

第8 著作物とデザインとの既成差異論への批判

1 五つの差異論

われわれは以上において、インダストリアルデザインにおける美の本質や美をめぐるデザインと美術作品との差異について、いろいろな角度から考察してきたけれども、これらのことから考えて、「美」をめぐる法的保護の問題において、今日、インダストリアルデザインを保護する「意匠権」と美術作品を保護する「著作権」との間に、あたかもこの二つのものが異質の文化領域に属して対立するものであるかのごとくに考えられ疑われていないことに對し、私は大きな疑念を持っている。そこで、次にこの疑念を解き明かしてみたい。

現行のわが国の著作権法では、美が自律的に表現されたとき、例えば絵画であればその絵画自体に直ちに著作権が認められる。そして、この絵画が工業的物品に転用されたとしても、その行為は著作権の使用態様の一であるにすぎないといわれている。すなわち、英国 1956 年著作権法 10 条の規定のように、別に著作物の複製権に制限を設けていない明治 32 年著作権法 1 条の「其ノ著作物ヲ複製スルノ権利ヲ専有ス」に該当することになる⁴⁴⁾。ところが、最初から実用的物品の上に美を表現したもの、それは他律の美であるから、意匠権だけが認められる。しかし、ものによっては私が断言するほどに、美に対する自他律の区別と権利に対する区別が明確でないものもある。こけし、竹編品、陶器その他多くの手作業により比較的少量に同一物品を製造することができるものがこの中に属する。

にもかかわらず、過去から現在に至るまで美術作品を含む著作物とインダストリアルデザインの間には、法的保護に大きな差異が存すると当然のことのごとく言われてきた理由を、まずまとめて列挙し、その後その差異論に對して批判することにしよう。

第一にいわく「公益性」の差異である。インダストリアルデザインは物品に表現されるがゆえに産業上利用され産業の発達を目的としているのに対し、美術作品はこのような産業上の利用や発達とは無関係である。したがって、前者が親公益性であるのに対し、後者は非公益性である。そして、政策的にはデザインの保護期間を短くしないと産業上の自由利用ができなくなるから、この分野での新デザインの研究や開発に悪影響を及ぼすことがあるのに対し、美術作品には保護期間を長くしてもそのような公益的マイナスの悪影響はない。

第二にいわく「時間性」の差異である。インダストリアルデザインは改良進歩するものであるから、一つのデザインが長期間保護されていると、次に新しいデザインが考えられても権利の利用関係などの障害が起り、新しいデザインの出現を妨げることになるのに対し、美術作品は内容的に価値は不変であり進歩ということは考えられないから、保護の期間は長くてよい。

第三にいわく「人格性」か「財産性」かの差異である。インダストリアルデザインは産業上利用して大きな利益を得ることができるものであるから財産的性格が強い

に対し、美術作品はその作者がいなければその作品はこの世に出現しないから人格的性格が強い。

第四にいわく「同一性」の差異である。インダストリアルデザインにおける物品は同一物を多量に生産することができるのに対し、美術作品はそれができない。

第五にいわく保護範囲の差異である。インダストリアルデザインはそのデザインと類似する範囲のデザインまで保護するのにに対し、美術作品には類似という概念はなく、もし類似するような作品ができれば、それは別異の作品として保護され、結局、唯一の作品それ自体が保護の範囲である。

2 五つの差異論に対する批判

次に、これらの差異論に対して、その理非を明らかにする。

第一の「公益性」の有無についていえば、インダストリアルデザインは産業上利用され物品が大量に生産され利潤を追求する手段として創作されるものであるけれども、その新しいデザインのデザイナーは他人でもグループでも、日夜その創作のために頭脳と金銭を費し苦勞している。このことは、美術作品を創作するアーティストが苦勞して新しい作品を生み出す作業と同じである。そして、アーティストが自己の芸術的才能を活用して新しい美術作品を造形し、これによって金銭的利益を得ようとすることと同じである。

また、一つの新しい美術作品によってアーティストが受ける利益は、その実物の売買取引だけからではなく、あらゆる複製や展示などによっても得られる。そして、デザインには一般大衆に受入れられるものとそうでないものがあると同じように、美術作品にもそういうものは多い。

美術作品は文化的指向性を持ち、デザインは産業的指向性をもつといい、だから公益性や公共性から見地からすれば後者の方がきわめて強いと主張する者がいる。

しかしながら、美術作品等の著作物は公共性や公益性が弱いだろうか。否、それが出版、展示など文化面において現われてくる以上、その文化的公益性はきわめて強い。したがって、公益性はいずれの方が強いのか弱いのかという議論は通用しない。

第二にデザインの「時間性」の問題は、第一の公益性の問題と関係があるけれども、はたしてインダストリアルデザインは時間をおいて進歩するだろうか。そして、美術作品には進歩はないだろうか。

われわれは、いまここで先に述べた陶工ウェッジウッドのことをもう一度思い起こしてみよう。ウェッジウッドの黒いコーヒーカップと皿は、今日でもイギリスでは造られ一般に使われている。彼のことは、リードも、“Art and Industry”の中で、「それらは、いまもなおウェッジウッド会社や各国の無数の模倣者たちが生産しつづけている最良の製品の原型としての生命を維持してきた⁴⁵⁾」と言っている。

ウェッジウッドは、コーヒーカップの用途に完全に適合した形態を創作した最初の陶工であった。もし彼のような陶工（デザイナー）が存在しなかったならば、そのようなコーヒーカップは創作されなかったかも知れない。美術作品にのみ創作があるの

ではない。人間が創り出すものである以上、こういう物品のデザインにも新しい創作は当然あり得るのである。

これと同じケースは、わが国においてもいろいろな物品分野に存するであろう。すなわち、意匠登録の日から10年や15年以上経てもなお現実に製造され使用されている物品は、それがもっているインダストリアルデザインとしての美的創作力によって、長い寿命を保っているのである。

このような事実に対して、これらの例は rare case であるという者がいる。

なるほど、rare case と考えることもできよう。ところが、美術作品などの著作物の場合であっても、そのすべてが時間的不変性を持ち永遠に同一の評価を持続することができるだろうか。否、美術作品の場合においてもやはり評価はなされ、淘汰されていくことに変わりはない。また、現在は見捨てられていても将来においてそのデザインが用いられたり、その美術作品が高く評価されることもある。

したがって、デザインと美術作品との性質を比較するときは、「rare case だ」ということは考慮する必要がない。その作品が人類の生活にとって有益なものであるならば、それが文化的所産としての美術作品であろうと産業的所産としてのデザインであろうと、時間的不変性をもつことができるのである。

また、この rare case の存在によって、そしてこの rare case どうしの比較によってこそ、かえってわれわれは各分野におけるそれぞれの創作の重要性や存在価値をよく理解することができるのである。

進歩とは直接関係はないけれども、時間的ないし時代的な影響は美術の分野にもあることを、われわれは否定することができない。即ち、戦争時代には戦争に関する歌や演劇がはやったように、絵画や彫刻などの面でもその時代の世相を反映した作品が多い。ミューラーは、ピカソの例を挙げてこういつている。

「ピカソは荒々しく、変化に富んだ芸術的表現の試みに、非常に力を入れてきました。そこで従来誰もが試みた写実的手法から離れて来たのです。かれの表現した荒々しい視覚の世界は、現代の激しい混乱した世相を反映したものなのです⁴⁶⁾。」

そして彼はつづけて言う。「ピカソが第二次世界大戦後の世界を要約したように、その世代の精神を要約するという行為において、芸術家は一種の社会学者といえるかもしれません。いかなる時代においても、その時代の精神は、その時代の芸術の中に生きているのです。考古学者が、ある時代の文化程度を推定するときの唯一の手がかりはその時代の芸術作品だといっても過言ではありません。芸術はどんな科学よりも正確に、その時代の文化状態の記録を提供してくれます。この記録を読むことは、誰にとっても可能です。なぜなら、芸術とはあらゆる人にとって、あらゆる時代に共通する感情や感覚から作り出されたものだからです⁴⁷⁾。」

われわれは、他の誰よりもこのミューラーの言葉を聞けば、芸術作品の時間性というものを理解することができるだろう。古い時代の芸術作品を現代においてでも理解することができるのは、あらゆる時代に共通するところの感情や感覚を人間は本質的にもっているからである。そしてこのことは、古代の美が現代でも何ら色あせること

なく生きながらえているという事実が証明している。

確かに、技術というものは積み重ねによって、即ち前の技術が次の技術を生むという因果関係をもって連なって行くものであり、その意味では進歩性を有している。

このように両者の相異の一を、進歩性の有無に見出そうとしても、その相異は、「創造性」という点で解消されてしまう。技術者でも芸術家でも、その新しきものへの創造の最初においては、決して論理的でも形式的でもない。再びミュージーラーの言葉を借りよう。

「創造には代数的な方程式といったものは存在しないのです。新しいアイデアやビジョンにある非論理性は、既成観念を防ぐためのものです。混沌とした状態の中にすら秩序があるということを見出すためには創造性を必要とします。クリエイターとは、未知のものを探求するに際し、すでに存在する既成概念といったものに反抗する人なのです。クリエイターは変化における説明し難い信念と独創性という事実を持っています。芸術家であろうと科学者であろうと、クリエイターは戸棚の中のガイコツを探求したり、混乱している場所、変化の種などを求めるものです⁴⁸⁾。」

したがって、進歩性の有無は、デザインと美術作品とを本質的に区別する理由にはならない。

第三の権利の「人格権性」と「財産権性」についての問題は、そのいずれの性質が強いかということである。インダストリアルデザインの創作とてデザイナーの人格を否定することができないと同じように、美術作品について人格性のみを強調し財産性を無視すれば、アーティストの生活はどうなるだろうか。アーティストとて生活をもっている人間である。

したがって、この権利面からの比較は実益がない。

第四には「同一性」の有無についてが問題になる。確かに、同一人であっても同一の絵画を二個以上描くことや同一の彫刻を二個以上造ることは困難である。絵画の現物とその複製物とは全く異質のものであるから、この同一性についてはインダストリアルデザインはかぶとをぬがざるを得ないようである。

ところが、これは今までの古い考え方である。絵画等の美術作品はそれ自体をとってみれば一品限りのものではあるけれども、同様にインダストリアルデザインもまたそのオリジナルな図面や模型は一品限りのものである。

しかしながら、インダストリアルデザインはそのオリジナルな図面に基づいて作者の意図する物品を工業的に多量に生産することができるし、絵画等の美術作品もまた今日では、ある技法によって作者の表現した作品と同一のものを工業的に多量に生産することができる。私は写真印刷による平面的な複製をいっているのではない。発明されたある技術による立体的な製作法に基づく複製を言っている。

そしてさらに、絵画等の美術作品は美術館や博物館やあるいは各種の展覧会とか、はたまた個人の応接室などにおいて展示され、そこに来る人々にそれらを見せている。つまり、美術作品のオリジナルなもの自体は一品でありその場に静止しているもので

あるから、人々の方で動いてそれを見てくれるのである。そうすれば、多量の美術作品が製作されたと同じ効果があるといえる。またテレビなどの電気メディアを用いれば、今日ではわれわれは自分の居間で、ルーブルや大英博物館の中を居ながらにして見ることもできる。もはや、一つの物としての美術作品を所有するということは問題ではなく、その作品のもっている美術性を見て理解するという時代である。

第五には「保護範囲」が問題になるけれども、いま両者の本質的な差異を考える場合には直接の関係がないので、ここでは論じない。ただ、第四の問題と関係しているということだけを指摘しておきたい。

3 共通の本質

どのように有名なピカソやマチスの絵でも、それを見てくれる他人がいなくては何の美術的価値もない。ピカソやマチスの絵がこれほどに有名になったのは、ピカソやマチスが存在したからではなく、その絵を見てくれた人々が存在したからである。そしてそこから、美術的評価が生まれるのである。

美術作品は作者ひとりの遊戯ではなく、作者以外の者との対話であり、その関係として理解されなければならないものであると私は考える。したがって、もはや作者ひとりの独善論は通用しない。

現に、小説や論評などのような文字で表現される作品（私のこの論文もまたそうであるが）、音楽のような音譜で表現される作品、映画のような写真の動きと音とで表現される作品などは、いずれも大量に製作されてわれわれの目の前に現れるから、いつでも手に入れることができる。

このような現実には、インダストリアルデザインの場合と変っていない。

この現実を考えてみれば、私が本章で批判した考え方を誰も拒否することはできないだろう。そして、いままで存した区別差異論があまりにも無反省的であったことを反省するに違いないと言いたい。

以上のように、私がこの章において問題にした著作物（美術作品）とインダストリアルデザインとの間に本質的な差異は存在するかという議論に対し、われわれは結局、この二つのものの間に、目的ないし指向的な差異は認められても、本質的な差異は見出すことができないのである。

それでは、この差異を見出し得なかった理由、すなわち美術作品とインダストリアルデザインとの同一の本質とは一体何かといえば、それは「創造性（Creativity）」にほかならないのである。

そこで、われわれは、ここに見出したこの本質への理解から必然的に出てくる「本質的に共通の理論」ともいうべきものを、次において考えてみようと思う。そして、この理論の正しい確立こそ、この道における世界のすべての探求者に訴えたい私の窮極の目的である⁴⁹⁾。

注)

44) わが国著作権法は、昭和 45 年に全面的に改正された。

45) H.Read・前掲 p.40。

46) ミューラー：前掲訳 113 頁。

47) ミューラー：前掲訳 113 頁。

48) ミューラー：前掲訳 96 頁。

49) 滝野文三博士はパテント 1965 年 12 月号で、「意匠法と著作権法との関連における意匠の保護」と題した論文を発表された。この論文の目的は、意匠の保護をめぐる著作権法と意匠法との差異の究明にあったのだが、このような問題の解明は簡単である。ただし、博士もこの中で言われているように、著作権法上の意匠は独創性（主観的新規性）を、意匠法上の意匠は新規性（客観的創作性）を必要とし、ここに二つの権利の保護要件に差異があることは言うまでもないからである。また、博士は同論文において、著作権法と意匠法とはあたかも一般法と特別法の関係にあると言われ、意匠法 26 条のような規定を特別法たる意匠法で設けたことは成功であると言われる。しかし、著作権と意匠権とは本質的に差異があるという博士の基本的考え方からすれば、両法を一般法と特別法との関係におくことは疑問である。他方、私のように著作物（美術作品）とインダストリアルデザインの間には本質的差異はないと考える理論からすれば、一般法と特別法という分け方は妥当である。