

ホテルに置かれた段ボール製の飾り棚。ものづくりサイト「Wemake」を通じて作られた（東京都台東区）

東京都台東区の「ホテルクラフター」。観葉植物が茂る雰囲気を受け、欧州からの旅行者に人気だ。ロビーにパンフレットを置いた飾り棚がある。素材は段ボールだ。製造したのは王子グループの王子産業資材マネジメント（王子I・M、東京・中央）。先細りする包装資材の需要を開拓するため、消費者との共同開発を支援するサイト「Wemake（ウィーメイク）」で昨年春からアイデアを募った。

段ボールに集った知恵

内にはない発想だ」と同社の山泉茂・販売戦略本部長は手応えを感じる。あえて捨てたものもある。商品の知的財産権だ。棚は一見素朴だが、強度や量産しやすさなどを考え抜いた。開発プロセスをネットに公開しなければ特許権などを獲得できる可能性もあったが「知財を独占するより、新たなものづくりを選んだ」（山泉本部長）。

技術開発の成果や著作物は、法令に基づいて独占権を得ることに価値があった。その常識が崩れつつある。

バンダイナムコエンターテインメントは自社ゲームの知財を開放する「カタログIPオープン化プロジェクト」を進め

独占捨てて共存共栄

る。審査を通った個人や企業に、ゲームのキャラクタや音楽を使ったスマートフォン（スマホ）向けゲームなどの二次創作を認める仕組みだ。

対象は、2000年代までに発売した「パックマン」「ゼビウス」といった計21のゲーム。バン



戸大学大学院経営学研究所の小川進教授は「大量生産・販売に向かず企業が生産・販売に向かず企業が生産・販売に向かず企業が生産・販売に向かず」と話す。

シエアリングエコノミーの存在は高まっているが、先行きはバラ色なのだろうか。

米国では請負労働者の低賃金などが社会問題に

米で社会問題に

月20万円以上稼げる人は、約80万人の利用者のうち、たった1111人いる。ネットで個人に仕事を外注するクラウドソーシング大手のクラウドワークス（東京・渋谷）が今年2月に公表した。同社は「発注者に適正な報酬金額を促している」というが、サイトには「時給200円」などの発注も見られる。

編集委員 瀬川奈都子、同 渋谷高弘、児玉小百合、伊藤正倫、植松正史が担当しました。

電子版 消費者参加でもものづくり Web刊↓紙面連動