

■ 2015 年秋季全国研究発表大会での受賞研究者の紹介

経営情報学会では全国研究発表大会にて、各賞を受賞された研究者の表彰式を行っています。2015 年秋季全国研究発表大会では、11 名の研究者が表彰されました。最初に表彰された 8 名は、若手の研究者です。(次号で紹介予定)。さらに、The 19th Pacific Asia Conference on Information Systems (PACIS 2015) で発表された Jaehyun Park 氏(東京工業大学大学院)が、本大会で「AIS 関連国際発表奨励賞」を受賞されました。Park 氏には、PACIS 発表時のリサーチサマリーについて詳述していただきました。そして、最後に、江口耕三氏(東京工業大学大学院)と妹尾大氏(東京工業大学大学院)が、2015 年の論文賞を受賞されました。お二人を代表して、江口氏に、論文賞となる玉稿が生まれるまでの苦しみや学びの喜びを執筆していただきました。皆さんもぜひ、参考にしてください。

フォーラム誌編集委員会

Designer-User Interaction without Actual Users: A Lesson from Two Field Studies

Jaehyun Park 東京工業大学大学院

I really thank my friends who always believe/support me and criticize my works without any hesitations, and I hope to collaborate with Japanese researchers that I met during the JASMIN conference (経営情報学会) in Okinawa Nov. 28–29.

1. Jaehyun Park's Research Interest

My research highlights exploring new interpretations of products, systems, and services, especially as they relate to the issue of human enterprise in design, innovation, and technology in Information Systems (IS) research. For successful business-design solutions, I believe that the most critical issue is to identify emerging relationships among these three components, and the user-centered approach is the core of identifying relationships for synthesizing successful Business-design innovations over time. Thus, my research interest and contributions are condensed into four genres—(1) Design & IT Innovation: ICT-enabled Products, Systems, and Services, (2) The Impact of Designer–User Interaction, (3) Design Analysis and Design Application Development and (4) IT value, smart cities, and smart tourism—in the broader

areas of innovation, information systems, design-system thinking, new product development research.

2. Designer-User Interaction Research Project

Based on my research interest, the designer-user interaction research project explores interaction patterns and protocols between designers and users in the design process and synthesize an expanded design vocabulary, which identifies two latent learning loops based on Bourdieu's theory of practice.

To address this, as Table 1 presents, this study conducted three stages of progressively deeper qualitative research on designer-user interaction: (Stage 1) field studies of seven user centered design projects; (Stage 2) interviews with 40 designers collecting 59 project narratives of direct user interaction during a design project; and (Stage 3) interviews with 35 additional designers collecting 40 additional project narratives of co-creation with users in the design process. My findings include proposing a theoretical framework to understand users' roles in existing design methods, and this model demonstrates how

Table 1 In Search of Designer-User Interaction: Overview of the Research Process

STAGE 1	Focus	What are the user–designer interactions in user-centered design?
	Method	Observation of two leading design firms over five months, documenting seven user-centered design projects.
	Findings	No interaction with users during design project, but several different practices are used to “bring the user into the project”.
STAGE 2	Focus	Collect designer narratives of projects during which they did interact with users in their design innovation or refinement projects
	Method	Interviewed thirty-five designers about projects during which they interacted with users, obtaining fifty-nine project narratives.
	Findings	Fifteen designer–user interaction patterns (Nine innovation and six refinement patterns). User is a passive resource, not an active participant in design.
STAGE 3	Focus	Collect designer narratives of projects during which they did co-create with users in their design projects
	Method	Interviewed the thirty-five designers about projects during which they co-created with users, obtaining forty project narratives.
	Findings	Five co-creation patterns of designer–user interaction

designers could explicitly communicate with users at three learning levels: bringing users into design, interacting with users, and co-creating with users in the design process.

3. PACIS 2015 Research

As the first stage of the designer-user interaction project, this paper explores the actual user-designer interactions in the design process. To address this, I conducted two field studies, in which I observed designers in two leading user-centered design firms over five months, documenting seven user-centered design projects. The observations revealed how designers bring ideas about users into design without physically interacting with users during the design process. Based on this, this study introduces the concept of ‘design attitude’, by which designers incorporate user ideas into the design process without actual involvement of users in the process. I contribute to the body of knowledge by introducing the concept of “design attitude” as a bridge between theoretical and actual

designer-user interactions in the IS design process.

4. Future Research

As future research, I set up the following projects: (1) Empirical studies on designer-user interaction in the design process; (2) Business-Design Application Development and Prototypes; and (3) Smart Cities, Smart Tourism, and Smart Work & Systems. These ongoing and new research projects exemplify my methodologies and my interests in design, innovation, and technology and I would generate interdisciplinary studies for identifying the new meanings of design in IS research. These specific projects continue to inform design and IT innovation, social computing & technology, and service design & qualitative research projects as interdisciplinary studies. Also, this strategic research direction allows me to synthesize generative research areas and disciplinary study areas by interdisciplinary approaches among design, management, and technology.

論文賞を受賞して

ビジネス・エコシステムの形成プロセス

—エコシステム・エンジニアのためのフレームワーク—

江口耕三（えぐち こうぞう）

東京工業大学大学院社会理工学研究科経営工学専攻博士課程

1. はじめに

2015年度論文賞を頂きました本論文は、社会人学生となり、研究手法や論文の書き方を本格的に学びながら3年3ヵ月の歳月を費やした研究の初成果です。まだ学生の立場ですから、本稿ではどのような思考プロセスや試行錯誤で本論文が生まれたのか、主に、これから論文を書こうとする皆さまの参考となるように、ご紹介させて頂きたいと思いません。

2. 3年3ヵ月の思考プロセス

本論文の事例として取り上げた、ペット保険の先駆者であるアニコムホールディングス（株）に経営参画したのは2007年のことです。経営企画担当取締役として成長を牽引し、2010年東証マザーズに上場、2014年に東証1部となりましたが、私は「なぜアニコム社が急成長できたのか」を研究したいと思いました。

まず初めに考えたことは「どの視点からアニコムの成長を見ればいいのか」です。創業社長のリーダーシップ、顧客ニーズを的確に捉えた商品、販売チャネルなど、視点によって見え方は大きく異なります。視点を探すために2年をかけて多量の先行論文を読み込み、ビジネス・エコシステムという概念にやっと出会うことができました。次に考えたことは「ビジネス・エコシステムという概念のどこに注目

すれば面白いのか」です。定義、境界線、組織間関係、競争優位性など、様々な角度から研究されていましたが、だれがどのようにエコシステムを形成したのかという形成プロセスについては研究が十分ではなく、ここを明らかにできれば面白いぞと思いました。その次に考えたことは「形成プロセスをどうすれば“可視化”できるか」です。多分野の文献を読みあさったところ、経営分野から大きく離れ、米国の生物学者が示したエコシステムを形成するエンジニアの役割に関する論文に出会いました。この出会いは本当に嬉しかったです。同じ頃に楢山先生・高尾先生のエコシステムの境界とそのダイナミズムに関する論文と出会い、エコシステム・エンジニアの役割と融合することができたのです。そして、エコシステム・エンジニアのためのフレームワークとして、形成プロセスを可視化することができました。

右往左往しながらも思考が止まらなかったのは、苦しみの中の細やかな気づきや発見が面白かったことと、ゼミの同志からの叱咤激励だと思えます。

3. おわりに

今、考えていることは本論文で示したフレームワークを「どうすれば、より多くの起業家に使ってもらえるか」です。机上にあるトロフィーを励みに精進いたします。素晴らしい賞を頂きまして、本当にありがとうございました。