

資料編



資料 I

ヒアリング調査



I. ヒアリング調査項目

1. 大学に対するヒアリング調査項目

- (1) アントレプレナーシップ教育と知財教育を実施し始めたきっかけ
- (2) 実施形態（学年、対象学部、講義型／ワーク型等）
- (3) 使用している教材例
- (4) 作成中の教材に対する印象
- (5) 実施している教員の属性
- (6) アントレプレナーシップ教育の中で、特に知財教育視点で意識している点
- (7) 現状の課題、今後取り入れたいと考えている内容
- (8) 他の大学で導入しようとする際の注意点等
- (9) 普及に有効な手法・プロセス
- (10) 作成中の教材に対する印象

2. 団体等に対するヒアリング調査項目

- (1) 団体設置の目的
- (2) 日ごろ実施している活動内容
- (3) 所属する学生の規模・属性（学年、学部、属性等）
- (4) 活動の中で「知的財産」が話題になることの有無
- (5) アントレプレナーシップ教育と融合した形態での知財教育を取り入れることに対する意見
- (6) 作成中の教材に対する印象
- (7) 普及に有効な手法・プロセス

3. アントプレナー的に活動している者に対するヒアリング調査項目

- (1) 現在の活動を始めたきっかけ
- (2) 学生時代の経験等で、現在の活動に役立ったこと
- (3) 学生のとときに知っておくべき／経験しておくべきこと
- (4) 現在の活動で感じる「知的財産」の重要性
- (5) 作成中の教材に対する印象
- (6) アントプレナーシップ教育と融合した形態での知財教育を取り入れることに対する意見

4. スタートアップ企業等の支援者に対するヒアリング調査項目

- (1) スタートアップの知財意識
- (2) よくあるスタートアップの知財面での失敗
- (3) スタートアップが必須で持つべき知財知識・意識等
- (4) 作成中の教材に対する印象
- (5)アントレプレナーシップ教育と融合した形態での知財教育を取り入れることに対する意見

資料Ⅱ

委員会の開催



I. 委員会の開催

本調査研究において、以下の要領で3回の委員会を開催した。

回次	第一回委員会
日時	令和6年9月18日(水) 10:00~12:00
実施形式	WEB会議形式
議事	(1) 調査研究の趣旨 (2) 公開情報調査およびヒアリングの実施方針 (3) 教材イメージの検討

回次	第二回委員会
日時	令和6年12月2日(月) 15:00~17:00
実施形式	WEB会議形式
議事	(1) ヒアリング調査結果の報告 (2) 教材案と実証先

回次	第三回委員会
日時	令和7年2月10日(月) 10:00~12:00
実施形式	WEB会議形式
議事	(1) 教材案および実証報告 (2) 調査研究のまとめと今後の展開に関する検討

※第三回委員会の後に、報告書についての確認依頼等を委員に対して実施した。

資料Ⅲ

教材



新たな価値創造の考え方

新規事業の創出プロセスと知的財産の関係を学ぶ

初級



本教材の内容

1. ワークショップ・導入編
2. インプット①・新規事業
3. インプット②・知的財産
4. ワークショップ・ブラッシュアップ編

この教材について

本教材の趣旨

- ✓ 本教材は、大学におけるアントレプレナーシップ教育等で扱われる「新規事業創造」「事業開発」等のテーマで活用されることを念頭に開発されたものです。
- ✓ 同時に、大学で実施されている「知財教育」の中で、新規事業創造等のエッセンスを加えることを考えておられる場合にも活用できるものとして設計されています。
- ✓ 主に、学士課程を念頭に開発されたものですが、修士課程等においてアレンジしてご活用いただくことも歓迎します。

留意点

- ✓ 新たな価値を創造し、社会へ届けていく過程の中で、知的財産のことを気にした方がよい、という感覚（知的財産に対するアンテナ）を少しでもつかんでいただくことを目的に設計されています。
- ✓ したがって、本教材に取り組みば知的財産の全てを理解できるというわけではありません。

2

1. ワークショップ^o・導入編

3

1. ワークショップ・導入編

仮想事例～飲料メーカーによる化粧品事業の立ち上げ～

- 飲料メーカーA社は、清涼飲料水だけでなく、酒類や健康食品も扱う大企業です。
- 今後、自社が成長を続けるためには、飲料だけでは期待をできず、新規事業を立ち上げて新たな収益源としていくことが必要な状況でした。
- 全く専門外である飛び地の分野へ参入するよりも、自社がこれまで蓄積してきたノウハウ等を活かすことのできる別分野へ参入することを考えていました。



- そこで出てきたアイデアが、自社の主力製品でもあるウイスキーの成分を他の分野へ転用する、というアイデアです。
- 具体的には、ミドル・シニア世代の男性向けのスキンケア商品の開発でした。A社は、健康食品事業における活動の中で、この世代の男性が外見に悩みを持つことが多い、という情報をつかんでいたのです。

- 現在、この商品はMIDLERという名称で販売されており、ミドル・シニア層の男性を対象としたスキンケア商品としてヒットしています。
- 当然、開発に際しては、飲料事業で培ったノウハウをさらに改良していますし、それだけではなくボトルのデザインもこの層の男性が手に取りやすいものにしました。



4

1. ワークショップ・導入編

まず個人で考えてみよう

どのようなステップで今回の新規事業を進めていったと思いますか？

その中で「知的財産」が関係する部分がありますか？（思いつく範囲でかまいません）

5

1. ワークショップ・導入編

グループの中で話をして、
他者の考えから得た気づきをメモしよう

新規事業の進め方という観点で得られた気づき

知的財産という観点で得られた気づき

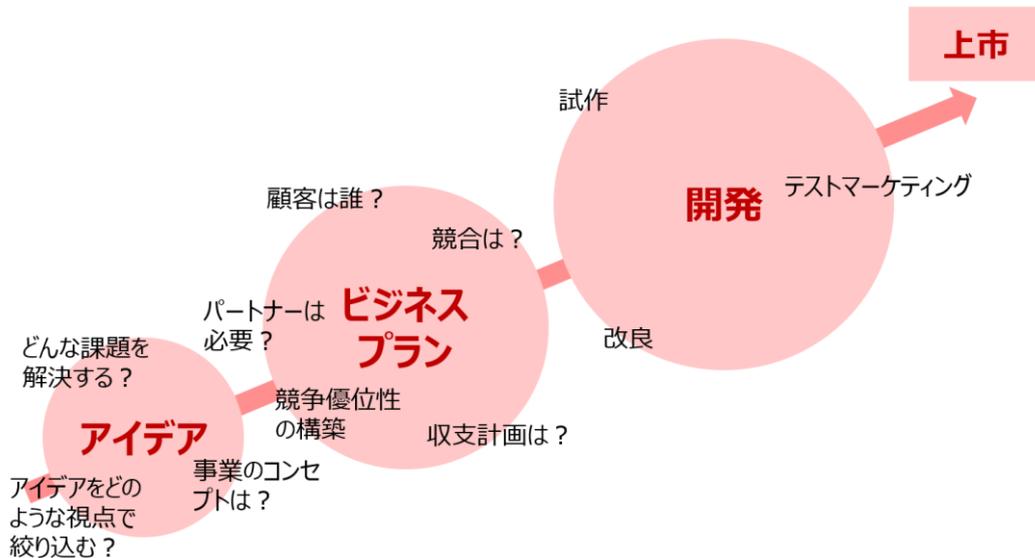
6

2. インプット①・新規事業

7

2. インプット①・新規事業 – 進め方の例

新規事業を進めるステップの例として、アイデアのコンセプトを具体化したうえで、ビジネスプランを練り、さらにその方針に基づいて開発を進めて上市する、という流れがある。



8

2. インプット①・新規事業 – 参考：ステージゲート法

新規事業開発プロセスをモデル化したものとして、例えば“ステージゲート法”が知られている各プロセスの中に、それぞれ準備しなければならない事項が複数存在している

参考：ステージゲート法とは
 ステージゲート法とは、新製品をアイデアから市場投入、そしてさらにその先まで展開するまでのモデルであり、その活動を効果的、効率的にマネジメントすることを目的とした新製品の開発プロセス/システム
 (出典) ロバート・G・クーパー著、浪江一公訳「ステージゲート法 製造業のためのイノベーション・マネジメント」英知出版 (2012)

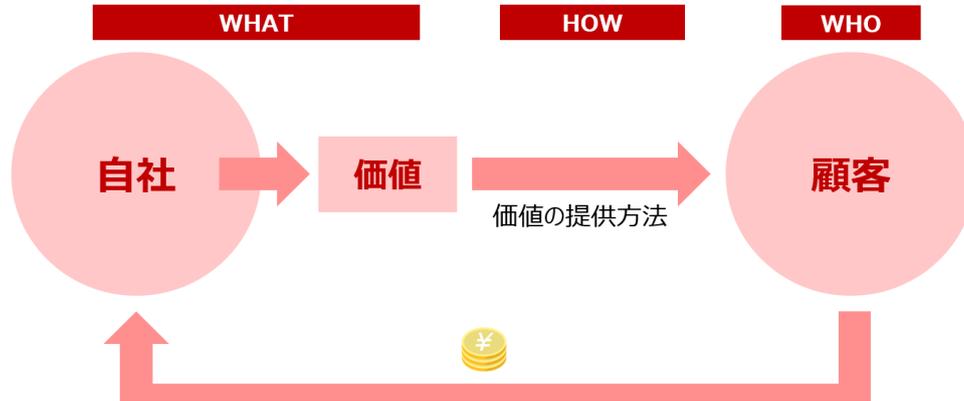
ステージゲート法で定義される新規事業開発のプロセス

1 アイデア創出	2 初期調査	3 ビジネスプラン策定	4 開発	5 テスト	6 市場投入
<ul style="list-style-type: none"> チーム内でのブレスト (アイディエーション) スクリーニング 顧客提供価値検討 	<ul style="list-style-type: none"> ユーザーヒアリング 市場・競合調査 初期プロト設計 	<ul style="list-style-type: none"> ビジネスモデル開発 (想定顧客および提供価値ならびにマネタイズの仕組み整理) 事業計画策定 (中期的な新事業展開シナリオ) 	<ul style="list-style-type: none"> サービスメニューの本格開発 	<ul style="list-style-type: none"> トライアル実施 	

9

2. インプット①・新規事業 – ビジネスモデル

ビジネスモデルは、顧客に価値を提供して収益を得る仕組みのこと
 誰に (WHO)、何を (WHAT)、どのようにして (HOW) 提供するのか? を考える



10

2. インプット①・新規事業 – 参考：ビジネスモデルキャンバス

ビジネスモデルについて、まずは俯瞰的に整理するためのツールとして、ビジネスモデルキャンバスが知られている

パートナー	主要活動	価値提案	顧客との関係	顧客
	リソース		チャネル	
コスト		収益		

11

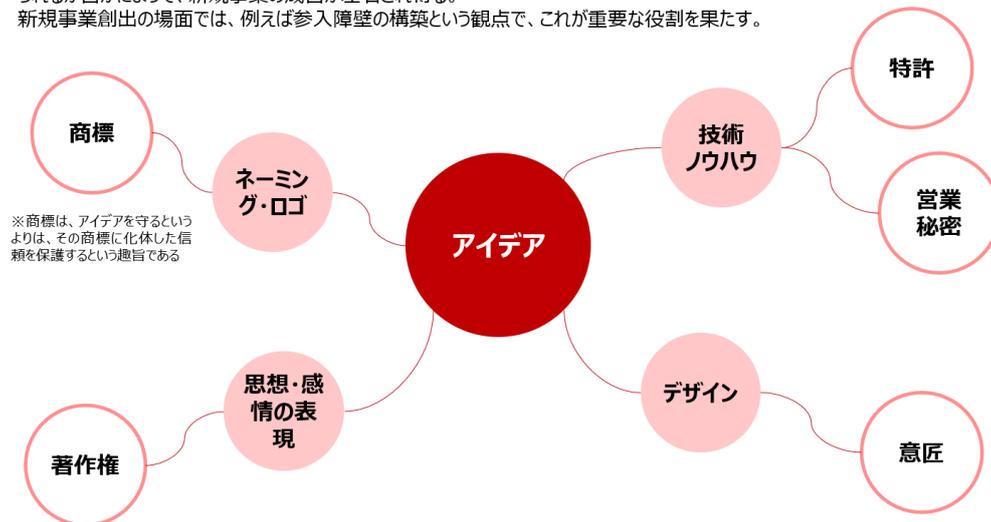
3. インプット②・知的財産

12

3. インプット②・知的財産

新規事業を進めていくうえで、“知的財産”は欠かせないツール

- 新規事業の創出過程では、様々な種類のアイデアが生まれてくる。
- それらのアイデアはすべて「知的財産」として認識すべきものであり、どのようにしてそのアイデアを保護し、活用できるかという策を講じられるか否かによって、新規事業の成否が左右され得る。
- 新規事業創出の場面では、例えば参入障壁の構築という観点で、これが重要な役割を果たす。



13

3. インプット②・知的財産

身の回りに知的財産は存在している

- 私たちの身の回りにも様々な知的財産が含まれている。
- 新規事業に資するアイデアを、このような知財的側面から見てみることによって、的確な保護・活用につながる可能性がある。

産業財産権が使われている身近な製品の例

特許・実用新案	意匠	商標
濡れた傘をスムーズに袋にいれることができる発明「傘ぼん」(新倉計量器 株式会社)	機能を重視して生まれた「超立体 [®] マスク」(ユニチャーム株式会社)	世界的なロングセラーうま味調味料「味の素 [®] 」(味の素株式会社)
		
特許第2562806号	意匠第0972250号	商標第641075号

著作権で保護される著作物の例

						
小説	作詞・作曲	絵画・イラスト	映画・映像	写真	ゲームソフト	彫刻

出典) 独立行政法人工業所有権情報・研修館「知的創造活動と知的財産～私たちの暮らしを支えるために～」

14

3. インプット②・知的財産

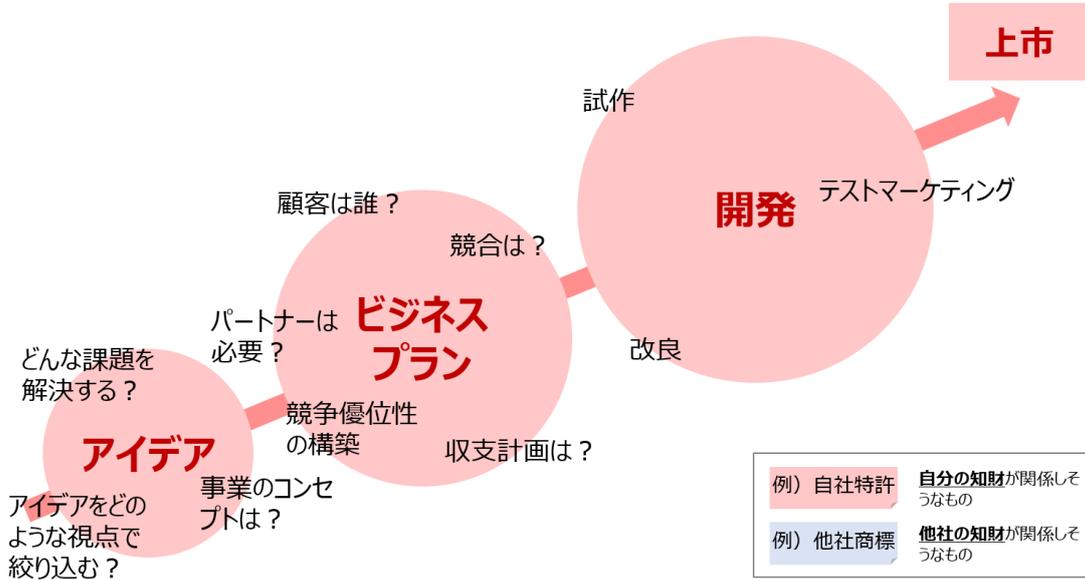
知的財産を使うか否かで、ビジネスの強さも変わってくる

	法的保護なし 知的財産 (アイデア)	法的保護あり 知的財産 (アイデア)
ビジネスで使いたい!	他社も使える (独占できない)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 自社だけが使える (独占できる) ✓ ライセンスしてビジネスを広げることができる ✓ 対外的にPRしやすくなる
他社にまねされた...	泣き寝入り 「売りたい価格」を維持できなくなる	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 「やめて」と堂々と言える ✓ 「廃棄して」と言える ✓ 損害賠償請求もできる

15

3. インプット②・知的財産 - ミニゲーム～知財をはめ込む～

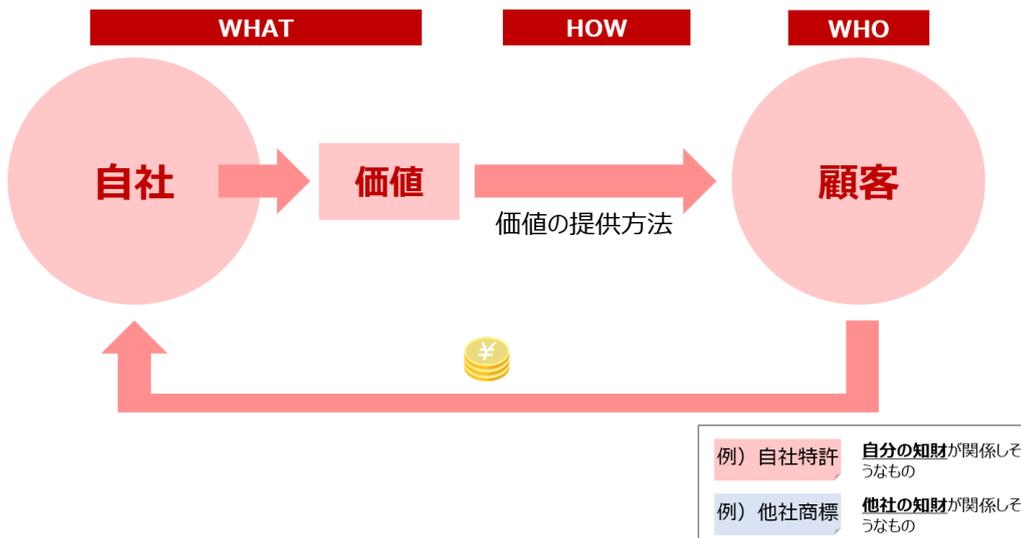
このページか次のページのどちらかを選び、関係しそうな知財を付箋に書いて、はめ込んでみよう



16

3. インプット②・知的財産 - ミニゲーム～知財をはめ込む～

このページか前のページのどちらかを選び、関係しそうな知財を付箋に書いて、はめ込んでみよう



17

3. インプット②・知的財産 –ミニゲーム～知財をはめ込む～

他者の考えを聞いて、得られた気づきをメモしよう

18

3. インプット②・知的財産

新規事業のプロセスの中で、知的財産の観点から考えるべき要素は多くある

新規事業開発プロセスと知的財産の関係の例



19

3. インプット②・知的財産 – 調べ方

特許や意匠、商標の情報については、データベースを使って調べることができる

特許情報プラットフォーム (J-PlatPat)

アクセスして触ってみよう



<https://www.j-platpat.inpit.go.jp/>

自習用題材例

- ✓ 自分の大学は、どのような出願をしている？
- ✓ 気になる企業は、どのような出願をしている？
- ✓ 今まさに目の前にある物について、特許や意匠、商標は関係しているか？
- ✓ 自分だったら、今回の仮想事例で出てくる商品に、どのような名前を付ける？その名前は、商標として既に他者が登録していないか？

20

4. ワークショップ・ブラッシュアップ編

21

4. ワークショップ・ブラッシュアップ編

- ここまでの中で手に入れた考え方を使って、最初に考えた内容を見直してみよう。

22

4. ワークショップ・ブラッシュアップ編

どのようなステップで今回の新規事業を進めていったと思いますか？

その中で「知的財産」が関係すると思う部分がありますか？

23

禁 無 断 転 載

令和 6 年度 特許庁産業財産権制度問題調査研究報告書

アントレプレナーシップ教育の一環として行う
知財教育の実施等に関する調査研究報告書

令和 7 年 3 月

請負先 三菱 UFJ リサーチ&コンサルティング株式会社

〒105-8501 東京都港区虎ノ門 5-11-2

オランダヒルズ森タワー

電話 03-6733-1000

FAX 03-6733-1028

URL [http:// www.murc.jp](http://www.murc.jp)

E-mail murcip@murc.jp