

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。

1. ワークショップ°導入編

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。



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」が関係すると思う部分がありますか？（思いつく範囲でかまいません）

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

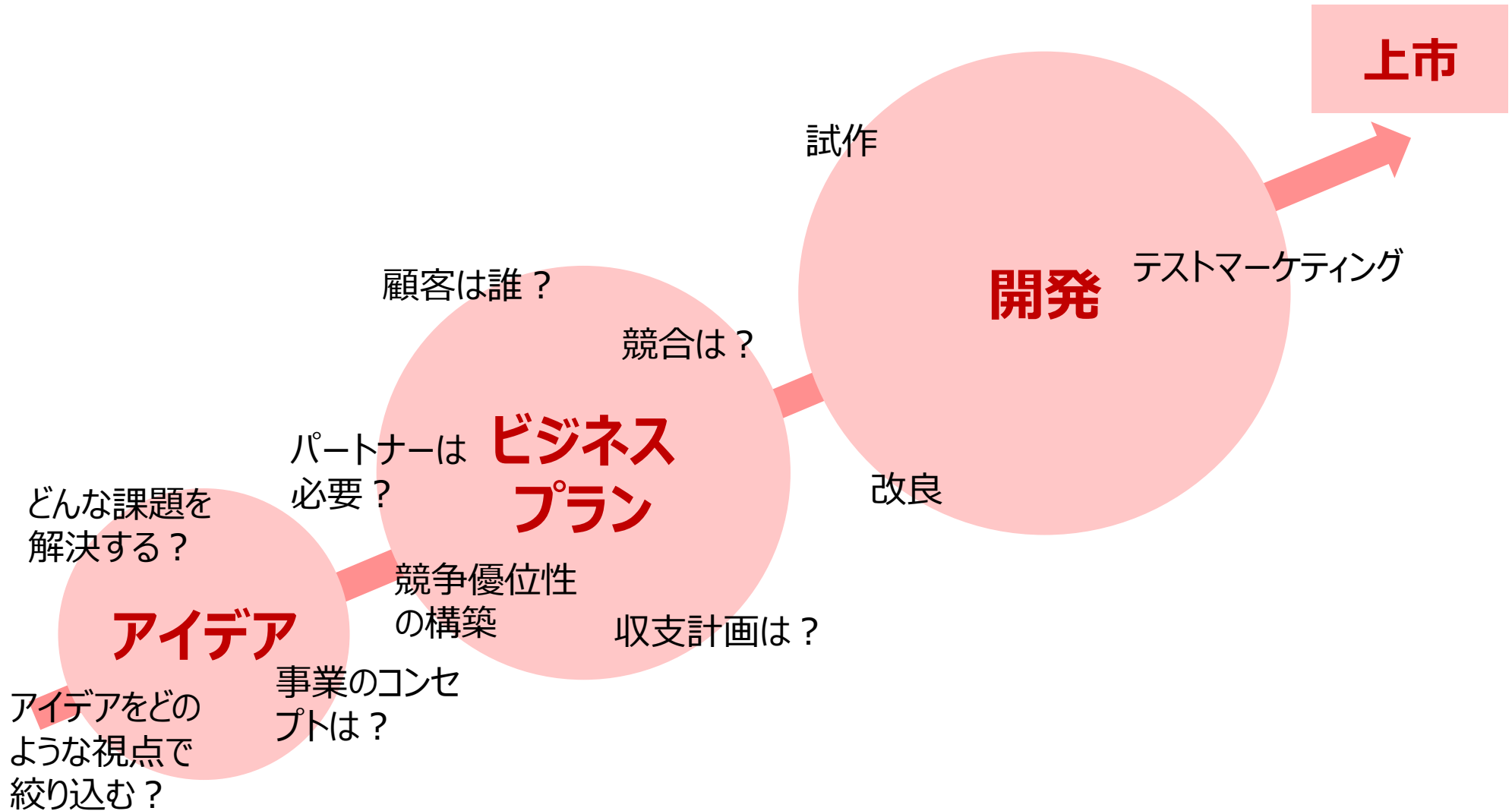
新規事業の進め方という観点で得られた気づき

知的財産という観点で得られた気づき

2. インプット①・新規事業

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。



2. インプット①・新規事業 — 参考：ステージゲート法

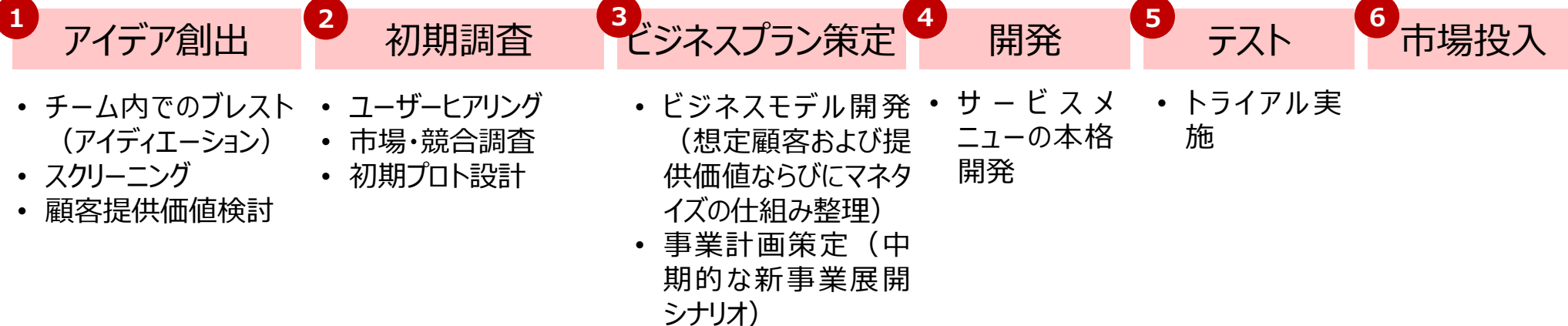
新規事業開発プロセスをモデル化したものとして、例えば“ステージゲート法”が知られている
各プロセスの中に、それぞれ準備しなければならない事項が複数存在している

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に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）

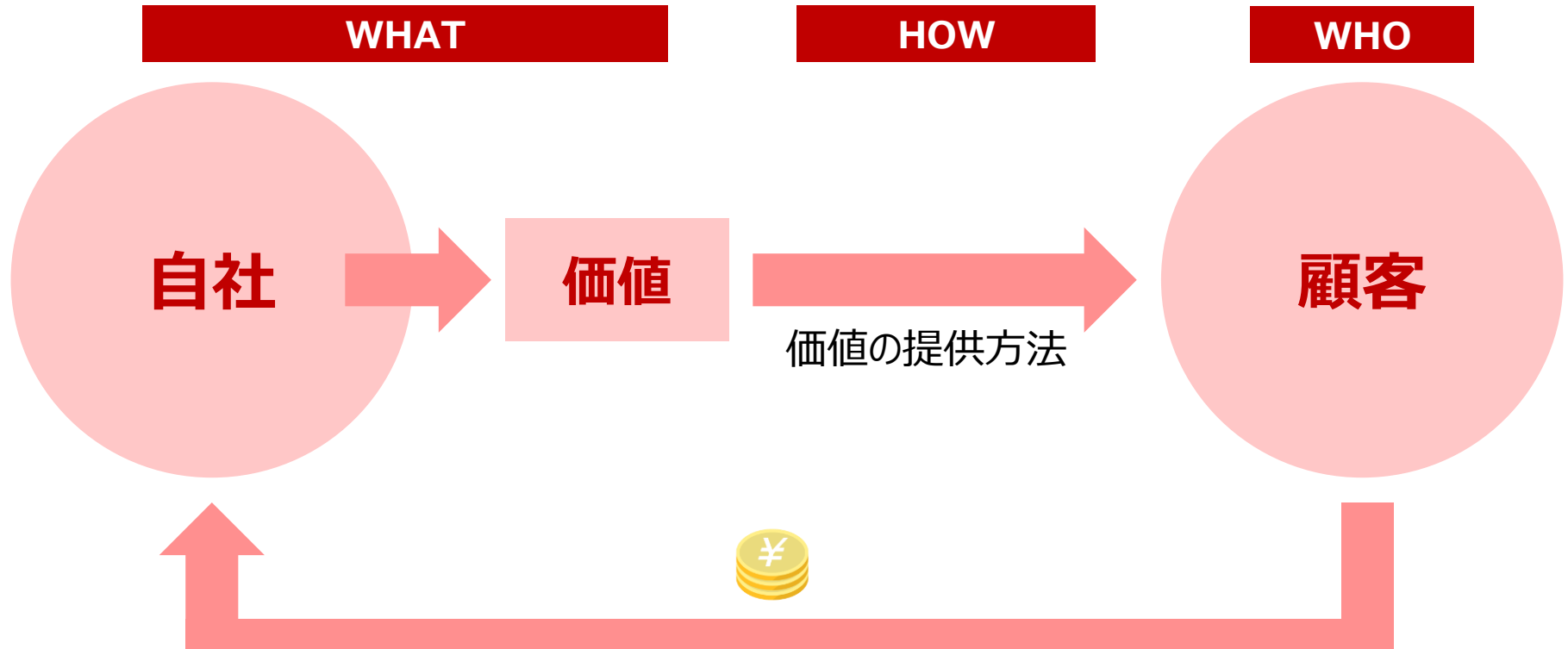
ステージゲート法で定義される新規事業開発のプロセス



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



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

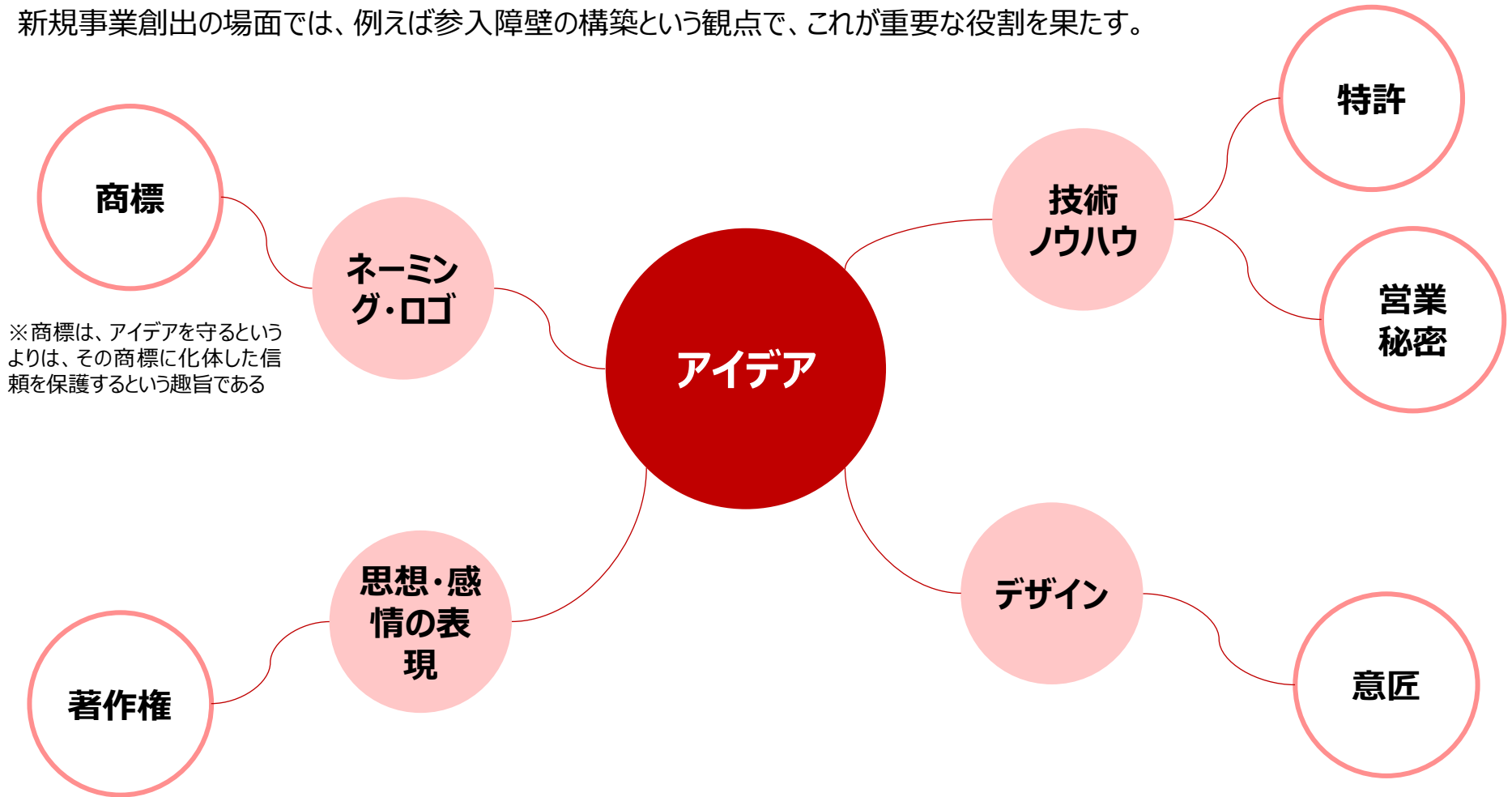
パートナー	主要活動	価値提案	顧客との関係	顧客
	リソース		チャネル	
コスト			収益	

3. インプット②・知的財産

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。



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ある物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

濡れた傘をスムーズに袋にいれることができる発明「傘ぽん」(新倉計量器 株)



特許第2562806号

意匠

機能を重視して生まれた「超立体®マスク」(ユニ・チャーム株)



意匠第0972250号

商標

世界的なロングセラー
うま味調味料「味の素®」
(味の素株)

味の素

商標第641075号



著作権で保護される著作物の例



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～」

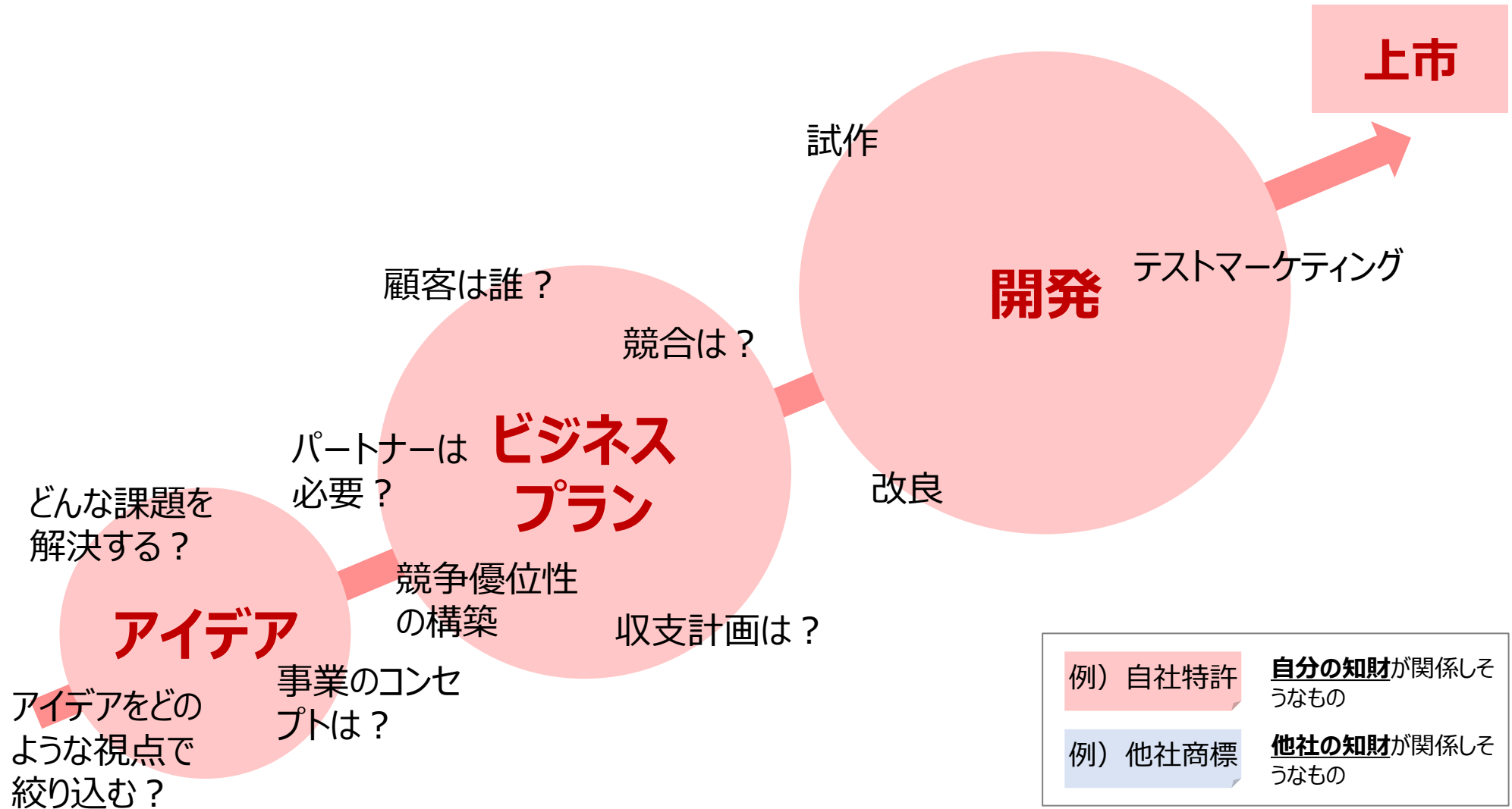
3. インプット②・知的財産

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)	✓ 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	✓ 「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

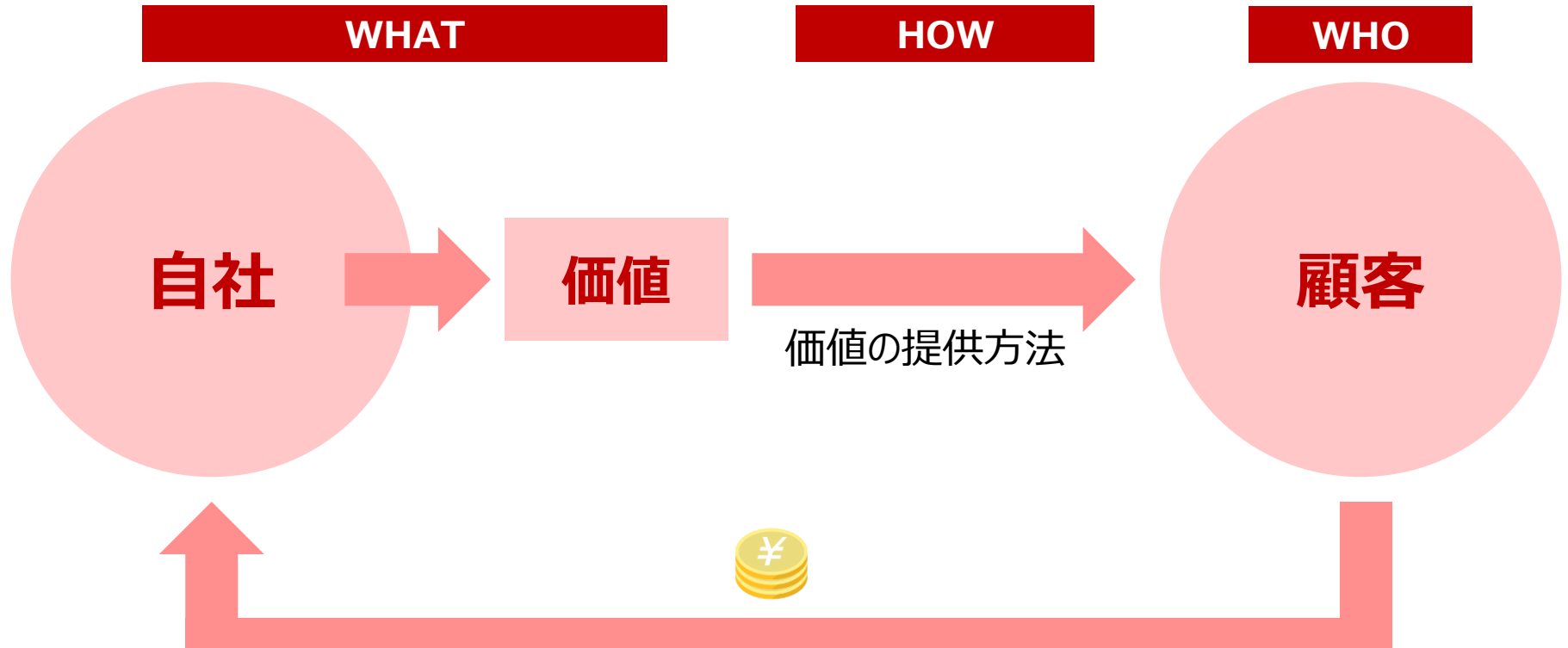
3. インプット②・知的財産 – ミニゲーム～知財をはめ込む～

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



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



例) 自社特許

自分の知財が関係し
うなもの

例) 他社商標

他社の知財が関係し
うなもの

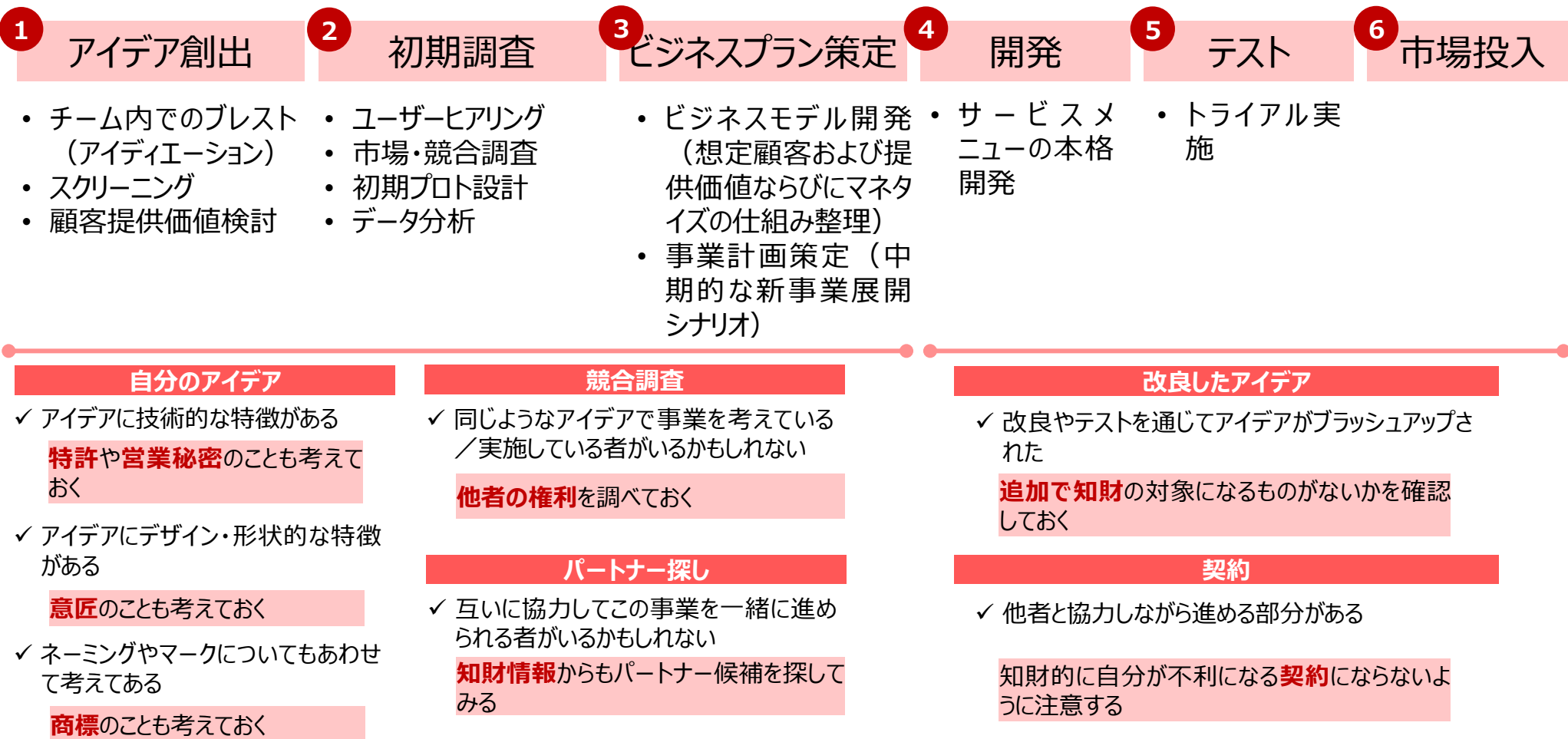
3. インプット②・知的財産 – ミニゲーム～知財をはめ込む～

他者の考えを聞いて、得られた気づきをメモしよう

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



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？

4. ワークショップ・ブラッシュアップ編

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。

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？