

# 特許庁I-OPENプロジェクト21の支援活動成果

## (Results of support activities for JPO I-OPEN Project 21)

ソニーデザインコンサルティング株式会社 (Sony Design Consulting Corporation)

リエゾンマネージャー / シニアコンサルタント 山内文子  
(Liaison Manager Fumiko Yamanouchi)

シニアマネージャー / シニアプロデューサー 江下就介  
(Senior Manager Shusuke Eshita)

弁理士 増田光吉  
(Japan Patent Attorney Teruyoshi Masuda)

特許庁内デザイン経営プロジェクトチームが立ち上げたI-OPENプロジェクトは、「知」が尊重され、一人ひとりが想像力を発揮したくなる豊かな社会を知的財産権の活用を通じて実現するというビジョンの下、令和3年度ではメンタリング支援を主軸とした調査研究が行われた。当社はソニーグループ株式会社クリエイティブセンターとともに特許庁からの委託によりI-OPENプロジェクト21(令和3年度のプロジェクト呼称)の事務局を務めた。

I-OPENプロジェクトでは、SDGs (Sustainable Development Goals) などの社会課題を解決するための事業を行っている者を支援対象とする点にこれまでのメンタリング事業との大きな違いがあり、むずかしさを伴った。すなわち、社会課題解決事業を行う者は自己の事業を独占するのではなく広げることが求めており、知的財産権が社会価値を共創していくためのツールとなって、共感者を呼び込み社会を動かす輪を広げ得る。社会課題解決事業と知的財産権の関係は今後注目される可能性があるため、本成果報告が何かの一助となれば幸いである。

## 1. イントロダクション

### 1) プロジェクト概要

特許庁では、社会課題解決と新価値創造のイノベーションを加速する「知的創造のエコシステム」をつくりだし、2025年の大阪・関西万博までに知財先進国として世界に発信することを目指すことを目的とし、次の3点を柱に進める方針となった。

- (i) 知的財産の活用に至っていない個人や小規模チームが、社会課題解決に向けた活動において産業財産権制度を積極的に活用する施策を実行してもらう。
- (ii) 具体的な利活用を促進するために多様かつ具体的な事例を収集・分析し、多角的な施策を検討する。
- (iii) 収集した事例をロールモデルやケーススタディとして発信することにより、知的財産の活用イメージを具体化する。

初年度である2021年度に検証すべきこととしては、「社会課題×知財」の接合点や課題を抽出すべく、以下の観点で調査を進めることとなった。

- ①社会課題解決活動において、知的財産制度が果たすべき役割は何か。
- ②社会課題解決に関するアイデアをどのように評価するか (主に特許)。
- ③出願のリソース投資に対するリターンは何か。なぜ出願したほうが良いのか (ステークホルダーにとってのベネフィット：財務価値への置き換え、事業持続性のアピールなど)。
- ④知的財産制度への関心を喚起するための訴求ポイントや発信のアプローチ (なぜ「自分たちには関係ない」と思われてしまうのか)。
- ⑤非営利法人等における活用手法には、どのような切り口があるか。