

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2018年3月8日(08.03.2018)

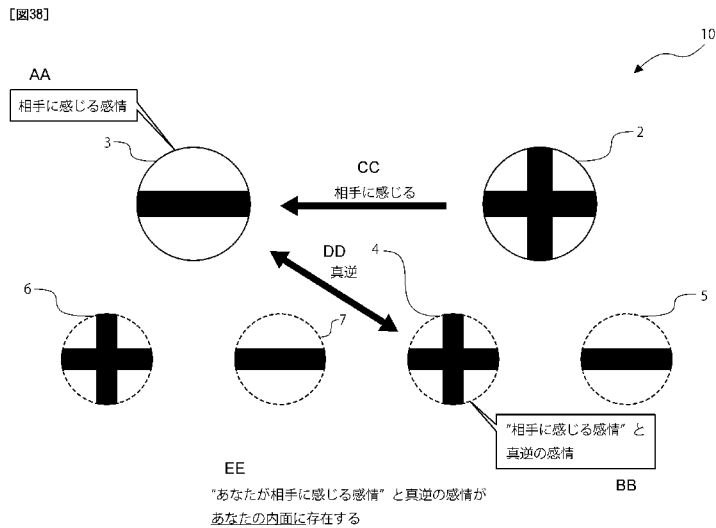


(10) 国際公開番号
WO 2018/043648 A1

- (51) 国際特許分類:
A61M 21/02 (2006.01) *A61B 5/16* (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2017/031384
- (22) 国際出願日: 2017年8月31日(31.08.2017)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2016-169334 2016年8月31日(31.08.2016) JP
- (71) 出願人: 株式会社ミロス・インスティテュート(MIROSS INSTITUTE INC.) [JP/JP];
〒6580003 兵庫県神戸市東灘区本山北町一丁目4-17 2F Hyogo (JP).
- (72) 発明者: 松本 比呂志(MATSUMOTO, Hiroshi);
〒6580003 兵庫県神戸市東灘区本山北町一丁目4-17 2F 株式会社ミロス・インスティテュート内 Hyogo (JP).
- (74) 代理人: 特許業務法人三枝国際特許事務所(SAEGUSA & PARTNERS); 〒5410045 大阪府大阪市中央区道修町1-7-1 北浜T N Kビル Osaka (JP).
- (81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY,

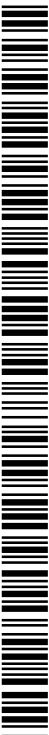
(54) Title: COMPUTER PROGRAM FOR BALANCING MIND

(54) 発明の名称: 心のバランスを整えるためのコンピュータプログラム



- AA Emotion felt toward partner
- BB Exactly the opposite emotion to the "emotion felt toward partner"
- CC Feel toward partner
- DD Exact opposite
- EE Exactly the opposite emotion to the "emotion you feel toward partner" exists within you

(57) Abstract: Provided is a computer program for balancing the mind of a subject. A computer program (110) for causing a computer (100) including a CPU (101) and a memory (102) to execute a process to balance the mind of a subject causes the computer (100) to execute: a first step of causing the subject to recall a collection of shapes; a second step of fitting an emotion and a state of mind of the subject to the shapes; and a third step of causing the subject to comprehend a recognition system represented by the collection.



WO 2018/043648 A1

MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ,
NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT,
QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,
SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA,
UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類：

- 一 国際調査報告 (条約第21条(3))

(57) 要約：被験者の心のバランスを整えるためのコンピュータプログラムを提供する。CPU (101) およびメモリ (102) を有するコンピュータ (100) に、被験者の心のバランスを整える処理を実行させるコンピュータプログラム (110) であって、図形の集合体を前記被験者に想起させる第1のステップと、前記図形に前記被験者の感情、および心の状態を当てはめる第2のステップと、前記集合体に表わされた認識システムを前記被験者に理解させる第3のステップと、を前記コンピュータ (100) に実行させる、コンピュータプログラム (110)。

明 細 書

発明の名称：

心のバランスを整えるためのコンピュータプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、被験者の心のバランスを整えるためのコンピュータプログラムに関し、特に、図形の集合体を用いて、被験者の心のバランスを整えるためのコンピュータプログラムに関する。

背景技術

[0002] 近年、精神疾患が増加しており、社会生活において、心のバランスを保つことが難しくなっている。これに対し、特許文献1は、特定の働きを有する脳波を考慮して両耳ビート信号を変調させることにより、意識の特定の状態を特徴づける独特な波形に同調させて、意識の様々な状態を誘発させる方法により、心理的な要因を解決する方策が開示されている。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：米国特許第5,213,562号明細書

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 特許文献1に記載の方策では、被験者の聴覚に働きかけることにより、種々の意識状態を誘発している。一方、本発明では、図形の集合体を用いることにより、被験者の心のバランスを整えるためのコンピュータプログラムの提供を目的とする。

課題を解決するための手段

[0005] 上記の目的を達成するため、本発明は、以下の項に示すコンピュータプログラムを提供する。

項1.

演算装置および記憶装置を有するコンピュータに、被験者の心のバランスを整える処理を実行させるコンピュータプログラムであって、

図形の集合体を前記被験者に想起させる第1のステップと、

前記図形に前記被験者の感情、および心の状態を当てはめる第2のステップと、

前記集合体に表わされた認識システムを前記被験者に理解させる第3のステップと、

を前記コンピュータに実行させる、コンピュータプログラム。

項2.

前記コンピュータは人工知能を有するロボットであることを特徴とする、項1に記載のコンピュータプログラム。

項3.

前記集合体は、

第1の図形と、

前記第1の図形の斜め下方に配置された第2の図形と、

前記第2の図形とは対照的な概念を示す形状を有し、かつ、前記第1の図形を通る仮想的な縦線を挟んで前記第2の図形と左右対称となる位置に配置された第3の図形と、

前記第3の図形と共通の形状を有し、前記第2の図形の斜め下方に配置された第4の図形と、

前記第2の図形と共通の形状を有し、前記第2の図形を通る仮想的な縦線を挟んで前記第4の図形と左右対称となる位置に配置された第5の図形と、を含み、

前記第2のステップでは、

前記第2の図形を、前記被験者の思考と関連付け、

前記第3の図形を、前記被験者の思考の対象と関連付け、

前記第4の図形を、前記被験者の無意識と関連付け、

前記第5の図形を、前記被験者の心の盲点と関連付け、

前記第3のステップでは、

第2の図形と第3の図形、および、第4の図形と第5の図形との対照性に
基づき、

前記第5の図形と関連付けられた前記被験者の心の盲点は、前記第2の図
形と関連付けられた前記被験者の思考が同化したものを表すととも、前記
第4の図形と関連付けられた前記被験者の無意識を生み出しているものであ
ること、そして、前記第3の図形と関連付けられた前記対象に感じるものが
、前記第4の図形と関連付けられた前記被験者の無意識の投影であることを
、前記被験者に説明することにより、前記認識システムを前記被験者に理解
させる、

ことを特徴とする、項1または2に記載のコンピュータプログラム。

項4.

前記第2、第5および第7の図形は「+」の形状を有し、

前記第3、第4および第6の図形は「-」の形状を有する、

ことを特徴とする、項3に記載のコンピュータプログラム。

項5.

前記集合体は、

前記第3の図形と共通の形状を有し、前記第3の図形の斜め下方に配置さ
れた第6の図形と、

前記第2の図形と共通の形状を有し、前記第3の図形を通る仮想的な縦線
を挟んで前記第6の図形と左右対称となる位置に配置された第7の図形と、
をさらに含み、

前記第2のステップでは、

前記第6の図形を、前記対象の心の盲点と関連付け、

前記第7の図形を、前記対象の無意識と関連付け、

前記第3のステップでは、

前記第6の図形と関連付けられた前記対象の心の盲点は、前記第3の図形
と関連付けられた前記対象の思考が同化したものを表すととも、前記第7

の図形と関連付けられた前記対象の無意識を生み出しているものであること、そして、前記第2の図形と関連付けられた前記被験者に感じるものが、前記第7の図形と関連付けられた前記対象の無意識の投影であることを、前記被験者に説明する、
ことを特徴とする、項3または4に記載のコンピュータプログラム。

発明の効果

[0006] 本発明によれば、被験者の心のバランスを整えるためのコンピュータプログラムを提供することができる。また、本発明は、カウンセラー等の人手を介さずにコンピュータを用いて実施できるため、被験者は、手軽にゲーム感覚で心のバランスを整えることができる。

図面の簡単な説明

[0007] [図1]本発明の一実施形態において用いられるコンピュータのブロック図である。

[図2]本発明の一実施形態において用いられる図形の集合体である。

[図3]上記集合体の変形例である。

[図4]上記集合体の変形例である。

[図5]上記集合体の変形例である。

[図6]図1に示すコンピュータがコンピュータプログラムを実行することによって実施される、被験者の心バランスを整えるための方法の全体処理を示すフローチャートである。

[図7]図6に示すステップS1の具体的な処理手順を示すフローチャートである。

[図8]図6に示すステップS2の具体的な処理手順を示すフローチャートである。

[図9]ステップS2における画面表示の一例である。

[図10]ステップS2における画面表示の一例である。

[図11]図6に示すステップS3の具体的な処理手順の一部を示すフローチャートである。

[図12]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図13]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図14]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図15]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図16]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図17]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図18]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図19]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図20]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図21]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図22]図 6 に示すステップS 3の具体的な処理手順の一部を示すフローチャートである。

[図23]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図24]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図25]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図26]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図27]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図28]図 6 に示すステップS 3の具体的な処理手順の一部を示すフローチャートである。

[図29]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図30]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図31]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図32]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図33]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図34]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図35]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図36]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図37]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図38]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図39]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図40]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図41]図6に示すステップS 3の具体的な処理手順の一部を示すフローチャートである。

[図42]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図43]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図44]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図45]図6に示すステップS 3の具体的な処理手順の一部を示すフローチャートである。

[図46]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図47]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図48]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図49]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図50]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図51]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図52]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図53]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図54]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図55]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図56]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図57]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図58]図6に示すステップS 3の具体的な処理手順の一部を示すフローチャートである。

[図59]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図60]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図61]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図62]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図63]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図64]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図65]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図66]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図67]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図68]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図69]図 6 に示すステップS 3の具体的な処理手順の一部を示すフローチャートである。

[図70]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図71]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図72]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図73]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図74]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図75]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図76]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図77]ステップS 3における画面表示の一例である。

[図78]第 1 の図形の変形例である。

[図79]本発明の実施例の結果を示すグラフである。

発明を実施するための形態

[0008] 以下、本発明の実施形態について添付図面を参照して説明する。なお、本発明は、下記の実施形態に限定されるものではない。

[0009] 1. コンピュータ

図 1 は、本発明の一実施形態において用いられるコンピュータ 100 のブロック図である。コンピュータ 100 は、本実施形態では、外見が人間に近似した人工知能を有するロボット型のコンピュータで構成されることが好ましいが、例えば、汎用のパーソナルコンピュータ、タブレット型端末、スマートフォン、VR 端末などで構成してもよい。また、コンピュータ 100 は、クラウド上に設けられてもよい。

- [0010] 図1に示すように、コンピュータ100は、CPU（演算装置）101、メモリ（記憶装置）102、補助記憶装置103、音声出力装置104および集音装置105等を備え、それらはバスにより相互に接続されている。また、コンピュータ100は、表示装置106および入力装置107と有線または無線で接続されている。
- [0011] CPU101は、補助記憶装置103に記憶されているコンピュータプログラム110をメモリ102にて読み出して実行する。これにより、コンピュータ100は、後述するような、被験者の心のバランスを整えるための各ステップを実行する。
- [0012] メモリ102は、例えばDRAMやSRAMのような高速の書込み及び読み込みが可能な記憶装置であり、補助記憶装置103は、例えばSSDやHDDのような大容量記憶装置である。補助記憶装置103には、各種プログラムの他、後述する図形の集合体10を含む図形データ111、質問画面等を表示するための画面データ112、各種用語を記録した辞書データ113も格納されている。また、音声出力装置104はスピーカにより構成され、集音装置105はマイクにより構成される。
- [0013] 本発明に係るコンピュータプログラム110は、コンピュータ100にインストールされることにより、補助記憶装置103のデータの一部として格納される。コンピュータプログラム110は、コンピュータ100をインターネット等の通信ネットワークに接続して、当該通信ネットワークを介してダウンロードしてもよいし、CD-ROM等のコンピュータ読み取り可能な記録媒体を介してコンピュータ100にインストールしてもよい。
- [0014] 表示装置106は、例えば液晶ディスプレイで構成され、後述する図形の集合体などを表示する。入力装置107は、タッチパネルまたはキーボードなどで構成され、被験者は入力装置107を操作することにより、コンピュータ100に対して指示及び応答を行うことができる。
- [0015] 2. 図形の集合体
本発明は、被験者の心のバランスを整えるために、図形の集合体を用いる

ことを特徴とする。図2に、本発明の一実施形態において用いられる図形の集合体（以下、「集合体」とする）10を示す。

[0016] 集合体10は、第1～第7の図形1～7を含んでいる。第1～第7の図形1～7は、全体的に、左右対称に配置されている。後述するように、集合体10は、図1に示す表示装置106に表示することにより被験者に提示されるが、これに限定されず、ホワイトボード、Google Glass（登録商標）、紙媒体、モニター画面、VR画面などの表示媒体に表示されてもよい。

[0017] 第1の図形1（以下、単に「図形1」とも称することもある）は、集合体10の最上部の中央に位置している。第1の図形1の形状および模様は特に限定されないが、少なくとも、「+」や「-」のように、ある対照的な2つの概念の一方に偏ったものを意味する形状および模様ではない。

[0018] 第2の図形2（以下、単に「図形2」とも称することもある）は、第1の図形1の斜め下方に配置されている。本実施形態では、第2の図形2は、第1の図形1の右斜め下に離間して配置されており、「+」の形状を有している。

[0019] 第3の図形3（以下、単に「図形3」とも称することもある）は、第2の図形2とは対照的な概念を示す形状を有しており、かつ、第1の図形1を通る仮想的な縦線を挟んで第2の図形2と左右対称となる位置に配置されている。本実施形態では、第3の図形3は、「-」の形状を有しており、第1の図形1の左斜め下に離間して配置されている。

[0020] 第4の図形4（以下、単に「図形4」とも称することもある）は、第3の図形3と共通の形状を有し、第2の図形2の斜め下方に配置されている。本実施形態では、第4の図形4は、「-」の形状を有しており、第2の図形2の右斜め下に離間して配置されている。

[0021] 第5の図形5（以下、単に「図形5」とも称することもある）は、第2の図形2と共通の形状を有し、第2の図形2を通る仮想的な縦線を挟んで第4の図形4と左右対称となる位置に配置されている。本実施形態では、第5の図形5は、「+」の形状を有しており、第2の図形2の左斜め下に離間して

配置されている。

[0022] 第6の図形6（以下、単に「図形6」とも称することもある）は、第3の図形3と共通の形状を有し、第3の図形3の斜め下方に配置されている。本実施形態では、第6の図形6は、「-」の形状を有しており、第3の図形3の右斜め下に離間して配置されている。

[0023] 第7の図形7（以下、単に「図形7」とも称することもある）は、第2の図形2と共通の形状を有し、第3の図形3を通る仮想的な縦線を挟んで第6の図形6と左右対称となる位置に配置されている。本実施形態では、第7の図形7は、「+」の形状を有しており、第3の図形3の左斜め下に離間して配置されている。

[0024] 以上のように、第2、第5および第7の図形2、5、7の形状と、第3、第4および第6の図形3、4、6の形状とは、互いに対照的な概念を示している。本実施形態では、第2、第5および第7の図形2、5、7は、「+」の形状を有しており、第3、第4および第6の図形3、4、6は、「-」の形状を有している。

[0025] なお、本発明において用いられる集合体は、図2に示す集合体10に限定されない。集合体10の変形例を図3～図5に示す。

[0026] 例えば、図3に示す集合体10aのように、第2の図形2と第3の図形3とを置き替えてもよい。さらに、集合体10aでは、第2の図形2と第3の図形3との置き替えに伴い、第4および第5の図形4、5と、第6および第7の図形6、7とが置き換えられている。

[0027] また、図4に示す集合体10bは、図2に示す集合体10において、第4の図形4と第5の図形5、および、第6の図形6と第7の図形7が置き換えられたものである。

[0028] さらに、図5に示す集合体10cは、図2に示す集合体10において、第2～第7の図形2～7の各々の形状を、反対の概念を示す形状としたものである。すなわち、集合体10cでは、第2、第5および第7の図形2、5、7が、「-」の形状を有しており、第3、第4および第6の図形3、4、6

が、「+」の形状を有している。

[0029] なお、第2の図形2および第3の図形3では、「+」または「-」の文字が実線の円によって囲まれており、第4～第7の図形4～7では、「+」または「-」の文字が破線の円によって囲まれている。なお、第2の図形2および第3の図形3を囲む実線は、第2の図形2および第3の図形3が、それらの図形が被験者の思考とその対象に対応することを意味する。また、第4～第7の図形4～7を囲む破線は、それらの図形が顕在化していない被験者の心の状態に対応することを意味する。なお、心の状態とは、具体的には、後述する被験者の無意識並びに心の盲点、および、思考の対象の無意識並びに心の盲点である。

[0030] このように、本発明における集合体10、10a、10b、10cでは、第1～第7の図形1～7が、全体として左右対称に配置される。また、第2、第5および第7の図形2、5、7の形状と、第3、第4および第6の図形3、4、6の形状とが、互いに対照的な概念を示している。

[0031] なお、図2～図5に示す例では、第2～第7の図形2～7の形状として、「+」および「-」の形状が用いられているが、互いに対照的な概念を示す形状であれば、本発明はこれに限定されない。例えば、「♂」および「♀」、「○」および「×」、「↑」および「↓」、「←」および「→」といった形状を用いることができる。ここで、この対照的な形状には、それぞれ対となる概念を当てはめて、認識システムを実施してもよい。

[0032] また、第1の図形1の形状および模様は、第2～第7の図形2～7と異なり、対照的な2つの概念の一方に偏ったものを意味するものでなければ、特に限定されない。本実施形態では、第1の図形1は破線の円形枠である。

[0033] 3. 方法の手順

図6は、図1に示すコンピュータ100がコンピュータプログラム110を実行することによって実施される、被験者の心のバランスを整えるための処理の全体を示すフローチャートである。当該処理は、図形の集合体を前記被験者に想起させるステップS1と、前記図形に前記被験者の感情、および

心の状態を当てはめるステップS 2と、前記集合体に表わされた認識システムを前記被験者に理解させるステップS 3と、を有する。以下では、上記方法が、図2に示す集合体10を用いて実行される場合を例に説明する。

[0034] ステップS 1では、コンピュータ100が被験者に集合体10を想起させる。本実施形態では、図7に示すように、CPU101がコンピュータプログラム110のアルゴリズムに従い、図形データ111をメモリ102に読み出し（ステップS 1-1）、表示装置106に集合体10を表示させる（ステップS 1-2）。これにより、被験者に集合体10を想起させる。なお、集合体10の提示方法は、特に限定されず、人工知能を有するロボット型のコンピュータ100が、例えば、集合体10が描写された紙媒体を被験者に提示してもよいし、ホワイトボード、Google Glass（登録商標）、プロジェクター、モニター画面、タブレット画面、VR画面などの表示媒体に集合体10を表示することにより、被験者に集合体10を提示してもよい。また、集合体10における各図形の大きさ、形状、模様、配置等を、被験者に音声で説明することにより、被験者に集合体10を想起させてもよい。

[0035] 続いて、ステップS 2では、コンピュータ100が集合体10の図形に、被験者の感情、および心の状態を当てはめる。具体的には、第2の図形2を、被験者の思考と関連付け、第3の図形3を、被験者の思考の対象と関連付け、第4の図形4を、被験者の無意識と関連付け、第5の図形5を、被験者の心の盲点と関連付け、第6の図形6を、対象の心の盲点と関連付け、第7の図形7を、対象の無意識と関連付ける。ここで、「被験者の思考」は、被験者の全ての思考を意味するものではなく、被験者の心の葛藤の原因となっている思考を意味する。

[0036] 以下、本実施形態のステップS 2における処理の具体例を説明する。図8は、図6に示すステップS 2の具体的な処理を示すフローチャートである。まず、表示装置106に集合体10が表示された状態において、第2の図形2を5秒間点滅させる（ステップS 2-1）。その後、図9に示すように、第2の図形2の近傍に吹き出しで「あなたの思考」と表示する。

- [0037] 同様の処理を、第3～第7の図形3～7についても行う。すなわち、図8のステップS2-3において、第3の図形3を5秒間点滅させ、その後、第3の図形3の近傍に吹き出しで「あなたの思考の対象」と表示する（ステップS2-4）。さらに、第4の図形4を5秒間点滅させ（ステップS2-5）、その後、第4の図形4の近傍に吹き出しで「あなたの無意識」と表示する（ステップS2-6）。さらに、第5の図形5を5秒間点滅させ（ステップS2-7）、その後、第5の図形5の近傍に吹き出しで「あなたの盲点」と表示する（ステップS2-8）。さらに、第6の図形6を5秒間点滅させ（ステップS2-9）、その後、第6の図形6の近傍に吹き出しで「あなたの思考の対象の盲点」と表示する（ステップS2-10）。さらに、第7の図形7を5秒間点滅させ（ステップS2-11）、その後、第7の図形7の近傍に吹き出しで「あなたの思考の対象の無意識」と表示する（ステップS2-12）。このような画面表示を行うことにより、各図形に被験者の感情、および心の状態を当てはめる。
- [0038] その後、被験者が各図形の関連付けを理解したか否かを確認するための質問画面Q1を表示する（ステップS2-13）。図10に示すように、質問画面Q1には、「はい」および「いいえ」のボタンが含まれており、被験者によって「はい」が選択された場合（ステップS2-14においてYes）、図6に示すステップS2が終了する。なお、被験者によって「いいえ」が選択された場合（ステップS2-14においてNo）、ステップS2-1～S2-13が繰り返される。
- [0039] 以上、本実施形態のステップS2における処理の具体例を説明した。なお、ステップS2-2、S2-4、S2-6、S2-8、S2-10およびS2-12においては、吹き出し表示とともに、コンピュータ100は、音声出力装置104から音声を発する構成としてもよい。または、コンピュータ100は、吹き出し表示の代わりに、音声出力装置104からの音声のみによって吹き出し表示の内容を被験者に説明してもよい。あるいは、集合体10がホワイトボード、紙媒体等に描かれたものである場合は、各図形に関連

付けた概念をロボット型のコンピュータ100が手書きしてもよい。なお、第6および第7の図形6, 7が集合体10に含まれていない場合は、第6の図形6および第7の図形7に関する関連付けは行わない。

[0040] 続いて、図6に示すステップS3では、コンピュータ100が、第2の図形2と第3の図形3、第4の図形4と第5の図形5、および、第6の図形6と第7の図形7の対照性に基づき、集合体10に表わされた認識システムを被験者に理解させる。

[0041] 第2の図形2と第3の図形3とは、互いに対照的な概念を示す形状を有している。例えば、図2～図4に示すように、第2の図形2が「+」の形状の場合、第3の図形3は「-」の形状であり、図5に示すように、第2の図形2が「-」の形状の場合、第3の図形3は「+」の形状である。

[0042] 「+」と「-」の形状は、両者が相対する関係であることを意味する。これと同様に、被験者自身の思考と、被験者の心の葛藤を生み出している対象に感じるものとは、相対する関係にある。例えば、被験者の思考の対象（以下、対象）に感じるものが、「職場の上司の冷たさ」であるとする。上司に「冷たさ」を感じる原因は、被験者の思考が、上司に比べて相対的に「温かい」ためであるが、通常、被験者はこのことに気付いていない。ここで、集合体10に表わされた認識システムから観れば、被験者の思考が捉えている被験者自身の感情（温かさ）、および、思考の対象に感じるもの（冷たさ）を、互いに対照的な概念を示す形状を有する第2の図形2および第3の図形3とそれぞれ関連付けることにより、被験者の思考と思考の対象に感じるものが相対的な概念であることを被験者に容易に認識させ、心の葛藤の原因となっている無意識と盲点を思考に顕在化させることができる。

[0043] 以下、本実施形態のステップS3における処理の具体例を説明する。図11は、図6に示すステップS3の具体的な処理手順の一部を示すフローチャートである。まず、集合体10が表示された状態において、第2の図形2と第3の図形3を2秒間点滅させる（ステップS3-1）。その後、図12に示すように、第2の図形2と第3の図形3の間に「プラスとマイナスは相対

」と2秒間表示する（ステップS3-2）。その後、図13に示すように、第2の図形2の形状を2秒間かけて「-」の形状に変化させ、同時に、第3の図形3の形状を2秒間かけて「+」の形状に変化させる（ステップS3-3）。その後、図14に示すように、第2の図形2の形状を2秒間かけて「+」の形状に戻し、同時に、第3の図形3の形状を2秒間かけて「-」の形状に戻す（ステップS3-4）。

[0044] 同様の処理を、第4の図形4と第5の図形5についても行う。すなわち、図11のステップS3-5において、第4の図形4と第5の図形5を2秒間点滅させ、その後、図15に示すように、第4の図形4と第5の図形5の間に「プラスとマイナスは相対」と2秒間表示する（ステップS3-6）。その後、図16に示すように、第4の図形4の形状を2秒間かけて「+」の形状に変化させ、同時に、第5の図形5の形状を2秒間かけて「-」の形状に変化させる（ステップS3-7）。その後、図17に示すように、第4の図形4の形状を2秒間かけて「-」の形状に戻し、同時に、第5の図形5の形状を2秒間かけて「+」の形状に戻す（ステップS3-8）。

[0045] 同様の処理を、第6の図形6と第7の図形7についても行う。すなわち、図11のステップS3-9において、第6の図形6と第7の図形7を2秒間点滅させ、その後、図18に示すように、第6の図形6と第7の図形7の間に「プラスとマイナスは相対」と2秒間表示する（ステップS3-10）。その後、図19に示すように、第6の図形6の形状を2秒間かけて「+」の形状に変化させ、同時に、第7の図形7の形状を2秒間かけて「-」の形状に変化させる（ステップS3-11）。その後、図20に示すように、第6の図形6の形状を2秒間かけて「-」の形状に戻し、同時に、第7の図形7の形状を2秒間かけて「+」の形状に戻す（ステップS3-12）。なお、ステップS3-10～S3-12は省略してもよい。

[0046] その後、被験者が各図形の対照性を理解したか否かを確認するための質問画面Q2を表示する（ステップS3-13）。図21に示すように、質問画面Q2には、「図形2と図形3、図形4と図形5、および、図形6と図形7

がそれぞれ対照であることが理解できましたか？」というメッセージ、並びに、「はい」および「いいえ」のボタンが含まれており、被験者によって「はい」が選択された場合（ステップS3-14においてYes）、図22に示すステップS3-15に移行する。なお、被験者によって「いいえ」が選択された場合（ステップS3-14においてNo）、ステップS3-1～S3-13が繰り返される。

[0047] 続いて、図22に示すステップS3-15では、図23に示す質問画面Q3を5秒間表示する。質問画面Q3には、「あなたが人間関係でストレスを感じる人物を思い浮かべてください。」というメッセージが含まれる。その後、図24に示す入力画面E1を表示する（ステップS3-16）。入力画面E1には、「その人物の氏名を入力してください。」というメッセージ、文字入力欄、および「次へ」のボタンが含まれる。被験者が文字入力欄に該当する人物の氏名を入力し、「次へ」のボタンを選択することにより、入力が完了する。本実施形態では、該当する人物の氏名を「A」とする。入力画面E1において、被験者による入力が完了すると（ステップS3-17においてYes）、図25に示す質問画面Q4を表示する（ステップS3-18）。質問画面Q4には、「あなたはAさんとの人間関係でストレスを感じていますか？」というメッセージ、並びに、「はい」および「いいえ」のボタンが含まれる。質問画面Q4において、被験者が「はい」を選択すると（ステップS3-19においてYes）、図26に示す質問画面Q5を表示する（ステップS3-20）。質問画面Q5には、「あなたはAさんのどんなところにストレスを感じますか？」というメッセージ、文字入力欄、および「次へ」のボタンが含まれる。被験者が文字入力欄に回答を入力し、「次へ」のボタンを選択することにより、入力が完了する。本実施形態では、「冷たい」という回答が入力されたものとする。

[0048] なお、図26に示す質問画面Q5では、文字入力欄に自由に文章を入力させる形式であるが、図27に示す変形例のように、複数の選択肢から選択させる形式であってもよい。質問画面Q5において、被験者による入力が完了

すると（ステップS3-21においてYes）、図28に示すステップS3-22に移行する。

[0049] ステップS3-22では、集合体10の画面に切り替え、第2の図形2を2秒間点滅させる。その後、図29に示すように、第2の図形2の近傍に吹き出しで「あなた」と表示する（ステップS3-23）。さらに、第3の図形3を2秒間点滅させ（ステップS3-24）、その後、図30に示すように、第3の図形3の近傍に吹き出しで「Aさん＝冷たい」と3秒間表示する（ステップS3-25）。さらに、第4の図形4を2秒間点滅させ（ステップS3-26）、その後、図31に示すように、第4の図形4の近傍に吹き出しで「無意識＝あなたが隠しているもの」と3秒間表示する（ステップS3-27）。その後、図32に示すように、第4の図形4から第3の図形3に向かって矢印を表示する（ステップS3-28）。さらに、第3の図形3を2秒間点滅させ（ステップS3-29）、その後、図33に示すように、第3の図形3の近傍に吹き出しで「あなたの無意識がAさんに映っている」と表示する（ステップS3-30）。続いて、図34に示すように、第4の図形4の近傍に吹き出しで「あなたが無意識に隠していることがAさんに映っているので、Aさんに対してストレスを感じる」と表示する（ステップS3-31）。その後、図35に示すように、第5の図形5から第4の図形4に向かって矢印を表示する（ステップS3-32）。さらに、第5の図形5を2秒間点滅させ（ステップS3-33）、その後、図36に示すように、第5の図形5の近傍に吹き出しで「あなたの盲点」と表示する（ステップS3-34）。続いて、図37に示すように、第4の図形4と第5の図形5の下側に「盲点が無意識を生み出す」と表示する（ステップS3-35）。さらに、図38に示すように、第2の図形2から第3の図形3に向けて矢印を表示し、同時にその上に「相手に感じる」と表示し、次に、第3の図形3の左上に「相手に感じる感情」と吹き出しで表示し、次に、第3の図形3と第4の図形4の間に互いが反対であることを示す矢印を表示し、同時にその上に「真逆」と表示し、さらに、第4の図形4の右下に「“相手に感じる感情

“と真逆の感情」と吹き出しで表示し、最後に、集合体10の下に「“あなたが相手に感じる感情”と真逆の感情が、あなたの内面に存在する」と表示する（ステップS3-36）。なお、第2の図形2から第3の図形3に向かう矢印の色は緑色が好ましい。続いて、図1に示す辞書データ113を読み出し、辞書データ113から「冷たい」と真逆の感情を意味する言葉（温かい）を選択し、図39に示すように、第3の図形3の近傍に「冷たい」を表示するとともに、第5の図形5の近傍に吹き出しで「温かい」を表示する（ステップS3-37）。表1に辞書データ113の一例を示す。

[表1]

温かい	冷たい
謙虚	傲慢
素直	頑固
明るい	暗い
外交的	内向的
軽やか	重苦しい
責任感がある	無責任
...	...

[0050] なお、ユーザが質問画面Q5（図26または図27）に入力した言葉が辞書データ113に含まれていない場合、コンピュータ100は、クラウド上の任意の辞書データにアクセスし、入力された言葉と真逆の言葉を取得してもよい。さらに、辞書データ113に含まれていない言葉が入力されるたびに、機械学習によって、辞書データ113を更新してもよい。

[0051] ステップS3-37の後、図40に示す質問画面Q4を表示する（ステップS3-38）。質問画面Q4には、「Aさんにストレスを感じる仕組みを理解できましたか？」というメッセージ、並びに、「はい」および「いいえ」のボタンが含まれており、被験者によって「はい」が選択された場合（ステップS3-39においてYes）、図41に示すステップS3-40に移行する。なお、被験者によって「いいえ」が選択された場合（ステップS3-39においてNo）、ステップS3-22～S3-38が繰り返される。

[0052] なお、図22に示すステップS3-15～S3-21、および、図28に

示すステップS 3-22~S 3-39を省略してもよい。すなわち、図11に示すステップS 3-14においてYesの場合、図41に示すステップS 3-40に移行してもよい。

[0053] 続いて、図41に示すステップS 3-40では、図42に示す質問画面Q 7を5秒間表示する。質問画面Q 7には、「あなたが人間関係で心地よさを感じる人物を思い浮かべてください。」というメッセージが含まれる。その後、図24に示す入力画面E 1を表示する(ステップS 3-41)。入力画面E 1には、「その人物の氏名を入力してください。」というメッセージ、文字入力欄、および「次へ」のボタンが含まれる。被験者が文字入力欄に該当する人物の氏名を入力し、「次へ」のボタンを選択することにより、入力が完了する。本実施形態では、該当する人物の氏名を「B」とする。入力画面E 1において、被験者による入力が完了すると(ステップS 3-42においてYes)、図43に示す質問画面Q 8を表示する(ステップS 3-43)。質問画面Q 8には、「あなたはBさんとの人間関係で心地よさを感じていますか?」というメッセージ、並びに、「はい」および「いいえ」のボタンが含まれる。質問画面Q 8において、被験者が「はい」を選択すると(ステップS 3-44においてYes)、図44に示す質問画面Q 9を表示する(ステップS 3-45)。質問画面Q 9には、「あなたはBさんのどんなところに心地よさを感じますか?」というメッセージ、文字入力欄、および「次へ」のボタンが含まれる。被験者が文字入力欄に回答を入力し、「次へ」のボタンを選択することにより、入力が完了する。本実施形態では、「謙虚」という回答が入力されたものとする。質問画面Q 9において、被験者による入力が完了すると(ステップS 3-46においてYes)、図45に示すステップS 3-47に移行する。

[0054] ステップS 3-47では、集合体10の画面に切り替え、第3の図形3を2秒間点滅させる。その後、図46に示すように、第3の図形3の近傍に吹き出しで「あなた」と表示する(ステップS 3-48)。さらに、第2の図形2を2秒間点滅させ(ステップS 3-49)、その後、図47に示すよう

に、第3の図形3の近傍に吹き出しで「Bさん＝謙虚」と3秒間表示する（ステップS3-50）。さらに、第7の図形7を2秒間点滅させ（ステップS3-51）、その後、図48に示すように、第7の図形7の近傍に吹き出しで「無意識＝あなたが隠しているもの」と3秒間表示する（ステップS3-52）。その後、図49に示すように、第7の図形7から第2の図形2に向かって矢印を表示する（ステップS3-53）。さらに、第2の図形2を2秒間点滅させ（ステップS3-54）、その後、図50に示すように、第2の図形2の近傍に吹き出しで「あなたの無意識がBさんに映っている」と表示する（ステップS3-55）。続いて、図51に示すように、第7の図形7の近傍に吹き出しで「あなたが無意識に隠していることがBさんに映っているので、Bさんに対して心地よさを感じる」と表示する（ステップS3-56）。その後、図52に示すように、第6の図形6から第7の図形7に向かって矢印を表示する（ステップS3-57）。さらに、第6の図形6を2秒間点滅させ（ステップS3-58）、その後、図53に示すように、第6の図形6の近傍に吹き出しで「あなたの盲点」と表示する（ステップS3-59）。続いて、図54に示すように、第6の図形6と第7の図形7の下側に「盲点が無意識を生み出す」と表示する（ステップS3-60）。さらに、図55に示すように、第3の図形3から第2の図形2に向けて緑色の矢印を表示し、同時にその上に「相手に感じる」と表示し、次に、第2の図形2の右上に「相手に感じる感情」と吹き出しで表示し、次に、第2の図形2と第7の図形7の間に互いが反対であることを示す矢印を表示し、同時にその上に「真逆」と表示し、さらに、第7の図形7の左下に「“相手に感じる感情”と真逆の感情」と吹き出しで表示し、最後に、集合体10の下に「“あなたが相手に感じる感情”と真逆の感情が、あなたの内面に存在する」と表示する（ステップS3-61）。なお、第3の図形3から第2の図形2に向かう矢印の色は緑色が好ましい。続いて、図1に示す辞書データ113を読み出し、辞書データ113から「謙虚」と真逆の感情を意味する言葉（傲慢）を選択し、図56に示すように、第2の図形2の近傍に「謙虚」を表示

するとともに、第6の図形6の近傍に吹き出しで「傲慢」を表示する（ステップS3-62）。

[0055] その後、図57に示す質問画面Q10を表示する（ステップS3-63）。質問画面Q10には、「Bさんに心地よさを感じる仕組みを理解できましたか？」というメッセージ、並びに、「はい」および「いいえ」のボタンが含まれており、被験者によって「はい」が選択された場合（ステップS3-64においてYes）、図58に示すステップS3-65に移行する。なお、被験者によって「いいえ」が選択された場合（ステップS3-64においてNo）、ステップS3-47～S3-62が繰り返される。

[0056] なお、図41に示すステップS3-41～S3-66、および、図45に示すステップS3-47～S3-64を省略してもよい。すなわち、図28に示すステップS3-39においてYesの場合、図58に示すステップS3-65に移行してもよい。

[0057] 続いて、図58に示すステップS3-65では、集合体10が表示された状態において、第1の図形1、第4～第7の図形4～7を2秒間点滅させてから非表示にする。これにより、図59に示す状態となる。さらに、図60に示すように、第2の図形2と第3の図形3の間に双方向の矢印を「相対」の文字とともに3秒間点滅させる（ステップS3-66）。その後、図61に示すように、「+」と「-」の図形が図形2の背後から表示され、それぞれが第5の図形5と第4の図形4の位置に移動する（ステップS3-67）。同様に、図62に示すように、「+」と「-」の図形が図形3の背後から表示され、それぞれが第7の図形7と第6の図形6の位置に移動する（ステップS3-68）。続いて、図63に示すように、第4の図形4と第5の図形5を破線の四角枠8で囲む（ステップS3-69）。さらに、図64に示すように、四角枠8の直下に「図形2は相反するプラスとマイナスによってできている」と3秒間表示する（ステップS3-70）。同様に、図65に示すように、第6の図形6と第7の図形7を破線の四角枠9で囲み（ステップS3-71）。さらに、図66に示すように、四角枠9の直下に「図形3

は相反するプラスとマイナスによってできている」と3秒間表示する（ステップS3-72）。その後、図67に示すように、四角枠8と四角枠9の間に「=」を3秒間表示する（ステップS-73）。続いて、図68に示す質問画面Q11を表示する（ステップS3-74）。質問画面Q11には、「四角枠8と四角枠9が表面的に相対であるが、本質的に等しいことが理解できましたか？」というメッセージ、並びに、「はい」および「いいえ」のボタンが含まれており、被験者によって「はい」が選択された場合（ステップS3-75においてYes）、図69に示すステップS3-76に移行する。なお、被験者によって「いいえ」が選択された場合（ステップS3-75においてNo）、ステップS3-65～S3-74が繰り返される。

[0058] 続いて、図69に示すステップS3-76では、第2～第7の図形2～7が表示された状態において、図70に示すように、第2の図形2の形状を2秒間かけて「-」の形状に変化させ、同時に、第3の図形3の形状を2秒間かけて「+」の形状に変化させる（ステップS3-76）。さらに、図71に示すように、第2の図形2の形状を2秒間かけて「+」の形状に戻し、同時に、第3の図形3の形状を2秒間かけて「-」の形状に戻す（ステップS3-77）。これらのステップS3-76およびS3-77を5回繰り返した後（ステップS3-78においてYes）、図形2の近傍に「感情や心の状態によってプラスにもなりマイナスにもなる。しかし、プラスとマイナスは、実はペアで存在する。」と表示する（ステップS3-79）。続いて、図73に示すように、第1の図形1を3秒間点滅させて、その後表示する（ステップS3-80）。その後、図74に示すように、第1の図形1の近傍に「この新しい視点が生まれる。図形2～7を俯瞰することで、図形2と図形3がもともと等しいことが分かる」と表示する（ステップS3-81）。続いて、図75に示すように、図形2の右横に「あなた」、図形3の左横に「相手」と表示する（ステップS3-82）。さらに、図76に示すように、図形2と図形3の間に「=」を表示する（ステップS3-83）。続いて、図77に示す質問画面Q12を表示する（ステップS3-84）。質問画

面Q12には、「相手に感じていることが実はあなたの内面にあるものと同じということが理解できましたか？」というメッセージ、並びに、「はい」および「いいえ」のボタンが含まれており、被験者によって「はい」が選択された場合（ステップS3-85においてYes）、図6に示すステップS3が終了する。なお、被験者によって「いいえ」が選択された場合（ステップS3-85においてNo）、ステップS3-76～S3-84が繰り返される。

[0059] 以上、本実施形態のステップS3における処理の具体例を説明した。なお、コンピュータ100の補助記憶装置103に、事前に被験者からアンケート等で聞き出した被験者の心の葛藤の具体的原因や生活背景に関する情報を格納しておき、コンピュータ100が、各図形の形状が示す意味を「温かさ（+）」や「冷たさ（-）」といった表現を用いて、具体的に被験者に説明してもよい。このように、対となる二つの感情、又は心の状態として、「温かさ」と「冷たさ」の他に、「自立」と「依存」、「楽観」と「悲観」、などの概念が挙げられる。

[0060] 第4の図形4および第5の図形5にそれぞれ関連付けられた被験者の無意識および心の盲点は、被験者の心の中で葛藤を生み出す二つの極性を持つ概念である。これらの概念は、誰もが心に有しており、第4の図形4および第5の図形5と同様に、無意識および心の盲点は常に心の中で葛藤している。上記の例で、被験者が職場の上司に冷たさを感じているとすると、このとき、被験者の心の中には「温かさ（+）」と「冷たさ（-）」という二つの極性を持つ概念が存在しており、心の中の葛藤で、「温かさ（+）」が勝って、被験者の思考（第2の図形2）が「温かさ（+）」に同化する。その結果、被験者の思考の対象に「冷たさ（-）」を感じる現象が現れる。この「温かさ（+）」は、被験者が同化したものであるため、通常は、被験者は自身の「温かさ」に気付くことはない（盲点＝第5の図形5）。同時に、被験者の「冷たさ（-）」は意識下に落ちているため、被験者自身の状態であることを認識できず、無意識の状態になっている（第4の図形4）。そして、被

験者が上司に対して感じる「冷たさ」（第3の図形3）は、無意識の状態となった被験者の「冷たさ（-）」が目の前の思考の対象に投影されたものである。つまり、被験者の見ている思考の対象（冷たい上司）に感じているものは、被験者自身の無意識が思考上に顕在化したものである。

[0061] このように、主観となる被験者が同化した思考（+）が、目の前の他者（客観：（-））に反転して投影される現象を「同化と反転」の現象と定義する。上記の例では、被験者（主観）が同化した「温かさ（+）」が目の前の思考の対象である上司（客観）に反転し、冷たさ（-）として投影されたことになる。

[0062] コンピュータ100は、以上のように、第5の図形5と関連付けられた被験者の心の盲点は、第2の図形2と関連付けられた被験者の思考が同化したものを表すとともに、第4の図形4と関連付けられた被験者の無意識を生み出しているものであること、そして、第3の図形3と関連付けられた思考の対象が、第4の図形4と関連付けられた被験者の無意識の投影であることを被験者に説明する。ここで、集合体10では、第3の図形3と第4の図形4とが共通の形状を有しており、第5の図形5は、第3および第4の図形3、4とは対照的な概念を示す形状を有しているので、図形の形状から容易に、図形同士の関係性を把握して、集合体10が表わす認識システムを理解しやすくなっている。

[0063] また、コンピュータ100は、被験者の思考（主観）とその思考の対象（客観）が逆転したケースも説明する。その場合、第6の図形6と関連付けられた前記対象の心の盲点は、第3の図形3と関連付けられた前記対象の思考と同化したものであるとともに、第7の図形7と関連付けられた前記対象の無意識を生み出しているものであることを被験者に説明する。また、コンピュータ100は、「同化と反転」の現象によって、第2の図形2と関連付けられた被験者の思考は、第7の図形7と関連付けられた前記対象の無意識の投影であることを被験者に説明する。つまり、極性は異なるが、被験者の思考の対象の心の中でも、上述の被験者の心の中と同様に、無意識および心の

盲点が存在していることを説明する。なお、集合体10に第6および第7の図形6, 7が含まれていない場合、本段落の説明は省略可能である。

[0064] 本実施形態では、第2および第3ステップS2, S3は、人工知能を有するロボットであるコンピュータ100が被験者と対話して被験者の理解度を確認しながら実施することが好ましい。具体的には、音声出力装置104を介して被験者に説明を行うと共に、被験者の発言を集音装置105を介して受信し、音声認識処理を行うことによって、被験者の理解度を判定する。また、表示装置106に、理解できたか否かを示す質問を提示し、入力装置107を介して被験者に回答させることにより、被験者の理解度を判定してもよい。また、音声認識処理を行わずに、所定の対話パターンに沿って第2および第3ステップS2, S3を実施してもよい。

[0065] なお、この第3のステップS3に要する時間には個人差があるが、ステップS3を一度実施するだけで認識システムを理解できる被験者もいれば、ステップS3を何度も繰り返し実施することを必要とする被験者もいる。

[0066] 被験者は、第3のステップS3において、認識システムを理解することにより、被験者の心の葛藤を解消させて、心のバランスを整えることができる。具体的には、被験者の無意識と被験者の心の盲点とが被験者の思考上に顕在化する。無意識および心の盲点は、いずれも被験者が感じていなかったものであるが、第3のステップS3において、「同化と反転」の現象によって被験者の中にある無意識が目の前の思考の対象に投影されていることを理解することにより、被験者は、自身の心に内在する無意識を自覚し、顕在化させることができる。

[0067] 言い換えると、被験者から思考の対象（第3の図形3）に向けられていた思考の方向性を反転させ、自分の無意識（第4の図形4）に向ける。例えば、「上司の冷たさ」が思考の対象に感じるものである場合、「上司の冷たさ」は被験者の無意識の冷たさが上司に投影されているものである。その冷たさを感じている思考の方向性を被験者自身に反転させて向けることにより、被験者の無意識（冷たさ）が思考上に顕在化する。これに伴い、被験者は、

自身と同化した心の盲点である「温かさ」にも気付くことができる。これはすなわち、被験者の心の盲点が思考上において顕在化した状態でもある。

[0068] 被験者の無意識（第4の図形4）および心の盲点（第5の図形5）が被験者の思考上に顕在化すると、両者は電気的エネルギーのプラスとマイナスのように融合して対消滅する。その結果、第2の図形2に関連付けられた被験者の心の葛藤の原因となっていた思考も消滅する。ここで、第1の図形1は、左右対称に配置された第1～第7の図形1～7を含む集合体10の頂点に位置しており、かつ、「+」および「-」のどちらにも偏っていない形状および模様を有している。すなわち、第1の図形1は、「+」に偏った被験者の思考（第2の図形2）が消滅し、被験者の視点が第2の図形2から、集合体10に示された認識システム全体を俯瞰する位置（第1の図形1）に移行したものを象徴しているといえる。これにより、第4の図形4（-）および第5の図形5（+）が対消滅して、被験者の視点が第2の図形2から第1の図形1に移行することを被験者が理解することで、容易に被験者の無意識および心の盲点が対消滅する。すなわち、第1の図形1は、温かいか否か、冷たいか否か、といったジャッジを行わない、心のバランスが整った状態を示している。つまり、第1の図形1は、第2の図形2および第3の図形3を同時に俯瞰し、また、さらに第2の図形2から第7の図形7をも俯瞰して、新たな視点を獲得することで、被験者が心に「肯定（+）」も「否定（-）」、すなわち（+）（-）の両極がいずれも存在しない寛いだ状態となったことを示している。

[0069] 被験者の無意識（第4の図形4）が消滅することで、同時に、被験者の無意識が投影されたもの、つまり被験者が思考の対象に感じるもの（第3の図形3）も消滅する。その結果、被験者は心のバランスを整えることができる。

[0070] 例えば、「上司の冷たさ」が思考の対象に感じるものである場合、心の葛藤が解消することで、被験者は上司に冷たさを感じることはなくなり、上司を原因とするストレスも生じることはなくなる。

[0071] なお、主観と客観が逆転した場合においても同様である。すなわち、第2の図形2に関連付けられた被験者の心の葛藤の原因となっていた思考が消滅し、同時に、思考の対象である第3の図形3も消滅する。このとき、その心の中にある第7の図形7と関連付けられた無意識も消滅し、これに伴い、第6の図形6と関連付けられた盲点も消滅することとなる。

[0072] 第6および第7の図形6, 7を、思考の対象の心の盲点および無意識とそれぞれ関連付けることにより、被験者は、集合体10に示された認識システムをさらに容易に理解することができる。

[0073] 4. その他

以上、本発明の実施形態について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、その趣旨を逸脱しない限りにおいて、種々の変更が可能である。

[0074] 上記実施形態では、第1の図形1は破線の円形枠であったが、例えば、図78(a)に示すような白い円、図78(b)に示すような黒い円、図78(c)に示すような、メビウスの帯を4対組み合わせさせた形状であってもよい。

[0075] 上記実施形態では、被験者の思考の対象が被験者の上司である場合を例に説明したが、被験者の思考の対象はこれに限定されない。思考の対象は、被験者の親であってもよいし、被験者の配偶者、友人、子息など、被験者の心の葛藤の原因となっているものであれば、特に限定されない。

[0076] 4-1. 変形例1

さらに、被験者の思考の対象は、人物でなくてもよい。例えば、被験者が属するコミュニティに対して「理不尽」を感じている被験者がいたとすると、この被験者の思考の対象は「そのコミュニティ」である。この被験者に対して、本発明に係る方法を適用した例を、図6に基づいて説明すると、以下のようなになる。

[0077] まず、ステップS1において、コンピュータ100が被験者に集合体10を想起させる。続いて、ステップS2において、コンピュータ100が集合

体10の図形に、被験者の感情、および心の状態を当てはめる。これらのステップS1及び2の内容は、上述の実施形態におけるものと同様である。

[0078] 続いて、ステップS3において、コンピュータ100は、第2の図形2と第3の図形3、および、第4の図形4と第5の図形5との対照性に基づき、集合体10に表わされた認識システムを被験者に理解させる。具体的には、コンピュータ100は、以下の事象を被験者に説明する。

[0079] 被験者の心には「正義感(+)」と「理不尽(-)」という二つの極性を持つ概念が存在しており、その二つの概念が生み出している心の葛藤において、「正義感」が「理不尽」に勝って、被験者の思考(第2の図形2)が「正義感」に同化している。そのため、通常は、被験者は自身の「正義感」に気付くことはなく、「正義感」は、第5の図形5に対応付けられた盲点となっている。同時に、被験者の「理不尽」は、意識下に落ちているため、被験者自身の状態であることを認識できず、第4の図形4に対応付けられた無意識となっている。被験者がコミュニティー(第3の図形3)に感じている「理不尽」は、無意識の状態となった被験者の「理不尽」が思考の対象に投影されたものである。すなわち、被験者の同化した「正義感」が、「同化と反転」の現象によって、思考の対象に「理不尽」となって投影されている。

[0080] 以上の説明により、被験者が、集合体10が表わす認識システムを理解すると、被験者の無意識と被験者の心の盲点とが被験者の思考上に顕在化する。すなわち、被験者がコミュニティーに「理不尽」を感じていた思考の方向性を反転させて被験者自身に向けることにより、被験者は自身の無意識(理不尽)に付き、その無意識が思考上に顕在化する。これに伴い、被験者は、自身と同化していた心の盲点である「正義感」にも気付くことができ、被験者の心の盲点も思考上に顕在化する。

[0081] これにより、被験者の無意識(第4の図形4)と心の盲点(第5の図形5)とが対消滅し、その結果、第2の図形2に関連付けられた被験者の心の葛藤の原因となっていた思考も消滅し、同時に、被験者の無意識が投影された被験者の思考の対象に感じるもの(第3の図形3)も消滅する。その結果、

被験者は心のバランスを整えることができる。よって、被験者は、コミュニティーに対して理不尽を感じることはなくなる。

[0082] 4-2. 変形例2

他の例として、他人にコンプレックスを感じている被験者に対して、本発明に係る方法を適用すると、以下のようになる。

[0083] まず、ステップS1において、コンピュータ100が被験者に集合体10を提示することにより集合体10を想起させ、ステップS2において、コンピュータ100が集合体10の図形に、被験者の感情、および心の状態を当てはめる。これらのステップS1及び2の内容は、上述の実施形態におけるものと同様である。

[0084] 続いて、ステップS3において、コンピュータ100は、第2の図形2と第3の図形3、および、第4の図形4と第5の図形5との対照性に基づき、集合体10に表わされた認識システムを被験者に理解させる。具体的には、コンピュータ100は、以下の事象を被験者に説明する。

[0085] 被験者の心には「優越感(+)」と「コンプレックス(-)」という二つの極性を持つ概念が存在しており、心の葛藤で、「優越感」が勝って、被験者の思考(第2の図形2)が「優越感」に同化している。そのため、通常は、被験者は自身の「優越感」に気付くことはなく、「優越感」は、第5の図形5に対応付けられた盲点となっている。同時に、被験者の「コンプレックス」は、意識下に落ちているため被験者自身の状態であることを認識することはできず、第4の図形4に対応付けられた無意識となっている。被験者が思考の対象(第3の図形3)に感じている「コンプレックス」は、被験者の無意識の「コンプレックス」が、思考の対象に投影されたものである。

[0086] 以上の説明により、被験者が、集合体10が表わす認識システムを理解すると、被験者の無意識と被験者の心の盲点とが被験者の思考上に顕在化する。すなわち、被験者が思考の対象に「コンプレックス」を感じていた思考の方向性を反転させて被験者自身に向けることにより、被験者は自身の無意識に気付いて、その無意識が顕在化する。これに伴い、被験者は、自身と同化

した心の盲点である「優越感」にも気付くことができ、被験者の心の盲点も顕在化する。

[0087] これにより、被験者の無意識（第4の図形4）と心の盲点（第5の図形5）とが対消滅し、その結果、第2の図形2に関連付けられた被験者の心の葛藤の原因となっていた思考も消滅し、同時に、被験者の無意識が投影された被験者の思考の対象に感じていたもの（第3の図形3）も消滅する。その結果、被験者は心のバランスを整えることができる。よって、被験者は、他人に対してコンプレックスを感じることはなくなる。

実施例

[0088] 以下、本発明の実施例について説明するが、本発明はこれに限定されない。

[0089] 実施例では、被験者265名に対し、コンピュータ100を用いて本発明を実施した。コンピュータ100として、本発明に係るコンピュータプログラムがインストールされた汎用のパーソナルコンピュータを用いた。本発明の実施後、被験者に対してアンケートを行い、10%（26名）を無作為に抽出して集計した。アンケートでは、本発明の実施前後の被験者が感じた変化について質問した。その回答結果を、図79（a）～（b）に示す。

（a）：この集合体10に表された認識システムを理解できましたか？

理解できた：90%、理解できなかった：10%

（b）：「（a）」で理解できたと答えた方を対象に、何か変化はありましたか？

変化があった：100%

[0090] 図79（b）に示すように、集合体10に表された認識システムを「理解できた」と回答した全員が、本発明の実施前後に「変化があった」と回答した。このことは、被験者が集合体10に表された認識システムを理解した後は、少なくとも第4および第5の図形4，5に対応する心の二つの極性を持つ概念に気付かされ、それぞれが思考上に顕在化し、その無意識と盲点が消滅したことによって心のバランスが整ったことを示している。

産業上の利用可能性

[0091] 本発明は、人間関係（例えば、コミュニケーション、恋愛、結婚、子育て等）の悩みを解決する分野に好適であるが、精神医療の分野やエピゲノムの分野にも適用することができる。これに限らず、本発明は、人間のあらゆる悩みを解決することに適用することができ、これにより、知的生産活動の向上に寄与することができる。

符号の説明

- [0092] 1 第1の図形
2 第2の図形
3 第3の図形
4 第4の図形
5 第5の図形
6 第6の図形
7 第7の図形
8 四角枠
9 四角枠
10 図形の集合体
10a 図形の集合体
10b 図形の集合体
10c 図形の集合体
100 コンピュータ
101 CPU（演算装置）
102 メモリ（記憶装置）
103 補助記憶装置
104 音声出力装置
105 集音装置
106 表示装置
107 入力装置

- 1 1 0 コンピュータプログラム
- 1 1 1 図形データ
- 1 1 2 画面データ
- 1 1 3 辞書データ

請求の範囲

- [請求項1] 演算装置および記憶装置を有するコンピュータに、被験者の心のバランスを整える処理を実行させるコンピュータプログラムであって、
図形の集合体を前記被験者に想起させる第1のステップと、
前記図形に前記被験者の感情、および心の状態を当てはめる第2のステップと、
前記集合体に表わされた認識システムを前記被験者に理解させる第3のステップと、
を前記コンピュータに実行させる、コンピュータプログラム。
- [請求項2] 前記コンピュータは人工知能を有するロボットであることを特徴とする、請求項1に記載のコンピュータプログラム。
- [請求項3] 前記集合体は、
第1の図形と、
前記第1の図形の斜め下方に配置された第2の図形と、
前記第2の図形とは対照的な概念を示す形状を有し、かつ、前記第1の図形を通る仮想的な縦線を挟んで前記第2の図形と左右対称となる位置に配置された第3の図形と、
前記第3の図形と共通の形状を有し、前記第2の図形の斜め下方に配置された第4の図形と、
前記第2の図形と共通の形状を有し、前記第2の図形を通る仮想的な縦線を挟んで前記第4の図形と左右対称となる位置に配置された第5の図形と、
を含み、
前記第2のステップでは、
前記第2の図形を、前記被験者の思考と関連付け、
前記第3の図形を、前記被験者の思考の対象と関連付け、
前記第4の図形を、前記被験者の無意識と関連付け、
前記第5の図形を、前記被験者の心の盲点と関連付け、

前記第3のステップでは、

第2の図形と第3の図形、および、第4の図形と第5の図形との対照性に基づき、

前記第5の図形と関連付けられた前記被験者の心の盲点は、前記第2の図形と関連付けられた前記被験者の思考が同化したものを表すとともに、前記第4の図形と関連付けられた前記被験者の無意識を生み出しているものであること、そして、前記第3の図形と関連付けられた前記対象に感じるものが、前記第4の図形と関連付けられた前記被験者の無意識の投影であることを、前記被験者に説明することにより、前記認識システムを前記被験者に理解させる、ことを特徴とする、請求項1または2に記載のコンピュータプログラム。

[請求項4]

前記第2、第5および第7の図形は「+」の形状を有し、
前記第3、第4および第6の図形は「-」の形状を有する、
ことを特徴とする、請求項3に記載のコンピュータプログラム。

[請求項5]

前記集合体は、

前記第3の図形と共通の形状を有し、前記第3の図形の斜め下方に配置された第6の図形と、

前記第2の図形と共通の形状を有し、前記第3の図形を通る仮想的な縦線を挟んで前記第6の図形と左右対称となる位置に配置された第7の図形と、

をさらに含み、

前記第2のステップでは、

前記第6の図形を、前記対象の心の盲点と関連付け、

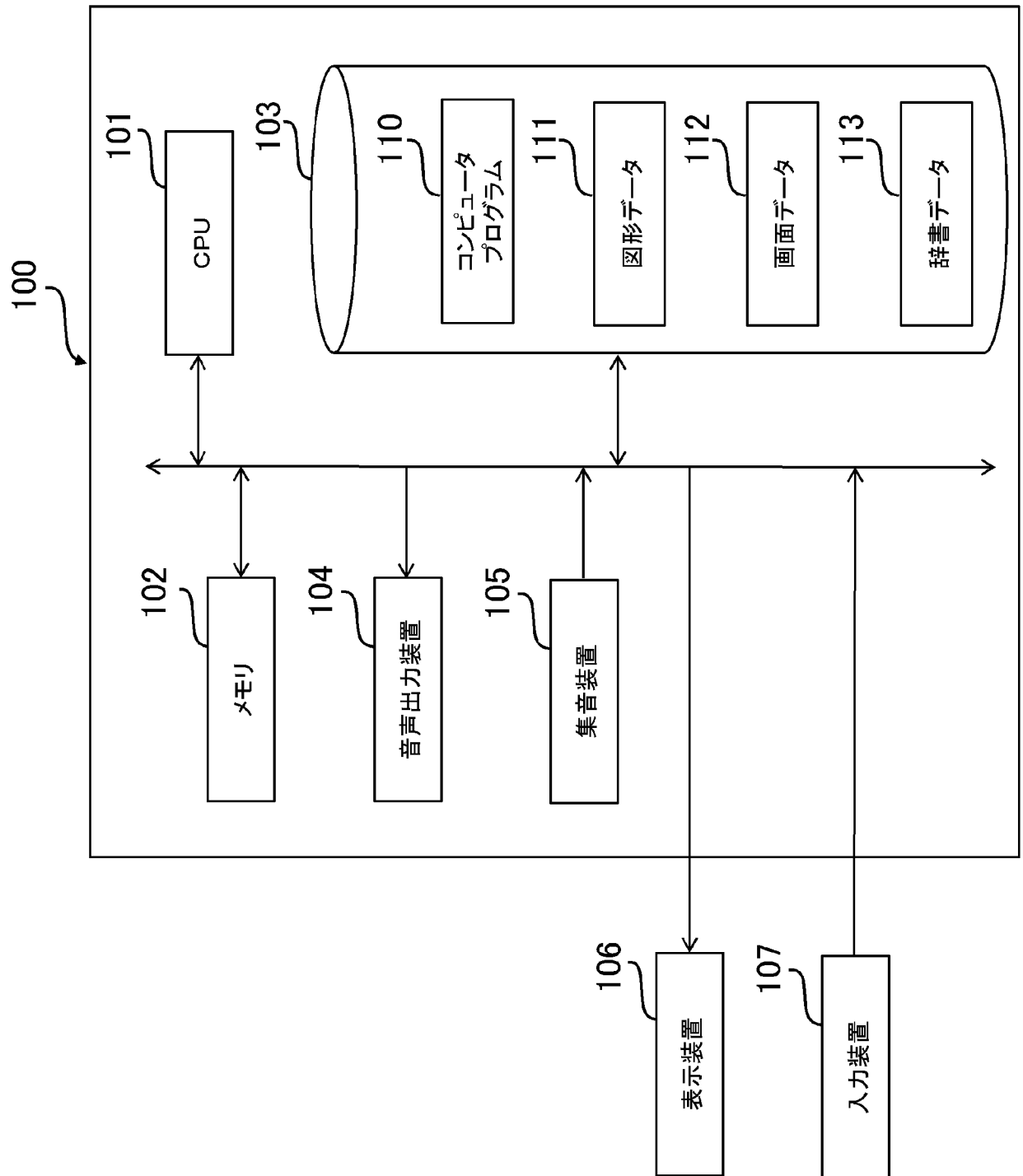
前記第7の図形を、前記対象の無意識と関連付け、

前記第3のステップでは、

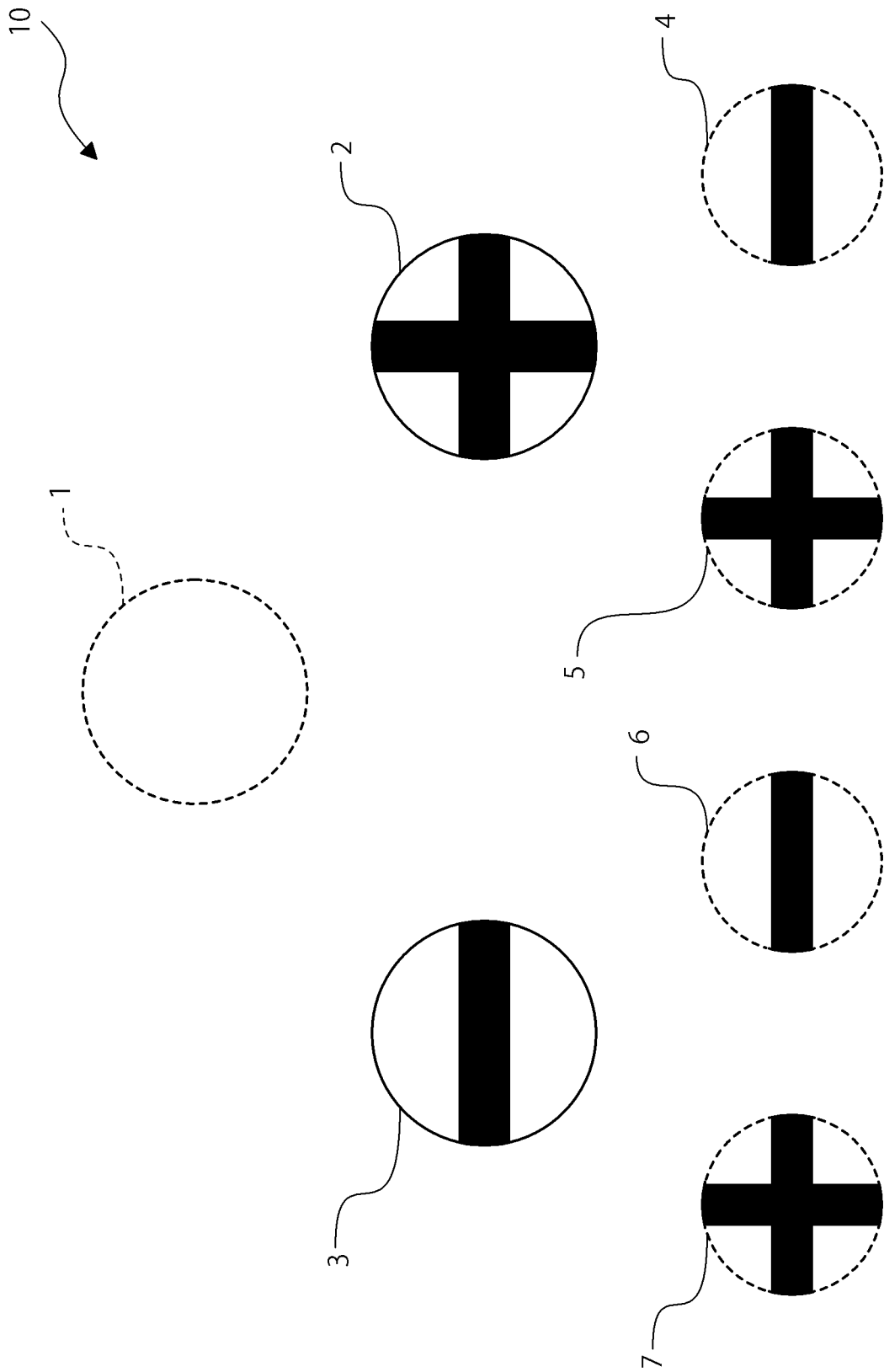
前記第6の図形と関連付けられた前記対象の心の盲点は、前記第3の図形と関連付けられた前記対象の思考が同化したものを表すとともに

に、前記第7の図形と関連付けられた前記対象の無意識を生み出しているものであること、そして、前記第2の図形と関連付けられた前記被験者に感じるものが、前記第7の図形と関連付けられた前記対象の無意識の投影であることを、前記被験者に説明する、ことを特徴とする、請求項3または4に記載のコンピュータプログラム。

[図1]

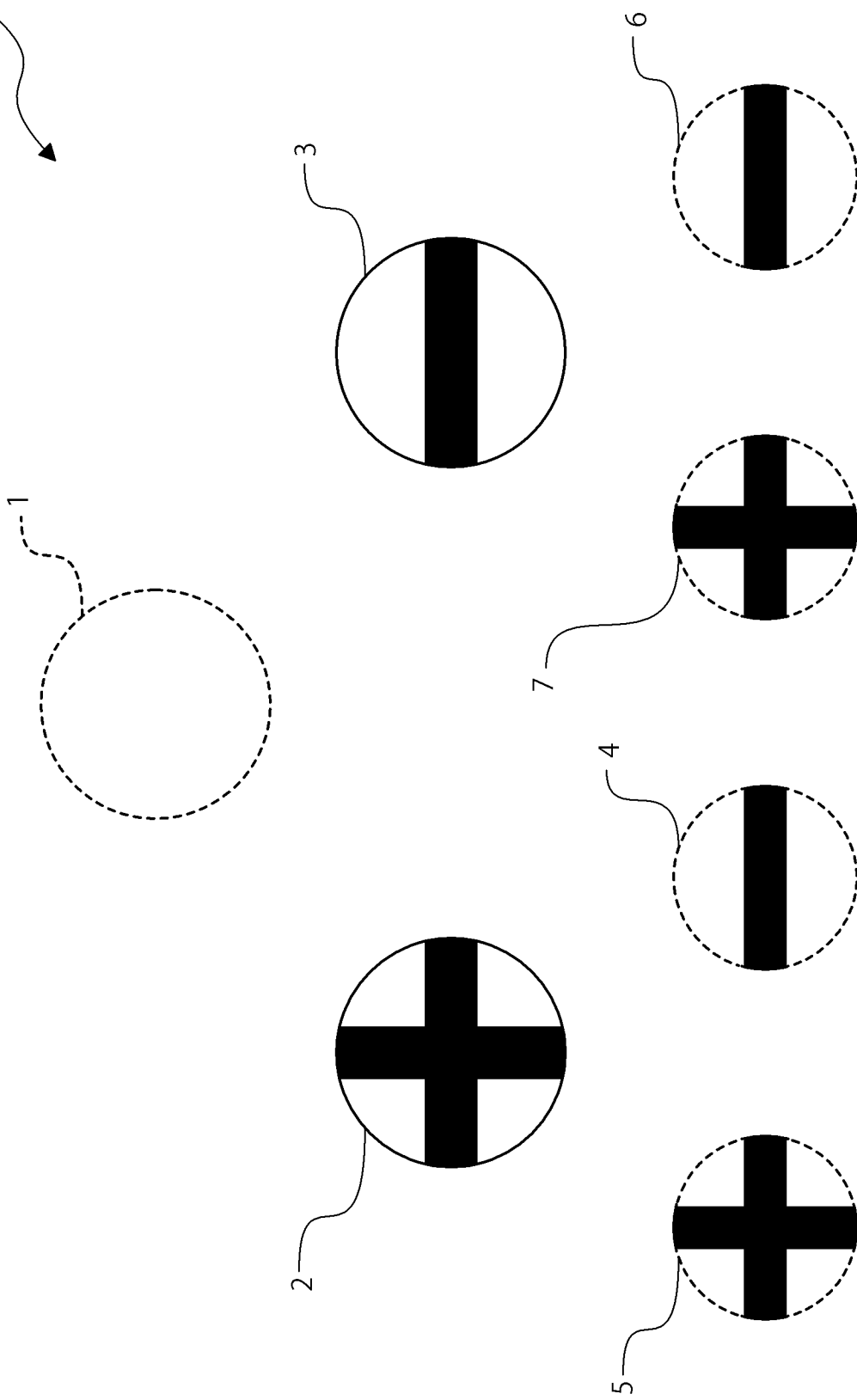


[図2]



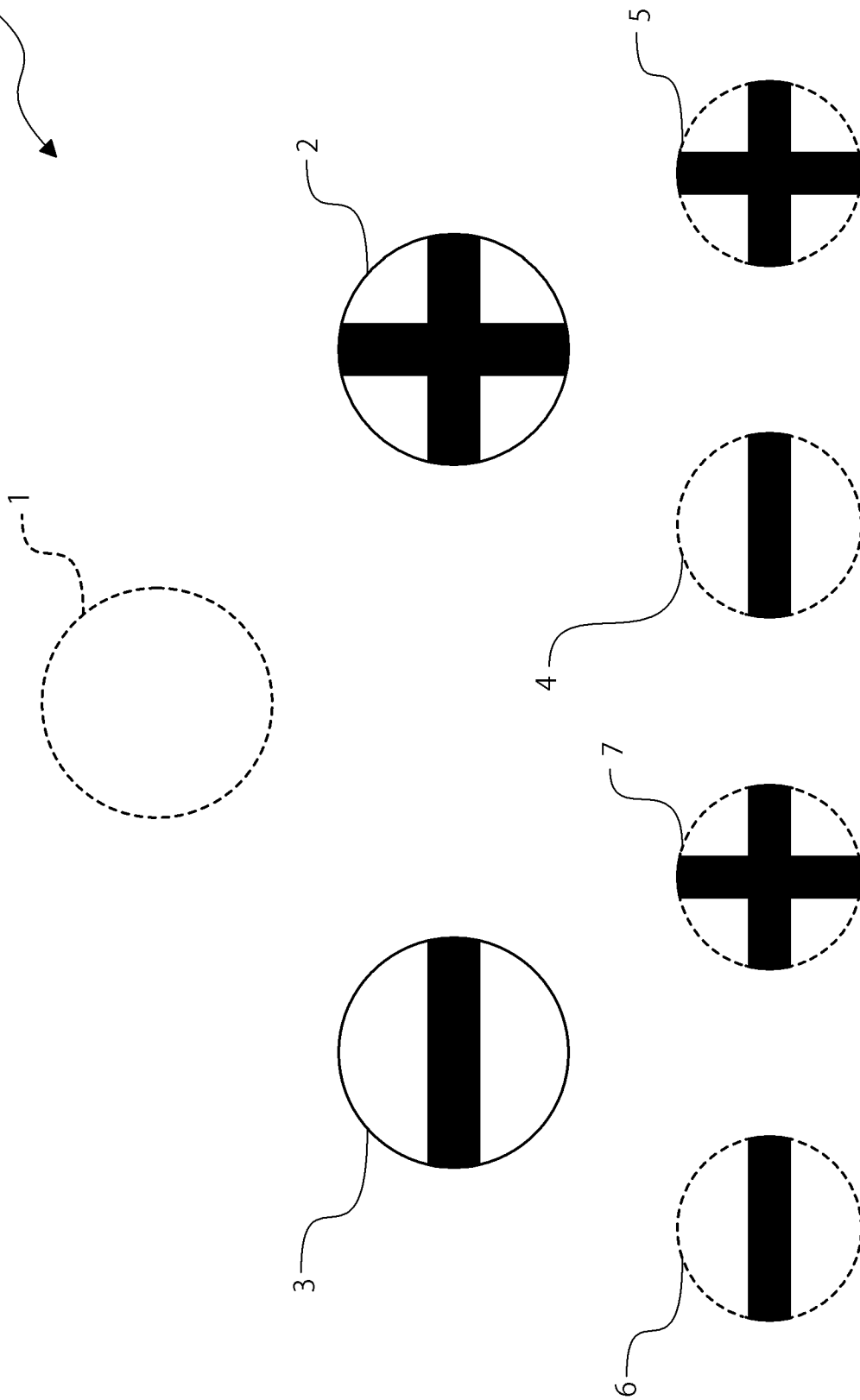
[図3]

10a



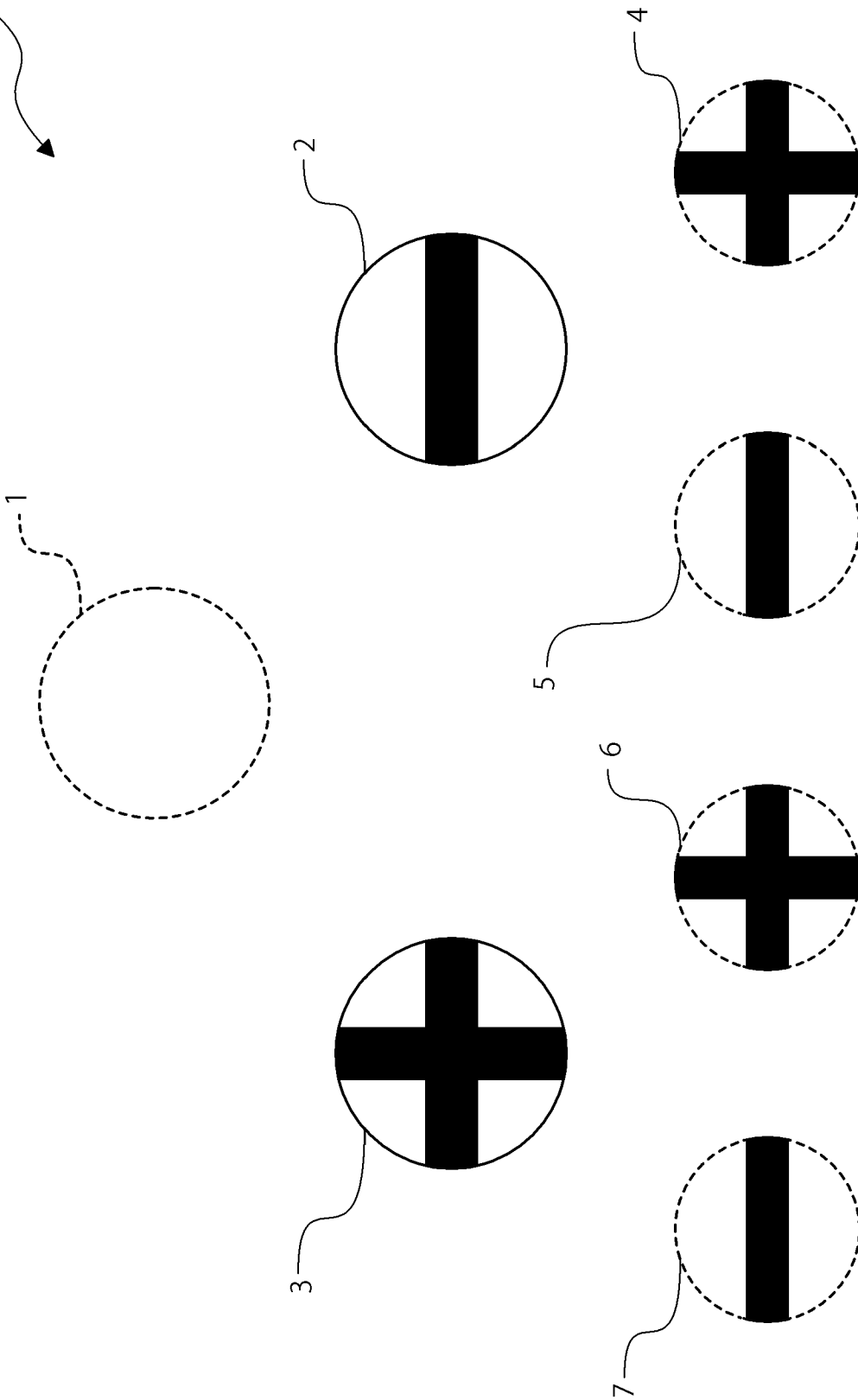
[図4]

10b

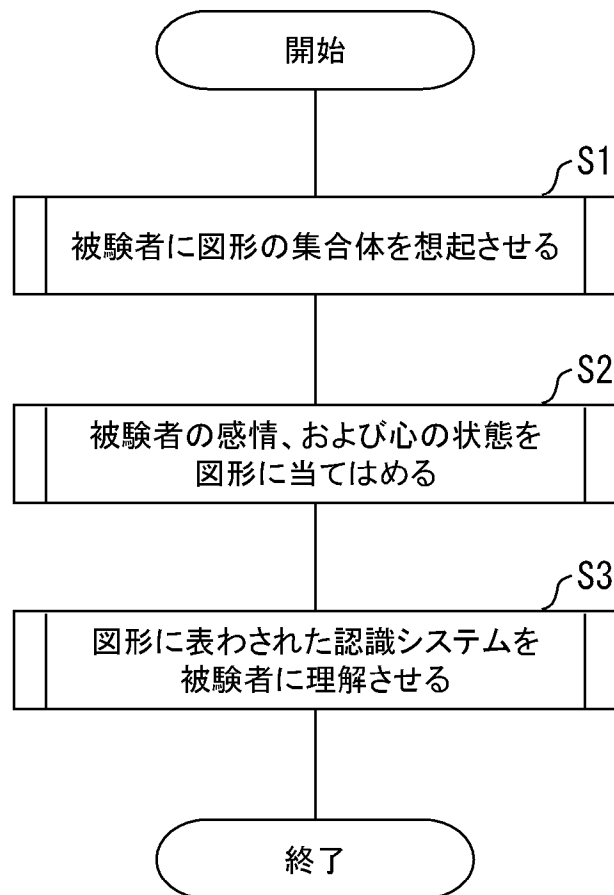


[5]

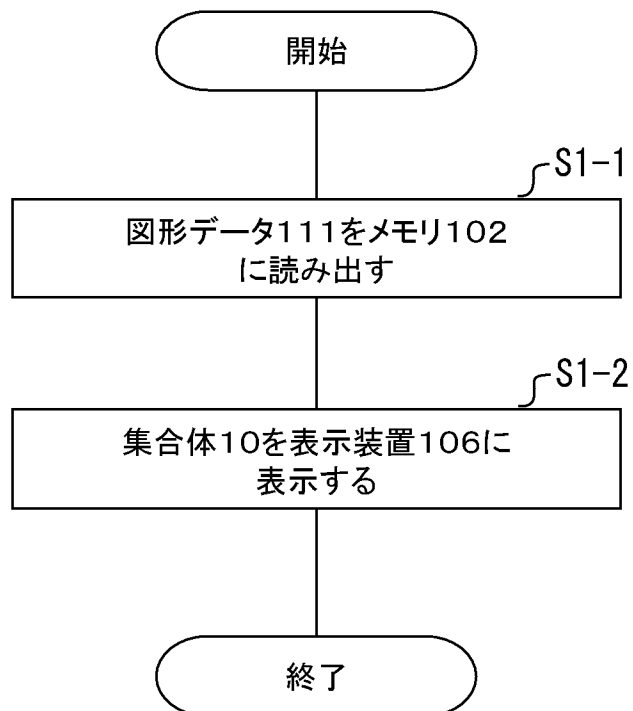
10c



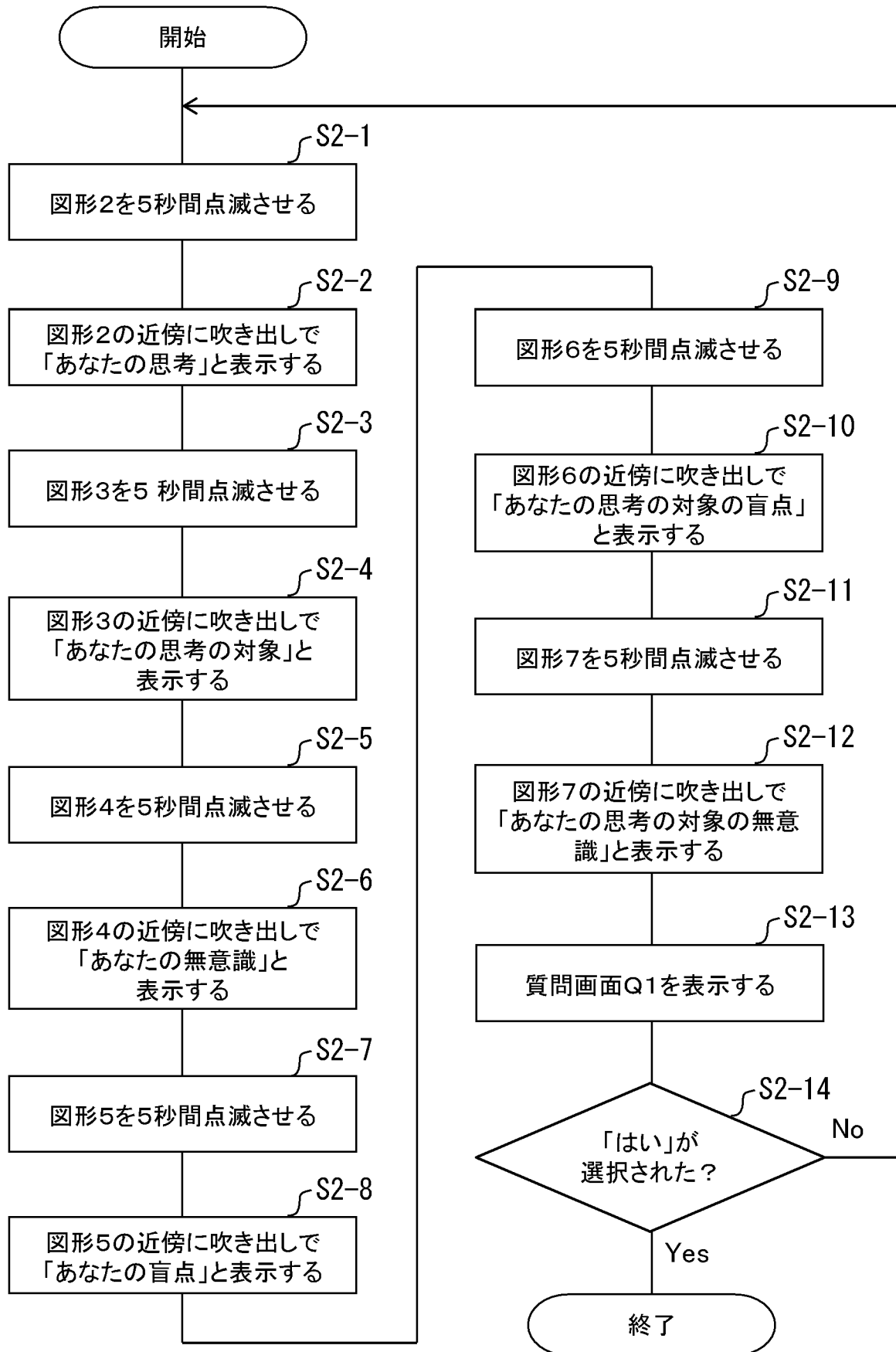
[図6]



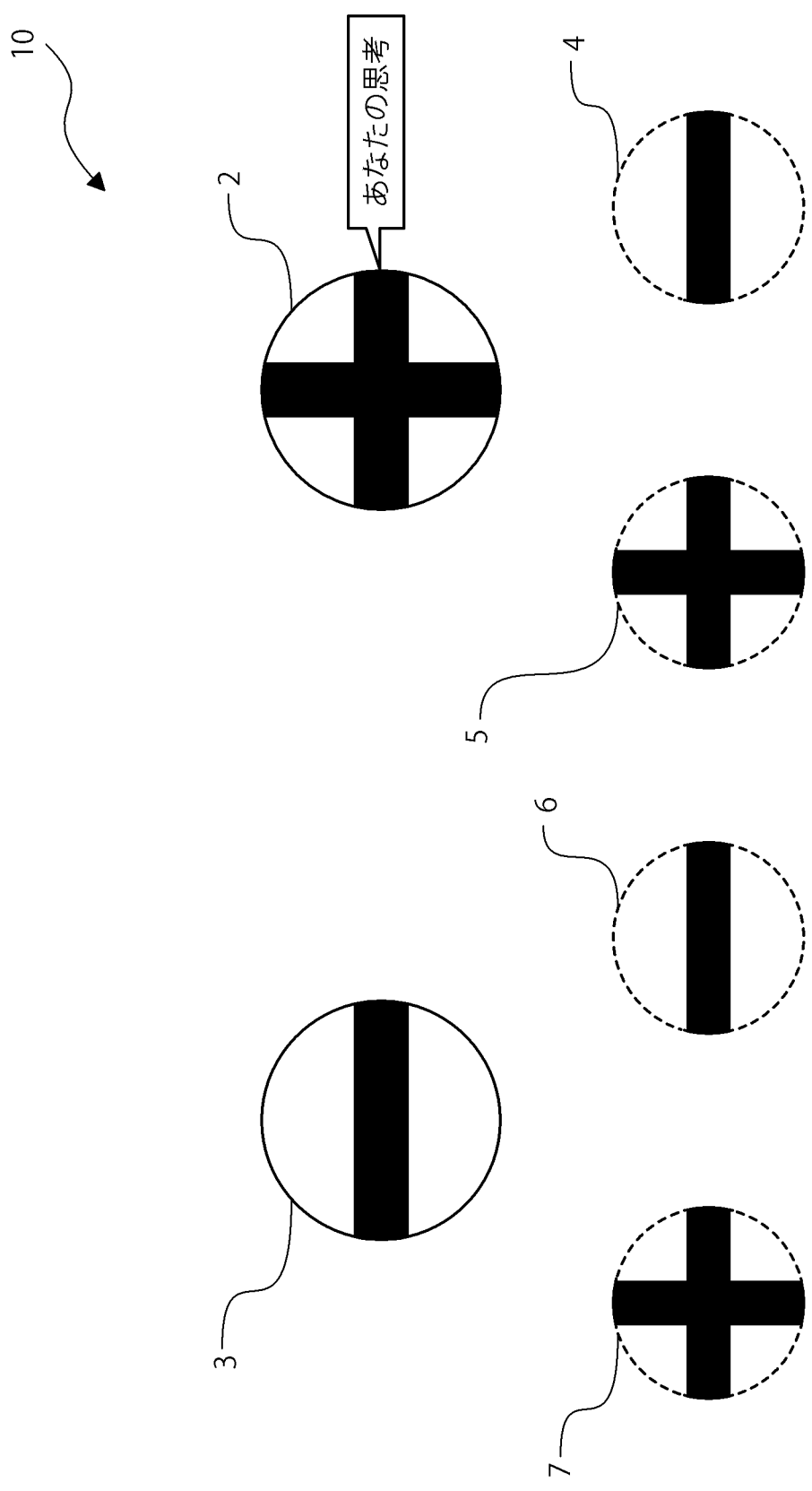
[図7]



[図8]



[図9]



[図10]

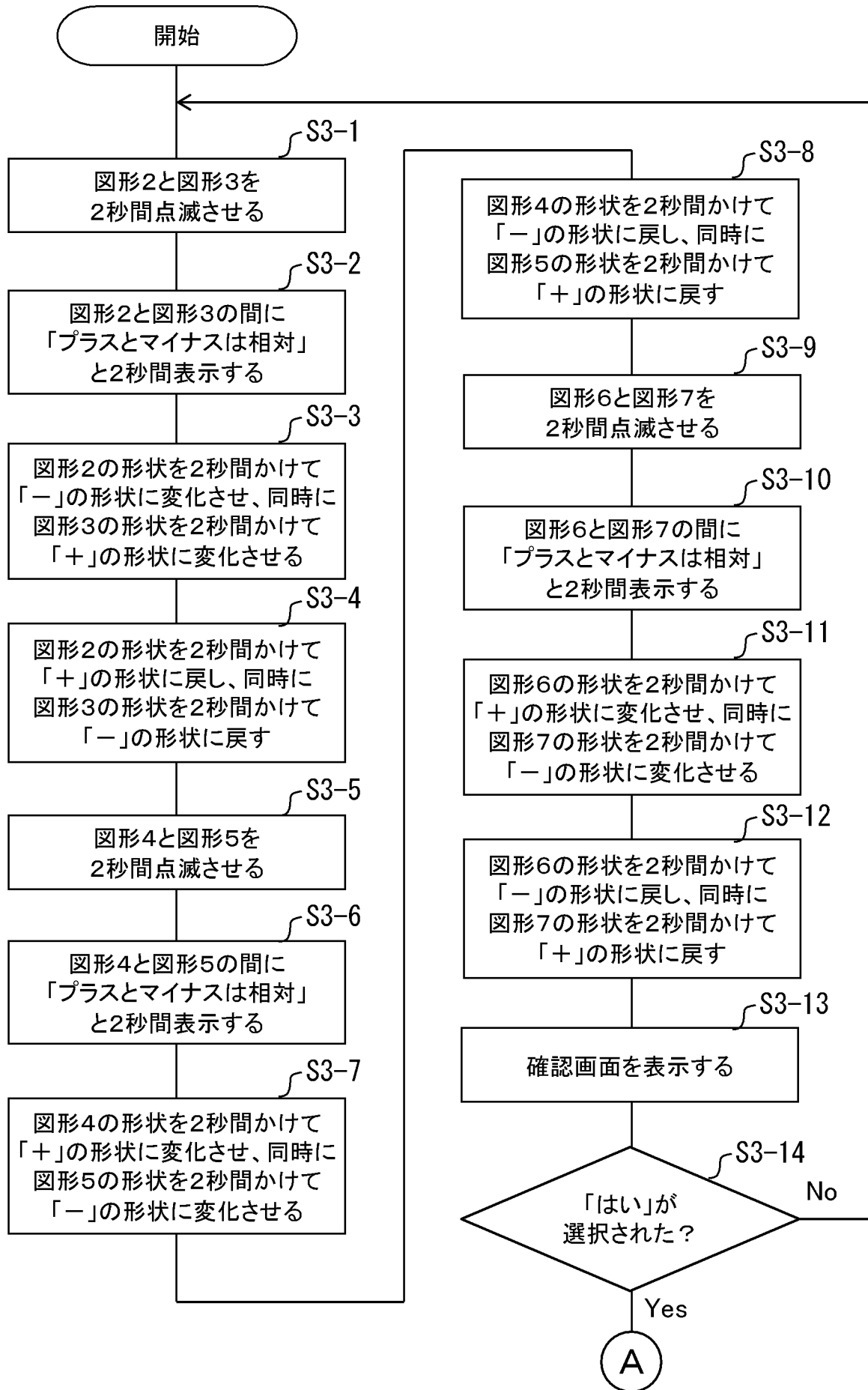
Q1

各図形の関連付けを理解しましたか？

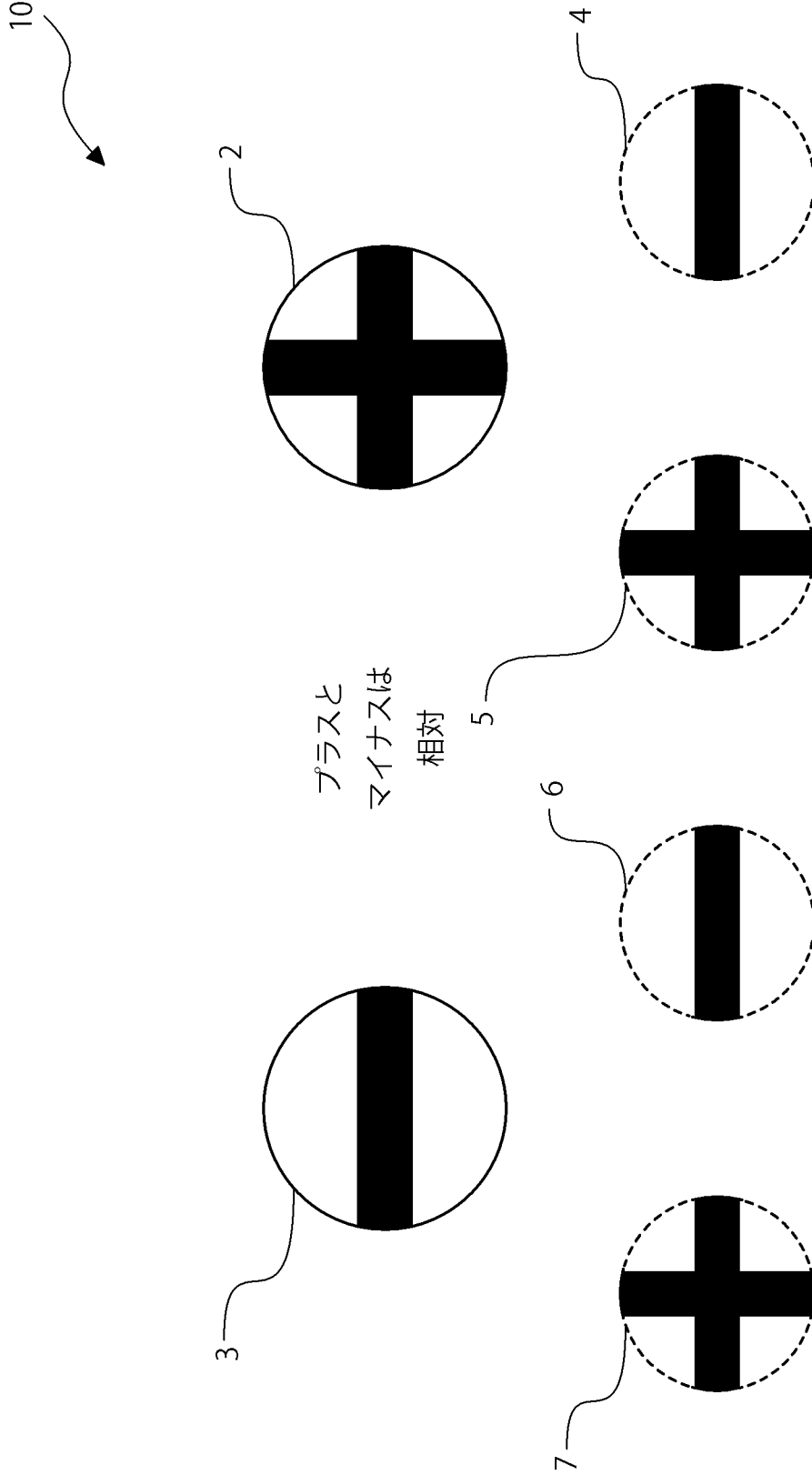
はい

いいえ

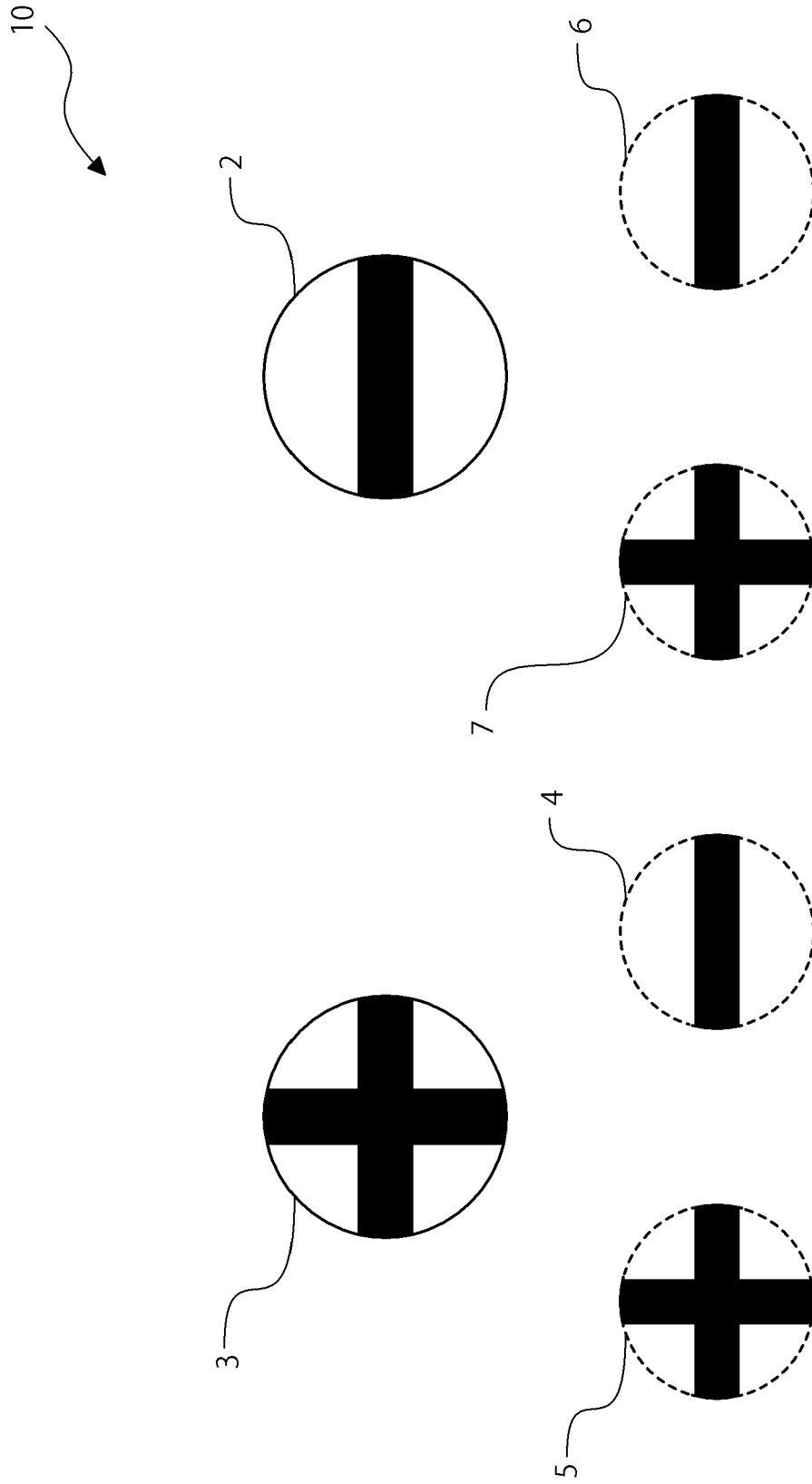
[図11]



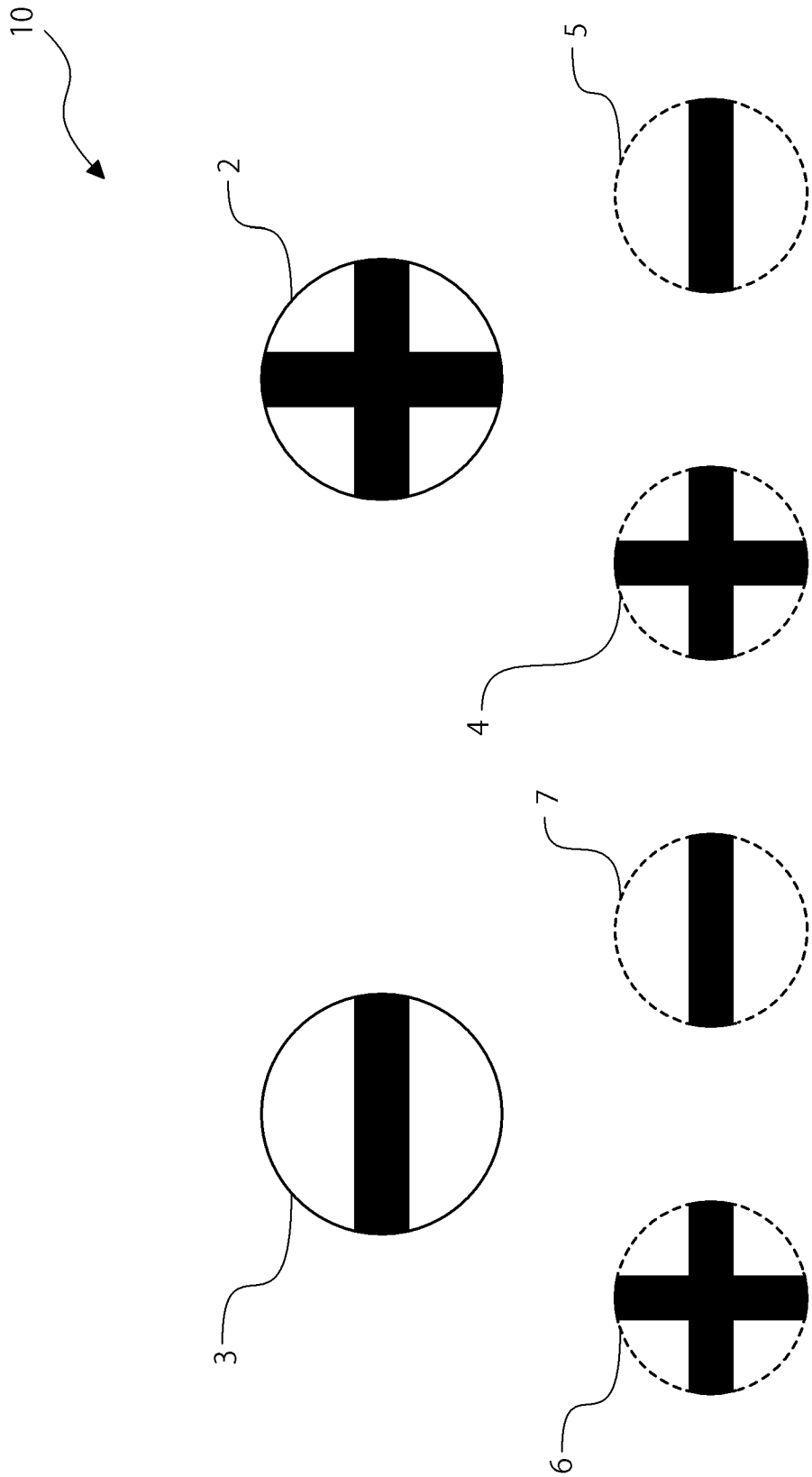
[図12]



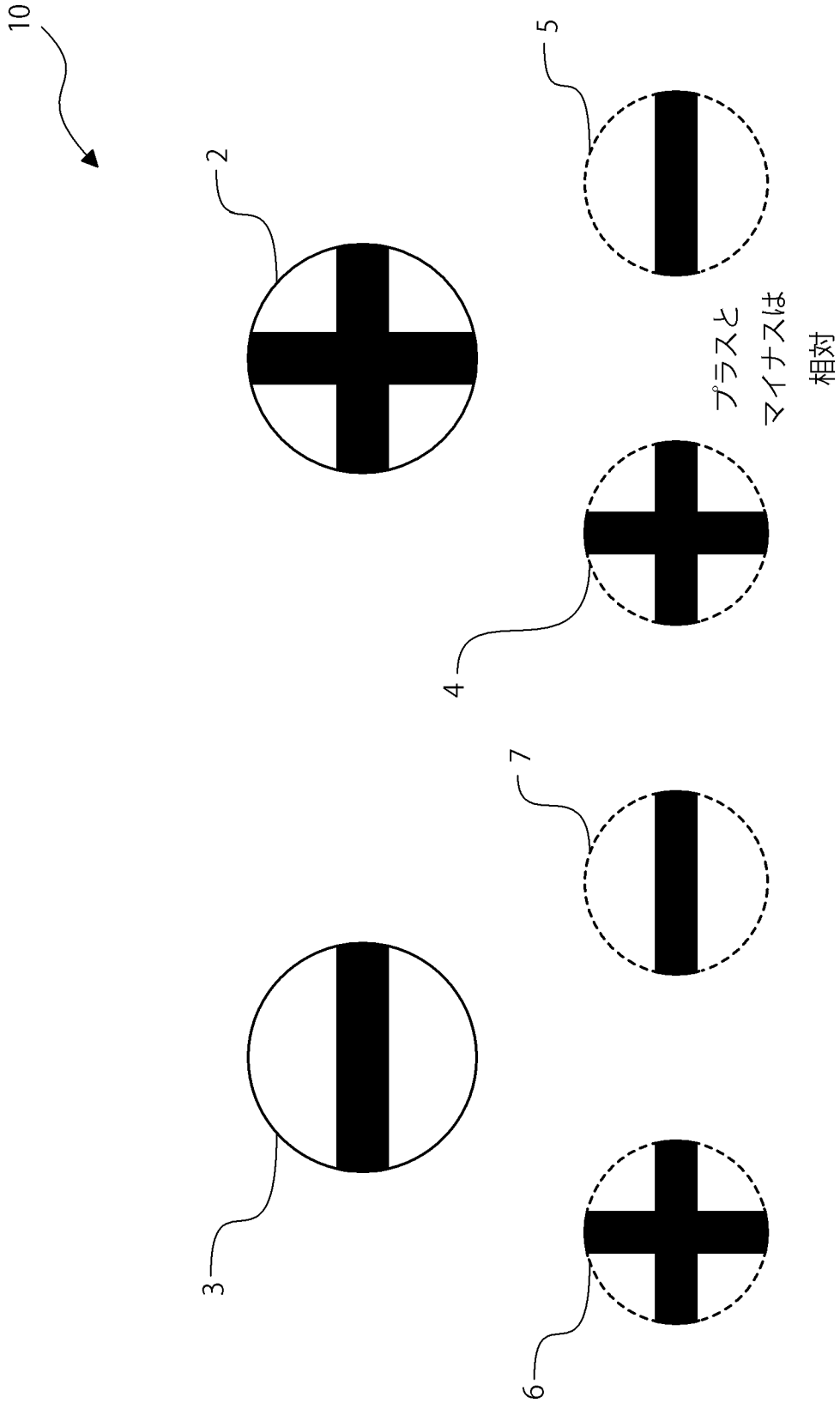
[図13]



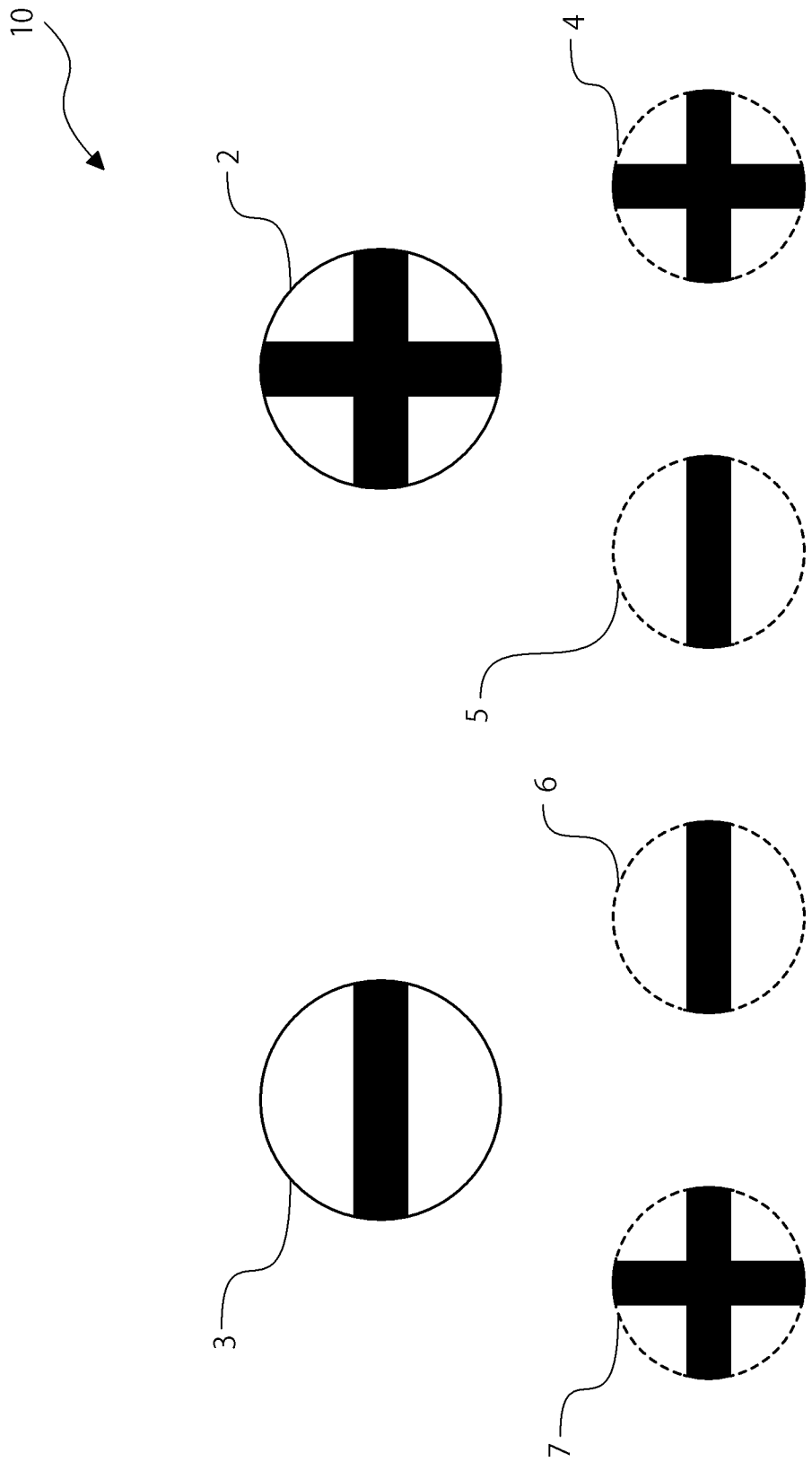
[図14]



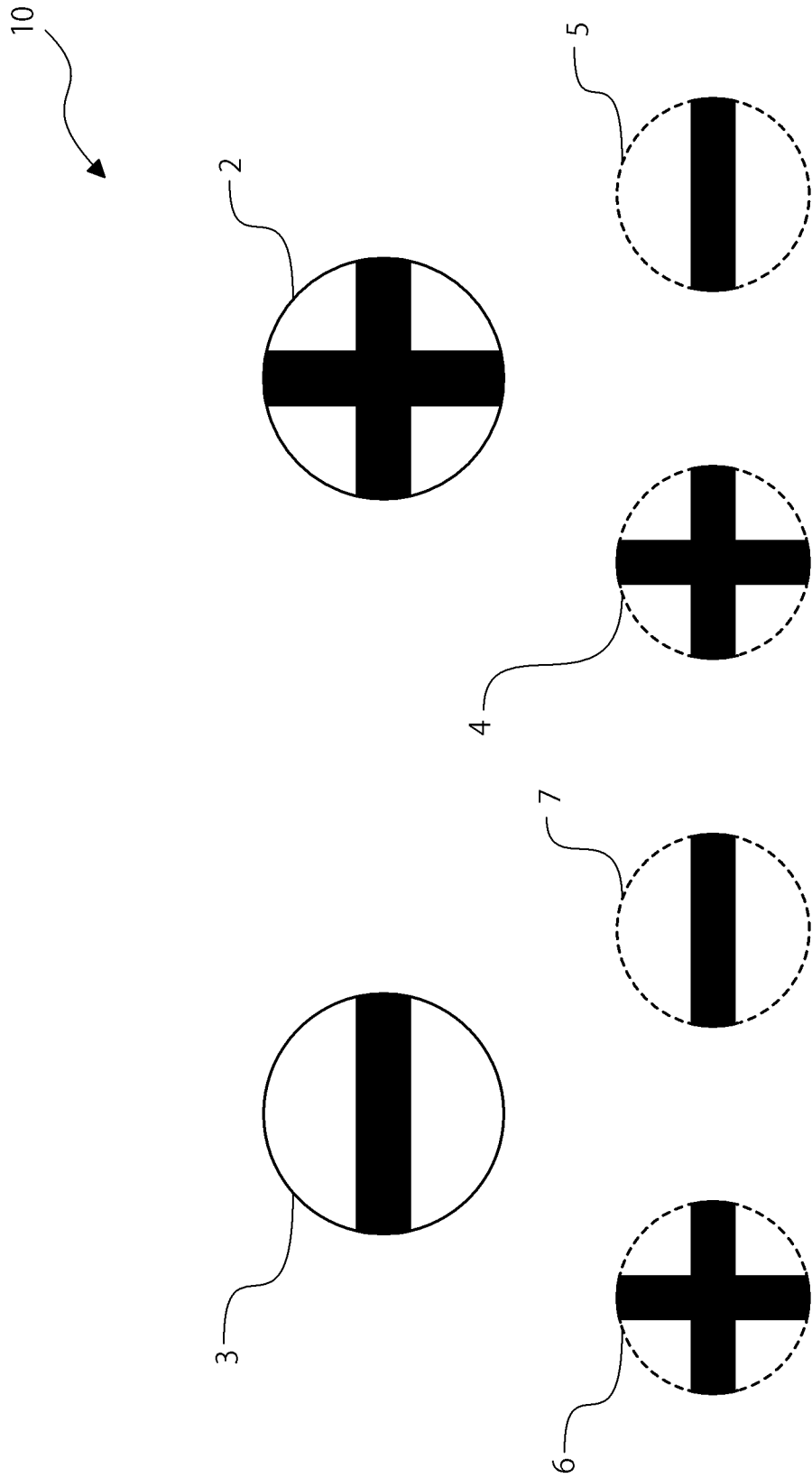
[図15]



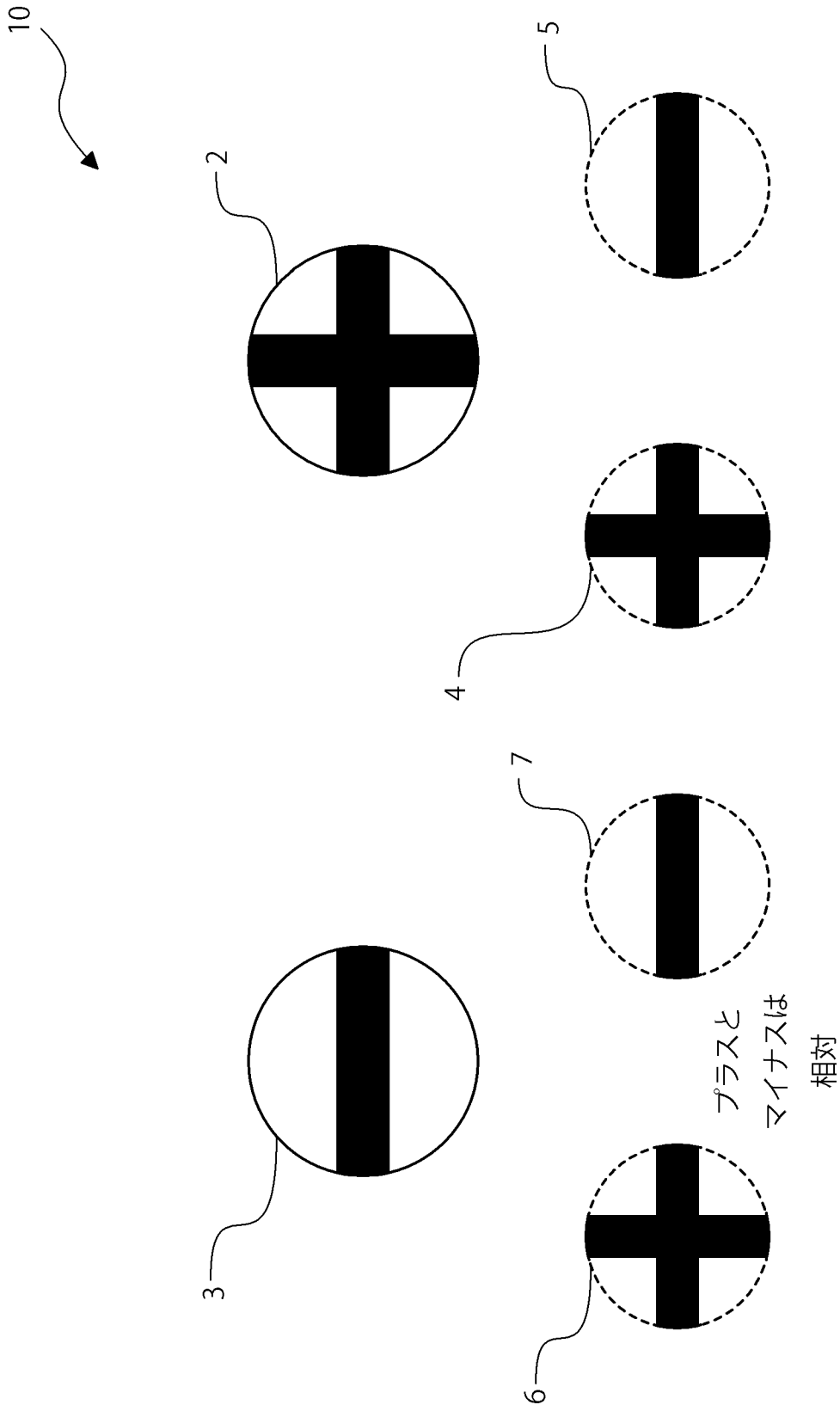
[図16]



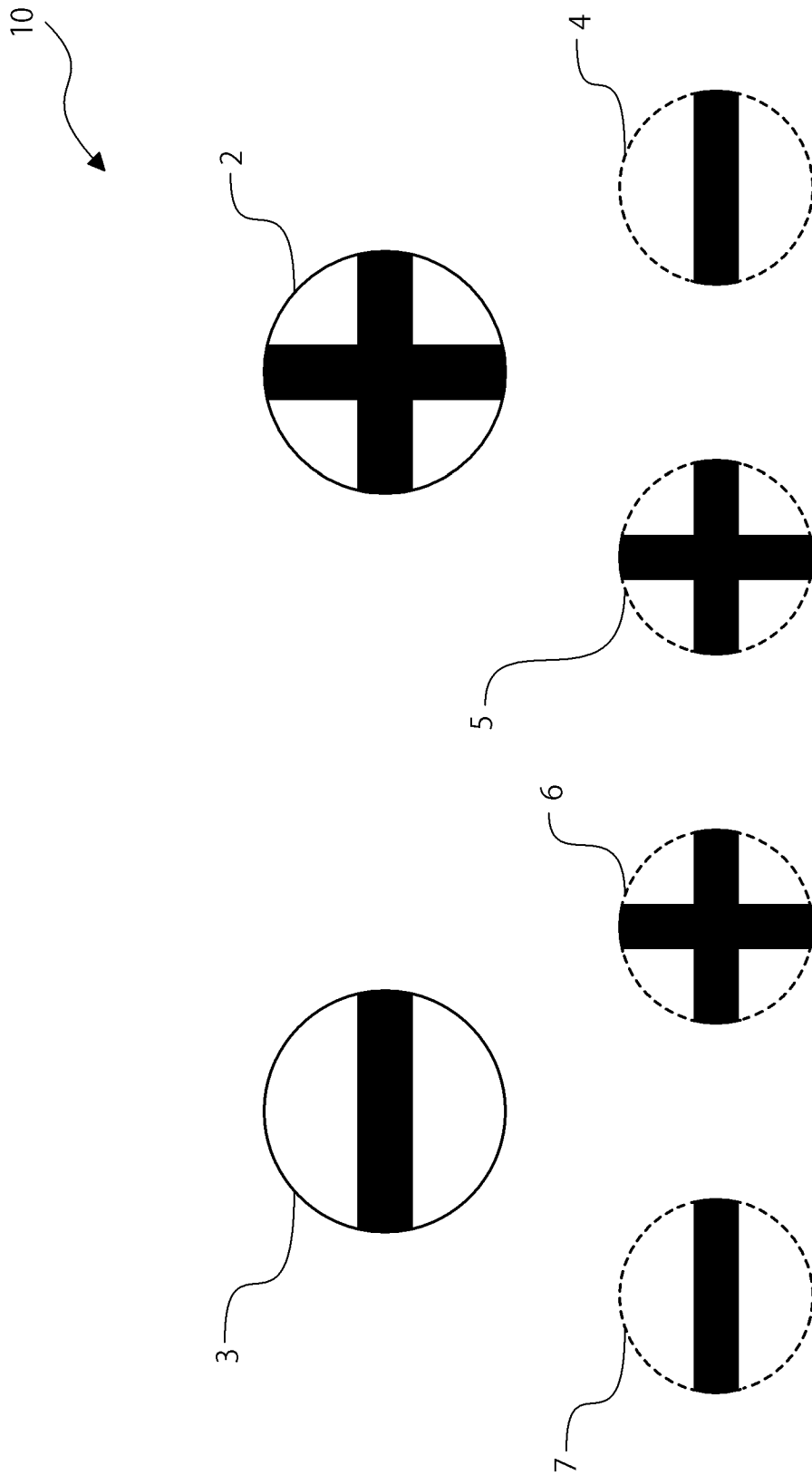
[図17]



[図18]

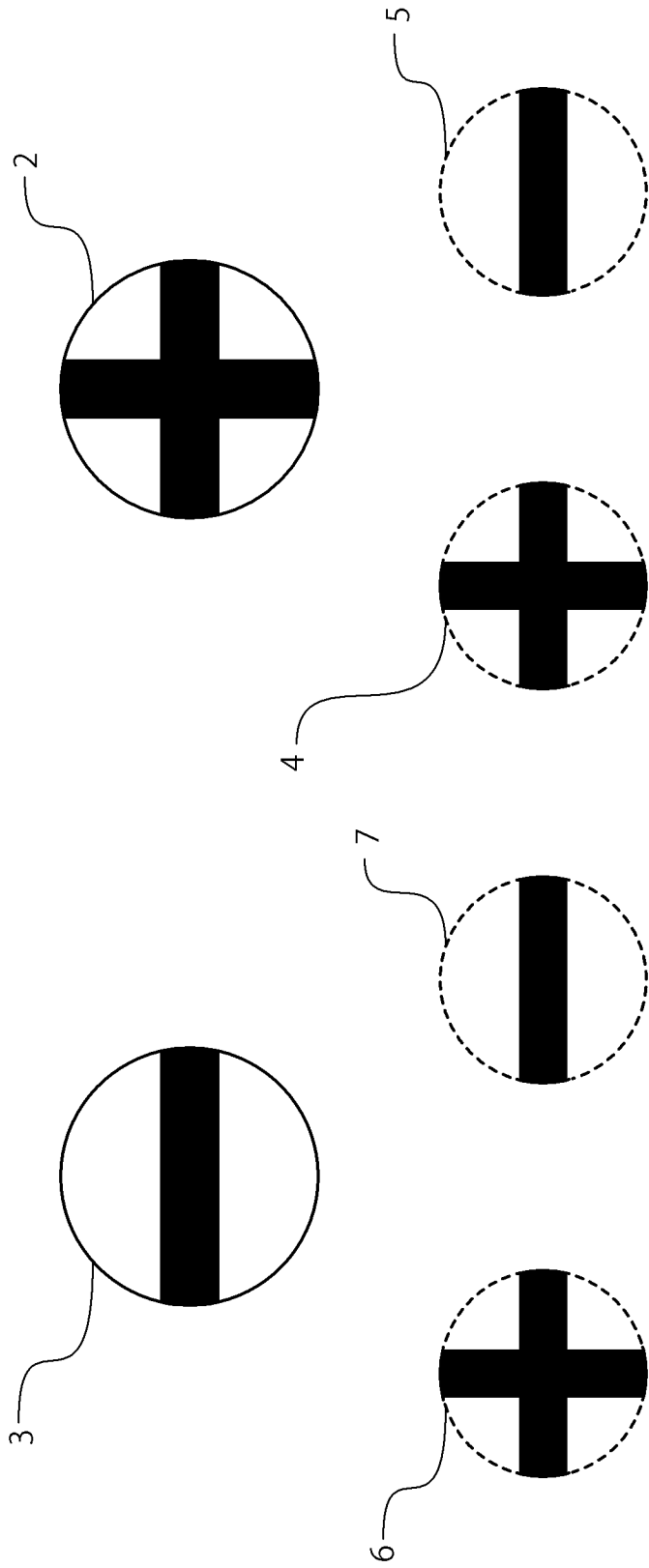


[図19]



[図20]

10



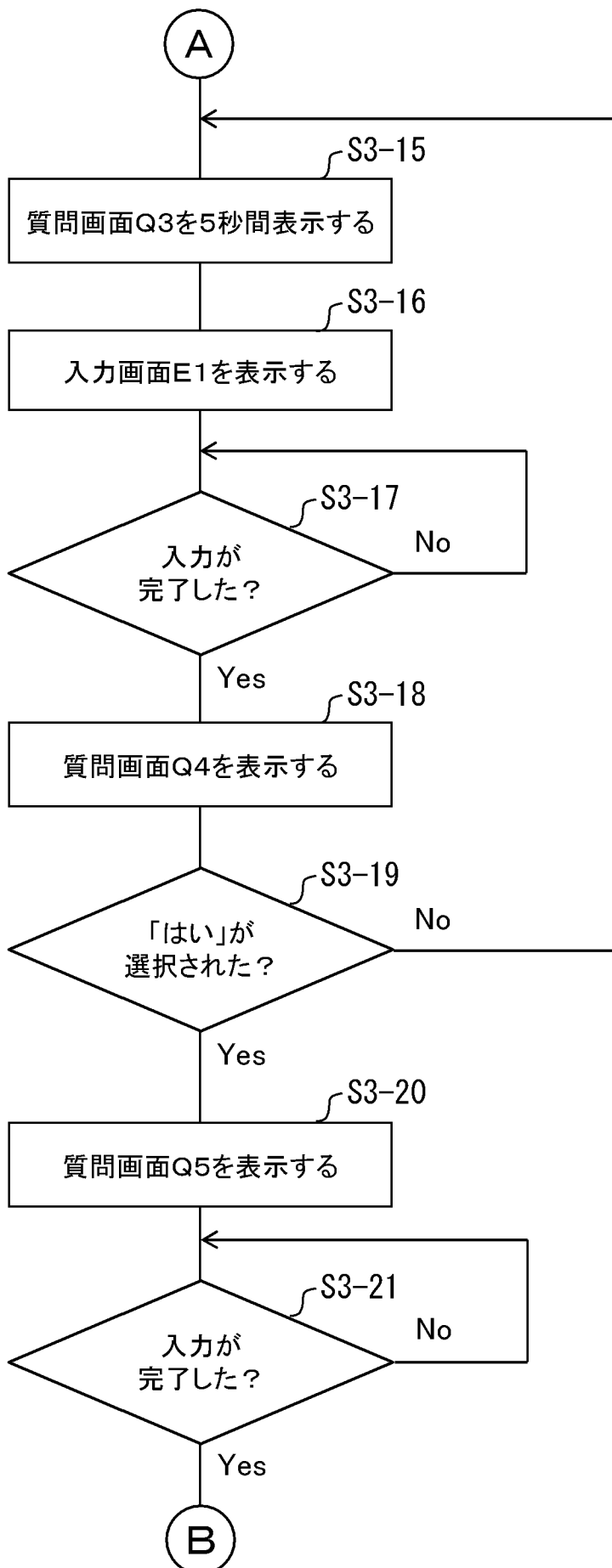
[図21]

Q2

図形2と図形3、図形4と図形5、および、図形6と図形7がそれぞれ対照であることが理解できましたか？

 はい いいえ

[図22]



[図23]

Q3

あなたが人間関係でストレスを感じる人物を思い浮かべてください。

[図24]

E1

その人物の氏名を入力してください。

次へ

[図25]

Q4

あなたはAさんとの人間関係でストレスを感じていますか？

はい

いいえ

[図26]

Q5

あなたは A さんのどんなところに
ストレスを感じますか？

次へ

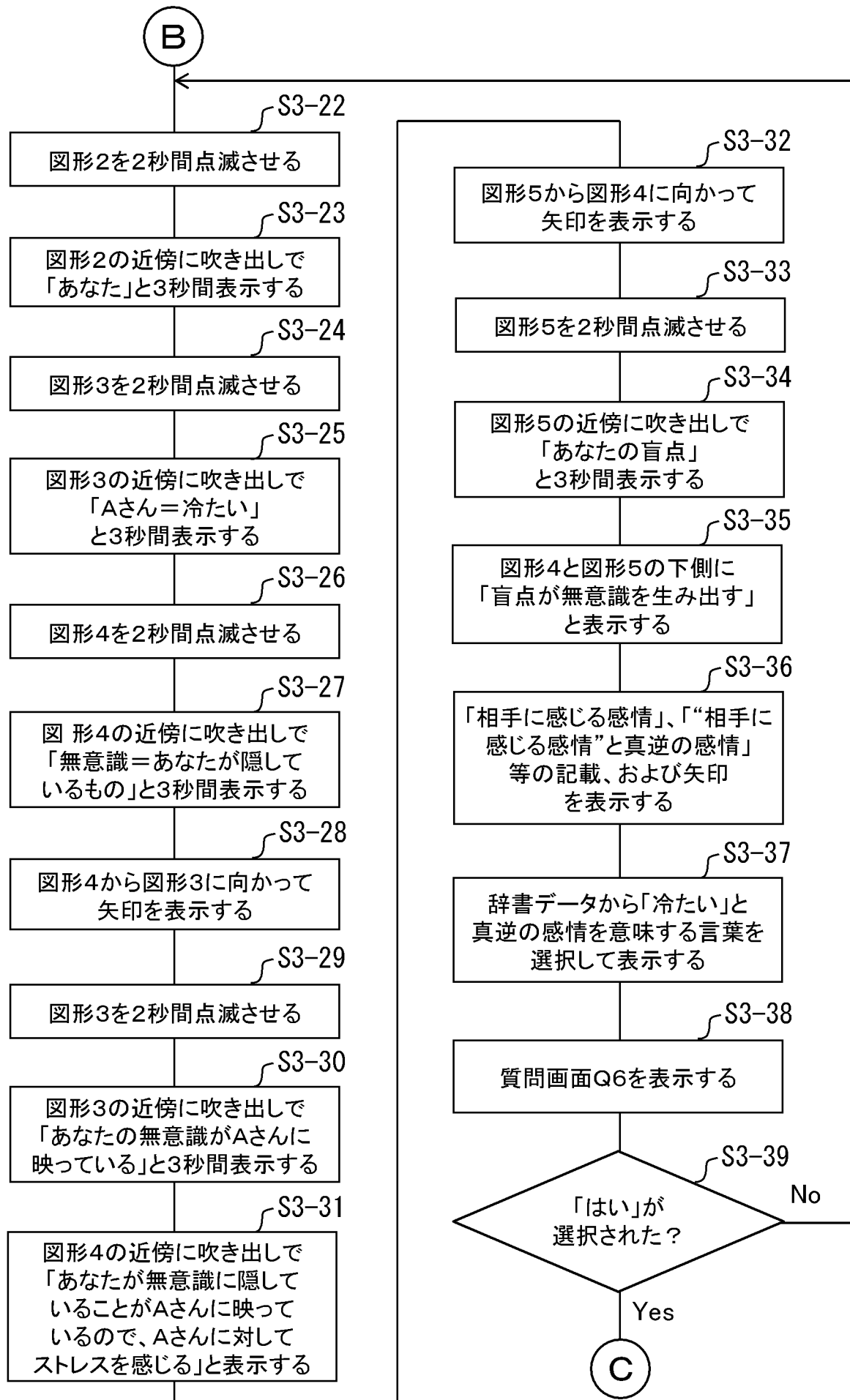
[図27]

Q5

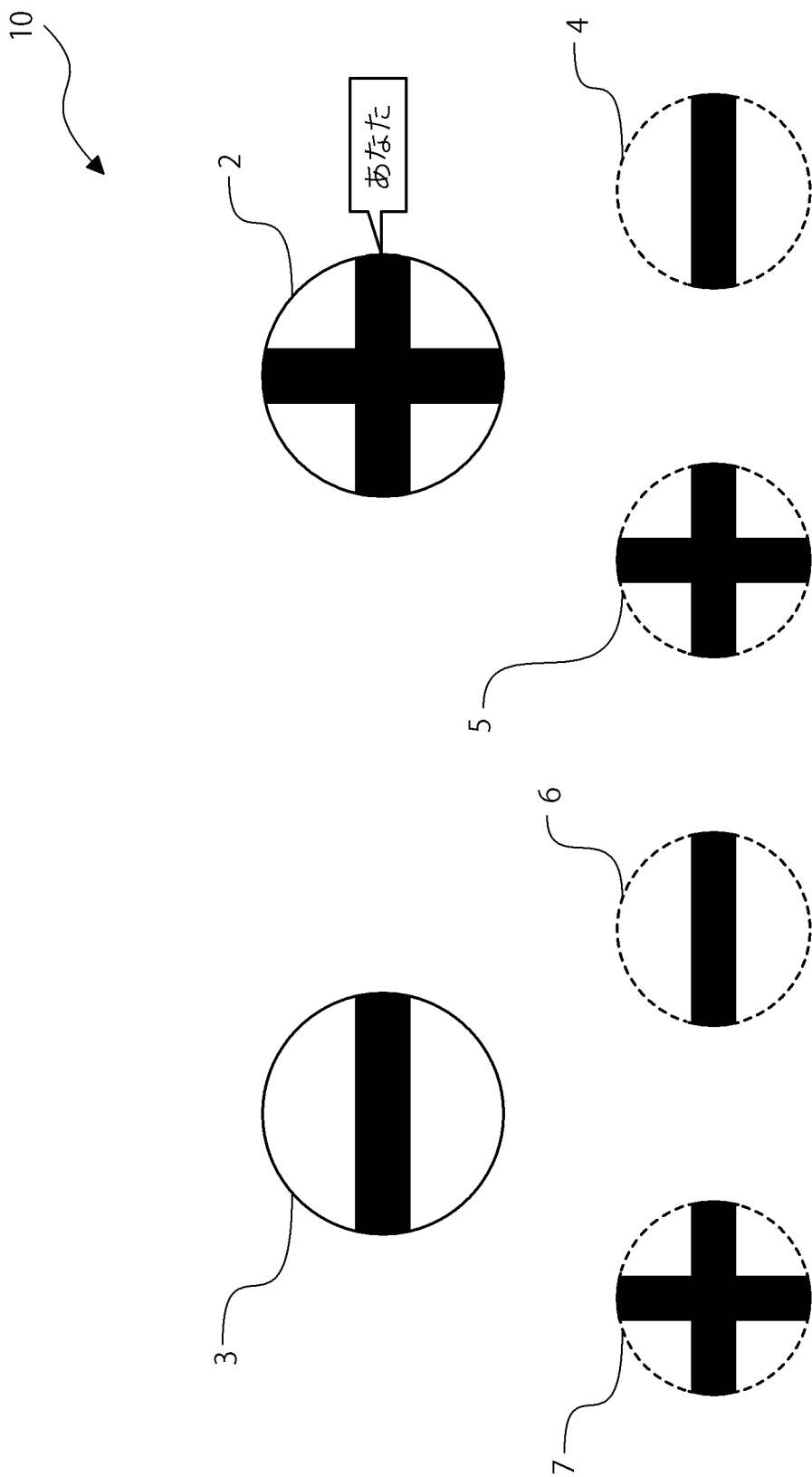
あなたは A さんのどんなところに
ストレスを感じますか？

- 冷たい
- 傲慢
- 頑固
- 暗い
- 内向的
- 重苦しい
- 無責任
- その他

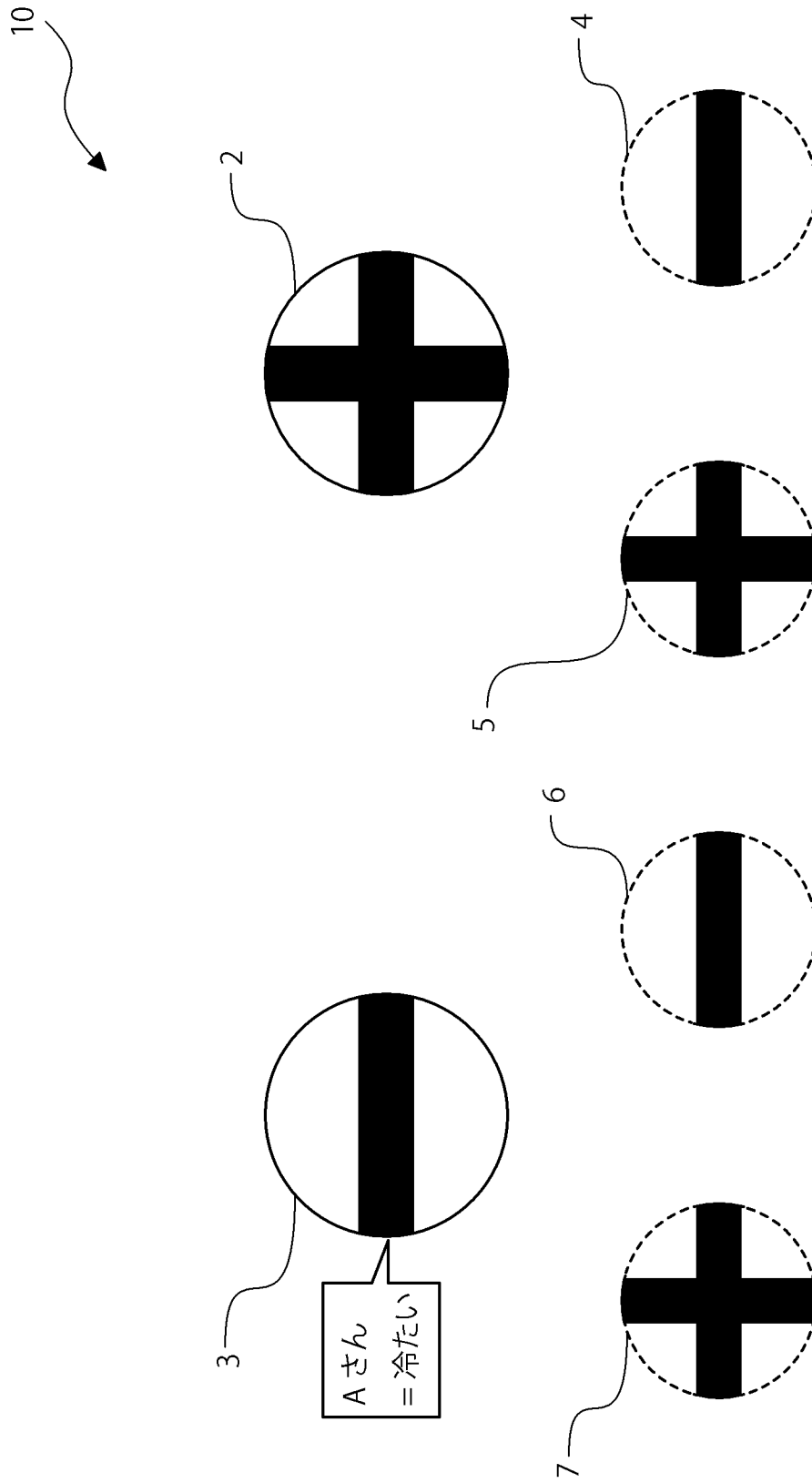
[図28]



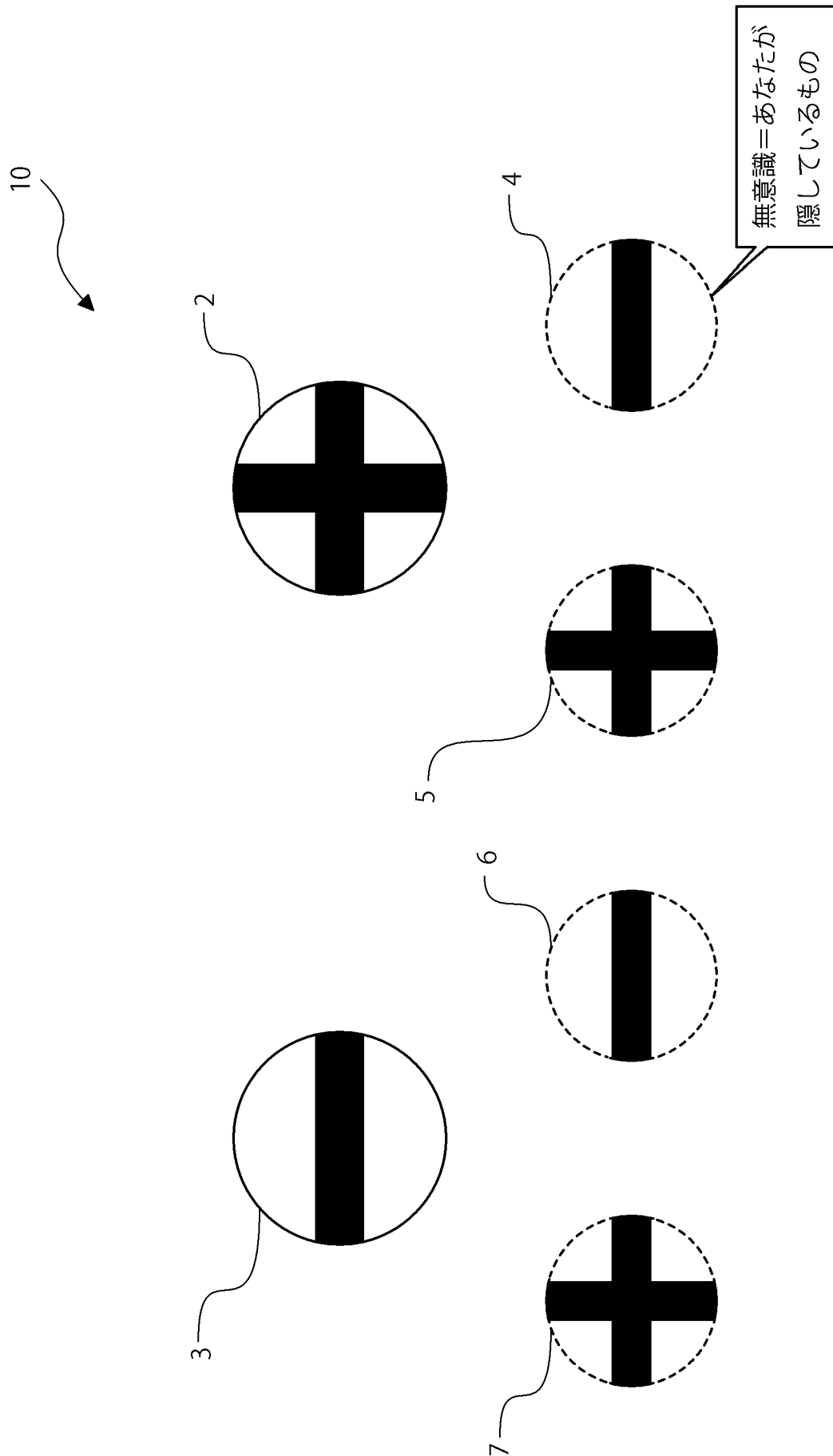
[図29]



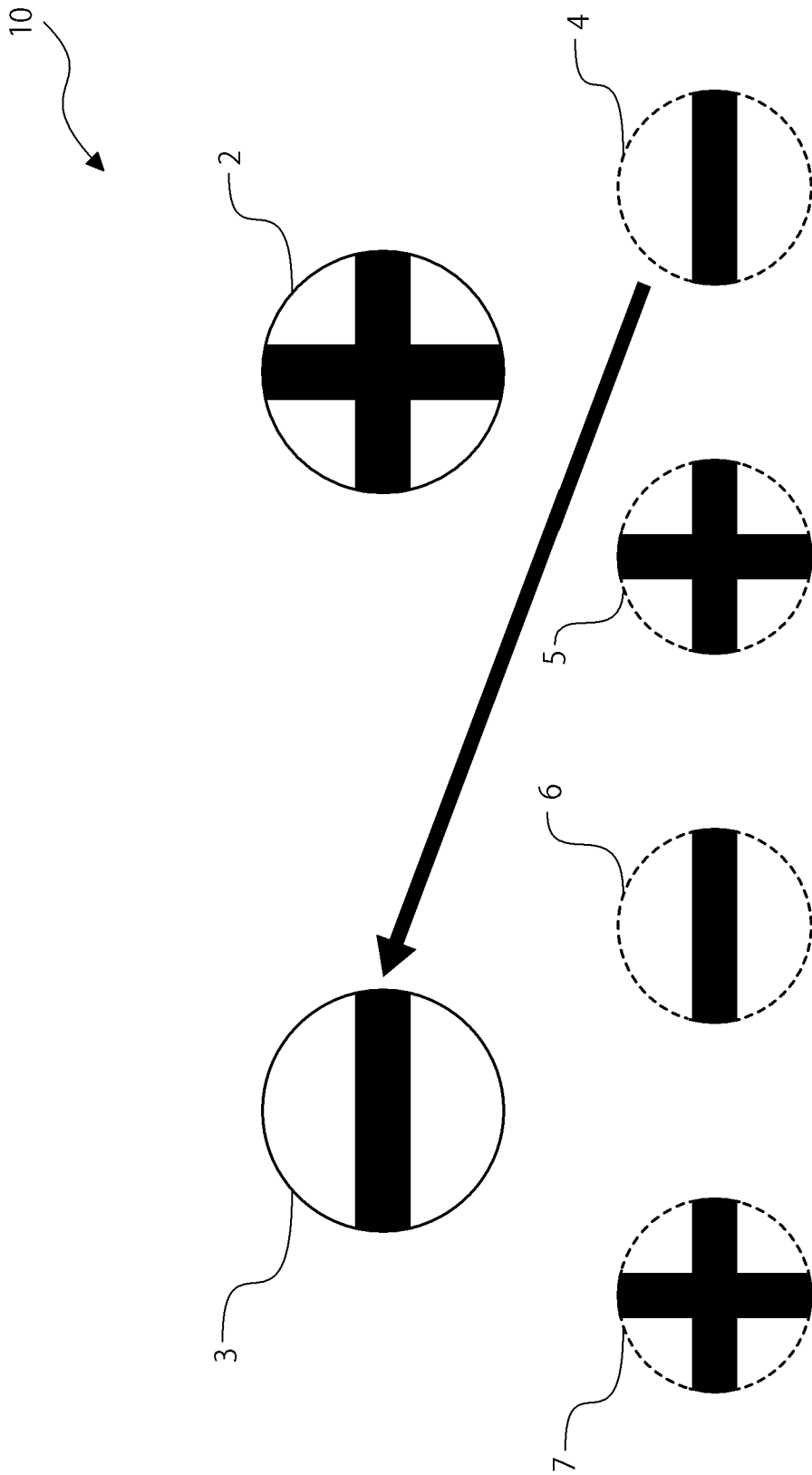
[図30]



[図31]

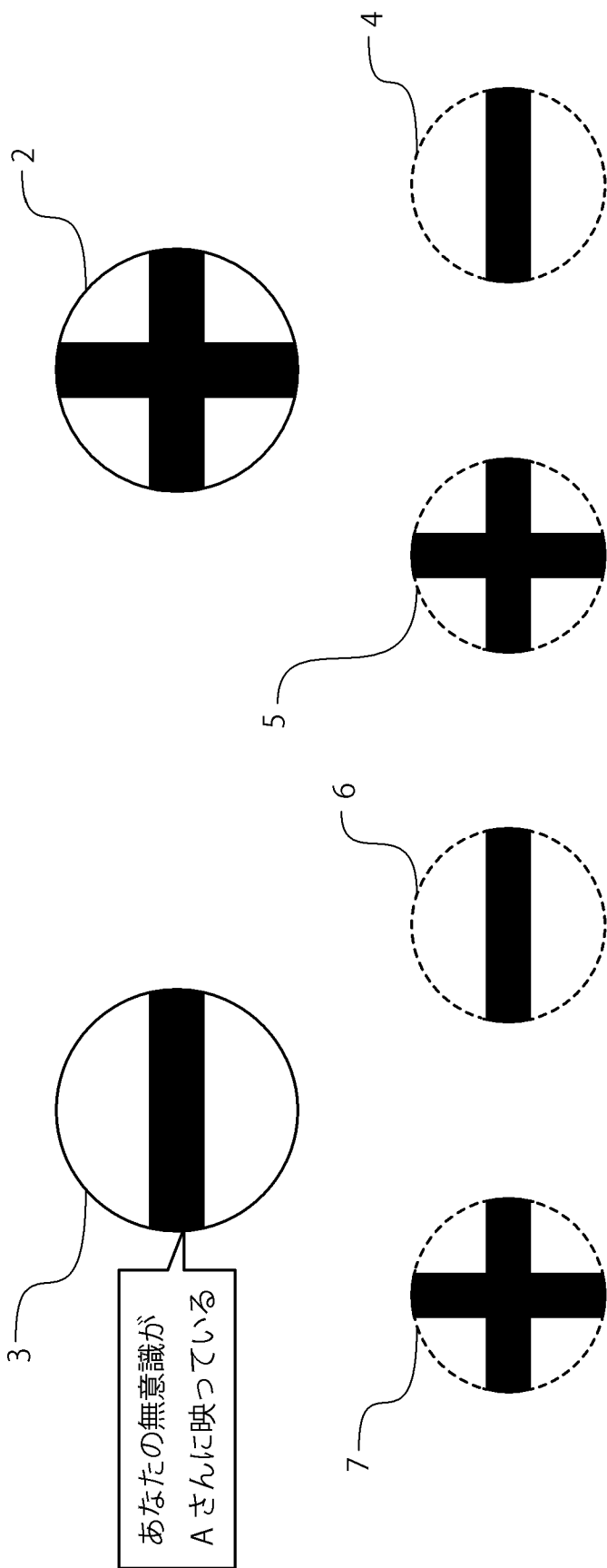


[図32]

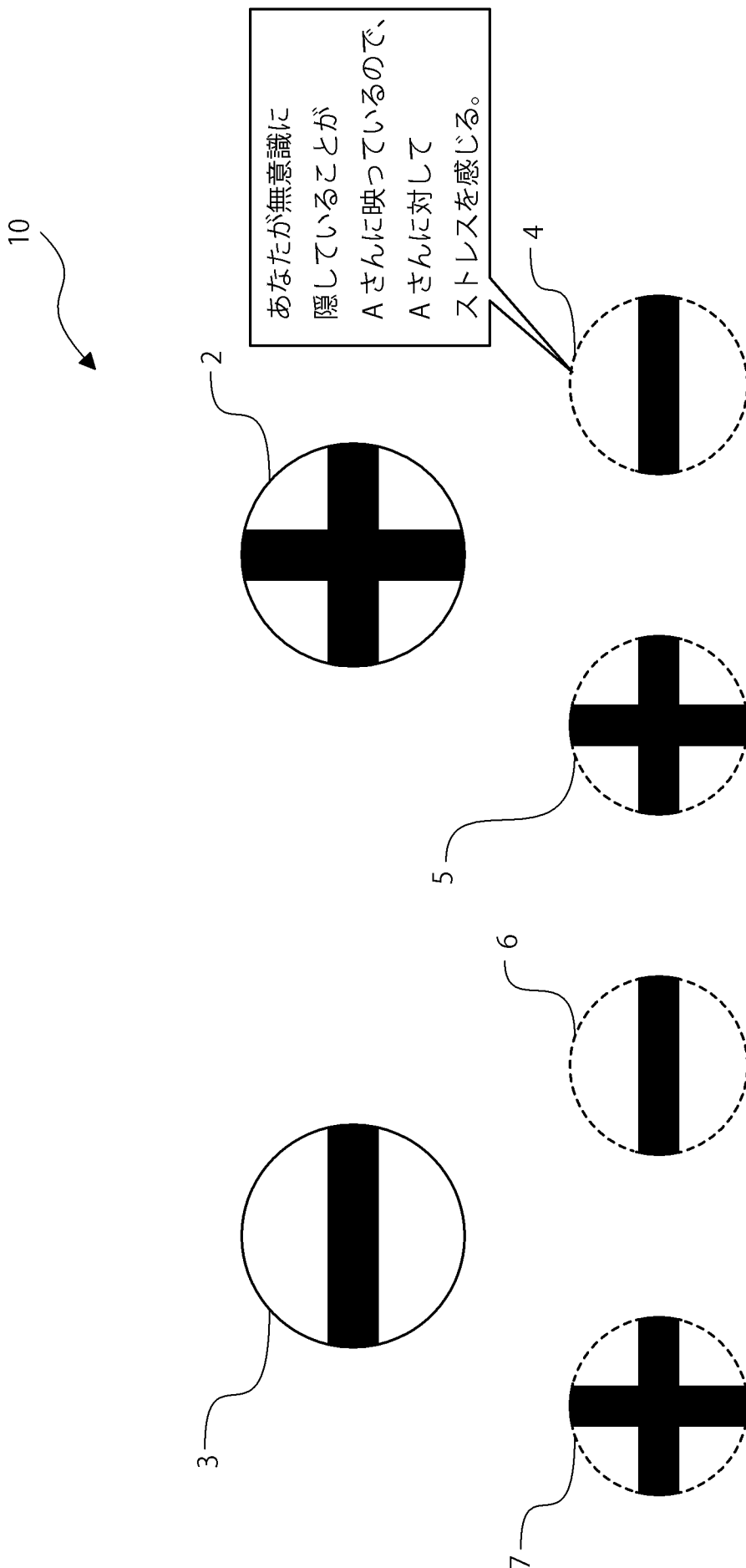


[図33]

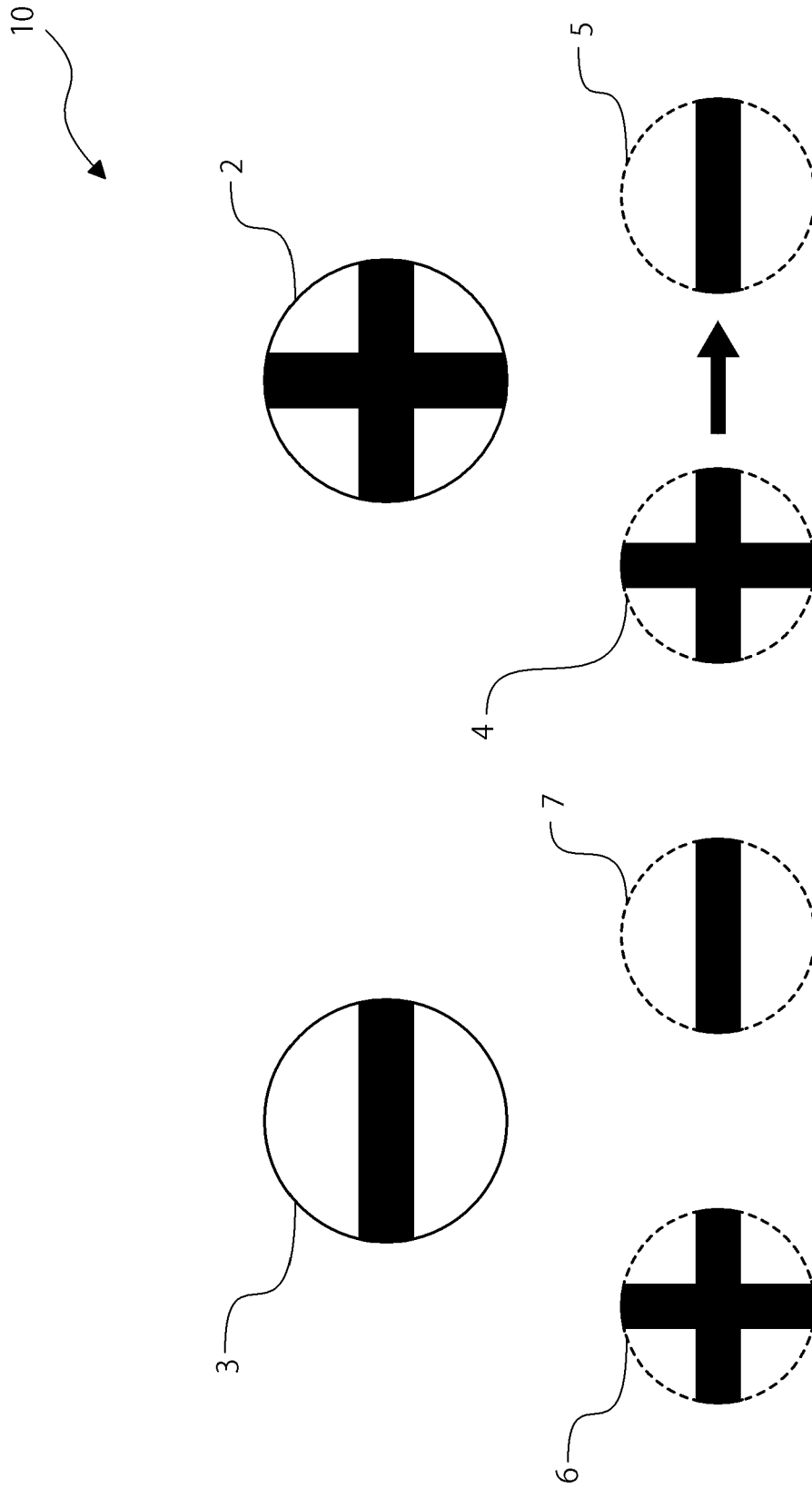
10



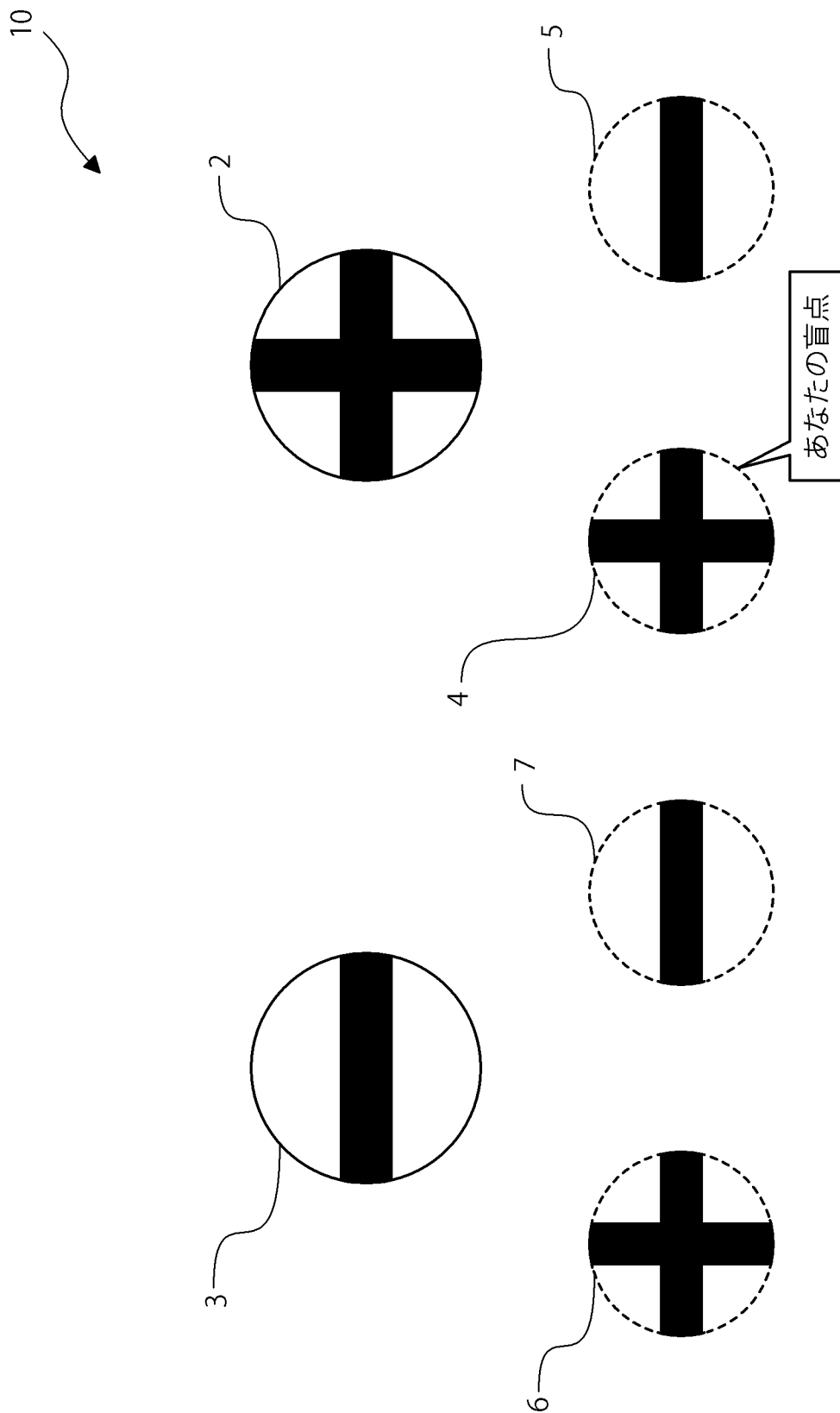
[図34]



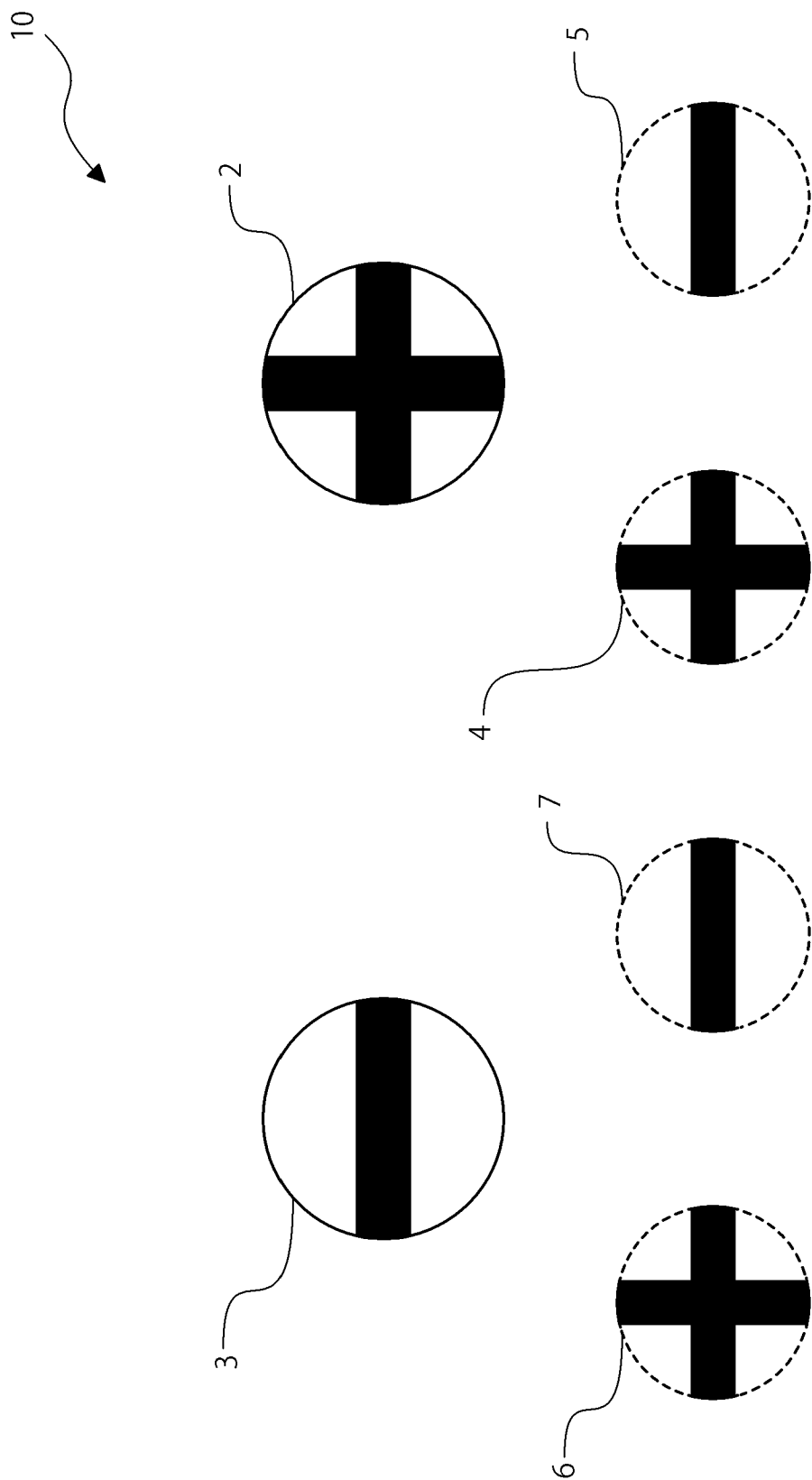
[図35]



[図36]

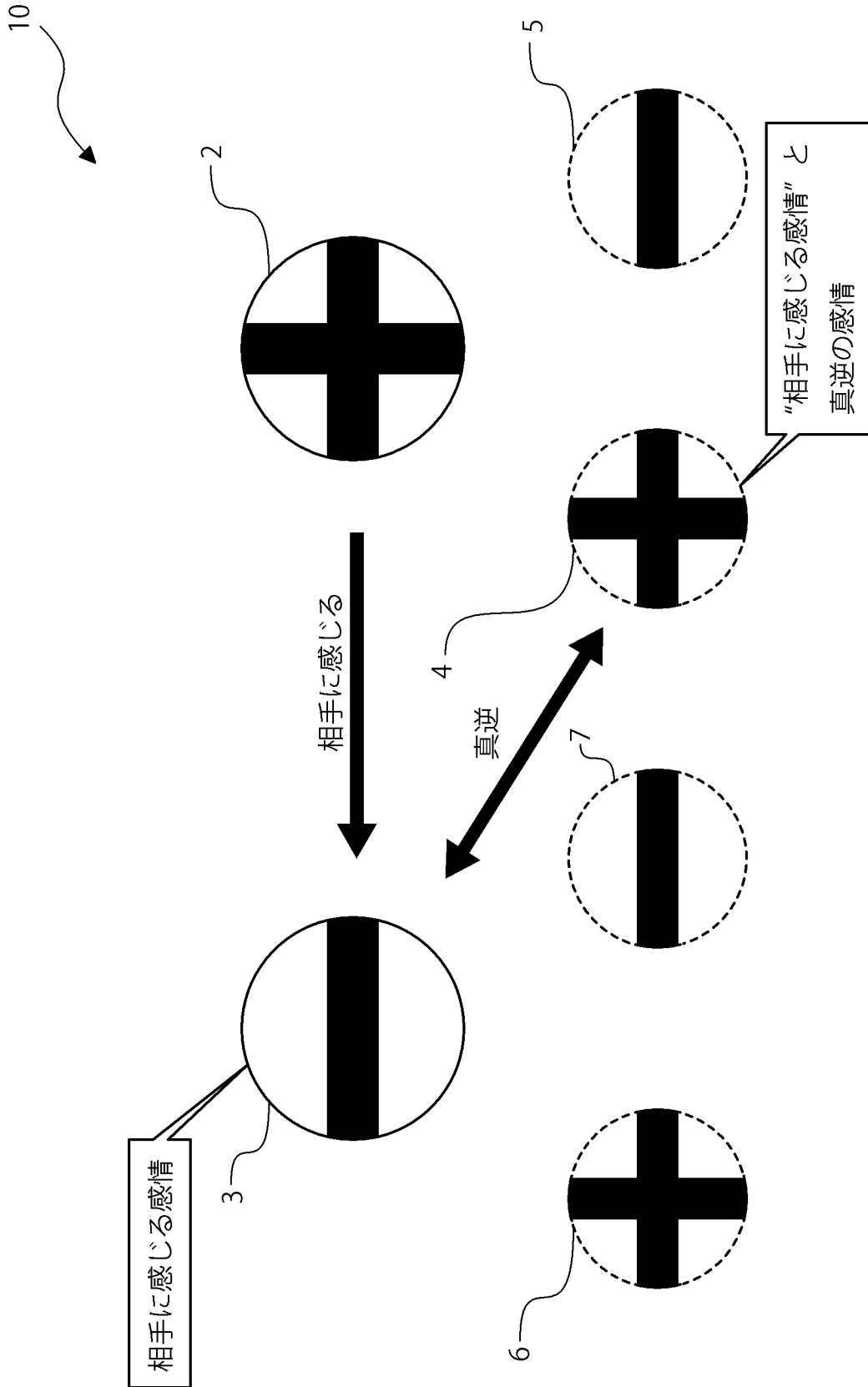


[図37]



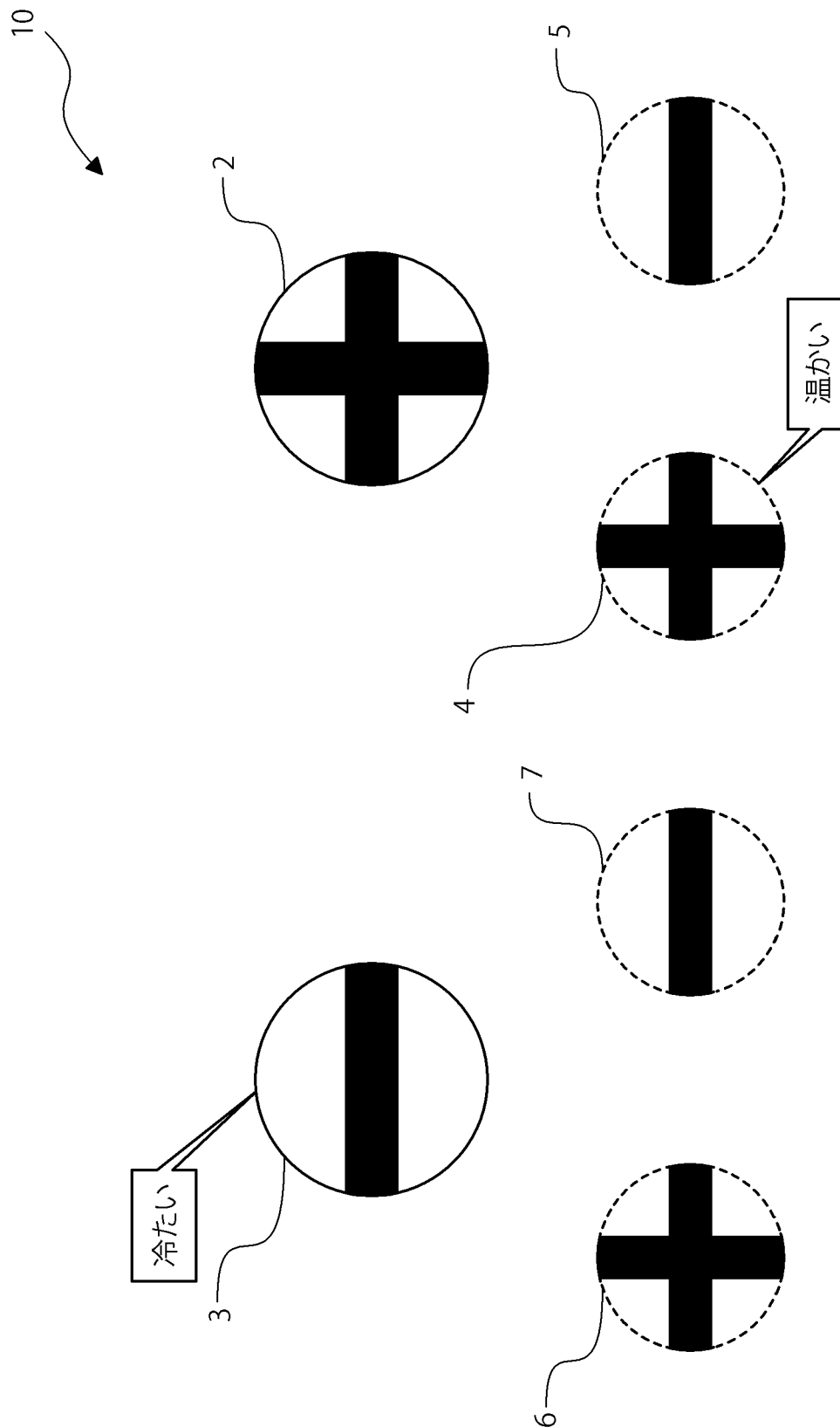
盲点が無意識を生み出す

[図38]



“あなたが相手に感じる感情” と真逆の感情が
あなたの内面に存在する

[図39]



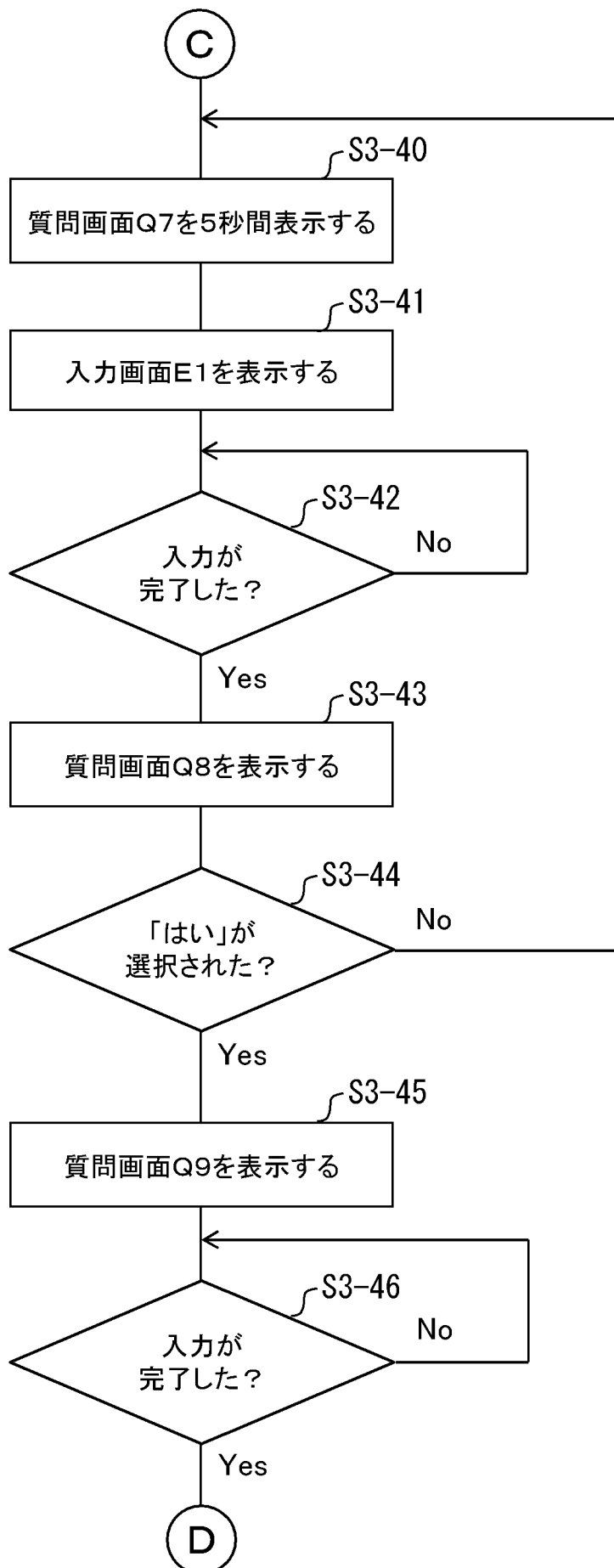
[図40]

Q6

Aさんにストレスを感じる仕組みを
理解できましたか？

 はい いいえ

[図41]



[図42]

Q7

あなたが人間関係で心地よさを感じる人物を思い浮かべてください。

[図43]

Q8

あなたは B さんとの人間関係で心地よさを感じていますか？

 はい いいえ

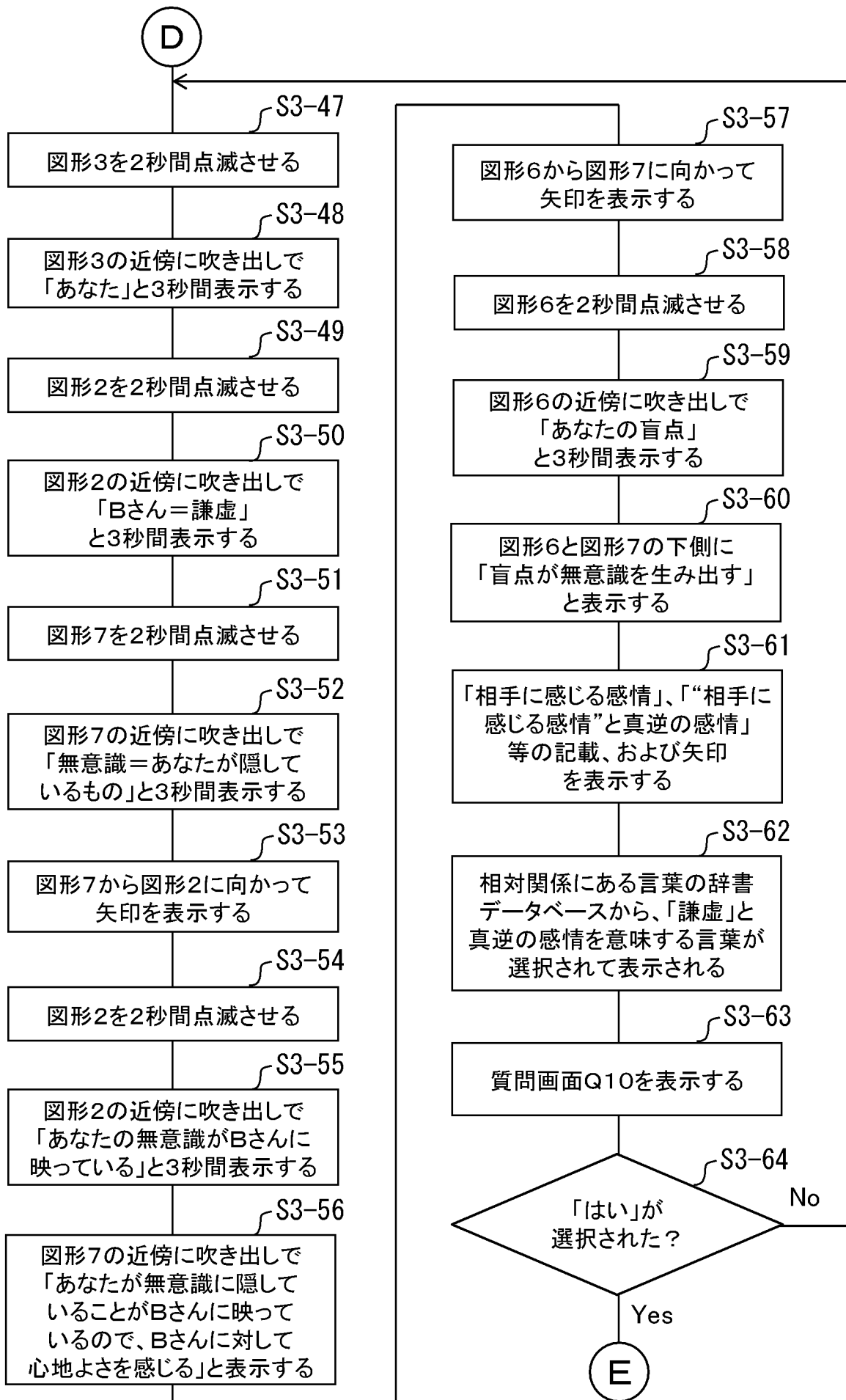
[図44]

Q9

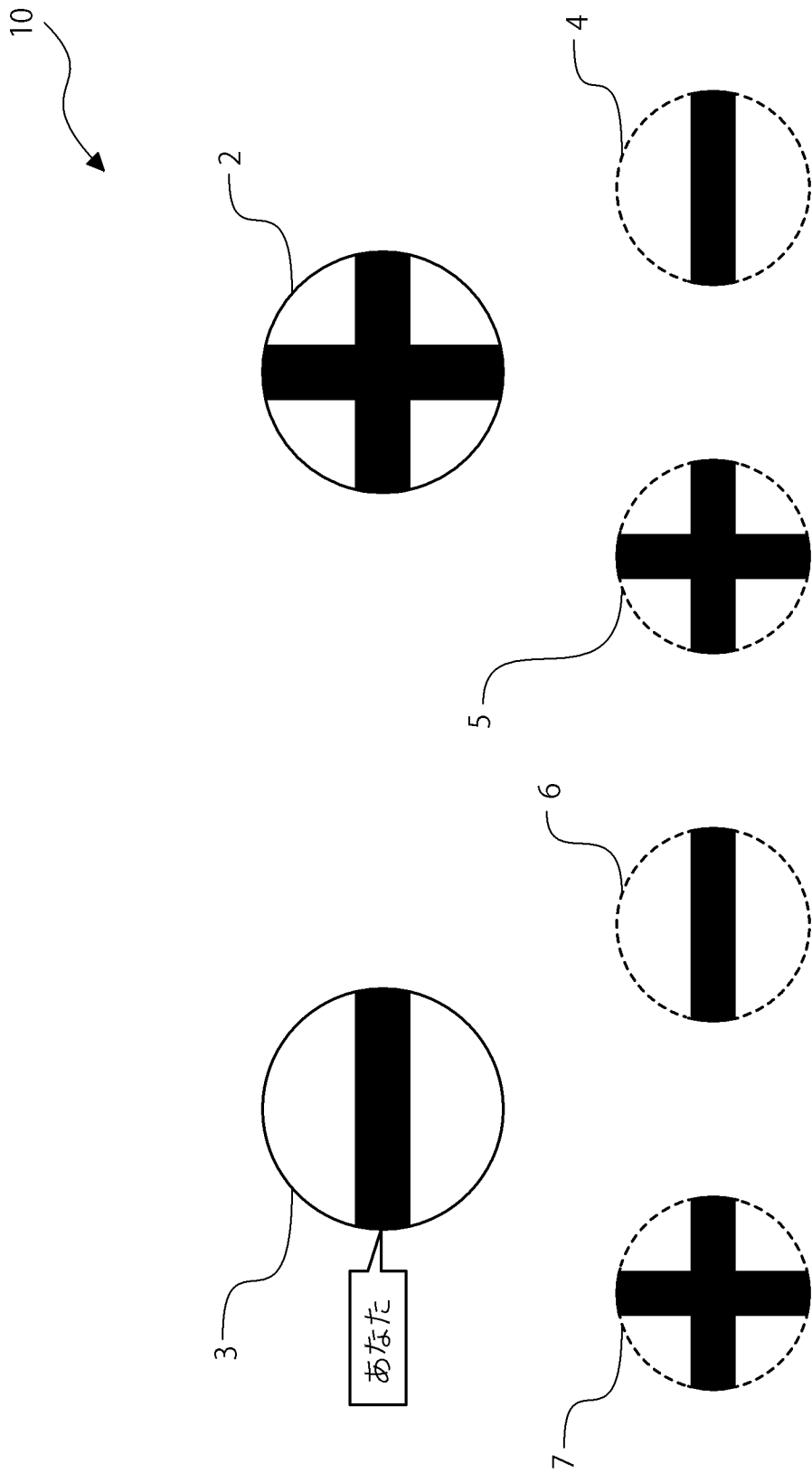
あなたは B さんのどんなところに
心地よさを感じますか？

次へ

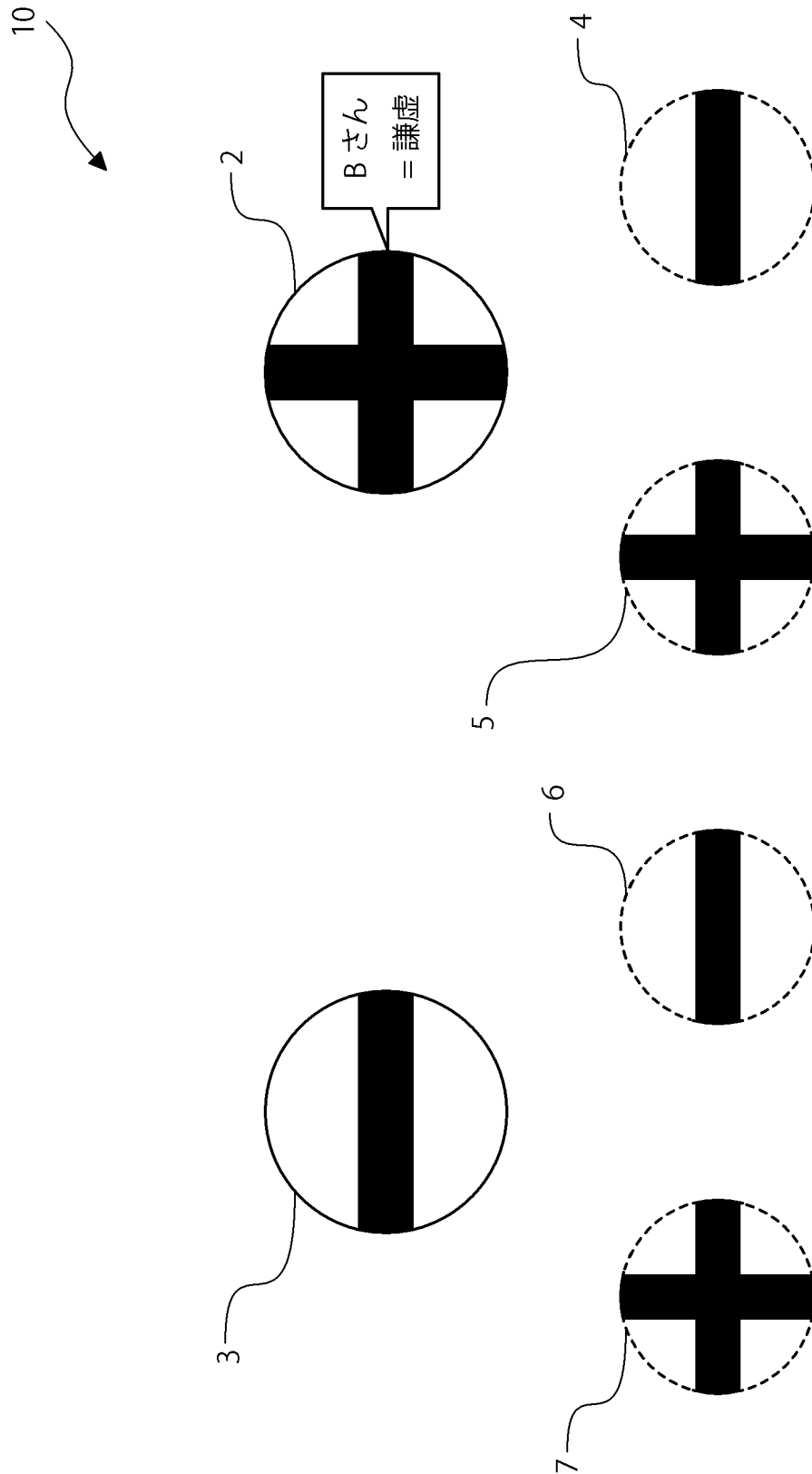
[図45]



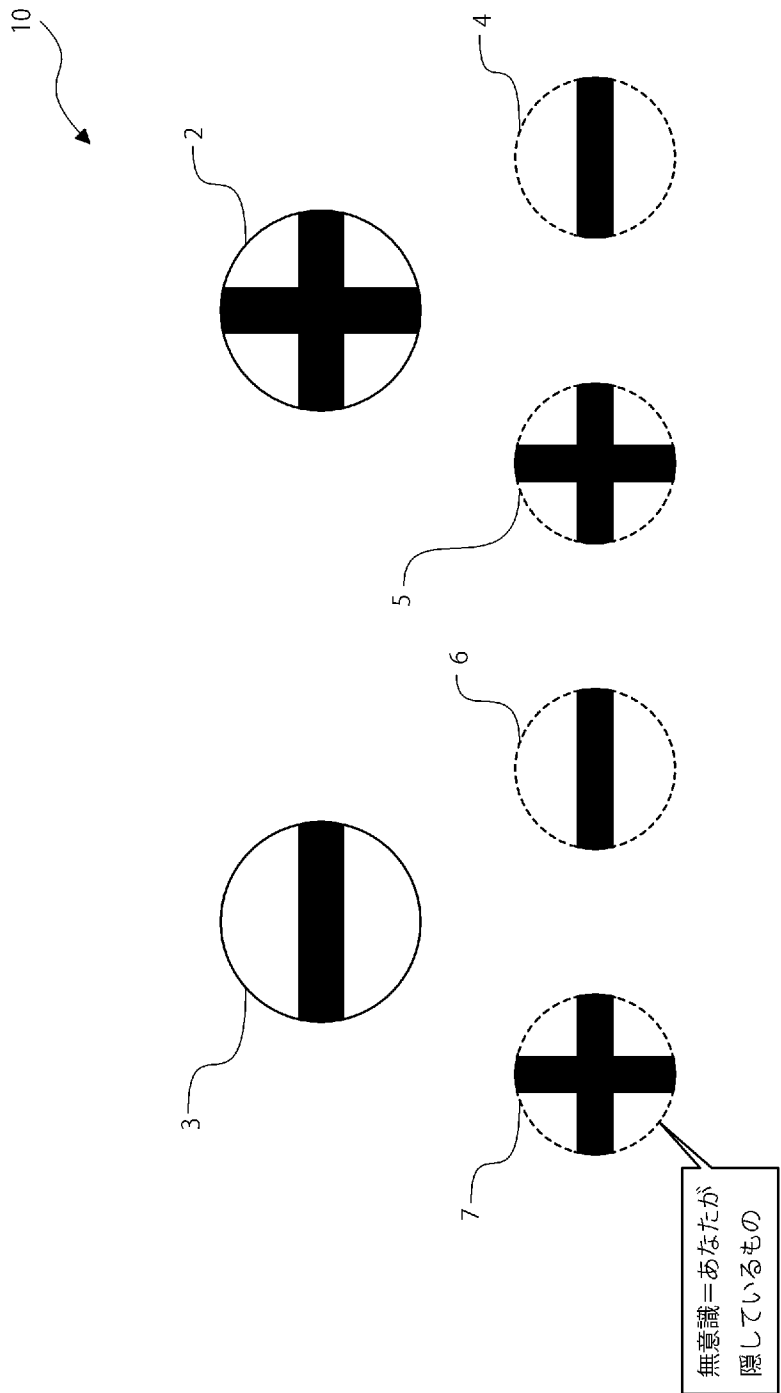
[図46]



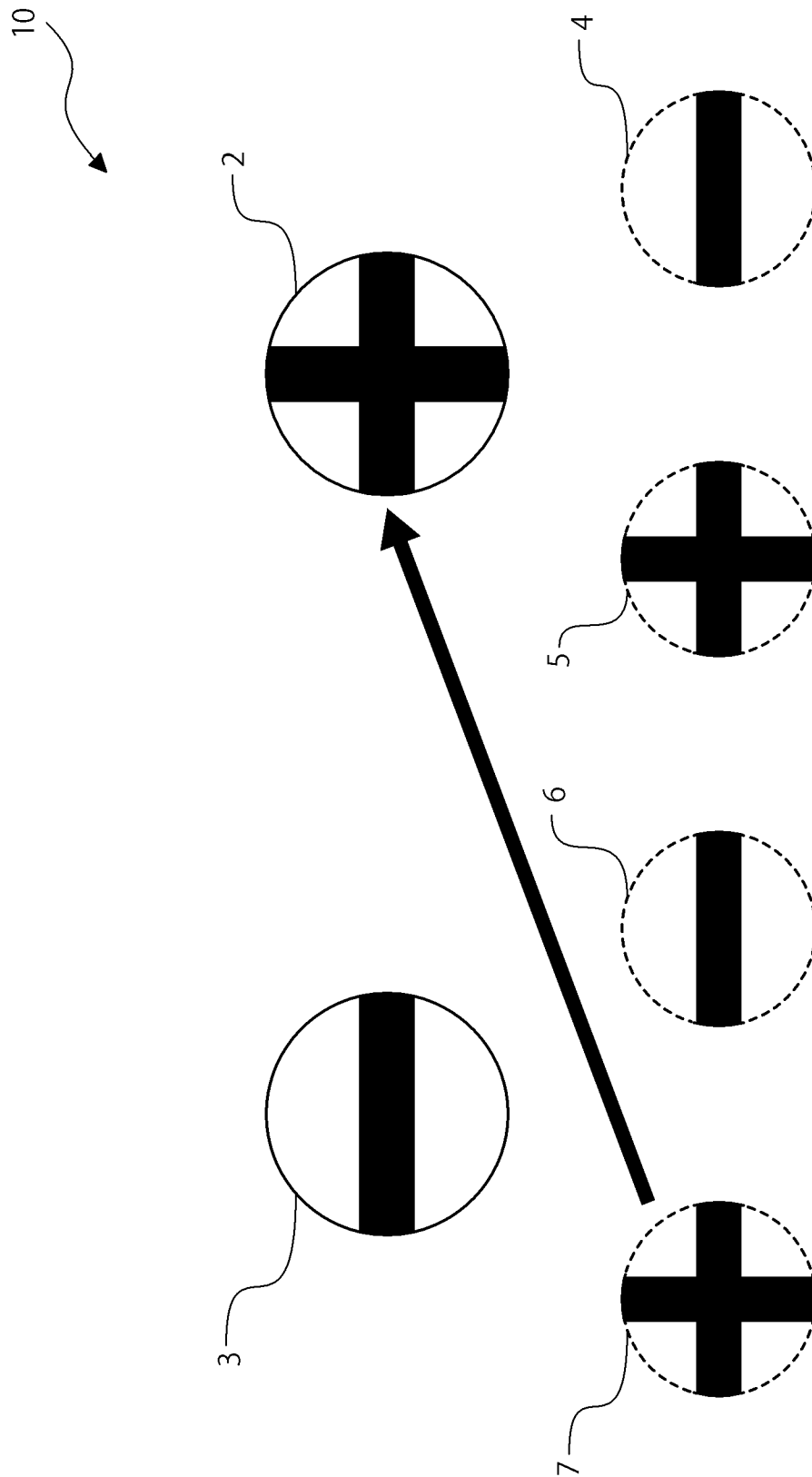
[図47]



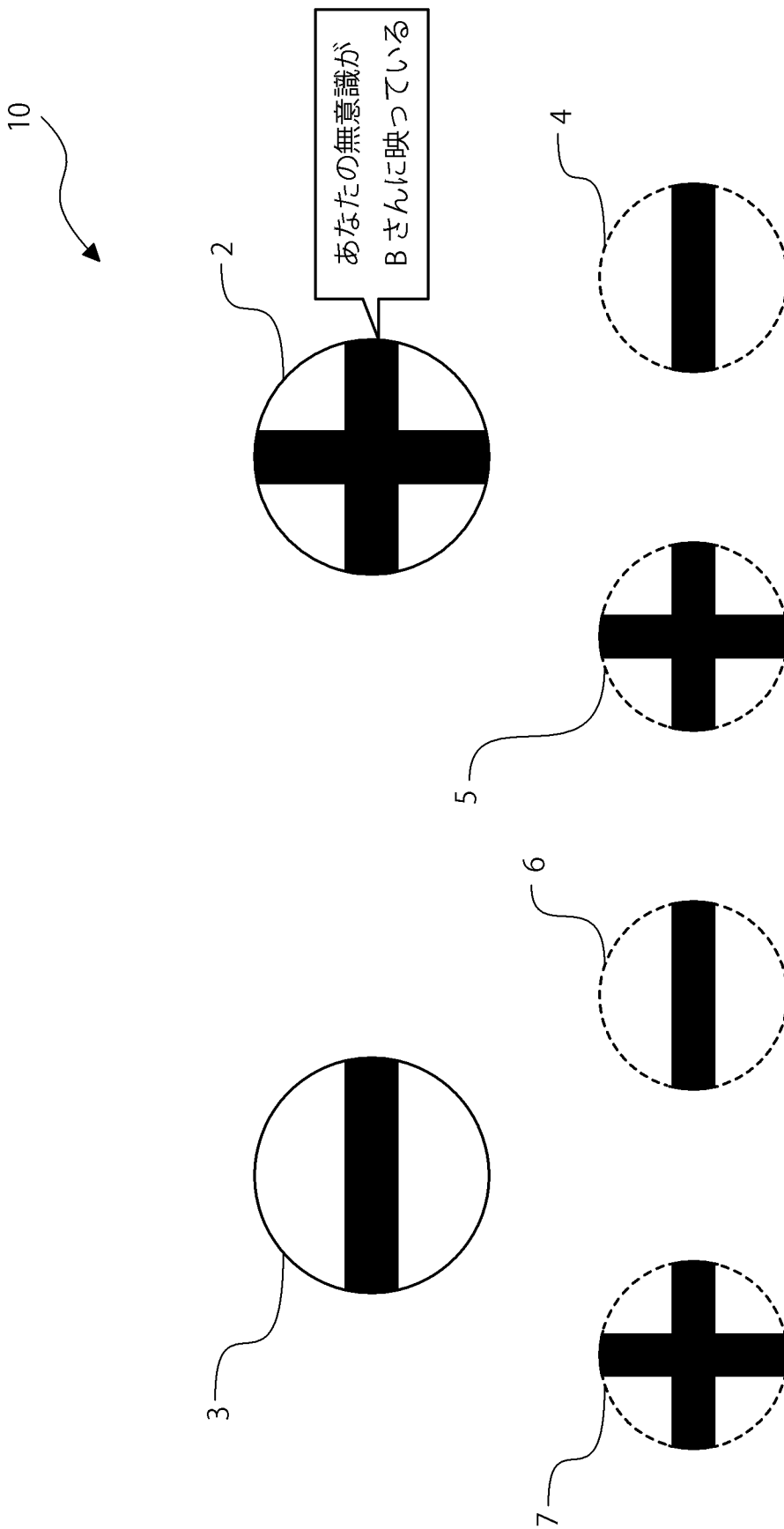
[図48]



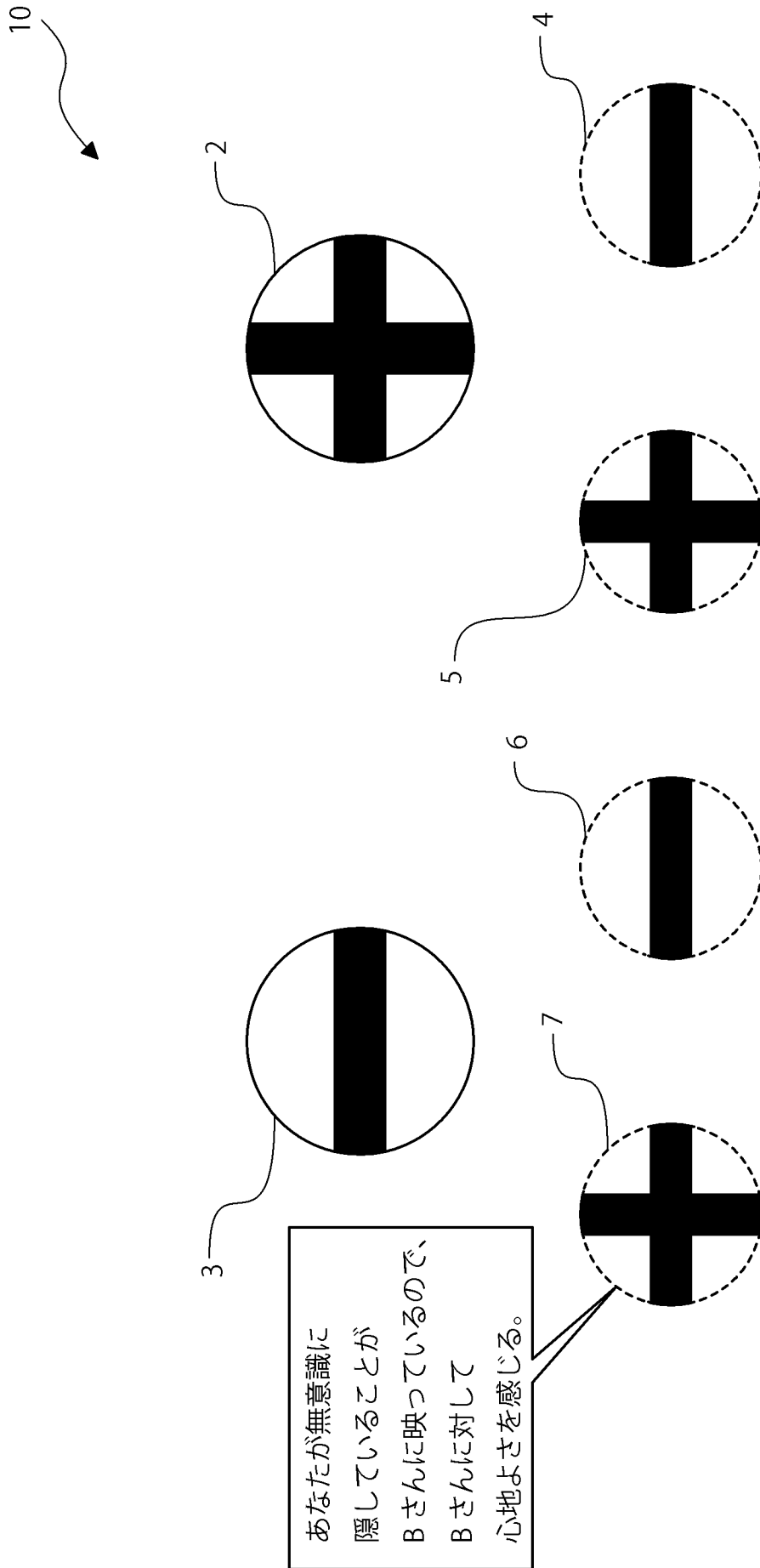
[図49]



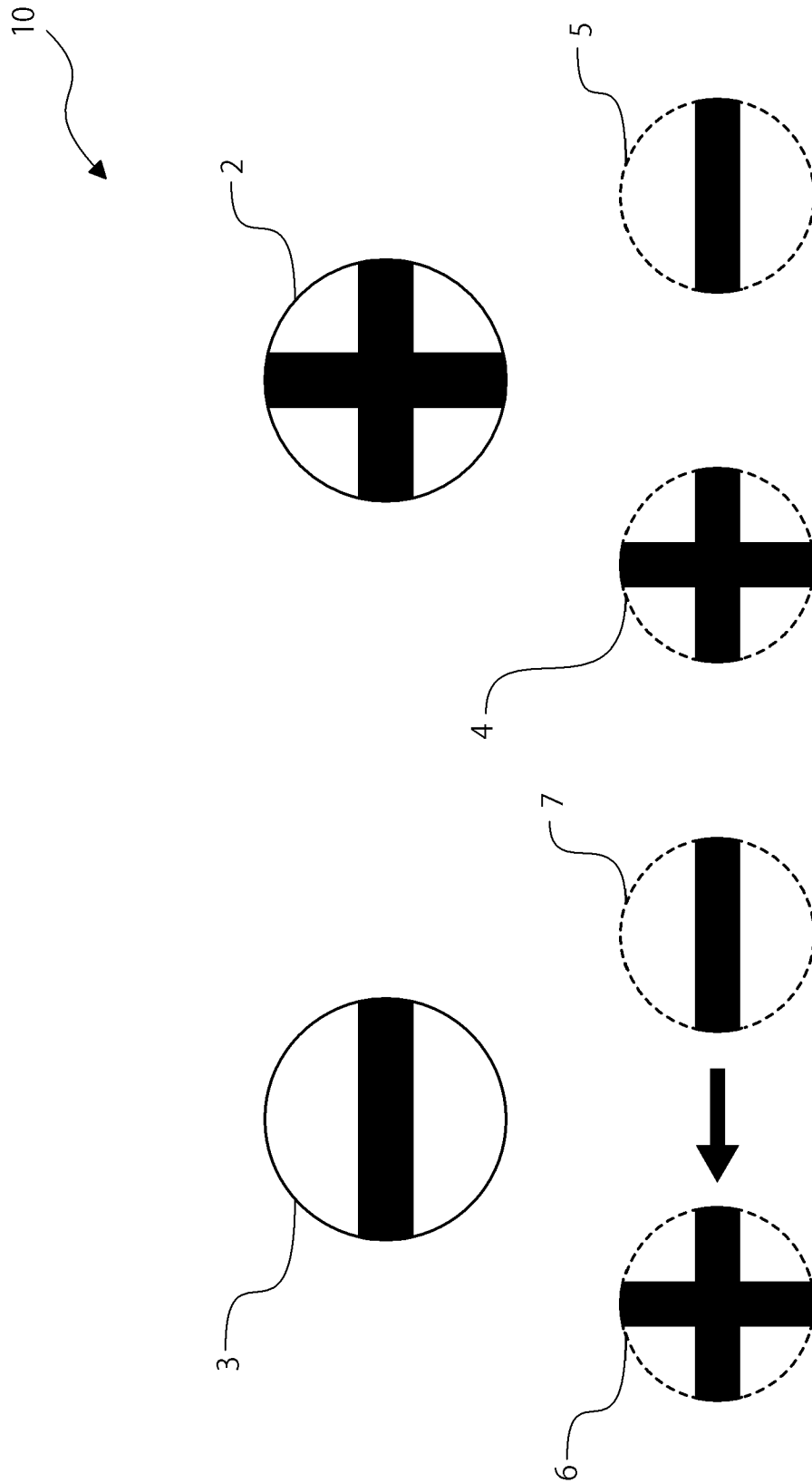
[図50]



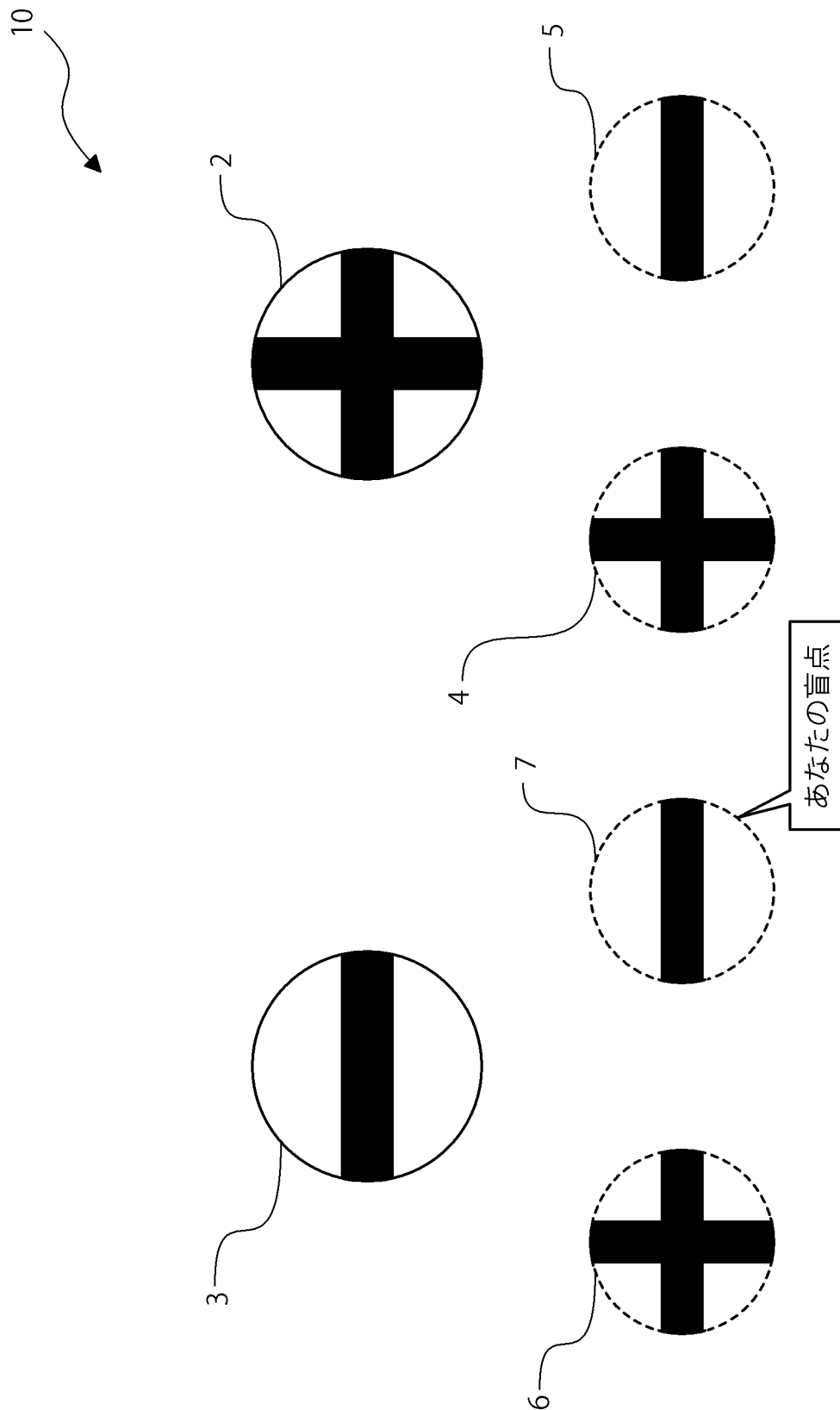
[図51]



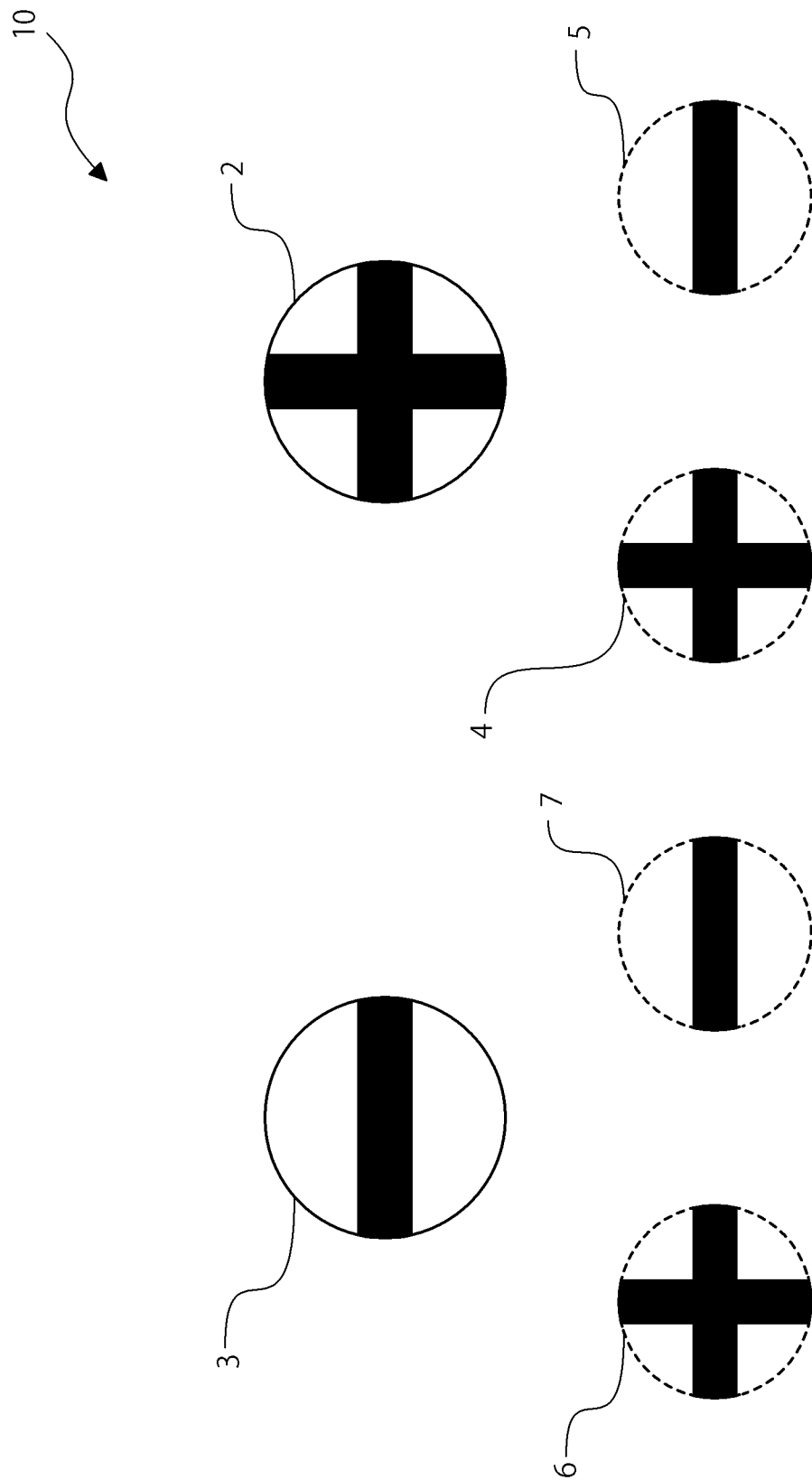
[図52]



[図53]

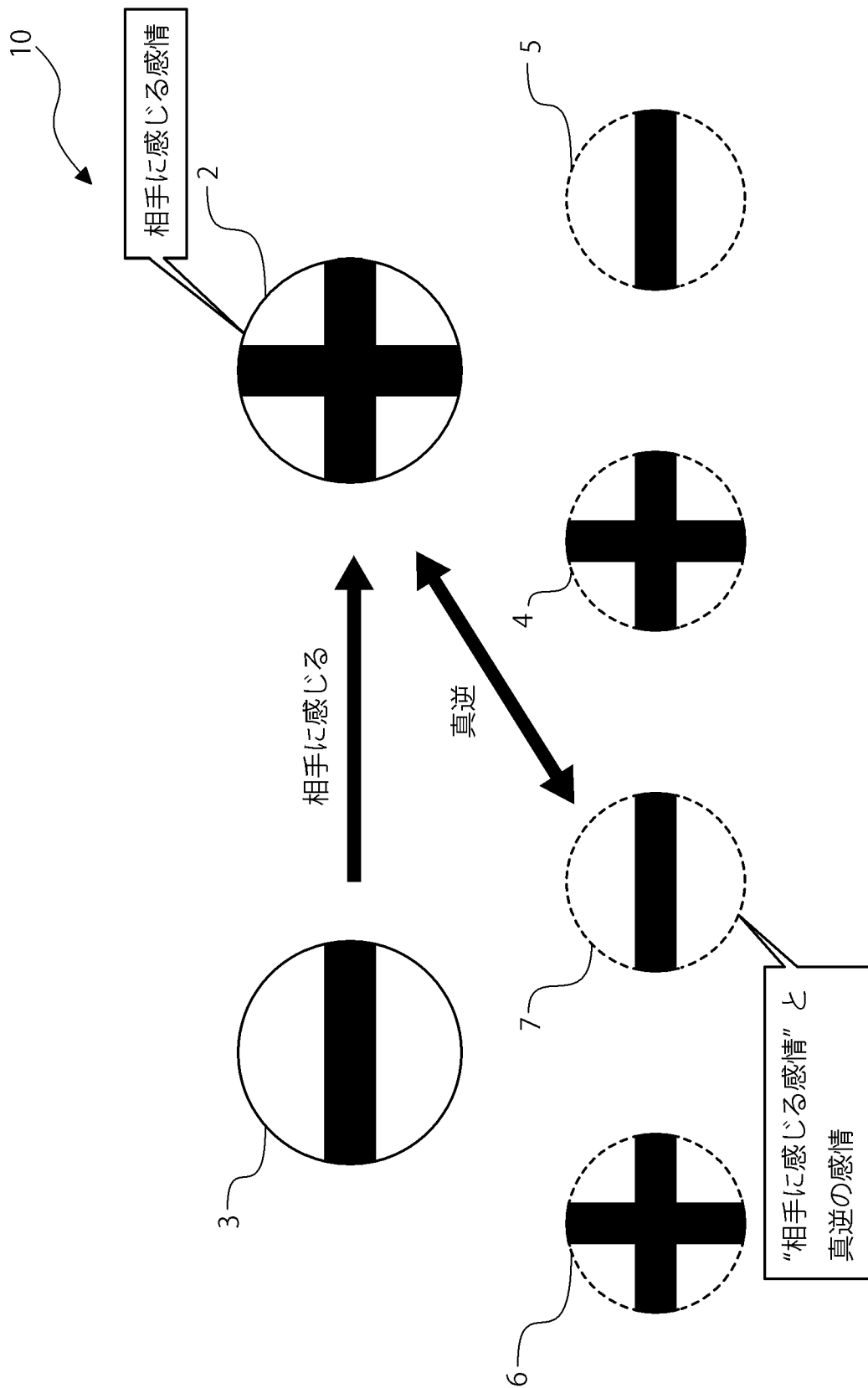


[図54]



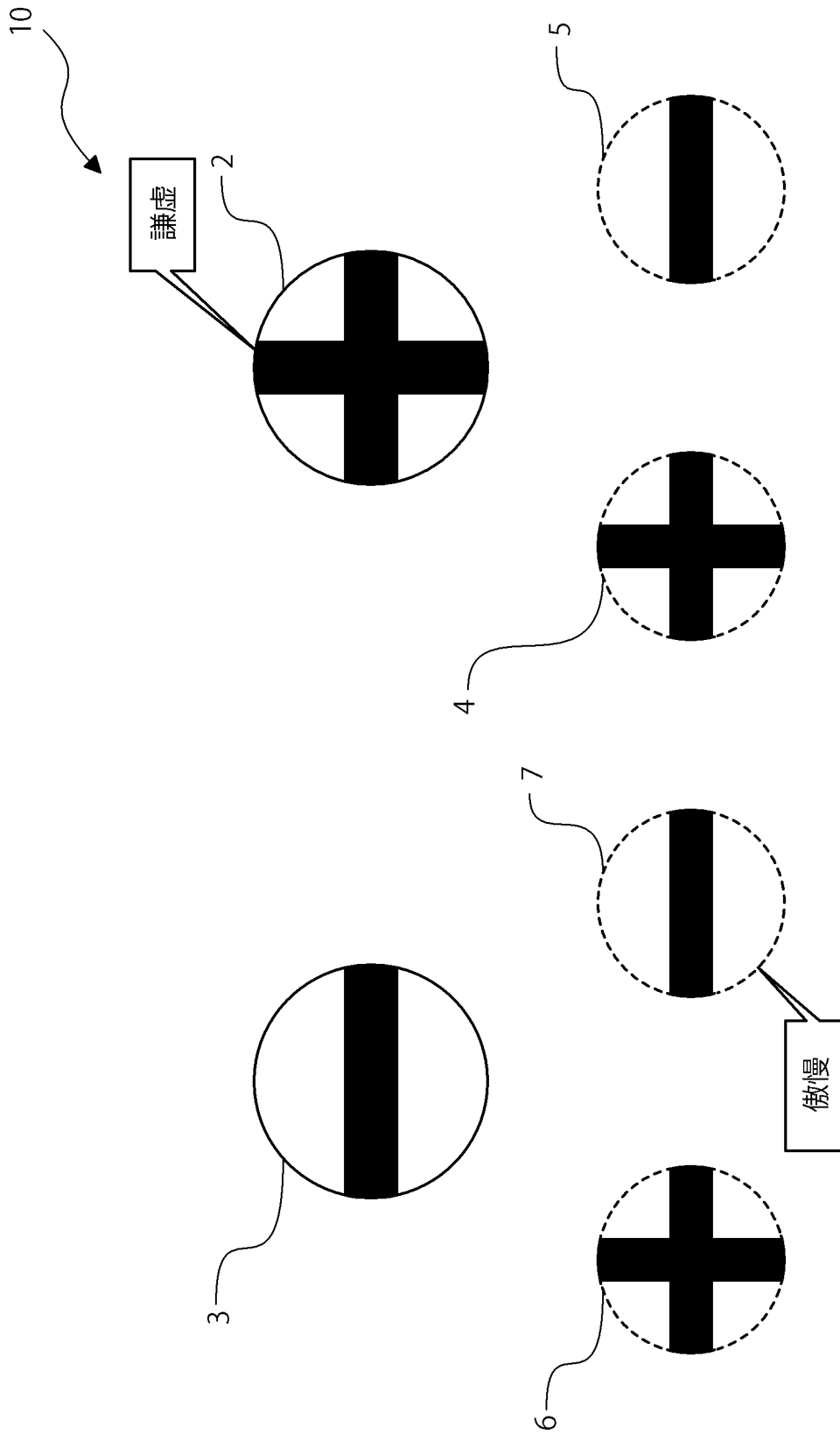
盲点が無意識を生み出す

[図55]



“あなたが相手に感じる感情”と真逆の感情が
あなたの内面に存在する

[図56]



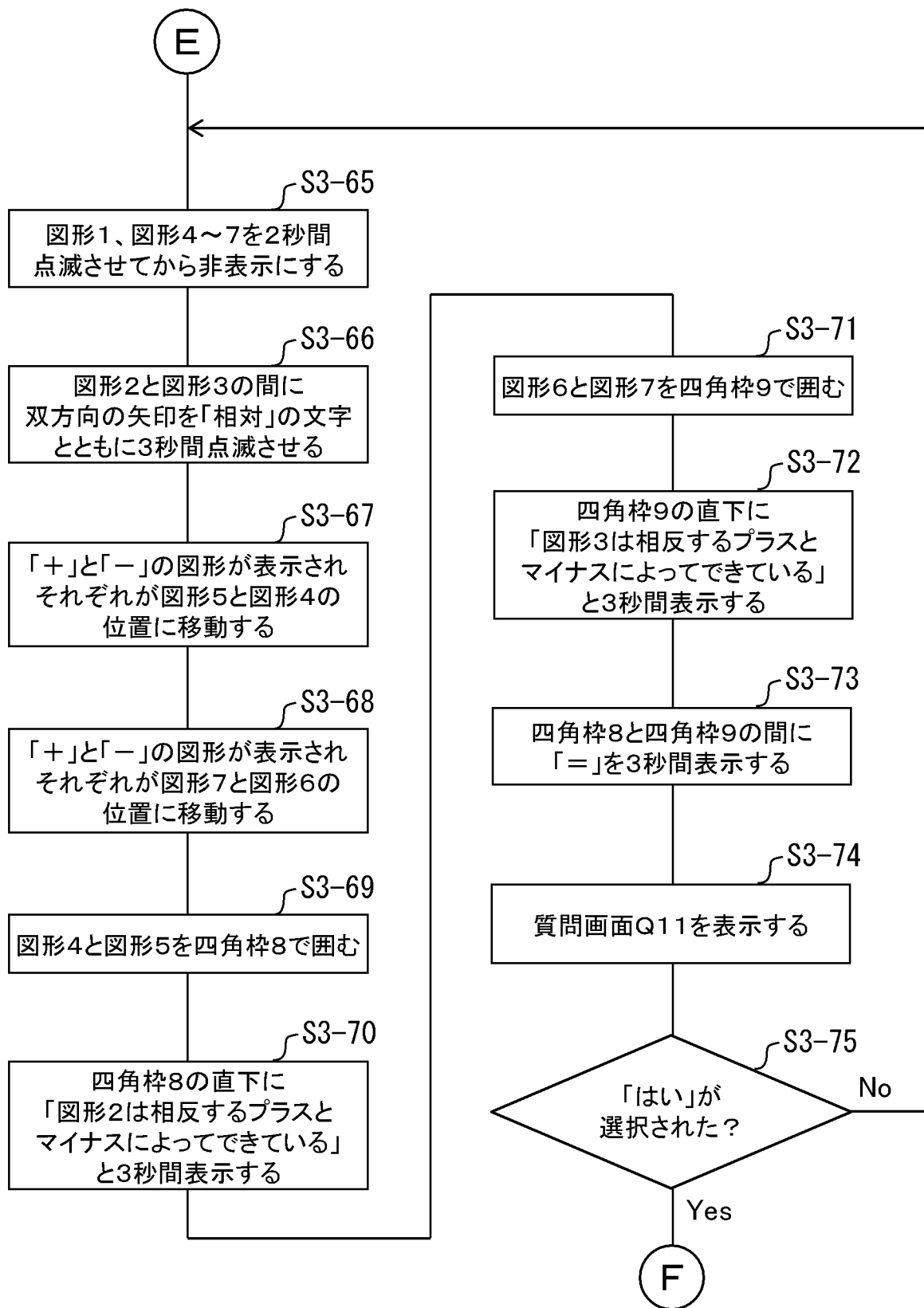
[図57]

Q10

Bさんに心地よさを感じる仕組みを
理解できましたか？

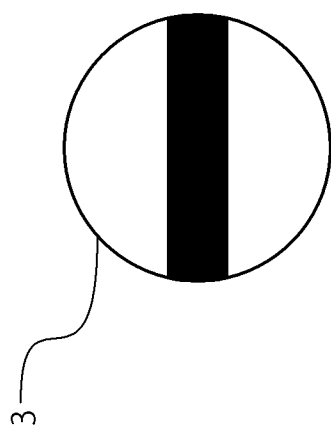
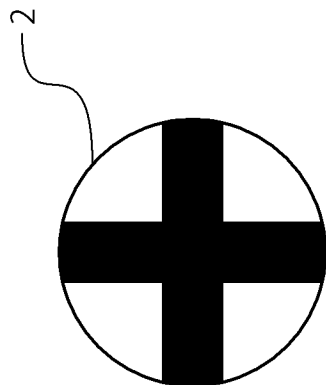
 はい いいえ

[図58]

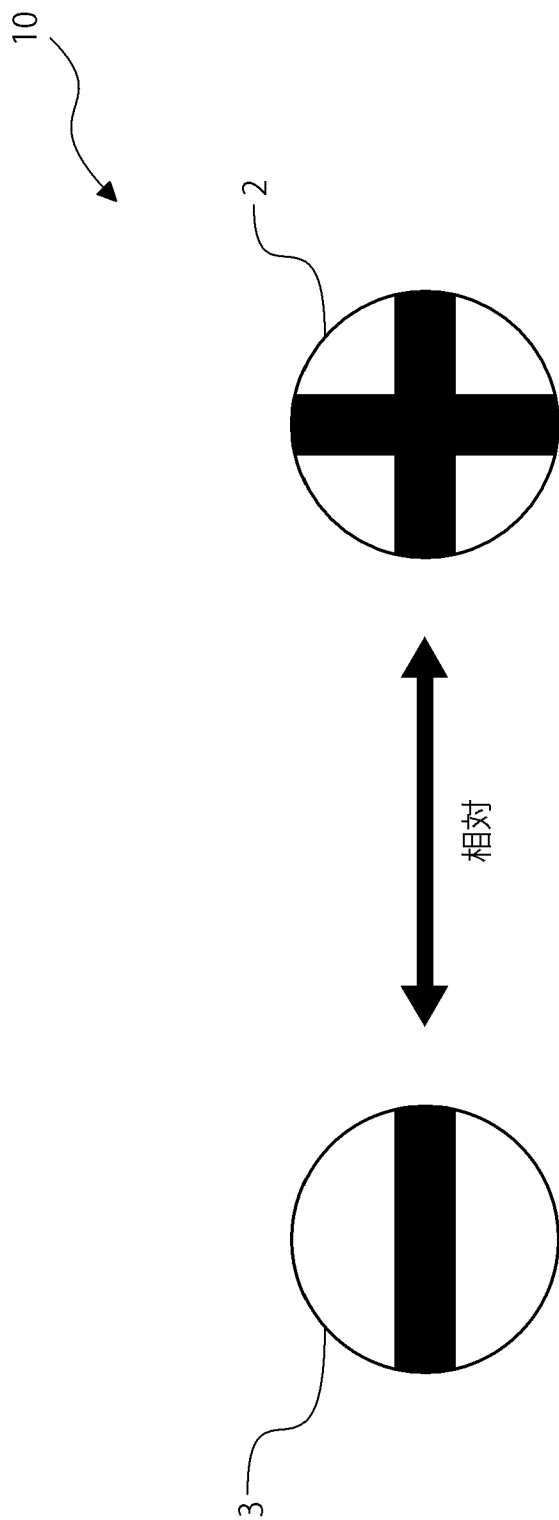


[図59]

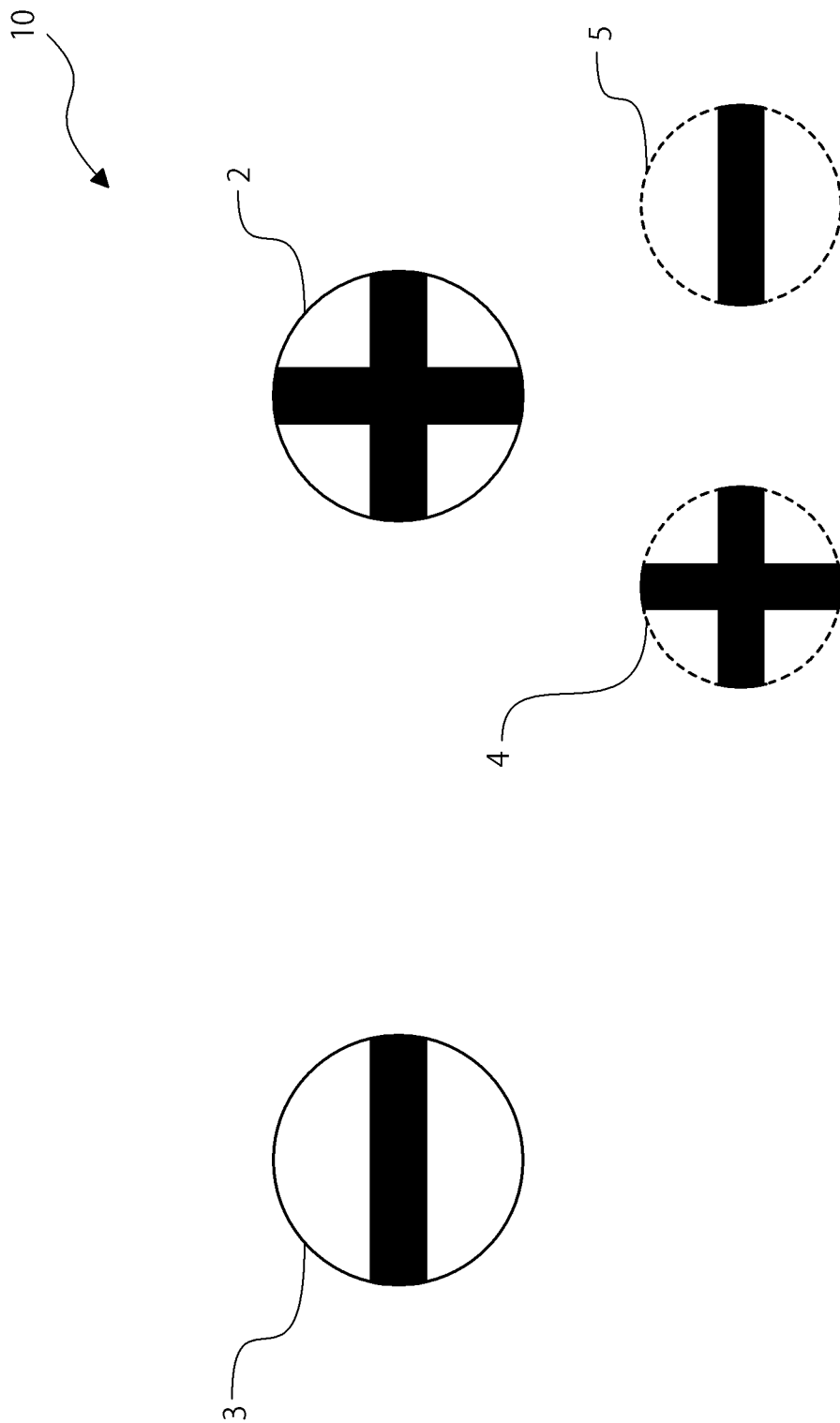
10



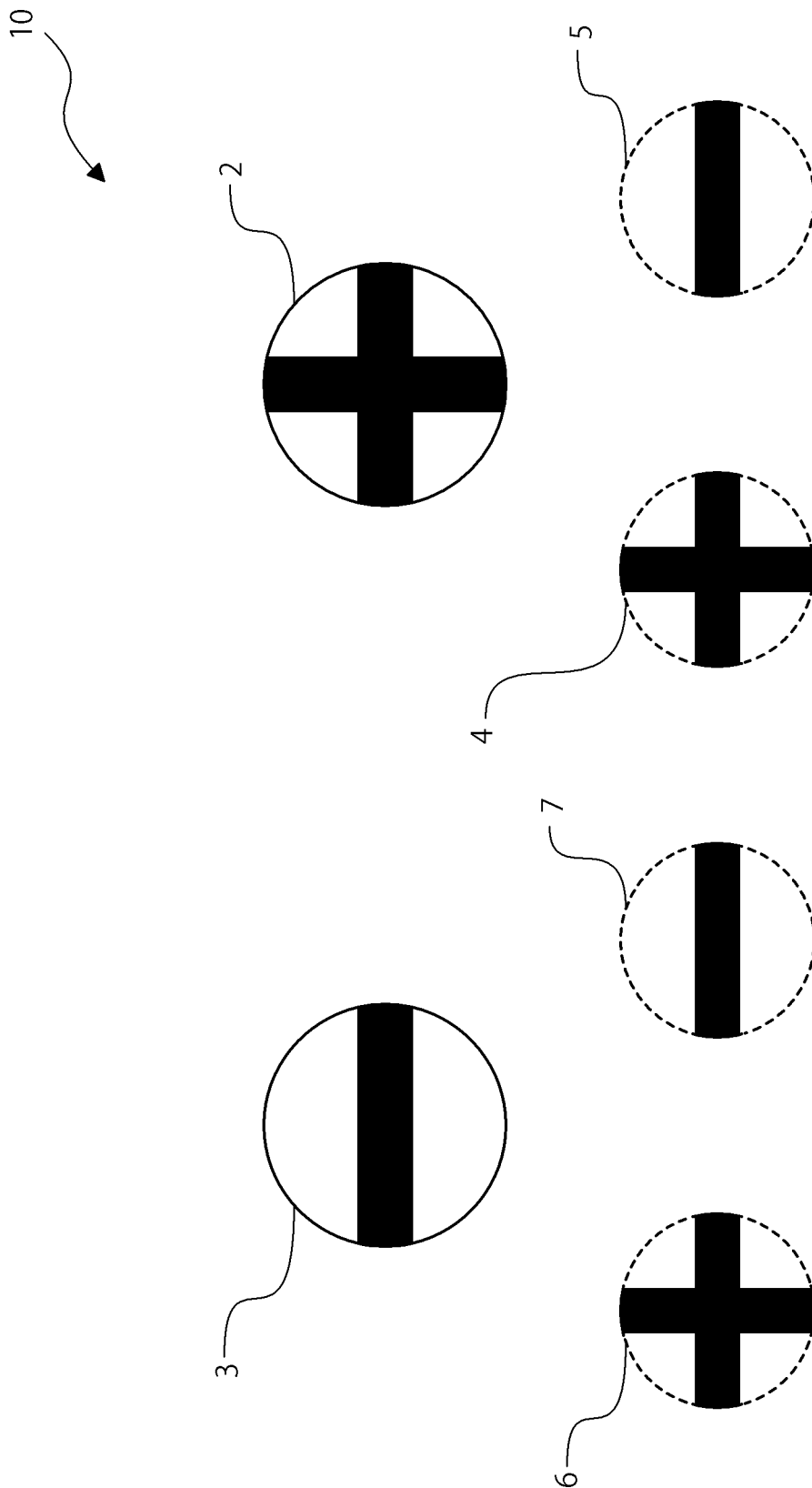
[圖60]



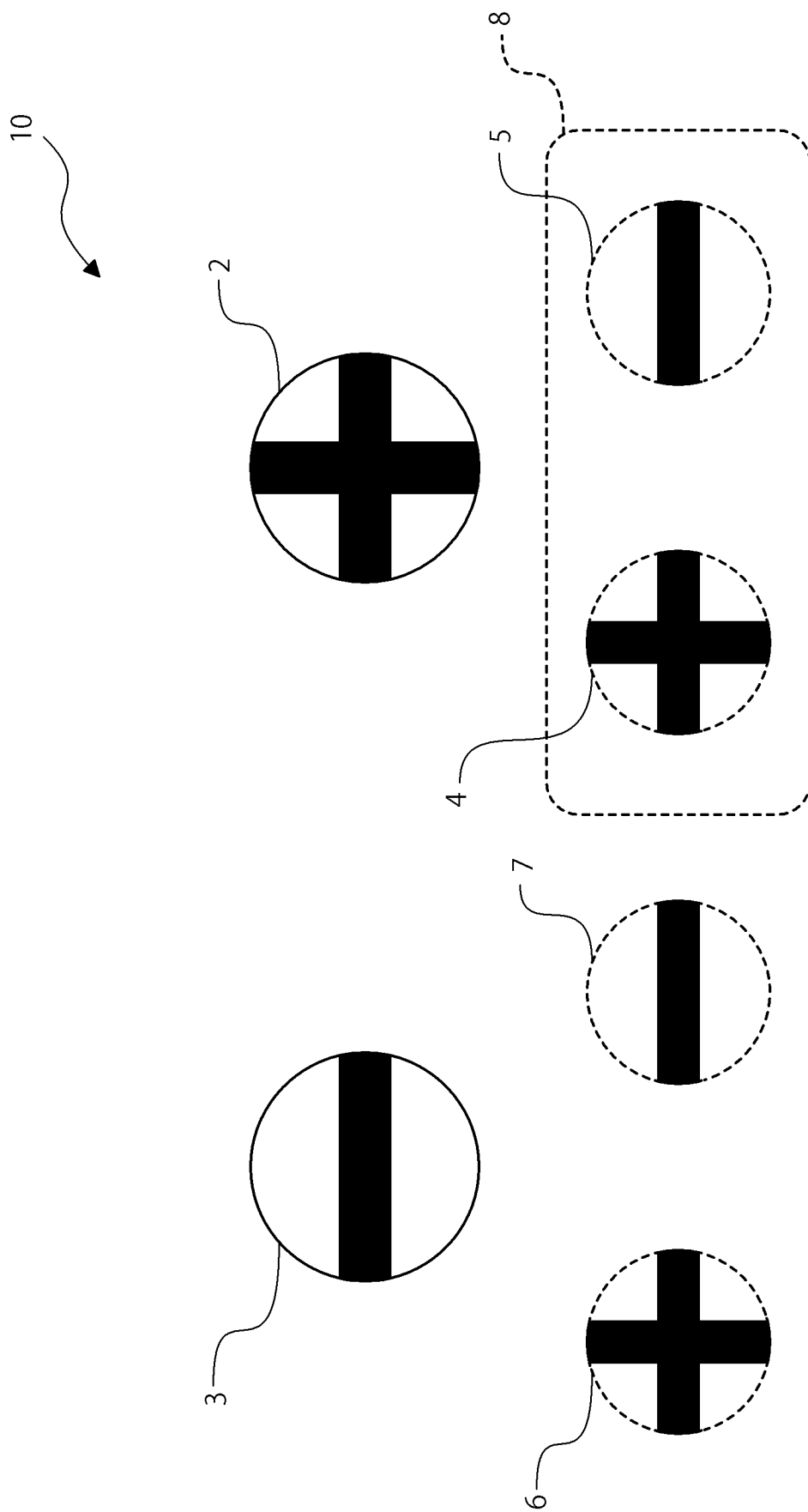
[図61]



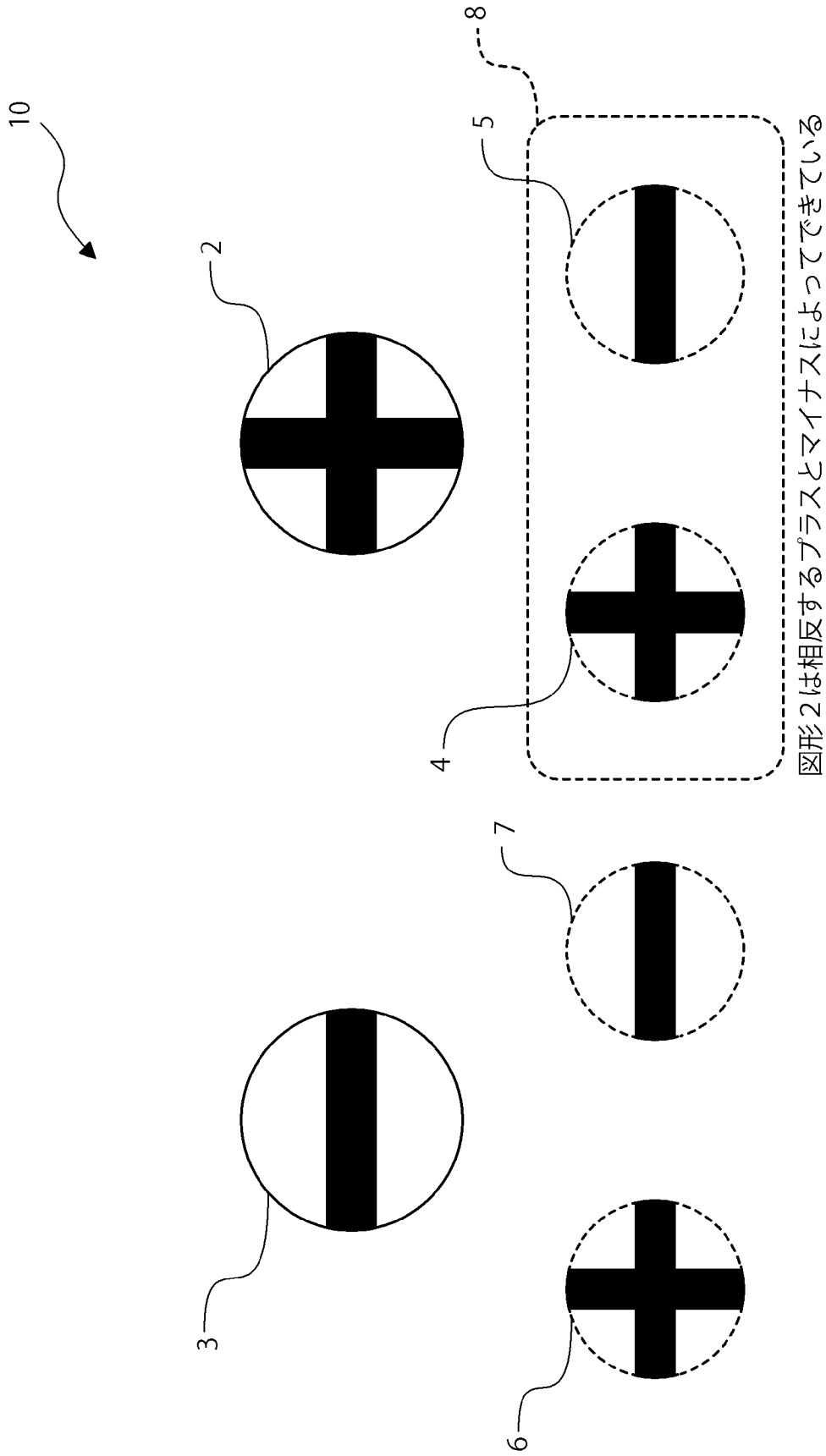
[図62]



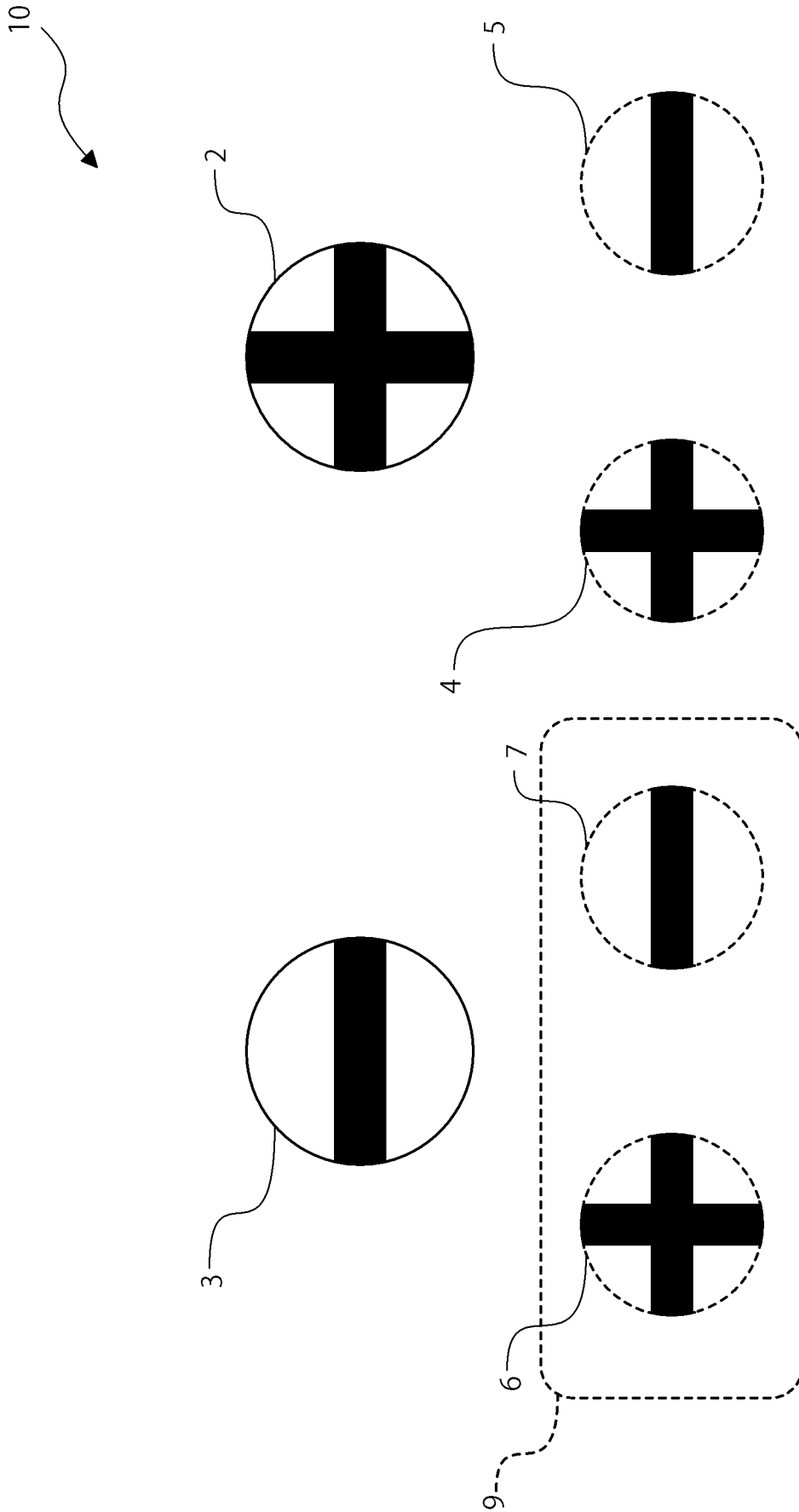
[図63]



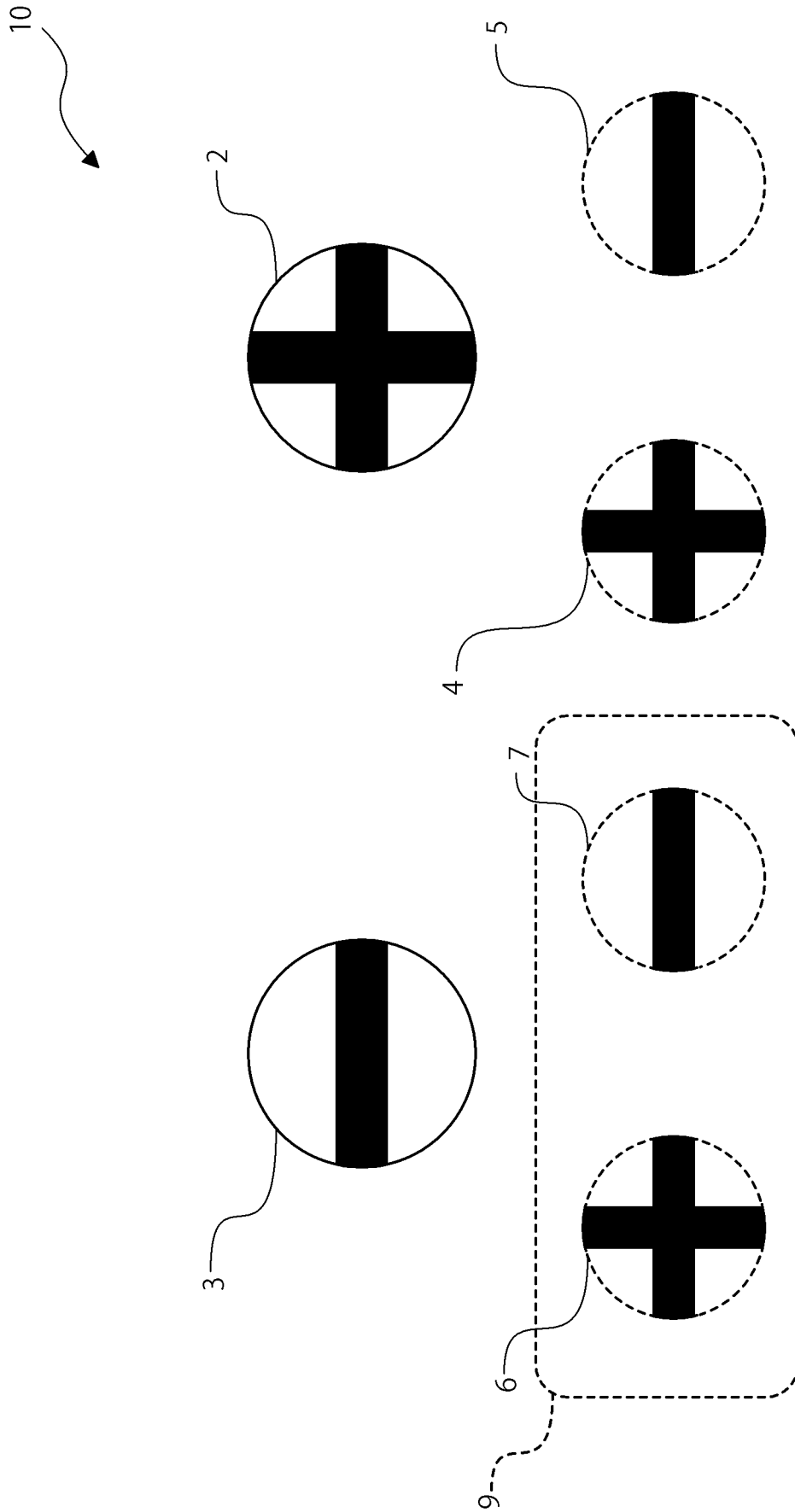
[図64]



[図65]

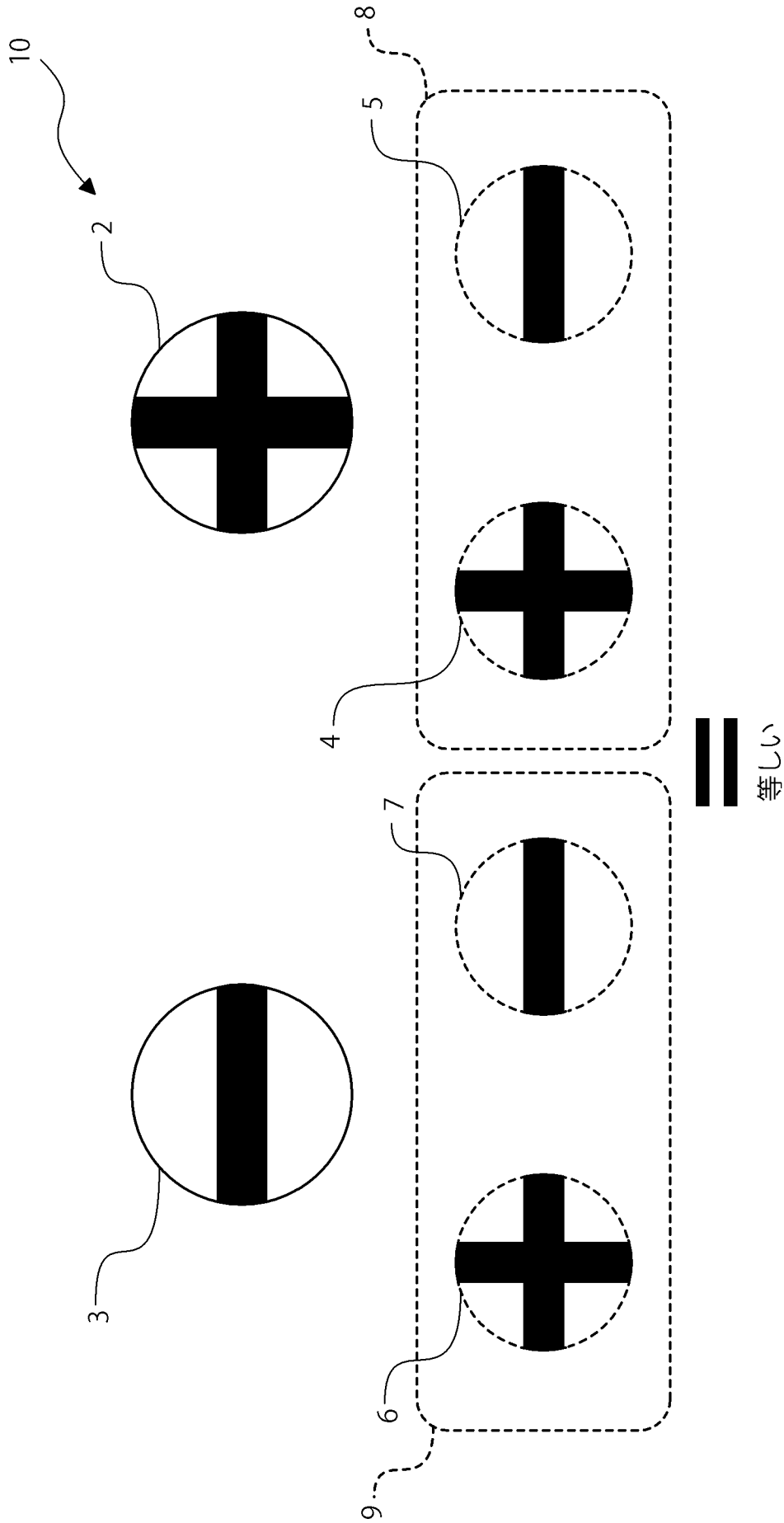


[図66]



図形3は相反するプラスとマイナスによってできている

[図67]



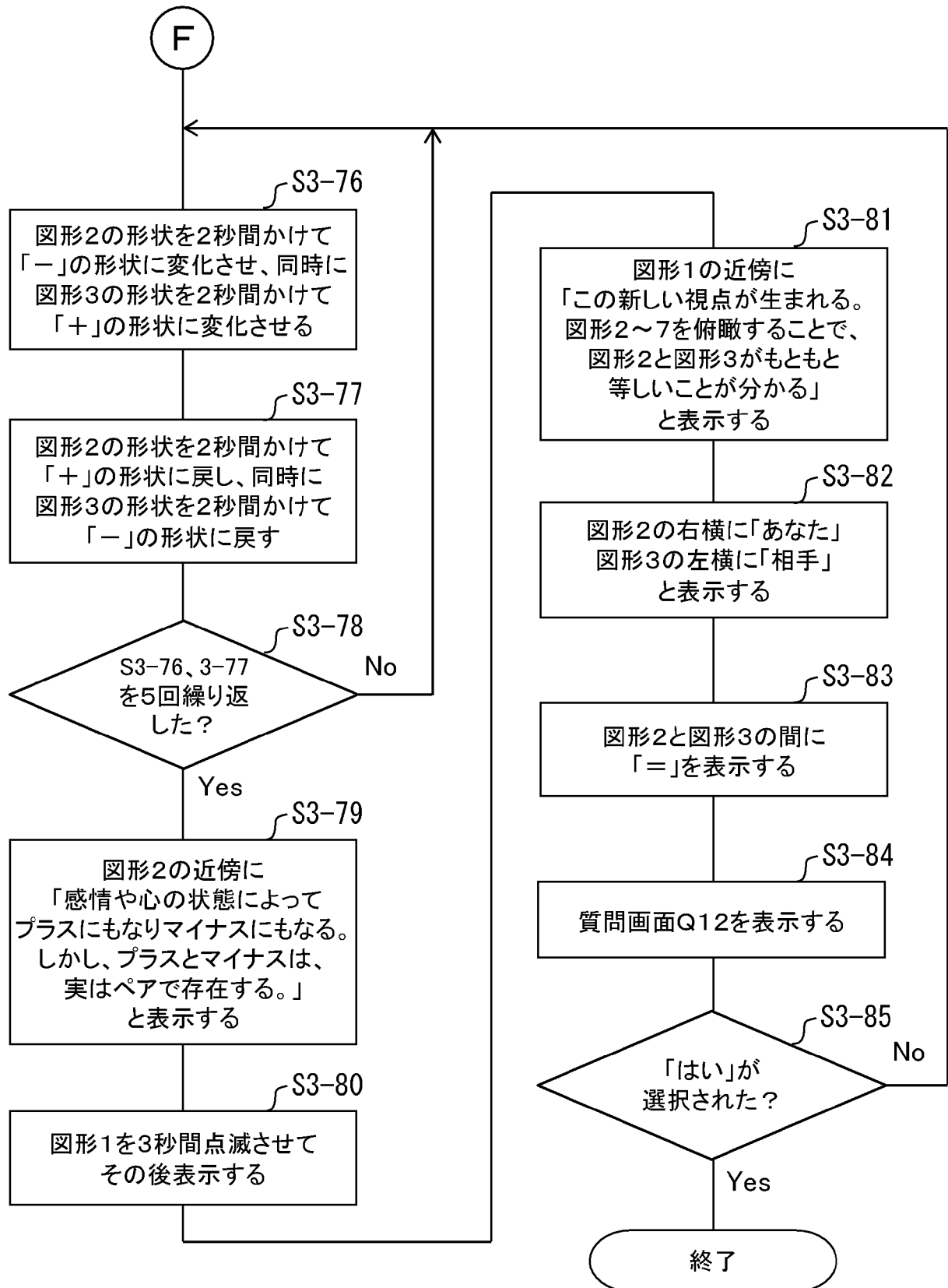
[図68]

Q11

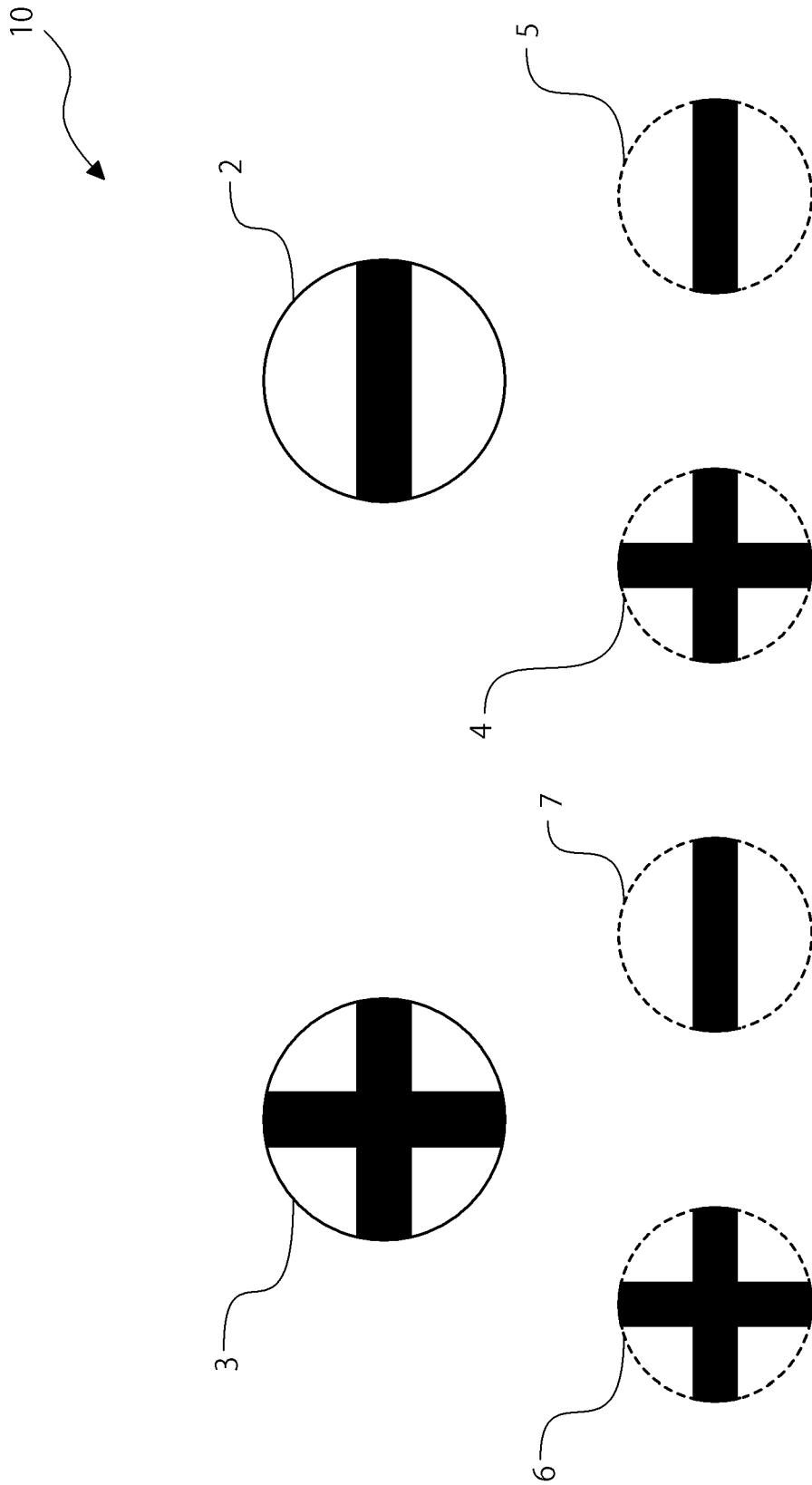
四角棒8と四角棒9が表面的に相対
であるが、本質的に等しいことが理
解できましたか？

 はい いいえ

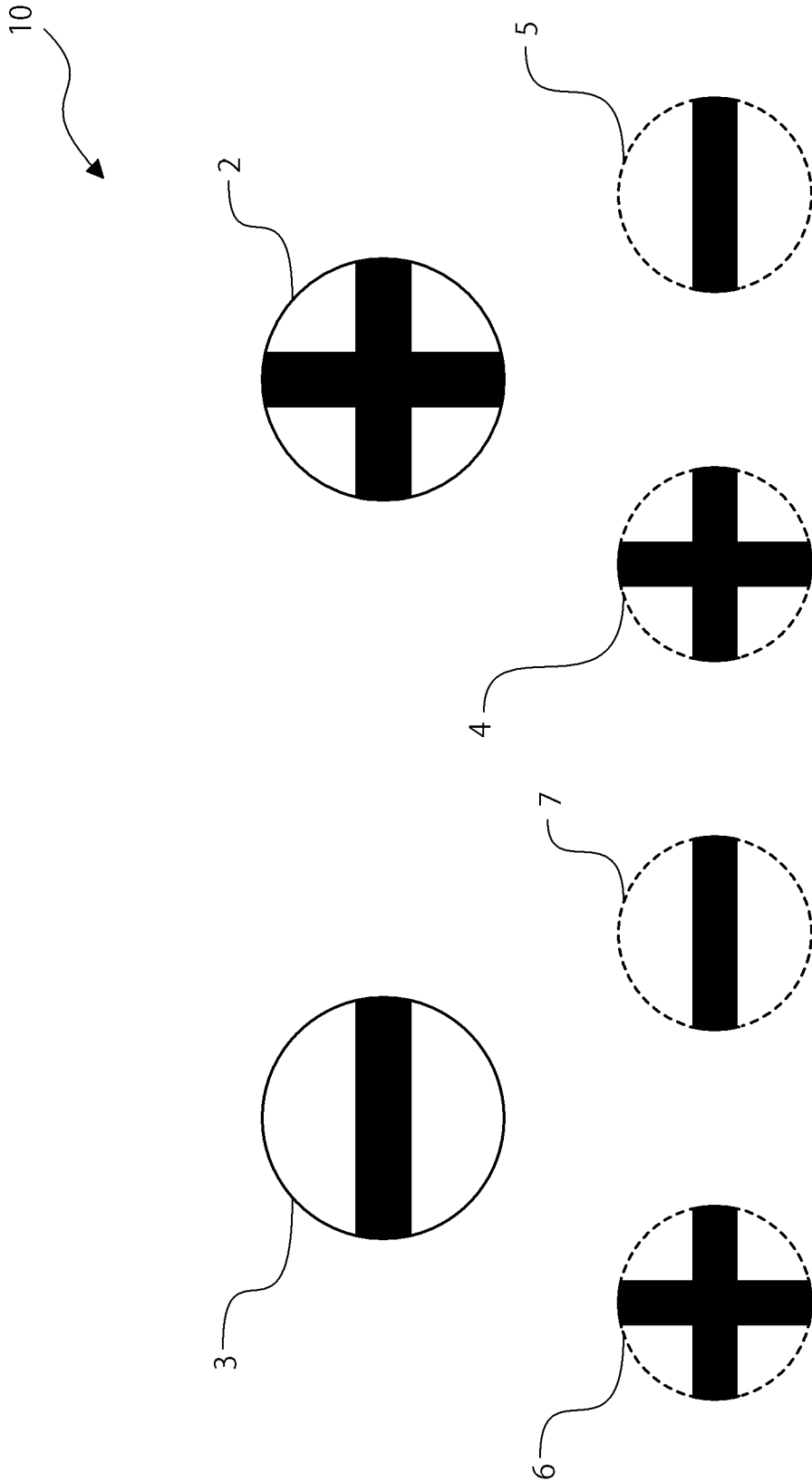
[図69]



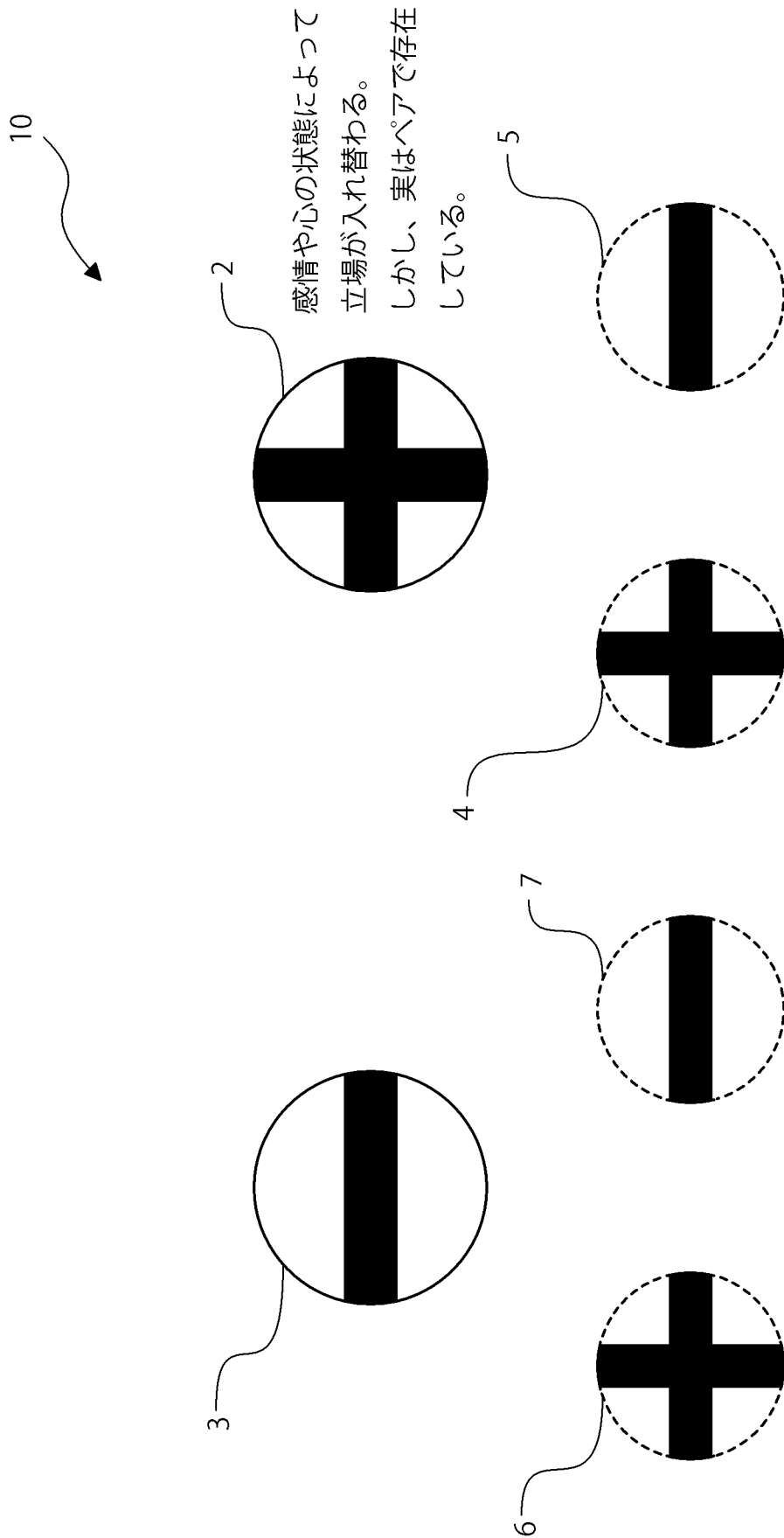
[図70]



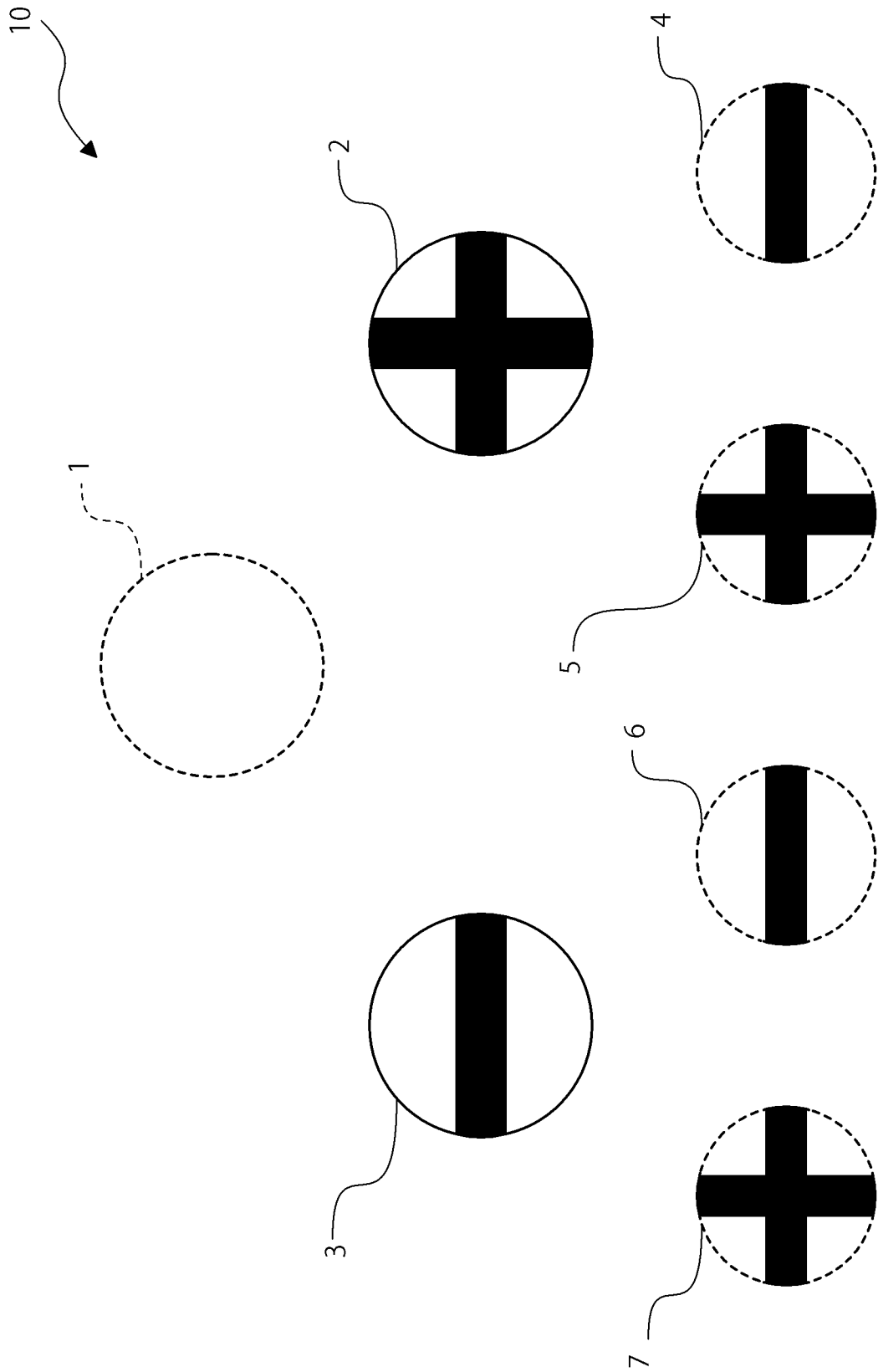
[図71]



[図72]

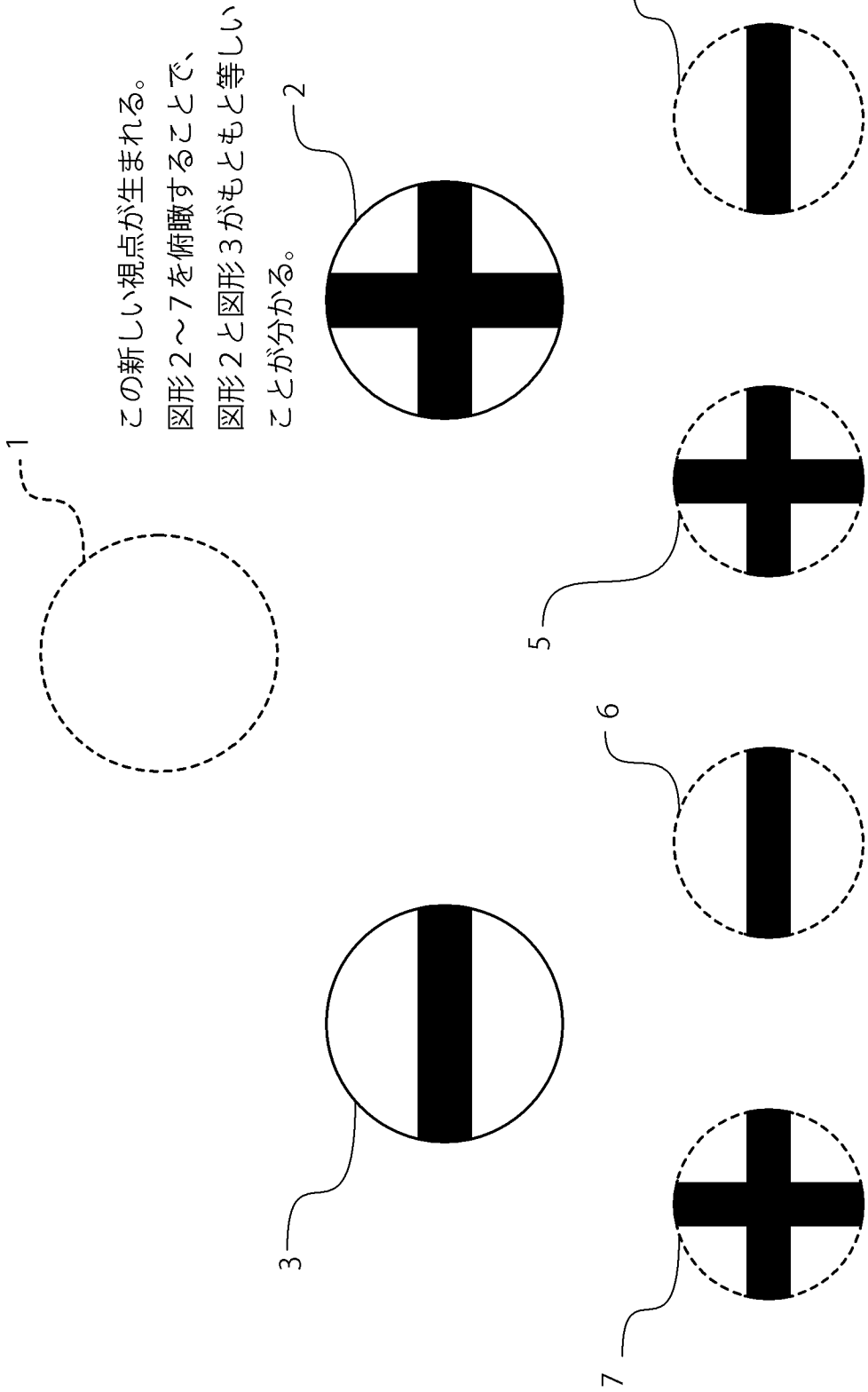


[図73]



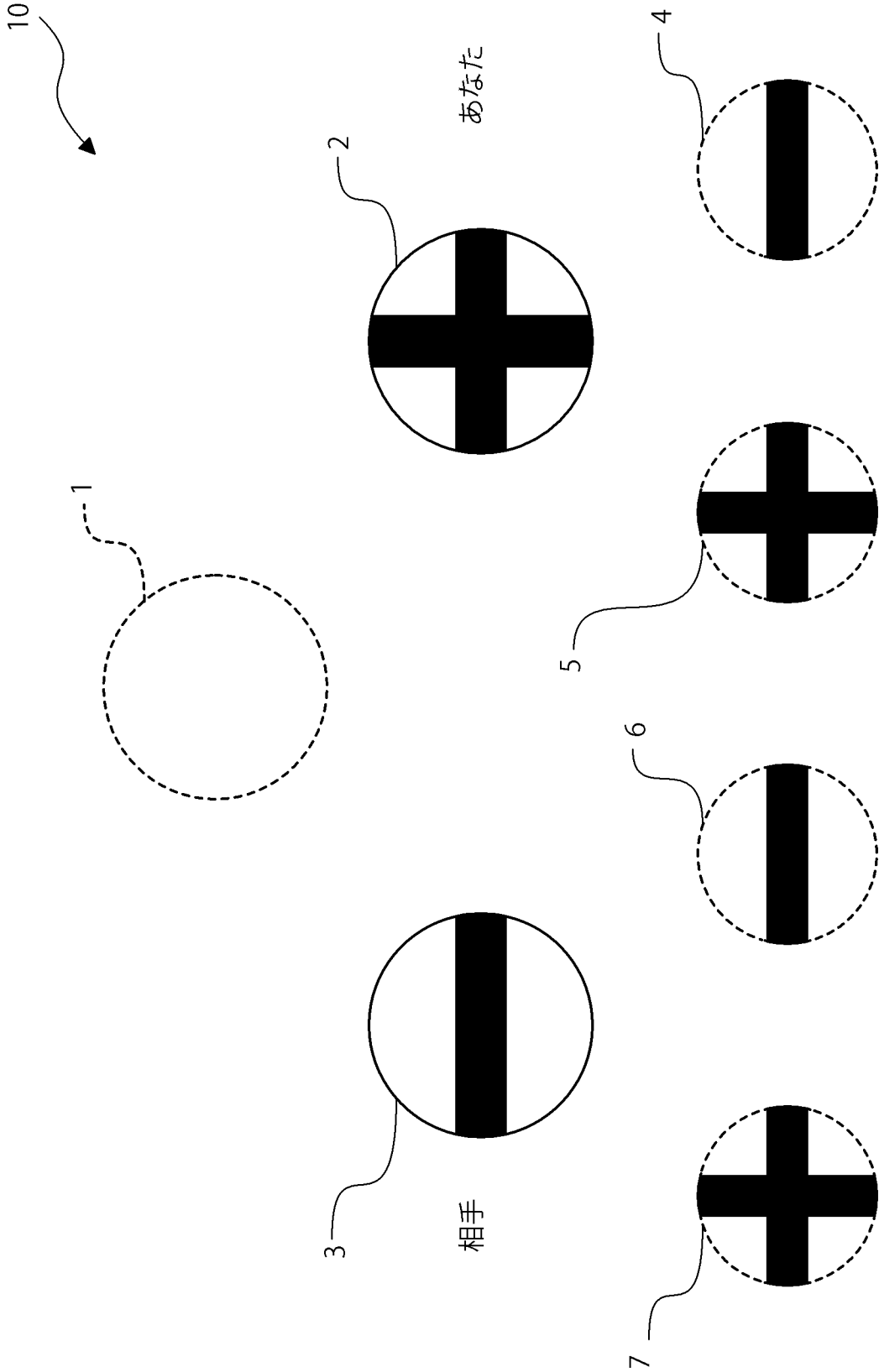
[図74]

10

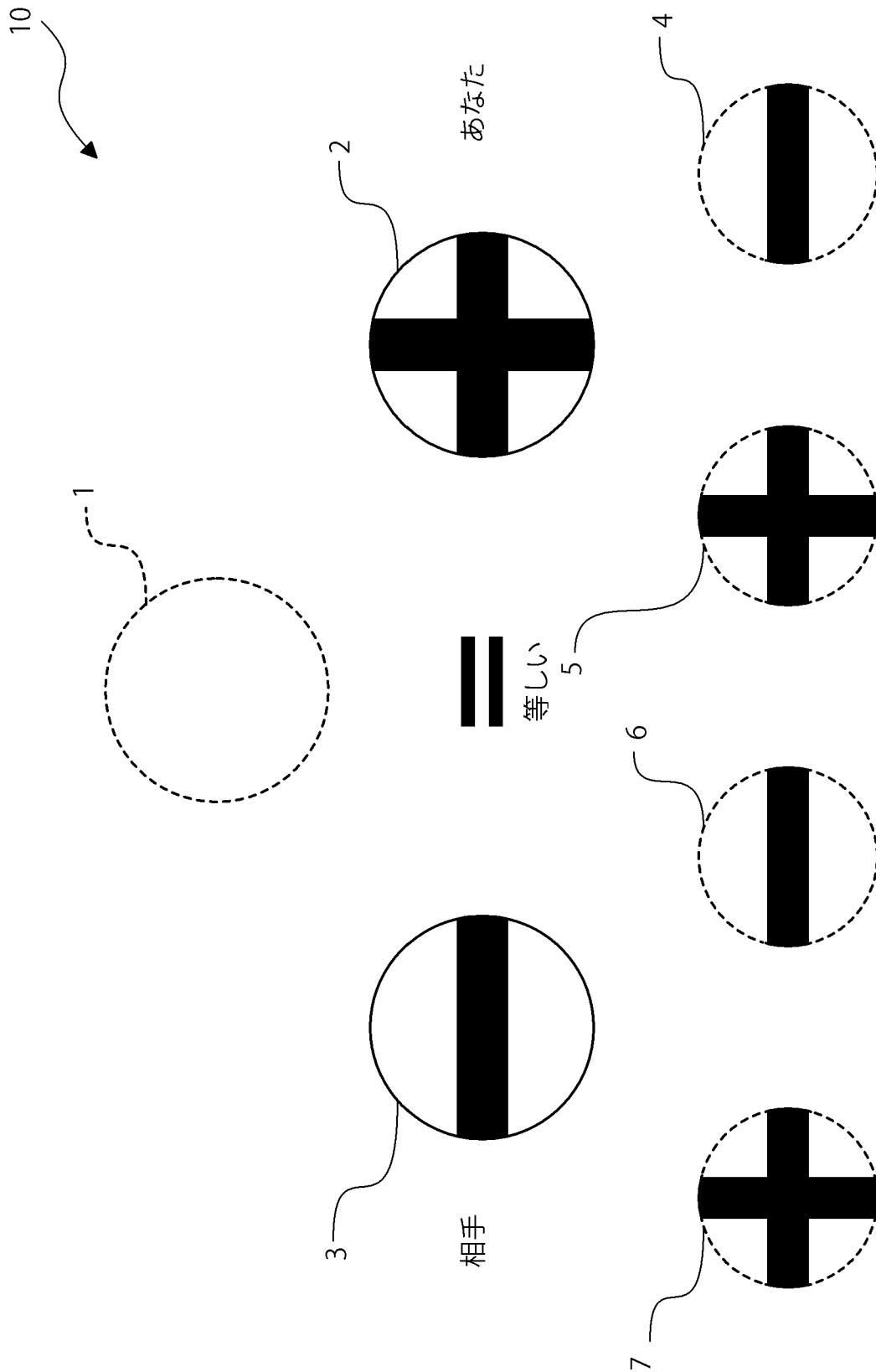


この新しい視点が生まれる。
図形2～7を俯瞰することで、
図形2と図形3がもともと等しい
ことが分かる。

[図75]



[図76]



[図77]

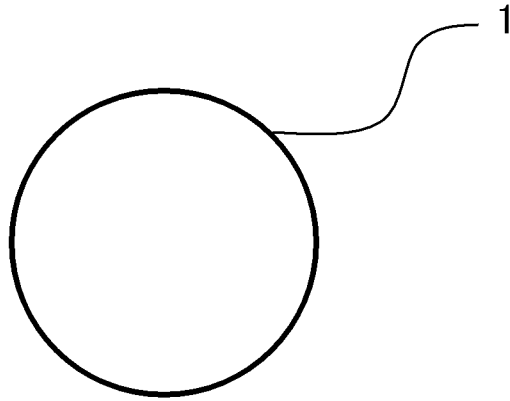
Q12

相手に感じていることが実はあなたの
の内面にあるものと同じということ
が理解できましたか？

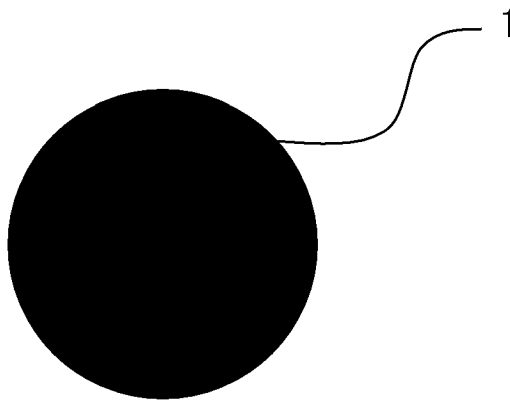
 はい いいえ

[図78]

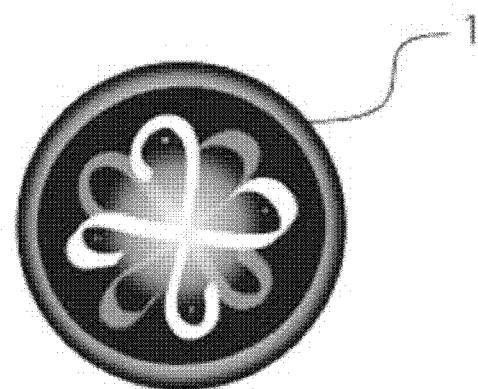
(a)



(b)

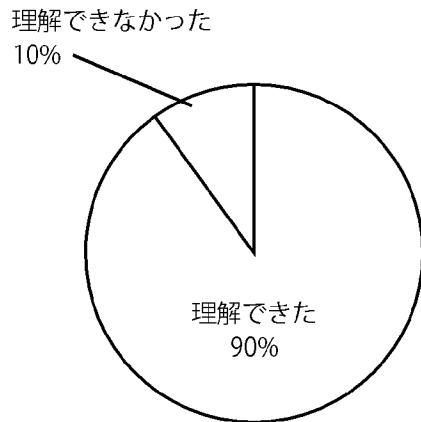


(c)

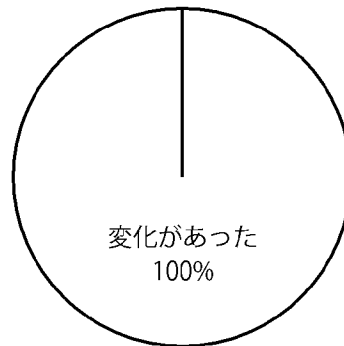


[図79]

(a)



(b)



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/031384

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A61M21/02(2006.01)i, A61B5/16(2006.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A61M21/02, A61B5/16

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2017
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2017	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2017

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2007-175439 A (Kabushiki Kaisha Fesuta), 12 July 2007 (12.07.2007), paragraphs [0020] to [0062]; fig. 1 to 9 (Family: none)	1-5
A	JP 2002-360547 A (Keiko NAKAJIMA), 17 December 2002 (17.12.2002), paragraphs [0006] to [0029]; fig. 1 to 7 (Family: none)	1-5
A	JP 2002-306459 A (Flax Co., Ltd.), 22 October 2002 (22.10.2002), paragraphs [0018] to [0031]; fig. 1 to 2 (Family: none)	1-5

Further documents are listed in the continuation of Box C.

See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

“E” earlier application or patent but published on or after the international filing date

“L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

“O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

“P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

“X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

“Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
31 October 2017 (31.10.17)

Date of mailing of the international search report
14 November 2017 (14.11.17)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

Claim 1 describes "a first step of causing the subject to recall a collection of shapes".

Meanwhile, referring to paragraph [0034] and figures 6 and 7 in the description, the configuration of a first step of causing a display device 106 to display a collection 10 of shapes is disclosed.

Here, "recall" normally means "recollect something in the past.", but it is not found that the description discloses in step 1 a configuration for causing the subject to recollect a collection of shapes.

Consequently, a search was conducted taking the recitation "a first step of causing the subject to recall a collection of shapes" in claim 1 to be "a first step of causing a display device to display a collection of shapes".

Claim 1 describes "a second step of fitting an emotion and a state of mind of the subject to the shapes".

Meanwhile, referring to paragraphs [0035] to [0039] and figures 8 to 10 in the description, there is disclosed a second step of displaying a concept associated with each of the collection 10 of shapes, together with each shape.

Here, "fit" normally means "make something match well. Cause to conform. Or, apply something to something else.", but it is not found in the description that in step 2 an emotion and a state of mind of the subject are caused to conform to the shapes.

Further, "emotion" normally means "a feeling that arises in response to something, such as joy, anger, grief or pleasure, or likes and dislikes", but it is not found in the description that in step 2 the concepts associated with the shapes are feelings that arise in response to something, such as joy, anger grief or pleasure, or likes and dislikes, or represent the state of mind of the subject.

Consequently, a search was conducted taking the recitation "a second step of fitting an emotion and a state of mind of the subject to the shapes" to be "a second step of displaying a concept associated with each of the collection of shapes, together with each shape".

Claim 3 describes "a third step of causing the subject to comprehend a recognition system represented by the collection".

Meanwhile, referring to paragraphs [0040] to [0059] and figures 11 to 40 in the description, there is disclosed a third step of successively displaying and explaining to the subject the concepts associated with the entire collection 10 of shapes.

Here, "recognize" normally means "discern something and comprehend the meaning thereof.", and therefore "recognition system" recited in claim 1 is found to mean a system for causing the meaning of the concepts associated with the entire collection 10 of shapes to be comprehended.

Further, it is found that by successively displaying and explaining to the subject the concepts, the "subject is caused to comprehend".

Consequently, a search was conducted taking the recitation "a third step of causing the subject to comprehend a recognition system represented by the collection" to be "a third step of successively displaying and explaining to the subject the concepts associated with the entire collection 10 of shapes".

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A61M21/02(2006.01)i, A61B5/16(2006.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A61M21/02, A61B5/16

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2017年
日本国実用新案登録公報	1996-2017年
日本国登録実用新案公報	1994-2017年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2007-175439 A (株式会社フェスタ) 2007.07.12, 段落[0020]-[0062], 図 1-9 (ファミリーなし)	1-5
A	JP 2002-360547 A (中島 恵子) 2002.12.17, 段落[0006]-[0029], 図 1-7 (ファミリーなし)	1-5

☑ C欄の続きにも文献が列挙されている。

☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
 「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
 「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
 「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
 「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
 「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
 「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
 「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

31.10.2017

国際調査報告の発送日

14.11.2017

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/J P)
 郵便番号 100-8915
 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

増山 慎也

電話番号 03-3581-1101 内線 3346

3E

8375

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2002-306459 A (株式会社 フラックス) 2002.10.22, 段落[0018]-[0031], 図 1-2 (ファミリーなし)	1-5

請求項1には、「図形の集合体を前記被験者に想起させる第1ステップ」と記載されている。

一方で、明細書の段落[0034]、図6-7を参照すると、図形の集合体10を表示装置106に表示させる第1ステップの構成が開示されている。ここで、「想起」とは、通常、「過去のことをおもいおこすこと。」を意味するが、明細書には、ステップ1において、図形の集合体を前記被験者におもいおこさせる構成は開示されているとは認められない。そのため、請求項1における、「図形の集合体を前記被験者に想起させる第1ステップ」との記載を、「図形の集合体を表示装置に表示させる第1ステップ」と認定して調査を行った。

請求項1には、「前記図形に前記被験者の感情、および心の状態を当てはめる第2のステップ」と記載されている。

一方で、明細書の段落[0035]-[0039]、図8-10を参照すると、図形の集合体10のそれぞれに関連付けられた概念を、それぞれの図形とともに表示する第2のステップが開示されている。ここで、「当てはめる」とは、通常、「ちょうどよく合うようにする。適合させる。また、ある事を他の事に適用する。」を意味するが、明細書には、ステップ2において、図形に被験者の感情、および心の状態を適合させているとは認められない。また、「感情」とは、通常、「喜怒哀楽や好悪など、物事に感じて起こる気持」を意味するが、明細書には、ステップ2において、図形に関連付けられた概念が、喜怒哀楽や好悪など、物事に感じて起こる気持であるとは認められず、また、被験者の心の状態であるとも認められない。そのため、請求項1における、「前記図形に前記被験者の感情、および心の状態を当てはめる第2のステップ」との記載を、「図形の集合体のそれぞれに関連付けられた概念を、それぞれの図形とともに表示する第2のステップ」と認定して調査を行った。

請求項3には、「前記集合体に表わされた認識システムを前記被験者に理解させる第3のステップ」と記載されている。

一方で、明細書の段落[0040]-[0059]、図11-40を参照すると、図形の集合体10の全体に関連付けられた概念を、順を追って表示して被験者に対し説明する第3のステップが開示されている。ここで、「認識」とは、通常、「物事を見定め、その意味を理解すること。」を意味するので、請求項1に記載の「認識システム」は、図形の集合体10の全体に関連付けられた概念の意味を理解させるシステムを意味するものであると認められる。また、前記概念を順を追って表示して被験者に対し説明することで、「被験者に理解させる」と認められる。そのため、請求項1における、「前記集合体に表わされた認識システムを前記被験者に理解させる第3のステップ」との記載を、「図形の集合体10の全体に関連付けられた概念を、順を追って表示して被験者に対し説明する第3のステップ」と認定して調査を行った。