



最初のスライドは、今回はタイトルも名前もありません。なくなっていました。
今回の発表は、何もないところから始めたいと思います。

要件未決定
決定弱根拠
適知働困難
商売不繁盛

最初に苦しみや問題があります。

要件未決定

今かかわっているとある現場のプロジェクトでは、もうすでにテスト期間も終わりそうなのに、要件(要求、仕様)がいまだに決まっていなくて困っています。そのプロジェクトの要件がいまだに決まっていない理由を考えてみました。

- ステークホルダーのコミットメントが足りない
- 引き出すテクニックが十分ではない
- ビジネス・業務知識が弱い
- 別々の領域の横断的なつながりが弱い

決定弱根拠

たとえ決定したとしましょう。しかし、その根拠が弱いものが多いです。ビジネス側ステークホルダーであっても、実際の顧客(商品を買う人)の気持ちや、社会情勢や環境ののことがわかりません。わかっても(わかった気になっても)社会情勢はどんどんかわっていくためわからない部分が多くあります。

適知働困難

その結果、適切な知識で働かせることが困難になります。

商売不繁盛

その結果、商売も繁盛しなくなります。

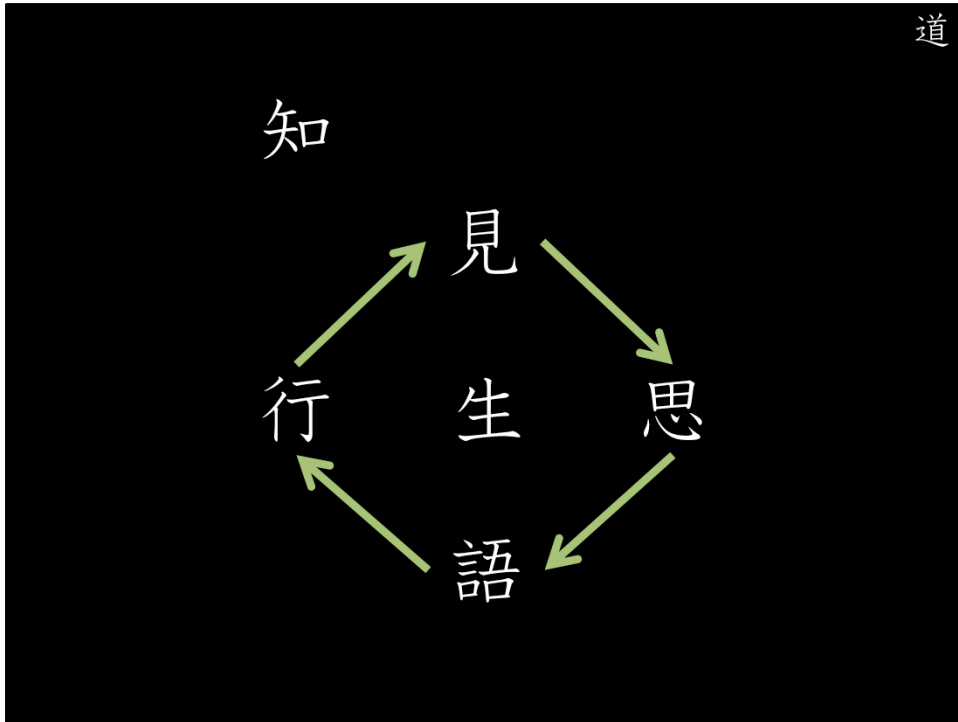
問題有決定

問題は決定にあり

飯泉氏から「問題は問題にあり」という発表がありました。
私は、その中でも問題は決定や調整に注目したいと思います。

助 決 定 減 苦

もし決定を助けることができれば、困難が減るかもしれません。
まずは、問題フレーム、BABOK(ビジネス分析知識体系)や要求開発アライアンスで
紹介されている一般的な手法を試みる必要があるかと思います。
しかし、もしかしてそれ以外の部分、ごくごく一部かもしれませんが、調整や決定に
ついて検討の余地があることをお話したいと思います。



あるひとつのやりかた

どのように行うのがよいでしょうか。ひとつのモデルを考えてみました。

1. 見: あるがままに見ましょう。かなり難しいのですが、少なくともそのように努力しましょう。
2. 思: あるがままに見たものを評価しましょう。
3. 語: 評価に従って、出力しましょう。たとえばプログラムを書くなどもあります。
4. 行: 語ったものを実行するなど行いましょう。この後、行った結果を含めて、また「見」につながっているところがポイントです。
5. 生: 上のサイクルをぐるぐる回しましょう。

このようにひとつの系を作ります。

このひとつの系を、セル(細胞)と呼ぶ人がいるかもしれません。

人や機械、社会の仕組み・システムも同じ比喻を使ってとらえることができます。

ほかの系とつながっている、関連している

この系は閉じているのではなく、ほかの系ともつながっています。

相互に関連しています。認識した状態に対して、適切だと思ふ反応を返す。それだけです。

知の発生と知働化

このひとつの系をまわして違いが生まれます。このちょっと違い(の集まり)から「知」が生まれます。

これが知である、というものではなく、この差や変化によって「ふわっ」とうきあがってくる感じです。

系をまわすことを学習と呼ぶ人がいるかもしれません。

また、この組み合わせさせた系を(まわして)動かすこと、働きます。これが私の理解している知働になります。

アジャイルと、その次へ

ソフトウェア実現プロセスにおいて、このサイクルはアジャイル開発プロセスとよく似ています。

アジャイル開発プロセスでは、行ったもののフィードバックを人間が認識して新しいコードを作り出します。

しかしながら、アジャイルのその次として、フィードバックを機械やソフトウェアが行ったらどうでしょうか。

たとえば、実行結果の大量のログを機械が読み、集合知や機械学習などの考え方を使って判断したらどうなるでしょうか。

ちょっとだけ「その次」になるかもしれません。

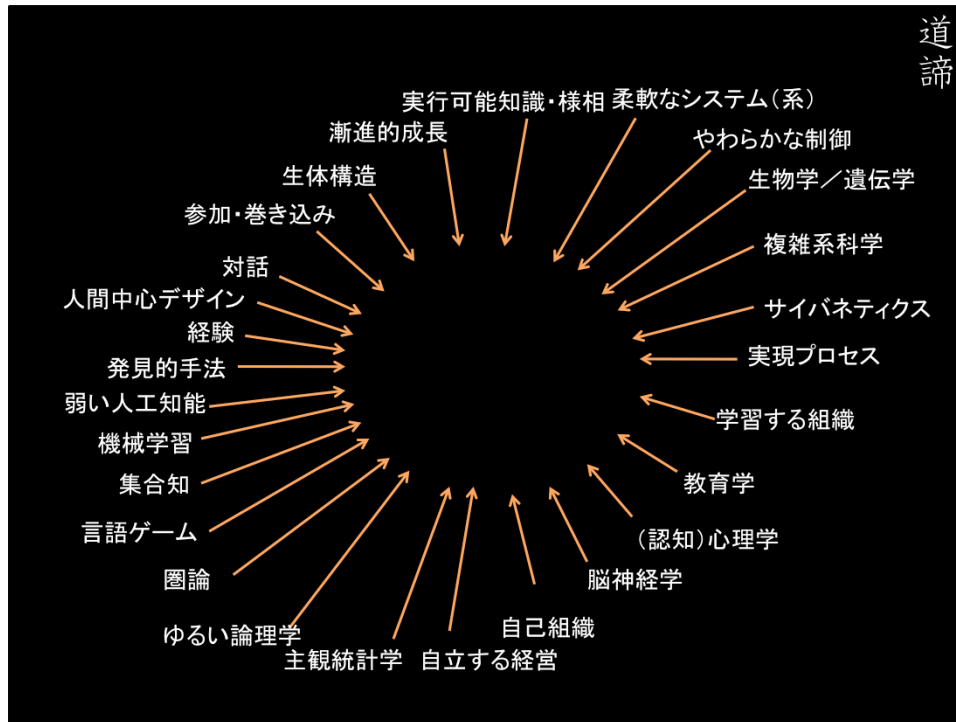
成功と失敗、正しいと誤り

この考え方からいろいろなことが理解することができます。

たとえば、この考え方を使うことによって現在のあるがままを受け取るため成功と失敗にとらわれなくなってしまう。

同じように正しいと誤りもとらわれなくなってしまう。あえていえば、あるがままが正しいのでしょうか。

このようなひとつの考え方を紹介させていただきました。



関係しそうなツールです。

くぎを打つにはトンカチを使えのように道具は使いようです。今後も、増減や入れ替えがあります。

たとえば、ログの変換に集合知を使うのように適切でおいしいところを使っていきます。

場合によっては、新しい道具を作る必要があるかもしれません。

ただ、トンカチを使うのにしても上手に使って、いいものを作りたいと思います。

ポイントは、真ん中に何も無いところ。

いいものを求めていきたいと思っています。

範囲や選択肢が必要
価値評価の基準が必要
参加や対話が必要
場や直感、文脈の重要性
はずれの覚悟が必要
(以下、略)

決定を助ける上での仮説

- ちょうどいい決定をするためには、ある程度の選択肢や範囲が必要かもしれません。
- ちょうどいい決定をするためには、価値を評価する基準が必要かもしれません。
- ちょうどいい決定をするためには、場や直感、文脈が重要で、そのための参加や対話が必要かもしれません。

• ちょうどよくない場合があるかもしれません。特に最初はよく発生するかもしれません。そのような場合に備えて、リスク評価や対応が必要になるかもしれません。

このようにちょうどいい決定をするためには、外れてしまうとか ゆるいです。

ゆる指向

ちょうどいい、いい感じのゆるいを目指したい。
「ゆる指向」と名付けました。

分類・定義

#	定義名称	説明	典型的対象分野
1	抽象的	設計自由度	全般
2	不確実	確率・非決定的	予測、フィルタ
3	あいまい	未認識・未定義	全般
4	相対的	言語ゲーム的	社会、対話
5	進化的	メタ・状況適応	パターン認識
6	計算量限界	近似解	レイアウト、検索
7	未解明項	調整・フィードバック	制御、ログ解析

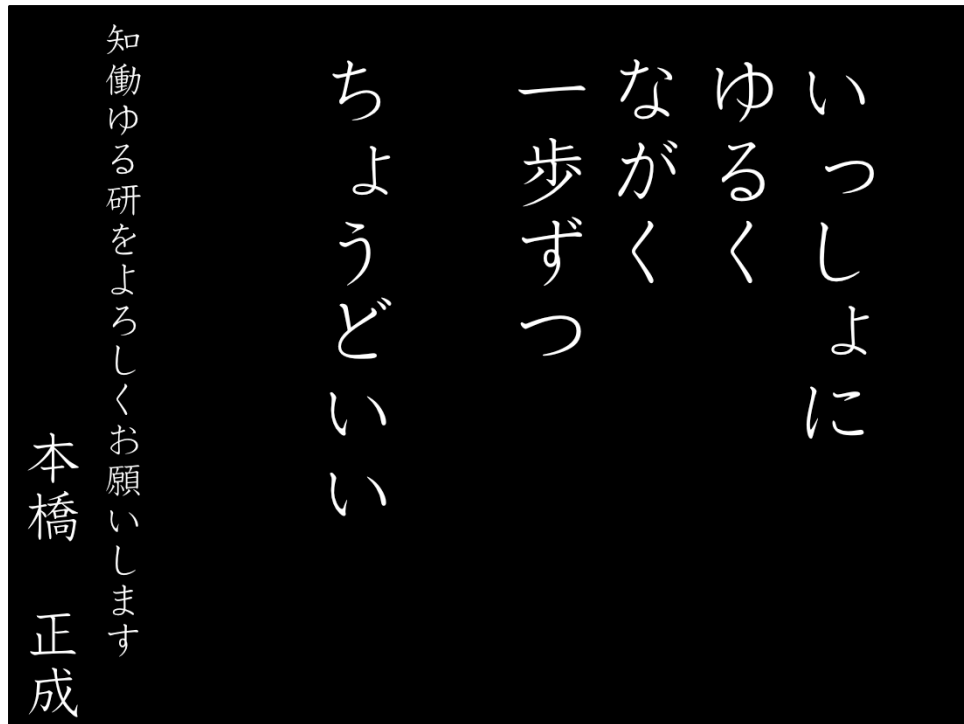
大槻氏による

大槻氏に実施していただいた現時点での「ゆる指向」の分類や定義です。
たとえば、七番目は実際の問題を解くために項が不足するため、方程式を解くことができません。
この項が不足している問題に対応するため、ゆる指向取り組みが必要になります。
すでに、定義8番目が見つかっています。
今後、この分類定義をより広げ、深化させていきたいです。

今後の予定(願望)

- コンセプト、イテレーションテーマの作成
- パタン(基本方針)探し
 - 外側:ビジネスや社会、適切なドメイン
 - 内側:内部の構造、作り方、ほかの手法への組み込み
- 系の構築
 - ビジネス・フレームワーク(含む、システム開発プロセス)
 - ITフレームワーク/エンジン(一部既存エンジンを利用)
 - ほかの手法(実行可能知識)との連携、組み込み
 - 実際の案件の取り扱い
- 価値の調査と報告(Academia / Business)
 - 時系列と価値の変化
 - コスト評価、満足度評価、リスク分析と評価

今後は、いくつかのフェーズ、イテレーションに分解して実施を考えています。
今取り組んでいるもの以外にゆる指向が適切なところを探したり、たとえば実行可能知識やDDDなどに組み込んだりしたいと思っています。



この文章は、いくつかの視点で読むことができます。
最初は、「いっしょに、ゆるく...」は、ゆる指向(自体)の特徴です。
次に、ゆる研を、みなさんと一緒に「いっしょに、ゆるく...」やっていけたらと願っています。
このようにして、世の中の苦しみや問題があれば、ほんの少しでも「ゆるめる」お手伝いをしたいと思っています。

では、今後ともよろしくお願ひします。

<http://twitter.com/motohasi>
<motohasi_atmark_gmail.com>