

ハッカソンなど共創の場における 知的財産権に関するルールの作成

—参加同意書の提案と適用事例から得られた知見—

小林 茂^{†1} 水野 祐^{†2}

^{†1} 情報科学芸術大学院大学 ^{†2} シティライツ法律事務所

多様なスキルや視点、経験を持つ人々が新しい製品やサービスを短期間で共創するイベント「ハッカソン」や「メイカソン」における民族誌調査を基に、主催者側および参加者側の双方にとって適切に知的財産を取り扱うことを盛り込んだ参加同意書を作成し、同様のイベントにおいて活用できるよう2014年2月にテンプレートとして公開した。さらに、公開後に行った調査で新たに見つかった課題に対し、イベントの期間中における知的財産の定義および権利化の意思確認を行う終了後の確認書を追加して2015年2月に更新した。2015年9月から12月までに行ったイベント主催者に対する調査結果から、この参加同意書は日本国内のイベント主催者に広く認知され、多くの場合において派生物が利用、または参考にされていることが確認できた。

1. はじめに

2010年代に入り、多様なスキルや視点、経験を持つ人々の共創により短期間でWebサービスやスマートフォンアプリケーションなどのソフトウェアをつくるハッカソン、さらに電子回路などのハードウェアまでつくるメイカソンといったイベントの開催が増えてきた。たとえば、ITに関する勉強会やセミナーの情報を集約するWebサイト「dots」^{☆1}に登録されている情報によれば、2014年11月1日から2015年10月31日までの期間に全国で開催されたイベントのうち、ハッカソンをキーワードに含むものは367件であった。このサイトに登録されていないイベントもあることを考えると、全国各地で毎日のように開催されていると言っても過言ではない。

AT&T LabsのRosellらによれば、ハッカソンとは、人々が集まり、新規または既存の技術イネーブラをベースにして特定の問題を解決するための新しいアプリケーションや製品を協力し合ってつくるイベントである[1]。典型的には、5名までの人々が1日から2日間の間にイベントの最後に実働するプロトタイプをつくることを目標にチームで作業する。アプリケーションはモバイルまたはWebアプリケーションで、ベースとなる技術のイネーブラは通信やメディアのプラットフォームである。ハッカソンの開催目的は多様であるが、Rosellらによれば、ハッカソンは組織にとって新しいプロダクトやサービスの検証を行ったり、新しいアイデアをつくるためのポ

^{☆1} <http://eventdots.jp/>

ピュラーなアプローチになりつつあり、イノベーションの創出を促進するものとして注目されている。実際にRosellらは、企業内において2日間のイベントとして開催し、120名、19チームが参加したハッカソンから2件が特許として出願されたことから、企業内部のハッカソンがイノベーション創出につながると主張した。

このように、共創により知的財産が生まれることが期待できる一方で、そこにどのようなルールを設ければよいかを考える際、単独の企業にとどまらず開催するハッカソンでは知的財産権の取り扱いが複雑になる。まず、複数の参加者がチームを編成して共創によって成果を生み出した場合、誰がどれだけ貢献したかを追跡するのは非常に困難である。また、参加者が所属する組織が複数にわたり、その業種も異なる場合には前提とする慣習が共通していないため、事前あるいは事後の契約が非常に複雑になる。本研究では、異なるスキルや視点、経験を持つ人々が共創することにより事業化の可能性が高い成果を生み出そうとする場において適切なルールを提案することを試みた。なお、本研究を進めるにあたっては、第1筆者が主催者側としてさまざまな共創イベントや共創プロジェクトを進行しつつ、アンケート調査および現場での民族誌調査を基に参加同意書のドラフトを作成し、第2筆者が法律の専門家として監修した。

2. 予備調査と参加同意書の作成

まず最初に、ハッカソンやメイカソンという場におい

て実際にどのようなルールが用いられているのかについて調査するため、2014年2月5日から2月13日までの期間にWeb上でのフォームによるアンケート調査を行った。その結果、参加に関してなんらかの同意書が明示されていたケースは16件中6件と全体の4割以下に過ぎず、それ以外については少なくとも応募の段階においては明確に知的財産の取り扱いが定められていなかった。

この調査結果を基に、多様なスキルや視点、経験を持つ参加者がチームで参加して共創する場合を想定し、参加者と主催者、双方にとって知的財産権が適切に扱われるようなルールが必要とされていることが分かった。ルールを提示する際の形式としては、大きく3つの理由により参加同意書とした。

まず、参加者から見た場合、マラソンのようなスポーツでも参加同意書が必要となるため、共創イベントに参加するにあたってなんらかの参加同意書が必要になることについては抵抗感がないことが期待できる。次に、主催者側から見た場合、参加同意書を参加者に提示して同意させることは企業主催のイベントにおいて通常行われているため、主催者側にとっても抵抗感が少ない。さらに、同一の参加同意書で複数の参加者と契約を結ぶことができるため、主催者側と各参加者との間で個別に契約するのと比較して主催者側の法務部門の負担が大幅に少ない。

これらの理由により、形式としては参加同意書とし、以下のような内容を含めた。まず、第1項においては次のように目的を定めた。これは、万が一参加者と主催者、あるいは参加者間で係争に発展した際に、共創によってイノベーションを創出しようという目的であったことを確認できるようにするためである。また、参加同意書における各条項の文言について解釈に争いが生まれた場合においても、最終的な解釈の拠りどころとして目的規定が重要になる。

1. 【目的】本イベントは、参加者が多様な視点や知識を持ち寄って共にアイデアを創出し、自らの技術等を提供し合い、実装することにより、イノベーションを創出することを目的としています。

次に、第2項においてこのイベントにおける成果物、およびその帰属先が参加者であることを示した。これは、参加者に対しては何らかの形で表現されて著作権が発生するものに成果物を限定するとともに、主催者に対しては成果物の権利が参加者に帰属することを明示するためである。イベントの性質によっては、成果物の知的財産権の帰属を主催者側とする考え方もあり得るが、ここで

は昨今のUser Generated Contents (UGC) 等における個人の権利意識の高まりなどに鑑み、公平な立場からハッカソンまたはメイカソンにおける権利帰属を検討した結果、作成した参加者それぞれに帰属するという形をとった。また、権利を主催者側と参加者側で共有するというのも選択肢としてあり得るが、安易に共有とすると権利者が増え、成果物が後で利用しづらい状況になることが多いことから、共有とすることを避けた。

2. 【成果物】本イベントにおいて参加者が作成した文章、スケッチ、図、3Dデータ、CGデータ、写真、音声、動画、ソフトウェア、プロトタイプングしたハードウェアその他一切の成果物（以下「成果物」といいます）に関する著作権（著作権法第27条および第28条の権利その他の権利を含みます）、特許権、実用新案権、意匠権、商標権等の知的財産権（それらの権利を取得し、またはそれらの権利につき登録等を出願する権利も含むものとします。以下「知的財産権」といいます）その他一切の権利は、作成した参加者自身に帰属します。

さらに、第3項では、具体的な表現に至らないアイデアはそもそも著作物には該当せず、著作権法およびその他の知的財産に関する法律では保護されないし、表現した時点で自動的に発生する著作権以外の権利については申請が認められて初めて権利化するため、権利化しない限りは人類の共有財産になることを示した。これは日本国内およびまた世界主要各国における知的財産の扱いを正確に理解している場合には自明である。しかしながら、すべての参加者が知的財産に関する正確な知識を持っているとは限らず、またアイデアをめぐるトラブルになったケースもありハッカソン・メイカソンにおける思想として重要な点であるため、確認的・啓蒙的な意味も含め、ここで明示した。

3. 【アイデア】本イベントにおいて参加者が提供したアイデア（コンセプトおよびノウハウ等を含みます）は、そのアイデアを提供した参加者から次条に定める申出および参加者による権利化がなされないかぎり、人類の共有財産（パブリックドメイン）として、他の参加者を含めた第三者が、無償で自由に利用することができます。

加えて、第4項において公開に関するルールを示した。これは主に主催者側のためのものである。特に企業活動のプロモーションを目的としたイベントにおいて、主催者側はできるだけその成果を周知したいという要望がある。一方で、特許権、意匠権などの産業財産権において

は、インターネットや刊行物において公開されることにより、権利取得のための要件である新規性が喪失してしまうというリスクが存在する。この規定は、公開されたことによって権利化に必要となる新規性が失われてしまうことを避けるものである。

4. 【公開】主催者、本イベントを共催、協力した者、ゲスト及び講師（以下「主催者等」といいます）は、成果物を、広告宣伝または研究目的のために、ウェブサイト（SNSを含む）やチラシ、パンフレット等の宣伝販促物に掲載する等、公開することができます。ただし、本イベント終了時から15日以内に、権利を有する参加者から、成果物に関する情報を公開しないよう申出があった場合には、主催者等は成果物の公開を延伸する等、参加者の権利化のために適切な措置を講じるよう努めるものとします。

このほかの項目としては、参加者の秘密情報、主催者側の秘密情報、権利侵害の禁止、規則・指示等の遵守、保証、免責、機材等の損傷、責任といったものであった。これらについては、一般的なイベントにおける参加同意書にも含まれるような内容も含めてできるだけ簡潔に示した。

3. 第1回公開

3.1 試行第1回

作成した参加同意書は2014年2月23日と3月9日の2日間にわたって岐阜県大垣市で開催したイベント「Engadget電子工作部in岐阜」において用いた。このイベントはEngadget日本版（AOLオンライン・ジャパン（株））と（公財）ソフトピアジャパンが主催し、デザイナーやエンジニアなど26名が参加した。このイベントにおいて、26名の参加者は5つのチームを編成し、主催者側のファシリテーションによってチームあたり数十個のアイデアを創出した。また、スマートフォンと連携する機器を手軽にプロトタイプできるツールキット「konashi」[2]のハンズオンを行い、参加者がアイデアをプロトタイプにするための方法を示した。1日目から2日目までの2週間の間、参加者はチームごとにオンラインまたはオフラインでコミュニケーションをとりながら作業を進め、2日目にその成果を統合して最終的なプロトタイプにして発表した。

結果として、すべてのチームが電子回路やソフトウェアから構成されるプロトタイプを制作し、プレゼンテーションすることができた。

3.2 試行第2回

第1回のイベントに続いて、同年4月1日と2日の2日間にわたって開催した「iBeaconハッカソン4」においてもこの参加同意書を用いた。このイベントは情報科学芸術大学院大学と（有）トリガーデバイス、合同会社わふうが主催し、岐阜県大垣市の情報科学芸術大学院大学附属図書館で開催した。図書館における屋内位置情報サービスの可能性を探究することを目的に開催したこのイベントには、図書館関係者やソフトウェア開発者、デザイナー、プランナなど24名が参加し、5つのチームで時間内にアイデアを実装するところまで取り組んだ。結果として、すべてのチームが屋内位置情報サービスを活用した図書館関連サービスのプロトタイプを制作し、プレゼンテーションすることができた。

3.3 試行第3回

第2回のイベントに続いて、同年6月14日と6月28日の2日間にわたって東京都千代田区で開催したイベント「Engadget電子工作部in Engadget Fes 2014」においても同じ参加同意書を用いた。このイベントはEngadget日本版が主催し、デザイナーやエンジニアなど32名が参加した。参加者は5つのチームを編成し、試行第1回のイベントと同様の進行で2日目に向けて制作を進め、すべてのチームがプロトタイプを制作し、プレゼンテーションした。

3.4 調査

これら3つのイベントに関して、各回の終了後に、それぞれの参加者に対してアンケート調査を行った。アンケートには3つのイベントでの参加者合計82名中の約71%にあたる62名が回答した。その結果をまとめたものが図1である。参加前については、参加同意書に関する意識は参加前にはまったくそう思わない参加者から強くそう思う参加者まで分散していたが、参加後には「そ

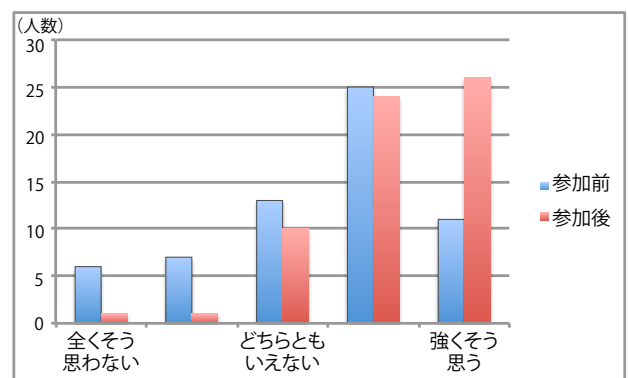


図1 参加同意書の必要性に関する参加前後での意識の変化

う思う」と「強くそう思う」の合計で80%以上の参加者がこうした同意書が必要であると答えた。

また、参加の前後で差が大きかった参加者が自由回答で回答した内容には、「アイディア、もしくはイメージがつく程度のものしかつくりたくないと考えていたが、実際には製品に近いレベルまでつくり上げたチームが多かった」「全チームについて非常に可能性を感じるアイディアが出るとは思ってはいなかった。（参加同意書は）必要だと思います。製品化を目指す製品が生まれる可能性がある限り、必要なことだと思う」「ここまで本格的につくるとはまったく思っていなかった。（参加同意書は）個人情報、できた製品、色々考えると絶対必要」といった回答が得られた。このことから、多様なスキルや視点、経験を持つ人々が共創するイベントにおいて創出される知的財産を適切に扱うという点に関してこの参加同意書が有効に機能したことが分かる。一方で、参加同意書があることによって参加者の意識が硬直してしまうことは懸念されたが、自由記述による回答において参加同意書がネガティブな効果を持ったと読みとれるような回答はなかった。ある参加者が「マラソンなどにも同意書があるので同意書の有無に関しては特に何の感情もなかった」と回答していたように、参加同意書に同意した上でイベントに参加するという点に対しては特に抵抗感はないと思われる。

3.5 テンプレートとしての公開と活用

試行第1回のイベント第1日目と同日の同年2月23日、今後開催されていくハッカソンやメイカソンで、参加者と主催者、双方にとって知的財産が適切に扱われ、共創から新しいビジネスや産業が生まれ、持続可能な社会になっていくことを期待して、参加同意書をオンラインでテンプレートとして公開した。知的財産権に関する契約書をテンプレートとして公開する取り組みとしては、山口情報芸術センター [YCAM] の坂井らによる共同研究開発契約書のテンプレート「GRP Contract Form」があり、2つの事例において実際に用いている[3]。坂井らの取り組みを参考に、公開にあたっては、派生物が次々と生まれていくことを期待して、オープンソースソフトウェアの開発で世界的に広く用いられているWebサービス「GitHub」を利用した。テンプレートのライセンスとしてはクリエイティブ・コモンズ【表示-継承4.0国際】ライセンス^{☆2}とし、それぞれのイベントで使用する場合には、原著作者を表示した上でそれぞれのイベントに合

わせて改変し、その結果を同じライセンスの下で公開することを求めた。また、二次利用の際には可能な限りGitHub上でforkし、派生関係が分かるようにしてほしいという意味を示した。公開したドキュメントには、参加同意書と説明書に加え、その解釈を具体例で示したFAQを含めた。このテンプレートは、公開直後の2月27日と28日にHealth 2.0 FUKUSHIMA Chapterが福島県耶麻郡磐梯町で開催した医療セキュリティに関するハッカソン「医療セキュリティハッカソン2014」にて派生物である同意書が作成され、活用された。

同年6月3日には、ライセンスの取り扱いに対して改変を加えたバージョン1.2を公開した。参加同意書のライセンスとしてクリエイティブ・コモンズ・ライセンス【表示-継承4.0国際】を採用したのは、特に原著作者のクレジットを求めたいからこのライセンスを選択したのではなく、派生物が同条件で公開され、広まっていくことを期待してこのライセンスを選択した。しかしながら、公開後のフィードバックでも、原著作者の表示が必要になることが、企業等での利用に関してハードルとなる、という意見が寄せられた。こうした意見に対する対応としてパブリックドメインにすることも考えたが、そうするとすべての権利を放棄してしまうことになるため、派生物が公開されて広まっていくことが期待できなくなってしまう、というジレンマがあった。そうしたとき、(株)ライゾマティクスが同年5月30日にGitHubで公開したコンテンツ「inspired by Perfume' exhibition」^{☆3}で、「本ライセンス8.cの規定に従い、本ライセンス3.a.に規定する【表示】に関する条件または権利を明示的に放棄する」という方法がとられているのを知った。そこで、同年6月3日に参加同意書についても【表示】に関する条件または権利を明示的に放棄することを説明書に明記し、バージョン1.2として公開した。

4. 第2回公開

バージョン1.2の公開後、この参加同意書を用いたイベントについて民族誌調査を行う中で、終了後に知的財産の扱いに関する取り決めを参加者間で行うことが難しいという課題が浮上していた。これにはいくつかの理由があった。まず、参加者が平等であるがゆえに誰かが権利の整理を行うことが難しい。ハッカソンのような共創イベントにおいては、参加者が所属する組織の規模の大小や社会的地位、業種、性別によらずフラットな立場で

^{☆2} <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.ja>

^{☆3} https://github.com/rhizomatiks/inspired_by_prfm

参加できることが重要である。しかしながら、スキルや動機、終了後に事業化を目指して継続したいと考えるかどうかまでは参加者によってかなり差がある。

また、事業化のリスクをとらない参加者がイベント中の成果物に関する権利を主張するということが起きた。一般的にイベントで良いアイデアが生まれたとしても事業化に成功する確率はかなり低く、成功しても利益が得られるまでには時間がかかるし、当初の成果物がそのまま製品になることは希である。この事例では、製品開発の経験を持たない参加者が参加していたチームにおいて、一部の参加者が事業化の意思を示した段階で、即座に自分がかかわった知的財産に関する権利および対価を主張するということが起きていた。

第1の課題については、主催者側から参加者側に知的財産の取り扱いをチーム全員で協議した結果を記入した「終了後の確認書」の提出を求めることにより、参加者間での話し合いが促進されるようにした。終了後の確認書においては、イベント中の成果に関して権利化できる可能性があるのがどの部分で、特許権、実用新案権、意匠権、商標権の中でどの権利を取得しようとするのか、その権利化を妨げないために主催者側にどのような扱いを求めるのかをチーム全員の署名と共に記入することを求めた。この書類を順に埋めていくことにより、知的財産権に関してチーム内での合意が形成され、それが記録として残るようにしたのである。

また、第2の課題については、イベントの成果物に関する一切の権利は事業化の段階に進めるメンバだけが保持し、それ以外の参加者は一切の権利を放棄するという考え方で整理した。これは、事業化の段階に進めるメンバだけがチームでの成果を得られるという意味ではない。終了後の確認書において取り扱いを定める成果物はあくまでイベント中に制作してコンセプトを実際に体験できるように表現したコンセプトプロトタイプのみとし、その背後にあるコンセプト、およびコンセプトを構成する複数のアイデアに関しては、そのチームに参加していたすべての参加者が自由に利用できることとした。これにより、その時点では事業化が難しいと考えたコンセプトやアイデアであっても、異なる人や機会、技術に出会ったときに実現可能であると判断できれば当時参加していたメンバに断りなく再利用できる。これにより、リスクをとって事業化に進めたいと考えるメンバが成果物を利用できるようにしつつ、それ以外の参加者もイベントからの成果を利用できるようにするというバランスをとった。

この終了時の確認書は2014年11月6日から24日までの期間に静岡県浜松市と東京都千代田区で開催したイベント「Play-a-thon」で使用した。このイベントはEngadget日本版と(株)ロフトワーク、情報科学芸術大学院大学が主催し、ヤマハ(株)が協賛した。このイベントにおいては、協賛企業であるヤマハ(株)が終了後にインキュベーションプログラムを用意し、希望したチームの中から選考したチームに対してインキュベーションプログラムを提供し、その後の事業化をサポートすることが予定されていた。そのため、ハッカソンで終了するのではなく、その先の事業化までの判断をスムーズに行えるようにするために終了後の確認書を追加した。

このイベントにおいて実際に適用した終了後の確認書に関する民族誌調査の結果を基に、テンプレートとして公開していた参加同意書に改訂を加え、「ハッカソン/メイカソン参加同意書と終了後の確認書およびFAQ」として2015年2月2日に公開した。この版における主な変更点はハッカソンでも使用できることを明示するために名前を変更したこと、参加同意書に「終了後の整理」の項目を追加したこと、終了後の整理を行うための「終了時の確認書」およびそれに関するFAQを追加したこと、この3点である。参加同意書に追加した項目は次のようなものであった。

4. 【終了後の整理】参加者は、本イベント終了後7日間以内に成果物の公開、利用、権利化のための措置、製品化の意向についてチーム全員で協議して「終了後の確認書」に記入し主催者に提出するものとします。

これにより、参加の段階で終了後のことも意識させつつ、終了後に確認書を提出することに同意させるようにした。また、終了後の確認書においては、第1項で成果物の名称と内容を明示した上で、第2項において相当な期間内に改めてチームメンバで協議の上、チームの成果物に関し、事業化する否か、事業化する場合には当該事業への参加の可否を決定すること、および当該事業化のメンバから外れる者は、チームの成果物に関する知的財産権その他一切の権利を放棄するものとするを明示した。せっかく良い成果物が生まれた場合でも、イベント開催後に連絡が取れないメンバがいることが原因となり、その成果物が利用できなくなる事態を避けるためである。第3項においては、権利化の意思の有無を確認した上で、権利化の意思がある場合には特許権または実用新案権、意匠権、商標権の3つに関してそれぞれ具体的に権利化したいと考えている内容を記入してもらうよう

にした。また、第4項においてはチームの成果物に関し、特許権、実用新案権または意匠権の新規性を喪失し、これらの権利化を阻害しないために、主催者側が公開を避けるべき事項の有無に関して記入してもらうようにした。

終了後の確認書でここまで細かな内容を記入してもらうには大きく2つの理由がある。まず、参加者に対してどの部分をどのように権利化したいのかを明確にすることである。どのように記入するかの議論をチーム内で行うことにより、参加者間での権利に関する意識を整理できる。次に、主催者側が参加者の権利化を阻害しないためにどこをどのように配慮すればいいのかを明確にすることである。これは主催者側として配慮すべき内容に大きな影響を与える。たとえば、外部から見て分からない内部の機構に関して特許権を取得したいと考えている場合であれば、最終成果物の写真を掲載することには問題がない。しかしながら、商標権を取得したいと考えている場合であれば、公開する記事において最終成果物の名称を記載することすら避けなければならない。このように、参加者が権利化したいと考える内容に応じて主催者が配慮すべき内容は大きく異なってくる。

この参加同意書は、2015年9月6日から10月3日にかけて福岡県北九州市で開催したイベント「ハンガソン」でも適用した。このイベントは（公財）九州ヒューマンメディア創造センターが主催し、マルソー産業（株）などが開催に協力したものである。マルソー産業は国内のクリーニング用プラスチックハンガーにおいてトップシェアを持つ北九州市の地場企業で、自社でクラウドファンディングサービスを運営している。この地場企業の製品に関連するテーマに基づき、参加者が多様な視点や知識を持ち寄って共にアイデアを創出し、自らの技術等を提供し合って実装することにより、地域の新しい産業の可能性を探求するコミュニティをつくることを目的に開催した。

このイベントでは、エンジニアやデザイナー、プランナなど20名の参加者が4つのチームを編成して参加した。終了後の確認書はすべてのチームが記入し、全4チームのうち2チームに関しては今後権利化および事業化の可能性があると報告した。主催者側は、参加者から提出された終了後の確認書に基づき、イベントの開催レポートからは権利化および事業化を阻害しないように詳細が分かる写真を削除した。その一方で、事業化の可能性がないと報告したチームに関しては、同年11月7日と8日に北九州市で開催されたデジタルものづくりクリエイターの

祭典「北九州モノカフェ」において出展し、期間中に制作したプロトタイプを展示した。チームに参加していた参加者も展示には参加し、自分たちが制作したプロトタイプについて紹介した。

このように、権利化および事業化を進めたいと考えるチームに関してはそれを阻害しないように配慮しつつ、それ以外のチームの成果については積極的に公開することは主催者および参加者にとって有効である。まず、主催者側としてはイベントを開催したという事実、およびそこで事業化の可能性が高い成果が生まれたという事実を紹介できることにより、取り組み自体を周知しつつ、次回以降の開催において意欲的な参加者を集めることができる。また、権利化および事業化を進めたい参加者側としては、期間中も真剣に事業化を想定しながら進めることができるし、終了後も安心して進めることができる。加えて、事業化しないと判断したチームとしても、自分たちが一定期間に真剣に取り組んだ成果を公開できることによりその成果をアピールでき、来場者とのコミュニケーションの中で新しいアイデアを得ることもできる。このように、参加同意書と終了後の確認を適切に運用することにより、主催者側と参加者側、双方にとって有益な成果を得ることができるのである。

5. 派生物

ハッカソン／メイカソン参加同意書の派生物として、複数の企業が参加するオープンイノベーションにおいても利用できるような参加同意書の試行として「新規事業創出のための共創プロジェクト参加同意書とFAQ」を作成し、2014年6月に公開した。この参加同意書は岐阜県大垣市で開催した共創プロジェクト「コア・ブースター・プロジェクト2」で使用した。この共創プロジェクトは新規事業の創出を目的として岐阜県大垣市で開催しているもので、前年度である2013年度に第1回を実施し、ソフトウェアやハードウェア、デザイン、製造などのスキルを持つ15社から26名の人々が集まり、5つのチームを編成して取り組んだ。参加者の役割としては、プロデューサーとエンジニア、デザイナー、製造の4つを設定した。この回の成果としては、傾けるとほのかに光ることで日本酒を飲むという経験に彩りを添える升「光枘」がクラウドファンディングで87人の支援者から目標金額の106%にあたる1,613,500円を集め、2015年12月末にリターンの第一弾を支援者のもとに届けた。

これに続けて2014年度に開催した第2回では、岐

県内の製造業を中心とする地場産業や情報産業など19社から25名が参加して4つのチームを編成した。これらの参加者に対して、6月13日から7月23日までの期間に合計5日間のワークショップを実施し、各チームごとにアイデアを創出し、それぞれのスキルを出し合っ
てプロトタイプを制作した。4チーム中2つのチームは、ワークショップ期間終了後も活動を継続し、事業化の可能性を探るため、同年10月7日から11日まで千葉県千葉市の幕張メッセで掲載されたITとエレクトロニクスの展示会「CEATEC JAPAN 2014」などの展示会に出展した。複数の企業間の共創プロジェクトにおいては、共創プロジェクトの内容、各企業の役割分担や責任、知的財産の取り扱い等を厳密に定めた契約書を締結するのが通常である。しかしながら、すでに何をつくるかが決まっている段階ではなく、0から1をつくらうという初期段階において、事前に詳細までを定めることは非常に難しい。また、数社間であればまだしも、20社近い参加企業で契約書を締結するのはほぼ不可能である。仮に締結できたとしても、事前に決めてしまうことにより活動の幅が限定され、柔軟に対応できなくなる。こうしたことに加えて、第1回に関しては参加を呼びかける対象が公募ではなく主催者からの招待制であったため、明文化された参加同意書を用いないで開催した。しかしながら、第2回に関しては説明会開催後に参加者を公募で呼びかけたことと、ハッカソン/メイカソン参加同意書がすでにあったことから、この共創プロジェクトにあわせた参加同意書を作成することになった。

この同意書においては、短期間の共創イベントのための参加同意書を基に、大きく2つの項目を追加して派生させた。まず、第2項において参加者の役割の中で「プロデューサー」を設置することを次のように定めた。

2. 【プロデューサーの決定】主催者は、製品化に関する資金調達、知的財産の処理その他製品化に向けて推進する役割を担うプロデューサーを、参加者のうちプロデューサー希望者との協議のうえで、第3項に規定するチームごとに、決定するものとします。

ここでのプロデューサーとは、新たな製品やサービスを世の中に送り出していくという共創プロジェクトをマネジメントするプロジェクトマネージャのことである。ハッカソンにおいては、多様なスキルや視点、経験を持つ参加者の中で自然発生的にチームをマネジメントするメンバが決まって進行することを期待していた。それに対して、最初から製品やサービスを世の中に送り出すことを想定したこの共創プロジェクトにおいては、マネジ

メントを担当するメンバがいることを明示した。また、第3項において主催者がチームを編成することを次のように明示した。

3. 【チームの組成】主催者は、参加者間のバランス、利害関係または参加者の希望等を考慮し、製品化に向けて参加者の中からチームを組成するものとします。

主催者側がチームを編成することはハッカソン/メイカソン参加同意書においては明示されていない。これは、イベントの主催者により、主催者側であらかじめチームを編成する、主催者がファシリテートして参加者同士でチームを編成する、あらかじめチームを編成して応募する、などさまざまな形態があるためである。これに対して、この共創プロジェクトの場合には主催者側でチームを編成することを前提としていたため、あらかじめ明示するようにした。

共創プロジェクト終了後、参加同意書も含む全体について参加者に対してアンケートへの協力を呼びかけた。アンケートには、同年7月29日から8月8日までの期間に25名中13名が回答した。アンケートの項目のうち、「今回使用した参加同意書は適切なものでしたか？」に対しては、どちらともいえないと答えた参加者が46%にあたる6名、そう思うと答えた参加者が38%にあたる5名、強くそう思うと答えた参加者が15%にあたる2名であった。この質問に対する自由回答に対しては強くそう思うと回答したある参加者が「シンプルで分かりやすいこと。この段階で起こり得ることに対して適切な中身であると思うこと」と答えていたのに対して、どちらともいえないと回答したある参加者は「その辺はあまり詳しくないので、適切かどうかよく分かりません」と答えている。

イベントとして短期間で完結するハッカソンと比較して、実際にさまざまなリスクを取って新しい製品やサービスを世の中に送り出そうとするこのプロジェクトではより評価が難しくなる。たとえば、ハッカソンでは各チームが最終日にプロトタイプをプレゼンテーションできることが1つの目標になるため、目標は達成されやすく、参加者の満足感も得られやすい。これに対して、共創による製品開発プロジェクトでは新しい製品が世の中に送り出された初めて成功となり、そこまでの期間もかかる。短期間のイベントではなく、実際の製品開発の場面ににおける参加同意書の在り方と有効性に関しては、継続的な研究が必要である。

6. 今後の展望

この参加同意書は、2014年2月にテンプレートとして公開した後、2015年12月までの期間に第1筆者が主催者側として運営にかかわったものも含めてイベント17件において実際に使用され、うち3件はGitHub上で派生関係が分かる状態で公開されている^{☆4, ☆5, ☆6}。また、2015年9月から12月にかけて行った調査によると、この期間に調査した7件のハッカソンの主催者のすべてに対してその存在が認知され、そのうち3件では直接の派生物ではないものの参考にしたものが作成されていた。これらのことから、ハッカソン/メイカソン参加同意書の存在は日本国内でハッカソンを主催する人々に周知され、実際のイベントにおいても活用できる十分な実績があるといえる。

しかしながら、現場での担当者へのインタビュー調査からは共通する課題が2つ浮かび上がってきた。まず、企業が実施するイベントにおいて、イベントの担当者が本研究で提案するハッカソン/メイカソン参加同意書の意義を理解していても法務部や知財部が理解するのは難しく、結果として採用されない例が多いことが分かった。また、参加同意書を参加者に提示してしまうことによって参加者が萎縮してしまったり、イベントへの参加そのものを躊躇してしまうことを恐れ、何らかのルール提示が必要であることを認識しつつも参加同意書なしで運営されている例が多いことも分かった。

今後、参加者が共創するイベントにおいて知的財産が適切に扱われていくよう、本研究で提案する参加同意書をはじめとしたルールを普及させていくためのアイデアをいくつか述べる。まず、イベントを継続的に主催している人々、あるいは今後開催しようとしている人々が情報交換できる場を設ける。これにより、同じ立場で類似する課題に取り組む人々のインフォーマルなネットワークの構築が期待できる。

次に、参加者が共創するイベントに参加するにあたり、知的財産に関して必要十分な知識を得るためのガイドを用意する。このようなガイドの先行事例としては、総務省が開催した「ファブ社会の基盤設計に関する検討会」が取りまとめた『ファブ社会に向けての法・社会制度に関する手引き』^{☆7}がモデルとなる。この検討会は、総務省情報通信政策研究所は、3Dプリンタ等のデジタル

ファブレーション機器の普及によるファブ社会の到来を見据え、その社会を支える情報基盤、制度的基盤および人的基盤について検討することを目的として2015年1月19日より5回にわたって開催したものである。この検討会では、個人レベルでもものづくりを行うことが可能となる新しい社会を「ファブ社会」と定義し、同年7月7日に公表した報告書において知的財産管理、製造物責任等の制度的基盤に関する現行制度上の課題を整理し、手引き書を公開した。この手引き書においては、知的財産に関する権利を専門知識を持たない人々にとっても分かりやすく伝えている。こうしたガイドを用意することにより、参加者が事前に一定の知識を持った上で参加していくことができる。ハッカソンのような場面における知的財産の適切な扱いに関する研究はまだ始まったばかりであるが、本研究をきっかけにさまざまな研究が行われ、知見が集積することにより、イノベーションの創出に多くの人々が活発に取り組む社会が構築されることを願うものである。

謝辞 本研究を遂行するにあたっては、文部科学省・科学技術振興機構による「革新的イノベーション創出プログラム（センター・オブ・イノベーション COI STREAM）」の支援を受けました。

参考文献

- 1) Rosell, B., Kumar, S. and Shepherd, J. : Unleashing Innovation through Internal Hackathons, Innovations in Technology Conference (InnoTek), 2014 IEEE, pp.1-8 (2014).
- 2) Matsumura, R., Watanabe, T. and Tadokoro, Y. : Konashi: A Physical Computing Toolkit for Smartphones and Tablets, SIGGRAPH Asia 2013 Symposium on Mobile Graphics and Interactive Applications, ACM, p.118 (2013).
- 3) 坂井洋右, 伊藤隆之 : GRP Contract Form の制作と公開, 情報処理学会研究報告, Vol.2013, No.8, pp.1-8 (2013).

小林茂 (非会員) mayfair@iomas.ac.jp
情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) 産業文化研究センター教授。
2012年慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科単位取得退学。博士 (メディアデザイン学)。電子楽器メーカーのエンジニアを経て2004年よりIAMAS、2015年より現職。

水野祐 (非会員) tasukumizuno@citylights-law.com
弁護士。シティライツ法律事務所代表。Creative Commons Japan 理事。Arts and Law 代表理事。慶應義塾大学 SFC 研究所上席所員など。

採録決定：2016年1月21日

編集担当：那須川哲也 (日本アイ・ピー・エム (株))

^{☆4} https://github.com/eyesjapan/makeathon_agreement/

^{☆5} https://github.com/TakaoKimura/makeathon_agreement/

^{☆6} https://github.com/YCAMInterlab/SportsHackathon_ConsentForm

^{☆7} http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01iicp01_02000030.html