的構成態様と具体的態様の関連性に注目して類否を決定するというものである。この表によると、基本的構成態様が共通する場合には、原則として両意匠は類似するということになる。

例えば、上記の乱れ箱事件では、形態要素の(1)である「上部に脱衣籠を有する本体、及び、2個の提手付き洗濯籠の三者により不可分一体的に構成」が基本的構成態様であり、この基本的構成態様が特徴的である

形態の分説の組合せから形態の類否を求める図

基本的構成態様		共通する場合		共通しない場合	
		特徴的である場合	ありふれている場合	特徴的である場合	ありふれている場合
共通する場合	特徴的である場合	●	●	●	●
	ありふれている場合	●	●	○	●
共通しない場合	特徴的である場合	○	○	○	○
	ありふれている場合	◎	○	○	○

●類似 ○非類似 ◎創作性の有無を問われるケース

図4

ゆえに両意匠は類似するということになる。

以下に、この表に関する宮滝氏の説明文をそのまま引用する。

「意匠の構成態様の分説から形態の類否を求める試み
次の表は筆者が意匠の類否について講演した中で使用したものであるが、意匠の類否を判断する前提となる要旨認定において、常套的手段となっている基本的構成態様と具体的態様に分説する手法に関し、それぞれ分説された要素が特徴的であるか、極めてありふれているかに分説し、それぞれがどのような組み合わせになったときに、どのような結論に結び付くかを示したものである。

判決を分析してこの図にあてはめると一応の結論が求められる。

しかし問題は、基本的構成態様と具体的態様の間の線をどう引くかということにある。また物によっては必ずしも基本的構成態様と具体的態様に振分けることになじまないもの(例「織物地」)もある。

しかし意匠の類否判断を理論的に求めるための試みを続けることは、意匠制度が広く利用されるために欠かせないことであろう。」⁽⁵⁾

尚、このような統計的手法による類否判断が可能ならば、意匠の類否判断の基準は実務上固まっている。意匠の類否判断が、個人的な感性に左右されるようなものではないということである。

7. 従来の類否判断の問題点

上述した意匠の要部に関する創作性基準説は、意匠の要部を判断するにあたり、最も論理的な考え方のように思われる。

しかし、この創作性基準説には、いくつかの問題点がある。

第1の問題点は、物品の一部分の形態が新規な場合、その一部分に意匠の要部を認めてしまうという点である。創作性基準説に基づいて判断なされたリーマ事件(大阪地裁平成2.5.31判決)では、物品の極めて小さな一部分である突端に意匠の要部を認定している。創作性説の論者である牛木氏は、以下のように批判している。「…登録意匠の創作の要部というものを、いくつかの公知意匠によって追いつめた結果、細部にしか要部を見出せず意匠の全体を忘れてしまったことにあると思われる。しかし、意匠法は、意匠の構成の全体を忘れ、単に細部における創作点を要部として保護する

ような甘い法律ではないはずである。」⁽⁶⁾

しかし、このような結論に陥ってしまうのは、創作性基準説の論理的帰結に他ならない。そして、この問題は、部分意匠制度が導入された現在においても解決をみていないようである。

第2の問題点は、意匠の類否判断に用いられている「特徴的である」とか「ありふれている」という文言である。先に引用した宮滝氏の表にもそうした表現が記載されている。創作性基準説であれば、新規であるかどうかということが問題になる。創作体は新規であるからこそ保護する価値があるからである。

ところで、公知意匠が1件だけ存在する場合を考えると、創作性基準説では新規性は失われてしまう。一方、公知意匠が1件だけ存在しても「ありふれた」ものであるとは認定できない。宮滝氏の指摘が正しいのであれば、従来行われてきた意匠の類否判断には、創作性基準説とは異なる考え方が潜んでいると考えざるを得ない。

意匠の要部に関する創作性基準説に疑問があるとすると、残された説は形態性要部基準説しかない。しかし、先に指摘したように、この説は論理性を備えていないため学説として評価することもできないし、あまり実務の助けにもならない。ここに至って、意匠の実務家は行き詰まってしまうのである。

さらに、統計的手法による類否判断においても、基本的構成態様と具体的態様を分ける基準というものが存在しない限り、類否判断の基準を正確に提示しているとは言えない。特に、プロポーシヨンの問題がある。このプロポーシヨンとは、例えば、立体的な物品の場合、縦、横、高さの比率をいう。上記乱れ箱事件の形態要素(2)の「縦方向の約2倍の横幅を有する」等の表現等が、プロポーシヨンを示すものである。プロポーシヨンは、基本的構成態様ではなく具体的態様とされているが、その理由は不明である。

また、この統計的手法にも論理性を認めることができない。何故、基本的構成態様が一致すると原則として両者が類似であると判断するのか、という基本的な原理さえも説明できていない。

本稿は、こうした問題点を解決するために、意匠法の法目的から考えるという従来のアプローチをとらず、視覚や概念の構造というような基礎的な理解から意匠の類似構造を探る。

Ⅲ. 視覚の世界を考える

1. 面と視覚

「見る」ということは、自分の周囲の状況を視覚として検出することであると思われるが、自分自身の状態を知ることも視覚の重要な役割である。視覚研究の第一人者である J.J.ギブソンは生態学的視覚論という本⁽⁷⁾の中で、視覚というものは視点が動くことを前提にしていることを述べている。例えば、落ちれば死ぬであろう崖ぶち⁽⁸⁾へ向かって、歩きながら接近する場合、現在歩いている地面は、自分の方に向かってたぐりこまれるように見え、また、崖ぶちの下の地面は崖ぶちを起点として自分の方に向かって立ち上がってくるように見えるのを観察できる。

もちろん、この場合、自分の足が動いているという情報が脳にあるから、地面が動いていると誤解することはない。このように単にそこに崖ぶちがあるという情報よりも、動物にとっては、その崖ぶちに向かって「自分が近づいている」ということが視覚の情報として有効な情報である。

ギブソンは、また、動物は地面という「面」から離れて生活することができないし、あらゆる物体は面を備えているから、面がどのように見えているかということが視覚において重要な関心事であることも指摘している。

このように、人間(動物)と視覚の対象となっている面との結びつきは切っても切れない関係にある。すなわち、物体の形態を視覚がどのように捉えているかということを考える場合、「面」の存在を最も重要な情報として扱っている。

2. 視線の先

人間の視野は、水平方向で180度、垂直方向で130度⁽⁹⁾の楕円形の範囲となる。しかし、この視野のすべてが明瞭に見えているわけではない。瞳の反対側の網膜に中心窩と呼ばれる錐体細胞が非常に多く集まった部分があり、この部分に映りこんだ像がもっとも明瞭に見ることができる。その範囲は約2度程度の範囲である。この範囲を外れると視力が低下したようにぼんやりとしてしまう。ちなみに、腕をまっすぐに伸ばし人差し指を立て、その人差し指の先端の幅が約1度であるから(握りこぶしの幅は10度)、いかに狭い範囲しか鮮明に見えていないかが分かる。これは、視線を動かさずに本を読めるか試すと、すぐに理解できる。

けれども、眼球は常に動き回っている。このため、明瞭に見える範囲が中心窩のわずかな範囲であったとしても視野全体の見え方はそれほど不明瞭には感じられない。この眼球の動きは、サッケード (saccade) と呼ばれている。眼球の動き、即ち、視線の動きは、一つの点に注がれた後、ぱっと他の点に視線を移し、そこでまた視線を注いだ後、さらに他の点に視線を移す…という断続的な移動を繰り返す。視線が移動する際には、像がぼける。

サッケードを観察するのは簡単である。親しい人と向き合って、その人の瞳の動きを見てみよう。頻繁に瞳が動き回るのが観察できる。これがサッケードである。実際には瞳だけが動き回るのではなく眼球全体が回転している。ちなみに、鏡に向かって立って自分の瞳を見ても、予想に反して瞳は全く動かさずサッケードを観察することはできない。その理由については「明瞭に見える範囲が約2度の範囲」ということを思い出してみれば説明がつく。瞳が見えている範囲から瞳を動かすことはできないということである。

対象に対して意識を働かせていない場合サッケードの軌跡はどうなるのか。例えば、人間の頭部の絵を見せた場合、目や口などの特定の部分にサッケードの軌跡が集中する。これは、目や口などが表情や人格を表現している可能性が高いことを経験的に知っているからである。一方、被験者が今までに見たことがない物体を見せた場合、そのサッケードの軌跡は物体全体に分散してしまう。どこを見ればよいのか分からないからである。

こうしてみると、意匠の要部が経験に基づいて視線を集める部分であるとするのは一面では正しいのかもしれない。しかし、これまで存在しなかった全く新規な物品では、看者の視線は分散してしまい、そうした意味における意匠の要部は存在しなくなる。

図5⁽¹⁰⁾は、実験により採取されたサッケードの軌跡である。これを詳細に検討すると、輪郭線上や境界上にサッケードの軌跡が正確に存在するというわけでもなさそうである、ということに気付く。ある程度視線の先が決定された場合、さらに効率的に情報を収集するため物理的に刺激が大きい場所に視線の先が絞込まれてゆくはずである。この場合、コントラストの最も強い部分、即ち、輪郭線上や境界上にサッケードのポイントが正確に存在しなければならない。しかし、輪郭線上や境界上に注がれているというよりは「輪郭線や境界に極めて近い周囲」に注がれているように思

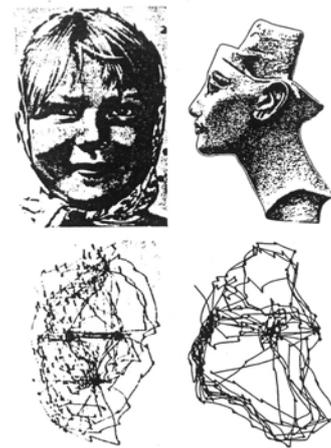


図5

われる。これは、輪郭線や境界が面と面の接合部であり、その周辺を観察することで、面と面の関連性についての効率的な情報を集めているのであろう。面と面の関連性とは、それぞれの面の相対的な大きさや、それらがどのような方向へ傾いているのかということである。逆に言えば、輪郭線や境界は、面の開始部分（又は終了部分）にすぎず、面と面の関係の従属的な情報に過ぎないともいえる。

3. 視覚情報と言語情報

ギブソンは、以下のような水面等の例⁽¹¹⁾をあげて視覚情報と言語情報との違いを指摘している。鍋に入れた水を沸騰させ続けるとそのうち水は蒸発してなくなってしまった。これを物理的に説明すると、水は消滅したのではなく蒸発して水蒸気になり、そして、空气中に拡散してしまったことになる。そして、この物理的な説明は、言語情報による論理的なものの捉え方である。

しかし、ギブソンは、人間が知覚するレベルでは水が消滅したことこそが重要であると指摘している。即ち、視覚を基準にしてこの現象を説明すると水面という光を反射する「面」が消滅したということになる。視覚により把握される世界が、言語情報による論理的世界とは異なる成り立ちを持つことを想像してみよう。

4. テーブル板の問題

ギブソンが長方形のテーブル板はどのように見えるかということについて次のような説明をしている⁽¹²⁾。

「たとえば古くからの問いであるが、テーブル板のような長方形の面はどのように知覚されているのかという問題を考えてみよう。可能な限りのあらゆる視点

を考えると、長方形の場合、見ることのできる形態には実に多くの台形があり、長方形はその中の単一つの形態にすぎず、目が面の中心に対し垂直線上に定位されるときにのみ見られる形態である。」

こうした知覚は人間が動くものであり、その動きにつれて視点がどんどん移動するからである。もっとも、視覚は移動する生物にのみに備えられた能力であるから視点が動くという表現は、当然の前提を条件として提示しているので適切な表現ではないかもしれない。

形の知覚というのは、非常に複雑な脳内の処理が関係しているように思える。長方形のテーブル板の場合、長辺側から離れて見るならば、短辺はより短く見えるはずである。それも台形の斜辺として。それなのに、テーブル板の形状そのものが変化したとは知覚されない。

もし、人間の知覚が形態の「長さ」を重視しているとすれば、テーブル板の知覚の説明が難しくなる。テーブル板の各辺は、人間の移動に伴ってどんどんその長さを変えてしまうからである。これでは、少し移動しただけで周囲の物体の様子が変化してしまい、歩くことさえできなくなる。したがって、「長さ」ではなく何らかの形態の性質を知覚の基礎にしているということである。

この問題には、「知覚の恒常性」が関与している。知覚の恒常性とは「我々の見る条件が変化しても、対象の特性は、意識においては一定であろうとする傾向がある」ということである⁽¹³⁾。

視点の位置が移動しても、テーブル板の形が一定であろうとする場合、テーブル板の長辺と短辺の「長さ」や4隅の「角度」は変化するものとして捉えられているから、長方形という形が恒常的に保たれる。そうすると、脳内の知覚の処理においては、「長さ」や「角度」というものは、対象の形態を捉える基礎的な要素にはなりえない。このように考えてみると、「長さ」は形態の特性そのものではなく、形態の二次的な情報として取り扱われていることが伺える（これは、後述するプロポーシヨンの取り扱いについて示唆を与える）。

また、テーブル板などの知覚対象が存在する環境は、文脈（context）として利用されている⁽¹⁴⁾。例えば、視点が移動してテーブル板の形が変わる際、その文脈として自分がどのような位置に移動したのかということやテーブル周辺の景色の変化から判断している。人間が形態の知覚を行うためには、文脈情報が必要だということである。

5. 立体と平面

ギブソンは、以下のようなギリシア画家の話をしている⁽¹⁵⁾。「ある画家がブドウを完璧なまでに模写したので、その絵は鳥がやってきてついでにむほどであった。すると彼のライバルはそれにブドウを覆う薄物を描き加えた。それはあまりにもうまく描かれていて、くだんの画家が思わず絵からつまみ上げようとしたほどで、かくてライバルの方が打ち勝ったというのである。」

しかし、ギブソンは、この話に対して否定的である。すなわち、目が騙されることは、観察点を固定し、狭い視野の単眼視をしている場合にのみ生じ、これは真の知覚ではないとする。そして、固定したカメラのように考えられてきた目だけが騙されるのであり、実際の両眼視覚システムでは、そのようなことはありえないとする。

具体的に、風景が表示されている絵画や写真を見る場合を考えてみると、絵画のキャンパスや写真の印画紙（印刷物の場合は紙）という物体がそこに存在することを知覚し、同時に、その物体の一つの表面に視覚に訴える絵や画像が表示されていることが知覚されている。

上述したように、絵画や写真の物体としての存在は、視点の移動に伴ってその見え方に変化が生じるが、絵画や写真に表示されている風景の遠近感や、視点の移動に伴ってその見え方に変化を生じない。人間は、絵や画像を知覚する場合、それが表示されている平面をきちんと認識している。

こうしたことは、立体的な物品と織物地のような平面的な物品がはっきりと別のもので知覚されていることを意味する。立体物であればその立体物の「面の面との関連性」が認知の基礎をなす。一方、織物地である場合、こうした「関連性」は模様を構成している「大きなかたまり」相互間に存在すると考えられる。この「大きなかたまり」のことを「ユニット」と呼ぶことにする。例えば、複数の船の模様が並んで全体の模様を構成している場合、その船の一つ一つがユニットになる。立体物そのものなのか、それとも面に表示されている模様なのかという判断さえはっきりすれば、その後の視覚の処理が両者間で大きく異なるとは考えにくいからである。

6. 視覚と脳

脳では視覚情報の処理が行われている。この処理は網膜の情報が視覚野に送られ、さらに視覚野から視覚

連合野、最後に視覚連合野から高次連合野へと、三段階の処理がなされる。視覚野では輪郭の断片、色の識別、対象の動き等、形の知覚に必要な基礎的なデータが抽出される。さらに、視覚連合野では高度な形態の分析が行われる。最後の高次連合野では、その視覚により知覚されたものが、他の感覚や言語的な情報と連合され認知される。このように、網膜に到達した光の情報の処理が認知にまでたどり着くまでには、このような段階的な過程を経るのである。

さらに、脳は一箇所の領域で視覚情報を処理しているわけではない。上記の視覚野、視覚連合野、高次連合野は特定の部位に存在するが、それらはその処理の中核といえる部位であり、他の部位も協働する。視覚情報が処理されている場合、脳全体の50%以上が活動するといわれている。それほど、視覚は、脳を働かせているのである。

さらに、脳の情報処理過程は並列分散処理という形態をとる。同時に複数のユニットが働いている。これらは高度なネットワークにより連合されており、単一ユニットによる処理では到底及ぶことができない超高速の情報処理を可能にしている。これらのユニットは、例えば、色彩の知覚や、形の知覚、動きの知覚等毎に無数の分業化がなされている。この分業化のおかげで、我々は、それが物体の表面に描かれた線ではなく、物体のエッジであると認知できるのである。

模様と形状が異なるというのは当然のことと考えられているが、実は脳のこのような分業体制がもたらす認知処理によって、初めて可能になっている。色彩もしかりである。形態は、形状単一、形状と模様の組み合わせ、形状と色彩の組み合わせ、形状と模様と色彩の組み合わせ等と説明されているが、本来的には、物体を認知している脳のシステムに依存している定義に過ぎない。脳が、形状と模様を分離できないような認知構造しか持たないのであれば、形態の定義は異なったものになる。

IV. 認知された形態の構造

1. 概念に学ぶ

物体が視覚により捉えられ認知されると、その形態はどのように理解されるのであろうか。その理解の仕方が解明できれば「形態の類似」も考えやすくなるであろう。しかし、そうしたことを詳細に説明した文献

を見つけることはできなかった。そこで、言語情報による概念の構造に関する学説を検討する。視覚情報も言語情報も同じ人間の脳によって処理されているから、参考になると考えるからである。

2. 概念に関する学説

古典的な見解として、概念は定義的特徴によって構造化されているとする説がある。例えば、「偶数」という概念は「等しく2つに分割できる」という特徴をもつ。そして、すべての概念は「偶数」の例のように定義的特徴で構成されている、とする⁽¹⁶⁾。

明解な考え方だと思うのだが、多くの欠点があるようだ。その一つとして、概念のすべての事例が同等にその概念の良い事例にはならないことがあげられている。例えば、コマドリはペンギンよりも「鳥」の概念の事例としてふさわしいと判断される。ある概念の特徴は、その概念の事例のすべてが持っているとするこの考え方に合致しない⁽¹⁷⁾。

この古典的な考え方の弱点を克服するために、プロトタイプ理論という考え方が生み出された。この理論は、概念が典型例を中心に体制化されているとする考え方である。例えば、コマドリは典型的な鳥といえるが、ダチョウは典型的な鳥ではない。コマドリは鳥のプロトタイプ（典型例）と多くの特徴を共有しているからである⁽¹⁸⁾。

さらに、プロトタイプ理論では概念のレベルの違いについて説明できる。例えば、ジャーマンシェパードの場合、「ジャーマンシェパード」は下位概念であり、次に、「犬」が中間の基本レベルであり、最後に、「哺乳類」が上位概念になる。何故、中間レベルが基本レベルと呼ばれるかということ、基本レベルの概念には心理学的な特権があり、例えば、それらは最初に学習され、普通、このレベルで命名されるからである⁽¹⁹⁾。

このプロトタイプ理論におけるプロトタイプは、中心傾性を持つ。すなわち、典型例であればあるほど、その概念の中心に位置するということである。

3. 類似の円盤

図6は、意匠の類似範囲の説明を行う場合に、よく用いられる円盤の図形である。線図の円の中央点Aが登録意匠であり、その円の内側全部が登録意匠の類似範囲であると説明される。そして、事例B1と事例B2と

事例 B3 の意匠は、それぞれ円盤内に位置しているため、登録意匠の類似範囲に含まれており、従って、登録意匠の意匠権を侵害すると説明される。また、事例 C の意匠は、円盤の外に位置するため、意匠権を侵害していないなどと説明される。

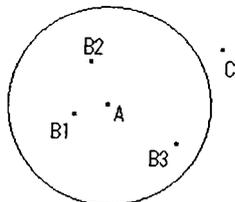


図 6

この類似の円盤を眺めていると、中心傾性を示しているように感じられる。事例 B1、事例 B2、事例 B3、事例 C の順に A から遠ざかった位置にあるからである。一番典型的な事例が登録意匠の A であり、以下、A を典型例としている様々な特徴を多く備えている順に、事例 B1、事例 B2、事例 B3 が存在する。そして、典型的である登録意匠 A が備えている様々な特徴をほとんど備えていないのが事例 C になると考えられる。

中心傾性をもっとよく表現するのであれば、この類似の円盤は円錐体を真上から見たものと考えた方が理解しやすい。円錐の頂点（上記の例では登録意匠 A の位置）を最高点とする円錐の斜面が「中心」への「傾性」を示していると見立てるのである。こうした従来の意匠の類似範囲の捉え方を、「プロトタイプの単独単一構造」と呼ぶことにする。

4. 事例の個数の問題

しかし、意匠の類否判断の実務においては、このプロトタイプの単独単一構造という考え方では説明できない場合がある。例えば、新規物品が開発された場合である。この新規物品の形態は、誰も見たことがなかったし、事例はわずかにその新規物品の形態だけである。

上記の例で、鳥という概念は、「くちばし」「羽毛」「細い足」「翼」など様々な特徴を備えているが、これは、多数の鳥類の中から抽出した特徴である。例えば、色彩の要素は、鳥という概念を構成する特徴の一つとしては考えられていない。これは、色彩が様々であり、鳥の典型例を示す特徴としては不適切だからである。

新規物品の形態の場合には、事例が一つしかないため、どのような形態要素がその形態の特徴を構成して

いるのかが分からない。こういう場合には、全体的な構成を示している基本的構成態様とされる形態要素が特徴であり、模様や色彩などの他の形態要素は特徴にはならないと判断する、と考えることもできる。しかし、この考え方は、形状も斬新であるが、同時に模様も極めて斬新である場合には説明できなくなる。この模様が典型例を構成する特徴の一つであることは明らかだからである。例えば、上記の乱れ箱事件におけるイ号の上部脱衣籠や洗濯籠にはメッシュが設けられているが、このメッシュが斬新な形状であった場合は、この斬新な形状のメッシュという形態要素を無視して類否判断を行うべきなのか、という疑問が生じる。

実は、プロトタイプが視覚情報においても取得されるのかどうかという実験は、すでに行われている。Reed, S.K. 氏が行った実験である。線図で描いた漫画の顔の図(図7⁽²¹⁾参照)を次から次へと被験者に見せ、特定のカテゴリーに帰属するかどうかを判断させた。なお、この被験者にはこの顔の図の分類に関して訓練がなされている。そして、被験者の 90% がこの顔の分類作業に成功した。

視覚情報による形態の認知においても、プロトタイプが作成されるということがこの実験から理解できる。しかし、この実験では、事前の訓練において被験者に漫画の顔のタイプが提示されており、被験者は複数の事例を知っていることが前提になっている。従って、事例の個数という観点からこの実験を考えてみると、プロトタイプの作成には複数の事例が必要であることを示していることになろう。

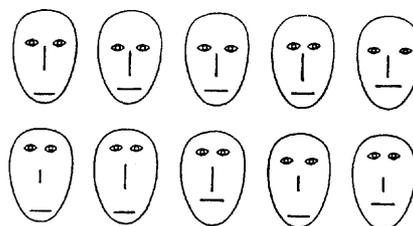


図 1 リードの実験で用いられた顔の絵
上の行の顔はカテゴリー1に、下の行の顔はカテゴリー2に属する。(Reed, 1972)

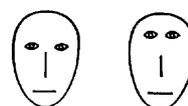


図 2 カテゴリー1と2の典型 (Reed, 1972)

図 7

5. 「斬新」と「ありふれた」という言葉

今度は類似の幅という観点から考えてみる。従来、「斬新な意匠ほど類似の幅が広く、同種類のものが数多く出れば出るほど類似の幅は狭くなる」⁽²²⁾との指摘があった。その理由は「一般需要者の目の水準が高くなればなるほど、類似の幅は狭くなるといわなければならない。同種類の物品が数多く社会に出れば出るほど、またその物品の意匠の数が多くなればなるほど、それを見る機会に恵まれる一般需要者の目の水準は高くなる」というものである。類似の幅が比較的狭いものとして「昔から使いならされ、また沢山の意匠が考え尽くされているもの」を挙げている。一方、類似の幅の比較的広いものとして「新品種の商品」を挙げている⁽²³⁾。

しかし、新規物品に関しては、何故、類似の幅が広いのだろうか。類似の幅が狭くなる説明として「(同種の物品を) 見る機会に恵まれる一般需要者の目の水準は高くなる」というのは理解できるが、その反対の場合、「(同種の物品を) 見る機会がほとんどなければ一般需要者の目の水準は低くなる」から「類似の幅が広い」という説明には奇妙な感じを受ける。

新規物品の場合、事例の数が一つであるため、プロトタイプを作成することができない状態だと考える。即ち、上記のReed, S.K. 氏の実験において、被験者が事前に複数のマンガの顔を見ていない状態で判断を行ったようなものであり、相対的な評価ができない状態での判断であると考えられる。

プロトタイプを構成する多くの特徴が抽出されておらず、形態の基礎的な特徴だけがその形態の評価を決定するのに用いられている、としたらどうか。そうであれば、特徴が少ないのであるから、その特徴さえ備えていれば類似と判断され、類似の幅が広くなると考えられる。

上記の宮滝氏の表(図4参照)には、「ありふれた」という言葉が分類の条件として記載されている。これは、まさに複数の事例の存在を問題にしているように思われる。そして、具体的態様は、プロトタイプに馴染みそうな概念に思えるが、基本的構成態様は、プロトタイプという考え方に馴染まない別の種類の概念だと考えられる。

6. 中心傾性を持たないということ

上述したように、事例の数がある程度存在しなければ、プロトタイプを認めることができない。プロトタイプが認められない状態における形態の認知構造を考えると、

そこには中心傾性が存在しないことが理解できる。

中心傾性を持たない概念を説明するものとして上述した古典的概念学説が参考になる。この古典的概念学説は、定義的特性により概念が決定されるとする。こうした構造が、形態の認知においても採用されているとしたらどうか。そして、形態の定義特性と呼べるものが共通するならば、両者は類似すると判断しているのではないか。

中心傾性を持たない構造は、非常に想像しにくい。この構造によれば、新規物品の登録意匠は、必ずしも類似範囲の中央に位置しない、ということになる。それは典型例ではないからである。そして、このような類似範囲は、上述した類似の円盤とは異なる構造になるということであるから、従来、当然と考えられていたプロトタイプの単独単一構造では説明できないことになる。もっとも重要なことは、意匠図面に示されている形態が「その意匠の典型例ではない」という点である。

新規物品の形態の定義特性と呼べるもの、即ち、基本的構成態様が共通する範囲が類似範囲を画していると考えるのであれば、新規物品の類似範囲が広いという上記の指摘を説明できる。

V. 形態特性とプロトタイプ

1. 形態特性の定義

上述した形態の定義特性のことを形態特性と呼ぶことにする。この形態特性とは、従来の基本的構成態様に相当するものであり、ここで物体の形態がどのようなものであるかを最も簡潔に示す視覚情報として再定義される。複数の面から構成されている物体の場合には、それらの面と面の関連性がその物体の形態をもっとも簡潔に示している。なぜならば、それらの面は、物体と外界の境界に存在し、その物体の存在を視覚的に定義しているからである。

上記の乱れ箱事件においては、形態要素(1)の基本的構成態様が、この形態特性に該当する。

2. 形態特性を把握する

形態特性は、形態を基礎づけている面から把握されるが、その面は視覚世界における面である。

例えば、ソリッドな面と、網状の面を比較した場合、言語情報による物理的な把握において、両者は異なった面である。しかし、形態特性として捉える場合は、

両者とも単なる面であり同等である。

上記の乱れ箱事件において、イ号の洗濯籠等はメッシュを備えているが、こうした形態要素は、形態特性に影響を与えないということである。

さらに、6個の正方形の枠体を組み合わせて作られた立方体であっても、その枠体で囲まれた部分は、面を構成する。言語情報による物理的な把握であればそこに物質が存在しないためそこに面を認めることができないが、視覚的にはそこに面が暗示されている。このような面を「暗示面」と呼ぶことにする。この「暗示面」に関しては後述する。こうした視覚情報特有の把握のされ方は、先に説明した生態学的視覚論に基づく。

さらに、形態特性は、物体を構成物そのものから得られるとは限られず、例えば、面と面に挟まれた空間からも把握されることがある。

さらに、形態特性を形成する面は、目に見えている面そのものではない。たとえば、規則的かつ緩やかな曲率を備えた曲面と、フラットな面は、形態特性の上では同等である。さらに、形態特性における面と面の境界領域についてもその具体的形態が問題になることはない。例えば、角が角張っているか、それとも丸みを帯びているか、ということは形態特性の認定に影響を与えない。

さらに、形態の「長さ」の要素は、面と面との関連性に影響を及ぼさない限り、形態特性としては評価されない。長さの要素が形態要素に影響を与えないことについては、テーブルの問題として上述した。そして、形態特性は、面と面との関連性が破壊されない限りあらゆる長さを含む。従って、プロポーシオンは、形態特性ではない。

このプロポーシオンの問題を、上記乱れ箱事件を例にとって説明する。図8(B)は登録意匠の正面図である。そして、(A)と(C)は、形態特性において登録意匠(B)と一致するものであり、登録意匠(B)のプロポーシオンのバリエーションである。

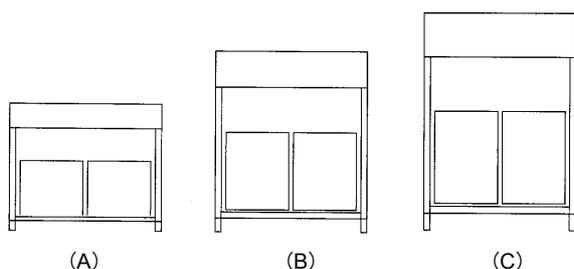


図8

登録意匠(B)を(A)と比較した場合には、相対的に登録意匠(B)はスマートな印象を与える。しかし、登録意匠(B)を(C)と比較した場合には、ずんぐりとした印象を与える。この「スマートな印象」や「ずんぐりとした印象」は、比較することにより把握されるが、注意しなければならないことは、登録意匠(B)だけを見て、「スマートな印象」や「ずんぐりとした印象」を得ることはできないということである。この意味において、「スマートな印象」や「ずんぐりとした印象」は、「相対的な美感」である。

登録意匠(B)の類似範囲を決定する基準時(出願時)において、(A)や(C)等のプロポーシオンのバリエーションが存在しないのであれば、形態特性が一致するこれら(A)や(C)は、(B)の類似範囲に含まれることが理解できる。この場合、この(A)(B)(C)の三者の形態特性は共通するため、それらの視覚的效果は完全に同一になる。

ここで、基本的構成態様という概念を再び検討する。この基本的構成態様は、類否判断の基礎をなす重要な概念であるにもかかわらず、定義されることがなかった。その理由は、この言葉が「構成」という言葉を含むからだと考えている。視覚的に捉えられている世界は、上記の暗示面の存在や空間の把握、あるいは、長さの無視等、物理的構成と馴染まないことが多い。基本的構成態様という言葉は、「構成」という言葉を含むため、この形態特性という視覚世界の概念の領域にたどり着けず、故に、これを定義したり論じたりすることができなかったのである。

3. 最低情報量で形成される形態特性

形態特性は、最低限の情報量で構成されるという拘束を受けている。例えば、10個の単純形態(単純形態とは、例えば、正方形や立方体などの幾何学的図形)から構成されている物体の形態特性は、その単純形態の10倍の情報量にはならない。この場合、最低情報量を超過しないように視覚情報の統合が行われた後、形態特性が決定されるからである。この視覚情報の統合は、ゲシュタルト心理学の知覚の体制化からも伺うことができる。

しかし、この最低情報量による拘束は、本来的には並列分散処理に基づくものである。並列分散処理とは、多数のモジュールで情報を処理するため、視覚情報がモジュールの要求する要素に分離されることを前提と

する。もちろん、何から分離されたものかが分からなければ、その視覚情報を処理することはできない。従って、並列分散処理のベースとして「見出し」が必要になる。この「見出し」の役割を負っているのが形態特性であり、並列分散処理の迅速性を確保するために、最低限の情報量で構成されていると予測される。

さらに、形態特性の「見出し」としての性質は、言語情報と視覚情報を結び付ける役目を果たしている。例えば、物品の名称は言語情報であるが、この名称は形態特性に関連付けられている。もし、物品の名称が具体的な形態と直接結び付けられていたら、形態が少しでも異なると物品の名称が分からなくなってしまう。形態特性が一致していれば、プロポーシオン等などが異なっても問題なくその物品名を言い当てることができる。

多数の単純形態から構成されている形態は、各単純形態の面と面の関連性から抽出される形態特性の総和ではなく、単純形態間の関連性に置き換えられてゆく。この情報量は、普段目にしていない複雑ではない形態の面と面の関連性の情報量レベルまで縮減される。

4. 形態特性の不可視性

形態特性は、視覚情報をベースに生成されたものであるにもかかわらず、眼で見ることにはできない。なぜならば、形態特性は、脳の視覚情報処理により生じるからである。そして、形態特性を視覚により把握可能な状態に表示するならば、その形態は物体の形とはかけ離れた態様になる。

ステレオから流れている音楽を聴くことは容易である。それが歌なのか、クラシックなのか、それともロックなのか即座に判断することができる。しかし、そのステレオの出力端子に接続したオシロスコープに表示された波形のみを見せられたとき、その歌の歌詞を知ることが不可能である。ちょうど形態の認知活動の際に形成された形態特性は、このオシロスコープの波形が音楽とはかけ離れたものであるがごとく、視覚で認知できる形態とはかけ離れたものである。従って、形態特性を言語によって説明する場合には、その表現の多くが比喩にならざるを得ない。絵に描くとすれば、それはスケッチのようなものになると考えられるが、そのスケッチがそのまま形態特性というわけでもない。形態特性は複数の長さを許容しているため、紙面に固定できるようなものではないからである。

5. 形態特性の特性

形態特性の範囲は、中心傾性を持たないため円盤状ではない。プロトタイプが円錐型であるとするならば、形態特性は周縁の形が不規則な台地状ではないかと考えられる。形態特性の分布を図面に表現すると、図9のようになる。

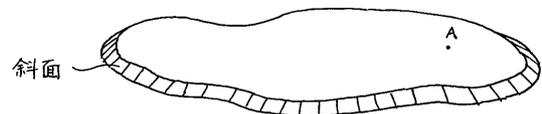


図9

この図は、形態の分布をX-Y平面上に表現し、また、Z軸方向に視覚的効果を示したものである。形態特性が認められる領域においては、その視覚的効果が同一であるため、Zの値は全て同一になる。即ち、特定のX-Y座標にピークを持たない台地状となることである。また、登録意匠Aは、形態特性が認められる領域の中心に位置しない。

さらに、形態特性の分布の全貌を認定することは不可能である。形態特性は具体的な形態から取得される視覚情報の「見出し」であるため、「見出し」から形態を生成することは理論的には可能であっても、そのすべての形態を生成することは不可能だからである。

しかし、形態特性の分布範囲を明確にできないことをもって不足であると考えする必要は無い。一の形態の形態特性と他の形態の形態特性が一致するか否かという判断は常に可能であり、意匠の評価においてはそれで充分だからである。この点については後述する顕在化理論により詳しく説明する。

形態特性の特性でもっとも特徴的なことは、その範囲が後述するプロトタイプの範囲よりも非常に広いということである。例えば、典型的なコップの形態特性の範囲には、無数のプロトタイプが包含されていると考えてよい。無数のプロトタイプは、それぞれ異なる美感を有する。そうすると、それらを全て包含している形態特性は、特定の美感を備えていないことになる。

6. 形態特性のグレーゾーン

2つの意匠の形態特性は、原則として一致するか、しないかという二者択一の関係になる。しかし、この形態特性理論は、古典的概念学説と同様の弱点を備えている。即ち、不明瞭なケースが存在する⁽²⁴⁾。例えば、

古典的な大型ラジオをも含むラジオは、家具という概念に属するのかどうか不明である。形態特性が台地状であるとしたのは、台地の周縁に斜面があることを指摘するためである。上記図9に示されているこの斜面は、形態特性が一致するのかわからないのか不明であるグレーゾーンを示している。

類似するのかわからないのかわ、はっきりしない領域があることを認めることは、従来タブーであった。何故なら、独占排他権である意匠権が及ぶ範囲にグレーゾーンがあれば、意匠制度そのものの正当性が疑われるからである。

しかし、グレーゾーンを認めても問題はない。意匠法の条文には「類似するかどうかを判断せよ」と記載されているが「非類似かどうかを判断せよ」とは記載されていない。なぜ、そのように記載されているのかといえば、これは立法技術の問題ではなく、必然的そういう記載にならざるを得ないのである。後述する完全性説によれば、類似範囲が「同価値の範囲」に対応すると考えるため、グレーゾーンに類似範囲を認める必要がないからである。

このため、我々は明らかに台地の上面に含まれている形態を「類似」と判断し、台地の斜面のグレーゾーンにあると考える場合には、「類似しない」と判断すればよい。即ち、「類似しない」とは、「類似するかどうか判断できないグレーゾーン」と「非類似」の両者を含む。「類似すること」の反対が「非類似であること」とする前提自体が誤りである。

このことから、形態特性の一致が問題となる意匠権侵害訴訟の場合、その被告は、非類似という心証を裁判官に抱かせることに成功する必要はなく、少なくとも形態特性が一致しているかどうか分からない等の理由から、類似とは断言できないという心証を形成させることで充分であることが理解できる。

7. プロトタイプの定義

プロトタイプとは、形態特性を前提としたより具体的な形態の典型例という意味である。従来の具体的な態様を再定義したものである。

このプロトタイプは、形態特性を除く形態要素から構成されている。この形態要素としては、例えば、「長さ」の要素に支配されているプロポーシオンが挙げられる。プロポーシオンは、面と面との関連性に「具体

性」を与えるからである。プロポーシオンに関しては、図8を用いて既に説明した。

さらに、面に対して具体性を与えるものとして、面そのものの形状もこの形態要素になる。形態特性においては同等に取扱われた平板状の面と緩やかな曲面が、ここでは具体的に評価されることになる。

面と面との境界領域が角張っていたり、あるいは、丸味を帯びていたりするような場合も、それぞれ、形態全体に広く分散して見られる場合には、この形態要素になり得る。そのほか、面の表面に施されている模様の配置や色彩も、この形態要素になり得る。

8. プロトタイプ特性

プロトタイプは、特徴的な形態要素毎に形成される。図10を参照しつつ、プロトタイプの独立性について説明する。

(A)は、上記乱れ箱事件の登録意匠である。この登録意匠(A)の意匠権の存続期間経過後、この登録意匠(A)のバリエーション(図示せず)が多数出現したと仮定する。

それらの多数のバリエーションは、登録意匠(A)と同様のプロポーシオンを備え、また、登録意匠(A)と略同じ細い4本の支柱を備えているものとする。

そこへ(B)が意匠登録出願され登録された。この登録意匠(B)は、登録意匠(A)よりもスマートなプロポーシオンという形態要素と、非常に太い4本の支柱という形態要素とを備えている。

この登録意匠(B)は、この両形態要素のそれぞれに

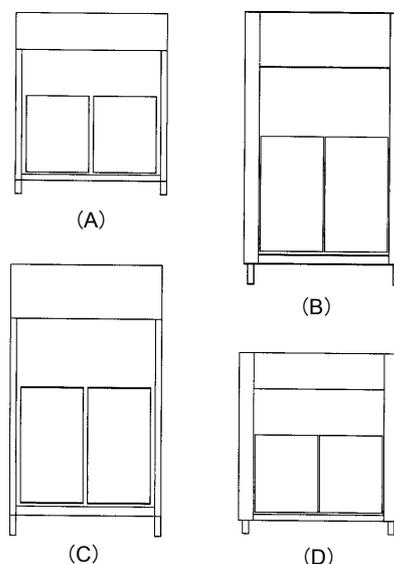


図10

ついて、プロトタイプを取得する。その後、スマートなプロポーシヨンのみを備えている(C)が出現した場合、この(C)は登録意匠(B)に類似する。

また、太い4本の支柱を備えている(D)が出現した場合、この(D)も登録意匠(B)に類似する。このように、登録意匠(B)は、2つの特徴のそれぞれについてプロトタイプが認められるのである。

ここで注意しなければならないのは、登録意匠(B)と(C)を比較する場合、太い4本の支柱という形態要素は無視されるということである。さらに、登録意匠(B)と(D)を比較する場合には、スマートなプロポーシヨンという形態要素が無視される。

これをプロトタイプの独立性と呼ぶ。具体的態様という概念を捨てて、新たにプロトタイプという考え方を提示するのは、従来の具体的態様という概念では、このような独立性を説明できないからである。

登録意匠(B)の類似範囲は、プロポーシヨンのプロトタイプが認められる領域と、太い4本の支柱というプロトタイプが認められる領域を足し上げた領域になる。これを図面にあらわすと図11のようになる。

この図でも、形態の分布がX-Y平面上に表現され、また、Z軸方向に視覚的効果が示されている。プロトタイプは中心傾性を有するため、円錐型となる。B1として示されている円錐型がプロポーシヨンのプロトタイプの分布を示し、また、B2として示されている円錐型が太い4本の支柱というプロトタイプの分布を示している。各頂点のb1とb2は、登録意匠Bそのものではなく、プロトタイプが認められる形態要素である。普通に考えると、この二つの円錐型は、重なり合う部分を持つべきであるが、プロトタイプの独立性を明らかにするために、あえて分離して表現した。

プロトタイプが認められる形態要素をプロトタイプ特性と呼ぶことにする。即ち、b1とb2は、それぞれ、プロトタイプ特性であり、登録意匠Bは、2つのプロトタイプ特性を備えているということである。そして、登録意匠(B)の類似範囲は、円錐型B1とB2の底

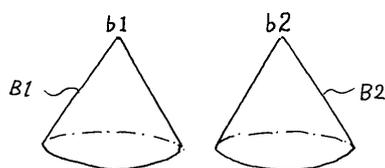


図 11

面の領域を足し上げたものと一応考えられるが、この点に関しては、形態特性との関連でさらに詳しく後述する。

なお、複数の形態要素から単一のプロトタイプが認められる場合もあり得る。例えば、面の特徴的な形状が、面と面との境界領域にも連続的に及んでいる場合等である。この場合、面の形状に関する形態要素と、面と面との境界領域の形状に関する形態要素を合わせたものに、単一のプロトタイプを認めることができる。

しかし、プロポーシヨンの形態要素と模様の形態要素とが相俟って単一のプロトタイプを形成することは、ほとんど考えられない。なぜならば、形状という形態要素と模様という形態要素とは、上述したように、視覚において異なる認知が行われるからである。

プロトタイプ特性が認められる要件として、プロトタイプ特性から特定の性質をもつ視覚的効果が生じ、かつ、後述するように形態特性を凌駕する一定量以上の視覚的効果が得られなければならない。この形態特性を凌駕することに関しては、先行する複数の事例との比較を通じて客観的に証明することが可能である。

9. プロトタイプにおける類似

形態特性の場合には、その特性を備えているか否かという判断が、類否判断の結論にそのまま結びついていた。プロトタイプの場合にはプロトタイプ特性の一致だけで判断できるのだろうか。

プロトタイプにおける類似が認められるためには、プロトタイプ特性の一致と、そのプロトタイプ特性の一致量が問題となる。この一致量とは、プロポーシヨンにプロトタイプ特性が認められる場合、どの程度、そのプロポーシヨンに近いのかという量的な判断を行わなければならないということである。即ち、プロトタイプは、量的な中心傾性をも持つのである。この一致量の判断は比較的明確に行うことができる。何故なら、プロトタイプの認定は、後述するように、比較する公知の事例が複数存在するため、比較する事例が存在しない形態特性に比べて判断しやすいのである。

上記図11に示すように、登録意匠(B)には、2つのプロトタイプ特性が認められ、それらプロトタイプの領域を足し上げたものが登録意匠(B)の類似範囲になる。即ち、登録意匠(B)は、プロポーシヨンと4本の支柱の全く新しい2つの形態要素を備えるという意味において、非常に斬新な意匠であると評価できる。そし

て、図 11 に示すプロトタイプの領域を示す概念図は、斬新な意匠ほど類似範囲が広がるという経験則を説明することができる。

さらに、プロトタイプの類似について考えてみると、例えば、プロポーションのプロトタイプは、あらゆる面の形状を含む。上記乱れ箱の洗濯籠等の正面パネルが大きくラウンドしている場合でも、当該プロポーションを備えている場合には、類似すると判断される。逆に、このような面の形状にプロトタイプ特性が認められる登録意匠が存在する場合、その面の形状のプロトタイプ特性はあらゆるプロポーションを含むという関係になる。両者の関係については詳しく後述する。

こうした結論は、従来の類似範囲の捉え方、即ち、プロトタイプの単独単一構造からは非常に説明しにくい。ここで問題になっているのは、従来の「プロトタイプの単独単一構造」における「単独」構造についてである。

従来の意匠の要部という概念を用いると、登録意匠 A が複数の要部を備えている、と説明することができるが、この場合、これら複数の要部を全て備えない限り B 意匠は類似しないのではないかという疑問が存在していた。この考え方は、先に指摘したように、形態要素の性質の特許のクレームにおける構成要件のように捉えていることが原因である。何故、このように考えてしまうのかというと、意匠全体の美感は、常に、全ての形態要素の総和から生じていると思込んでいるからである。そして、このような思い込みは、従来の類似概念を理解するために用いられてきた「プロトタイプの単独単一構造」からイメージされている。このような理解は、残念ながら論理的な背景を持っていない。新しいプロトタイプという考え方は、プロトタイプ特性毎にプロトタイプの成立を認めることができるため、このような誤解や疑問を回避することができる。

10. プロトタイプと美感

美感には、絶対的な美感と相対的な美感の二種類が存在する。絶対的な美感とは、比較を前提としないため、個人的な評価に終始する。ある昆虫を見たときに、ある人は美しいと評価し、他の人は醜いと感じる。これが絶対的な美感である。意匠制度で問題にしている美感は、このような個人の感性に基づく絶対的な美感ではない。また、そのような美感を評価する世界に法律は踏み込むべきではない。そして、その理由は、後

述する完全性説により説明される。

相対的な美感とは、両意匠の比較を前提とする。両意匠は、共に、同じ形態特性を備えていなければならない。形態特性が共通していなければ、形態の評価に関して比較を行うことは不可能だからである。

この相対的な美感は、必ずしも「シャープな印象」「鈍重な印象」などの言葉であらわされる必要はないが、美感の評価は想像以上に十分な構造化を受けているため、普遍性を持つ。

例えば、2つの尖った形状のものを比較する場合において、一方が他方よりも鋭い形状である場合、鋭い形状のものから鈍重な印象を受けると評価することは不可能である。この意味において、相対的な美感とは感情に支配されないものである。従って、相対的な美感とは、具体的な複数の形態を比較することにより得られる相対的な視覚的效果であると定義できる。

美感は相対的なものである、という結論は、形態特性はそのような意味での美感を備えていないことを意味する。形態特性は、比較の対象としての事例が存在しないから、相対的な美感を持つことが不可能である。概念的な四角形や三角形に美感を感じることができないことを思い起こす必要がある。美的な処理がなされていないということではない。これらの形態は比較すべき対象を持っていないから美感を得られないのである。

なお、意匠法の意匠の定義規定では、「美感」が要件とされているが、これに、絶対的な美感を含めると解釈することは、上述したとおり、法の領域を超えるため、無理があると考えられる。近い将来、この定義規定は改正を余儀なくされると考えるが、この定義規定が存続する間は、この「美感」を「一定の視覚的效果」程度のものと捉えれば十分ではないかと考える。

注

- (1) 牛木理一著「判例意匠権侵害」(発明協会, 1993) 241～248 頁
- (2) 牛木前掲(1)244 頁
- (3) 斎藤暉二著「意匠法概説」(有斐閣, 1995) 152～197 頁。
形態性要部基準説と創作性基準説に関する説明も斎藤氏の分析による。
- (4) 宮滝恒雄著「意匠審査基準の解説」(発明協会, 1997年) 140 頁
- (5) 宮滝前掲(4)140 頁
- (6) 牛木前掲(1)525 頁
- (7) J.J.ギブソン著/古崎敬・古崎愛子・辻敬一郎・村瀬旻

- 共訳「ギブソン生態学的視覚論」(サイエンス社, 1985年)
- (8) ギブソン前掲(7)39頁
- (9) 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, 1997年)24頁
- (10) ソルソ前掲(9)159頁, ヤルブス(1967), Plenum Publishing Corporation
- (11) ギブソン前掲(7)109頁
- (12) ギブソン前掲(7)79~80頁
- (13) M.W.アイゼンク編/A.エリス・E.ハント・P.ジョンソン-レアード編集顧問/野島久雄・重野純・半田智久訳「認知心理学事典」(新曜社, 1998年)274頁
- (14) アイゼンク前掲(13)275頁
- (15) ギブソン前掲(7)297頁
- (16) アイゼンク前掲(13)37頁
- (17) アイゼンク前掲(13)37頁
- (18) アイゼンク前掲(13)44頁
- (19) アイゼンク前掲(13)38頁
- (20) 大島尚編「認知科学」(新曜社, 1986年)66頁/箱田裕司担当
- (21) 大島前掲(20)66~67頁, Reed, S.K. 1972 Pattern recognition and categorization. Cognitive Psychology, 3, 383-407
- (22) 高田忠著「意匠」(有斐閣, 1969年)150頁
- (23) 高田前掲(22)150~151頁
- (24) アイゼンク前掲(13)37頁

(原稿受領 2003.1.14)

研修所 REPORT.4

特定侵害訴訟代理業務に関する 能力担保研修の実施状況(報告)

研修生からの声 (名古屋会場)

名古屋クラスの状況をご報告する。5月15日から開始された講義も現在(8月22日)では、あと2日(講義数4)と終了式を残すのみとなった。クラス委員長という立場(仕事)もあり、かなり長く感じている。私が把握する限りでは、当クラスの研修生全員(60名)が4つの演習(自宅起案)を提出するとともに全講義(補講を含む)を受けている。パテント誌が発行される時には、研修生全員が研修修了証を受領しているものと信じている。講義は、粛々と進んでおり、講師および研修生からの格別の問題点の指摘もない。仕事をしながら、自宅起案を作成することの大変さを十分に味わい、それでも、返還された2つの自宅起案において、当クラスは全体的に出来がよいという講師からの感想を頂き安堵もしている。しかし、試験に対する不安を抱えている研修生は多い。名古屋クラスは、全15クラス中、唯一、木曜日夜毎週(講義数2)という形態であり、8月に2週休みがある以外、5月16日から9月4日まで毎週木曜日に研修会が開催されている。この形態はよかったと私は感じている。また、当クラスは、前半の数回を外部会議室を借りて行い、日本弁理士会名古屋分室の拡張以降は、名古屋分室にて研修を行っている。会場が縦長であり、演壇もないため、後方に席を指定された研修生の方には、講師、黒板が見えにくくご不便をおかけしたこと、今後の検討課題にさせていただきたい。

(研修所運営委員 向山 正一)

(中国・四国会場)

講義と起案とのバトルに明け暮れた夏であったが、担保研修も後2回を残すのみとなり、それとともに夏は過ぎ去ろうとし、「特定侵害訴訟代理業務試験」が近づいてきた。夏よ、行かないでくれ。

今回の研修の特徴の一つは4本の起案があったことであろう。そこで、初めて起案の講評を受けた後の研修生の生の声の一部を紹介し、研修の雰囲気を伝えたい。

- 「大ショック」のひとつでした。いままでは補佐人、これからは一人歩きもできる共同訴訟代理人となりうる心構えと実力養成の重要性を切々とたたきこまれるような講義でした。論理矛盾のない主張の構成、証拠は「正義」をもって、その場をきりぬけるための一時的なゴマカシは通用しないことを肝に銘ずるべき、などは心に残りました。
- 非常に論理的で聞けば聞くほどなるほどと唸りそうになりました。
- ショックを受けました。ここまで要求されるとは、正直に言って、思っていませんでした。
- グサリグサリとききました。頑張らないといけません。
- 大変厳しい講評をいただき、耳が痛かったです。
- 弁理士の意識と弁護士(訴訟)の世界との大きな落差を考えさせられる内容でした。

これらの講評・講義により、いい意味での刺激を受け、研修生一同多くの講師及び研修生仲間との出会いを楽しみつつ爆走中です。

(研修所運営委員 田中 幹人)