

# IoT時代を担う企業間による新たな市場共創のための知財の在り方に関する調査報告書(概要)

## <目次>

### I.調査の背景・目的及び調査内容・方法

- 1.本調査の背景・目的
- 2.調査内容及び調査方法
- 3.実施地域及び事業実施期間

### II.中国地域での継続的なアイデアソン・ハッカソン実践に資する参加規約雛形及び終了後の確認書雛形

- 1.アイデアソン・ハッカソンのパターンと参加規約及び終了後の確認書
- 2.アイデアソン・ハッカソンの参加規約雛形の解説
- 3.アイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書雛形の解説

### 参考

- 1.アイデアソン・ハッカソンの手法
- 2.セミナー、アイデアソン、ハッカソン実施概要
- 3.ヒアリング調査
- 4.アンケート調査

平成29年2月

経済産業省中国経済産業局

請負者:NECソリューションイノベータ株式会社

# I.調査の背景・目的及び調査内容・方法

## 1.本調査の背景・目的

多種多様なモノがインターネット化されたIoTの状況下では、あらゆる産業分野において、多様かつ刻々と変化するエンドユーザの潜在的ニーズにいち早く訴えかける製品・サービス創出が求められるが、実現のためには、明確な課題だけでなく、漠然としたニーズをもとに、ITベンダとユーザ企業など、企業や業種を超えた連携により実現していくことが鍵となる。

共創環境には、ソフトウェア開発者やITユーザなどが共同で開発を行うハッカソン、アイデアを出し合うアイデアソンといった、事業計画策定前の段階から共創を行う形態が出現しつつある。

共創環境において、参加規約雛形を活用してもトラブルが発生していること、共創環境に参加する場合、自社技術をどこまでオープンにするかの判断が難しいことが明らかになった。

本調査事業は、ITベンダ・組込みシステム開発事業者と、現場のユーザが参加する「アイデアソン・ハッカソン」を実施し、実施結果から、中国地域での自律的・継続的な実践に有効な運営形態を考慮した参加規約雛形を作成する。

## 2.調査内容及び調査方法

### (1)アイデアソン・ハッカソンの開催

「医療・ヘルスケア・福祉・介護分野」から、具体的なテーマを設定し、中国地域の現場のユーザニーズを抽出・分析しアイデア出し、ソフトウェアアプリケーションやデジタルファブリケーションとして試作、発表を行うアイデアソン・ハッカソンを中国地域で開催した。

アイデアソンでは、アイデア創出の手法として「サービスデザイン思考」の方法論を用いて、参加メンバーによるアイデア形成を行った。ハッカソンではアイデアソンで形成されたアイデアをもとに、チーム毎にアプリケーションソフトウェア、3Dプリンタを一部活用したハードウェア、デジタルデバイス等を試作し、チーム毎に成果発表を行った。

## (2)ヘルスケア先進事例及びオープン・クローズ戦略立案に役立つセミナーの実施

共創にあたり、自社情報をどこまでオープンにするかの判断が難しく、また、ノウハウの流出を懸念し、取組の障壁になっている。ITを活用した新たなビジネスにおいて、自社の情報をオープンにすることで発生しうるトラブルについて事例を交えて紹介し、対策・留意点について考えるセミナーを開催した。

上記内容に加えて「医療・ヘルスケア」領域における先進事例の紹介を行った。

## (3)中国地域での継続的なアイデアソン・ハッカソン実践に資する参加規約雛形及び終了後の確認書雛形の作成

中国地域でのアイデアソン・ハッカソンの自律的・継続的な実践に有効な運営形態を考慮した参加規約雛形と終了後の確認書雛形を作成することを目的として、アイデアソン・ハッカソン開催前に参加規約雛形と終了後の確認書雛形を作成し、開催を通した課題の洗い出し、既存の参加規約、事後確認書やトラブル事例の収集などにより検証・改善を行った。

参加規約雛形・終了後の確認書雛形には、中国地域での運営形態(主催者・参加者・規模等)を想定し、条項毎にその記載意図と、主催者・参加者の双方の観点で、留意すべき点等について解説を加えたものとして作成した。

なお、参加規約雛形と終了後の確認書雛形の作成・検証にあたっては、知的財産の専門家であり、ソフトウェアや知的財産戦略に関する知見を持ち合わせた弁護士、弁理士へ相談し、参加規約雛形と終了後の確認書雛形を作成した。

## 3.実施地域及び事業実施期間

実施地域:中国地域

実施期間:平成28年7月25日から平成29年2月28日

## Ⅱ.中国地域での継続的なアイデアソン・ハッカソン実践に資する参加規約雛形及び終了後の確認書雛形

### 1.アイデアソン・ハッカソンのパターンと参加規約及び終了後の確認書

アイデアソン・ハッカソンの参加規約雛形、終了後の確認書雛形は、以下の表に示したとおり一般的に大きく6つのパターンに分けることが出来る。

本事業では、中国地域の多くの方々へ共創環境の場を知っていただくことに加えて、共創環境を普及させていくことと、継続的な実践を念頭に置き、共創環境の場の1つであるアイデアソン・ハッカソンに興味を持つ誰もが参加しやすい②のパターンで参加規約雛形、終了後の確認書雛形を作成した。

＜アイデアソン・ハッカソンパターン一覧表＞

| パターン | 主催者   | 参加者   | 成果物    | 開催形態                                    |
|------|-------|-------|--------|-----------------------------------------|
| ①    | OPEN  | OPEN  | OPEN   | 地域活性化等を目的にしたワークショップ形式での開催               |
| ②    | CLOSE | OPEN  | OPEN   | 主催者が具体的な新サービス創出や地域課題解決等を目的に開催           |
| ③    | CLOSE | CLOSE | OPEN   | 企業同士の交流を目的に組織に所属するメンバーが参加して開催           |
| ④    | CLOSE | OPEN  | CLOSE  | 成果物を公知とせず、主催者に帰属させる等を目的に開催              |
| ⑤    | CLOSE | CLOSE | CLOSE  | R&Dを目的に完全クローズな場や社内での開催                  |
| ⑥    | CLOSE | OPEN  | CLOPEN | 主催者が持ち込んだ自社技術を活用して新サービス創出や地域課題解決等を目的に開催 |

## 2. アイデアソン・ハッカソンの参加規約雛形の解説

参加規約とは、アイデアソン・ハッカソンにおける主催者や参加者間で成果物や知的財産を適切に扱うためのルールを定め、事前に参加者へ通知し承認を得る書面である。

参加規約の構成は以下のとおりである。

- |             |                                                                |
|-------------|----------------------------------------------------------------|
| 1.目的        | アイデアソン・ハッカソンの目的を規定                                             |
| 2.参加者の秘密情報  | 参加者自身が持ち込む技術や知識などの取り扱いを規定                                      |
| 3.成果物       | アイデアソン・ハッカソンにおける成果物の定義と、成果物に対する知的財産権についての取り扱いを規定               |
| 4.アイデア      | 参加者が提供したアイデアの取り扱いを規定                                           |
| 5.終了後の整理    | 参加者自身のアイデアソン・ハッカソンにおける成果物についての公開、利用、権利化のための措置、製品化の意向を確認する方法を規定 |
| 6.公開        | 主催者等におけるアイデアソン・ハッカソンの成果物に対する取扱いを規定                             |
| 7.権利侵害の禁止   | 参加者が制作活動をする際の法令および公序良俗違反、ならびに権利侵害を禁止することについての規定                |
| 8.規則・指示等の遵守 | 参加者のアイデアソン・ハッカソンで利用する施設に関する遵守事項についての規定                         |
| 9.保証        | 制作活動の対象となる製品の保証についての規定                                         |
| 10.免責       | アイデアソン・ハッカソン中の事故における免責についての規定                                  |
| 11.機材等の損傷   | 参加者が施設内の機材等を損傷した場合についての規定                                      |
| 12.責任       | 参加者のアイデアソン・ハッカソン内での責任についての規定                                   |

## 以下に、参加規約の主な解説を記載する。

### 3. 成果物

本イベントにおける成果物※1に関する著作権※2、特許権、実用新案権、意匠権、および成果物に含まれるネーミング等に基づく商標権等の知的財産権※3(以下、合わせて「知的財産権」といいます)その他一切の権利は、本イベント参加者、主催者側関係者※4及び主催者(以下「主催者等」といいます)が無償で自由に利用可能であるものとします。ただし、本イベント終了時に合理的な方法により連絡が取れない参加者は、成果物に関する知的財産権その他一切の権利を放棄したものとみなし、著作者は著作者人格権も行使しないものとします。

※1: 本イベントにおいて参加者が作成したこと、掲示したこと、説明したこと等により他の参加者を含めた第三者に開示した文章、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のこと

※2: 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  
参考) <http://www.cric.or.jp/qa/hajime/hajime2.html>

※3: 著作権、特許権、実用新案権、意匠権、商標権等の権利を取得し、または権利につき登録等を出願する権利も含むものとします。

参考) <http://www.jpaa.or.jp/?p=384>

※4: 本イベントを共催した者、協力した者、ゲスト及び講師のこと

#### 解説)

アイデアソン・ハッカソンにおける成果物の具体例としてはスマートフォンのアプリケーション(ソフトウェア)や物理的に目に見えるモノ(ハードウェア)等が挙げられる。なお、成果物にアイデアは含まれない。

また、「参加者、主催者等が無償で自由に利用可能」とであると記述しているが、特許権、実用新案権、意匠権などを出願できる権利は発明した参加者が持つ。あくまで成果物に関する特許を受ける権利、実用新案登録を受ける権利、意匠登録を受ける権利は、「特許法、実用新案法、意匠法の原則」にのっとり発明者に与えられる。成果物の権利について「参加者、主催者等で共有する」という記述にすると、参加者、主催者等がそれぞれ権利主張できるということになり、発明者自身が権利化しようとする際には参加者、主催者等の同意を得る必要が出てくるため、望ましくない。

### 4. 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※5は、そのアイデアを提供した参加者が本イベントにおいて開示した範囲について、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。

※5: コンセプトおよびノウハウ等を含みます。

#### 解説)

アイデア自身は、知的財産には該当しない。アイデアを無償で自由に利用できることを明確にすることにより、新たなビジネス創出に向けた取組みになることが期待される。

### 5. 終了後の整理

参加者は、本イベント終了後[ ○○○○年○○月○○日 ]までに成果物の公開、利用、権利化のための措置、製品化の意向について「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。ただし、本項に定める上記の期間内に「終了後の確認書」を主催者に提出されない場合は、成果物に関する知的財産権その他一切の権利を放棄したものとみなし、著作者は著作者人格権も行使しないものとします。

#### 解説)

本項では、参加者自身のアイデアソン・ハッカソンにおける成果物についての公開、利用、権利化のための措置、製品化の意向を確認する方法を規定している。本規約では、「終了後の確認書」という書面で確認することとしている。その際に「終了後の確認書」を提出する期限を設定する。期限については、アイデアソン・ハッカソン開催日から遅くとも6か月以内に設定する必要がある。

これは、公知となった知的財産については、この権利を取得できる期間として、アイデアソン・ハッカソン開催日から6か月以内に提出する必要があることが特許法第30条、実用新案法第11条、意匠法第4条でそれぞれ「発明の新規性の喪失の例外」として規定されているためである。

また、アイデアソン・ハッカソンで公知となった知的財産と同じ知的財産が特許申請される恐れがあるため、「終了後の確認書」を提出する期限は、参加者の意向等を検討する時間を考慮した上で、可能な限り短くすることを推奨する。

### 3. アイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書雛形の解説

終了後の確認書とは、アイデアソン・ハッカソンで創出された成果物について、その後の扱いをどのようにするか、公開時の扱いを含めアイデアソン・ハッカソンが終了した後に確認する書面である。

終了後の確認書は、「個人」で記入する確認書と「チーム」で記入する確認書の2つを作成した。

終了後の確認書の構成は以下のとおりである。

1. 成果物・・・・・・・・ アイデアソン・ハッカソンで制作した最終的な成果物について、知的財産を権利化するための名称と内容を確認する項目
2. 事業化・・・・・・・・ アイデアソン・ハッカソンで制作した最終的な成果物について、事業化する場合に確認を行う項目
3. 知的財産・・・・・・・・ 成果物に対しての権利行使を確認する項目
4. 公開・・・・・・・・ 成果物に対し主催者等がその内容を公開してよいかどうかを確認する項目
5. 所属先との関係・・・・・・・・ アイデアソン・ハッカソンに参加した者が所属先の法人等との関係でトラブルや紛争が生じた場合について確認する項目
6. 保証・・・・・・・・ チームの代表者の保証する内容について確認する項目

2. 事業化、3. 知的財産については、「チーム」で記入する確認書と、「個人」で記入する確認書で確認する観点に違いがある。また、6. 保証については、「チーム」で記入する独自の項目である。

以下に、「チーム」で記入する終了後の確認書の主な解説を記載する。

### 3. 知的財産

3.1. 本イベントの成果物に関する知的財産の権利化について、以下のとおり意思を確認しました。

- ☐ 権利化したい  
☐ 権利化の意思はない(特許を受ける権利、実用新案登録を受ける権利および意匠登録を受ける権利を放棄する)

3.2. 知的財産を権利化したい場合、その詳細について、以下のとおり意思を確認しました。

- ☐ 特許権または実用新案権  
(権利化する対象: )  
☐ 意匠権  
(権利化する対象: )

本イベントで発表されている情報(アイデア、成果物を含む)は公知のものとなりますが、今回発表した知的財産について知的財産権を取得したい場合は、「発明の新規性の喪失の例外」規定の適用を受けるための手続きが必要となります。上記の例外を受けるには、イベント開催日から6か月以内に出願すること等が条件となります。

#### 解説)

本項は、成果物に対しての権利を行使するチームメンバーの意思を確認する項目である。ここで意思を確認する権利は「特許権」、「実用新案権」、「意匠権」である。チームメンバーで合意の上、記載することとなる。

なお、「発明の新規性の喪失の例外」については、p.5「5.終了後の整理」の解説を参照。

「個人」で記入する確認書には、

3.3. 前項に定める当該知的財産の権利化の意思を複数の参加者が示した場合は、権利化について意思を示した参加者間で協議を行うものとします。

という項目が付与されている。

これは、アイデアソン・ハッカソンで創出された成果物に関する知的財産の権利化について、複数の参加者から意思表示があった場合に適用される。

### 4. 公開

本イベントの成果物に関し、主催者等による公開を避けるべき事項について、以下のとおり意思を確認しました。

- ☐ すべて公開してよい  
☐ 一部公開を避けるべき事項がある  
(内容: )

#### 解説)

第3.1項で「権利化したい」を選択している場合は、本項目では「一部公開を避けるべき事項がある」を選択することを検討する必要がある。その理由は、公開することによって、他者が同様の権利を先に取得してしまう可能性があるため、権利を取得するにあたり知られては困る情報は、一部公開を避けるべき事項としてその内容を具体的に記入することが重要である。

### 6. 保証

チームの代表者は、主催者に対し、本確認書の内容について、チームメンバー全員と話し合い、チームメンバー全員を代理する権限を有することを表明し、保証します。

#### 解説)

チームの代表者は、チームメンバーと話し合い、合意の上でチームメンバー全員を代理する権限を有すること本確認書をもって表明し、保証することになる。

# 1. アイデアソン・ハッカソンの手法

アイデアソン・ハッカソンの手法及び概要について説明する。今回のアイデアソン・ハッカソンでは、「サービスデザイン思考」の手法の一部を用いて参加者、チームによるアイデア形成及び試作モデルの作成を行った。

## (1) アイデアソン・ハッカソンの骨子

本事業において実施したアイデアソン・ハッカソンの骨子は以下のとおりである。

### ①課題提供「サービスデザイン思考:探究」

アイデアソン参加者に対して、課題への共感や具体的に問題意識を持ってもらうことを目的にアイデア創出の初期に、テーマに即した「課題ドナー」から具体的な課題提供を行う。

### ②探究・発散「サービスデザイン思考:探究」

①課題提供で得られた課題解決のために、個人でのアイデア探究と第三者とのディスカッションによるアイデアの発散を繰り返し行い、短時間でのアイデアのブラッシュアップを行う。

### ③初期アイデア整理「サービスデザイン思考:設計」

②探究・発散から個人毎に初期アイデアを整理する。アイデア整理する際、コンセプトを可視化する。アイデア名称と概要を箇条書きや図、絵を交えて可視化することで、初期アイデアをわかりやすく簡潔に整理する。

### ④具現化アイデア決定「サービスデザイン思考:再構成」

③初期アイデア整理で整理されたアイデアをもとに、チームでのブレインストーミングを実施し、その後個人でアイデアを熟考し、また最終的にチームで課題解決に繋がっているか検討し、具現化するアイデアを決定する。

### ⑤試作モデル作成「サービスデザイン思考:実施」

④具現化アイデア決定で、決定したアイデアを具現化するために、各チームのメンバーは共同で、自身が持つスキルや得意分野を活かし、アプリケーションソフトウェア、ハードウェア、デジタルデバイス等を試作する。試作モデルによる第三者へのインタビュー等を実施し、課題解決がされているか確認し、試作モデルへフィードバックしていく取組を行う。

## (2) アイデアソンで用いた手法

今回実施したアイデアソンで用いた手法は、以下のとおりである。

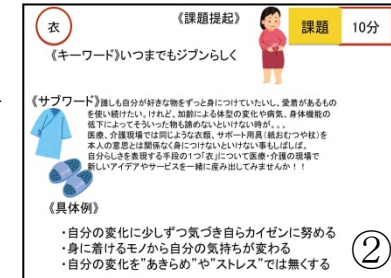
### ①アイスブレイク

アイデアソン実施に先立ち、参加者をリラックスさせる。



### ②課題ドナーからの課題提供

アイデアソン参加者に対して、課題への共感や、具体的に問題意識を持ってもらうために「課題ドナー」から現場の具体的な課題提供を行う。



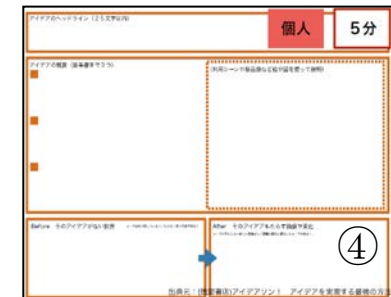
### ③クイックシェア

個人のアイデア創出とアイデア整理を同時に行う。



### ④アイデアシート

アイデアを出す初期段階のまとめとして、コンセプトを可視化する。

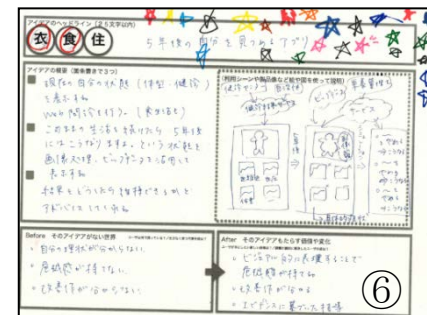


### ⑤相互フィードバック(スピードストーミング)

対話によるアイデア創出を行い、第三者からアイデアに対する意見や感想のフィードバックを得ることで、アイデアを交換してバリエーションを広げる。

## ⑥ハイライト法

多数のアイデアから参加者の関心が高いアイデアを抽出する。  
参加者自身が関わって良案を抽出する。



## ⑦ゼブラ・ブレインストーミング

⑥ハイライト法で抽出したアイデアを、個人での発想作業と、チームでのブレインストーミングを交互に実施することで、個人での熟考、チームによるフィードバック、アイデア形成・発展を繰り返し、最終的にチームで具現化するアイデアを決定する。

| Zebra Brainstorming                                                                                                    |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| チーム                                                                                                                    | 60分 |
| ★チームの皆さんが選出したアイデアをベースに<br>★まずはグループでさらにディスカッションしましょう<br>★誰の何を採決するのかわからないようなアイデア(案)も提供するのはOK<br>★必要なリソース(モノ、技術、人、etc)は何か |     |
| 20 分間、プレスト<br>(互いに、発想内容を言い、示唆を得る)                                                                                      |     |
| 10 分間、一人発想作業<br>(沈黙思考し、アイデアを考える)                                                                                       |     |
| 30 分間+α、プレスト<br>(アイデアを共有しつつ、話し合いながら良案を発展させる)                                                                           | ⑦   |

## (3) ハッカソンの実施手順

ハッカソンでは、参加者がチーム毎に決定した課題解決のためのアイデアの試作モデルを作成する。  
ハッカソンの最後にチーム毎に成果発表を実施する。

今回実施したハッカソンの実施手順は以下のとおりである。

### ①チームでの活動

参加者が4～6名のチームに分かれてチーム毎に課題解決のためのアイデア具現化に取り組む。  
各チームのメンバーは自身が持つスキルや得意分野を活かして、決定したアイデアに基づき、チーム毎にアプリケーションソフトウェア、ハードウェア、デジタルデバイス等を試作する。

### ②チーム毎の成果発表

各チーム毎に「成果物」の発表を行う。成果発表は各チーム毎に、課題解決に向けたサービスの内容や効果について、実際に作成したアプリケーションソフトウェア、ハードウェア、デジタルデバイス等を活用して発表を行う。

## 2. セミナー、アイデアソン、ハッカソン実施概要

### ＜松江＞ ヘルスケア共創サミット in しまね

日 時: 2016年11月18日(金) 13:30～15:15 会 場: 松江市総合文化センター プラバホール

#### ■ セミナー1 ハイリスク患者に対する疾病管理等の取組み

〔講師〕 株式会社データホライゾン

〔内容〕 レセプト・健診情報等のデータ分析に基づき健康課題を分析、ハイリスク患者を特定し保健事業をPDCAサイクルで行うことにより、費用対効果の見える化、医療費適正化及び被保険者の健康度・健康意識の向上を可能とする疾病管理等の取組を紹介。

#### ■ セミナー2 知財を活かして新たなアイデア・サービスを創出・安心・安全な「共創の場」について

〔講師〕 株式会社コロプラ

〔内容〕 アイデアソン・ハッカソンなどの共創の場において「参加してみたいけど、どんなところか不安」等、不安や心配の声も多く聞こえてくる。このことから、共創の場へ参加するにあたり、事前に知っておくべきことや気をつける点を知的財産戦略の観点から事例を交えて紹介。

### ＜広島＞ ヘルスケア共創サミット in ひろしま

日 時: 2017年1月20日(金) 13:30～15:15 会 場: 広島県医師会館

#### ■ セミナー1 島根県の医療課題に向き合った先進的取組について

〔講師〕 株式会社テクノプロジェクト

〔内容〕 患者の診療情報を共有し、県民のためにより安心・安全な医療環境の提供を目指している「まめネット」の現状と課題、QOL向上・健康寿命延伸に向けて、県の事業として現在取り組んでいる「食」を中心とした生活習慣改善プロジェクトの可能性、意義について紹介。

#### ■ セミナー2 知財の視点からみる、「共創の場」から発信するアイデア・サービスの事業化について

〔講師〕 株式会社IP Bridge

〔内容〕 共創の場で創出されたアイデアやサービスを、事業化する為に具体的にはどのように進めていくべきか、漠然と難しそうと感じていたり、悩まれている方は多数いると思う。これらの不安を解消する為に、事業化を進めて行く上で知っておくべきことや気を付ける点について知的財産戦略の視点から事例を交えて紹介。

## ・アイデアソンタイムスケジュール

| 開始時刻  | 終了時刻  | 分数 | 内容                    |
|-------|-------|----|-----------------------|
| 15:30 | 15:40 | 10 | 全体説明                  |
| 15:40 | 15:45 | 5  | アイスブレイク               |
| 15:45 | 16:20 | 35 | 課題ドナーからの課題提供          |
| 16:20 | 16:25 | 5  | クイックシェア               |
| 16:25 | 16:30 | 5  | アイデアシート作成(アイデア整理)     |
| 16:30 | 16:50 | 20 | 相互フィードバック(スピードストーミング) |
| 16:50 | 17:00 | 10 | アイデアシート作成(アイデア再整理)    |
| 17:00 | 17:10 | 10 | 休憩                    |
| 17:10 | 17:30 | 20 | ハイライト法によるアイデア抽出       |
| 17:30 | 17:50 | 20 | チームビルディング             |
| 17:50 | 18:50 | 60 | ゼブラ・ブレインストーミング        |
| 18:50 | 19:20 | 30 | チーム毎の成果発表             |

## ・ハッカソンタイムスケジュール

| 開始時刻  | 終了時刻  | 分数  | 内容        |
|-------|-------|-----|-----------|
| 09:00 | 16:00 | 420 | チームでの活動   |
| 16:00 | 16:45 | 45  | チーム毎の成果発表 |



<アイデアソン開始時>



<スピードストーミング>



<アイデアソンでの  
チーム毎の成果発表>



<ハッカソンでの成果物>

### 3.ヒアリング調査

本調査では、企業に所属する弁理士2名(うち1名は弁護士の資格も持つ)、ITベンダー1社に対してオープン・クローズ戦略立案や参加規約検証、IT,IoT活用事例に関するヒアリング調査を行った。

ヒアリング調査の概要は以下のとおりである。

#### 1.オープン・クローズ戦略

オープン・クローズ戦略に関しては、自社のビジネスモデルや他社と差別化できる技術を意識してオープンにできる技術、クローズにすべき技術を見極めることが重要。

オープンにできる技術だと判断できたものは、パートナーシップを増やしていくための手段として積極的に他社に利用してもらうことが重要。

パートナーシップを増やしていく有効な方法としては、異業種と積極的に情報交換を行う、日本だけでなく海外の企業に技術提供を行う、知的財産の取り扱いに関する助言やコンサルティングを行っている企業と連携して事業展開を考える等の方法が挙げられる。

#### 2.参加規約

共創の場における成果物は、そのままの状態では知的財産になることは稀なので、参加規約はできるだけシンプルな内容とし、多くの人が参加しやすい場を提供するということに重点を置いた参加規約とした方が共創の場としては有効。

「成果物」という項目に関して、帰属については基本的に参加者に帰属、もしくは参加者、主催者等が無償で自由に利用可能とするという方針とした方が望ましい。

「公開」という項目に関して、参加規約では主催者等のWeb掲載などによる公開について記載を行っているが、この記述があることで、共創の場での結果発表が、「公開」されているということが参加者から気づきづらい要因となっている。

### 3. 終了後の確認書

「チーム」で記入する終了後の確認書だけでは、アイデアソン・ハッカソンで創出された成果物に関する知的財産の権利について、チームメンバーで意見が相違することも想定されるため、「個人」で記入する終了後の確認書も作成したほうが望ましい。

「公開」という項目に関して、成果物に対して主催者等がその内容を公開してよいかを確認しているのは、公開することによって、他人が同様の権利を先に取得しまう可能性があるためであり、公開を避けてほしい内容を具体的に記入することが重要。

### 4. IT, IoT活用事例

IoT事業者が不動産会社と「家×IoT」をキーワードに、自宅のWi-Fiや、スマートフォンを経由することなくLTE回線を通じて自宅やマンションを施錠するスマートロックにIoTを活用している。

今後、IT, IoTの展開としては、製品とネットワークをつなぐこと自体を価値と位置付けた事業ではなく、繋がっていることが前提として、これまで繋がっていなかった異なる事業領域同士をつなぐことや、繋がることで流れてくる大量のデータをもとに次の事業を考えることが重要になってくると考えている。

## 4. アンケート調査

### (1) アンケート調査結果の概要

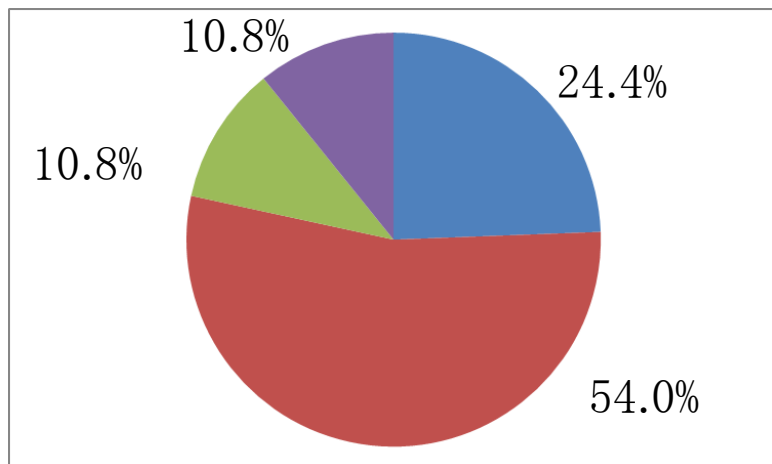
本調査で使用した参加規約について、松江、広島でアイデアソン・ハッカソンを開催した時の参加者にアンケート調査を実施した。

アンケート調査から、参加規約の内容について「大体わかった」、「よく分かった」と回答した人が約8割を占めた。「少し難しかった」、「難しかった」と回答した人は、全体的に読みにくいと感じており、改めて中国地域での継続的なハッカソン実践に資する参加規約雛形とするために、規約を分かりやすくシンプルな内容にする必要があることが分かった。

なお、今回のアイデアソン・ハッカソン開催により参加規約の理解度の向上につながるという結果が得られた。

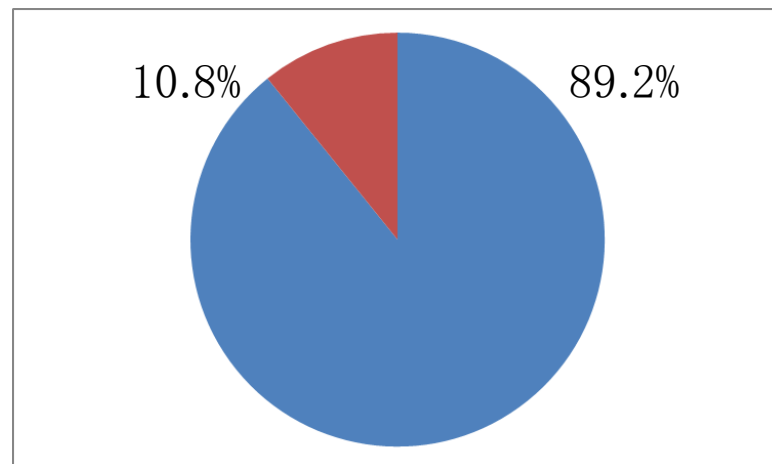
### (2) アンケート集計結果

参加規約の内容理解



■ よくわかった ■ 大体わかった  
■ 少し難しかった ■ 難しかった

セミナー参加による参加規約に対する理解度



■ 上がった ■ いいえ