

Title	バイソシエーション・アイデア発掘方法（BISSOMAP法 バイソマップ法）」：MKJ法の改良
Author(s)	松田, 昌幸
Citation	年次学術大会講演要旨集, 23: 910-914
Issue Date	2008-10-12
Type	Conference Paper
Text version	publisher
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10119/7711">http://hdl.handle.net/10119/7711</a>
Rights	本著作物は研究・技術計画学会の許可のもとに掲載するものです。This material is posted here with permission of the Japan Society for Science Policy and Research Management.
Description	一般講演要旨

## 講演題目

「バイソシエーション・アイデア発掘方法 (BISSOMAP 法—バイソマップ法)」—MKJ 法の改良—

○ 松 田 昌 幸 (有限会社 テクノカルチャー)

## 1 緒 言

一昨年 知的財産戦略大綱が決定され、財政上のバックアップのもとに日本も世界トップクラスの知財立国を目指し着々とプロパテントに向けて確かな歩みを進み始めているようではあった。しかし昨年からは財政的なバックアップも次第に先細りとなり、これまでの手厚い保護下にあった産学連携もいよいよこれから真の意味での実力が試される正念場を迎えた。

今回、一昨年の研究・技術計画学会 第 21 回年次学術大会において発表した「集団によるアイデア創生の提案」—MKJ 法の提案—に対し試行錯誤を繰り返し、更に改良したものについて今回発表する。

MKJ 法を多数の異業種が集まる異業種交流会に適用するとき、若干の問題点があることが分かりその問題を解決し、かつアーサー・ケストラーが提唱している Bissociation (バイソシエーション) 所謂「双連性」の効果がより大きく発揮される方法として「BISSOMAP 法」(バイソマップ法) を今回提案し皆様の意見、アドバイスを仰ぎ更に充実したものにしたい。

## 2 BISSOMAP 法

### 2-1 MKJ 法の問題

MKJ 法は、参加者のオリジナリティを尊重するという根本思想とその基盤に立った上で潜在する競争心を刺激して、創意を促し多数のアイデアを創出させようとするものである。

MKJ 法とは、MKJ 法の 4 原則によって提案された多数のアイデアを KJ 法により整理し、発明として特許出願するというものであった。勿論特許を出願するといった「発明の創生」の目的・用途だけでなくイベント等の企画提案、業務効率化や営業成績向上等の提案、さらには社内の人間関係の問題の解消策などのマルチな用途および分野に対しアイデアを集団で創出する、即ち Multi-KJ 法という意味を込めて MKJ と省略して名づけたものであった。

MKJ 法は主に 1 企業内で行うことを前提としたため、出願人は当然その企業になることでなんらの問題も全く生じなかった。

しかし、この MKJ 法を多数の異業種が集まる異業種交流会で行うとき、出願人と発明者の問題、特に出願人を誰にするかということが大きな問題となった。

特許出願する発明の出願人は権利者になるので当然多くの企業が出願人になることを望むので 50 社以上、100 社が出願人になりたい旨申し出ても決しておかしくない話である。これは特許法上認められているので原則的に可能ではあるが、実際には事務手続き等の煩雑さから現実的ではない。

更に、特許法に従えば将来これらが特許権として登録され、これらが製品に使われ実施されれば発明者に対して特許実施報奨金を支払わなければならないが、その諸手続き及びそれらの管理業務を誰がするのが問題となる。以上の MKJ 法に内在したこれらの問題を解決し異業種交流会に対しても適応し得るものを今回 BISSOMAP 法として提案した。

## 2-2 BISSOMAP 法

BISSOMAP 法の特徴は新規製品開発を志す異業種企業の集まりの場に適用可能な方法であると同時に従来の MKJ 法では 12～15 人の参加人数で行うことが適数人数であったが、実際には参加人数が 4～5 人の場合であったり、逆に 30 人以上になったりする場合が見られた。今回の BISSOMAP 法では 4～5 人の場合から 30 人以上になった場合の対応を考えたものとなっている。

### a 参加人数が 4～5 人の場合 (少人数制)

従来の MKJ 法では 12～15 人の参加人数で行う方法を推奨していた。さらにカードを参加者に配布した後、15 分間の間各自の席で無言でカードに思い付いたアイデアを記載し、それをコーディネータに提出する。コーディネータはそのカードにカードの提出時間を記入し机に順番に積んでおく。15 分経過したらアイデア創出作業を中断させ、参加者から提出されたカードをコーディネータが全員に開示して、全員でカード内容を吟味し議論しながらカードを KJ 法に則り有意味な塊にして掲示板 (または壁) に最適なように並び替える作業をする。

その後再び席に戻り 15 分間カードにアイデアを記入し、掲示板に並び替える作業をする。これを数回繰り返す。最後は 5 分間誰からも新しいアイデアが出なくなった時点でを終了するという方法であった。

しかしこの方法は 12～15 人の参加人数で行う場合には大変有効であったが、4～5 人だけの少人数の場合にはアーサー・ケストラーの提唱するバイソシエーションいわゆる双連姓を十分に発揮することが難しかった。

そこで、BISSOMAP 法ではカードを配布したあと 15 分間非公開という制度を無くして、アイデアを記載したら直ちに掲示板 (または壁) に貼り出し公開する方式をとった。さらに、カードを提出した者が自分のアイデアを掲示板に貼る際に、すでに貼られている他人の参加者のアイデアを見ることが出来る方式に改良した。

その結果、アイデアを出した者は他人のアイデアを知ることができ、それらからヒントを得てさらにアイデアを連想する。これは人間に潜在する若干の競争心と優越新に背中を押されアーサー・ケストラー提唱のバイソシエーション効果が強力に発揮されることによるものと思われる。

### b 参加人数が 30 人以上の場合 (多人数制)

逆に、参加人数が 30 人以上の多い場合には、12～15 人程度のグループに小分けする。例えば、30 人などの時は 15 人ずつ A グループ、B グループの 2 つのグループに分け、それぞれで BISSOMAP 法を行う。この場合 A グループ、B グループがカードを貼り出す掲示板はお互いに見ることの出来ない所にする。しかし、BISSOMAP を完成した後は、A グループは B グループの BISSOMAP を、逆に B グループは A グループの BISSOMAP をそれぞれ見られるように交換する。

これによって新たな頭脳で、新たな観点から BISSOMAP 法が行われることになりさらに新たなアイデアが創生されるのである。

### 3 アイデアカードの配置

以上 BISSOMAP によって創生される沢山のアイデアをどのように整理するかについて述べる。掲示板の横に、1 Prior Art domain (P-Domain)、2 Claim domain (C-Domain)、3 Advantage domain (A-Domain)、4 Embodiment domain (E-Domain) 5 Structure domain (St-Domain)、6 Needs domain (N-Domain)、7 Seeds domain (Se-Domain) 8 Purpose domain (Pu-Domain) のドメイン(領域)を作る。縦列には個別のアイデアを並べる欄を作る。

横行のドメインの意味とそこにはどんなカードを配置するかについて説明する。

P-Domain には従来のもを引き合いに出して、それにはどんな問題があったか、改善されなければならないことは何か、などが書かれているカード、C-Domain には特許出願する場合「特許請求の範囲」に採用される可能性のあるアイデアの書かれているカード、A-Domain には提案したアイデアを採用するとどんな良いことがあるか、どんな効果があるか、どんな特徴があるかなどの記載があるカード、E-Domain にはアイデアを実現するための具体的な事柄、特許の出願明細書における実施例に相当する記載のカード、St-Domain には機構的、機械的な場合における機構図面、機械図面に相当するものの記載されたカード、N-Domain には市場から求められているものや自分が求めているものが記載されているカード、Se-Domain には新しい技術や素材などを記載して新しい応用、用途、発明を促すカード、Pu-Domain にはアイデアの目的、提案の意図などが書かれているカード、を配置する。

これらのドメインに参加者はコーディネーターと協力・共同して KJ 法に則りながらカードを並べてゆく。コーディネーターは特許専門家であるのが望ましい。その理由は新規発明を予測しながら KJ 法でドメインにカードを当て嵌めて行き発明の要件を満たしているものは特許出願するものとして採用し、発明の要件を満たしていないものについては、発明として完成するには何が不足かを参加者に示しそれに関するアイデアが出てくるよう参加者に方向性を与え BISSOMAP を纏めて行く資質が要求されるからである。

コーディネーターはこの会終了後、参加者と面談を重ね未完成であったアイデアを発明にまで纏め上げる重要な任務が残されている。

### 4 BISSOMAP 実施の手順

新規製品開発を志す異業種企業はそれぞれ背景が異なり、求めたい新製品のイメージも異なり求めるものがバラバラである企業の集合で、将に「同床異夢」の世界である。

そこで先ずこのような異業種企業群を、いかにして新製品に対し同じイメージを有する「同床同夢」の企業集団に組み替えるかが大きな課題であった。

BISSOMAP の最大の特徴は、異業種交流などのように複数の企業の集団に MKJ 法を実施する場合には、先ず「同床異夢」から「同床同夢」の企業集団に組み替えるために従来行われてきたブレインストーミングを行ったことである。ブレインストーミングだけでは焦点が絞れず纏まらないので KJ 法とを組み合わせせて開発しようとするもののイメージを明確にした。

この時に行うブレインストーミングは具体的な技術課題をテーマとせず、抽象的・願望的な製品のイメージを提出するよう求めたことである。この抽象的・願望的な製品で一致した企業を中心にして「同床同夢」で志を同じくする企業で共同体を立ち上げる。その共同体は組合でも株式会社でもよいが利害関係が一致した1つの権利の主体となり得るものであることが肝要である。この前工程の後、MKJ法を進め新製品に関する様々な具体的なアイデアを出し発明を創生したり問題解消を行うのである。

## 5 BISSOMAP 法 (Bissociation Map) とは

Bissociation とはアーサー・ケストラー(Author Koestler)によって、Association が一社会であるのに対し二社会という意味を込めて A を Bi に置き換えた造語で「複数による一見何も関係がないような二つのものが関連して起こる相乗効果により思わぬものを創生する」という意味の双連性(そうれんせい)が提唱された。

BISSOMAP 法 とはブレインストーミングと KJ 法とを組み合わせるバイソシエーション効果によって創生されたアイデアを掲示板に Mapping して発明発掘、諸問題の解決、新企画、改善・改良提案など多目的な用途に活用する手法のことで、これをバイソシエーション効果によって「集団の文殊の知恵」を結集してアイデアを創生し Mapping する方法であるということで、Bissociation による Mapping を略して BISSOMAP と定義し命名することにした。

この BISSOMAP には約束事があり、その約束の基に様々な解決したい懸案事項や発明等のアイデアを効率よく提案するものである。

### a BISSOMAP 法のルール

- ① 「同床異夢」の場合には、ブレインストーミングによりこれを「同床同夢」にする。
- ② 「同床同夢」のメンバーに対し、守秘義務を課する(組合、会社設立など)。
- ③ これを12から15名の集団とし、これを第1次グループ・メンバーとする。
- ④ カードに無言でアイデアや企画などを書いたら直ちにコーディネータに提出し、内容審査を受けた上、コーディネータと協業して掲示板のドメインに KJ 法に則り貼りつける。
- ⑤ そのカードにはアイデアのほか提案者の名前と提案カードの提出時間とを書き込む。
- ⑥ 次の提案者は前提案者のアイデアを見ることができる。
- ④ 提案したアイデアが特許請求範囲に採用される場合、当該提案者を発明者とする。
- ⑤ その特許請求範囲を裏付ける有力な具体例を提案をした者も発明者とする。
- ⑥ 一定時間後に全員を掲示板に集め掲示板に貼られたアイデアカードを全員で話し合いながら並べ替えを行う。
- ⑦ 再び全員席に戻りカードに無言でアイデアや企画などを書く。
- ⑧ ④から⑦を数回繰り返す、5分間提案が出なくなったら終了する。

### b BISSOMAP 法の継続と終結

先ず第1次グループのメンバーで行った後、6ヶ月間同じメンバーに対し継続して面談し発掘する。6ヶ月経過後は第2次グループのメンバーを新たに募集し、この第2次グループに対して第1次グループ

に行ったと同じ事を行う。この後6ヶ月間第1次グループ、第2次グループに継続して面談を行いアイデアを纏めるが、纏められなかった（採用されなかったアイデア）は18カ月経過後本人に返却する。

## 6 電子化による BISSOMAP 法の拡大

電子化による拡大方法は、提案されたカードをコンピュータに入力し参加メンバーが携帯電話からメールで閲覧出来、それによって新たに浮かんだアイデアをコーディネータに送信するようである。

又各自の PC から内容 BISSOMAP を見てアイデアをコーディネータにメールで送信することも出来るのでメンバーを一箇所に招集するといった物理的な拘束をすることなくブレインストーミング&KJ法を継続して行い MAP を完成していくことができる。

## 7 結 論

今回の発表は「同床異夢」の異業種の集団に適用する方法を提案するもので、異業種集団に適用するときは先ず抽象的テーマによるブレインストーミング&KJ法を行い「同床異夢」を「同床同夢」にしてから MKJ法を行うこと、さらに MKJで行っていた15分間の沈黙期間を排除するなどの改良したものを BISSOMAP法として提案したものである。

BISSOMAP法を成功させる最大の要素はコーディネータを務める知財担当者の資質に依存する。グループ・メンバーに対し発明の意欲を持たせそれを最大限に引き出す能力とスキルが要求される。しかし、数回経験することにより期待されるコーディネータができるようになる。

これまで発明は個人により行われるものという認識であったが、技術分野が多様化、細分化・高度化された今日、1個人によって発明が完成することは難しくなっている。

実際に BISSOMAP法を適用した結果、公開特許公報数の推移図に見るように特許出願件数は04年を基準として05年65%、06年215%と顕著な増加を見せた。

### 【キーワード】

守秘義務、オリジナリティの尊重、提案者、提案時間、文殊の知恵、同床同夢

### 公開件数の推移

