

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7227295号
(P7227295)

(45)発行日 令和5年2月21日(2023.2.21)

(24)登録日 令和5年2月13日(2023.2.13)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 H 3/52 (2022.01) A 6 3 H 3/52 A

請求項の数 10 (全9頁)

(21)出願番号	特願2021-68510(P2021-68510)	(73)特許権者	000135748 株式会社バンダイ
(22)出願日	令和3年4月14日(2021.4.14)		東京都台東区駒形一丁目4番8号
(65)公開番号	特開2022-163518(P2022-163518 A)	(74)代理人	110003281 弁理士法人大塚国際特許事務所
(43)公開日	令和4年10月26日(2022.10.26)	(72)発明者	濱田 哲人 東京都港区芝五丁目29-11 G-B ASE田町 株式会社BANDAI S P IRITS内
審査請求日	令和3年4月14日(2021.4.14)	審査官	佐々木 祐

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 人形型玩具、及び模型の服飾部材

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

人形型玩具であって、
第1部材と、
第2部材とを備え、

前記第1部材が前記第2部材を覆うように組み合わせられることにより前記人形型玩具の服飾部が形成され、前記第1部材に形成されたスリットから前記第2部材の少なくとも一部が露出し、

前記第2部材には、前記第1部材と組み合わせられた際に前記第1部材によって覆われる位置にスリットが形成されることを特徴とする人形型玩具。

【請求項2】

前記第2部材には、前記第1部材に組み合わせられた際に前記第1部材のスリットから突出する凸部が形成されることを特徴とする請求項1に記載の人形型玩具。

【請求項3】

前記第1部材は、ブリーツ加工された服飾を模し、ブリーツ部分に沿ってスリットが形成されることを特徴とする請求項1又は2に記載の人形型玩具。

【請求項4】

前記第1部材と前記第2部材とを組み合わせると、前記人形型玩具の服飾部であるスカートが形成されることを特徴とする請求項1乃至3の何れか1項に記載の人形型玩具。

【請求項5】

10

20

前記第 1 部材と前記第 2 部材とは、それぞれが環状に形成されることを特徴とする請求項 1 乃至 4 の何れか 1 項に記載の人形型玩具。

【請求項 6】

前記第 1 部材と前記第 2 部材の環状の内部に前記人形型玩具の本体が挿入されることを特徴とする請求項 5 に記載の人形型玩具。

【請求項 7】

前記第 1 部材は樹脂性の部材で形成されることを特徴とする請求項 1 乃至 6 の何れか 1 項に記載の人形型玩具。

【請求項 8】

前記第 2 部材は樹脂性の部材で形成されることを特徴とする請求項 1 乃至 7 の何れか 1 項に記載の人形型玩具。

10

【請求項 9】

前記樹脂性の部材は、アサフレックスで形成されることを特徴とする請求項 7 又は 8 に記載の人形型玩具。

【請求項 10】

模型の服飾部材であって、

第 1 部材と、

第 2 部材とを備え、

前記第 1 部材が前記第 2 部材を覆うように組み合わせられることにより前記模型の服飾部が形成され、前記第 1 部材に形成されたスリットから前記第 2 部材の少なくとも一部が露出し、

20

前記第 2 部材には、前記第 1 部材と組み合わせられた際に前記第 1 部材によって覆われる位置にスリットが形成されることを特徴とする模型の服飾部材。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、人形型玩具、及び模型の服飾部材に関する。

【背景技術】

【0002】

人形型玩具においては、その外部に服飾部が形成されることが一般的である。服飾部は、実際の衣服に近い素材で形成されたり、体の材質と同様の材質で形成されるなど、製品仕様に応じて様々な形態で形成される。特許文献 1 には、特別な道具がなくても容易に変形を加えたり、加えた変形を元に戻したりすることができる布体で形成された玩具用衣料が提案されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2007 - 61292 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0004】

上記従来技術では、人形体の体の材質とは異なる布体（繊維素材）によって実現された玩具用衣料を、人形体に着用させる形態である。このように実際の衣服に近い素材を用いて服飾部を形成する場合は、より自然な印象を与えることができるものの、製造工程を煩雑化し、製造コストも増大してしまう。一方、服飾部が体の材質と同様の材質で形成される場合、別の材質で形成するよりも製造工程を簡易化することができ、製造コストも抑えることができる。しかし、実際の衣服よりも硬い材質となることが多いため、服飾として自然な印象を与えることや自然な表情付けを行うことは難しい。また、このような硬い材質であっても、色合いによって自然な印象を与えることも考えられるが、製造工程の煩雑化を回避することは難しい。

50

【 0 0 0 5 】

本発明は、例えば人形型玩具において、繊維素材を使用することなく複数のパーツを組み合わせることによって、より自然な印象の服飾を実現する仕組みを提供する。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

本発明は、例えば人形型玩具であって、第1部材と、第2部材とを備え、前記第1部材と前記第2部材とを組み合わせることにより前記人形型玩具の服飾部が形成され、前記第1部材に形成されたスリットが前記第2部材によって内側から隠されることを特徴とする。また、本発明は、例えば人形型玩具であって、第1部材と、第2部材とを備え、前記第1部材が前記第2部材を覆うように組み合わせられることにより前記人形型玩具の服飾部が形成され、前記第1部材に形成されたスリットから前記第2部材の少なくとも一部が露出し、前記第2部材には、前記第1部材と組み合わせられた際に前記第1部材によって覆われる位置にスリットが形成されることを特徴とする。

10

【 0 0 0 7 】

また、本発明は、例えば模型の服飾部材であって、第1部材と、第2部材とを備え、前記第1部材と前記第2部材とを組み合わせることにより前記模型の服飾部が形成され、前記第1部材に形成されたスリットが前記第2部材によって内側から隠されることを特徴とする。

また、本発明は、例えば、模型の服飾部材であって、第1部材と、第2部材とを備え、前記第1部材が前記第2部材を覆うように組み合わせられることにより前記模型の服飾部が形成され、前記第1部材に形成されたスリットから前記第2部材の少なくとも一部が露出し、前記第2部材には、前記第1部材と組み合わせられた際に前記第1部材によって覆われる位置にスリットが形成されることを特徴とする。

20

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、人形型玩具において、繊維素材を使用することなく複数のパーツを組み合わせることによって、より自然な印象の服飾を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図1A】一実施形態に係る人形型玩具の外観正面の一例を示す図。

30

【図1B】一実施形態に係る人形型玩具の外観側面の一例を示す図。

【図2】一実施形態に係る人形型玩具下方からのスカートの斜視図及び断面図。

【図3】一実施形態に係る人形型玩具のスカートの分解図。

【図4】一実施形態に係る人形玩具のスカートの組立図。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

以下、添付図面を参照して実施形態を詳しく説明する。尚、以下の実施形態は特許請求の範囲に係る発明を限定するものではなく、また実施形態で説明されている特徴の組み合わせの全てが発明に必須のものとは限らない。実施形態で説明されている複数の特徴のうち二つ以上の特徴が任意に組み合わせられてもよい。また、同一若しくは同様の構成には同一の参照番号を付し、重複した説明は省略する。

40

【 0 0 1 1 】

<人形型玩具の外観>

まず、図1A及び図1Bを参照して、本実施形態に係る人形型玩具100の外観構成の一例について説明する。図1は人形型玩具100の外観正面を示す。図2は人形型玩具100の外観側面を示す。なお、上下、左右、前後の矢印については図における人形型玩具の向きを示し、他の図面についても同様である。

【 0 0 1 2 】

人形型玩具(人形体)100は、頭部101、胸部102、腕部103a、103b、腹部104、腰部105、服飾部であるスカート106、及び脚部107a、107bを

50

備える。人形型玩具 100 は、可動フィギアなどの可動式の人形型玩具であり、各パーツは他の部材との関係で生じる制限領域の範囲内で可動させることができる。頭部 101 は胸部 102 に連結される。胸部 102 には、さらに右腕 103a 及び左腕 103b を含む腕部 103 が連結され、下部において腹部 104 が連結される。腹部 104 には腰部 105 が連結される。腰部 105 には右脚部 107a 及び左脚部 107b を含む脚部 107 が連結され、スカート 106 で覆われる。なお、以下では、頭部 101、胸部 102、及び腕部 103 を含む上半身を上部と称する。また、腰部 105、脚部 107a、107 を含む下半身を下部と称する。上部及び下部は腹部 104 を介して連結される。

【0013】

図 1A 及び図 1B に示すように、人形型玩具 100 はその本体が服飾で覆われている。本実施形態に係る人形型玩具 100 の服飾は、実際の衣服と同様の素材、例えば繊維素材などを利用せず、樹脂性の素材で形成される。特に、スカート 106 には、可撓性を有するポリウレタン樹脂やシリコン樹脂を利用することが望ましい。例えば、ポリウレタン樹脂としては、柔軟な熱可塑性ポリウレタンを用いることが、柔軟度と密着性の観点から有用であり、柔軟な熱可塑性ポリウレタンとして、アサフレックス（登録商標）などが有用である。このようにスカートなどの服飾部のパーツに対して可撓性の素材を用いることにより、スカートの表面を多少変形（湾曲）させることができ、スカートの表情付けをユーザの好みで変化させることができる。例えば、本実施形態に係るスカート 106 のように、プリーツ加工を施している場合には、その折り山部分などを変形させることができ、スカートの表情付けを行うことができる。

【0014】

<スカートの下方斜視図及び断面図>

次に、図 2 を参照して、本実施形態に係る人形型玩具 100 のスカートの構成例について説明する。図 2(a) はスカート 106 の斜視図を示し、図 2(b) はスカート 106 の平断面図を示す。図 2(a) 及び図 2(b) は共に人形型玩具 100 の下方から見た図となり、人形型玩具 100 の本体から取り外した状態を示している。

【0015】

201 は、スカート 106 を構成する第 1 部材を示す。202 は、スカート 106 を構成する第 2 部材を示す。第 2 部材 202 は、第 1 部材 201 の内側下方から挿入されて第 1 部材 201 に組み合わされる。また、図 2(b) の 203 の点線の範囲内に示すように、第 1 部材 201 にはスカートのプリーツ加工を表現する折り目に沿ってスリットが形成されており、そのスリットを第 2 部材 202 が内側から隠すように組み合わされる。また、203 に示すように、第 2 部材 202 は第 1 部材 201 の内側に沿って形成されるように組み合わされ、さらに、第 1 部材 201 のスリット部分において、第 2 部材 202 の凸形状の部分（凸部）が突出するように組み合わされる。これにより、第 1 部材 201 と第 2 部材 202 とが不自然に離間することなく、別部材として認識されることがない。つまり、第 1 部材 201 と第 2 部材 202 とが一体化して形成されたような印象を与えることができ、より自然な印象でスカートのプリーツ部分を表現することができる。

【0016】

また、第 1 部材 201 及び第 2 部材 202 は、環状に形成される。つまり、第 1 部材 201 と、第 2 部材 202 とは、それぞれが一部材で形成される。このように、スカート 106 を環状形状のパーツで組み合わせることにより、組み合わせた際に形成される内部空間をできるだけ確保することができる。できるだけ空間を確保することにより、可動式の人形型玩具 100 において、例えば脚部 107a、107b に対して、より広い可動範囲を提供することができる。一方、スカート部材を縦半分に分割して 2 つのパーツで実現するなどの場合には、スカートの内側にロックを設けないとスカート自体を人形型玩具 100 に着せることができない。従って、このような形態ではロックを設けたスペースだけスカート内部の空間が狭くなってしまふ。また、ロックを設けると、通常の人や衣服には存在しない部位を設けることとなるため、不自然な印象を与える虞がある。このような場合と比較して、環状形状のパーツでスカートを実現することは、その内部空間の確保の点と

10

20

30

40

50

自然な印象を与える点で非常に有用である。

【0017】

一方で、環状形状のパーツは、その製造工程において金型から離型しにくいパーツとなる。これは、成型品が金型に抱き着いてしまうため起こりうるものである。したがって、金型に抱き着いた成型品を突き出しピンで押出すために、コア側にピンを突くスペースが必要になってくる。このようなスペースの問題を解消するため、第1部材201、及び第2部材202に設けられるスリットを利用することができる。スリットの詳細については後述する。

【0018】

<スカートの分解図及び組立図>

次に、図3及び図4を参照して、本実施形態に係るスカート106の詳細構成について説明する。図3は、スカート106を構成する第1部材201と第2部材202とを分解した様子を示す。図4は、スカート106の組立構成を示す。

【0019】

第2部材202は、図3の矢印に示すように、第1部材201の下方から内側に挿入されて組み合わされる。第1部材201には、少なくともスリット301a、301b、301cが設けられ、第1部材201において縦方向に深く切り込まれた形状で形成される。また、第2部材202には、少なくともスリット302a、302b、302c、302dが設けられ、第2部材201において縦方向に深く切り込まれた形状で形成される。

【0020】

また、図4に示すように、スリット302a、302b、302c、302dは、第1部材201と組み合わされた際に第1部材201のスリット301a、301b、301cとは異なる位置に形成され、第1部材201の部材で覆われる位置に形成される。これにより、第1部材201と第2部材202とを組み合わせた際に、互いのスリットを互いの部材が隠すように組み合わされる。これにより、自然な印象のスカートを表現することができる。

【0021】

第1部材201及び第2部材202の両方にそれぞれ複数のスリットを形成することにより、上述したように、それらの製造工程においてピンを突くスペースを設けることができ、有用にスリットを利用することができる。つまり、第1部材201及び第2部材202を環状形状で形成することにより、脚部107a、107bの可動域となる内部空間をできるだけ拡張することができる。一方、環状構造であるため、その製造工程において成型品のパーツが金型から離型しにくいものの、スリットを利用して突き出しピンを設けるスペースを確保できるため、そのような問題も解消することができる。

【0022】

以上説明したように、本実施形態に係る人形型玩具は、第1部材と、第2部材とを備え、第1部材と第2部材とを組み合わせることで人形型玩具の服飾部が形成され、第1部材に形成されたスリットが第2部材によって内側から隠される。これにより、本実施形態によれば、例えば人形型玩具において、繊維素材を使用することなく複数のパーツを組み合わせることで、より自然な印象の服飾を実現することができる。また、第1部材にスリットを設けることにより、製造工程において成型品を金型から離型する際の突き出しピンのスペースを確保することができ、環状形状で形成されるパーツであっても金型から離型しやすい形状とすることができる。また、環状形状で形成することにより、スカートの内部空間をできるだけ確保することができ、脚部等にパーツの可動域を確保することができる。

【0023】

また、本実施形態によれば、第2部材には、第1部材に組み合わされた際に第1部材のスリットから突出する凸部が形成される。これにより、第1部材のスリットを目隠しするとともに、第1部材と第2部材とが一体として形成されている印象を与えることができ、より自然な印象を与えることができる。また、本実施形態によれば、第2部材は、第1部材

10

20

30

40

50

と組み合わせられた際に第1部材のスリットとは異なる位置に位置するスリットが形成される。このように、第2部材もスリットを形成することにより、環状形状で形成されるパーツであっても金型から離型しやすい形状とすることができる。

【0024】

また、本実施形態によれば、第1部材及び第2部材の少なくとも一方は、アサフレックスなどの樹脂性の部材で形成され得る。これにより、スカートに表現されたプリーツ加工の折り山を多少変形させることができ、ユーザの好みに応じた表情付けを行うことができる。

【0025】

<変形例>

本発明は上記実施形態に制限されるものではなく、発明の要旨の範囲内で、種々の変形・変更が可能である。例えば、上記実施形態において、第1部材201及び第2部材202を異なる色や異なる素材を用いて成形してもよい。これにより、グラデーション効果や多彩な表情付けを得ることができ、多彩な表現を行うことができる。

【0026】

また、人形玩具（人形型玩具）の形状は、特に限定されるものではなく、人、動物、ロボット、昆虫、恐竜等、服飾を有する様々な形状を含むものである。

【符号の説明】

【0027】

100：人形型玩具、101：頭部、102：胸部、103a、103b：腕部、104：腹部、105：腰部、106：スカート、107a、107b：脚部

10

20

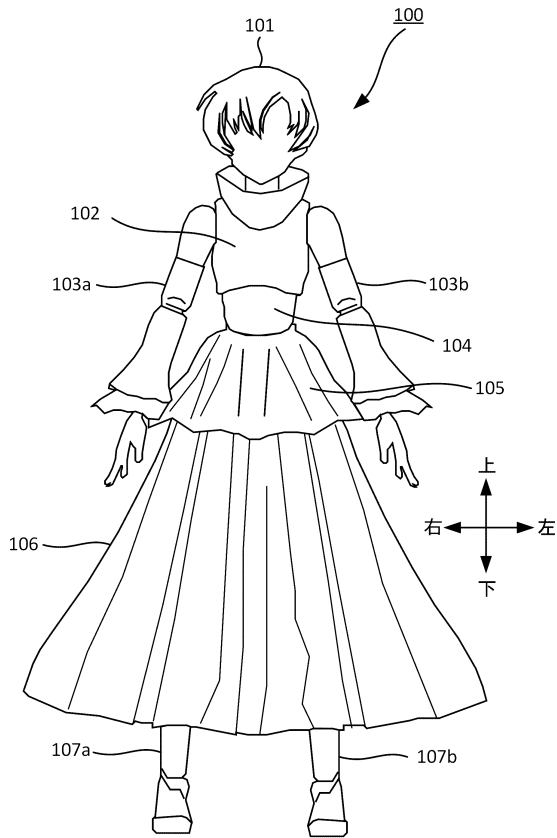
30

40

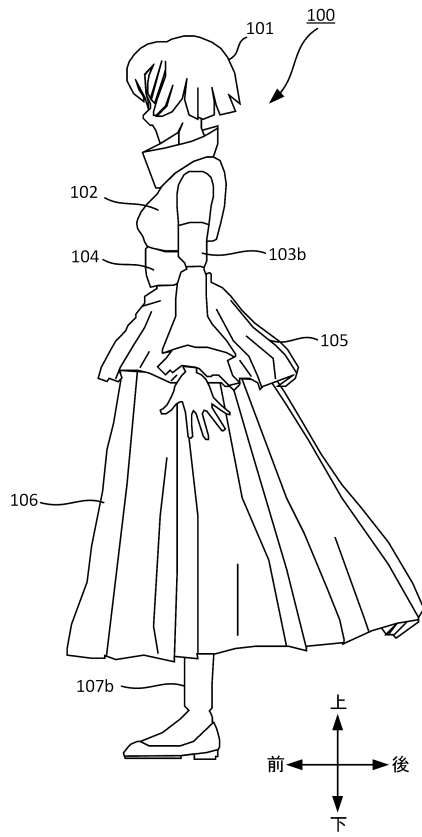
50

【図面】

【図 1 A】



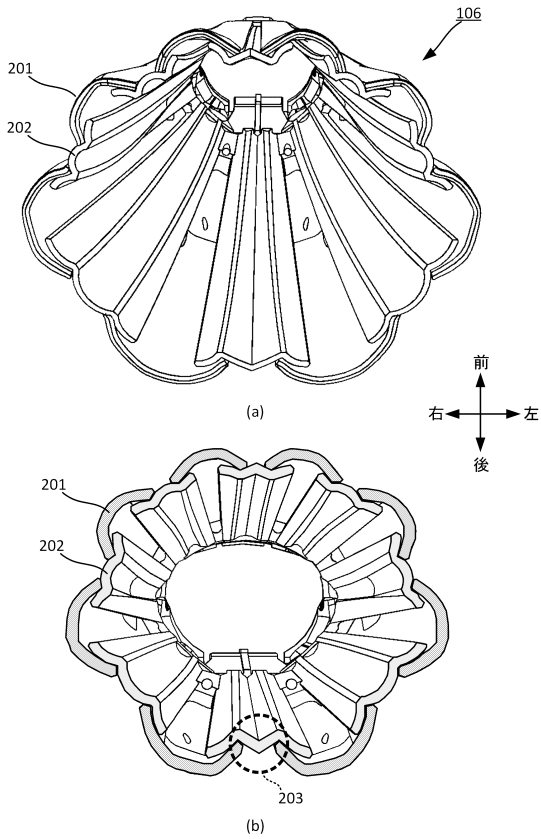
【図 1 B】



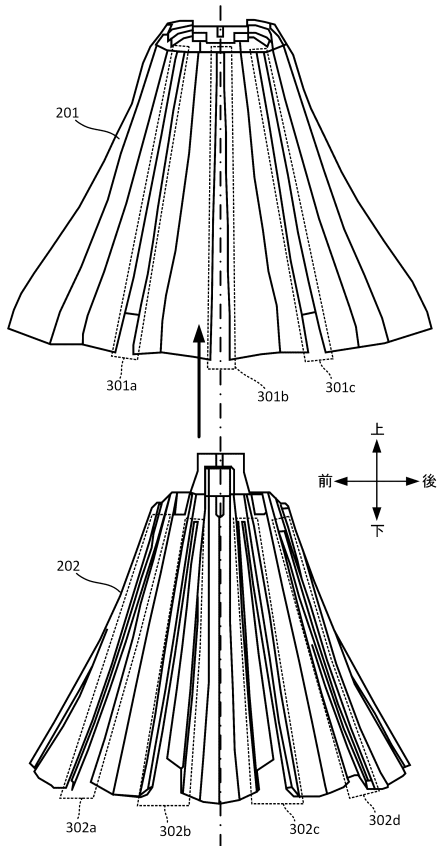
10

20

【図 2】



【図 3】

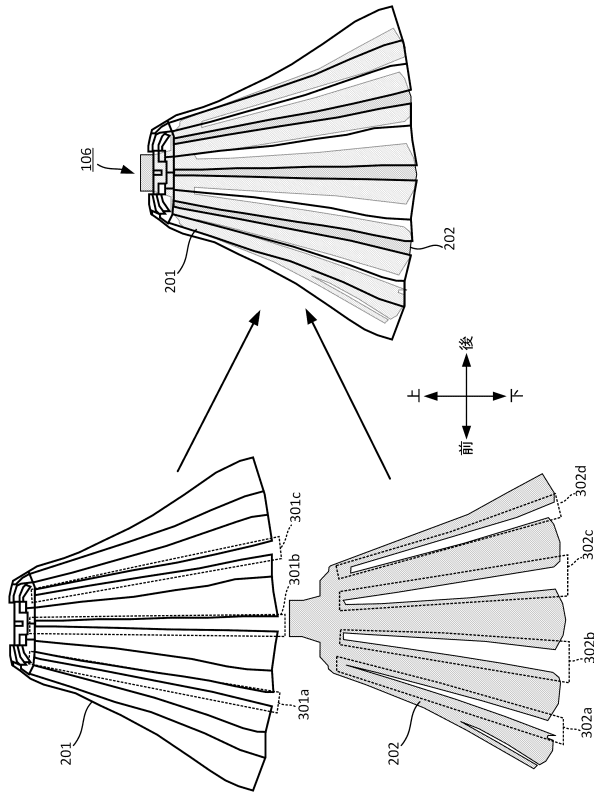


30

40

50

【図4】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 1 8 1 2 7 8 (J P , A)
中国実用新案第 2 0 5 6 1 3 0 2 7 (C N , U)
実開昭 6 2 - 1 8 6 7 9 3 (J P , U)
実開昭 5 5 - 0 6 7 7 9 1 (J P , U)
米国特許第 0 5 5 5 6 3 1 7 (U S , A)
韓国登録実用新案第 2 0 - 0 4 8 9 2 5 6 (K R , Y 1)
中国実用新案第 2 0 8 4 0 6 0 6 6 (C N , U)
登録実用新案第 3 1 9 2 4 5 3 (J P , U)
ホビージャパン AMAKUNI えんどろ～！メイ(メイザ・エンダスト)レビュー, FREETIME[online], 2021年03月07日, <https://web.archive.org/web/20210307064126/https://freetime.mixh.jp/2020/08/13/post-21042/>, 特に図を参照。[検索日2022年5月11日]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 H 1 / 0 0 - 3 7 / 0 0