

参考資料

1. ユーザー・イノベーションについて

■ユーザー・イノベーションとは

ユーザー（生活者）自らが、自分のために独自の製品やサービスを開発したり、既存の製品やサービスを改良したりするなどして、イノベーションを生み出すこと。

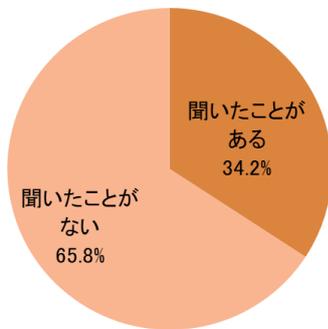
■ユーザー・イノベーションの活用状況（博報堂自主調査結果）

2020年3月に、企業のユーザー・イノベーション活用実態の把握を目的とした自主調査を実施。BtoC企業の企画開発者515名を対象に、ユーザー・イノベーションの浸透度や効果実感などを聴取しました。

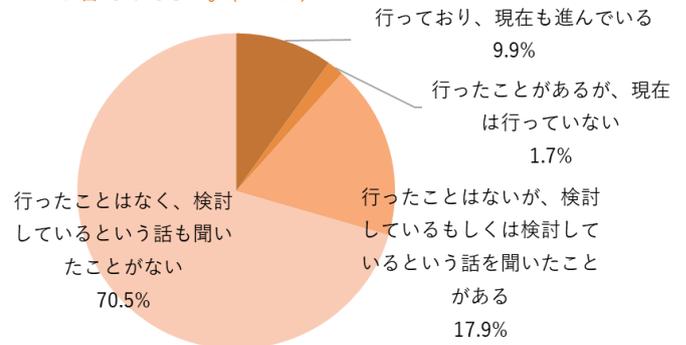
<浸透状況>

- ・「ユーザー・イノベーション」を、調査対象者の3人に1人（34.2%）が認知。
- ・約12%の調査対象者が勤める企業で、すでにユーザー・イノベーションを活用した取り組みの実績があった。

Q.あなたは、「ユーザー・イノベーション」という単語を聞いたことがありますか？(n=515)



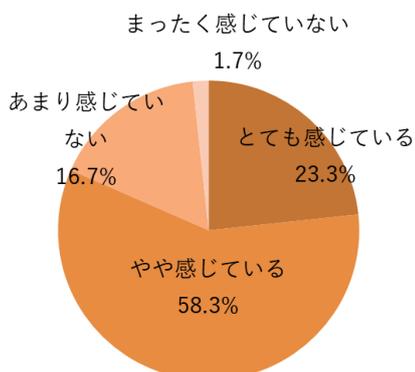
Q.あなたの勤める会社はユーザー・イノベーションを活用した取り組みを行っていますか？ ※複数の会社にお勤めの方は、メインのお勤め先についてお答えください。(n=515)



<効果実感>

- ・取り組みを「(自社が)行ったことがある」と回答した対象者のうち、8割以上が成果を実感。
- ・成果を感じる理由は「今後に繋がるようなアイデアのヒントが得られたため」(44.9%)、「顧客のニーズの理解が進んだため」(38.8%)、「新規顧客の獲得に繋がったため」(34.7%)など。長期的な商品・事業開発への寄与が成果の実感につながっている。

Q.あなたは、あなたの勤める会社のユーザー・イノベーションを活用した取り組みに対し、どの程度、成果が出ていると感じますか。 ※複数のユーザー・イノベーションの取り組みがある方は総合してお答えください。(n=60)



Q.あなたが、あなたの勤める会社のユーザー・イノベーションを活用した取り組みに対し、「成果が出ている」と感じる理由を教えてください(複数回答可)。(n=49)



【調査概要】 調査時期：2020年3月、調査手法：インターネットパネルを利用した定量調査

調査対象者：22～64歳の男女で以下の条件を満たす方（n=515）

[業種：BtoB企業を除く 職種：企画、調査、事業企画、クリエイター、デザイナー]

2. 「USER INNOVATION LAB.」について



■ 「USER INNOVATION LAB.」 代表者

代表：西川 英彦（法政大学）

共同代表：岡田 庄生（博報堂）

■ 「USER INNOVATION LAB.」 についてのお問い合わせ

専用メールアドレス：uilab@hakuodo.co.jp

■ 「USER INNOVATION LAB.」 への企業参加について

本研究会には、ユーザー・イノベーションの活用に関心を持つ企業もご参加いただくことが可能です。

参加方法などの詳細についてはお問い合わせください。

活動期間：2020年12月～2021年11月（第一期・1年間）

活動内容：毎月のオンライン研究会への参加、年1回の成果発表会など

※1社ごとに参加費が発生します。（別途ご案内）

【西川英彦教授 プロフィール】

法政大学経営学部・大学院経営学研究科 教授。博士（商学）。ワールド、ムジ・ネット株式会社取締役、立命館大学教授を経て現職。ブランド・ジャパン企画委員、ユナイテッドアローズ社外取締役、島忠社外取締役、碩学舎代表取締役、日本マーケティング学会副会長。著書『1からの商品企画』（編著、碩学舎）、『1からのデジタル・マーケティング』（共著、碩学舎）等多数。<http://nlab.ws.hosei.ac.jp/>

【博報堂ユーザー・イノベーション・プログラム】

博報堂ブランド・イノベーションデザインが提供する、生活者イノベーターとの価値共創を支援するプログラム。技術的・専門的な知識を持った生活者イノベーターとのワークショップからアイデア抽出を行う”リードユーザー型”、アイデア公募を行う”クラウドソーシング型”、膨大な口コミデータからアイデアを抽出する”文章解析 AI 型”の3つのアプローチから企業の課題に合わせて最適な手法を選定してプロジェクト設計を行い、アイデアの創出から実装、プロモーションまでをワンストップで支援します。

<https://www.hakuodo.co.jp/news/newsrelease/77116/>