

# マーケティング 第6回 講義ノート: 新製品開発論

Masaru Okada

November 22, 2025

## Contents

1	<b>講義資料整理</b>	2
1.1	はじめに . . . . .	2
1.2	主要な概念と論点 . . . . .	2
1.3	応用と事例分析 . . . . .	3
1.4	深層背景と教訓 . . . . .	4
1.5	結論 . . . . .	4
1.6	重要キーワード一覧 . . . . .	5
1.7	理解度確認クイズ . . . . .	5
2	<b>マーケティングにおける新製品開発</b>	7
2.1	はじめに . . . . .	7
2.2	主要な概念と論点 . . . . .	7
2.3	応用と事例分析 . . . . .	8
2.4	深層背景と教訓 . . . . .	8
2.5	結論 . . . . .	9
2.6	重要キーワード一覧 . . . . .	9
2.7	理解度確認クイズ . . . . .	9
3	<b>需要情報収集プロセス</b>	11
3.1	はじめに . . . . .	11
3.2	主要な概念と論点 . . . . .	11
3.3	応用と事例分析 . . . . .	12
3.4	深層背景と教訓 . . . . .	13
3.5	結論 . . . . .	13
3.6	重要キーワード一覧 . . . . .	13
3.7	理解度確認クイズ . . . . .	13
4	<b>新製品開発の組織的条件</b>	15
4.1	はじめに . . . . .	15
4.2	主要な概念と論点 . . . . .	15
4.3	応用と事例分析 . . . . .	16
4.4	深層背景と教訓 . . . . .	16

4.5	結論	17
4.6	重要キーワード一覧	17
4.7	理解度確認クイズ	17

## 1 講義資料整理

### 1.1 はじめに

本講義では、企業の持続的成長と競争優位の源泉となる「新製品開発（New Product Development）」について、その戦略的意義、プロセス、および組織的条件を体系的に学習する。製品ライフサイクルの短命化や技術革新の加速化が進む現代において、企業がいかにして市場機会を発見し、リスクを管理しながら効率的にイノベーションを市場へ投入するかは経営上の重要課題である。本章では、マーケティング視点からの新製品開発の理論的枠組みと実務的な適用について理解を深める。

### 1.2 主要な概念と論点

#### 1.2.1 新製品開発の戦略的意義

企業が新製品開発を行う理由は、単なる売上拡大にとどまらず、以下の戦略的意図に基づく。

- 市場地位の確立と産業の創出:** 革新的な製品は、企業を業界リーダーの地位に押し上げ、時に新たな産業そのものを創出する（例：自動車、携帯電話）。
- 差別化の持続:** 広告やチャネル政策と比較して、新製品（機能・デザイン）による差別化は、競争優位の源泉としてより強力である。
- 製品ライフサイクル（PLC）への対応:** 既存製品はいずれ成熟・衰退するため、企業の永続性には成長期にある新製品の投入が不可欠である。

[Image of Product Life Cycle Graph]

#### 1.2.2 シナジー効果と既存資源の活用

新製品開発はゼロからのスタートではなく、企業内の既存資産との相互作用（シナジー）を考慮して行われる。

- 販売シナジー:** 製品ラインの拡充（シリーズ化）により、店頭での存在感を高め、選択肢を提供することで全体の売上を促進する。
- 補完財のシナジー:** メイン製品とその補完製品（例：ゲーム機とソフト、プリンターとインク）の同時展開により、相互の需要を喚起する（レーザー・ブレード・モデル）。
- 技術転用（範囲の経済）:** 蓄積された技術を異なる製品カテゴリーへ応用することで、開発効率を高め、技術自体を洗練させる好循環を生む。

#### 1.2.3 イノベーションの類型と競争戦略

新製品の革新性には以下の3つのレベルが存在し、それぞれ競争上の意味合いが異なる。

- 製品革新型（Radical Innovation）:** 新しい製品クラスを創出する。先発者優位（First Mover Advantage）を獲得できるが、市場啓蒙のコストや技術的リスクが高い。
- 技術革新型:** 既存製品において不連続な技術革新を行う（例：ハイブリッド車）。

3. 改良型 (Incremental Innovation) : 既存製品の漸進的な改良 (モデルチェンジ)。リスクが低く、競合への対抗や市場防衛を目的とする。

#### 1.2.4 需要情報の収集とアイデア創出

新製品開発の成否は、潜在的な顧客ニーズの発見にかかっている。

- 潜在需要の探索: 消費者は自身の欲求を言語化できないことが多いため、行動観察や「なぜそれを使うのか」という根源的問い合わせが必要となる。
- リード・ユーザー法: 市場のトレンドを先取りし、自らニーズを満たすために改良を行う先進的なユーザー（リード・ユーザー）を分析・活用する手法（Von Hippel）。
- アイデア・スクリーニング: 初期の多数のアイデアから、技術的成功確率・商業的成功確率・期待利益に基づき、有望な案件を絞り込むプロセス。

#### 1.2.5 開発プロセスの組織的条件

開発期間の短縮（Time to Market）と効率化のために、以下の組織的アプローチが採用される。

- コンカレント・エンジニアリング: 企画・設計・生産などの各工程を逐次的（シーケンシャル）ではなく並行的に進め、部門間の情報共有を早期に行うことで、手戻りを防ぎ期間を短縮する手法。
- モジュラー型開発: 製品を標準化されたインターフェースを持つサブシステム（モジュール）に分割し、各モジュールを独立して開発・組み合わせる手法。分業による効率化とスピードアップが可能となる。

### 1.3 応用と事例分析

#### 1.3.1 技術転用による持続的成長：シャープの事例

本講義では、シャープの液晶技術の展開が、既存資源の有効利用（技術転用）の好例として挙げられた。

- 分析: 電卓用の液晶技術から始まり、ワープロ、ノートPC、液晶TV、プロジェクターへと応用範囲を広げた。これは単なる多角化ではなく、一つのコア技術（液晶）を多様な製品へ展開することで技術学習を加速させ、規模の経済と範囲の経済を同時に追求した戦略である。技術が製品開発を通じて洗練され、それがまた次の製品へ活かされる「進化の好循環」が見られる。

#### 1.3.2 副産物の価値化：カルピスの事例

カルピスが乳酸菌飲料の製造過程で生じる乳脂肪分を活用してバターを製造した事例。

- 分析: これは製造プロセスにおける「連産品（Joint Products）」の有効活用であり、廃棄ロスの削減と新たな収益源の確保を両立させた、資源ベースの視点（Resource-Based View）における優れた事例である。

#### 1.3.3 モジュール化と産業構造：PC業界の事例

デスクトップPCにおけるCPU（インテル）、HDD（シーケイト）、OSなどの分業体制。

- 分析: インターフェースが標準化されているため、各メーカーは自社の担当モジュールの性能向上に

特化できる。これにより、業界全体での技術革新スピードが加速する一方、完成品メーカー（アセンブラー）の付加価値が低下し、価格競争に陥りやすい（スマイルカーブ現象の示唆）という側面も持つ。

## 1.4 深層背景と教訓

講義内で言及された E. Von Hippel の「科学装置の改良」の事例（ガスクロマトグラフィー等）は、イノベーションの源泉が必ずしもメーカーにあるわけではないことを示唆している。特に BtoB 領域や専門性の高い分野では、ユーザー自身が「既存製品では満足できない」ために改造や発明を行うことが多い。企業はこの「リード・ユーザー」を発見し、そのアイデアを取り込むことで、市場投入の成功確率を高めることができる。これは現代の「オープン・イノベーション」や「クラウドソーシング」の先駆けとなる重要な視点である。

大企業が改良型新製品に偏重しがちである点について、講義では「リスク回避的」な組織文化や評価制度の問題が指摘された。これはクリステンセンの提唱する「イノベーションのジレンマ」の文脈で理解できる。既存顧客の要望（改良）に応え続けることが、結果として破壊的イノベーションへの対応を遅らせる原因となる。評価制度において「失敗」を許容し、長期的な「革新」を評価する仕組み（例：3M の 15% ルール等）がなければ、組織は必然的に保守化する。

### 1.4.1 AI による補足：重要論点の拡張

講義テキストでは、開発段階が進むにつれてコストが増大すること（スライド 17）が示されていたが、これを管理する具体的なフレームワークについての言及が不足していたため、以下に補足する。

#### 【ステージ・ゲート法 (Stage-Gate Process)】

ロバート・クーパー（Robert G. Cooper）によって提唱された、新製品開発のリスク管理手法。開発プロセスを複数の「ステージ（活動段階）」に分け、各ステージの間に「ゲート（関所）」を設ける。

- **機能:** 各ゲートにおいて、プロジェクトの継続 (Go)、中止 (Kill)、保留 (Hold)、再検討 (Recycle) を厳格に審査する。
- **意義:** 講義内でも触れられた通り、後工程になるほど投資額（サンクコスト）が指数関数的に増大する。したがって、初期段階（アイデア出しやコンセプトテスト）で厳しくスクリーニングを行い、「失敗するなら早期に安く失敗させる (Fail Fast, Fail Cheap)」ことが、ポートフォリオ全体の ROI を高めるために不可欠である。

## 1.5 結論

新製品開発は、企業の持続的競争優位のために不可欠な活動であるが、同時に高い不確実性を伴う。本講義からの重要な実践的教訓は以下の通りである。

1. 資源と機会の適合: 自社の既存資源（技術、ブランド、チャネル）を最大限に活用しつつ、市場の潜

- 在ニーズ（リード・ユーザーの声など）を的確に捉える「シーズとニーズの結合」が成功の鍵である。
2. **プロセスの最適化**: コンカレント・エンジニアリングやモジュール化により、開発スピード（Time to Market）を短縮し、激しい技術革新に対応する必要がある。
  3. **組織的なバランス**: 短期的な収益を支える「改良型開発」と、将来の市場を創る「革新的開発」の両立（両利きの経営）を実現するための評価制度や組織設計が求められる。

## 1.6 重要キーワード一覧

### 人名・研究者

フィリップ・コトラー、アーバン、ハウザー、エリック・フォン・ヒッペル、クリステンセン、ロバート・クーパー

### 重要概念

新製品開発 (NPD)、製品ライフサイクル (PLC)、製品差別化、シナジー効果、補完財、範囲の経済、先発者優位、リード・ユーザー、アイデア・スクリーニング、コンカレント・エンジニアリング、モジュール化、ネットワーク外部性、イノベーションのジレンマ、ステージ・ゲート法、両利きの経営

## 1.7 理解度確認クイズ

以下の間に答え、MBA レベルの概念理解を確認してください。

1. 開発プロセスの各工程（設計、生産準備など）を並行して進め、期間短縮を図る手法を何と呼ぶか。
2. 製品の構成要素を独立したサブシステムに分割し、標準化されたインターフェースで結合する設計思想を何と呼ぶか。
3. 市場全体のトレンドに先駆けてニーズを持ち、自ら製品の改良や開発を行う先鋭的なユーザーを何と呼ぶか。
4. 既存製品の売上が、自社の新製品導入によって奪われてしまう現象を何と呼ぶか（講義外だが関連重要概念）。
5. 新製品開発プロセスにおいて、各段階の間に審査基準を設け、次段階への投資可否を決定する管理手法を何と呼ぶか。
6. 特定の製品の利用者が増えるほど、その製品の価値や利便性が二次関数的に高まる現象（例：電話、SNS）を何と呼ぶか。
7. 新しい市場や技術を最初に導入した企業が享受できる、ブランド認知やスイッチングコスト等の独占的利益を何と呼ぶか。
8. 既存事業の深化（改良）と新規事業の探索（革新）を矛盾なく同時に追求する組織能力を何と呼ぶか。
9. 製品が市場に導入されてから衰退するまでの「導入期」「成長期」「成熟期」「衰退期」のプロセスを何と呼ぶか。
10. プリンター本体を安く売り、インクで利益を上げるような、主製品と関連製品の相互依存性を利用したビジネスモデルを何と呼ぶか（別名：ジレット・モデル）。
11. 既存の技術や知識を、本来の用途とは異なる新しい製品分野に応用することで得られる効率性を経済学用語で何と呼ぶか。

12. ク里斯・アンダーソンが提唱した、ニッチな製品群の売上合計がヒット商品の売上に匹敵・凌駕する現象を何と呼ぶか。
13. 顧客が真に求めている解決策（便益）ではなく、製品そのものや技術に固執してしまう近視眼的なマーケティング状態を何と呼ぶか。
14. 自社の研究開発にこだわらず、外部の技術やアイデアを積極的に取り入れ、自社技術も外部へ供与するイノベーション・モデルを何と呼ぶか。
15. 革新的な新製品が初期市場からメインストリーム市場へ普及する際に乗り越えるべき「深い溝」を何と呼ぶか。

### 解答一覧

1. コンカレント・エンジニアリング、2. モジュラー・デザイン（モジュール化）、3. リード・ユーザー、4. カニバリゼーション、5. ステージ・ゲート法、6. ネットワーク外部性（ネットワーク効果）、7. 先発者優位（ファースト・ムーバー・アドバンテージ）、8. 両利きの経営、9. 製品ライフサイクル（PLC）、10. 消耗品モデル（レーザー・ブレード・モデル/補完財ビジネス）、11. 範囲の経済、12. ロングテール、13. マーケティング・マイオピア、14. オープン・イノベーション、15. キャズム

## 2 マーケティングにおける新製品開発

### 2.1 はじめに

本講義では、マーケティング活動の中核をなす「新製品開発」について、その戦略的意義とプロセスを学習する。新製品開発は単なる商品の創出ではなく、市場情報を収集し、組織的に活用した結果として生まれるものである。企業がなぜ新製品開発を行うのか、その競争上の理由や、開発に伴うリスク、そして組織的な条件について考察する。特に、革新的な製品がいかにして市場のリーダーシップを確立し、製品差別化の源泉となるかを理解することを目的とする。また、新製品が社会にもたらす貢献と、企業の収益基盤としての重要性についても触れる。

### 2.2 主要な概念と論点

#### 2.2.1 新製品開発の戦略的動機

企業が新製品開発を行う主な理由は以下の通りである。

1. **製品差別化の持続:** 広告や販売チャネルといった他のマーケティング・ミックスの要素は、競合他社による模倣が比較的容易である。対して、技術革新を伴う新製品は模倣が困難であり、長期的かつ強力な差別化要因となる。
2. **市場細分化（セグメンテーション）への対応:** 企業間競争が激化し、市場が細分化される中で、各セグメントに適合した製品を投入するために開発が必要となる。
3. **製品ライフサイクル（PLC）への対応:** 既存製品はいずれ成熟期・衰退期を迎えるため、持続的な経営のためには新たな収益源となる新製品の投入が不可欠である。
4. **経営資源の有効活用:** 企業が保有する技術、ブランド、生産ライン、販売チャネルなどの資源（リソース）を最大限に活用し、範囲の経済性を追求する。

#### 2.2.2 新製品の3つのタイプ

新製品はイノベーションの度合いにより、以下の3つに分類される。

- **製品革新型新製品（Radical Innovation）:** 従来市場になかった全く新しい価値を提供し、新産業を創出する製品（例：初期の自動車、携帯電話）。
- **技術革新型新製品:** 既存の製品クラスにおいて、新しい技術を導入した製品（例：ハイブリッド車）。
- **改良型新製品（Incremental Innovation）:** 既存製品のデザインや機能を一部変更した製品（例：自動車のモデルチェンジ）。

#### 2.2.3 市場参入タイミングと競争優位

##### 先発者優位（First Mover Advantage）

市場に最初に参入することで得られる優位性。

- **経験曲線効果:** 早期の生産開始によりノウハウが蓄積され、低コストでの製造が可能になる。
- **革新的イメージの確立:** 消費者に対し「技術リーダー」としてのブランドイメージを植え付けることができる（例：ソニー、Apple）。
- **チャネルの先行確保:** 有力な小売店や棚割りを優先的に確保できる。

- イノベーター層の獲得: 価格感度が低く、新奇性を好む顧客層を早期に取り込める。

#### 後発者優位 (Second Mover Advantage)

先発企業の後に参入することで得られるメリット。

- リスクと費用の低減: 先発企業の製品や市場反応を分析（模倣・学習）することで、開発コストや失敗リスクを抑えられる。
- 市場開拓費用の節約: 先発企業が行った市場啓蒙（製品の認知・使い方の教育）の成果に「ただ乗り（フリーライド）」できる。
- サプライチェーンの活用: 部品メーカーやサプライヤーが既に経験を積んでいるため、調達が容易である。

### 2.3 応用と事例分析

#### 2.3.1 技術資源の多重利用：シャープとカルピス

講義では、企業の内部資源（リソース・ベースド・ビュー）を活かした新製品開発の事例として以下が挙げられた。

- シャープの液晶技術: 1970年代から投資した液晶技術を、テレビだけでなく、PC、ビデオカメラなど多岐にわたる製品群（プロダクトライン）に横展開し、コア技術を最大限に収益化した。
- カルピスの「特選バター」: 主力飲料「カルピス」の製造過程で生じる乳脂肪分（分離技術）を廃棄せず、高品質なバターとして製品化。これは製造工程における連產品の有効活用であり、資源の無駄をなくし新たな収益源とした好例である。

#### 2.3.2 補完財による市場ロックイン：ゲーム業界

ゲーム機本体とゲームソフトの関係のように、主製品（ハード）を普及させ、補完財（ソフト）を継続的に投入することで、顧客を自社エコシステムに留める戦略。これにより、最初の購買（ハード）を陳腐化させず、ライフサイクルを延命させることが可能となる。

### 2.4 深層背景と教訓

講義内で触れられた「チャネルは一度構築されると変更が難しい」という点は、日本の商習慣における流通系列化や長期継続取引の重視を示唆している。メーカーと小売・卸売間の人間関係や信頼関係が重視されるため、新規参入者が優れた製品を持っていたとしても、既存の棚（シェルフスペース）を奪うことは障壁が高い。これは、先発者が一度チャネルを構築すれば、それが強力な参入障壁（Entry Barrier）となることを意味する。

大企業は豊富な資源を持ち、革新的な製品と改良型（模倣）製品の両方を展開する「全方位戦略」が可能である。一方、中小企業はリスク許容度が低いため、ニッチ市場での革新に賭けるか、あるいは徹底したコストリーダーシップに基づく模倣戦略（デザインや機能を絞り込んだ低価格品）を取るかの二極化を迫られる。講義では、中小企業こそが生存のために一点突破の革新的新製品開発を志向すべきという逆説的な重要性も示唆された。

#### 2.4.1 AIによる補足：重要論点の拡張（キャズム理論）

本講義では「市場開拓費用」や「イノベーター層」について言及があったが、これを理論的に深めるためにジェフリー・ムーアの「キャズム理論（Chasm Theory）」への理解が不可欠である。

- 初期市場（イノベーターやアーリーアダプター）とメインストリーム市場（アーリーマジョリティ以降）の間には、深い溝（キャズム）が存在する。
- 先発企業が市場開拓費用を負担するのは、まさにこのキャズムを超えるための啓蒙活動である。
- 後発企業は、先発企業がキャズムを超えて市場が一般化したタイミングで参入することで、マーケティングコストを最小化し、実利を得る戦略（フォロワー戦略）をとることが多い。講義で述べられた「後発者のメリット」は、このキャズム理論の文脈で解釈するとより理解が深まる。

## 2.5 結論

新製品開発は、企業の持続的成長と競争優位の源泉である。企業は、自社の技術・ブランド・チャネルといった経営資源を再評価し、それらを有効活用する形で新製品を設計する必要がある。また、市場参入においては「先発者」として高リスク・高リターン（市場支配・名声）を狙うか、「後発者」として効率性（低コスト・低リスク）を狙うか、自社の規模と体力に応じた明確な戦略的意思決定が求められる。

## 2.6 重要キーワード一覧

シャープ、カルピス、ソニー、Apple、ジェフリー・ムーア 製品差別化、市場細分化、プロダクトライフサイクル、先発者優位、経験曲線効果、リソース・ベースド・ビュー、補完財、カニバリゼーション、キャズム、イノベーター、スイッチングコスト

## 2.7 理解度確認クイズ

以下の問い合わせに対し、最も適切な概念や用語を想起せよ。

- 既存製品の市場投入後、時間の経過とともに売上が推移し、最終的に衰退に至るプロセスを示すモデルは何か。
- 競合他社が模倣しにくい、技術や特許に基づいた製品の特徴付けを行う戦略を何というか。
- 既存の製造ラインやブランド、販売チャネル等の経営資源を、複数の製品で共有・活用することで得られる経済性は何か。
- 市場に最初に参入した企業が、生産量の増大に伴い単位当たりコストを低減できる効果を何というか。

5. ゲーム機本体に対するゲームソフトのように、ある製品の使用に不可欠、あるいは価値を高める関連製品を何と呼ぶか。
6. 全く新しい技術やアイデアにより、既存の市場構造や産業を破壊・創造するタイプのイノベーションは何か。
7. 既存製品の基本機能を維持しつつ、デザインや細かな機能を追加・変更するタイプの開発は何か。
8. 後発企業が、先発企業の製品を分析し、開発コストや時間を節約して市場参入する戦略的メリットを何というか。
9. 新製品の普及過程において、初期の採用者（革新的顧客）と大衆市場の間に存在する、乗り越えるべき「深い溝」を指す用語は何か。
10. 企業が新製品を投入することで、自社の既存製品の売上を奪ってしまう現象を何というか。
11. 小売店等の流通業者が、特定のメーカーとの長期的取引を重視し、新規参入を拒むような障壁を何というか（流通チャネルの○○性）。
12. カルピスがバターを製造した事例のように、主製品の製造過程で派生する副産物を製品化する戦略は何の有効活用か。
13. 消費者が新しい製品カテゴリーの使い方や価値を理解するために、企業が負担しなければならないコストは何か。
14. 価格には敏感だが、機能や品質がある程度保証されていれば購入する、市場の多数派を占める層を（普及学において）何と呼ぶか。
15. 特定の製品やサービスを使い続けることで、他社製品への乗り換えが心理的・金銭的に困難になる状態を何というか。

## 解答一覧

1. プロダクトライフサイクル (PLC)、 2. 製品差別化、 3. 範囲の経済性 (または資源の有効活用)、 4. 経験曲線効果、 5. 補完財、 6. 革新的イノベーション (プロダクト・イノベーション)、 7. 改良型新製品 (インクリメンタル・イノベーション)、 8. 後発者優位 (セカンドムーバー・アドバンテージ)、 9. キャズム、 10. カニバリゼーション、 11. 固定性 (または閉鎖性/系列化)、 12. 内部資源 (副産物)、 13. 市場開拓費用 (市場啓蒙コスト)、 14. アーリーマジョリティ (またはレイトマジョリティ)、 15. ロックイン効果 (スイッチングコスト)

### 3 需要情報収集プロセス

#### 3.1 はじめに

本講義では、新製品開発（NPD: New Product Development）の初期段階から市場導入に至るまでのプロセスと、その過程で行われる意思決定の重要性について論じる。特に、市場機会の発見（アイディエーション）、コンセプトの選定、そして開発に伴うリスク（技術的・市場的不確実性）の管理に焦点を当てる。企業が持続的な競争優位を築くためには、不確実な環境下でいかに効率的に資源を配分し、顧客価値を創造するかが問われる。

#### 3.2 主要な概念と論点

##### 3.2.1 新製品開発のプロセスモデル

アーバンとハウザー（Urban & Hauser）のモデルによると、新製品およびサービスの開発過程は、一般的に以下のフローを辿る。

1. 市場機会の発見: 市場の定義とアイデアの創出。
2. 新製品のデザイン: 有望な方向性に基づく製品設計。
3. 製品テスト: 試作品を用いた機能および受容性の確認。
4. 市場導入: 実際の市場における販売と反応の測定。
5. ライフサイクル管理: 市場でのポジショニングの調整と、次なる市場機会の探索。

##### 3.2.2 アイデア・スクリーニングと減衰曲線

フィリップ・コトラー（Philip Kotler）等が引用するブース・アレン・ハミルトンの調査によれば、新製品開発には多産多死の構造が存在する。

- 減衰曲線（Decay Curve）: 最終的に市場で成功する製品を 2 つ残すためには、初期段階で約 64 個のアイデアが必要とされる。
- コストの構造: 初期スクリーニング段階でのコストは低い（例：1 アイデアあたり 1,000 ドル）が、開発プロセスが進行するにつれて幾何級数的に増大する。したがって、早期に有望なアイデアを選別し、リソースを集中させる意思決定が極めて重要となる。

##### 3.2.3 イノベーションのタイプと情報収集

新製品は、その革新性の度合いにより大きく 2 つに分類され、求められる情報収集アプローチが異なる。

1. 革新的な新製品（Radical Innovation）:
  - 従来市場になかった製品や、新たな製品クラスを創出するもの。
  - 必要な情報：広範な可能性と自由度を持った、抽象度の高い情報や意見。
2. 改良型新製品（Incremental Innovation）:
  - 既存製品の改善やライン拡張。
  - 必要な情報：消費者の根源的な需要（例：なぜ缶コーヒーを飲むのか？→くつろぎ、目覚まし）に基づく具体的な改善点。

### 3.2.4 主要なアイデア創出源

アーバンとハウザー、およびエリック・フォン・ヒッペル (Eric von Hippel) らの研究に基づき、アイデアの源泉は多岐にわたる。

- **新技術 (Technology Push):** バイオテクノロジー等の新技術が新薬品を生むように、技術シーズが製品化を主導するケース。
- **ユーザーイノベーション:** フォン・ヒッペルによると、科学機器（ガスクロマトグラフィー等）の分野では、約 82% がユーザーによる改良から生まれている。
- **ソリューション:** 顧客が抱える問題を解決する工夫から製品が生まれる。
- **社内ソース:** 経営者、従業員、特に顧客接点を持つ現場スタッフからの意見。

### 3.2.5 新製品開発におけるリスク管理

企業は意思決定において、以下のリスク要因を考慮する必要がある。

1. **市場受容性のリスク:** 消費者が製品の革新性を理解・受容できるか（新製品需要の不確実性）。
2. **需要規模の不確実性:**
  - 過小評価：機会損失、欠品による小売店との関係悪化。
  - 過大評価：在庫過多、処分によるブランド毀損。
3. **技術開発の不確実性:** 期間内に目標とする機能を開発できるか。遅延による先行者利益の喪失 (Time-to-Market の遅れ)。
4. **ネットワーク外部性 (Network Externalities):** ブルーレイディスク等の規格競争に見られるように、利用者の増加が製品価値を高める性質。普及のクリティカルマスを超えないければ、優れた技術でも無価値化するリスク。

## 3.3 応用と事例分析

■事例 1：アサヒ ラボ・ガーデン（顧客参加型開発） アサヒグループなどが展開する「ラボ・ガーデン」のような施設では、開発中のアイデアを迅速に形にし、来訪者に試してもらうことでフィードバックを得る。これは、消費者が言語化できない潜在ニーズを、プロトタイプへの反応を通じて抽出する試みである。

■事例 2：ミズノの競泳水着開発（リードユーザー法） 北島康介選手などのトップアスリート（リードユーザー）を開発プロセスに巻き込むことで、一般市場に先駆けた高度なニーズを取り込み、革新的な製品開発を実現した事例。リードユーザーは市場のトレンドを先取りしており、そのニーズは将来的に一般市場でも顕在化する可能性が高い。

■事例 3：サントリー「Gokuri」（仮説検証型開発） 「果実飲料は子供のもの」という従来の固定観念（予見）に対し、「大人も果実感を求めているのではないか」という逆説的な仮説（仮説的予見）を設定。実際に製品を投入し、市場反応を確認することで新たなセグメントを開拓した。

■事例 4：シャープの液晶事業（技術主導とプロダクトアウト） 液晶というコア技術を軸に、電卓からテレビ、携帯電話へと用途を展開。技術的な予見に基づき、潜在的な需要を探査した典型的なプロダクトアウト（またはテクノロジープッシュ）のアプローチである。

### 3.4 深層背景と教訓

■本論から逸れた寄り道トピック名：顧客への直接質問の限界 講義内で「どのようなアイスクリームが理想か？」という問い合わせに対し、消費者は既存の固定観念（甘い、冷たい）の範囲内でしか回答できないという指摘があった。これは、スティーブ・ジョブズやヘンリー・フォードの「顧客は自分が何を欲しいかを知らない」という哲学に通じる。真のニーズ（インサイト）は、直接的な質問（Voice of Customer）ではなく、行動観察やプロトタイプの提示を通じてしか得られない場合が多い。

■本論から逸れた寄り道トピック名：流通チャネルにおけるイノベーションのジレンマ 革新的な製品を市場に投入する際、既存製品の知識を豊富に持つ流通業者（バイヤーや販売員）ほど、リスクを過大に見積もり、取り扱いを躊躇する傾向がある。これはクリステンセンの「イノベーションのジレンマ」の流通版とも言える現象であり、メーカーは消費者だけでなく、流通チャネルへの啓蒙や動機付けも考慮しなければならない。

#### 3.4.1 AIによる補足：重要論点の拡張

ステージ・ゲート法 (Stage-Gate Process): 講義内では「段階ごとの意思決定」について言及されていたが、これを体系化したのがロバート・クーパーの「ステージ・ゲート法」である。各開発段階（ステージ）の間に、評価・選別を行う閥門（ゲート）を設け、Go/Kill/Hold/Recycle の意思決定を厳格に行うことで、不確実性の高い NPD プロセスにおけるリソース配分の最適化とリスクコントロールを行う手法である。本講義の文脈である「アイデアの絞り込み」や「多産多死」を管理するための標準的なフレームワークとして理解しておくことが重要である。

### 3.5 結論

新製品開発は、単なるアイデア出しではなく、市場と技術という二つの不確実性を低減させていく組織的なプロセスである。アーバンとハウザーのモデルやフォン・ヒッペルのユーザーイノベーション論が示唆するように、企業は「プロダクトアウト（技術）」と「マーケットイン（需要）」のバランスを取りながら、適切なタイミングで資源を集中投下する必要がある。また、ネットワーク外部性やカニバリゼーション（自社製品同士の競合）といった市場メカニズムを理解し、開発リスクをポートフォリオとして管理する経営視点が不可欠である。

### 3.6 重要キーワード一覧

コトラー、アーバン、ハウザー、フォン・ヒッペル、クリステンセン、北島康介

新製品開発プロセス、市場機会、アイデア・スクリーニング、プロダクトアウト、マーケットイン、リードユーザー、ユーザーイノベーション、ネットワーク外部性、カニバリゼーション、不確実性、製品ライフサイクル、イノベーションのジレンマ、プロトタイピング、潜在ニーズ、セグメンテーション

### 3.7 理解度確認クイズ

- 新製品開発の初期段階において、多数のアイデアから有望なものを絞り込むプロセスを何と呼ぶか。
- 市場のトレンドを先取りし、一般ユーザーよりも強いニーズを持つ先駆的な利用者を何と呼ぶか。
- 利用者の数が増えれば増えるほど、その製品やサービスの価値が向上する現象を何と呼ぶか。
- 新製品が自社の既存製品の売上を奪ってしまう現象を指す用語は何か。

5. 顧客の要望や市場のニーズを出発点として製品開発を行うアプローチを何と呼ぶか。
6. 逆に、企業の持つ技術やシーズを出発点として製品開発を行うアプローチを何と呼ぶか。
7. エリック・フォン・ヒッペルが提唱した、ユーザー自身が製品の改良や開発を行う現象を何と呼ぶか。
8. ブース・アレン・ハミルトンの調査（コトラーが引用）において、製品化の過程でアイデア数が減少していく曲線を何と呼ぶか。
9. 革新的な技術や製品が、既存の顧客や流通構造の要望に応えようとするあまり、かえって市場での地位を失う現象（クリステンセンが提唱）を何と呼ぶか。
10. 製品が市場に導入されてから衰退するまでの過程（導入期、成長期、成熟期、衰退期）を示す概念は何か。
11. 消費者が言葉にして表現できる顕在的なニーズに対し、自覚していない隠れたニーズを何と呼ぶか。
12. 開発プロセスの各段階に閑所を設け、次の工程に進むか否かを厳格に審査する管理手法（AI 補足より）を何と呼ぶか。
13. 既存製品の機能や品質を小幅に改善するタイプのイノベーションを何と呼ぶか。
14. 従来市場になかった価値を提供し、市場構造を劇的に変化させるタイプのイノベーションを何と呼ぶか。
15. 新製品開発において、市場投入のタイミングが遅れることで失われる利益や競争優位のリスクを指す言葉（Time-to-XXX）は何か。

#### 解答一覧

1. アイデア・スクリーニング, 2. リードユーザー, 3. ネットワーク外部性, 4. カニバリゼーション, 5. マーケットイン, 6. プロダクトアウト, 7. ユーザーイノベーション, 8. 減衰曲線（モータリティ・カーブ）, 9. イノベーションのジレンマ, 10. 製品ライフサイクル（PLC）, 11. 潜在ニーズ（インサイト）, 12. ステージ・ゲート法, 13. 改良型（持続的）イノベーション, 14. 革新的（破壊的）イノベーション, 15. Market

## 4 新製品開発の組織的条件

### 4.1 はじめに

本講義では、企業の競争優位性を決定づける新製品開発において、それを成功させるための組織的条件と意思決定プロセスについて論じる。技術への投資判断や、開発部門が実際に新製品を実現できるかどうかは、企業の組織能力（Organizational Capability）に依存する。特に、市場機会の発見から製品導入までのプロセス設計、および開発組織の管理（モチベーションと権限委譲）が重要な経営課題となる。

### 4.2 主要な概念と論点

#### 4.2.1 開発期間の短縮化（Time-to-Market）

新製品開発プロセスの設計において、開発期間（リードタイム）の短縮は極めて重要である。

- **背景データ:** アーバンとハウゼー（Urban & Hauser, 1993）の調査によれば、市場機会の発見から市場導入まで合計で約 27 ヶ月を要していたとされる。
- **短縮の必要性:** 市場の飽和化、競合他社の存在、流通業者からのリクエストなどにより、迅速な市場参入（タイム・トゥ・マーケット）が求められる。
- **短縮のメリット:**
  1. **コスト削減:** 開発期間短縮による人件費等の節約。
  2. **市場適合性:** 発売時点に近い段階での消費者ニーズや最新技術の反映。
  3. **競争回避と価格維持:** 技術革新が激しい市場において、価格競争（コモディティ化）が始まる前に先行者利益を得る。

#### 4.2.2 開発プロセスの組織体制：2つのアプローチ

開発期間を短縮し、効率化するための代表的な組織体制として以下の 2 つが挙げられる。

■1. コンカレント・エンジニアリング（Concurrent Engineering） 企画、設計、生産、検査の各工程を順次行うのではなく、各段階を同時並行的（オーバーラップ）に進める手法。

- **特徴:** 企画・設計段階から生産部門の情報を取り入れ、問題発生時には前工程へ柔軟にフィードバックを行う（すり合わせ）。
- **適用:** 自動車産業など、部品間の調整が重要な「インテグラル（擦り合わせ）型」製品に適する。
- **メリット:** 設計変更に伴う手戻り時間の短縮、柔軟なアイデアの反映。

■2. モジュラー型開発（Modular Development） 製品を構成するサブシステム（モジュール）ごとに分割し、並行して開発を進める手法。

- **特徴:** モジュール間の接合部（インターフェース）を標準化することで、各モジュール内部の開発は独立して行われる。他社へのアウトソーシングも容易。
- **適用:** パソコンなどのデジタル家電。
- **メリット:** モジュールごとの専門化・分業化、複数サプライヤー間の競争による品質・効率の向上、価格競争力の強化。

#### 4.2.3 研究開発組織の管理とモチベーション

技術革新を生み出す組織管理には、経済的指標以外の評価軸が必要となる。

- **イノベーションのジレンマ:** 売上などの短期的・経済的指標のみで評価すると、失敗リスクの高い「革新的新製品」よりも、確実性の高い「改良型（マイナーチェンジ）新製品」の開発に偏重してしまう。
- **対策:** 担当者の役割分担（革新担当と改良担当の分離）、達成感や満足感を重視した報酬システムの導入。

#### 4.2.4 権限委譲の形態

Table1 開発組織における権限委譲の比較

形態	特徴とメリット	デメリット・リスク
分権型 (Decentralized)	担当者の裁量を重視。 独自性や挑戦意欲を引き出し、革新的製品が生まれやすい。	成果が見えにくく非効率になりがち。 責任の重圧からリスク回避的になる可能性。
集権型 (Centralized)	トップダウンで方向性を決定。 資源の集中投下や部門間連携が容易。 ライフサイクルの導入期・成長期に有効。	現場の自由な発想が阻害される可能性。

### 4.3 応用と事例分析

■自動車産業におけるコンカレント・エンジニアリング 講義内でも言及された通り、自動車開発は典型的なすり合わせ（インテグラル）が必要な領域である。設計段階から生産技術部門が関与し、製造要件を設計にフィードバックすることで、リードタイムの大幅な短縮と品質向上を同時に実現している。これは日本企業が得意としてきた開発スタイルである。

■PC産業におけるモジュラー型開発 パソコンはCPU、メモリ、HDDなどが標準化されたインターフェースで接続されている。これにより、デル（Dell）のような企業は、自社で部品を製造せずとも、各モジュールのサプライヤーを競わせることで、最新技術を安価に調達し、組み立てて出荷するモデルを確立した。講義で述べられた「キーパーツのみ内製し、他は外部の競争を活用する」戦略の好例である。

### 4.4 深層背景と教訓

■【深層背景】スピードと質のトレードオフ解消 本講義の根底にあるのは、「開発スピード（効率）」と「製品の革新性（質）」のトレードオフをいかに組織設計で解消するかというテーマである。古典的な「リレー方式」の開発ではスピードが犠牲になり、無秩序な開発では品質が犠牲になる。コンカレント・エンジニアリングは「情報の共有」で、モジュラー型は「構造の分離」でこの問題を解決しようとするアプローチ

であると解釈できる。

#### 4.4.1 AIによる補足：重要論点の拡張

講義テキストでは、改良型と革新型の対立について触れられていたが、これを解決する現代的な組織論として以下の概念が重要であるため補足する。

「両利きの経営（Ambidexterity）」オライリーとタッシュマンらが提唱した概念。企業は、既存事業の効率を追求する「深化（Exploitation）」と、新規事業や革新的技術を探索する「探索（Exploration）」の二律背反する活動を、高い次元でバランスさせる必要がある。講義内で触れられた「改良型担当」と「革新担当」を分ける、あるいは評価指標を変えるというアプローチは、まさにこの両利きの経営を組織内部で実装するための具体的な戦術であるといえる。

### 4.5 結論

新製品開発において、市場ニーズの把握と同等以上に重要なのが組織的な管理能力である。企業は製品の特性（インテグラルかモジュラーか）や市場環境に合わせて、最適なプロセス設計（コンカレントかモジュラーか）を選択しなければならない。また、革新的なイノベーションを持続的に生み出すためには、経済的合理性だけでなく、開発者の内発的動機づけを刺激し、リスク泰斗を許容する組織文化と評価システムを構築することが不可欠である。

### 4.6 重要キーワード一覧

アーバン、ハウザー、クラーク、藤本隆宏、クリステンセン  
タイム・トゥ・マーケット、コンカレント・エンジニアリング、モジュール化、標準化、インテグラル型（すり合わせ型）、製品ライフサイクル、カニバリゼーション、両利きの経営、権限委譲、内発的動機づけ

### 4.7 理解度確認クイズ

以下の問題は、本講義の論点および一般的なMBAレベルのオペレーション/製品開発論に基づいたものです。

1. 新製品の市場投入が遅れることで逸失する利益や、競争優位の低下を示す概念を何というか。
2. 開発プロセスの各段階（設計、生産準備など）を重ね合わせ、並行して進める手法を何というか。
3. 製品を構成する要素間のインターフェースが標準化され、独立して設計可能な製品アーキテクチャを何というか。
4. 上記とは対照的に、部品間の相互依存性が高く、設計ごとの調整（すり合わせ）が不可欠なアーキテクチャを何というか。
5. 既存の自社製品が、新しく投入した自社製品によって市場シェアを奪われてしまう現象を何というか。
6. 製品が市場に導入されてから、成長、成熟、衰退に至るまでのプロセスを指す用語は何か。
7. 既存事業の改善（深化）と新規事業の開拓（探索）を同時に追求する組織能力を指す経営用語は何か。
8. 開発リードタイム短縮のメリットとして、市場ニーズの予測精度が向上するのはなぜか。（一言で）
9. モジュラー型開発において、外部サプライヤー間の競争を促すことで得られる主なメリットは何か。
10. 革新的な技術開発を促進するために、回避すべき評価指標の偏重はどのようなものか。
11. 特定の業務や工程を外部企業に委託することを何というか。

12. 組織の意思決定権限を現場の下位レベルに委譲することを何というか。
13. 逆に、意思決定権限を組織の上層部に集中させる体制を何というか。
14. 顧客の潜在的な要望や、言葉にされない欲求を指すマーケティング用語は何か。
15. 複数の異なる機能を持つ製品を一つに統合する場合（例：スマホ）、開発の複雑性は増すが、これを解消するために有効な開発体制は（講義内の文脈で）どちらか。

#### 解答一覧

1. タイム・トゥ・マーケット（または機会損失）、2. コンカレント・エンジニアリング、3. モジュラー型（アキテクチャ）、4. インテグラル型（または統合型/すり合わせ型）、5. カニバリゼーション、6. 製品ライフサイクル（PLC）、7. 両利きの経営、8. 予測期間が短くなるから（不確実性の低減）、9. コスト削減と技術革新（品質向上）、10. 短期的な経済的指標（売上・利益のみの評価）、11. アウトソーシング、12. 分権化（エンパワーメント）、13. 集権化、14. インサイト（または潜在ニーズ）、15. コンカレント・エンジニアリング（すり合わせが必要なため）