

(社)情報処理学会 ソフトウェア工学研究会
パターンワーキンググループ設立一周年記念セミナー
パネル討論会 「デザインプロセス - 建築とソフトウェアの接点」

**コミュニティはデザインできるのか？
またデザインすべきものなのか？**



アプリケーションプラス株式会社

1 新しい組織形態を作る方法論と、それをサポートする情報ツールを作りたい

2 (そして)その情報ツールをベースにビジネスを起こしたい

3 (その結果)高度情報化社会とも言われる新しい社会に貢献したい

何故か今、コミュニティが注目されている

例) まちづくり、防災、バーチャルコミュニティ、ナレッジマネジメント、組織論、経営手法……

考えられる理由

1. 現代社会や都市で失われつつある人間関係の形態であり、それが存在している地方や昔は、社会が上手くいっていたという幻想？
2. インターネットを使うと、新しいコミュニティの形態を実現できるかもしれない。もしくは既存の希薄化、形骸化されたコミュニティを再生できるかもしれないという期待。

コミュニティをデザインする際の課題

1. コミュニティは説明概念で、計画・設計的な概念でないということ。
2. コミュニティはあいまいな集団の定義で、うまくやっけていける理由を自ら説明しにくい
3. 振る舞いとか、行動様式とか、場合によっては演劇的要素が重要な組織原理？

方法論

文化人類学からヒントを得てはじめたフィールドワーク、参与観察的方法

着眼点

1. コミュニティの形態

構成員の関係性、コミュニケーションの方法・手段、集団の意思決定の手順・・・
> 複数のコミュニティを比較して類似点を探る

2. コミュニティリーダーの行動様式

リーダーの言動様式(パターン)を観察して、性格的傾向を極力フィルターして特徴を発見する
> 複数のリーダーの言動様式を比較して類似点を探る

3. コミュニティの発展過程

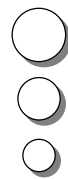
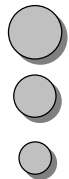
参加メンバーの入れ替わりなどによる構成員の質の変化。マネジメントの方法の変化を観察する

4. 何らかのアウトプットまたは成果物を生み出すプロセス

単なる仲良しクラブ的关系を超えて、一つの目標に向かって行われる活動を観察する。

今日的コミュニティの持ついくつかの特徴

- 1 高度なコミュニケーション能力を持ったファシリテーター型リーダーの存在
- 2 インターネット等の情報技術の積極的な活用
- 3 入退出自由な緩やかな結びつき
- 4 他の組織やネットワークとの積極的な連携
- 5 プロジェクトチーム主体の活動形態
- 6 積極的な情報発信(マスコミ等含む)とそれを上手に活用した活動の活性化
- 7 自発性パラドックスを積極的に活用するバルネラビリティ戦略
- 8 コア組織を中心とした自立・分散型マネジメント
- 9 組織の求心力と遠心力との間のきめこまやかなバランス調整
- 10 メンバー全体の自立性とコミュニケーション能力向上への継続的な啓蒙



一つの間接成果物 > 「人物園」 = コミュニティリーダーのためのプロモーションサイト



多摩人物園

多摩地域を中心とするコミュニティ活動のリーダーのプロフィールと活動情報をPRしている。



中ノ島人物園

大阪中ノ島の再開発PRサイト内で中ノ島に関心のある人々の交流を支援している。(スポンサー:関西電力)



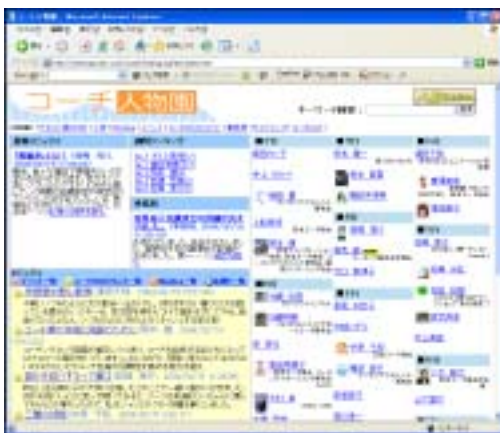
三鷹ブレインズ

SOHCITYみたく構想推進にあたって、SOHOの自主組織「三鷹SOHO倶楽部」が地元のSOHOをPRするために作ったサイト



情熱パーソンズ

シニアSOHO普及サロン三鷹がるうきんと共同でシニアの活動をPRするために立てたサイト



コーチ人物園

大阪のコーチングの専門化の集まりが、コーチをPRするために立てたサイト



ユニコムネット

中堅インテグレータが、電子社内報として作ったイントラ版の人物園。

