【公報種別】実用新案法第１４条の２の規定による訂正明細書等の掲載
【部門区分】第１部門第２区分
【発行日】平成20年9月25日(2008.9.25)

【登録番号】実用新案登録第3127189号(U3127189)
【訂正の登録日】平成20年8月5日(2008.8.5)
【登録公報発行日】平成18年11月24日(2006.11.24)
【出願番号】実願2006-7382(U2006-7382)
【国際特許分類】
Ａ４７Ｇ　29/10　　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ４７Ｇ　29/10　　Ａ

【訂正書】
【提出日】平成20年7月30日(2008.7.30)
【訂正の目的】誤記の訂正
【訂正の内容】
【考案の詳細な説明】
【考案の名称】マスコット付き飾り具
【技術分野】
【０００１】
本考案はキーホルダーなど吊り下げ用物品に用いるのに好適なマスコット付き飾り具に関する。
【背景技術】
【０００２】
キーホルダーや携帯電話ストラップなどで代表される吊り下げ用物品においては、紐、鎖などの条体に飾りとしてキャラクター、動物などの形象としたマスコットを取り付けたものが多い。
【０００３】
しかし、従来のそうしたマスコット付き飾りにおいては、マスコットが固定的に付いているだけであるか、あるいは頭部、腕部などをヒンジなどにより部分的に動かせるという程度であったので、インパクトに欠け、商品価値の向上を期待しにくいという問題があった。
【特許文献１】実用新案登録第３０５３２３１号
【特許文献２】実用新案登録第３０４３４４４号
【考案の開示】
【考案が解決しようとする課題】
【０００４】
本考案は前記のような問題点を解消するためになされたもので、その目的とするところは、キーホルダーなど吊り下げ用物品に適用した際にマスコットがみだりに脱落せず、飾りとしての機能を十分に発揮有することができ、また、マスコットを分離してキャッチャー式ゲームをも楽しむことができるマスコット付き飾り具を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
上記目的を達成するため本考案は、条体に対する連結部を有し、側部に開閉自在な一対の掴み用アームを備えた本体と、該本体と独立し本体に着脱可能に取り付けられるマスコット体からなり、前記マスコット体が一部に輪状の連結用部を有し、本体には前記連結用部を挿通する軸状突起が突設されるとともに、これと対向する側に前記軸状突起の自由端側に対する係合用突起を備えた可動壁を設けたことを特徴としている。
【考案の効果】

【０００６】
本考案による飾り具は、条体を本体の連結部に連結し、条体他端の連結具にたとえば鍵類を取り付けることによりホルダーとしての機能が発揮されるが、マスコットの連結用部が本体の軸状突起と係合用突起の係合で確実に吊り持ちされるので、離脱して紛失することが防止される。したがって、ユニークで面白みのある飾りとして視覚的に楽しむことができる。
【０００７】
しかも、可動壁を動かせば、係合用突起が軸状突起から外れ、マスコットを軸状突起から抜いて本体から分離できるので、マスコットをテーブル上などに配し、条体をつまんで本体を吊りながら下降させることにより、掴み用アームでマスコットを引っ掛けて持ち上げるキャッチャーゲームを楽しむことができる。
また、マスコットの連結用部は軸状突起に強嵌して係止する必要がなく、ゆとりのある挿通でよくなる。したがって、成形に高度さが要さなくなるので、良品歩留まりを向上でき、連結用部が金属質でなく紐のような軟質のものでも足りるので、違和感がなくなり、体裁をよくすることができる。
【考案を実施するための最良の形態】
【０００８】
マスコットが少なくとも一か所にくびれ部を有している。
これによれば、マスコットが凹凸形状になるので立体感が増加し、またゲームに使用するときには掴み用アームを引っ掛ける部分となり、ゲームセンターなどにおけるのと同じようなキャッチャーゲームを楽しむことができる。
可動壁は本体を形づくる壁に設けた欠設部に位置し、上端がヒンジで本体に連結されている。
これによれば、マスコットの保持と保持解除を簡単に行え、また体裁がよいものとなる。
【実施例１】
【０００９】
以下、添付図面を参照して本考案の実施例を説明する。
図１ないし図５は本考案によるマスコット付き飾り具の一実施例を示している。
図１は本考案をキーホルダーに適用した例を示しており、１は合成樹脂で作られた本体であり、中央部を境に分割された２部体を組み付けることで構成されている。前記本体１の正面から見て左右方向側面部分には、合成樹脂で作られた左右一対の掴み用アーム３，３が開閉自在に枢支されている。
【００１０】
前記本体１の形状は任意であるが、この例では有底カップ状の第１部体１ａと該第１部体の下部周囲を囲む逆カップ状の第２部体１ｂとにより全体としてＵＦＯを模した形状となっており、第１部体１ａは透明に作られ、内部にキャラクターなどの装飾体１ｃが内装されている。
前記掴み用アーム３，３は、それぞれ基端の幅方向半部に軸受部３１を有する比較的短い端片部３０と、この端片部３０の先端から６０～７０度といった所定角度で屈曲し、先端から同様の所要角度で屈曲した「くの字状」のアーム部３２と、これの先端から屈曲した比較的短い爪部３３とを備えている。
【００１１】
前記本体１の第２部体１ｂは、左右方向の壁に前記掴み用アーム３，３の開閉動作を許容する幅の開口１０が形成されており、かつ前記掴み用アームと９０度変位した位置の本体の下部中央部分、すなわち第２部体１ｂの内壁中央部には、図４のように水平状の支軸部１１が突設されており、この支軸部１１に前記一対の掴み用アーム３，３の各軸受３１，３１が外嵌されることで掴み用アーム３，３は開閉自在に支架されている。そして、第１部体１ａの底部には、前記掴み用アーム３，３が開いたときにアーム部３２の端片部に近い部分と当接して過度の拡開を規制するストッパー面１２が設けられている。なお、アームは帯板状をなしているが、線状材料で枠状に構成してもよい。

【００１２】
２は前記本体１と独立したマスコット体であり、合成樹脂や硬質ゴムなどによりキャラクターなど所望のものを立体形状に成形しており、該マスコット体２は前記本体１の中央部に取付け取り外し可能に吊持されている。
【００１３】
この例ではマスコット体２は人形を模した形状をなし、頭部を模した第１部分２０と、胴部，手足を含む第２部分２１を一体に設けており、第１部分２０と第２部分２１との間にはくびれ部２２を形成している。
第１部分２０と第２部分２１の形状は任意であり、図２（ａ）では第２部分２１が、手足を前方に伸ばして座っている略Ｌ形状となっていて、第２部分２１の底面（尻）でテーブルなどに置かれるようになっている。図２（ｂ）では、第１部分２０と第２部分２１が水平状に連なったいわばうつ伏せに横たわった形状をなしており、第２部分２０である胴部の下面がテーブルなどに置かれるようになっている。
【００１４】
そして、前記マスコット体２の適所には、前記本体１に対する輪状の連結用部４を有している。図２（ａ）の例では、連結用部４は第１部分２０の頂部などに設けられ、図２（ｂ）の例では、第２部分２１の後端部などに設けられる。
この連結用部４は、図示するものでは紐などの柔軟な条体の端部を接着等によりマスコット体２に固定したものとなっているが、マスコット体２の成形時に同じ材質で一体形成したものであってもよい。
【００１５】
前記本体１は上端部に輪状の連結部１３を有しており、これに図１のようにコイルスプリング、紐、鎖などの条体５がリング５０を介して連結されるようになっており、条体５の他端部はリング５１を有し、これに実施例ではリング状をなしたホルダー６が取り付けられている。Ｋはホルダー６に取り付けた鍵である。
【００１６】
前記マスコット体２を本体１に着脱可能に吊持する手段としては、第２部分２１に係止用節付きの所要長さの軸を突設し、これにマスコット体２の連結用部を嵌めることが考えられるが、連結用部が柔軟であったり径が大きかったりした場合には、振動や揺動で容易に外れてマスコット体２が落下してしまう。これを避けるには、連結用部を硬い金属で構成し、係止突起付きの軸に強嵌することが必要になる。
しかし、この場合、連結用部の内径と軸の外径の微妙な寸法誤差で嵌め合せが緩すぎたり、硬すぎたりするなどのバラつきが大きくなる。しかも、マスコット体２の軸に対する着脱回数が増すと、磨耗して嵌合が緩くなり、マスコット体２が自然に脱落する危険性が高くなる。
【００１７】
そこで、本考案では、第２部体１ｂの左右方向の壁、とりわけ前記支軸部１１よりも下方の一方の壁部分に、図４のように、対向する壁に向かって伸びる軸状突起１５を突設するとともに、対向する側の壁には、係合時に軸状突起と一つながりになる係合用突起１６を内面から突設した可動壁１ｄを設けている。
【００１８】
可動壁１ｄは、所要の幅と長さを有する片１７の端部に操作用のつまみ１７０を設けてなり、係合用突起１６は軸状突起１５に対応する内径のＵ状溝から構成され、基端が可動壁１ｄにつながっている。可動壁１ｄは第２部体１ｂの壁に設けた切欠き１８に嵌められると共にヒンジ１９により外方に傾転可能に支持されている。この例では、可動壁１ｄは上下方向で開閉されるようになっているが、左右方向で開閉できるようになっていてもかまわない、その場合ヒンジは上端でなく左端または右端に設けられる。
【００１９】
本考案の使用法と作用を説明すると、キーホルダーなどとして使用するときには、図４の仮想線のように可動壁１ｄをヒンジ１９によって外転させて開かせ、係合用突起１６を軸

状突起１５から離間させる。これで軸状突起１５は片持ち状となり、自由端側がフリーな状態となるので、マスコット体２をつまみ、軸状突起１５の先端から連結用部４を通す。この場合、連結用部４は軸状突起１５の外径より十分に大きくてもかまわないので、操作は簡単である。

【００２０】

ついで、可動壁１ｄをヒンジ１９によって内転させれば、係合用突起１６が軸状突起１５の先端領域に係合し左右壁に連なる軸となる。このため、マスコット体２の連結用部４は抜け不能になり、本体１からの離脱が確実に防止される。これで図１と図２のようにマスコットが掴み用アーム３，３で掴まれたようなユニークな飾りが創成され、キーホルダーとして携行しているときに掴み用アーム３，３が揺動してもマスコット体２が本体１から脱落することがない。なお、可動壁１ｄはハッチのような意匠となるので体裁もよい。

【００２１】

玩具として遊ぶときには、可動壁１ｄをヒンジ１９によって外転させれば、係合用突起１６が軸状突起１５から離間し、軸状突起１５はフリーな自由端となるので、連結用部４を軸状突起１５に沿って移動させることによりマスコット体２を本体１から簡単に離脱させることができる。

【００２２】

そして、図６（ａ）のように分離したマスコット体２をテーブルなどに置き、条体５をつまんで本体１を下降させれば、本体１から突出している左右の掴み用アーム３，３はそれまでの閉じた状態からマスコット体２に当接することにより開く。

そこで、マスコット体２のくびれ２２に掴み用アーム３，３の爪部３３，３３が引っ掛るように条体により吊られている本体１を適宜上下あるいは左右に動かし、図６（ｂ）のようにくびれ部２２に引っ掛かったところで条体５を引き上げて本体１を持ち上げる。これにより、図６（c）のようにマスコット体２がキャッチされる。したがって、キャッチャーゲームを楽しむことができる。

【図面の簡単な説明】

【００２３】

【図１】(a）は本考案によるマスコット付き飾り具の一実施例を示す正面図、（ｂ）は背面図である。

【図２】(a）(b）は本考案におけるマスコット体の例を示す斜視図である。

【図３】実施例の本体の縦断正面図である。

【図４】同じく部分切欠側面図である。

【図５】本考案における可動壁の斜視図である。

【図６】（a）（ｂ）(c）は本考案をゲーム具として使用している状態を段階的に示す斜視図である。

【符号の説明】

【００２４】

１　本体
１ｄ　可動壁
２　マスコット体
３　掴み用アーム
４　連結用部
５　条体
１５　軸状突起
１６　係合用突起
１９　ヒンジ