

Society5.0に向けた 知的財産戦略

～プロパテント戦略からプロイノベーション戦略へ～

2017年11月16日

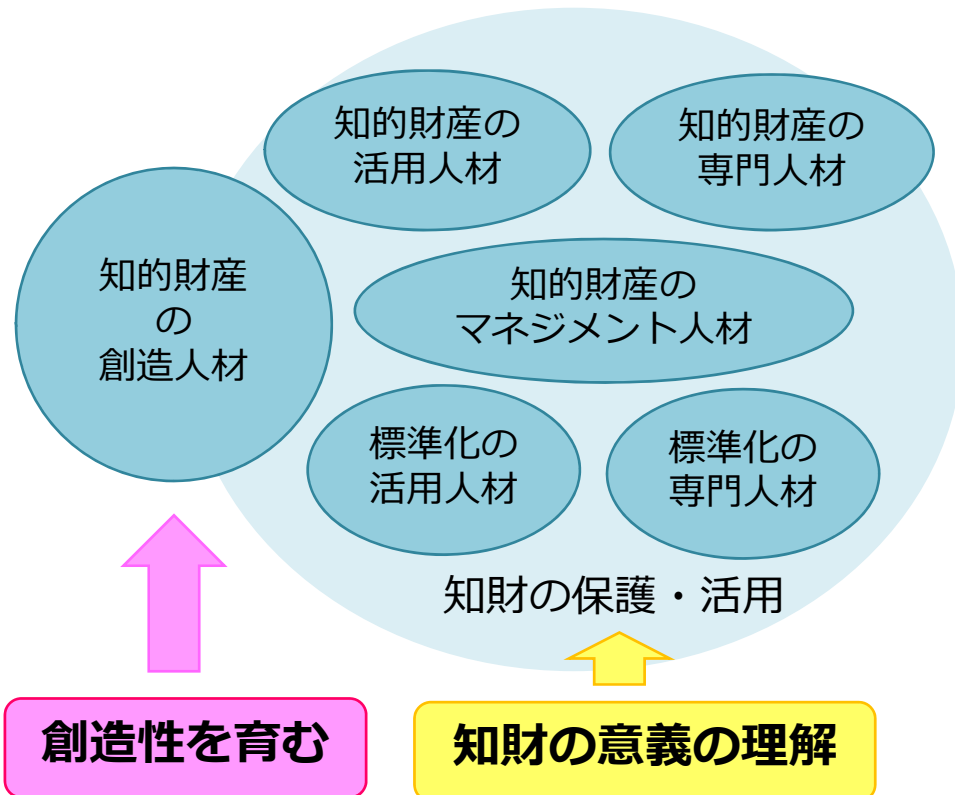
内閣府知的財産戦略推進事務局

2. 知財創造教育の推進 (知財推進計画2017)

- 天然資源の乏しい我が国では、**知的財産による新しい価値創造が産業競争力に直結**
- 子どものころから「**違いを生み出す能力**」が**重要**であることを教える**知財創造教育**が必要

“国民一人ひとりが知財人材”へ

知的財産の創造から保護・活用に至る知的創造サイクルの好循環を生み出す人材を育む



知財創造教育推進コンソーシアム

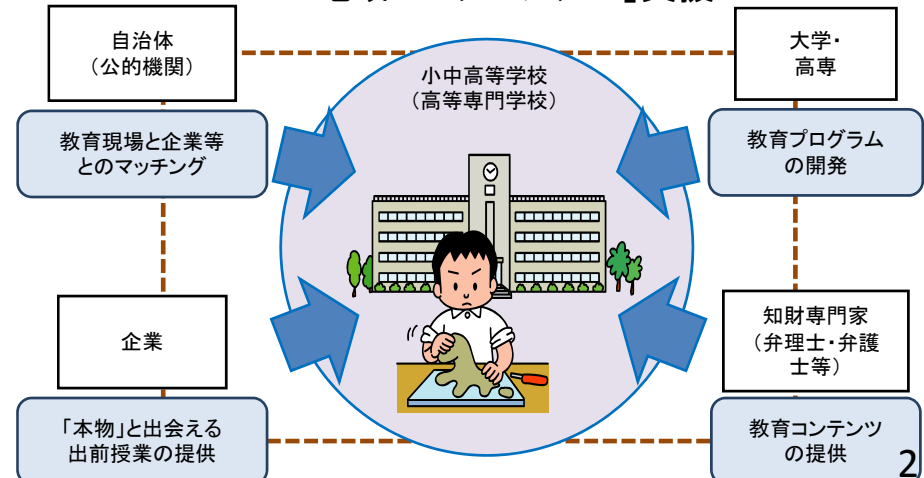
(2017年1月設立)

共同会長： 松山 知的財産戦略担当大臣
 出口 日本教育大学協会 会長
 金子 経団連知的財産委員会 委員長

- 教育関連団体(教育委員会連合会、校長会等)
- 民間団体(経団連、知財協、弁理士会等)
- 関連府省
- マスコミ

知財創造教育の基本方針決定
 カリキュラム策定
 コンテンツ作成・収集

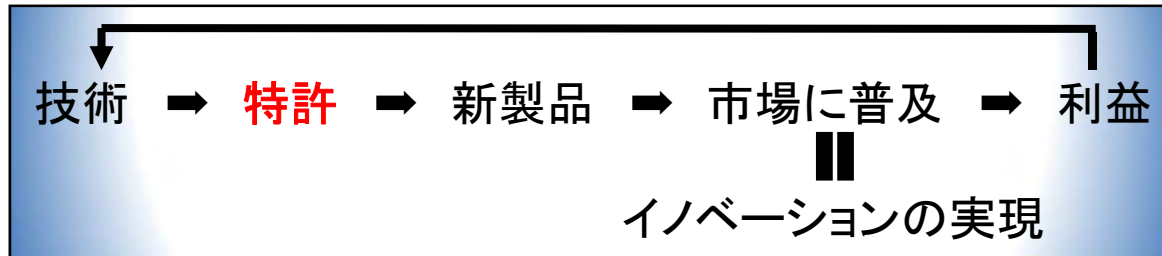
「地域コンソーシアム」支援



3. イノベーションの変質と知財戦略(今後の検討)

20世紀 = $D > S$ の時代

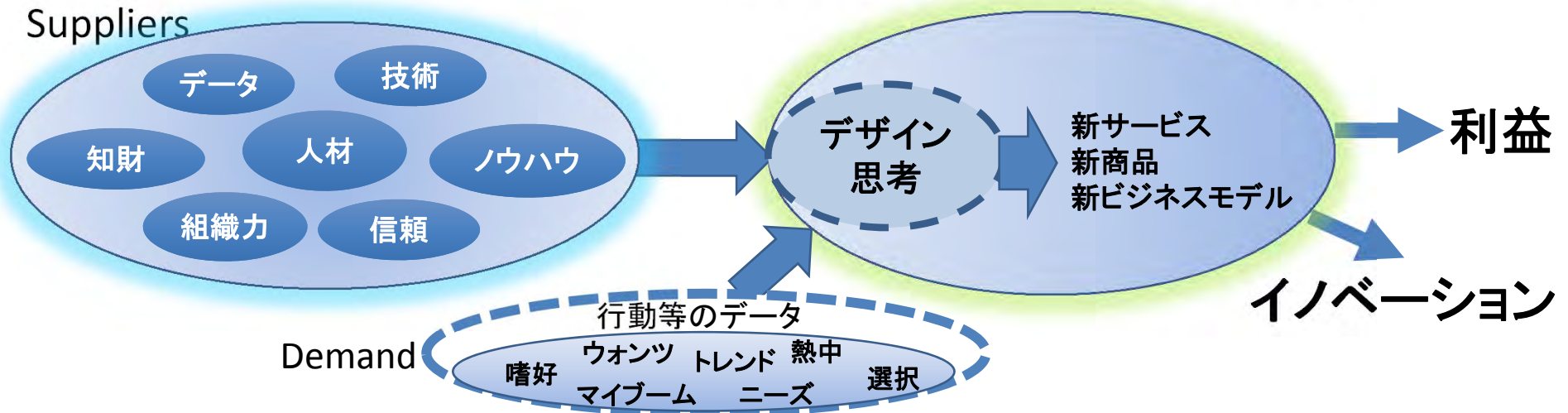
S リードのリアモデル = 核となる IP を抑えて ➡ 市場の獲得 維持
 ➡ 継続的利益
 ➡ 技術に再投資



プロパテント戦略

21世紀 = $D < S$ の時代

D リードの市場 = 新技術・新製品でも選ばないと売れない + 複雑系

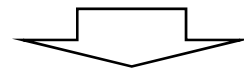


- ・ Dを理解したビジネスのデザイン
 - ・ 必要な資産の選択 組合せ
- がイノベーションの鍵 ➡

デザイン思考 & プロイノベーション戦略

21世紀のイノベーションの特徴

- オープン・イノベーション
特定分野→複雑系＝分野横断
組織内→様々な外部の知との融合
- デモクラティック・イノベーション
(Open Innovation 2.0)
研究室→イノベーションセンター、リビングラボ
フューチャーセンター
技術者＋需要者・生活者



○様々な人・分野の知の融合をもたらす**新しい場**が重要

(フューチャーセンター/イノベーションセンター/リビングラボ、積極的な部局交流、出向者の活用)

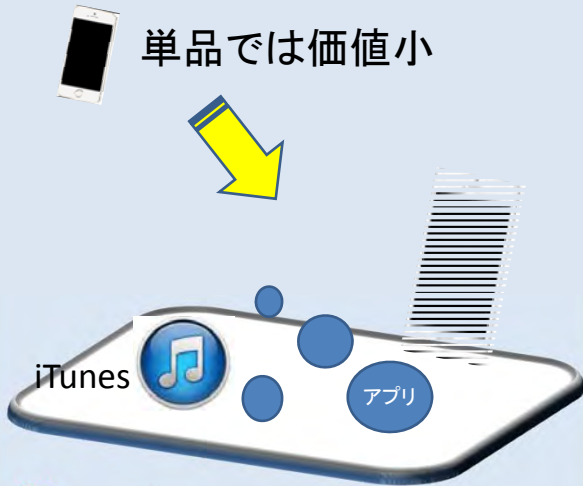
○**知財の価値・位置づけ**の変化

知財の価値評価の検討などを含む「知財推進計画2018」の策定に加え、
中長期の社会変化を見据えた**新・知財戦略ビジョン**を今後検討

イノベーションの促進に向けた知財システム

モノからサービスへ

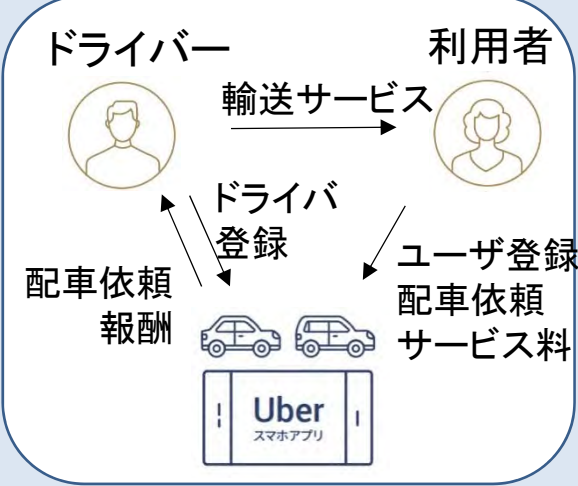
モノ単体ではなく、システムとしての価値が大きくなる



例: Apple
iTunesや広範なアプリ群が大きな価値を創出

新たにつなぐ

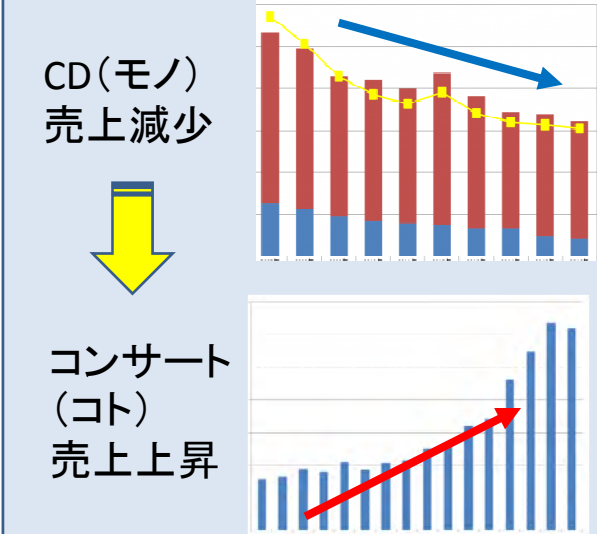
供給者と消費者を新たにつなぐことで価値を生み出す



例: Uber
利用されていなかった資源(車)活用

モノよりコト・共感

多様な価値観や共感が新たな価値を生む



例: 歌手、アイドル

デザイン思考 & プロイノベーション戦略

従来の特許保護モデル

良い技術を開発して
特許で守り
良いものを作る

必ずしもビジネスの
成功にはつながらない...

知的財産のあり方も「保護」から「共有」による利活用拡大へ

消費者のニーズを把握するためのプラットフォームとデータを持つことが鍵

