

【一般講演】

# 3D プリンタがある社会の展望 ～法律家の視点を交えて～



弁護士・ファブラボ・ジャパン・ネットワーク 水野 祐

## 要 約

個人やベンチャーのものづくりといった現場に近いところで関わっている法律家の視点から、ものづくりのカルチャー・文化が今後どうなっていくのかについてお話したいと思います。

3D プリンタがビジネスに与える影響としては、「既存の製造業に与えるインパクト」と「個人のものづくりに与えるインパクト」があり、特に後者の「個人に潜在する創造性の誘発」が期待されます。

法律家が知財管理の保護フェーズだけに注力していた時代は終わり、どう活用していくかに頭を絞る必要があります。インターネットが広く普及している社会とはいえオープン化だけが正しい選択ではなく、オープンとクローズドのバランスを図ること、すなわち戦略的なオープン化（ライセンス・デザイン）が必要な時代になってきています。

## 目次

### はじめに

1. 個人のクリエイティビティを創発する
  - (1) 個人によるものづくり～FabLab
  - (2) その他のものづくりサービス
2. ファブ社会とは？
  - (1) 3D プリンタが与えるインパクト
  - (2) オープンソースの思想
  - (3) オープンソース・ハードウェアの潮流
3. これからのファブ社会

### おわりに

## はじめに

私からは、3D プリンタがある社会の展望というテーマでお話させていただきます。私が実際にものを作っているわけではなく、そのようなものづくりのサービスとかベンチャーがやっている現場に近いところで、私は法律家として関わっているので、その視点から皆さんに少しお話ができたかなと思っております。

私は弁護士をやっておりまして、昨年独立したばかりで、それまで東京の丸の内の事務所に勤めておりました。主に映像や音楽、あとはソフトウェアやウェブコンテンツ、そういったコンテンツビジネスと呼ばれる会社、あとは建築や不動産分野などの仕事でご飯を

食べています。いわゆるものづくりとかクリエイティブというところに近い仕事が多いものですから、美大などで知的財産法を教えたりしています。また、いろいろな課外活動をしていまして、「Arts and Law」というクリエイターに無料で法律に関する相談や情報提供を行う NPO 代表をやっていたり、Creative Commons という著作権の新しい考え方を広げるための日本法人の理事をやっております。

あとは、今日一番関わりが高いのが、FabLab Japan という団体です。FabLab というデジタルファブリケーションを介したものづくりのネットワーク、またはそういう器材を有した市民工房を世界中に作ろうというムーブメントの団体にも所属しておりまして、その関係でわりと個人のものづくりとか、ベンチャーのものづくりとか、そういったビジネスやカルチャーに関わる機会が増えております。私からは、ビジネス的な視点というよりは、現場でどういうことが起きているのかとか、ものづくりのカルチャー、文化が今後どうなっていくのかということについて、法律家の立場からお話しさせていただけたらと思います。

## 1. 個人のクリエイティビティを創発する

### (1) 個人によるものづくり～FabLab



私が FabLab という団体に関わるようになって3年ぐらい経つのですけれども、あまりこの分野で法律家に関わっているということがなかったものですから、わりと3Dプリンタ関係で何かあるといろいろなところでお話をさせていただく機会があります。普段は3Dプリンタにまつわる法律問題はどのようなものがあるのかとか、そういう法律論とか、あとはライセンスの仕組み、そういったことを解説する機会が多いのですが、今日は文化について触れてくれというオーダーがあったので、ちょっと普段とは違うスライドを使っています。

3Dプリンタに限らず、デジタルファブリケーションと呼ばれるレーザーカッターやカミリングマシン、などのデジタル工作機械が低価格で個人に提供されやすくなってきている時代になってきています。個人によるものづくりやものづくりのカルチャー・文化というものを考えるときに私が最初に思いつくのが、テレビの話です。

私が幼いとき、幼稚園とか小学校の時代というのは、テレビとかが故障すると、父親が自分で裏を開けていじったり、改造して直したりしていました。うちは父が車関係だったものですから、車を修理すること等が平気でありました。私はそれを手伝ったり、横で見たりして楽しんでいただけですね。ただ、最近になりますと、例えばテレビでいうと液晶テレビとか、冷蔵庫でもなんでもいいのですけれども、裏を見ると、「危険」とか「改造できない」とか、そういったシールが貼ってあります。これはPL法や保険の問題といったいろいろな問題もあり、こういうことになっています。これは果たして人類にとって進化なのでしょうか(進化論を振りかざすつもりもないのですが)。

我々は、例えばうちの父親と比べると、ものづくり

の力は明らかに落ちているような気がするのです。それはなぜなのかという、やはり今我々が使っている機械のことを何も知らなかったりとか、開けて見る機会がなくなったりとか。今日いらっしゃっている方々の中にはエンジニアの方がたくさんいらっしゃると思うので、そういう方はもちろん非常に高い技術力を持たれていると思うのですが、本当に一般層、特にエンジニアとかではなく、私も文系ですし、そういった人にとって、やはりいろいろな機械というものがアンタッチャブルになっている。それによって僕らは機械に対して非常に距離感を感じてしまっているし、やはり改造したり中を開けたりしないと愛着も持ちにくいという状況があるのではないかと思います。

3Dプリンタ、その他デジタルファブリケーションというものが一般市民にも手が届くようになってくることによってどのようなことが起きるのかというときに、機械やものづくりから離れてしまった個人がその距離を近くすることにより個人に潜在するものづくりの能力をこの機会に爆発的に伸ばすとか、個人のクリエイティビティを創発する機会になるのではないかと、そういうふうには期待しています。

私が所属している FabLab というところは、そういうデジタルファブリケーションを備えている市民工房というものを世界各地に作って、それを世界的にネットワークしようという団体です。まさにここに来て、例えば日本で今10箇所ぐらいあるのですけれども、地域のおじさん、おばさん、学生とかがそこに集って、3Dプリンタとかレーザーカッターとかを動かして、自分の作りたいものとか、自分の持っているものを修理したりとか、そこで新しいものが生まれたりとか、という新しいものづくりが起り始めているわけです。

### (2) その他のものづくりサービス



私は3年ぐらい前からFabLabに関わるようになり、その3年間にさまざまなものづくり系のサービスというものが出てきました。その顧問などの仕事で関わらせていただく中で、いろいろなサービスを見えています。例えば、rinkakという日本のサービスも、昨年（2013年）に設立された会社で、ウェブサイト上でさまざまなデザイナーとかものづくりをする人から、CADデータとか3Dモデリングデータをネット上で納入してもらい、そして発注してもらって、それを3Dにプリンティング等して商品として返し、さらにこのサイトで販売までできるというウェブサービスです。まだ、アクセサリとかフィギュア類が多いのですが、最初は、個人がデータを発注し、それが人気になって会社を設立して、大企業とコラボレーションしたりすることが生まれ始めています。rinkakというのは、アメリカのThingiverseとかShapewaysというサービスなどをモデルにして、それを日本にローカライズしているサービスです。

## WEMAKE



<https://www.wemake.jp/>

もう1つWEMAKEというウェブサービスを紹介します。これは、その名のとおりに、みんなで作ろうというサービスです。アメリカにはQuirkyという同様のサービスがあります。アイデア、労働力、発想を持ち寄って、さまざまなフェーズでたくさんの方がクラウド上でコラボレーションすることで、新しいいろいろなものづくりをしようというサービスです。これはまだ販売までは至っていないのですが、実際に人気が出た商品については、日本の製造業者と提携してものづくりをしています。

3Dプリンタが何に関係あるかという点、rinkakはまさに3Dプリンタを活用しているのですが、WEMAKEもわりと3Dプリンタを活用しているものづくりというものが多くあります。単純に3Dプリンタを製造したり、それを使って事業をするというだけでは

なくて、このように3Dプリンタとかデジタルファブリケーションが、個人のクリエイティビティを触発していろいろなものづくりにつながっているという意味で、ご紹介させていただきます。

## zenmono



<http://zenmono.jp/>

3Dプリンタが直接関係あるわけではないのですが、個人によるさまざまなアイデアをクラウドファンディングするというサービスで、これも私の顧問会社なんです。zenmonoというサービスがあります。クラウドファンディングということで、様々なアイデアが小口の出資を募っているのですが、非常にユニークな商品がたくさん出ています。クラウドファンディングと言うと、ただネット上でお金が集まる冷たい関係というふうに思われそうですが、このサービスはすごく人力というか結局、クラウドファンディングすることによって盛り上げを作っているんです。実際に会ったり、イベントを開催したりして、日本の主に中小企業が非常にうまく、自社のコンテンツや開発商品を生み出す場として機能しています。さまざまなメディアなどにも取り上げられています。

## Geeks



<http://geekskryofmae.com/>

北九州のハンガーの製造メーカーであるマルソー産業というところが新しく始めたGeeksというものづくりのアイデアを共有するサイトは、WEMAKEなど

にちょっと近いかもしれませんが。ただ、マルソー産業の場合は、クラウドファンディングとアイデアソースサイトとの組み合わせが特徴だと思います。日本の製造業が新しいものづくりにトライしているケースと言えます。

趣旨はちょっと違うのですが、岐阜県のIAMASという大学院大学と共同研究でやっているプロジェクトがあります。

ソフトウェアの世界ではハッカソンと言って、1dayとか2dayとか短い時間でプログラマーたちが新しいソフトウェアを開発するお祭りみたいなイベントがあります。そのメーカーズ版、ものづくり版ということで、メイカソンというイベントが最近各地で行われるようになってきました。そのメイカソンで生まれるさまざまな知財、アイデアをどう使っていくか、話し合いの結果をどうするかということ、同意書の形で参加者にはサインしてもらおうのですけれども、その同意書の雛形を一緒に開発して、それをネット上でGitHubというバージョン管理システムを利用して公開するという活動もしています。

ものづくりのいろいろなサービスや現場に立ち会う、関わる、そこで起きている知財や契約やライセンスそういったものを処理していたところ、今年の1月から総務省主催のファブ社会の展望に関する検討会に呼ばれました。本検討会は、こういうデジタルファブリケーションが広く普及したあとの社会で、どういった社会展望があるのか、どういった法的・社会的な問題があるのかということについて、有識者を集めて検討するという会です。本会に参加させていただいて、ちょうど昨日か一昨日に、全5回が終わって報告書が公開されましたので、もし興味がある方は総務省のファブ社会検討会を検索してご覧いただければと思います。

## 総務省：ファブ社会検討会



[http://www.soumu.go.jp/main\\_nokki/kenkyu\\_fab/index.html](http://www.soumu.go.jp/main_nokki/kenkyu_fab/index.html)

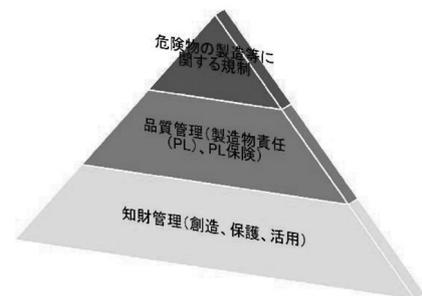
## 2. ファブ社会とは？

### (1) 3Dプリンタが与えるインパクト

3Dプリンタというのはバズワードというか、流行りのワードになっていて、非常に言葉だけが先行しています。どういった社会になっていくべき・なるべきかとかそういったことはあまり考えられていないような気がします。このムービーはFabLabという団体のバルセロナ支部制作したものです。FabLabの祭典として年に1回、FAB10という国際会議（第10回世界ファブラボ会議）があり、バルセロナでちょうど来週から始まります。バルセロナは市の政策として「Fabシティ」という構想を立ち上げて、FabLabとかデジタルファブリケーションというものを大いに活用していくということを打ち出している非常に稀有な都市です。

日本でもファブ社会とかデジタルファブリケーションが広まったときに何が起こるのかという検討が始まりましたが、法律的な視点から行くと、大きく3つの争点があると思われます。1つは、今非常に話題になっている、銃などの危険物の製造等に関する規制をどうするか。2つめは、広い意味で品質管理、そこにはPL法の問題とか、PL保険の問題をどうするかなどの問題が含まれます。3つめは、今日のメインの課題である知財管理（創造、保護、活用）、これらをデジタルファブリケーションが広まった以降をどうするか、が課題としてあります。これは、総務省のファブ社会検討会でも議論されました。

## ファブ社会における法的課題



3Dプリンタがビジネスにどういった影響を与えていくのかというところで、1つめのように、「既存の製造業に与えるインパクト」というところも無視できません。ラピッド・プロトタイピングに利用されるとか、マス・カスタマイゼーションに利用されるとか、あとは市民の個人の力を一部研究開発に利用するというところで、神戸大学の小川先生たちが研究されているユ-

ザー・イノベーションとか、そういったものはあるにせよ、1番目の「既存の製造業に与えるインパクト」というのは、既にもう3Dプリンタなどの諸技術というのはずいぶん前から開発されているので、これについてはすでに一定の程度影響を与えていると思います。私が期待しているのは、2番目の「個人のものづくりに与えるインパクト」です。これはもちろん個人の創造性、クリエイティビティという面もありますけれども、個人のものづくりをビジネスにどう役立てるかとか、個人がいかに関与していくかとか、そういった視点も多分に含まれているのかなと思います。そういうデジタルファブリケーションというものが市民に普及するというのを、ものづくりの民主化とか、パーソナルファブリケーションという言い方をされるところです。個人に潜在する創造性の誘発が期待されているわけです。

### 3Dプリンタが与えるインパクト

#### 1. 既存の製造業に与えるインパクト

- ラピッド・プロトタイプング
- マス・カスタマイゼーション
- ユーザー・イノベーション

#### 2. 個人のものづくりに与えるインパクト

- ものづくりの民主化
- 個人に潜在する創造性を誘発する

### (2) オープンソースの思想

先ほどの総務省のファブ社会検討会で参照された報告書があります。2012年にイギリスのビッグイノベーションセンターというところがイギリス政府から頼まれて報告書を上げたもので、“The Three Dimensional Policy”で、3次元データとかそういったものの活用のポリシーを書いています。最初に大きく“open-source ethos”というところに色をつけさせていただきましたけど、個人じゃなくて3Dプリンティング全般にオープンソースの発想が非常に大事と冒頭に書かれています。もちろんその後に、opennessとreturns on investment, 投資に対する回収というものバランスを図ることが大事だということも書いてあるのですが、まずもってオープンソースの発想が大事だということが、他国の報告書にも上がっているわけです。

私ももともとFabLabに参加する前から、著作権の新しい考え方であるCreative Commonsとか、ソフトウェアプログラマーなどとの付き合いが仕事上でもプライベートでもあって、オープンソースという発想がソフトウェア・コンテンツビジネスとかそういうところに限らず、もうハードウェアの世界まで非常に及び始めているなということを実感として感じています。

なぜオープンソースという考え方が今、非常に大事になっているのかというと、インターネットの普及後、インターネットを前提とした社会においては、著作権とか特許とか意匠とかによってホールドするよりも、コンテンツとかハードウェア・ソフトウェアの力を増幅・延命することにつながる場面がある、ということだと思います。必ずしも全部オープンにしると言っているわけではなくて、例えば著作権侵害で警告書を送る仕事とか、特許で弁理士さんと組んでホールドしたり、商標だったら自分で出願もしますし、そんなことも仕事としてたくさんやっています。そのため、全部オープンにすべきというわけではなくて、オープンにしたほうが面白いし、戦略的に考えて、そのコンテンツにとって有利になる場合もあるのではないかと、ということをお願いしたいわけです。

知的財産管理の創造・保護・活用のサイクルという話がありますが、創造は非常に大事なのですけれども、今までやはり、ともすれば保護という段階が、法律家、弁理士さんも含め弁護士も、重視されすぎてきて、活用のフェーズというのがおざなりになってきたのではないかと、私自身は考えています。今日、小玉先生や菅田先生のお話でも、確かに保護は大事けれども、20年先を見て考えなきゃいけない、活用フェーズというものを考慮したうえで保護をちゃんと考えなきゃいけないのではないかと、やはりインターネット以降、ますます感じる機会が増えているということです。

## オープンソース

3Dプリンティングに関する市場・文化の設計には、オープンソースの思想が欠かせない

- ネット前提社会において、コンテンツの力を増幅・延命することにつながる
- 知財管理の創造・保護・活用サイクルにおける「活用」フェーズの重要性

最近、インターネット以降のコンテンツ、広い意味でのコンテンツ、ものづくりも含めた意味でのコンテンツづくりということで、非常に膝を打った意見が、ニコニコ動画というサービスをやっている最近角川と経営統合したドワンゴの社長の川上氏の本の中の対談で言っている言葉「ネット時代に作ったコンテンツの寿命を延ばそうと思うなら、二次創作を認めてソーシャルで広がっていく仕組みを作らないといけない」、「皆に二次創作で利用されたからといって、オリジナル・コンテンツの持ち主のパワーが減るわけでは全然なくて、むしろ逆です。従来の著作権以上の力を現実に行使している」です。

これはコンテンツの話で言っている話だとは思いますが、例えば、皆さんどれだけご存知かわからないのですが、『初音ミク』とか、『くまもん』とか、こういったものが非常に人気もありますし、経済効果も生んでいて、世界中に日本の文化として広まり始めているところを鑑みますと、こういうオープンソースのものづくり、オープンな文化というものが時に非常に有効なツールになるということは、少しずついろんな人が気づき始めているのではないかとこのころです。

### クリエイティブ・コモンズ：自由度の設計



その1つのツールとして、著作権に関しては、

Creative Commons という国際的なライセンス、利用許諾契約があります。CCは、自分の作品、うちの会社で作ったコンテンツは、例えば商用利用しなければ自由に使っていいよとか、名前さえ出してくれれば自由に使っていいよとか、そういったことを表示するマークです。一番左側の著作権、つまり All Rights Reserved の状態と、いわゆる PD、パブリックドメインとって、誰もが自由に二次利用できる、公有のパブリックドメインという領域の、100か0ではなくて、その間にさまざまなグラデーションがあるだろうという Some Rights Reserved という考え方、これを提唱していて、一応ライセンスとしては6個用意されているのですけれども、このどれかを自分に合う条件で使って、インターネットなどを使って自分の作品を広めていくときの意志表示のためのツールです。

### (3) オープンソース・ハードウェアの潮流

これはあくまで著作権なののですが、もともとソフトウェアの世界から始まったオープンソースという考え方が、コンテンツ、映像、音楽、写真などの分野に広がって、オープンソース・ハードウェアという潮流が少しずつ生まれ始めているところです。そのいくつかの例を紹介します。

#### Nokia “Lumia 820”



<http://conversation.nokia.com/wp-content/uploads/2012/02/3d-printing-2.jpg>

例えば、Nokiaの携帯は、そもそも携帯の外側の3Dデータが公開され、自分で側をデザインしたり作り直したりすることができるということをビジネス化しているひとつです。携帯の後ろに写っているのはMakerBot社のわりと安価な3Dプリンタです。

次はHondaが、数か月前に過去の車の3Dデザインをアーカイブして、誰もが落とせるようにしています。ただ、これは商用利用禁止なので、あくまで教育目的とか、(Hondaのブランディングにもつながる話ですが)、3Dデータをクリエイティブ・コモンライセンス

ンスなどにつけて公開しているという例です。

Nokia と近いですが、ダイハツが『コペン』の構造をオープンにして、ユーザーが外装を付け替えられるサービスをすると発表した例もあります。

これはビジネスとは違って、知的財産権の創造・保護・活用のサイクルの話ですが、google が 2012 年から、google が持っているパテントを一部オープンソースとして開放するという試みをやっています。すべてを開放しているわけじゃなくて、あくまで戦略的にやっているわけです。本来特許というのは、公開されて 20 年経てば自由に使える、ある種のオープンソースの思想に基づいているわけですが、とは言え、今日のお二方のお話にもあったように、いろいろ特許の紛争というのが非常に苛烈になってきているという状況において、google さんはいろいろな戦略的な理由から、特許は取るのだけれども、防御目的でしか特許を利用しないという場合もあります。こういう場合にしか特許を行使しないぞ、と“Pledge”，宣言して、ある種のライセンスと同様の効果を生みだしています。そういうふうに宣言することで、google が持っているライブラリとかも見られて、ザッとオープンにしている特許が見られたりもします。このように、特許は取るけれども、防御目的にしか利用しないというようなことをやっている例が出始めました。

これに追随したのが twitter 社で、やはりウェブサービスをやっている会社が多いわけです。もともとオープンソースな思想から企業の成り立ちがあるというところも多分に影響しているとは思いますが、twitter も自分たちが持っているパテントというものを、Innovators Patent Agreement ということで、ライセンスによって防御目的にしか使わない特許を公開しているという状況です。

皆さんもご存知の方が多いかと思いますが、最近、Tesla という電気自動車のメーカーが一部の特許をオープンソースにすると発表しました。こういう話をすると、オープンソースにするなんて太っ腹ですねと、そういう感想を持たれる方が多いのですけれども、実は全く違うと思います。オープンソースにするということを、彼らが太っ腹でやっているわけではない。もちろんベンチャーマインドとかソフトウェアの世界には、オープンソースの思想によって自分たちが伸びてきたというカルチャーはあるかもしれませんが、そうではなく、非常に高度な戦略を持って一部の

知財をオープンにしたり、クローズドにしたりという差し引きをしているわけです。

こういったものに影響を受けてということではないですが、私も現場でオープンソースの発想を持ったクリエイターやものづくりをするベンチャー企業などいろいろなビジネスを考えている中で、著作権に関しては、オープンライセンスとして Creative Commons というものが世界的に広まってはいるのですが、特許、意匠、商標などの登録する権利については、オープンにしたければ、そもそも出願・登録しなければいいという考え方が今まで一般的だったのです。google とか twitter, Tesla とか日本のものづくりのベンチャーでも、とりあえず防御目的では取っておきたいのだけれども、一般に公開した方が自分たちの市場も広がるし、どんどん面白いものも出てきて欲しいというニーズが、最近一定程度増えていると感じています。

それで、FabLab の団体のチームの中で話し合っ、一応すでに実装もしているのですけれども、Open Trademark License (OTL) とか、Open Registered Rights License というようなものを考えています。これはどういうものかということ、各企業が自由に自分たちの知財を各自の条件でオープンにし、それを 1 つの制度として、例えば Creative Commons みたいなマークとして、誰もが使えるようになったら、そういうオープンな共創環境、共に創る環境の整備になるのではないかと考えている仕組みです。

あとは、3D プリンタ関係の仕事で関わったケースとして、オープンソースでうまく行ったなと思うのは、これも若干コンテンツ寄りではありますが、『Perfume』というテクノポップユニット、若い 3 人の女性がやっているアイドルユニットがあります。『Perfume』がグローバル展開する中で昨年、一昨年と、彼女たちの音楽と振付データをオープンソースにして、世界中のクリエイターやファンに使ってもらうということで非常に話題になって、世界中にそのコンテンツが広がったという例や、昨年は彼女たちのボディスキャンデータ、人体のスキャンデータを若干粗くして、あんまり精密にするといろいろ危ない問題が出てしまうので、若干粗くして配布して、いろんな人に 3D プリンタなどを使ってフィギュアとかいろんなものを作って遊んでもらう、そういうことをやったりもしました。

そこでやはり重要なのは、単にオープンにするだけ

じゃなくて、機微情報や、個人情報もあるし、アイドルの知的財産というのは従来の考え方からいくと一番厳格に守らなければいけないコンテンツだったりします。そういうところでも、それを逆手に取って一部をオープンにして、一部をしっかりクローズして、ビジネス的に活用していくというようなことが、やはりインターネット以降、非常に求められているのかなと私は思っています。

今日はものづくりのベンチャーの話ばかりでしたが、最近では大きな企業に呼ばれて、そういう戦略の部分から携わる、もちろん中小企業もたくさんありますけれども、大きな企業もこういうオープンソースを使ったものづくりというものに非常に興味を持っていて、ビジネスの初期段階から法律家としても関わらせてもらう機会が増えております。

## ファブ社会における法律家

- 法律家が知財管理(創造・保護・活用)の保護フェーズだけに注力していればよい時代は終わった
- 活用フェーズに頭を絞る必要
- オープン化だけが正しい選択肢ではない
- 必要に応じた戦略的なオープン化(ライセンス・デザイン)

### 3. これからのファブ社会

ちょっと雑駁になりましたが、ファブ社会ってどうなるのか、結局何もわからない状況ではありますが、こういう時代が来ればいいなと思っています。そこでは、個人が伸び伸びと自らの創造性を発揮できる社会になることを願っています。そういった時代における法律家に何が必要なのかというと、ちょっとラジカル

に、今日は弁理士さんの会で弁理士不要論を唱えるつもりは全然なくて、私もいつも弁理士さんに助けてもらっていますが、ただ、そういう弁理士さんと話しているのは、法律家が知財管理の保護フェーズだけに注力していた時代はもう終わったと思います。先ほど菅田先生から、20年先を見越して保護、特許を取るといってお話がありましたけれども、やはりどう活用されていくのかということに非常に頭を絞る必要があると思います。私は、インターネット以降とはいえオープンだけが正しい選択とは全く思いません。必要に応じた戦略的なオープン化、この法律とか契約、ライセンスを使って、オープンとクローズドのバランスを図ること、これが戦略的なオープン化ですけれども、私は「ライセンス・デザイン」などと呼んでいて、ライセンスの設計ということですね。こういうところにも法律家は頭を絞らなきゃいけない時代になってきているのかなと考えております。

### おわりに

今日お話ししたことは、FabLabの日本のとりまとめをやっている田中浩也さんが最近出した新書で、『SFを実現する～3Dプリンタの想像力』にももっと詳しく書いてありますし、手前味噌ですが、一昨年に、今日私がお話ししたようなオープンソースを活用したものづくり、ビジネスというものの世界的な潮流を紹介した『オープンデザイン』というオランダの本の翻訳、日本版の記事の執筆などを担当させていただきました。こんな本もあるので、もし興味を持たれた方はご覧いただけたら幸いです。

以上雑駁になりましたが、私からの発表は以上となります。ご清聴ありがとうございました。

(原稿受領 2014. 9. 11)