Glossary
グロッサリ

■ 知識創造理論
野中郁次郎教授らが示した組織的に知識を生み出すためのプロセスモデル．知識創造理論では，知識には暗黙知と形式知の2つがあり，それを個人・集団・組織の間で相互に変換・移転を繰り返すことによって新たな知識が創造されるとする．（武田英裕）

■ ペイドメディア／オウンドメディア／アーンドメディア
企業がメディア戦略を考えるときに利用するマーケティングチャネルを整理したフレームワーク．ペイドメディアは企業がお金を払って利用する広告などを指し，「認知・集客」を担うものとされる．オウンドメディアは自社で所有するWebサイトやメールマガジンなどを指し，「顧客との関係構築」を担うものとされる．アーンドメディアはソーシャルメディアや口コミメディアを指し，「拡散」の役割を担うものとされる．（武田英裕）

■ アイデアソン／ハッカソン／メイカソン
アイデアソンはアイディアとマラソンを組み合わせた造語で，特定のテーマに関心を持つ人が集まり，短期間で課題解決につながるアイディアを出し，グループでまとめるワークショップ形式のイベント．ハックとマラソンを組み合わせた造語であるハッカソンでは，短期間でソフトウェアサービスやアプリケーションの試作品を考案・開発まで行う．メイクとマラソンの造語であるメイカソンでは，ソフトウェアだけでなくハードウェアのプロトタイプまでをつくりあげるのが特徴となっている．（武田英裕）

■ リーン・スタートアップ／リーンエンタープライズ
リーン・スタートアップは，Eric Ries氏が提唱した起業や新規事業立ち上げのためのマネジメント手法．最低限のコストと短いサイクルで仮説検証を行うことを特徴とする．リーン・スタートアップの手法を大企業の新規事業開発プロセスに適用することをリーン・エンタープライズと呼ぶ．（武田英裕）

■ ユーザエクスペリエンス
ユーザが製品やサービスを使用する際に感じる印象や体験．製品やサービスそのものの使い勝手のみを対象にしたものではなく，製品のことを知り，接し，使用を開始したり所有したりといった過程で感じる満足感や喜び，不満といった価値を感じる体験のことを指す．（関　治之）

■ アクセラレータ
Y Combinatorに代表されるシードからアーリーステージのスタートアップに投資と育成支援をするという新しいプレイヤである．スタートアップにはシードマネーとして数百万円の投資がある．その見返りにアクセラレータは5%程度の株式を取得する．プログラムの最後には卒業式としてデモデイと呼ばれる投資家向けのプレゼンテーションがある．（及部智仁）

■ コホート
プログラムの選考に合格した起業家達はコホート（＝同期組）としてプログラム期間中，切磋琢磨する．この切磋琢磨を通じて，ピア・プレッシャーという集団の中で同じレベルの行動をとらせようとする仲間からの精神的圧力が働くことで，ライバルであるほかのチームに負けられないという動機が働き，目標に向けた達成指向性が高まる．（及部智仁）

■ クラウドファンディング
プロジェクト起案者が，企画をWebサイトに掲載し資金やサポートを募り，掲載された各種対価，要望に対して不特定多数の人が，資金の提供や協力などを行うことでプロジェクトを支援する，群衆（crowd）と資金調達（funding）を組み合わせた造語である．（宇都宮茂）

■ クリエイティブ・コモンズ
インターネット時代のための新しい著作権の仕組みまたはそれを実現するためのライセンス・スキームのことをいう．作品を公開する作者が，著作権を保持しつつ，一定の条件のもとに「この条件を守れば私の作品を自由に利用してよい」という意思表示を，分かりやすいマークの表示とともに行うことにより，作品の流通や共有を促進する．（水野　祐）