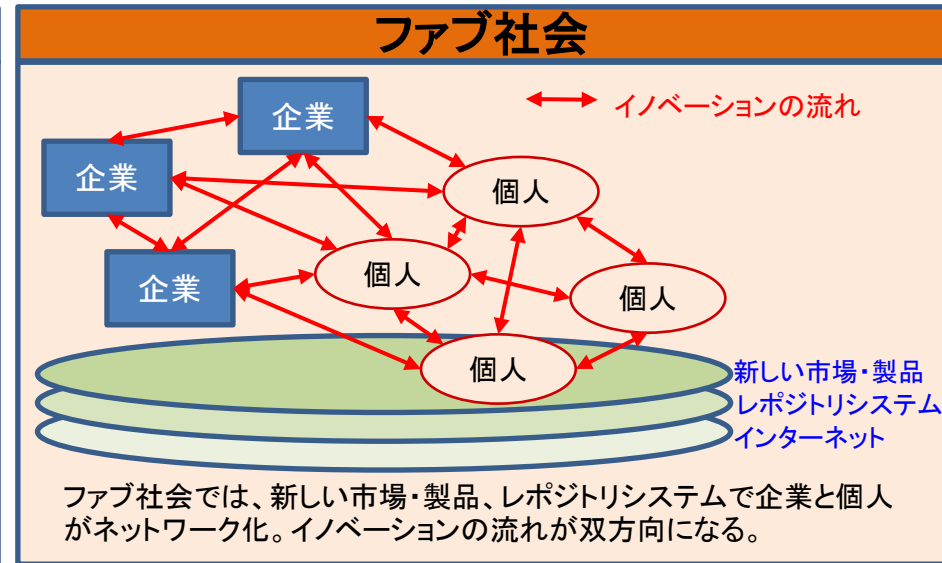
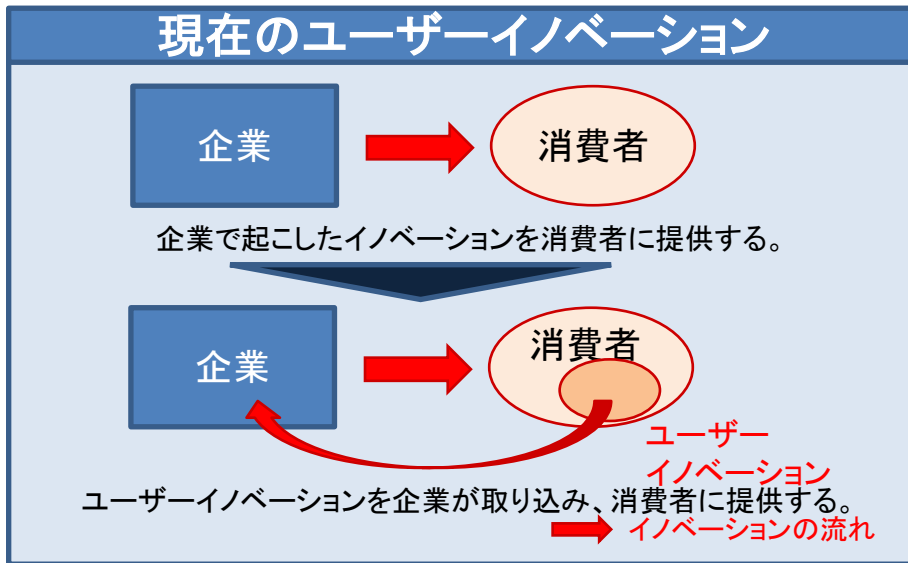


# 第3回議論の要点

## ユーザーイノベーションとファブ社会

### 1 講演及びこれを踏まえた議論の概要

- ユーザーイノベーションは個人が自分の便益向上のために起こすものであり、基本的に成果は流通しない。
- 一方、インターネットの普及により、情報の発信・共有が可能になり、ユーザーイノベーションが一般化する事例が増加。企業も、投票制、目利き制度等、「評価者」の組織化により、ユーザーイノベーションをに取り込む試みが起きつつある。
- ファブ社会では、個人と個人、個人と企業がデジタルデータの共有により世界的にネットワーク化され、現在以上に、協業することが容易になり、より多様な形態のイノベーションが可能に。



### 2 構成員発表の主な論点

- ファブ社会における市場のリ・デザインとそこで流通する製品の構想が重要
  - セルフビルド(キット)／リペアラブル(交換・修理可能)／ハッカブル(8割は企業生産・2割のカスタマイズ)／シェアラブル(RFIDによる履歴・信用性確保・トレース可能)
- ファブ社会においてユーザーイノベーション先進国となるためには以下の3点が重要
  - ガラパゴス化を避けること
  - 主要コンテンツの生産拠点となること
  - 技術標準を作ること