

なぜ、スケール(規模)なのか？

●「猿飛佐助は、個人名ではなかった」

⇒“猿飛は何人もいるのだ。猿飛というのは人の名前ではない。術の名前さ。猿飛の術を使う者すべて猿飛なのだ” (『天才がどんどん生まれてくる組織』齊藤孝(2005)より)

⇒“コピー”には3層ある。「個人」(=組織や団体そのもの)、「技」(=方法論や手法)、「価値観や考え方」(=マインドセット、意識変革の連鎖)

●なぜ、スケールなのか？ ～他地域展開は難しい。

⇒ビル・クリントン 『ほとんどの問題は、どこかで、誰かによって解決されている。我々にとってフラストレーションなのは、こうした解決策を“別の場所に複製(Replicate)することが出来ないようだ！”ということだ』 (学校改革に関するスピーチ)*

●日本の現状： 行政からの受託、寄付の獲得、資金調達などについて、個々には成功している事例は日本にも多い。しかし、日本のNPO／社会起業／コミュニティビジネスの問題は、スケール(他地域に展開)しないこと。

スケールアウト、とは？

●スケールアウトとは？

・より大きなミッションを達成するため、“組織の成長”以上に、“インパクトの拡大”を求める。「社会問題解決のために、プログラムの影響力を、ニーズがある範囲全体まで拡大または成長させるプロセスのことである。」(*Dees et al.(2002))

・もともと、IT用語

【スケールアウト】(Scale-out)

サーバを複数台並べて分散することにより、システム全体の性能を向上させること。

【スケールアップ】(Scale-up)

サーバ単体の性能を上げることにより、システム全体の性能を向上させること。

(『サーバ／インフラを支える技術：スケーラビリティ、ハイパフォーマンス、省力運用』(伊藤et al. 2007)より)

⇒「社会分野のスケールアウトは難しいが、重要な課題だ。

そしてスケールアウトの方法論について、もっと我々は知り、共有することが必要」(Dees)

スケールアウトには、手法がある

What: Defining the Social Innovation	How: Mechanisms for Spreading Impact					
	Dissemination (普及)		Affiliation (提携)			Branching (支店)
	Only	With TA	Loose	Moderate	Tight	
Organization (組織)	何を 広げるか (WHAT)		どのように 広げるか (HOW)			
Program (プログラム)						
Principles (原理原則)						

*出典: Dees, J. Gregory, Beth Battle Anderson, & Jane Wei-Skillern, "Pathways to Social Impact: Strategies for Scaling Out Successful Social Innovations," (CASE Working Paper Series, No. 3, Aug. 2002, Fuqua School of Business, Duke Univ.).

拡げ方の“モデル選択”： “どうやって”、スケールする？

How to Scale ?

[モデル]	完全所有型 (Wholly-Owned Growth)	アフィリエイト型 (Affiliation)	情報提供型 (Dissemination)
モデルごとの の選択肢	<ul style="list-style-type: none"> ● 本部の拡張 (Central Growth) ● 直営展開 (Branching) 	<ul style="list-style-type: none"> ● フランチャイズ (Franchising) ● ライセンス提供 (Licensing) ● パートナーシップ (Partnership) 	<ul style="list-style-type: none"> ● ネットワーキング (Networking) ● 情報共有 (Dissemination)



(英国、社会起業支援団体 Unltd資料 “Replication Strategy and Overview”
Unltd Ventures より)

KaBoom!の場合。

KaBOOM!

ロードマップ

*Road Map
to change the
world*



■KaBoom! の戦略の3本柱

●KaBOOM!-led Builds (LEAD) <完全所有型>

直轄経営による公園・遊び場の建設。コミュニティパートナーと一緒に、KaBOOM!自身が計画、実行。自ら事例を作り、分野をリードする。

●Do-it-yourself Playgrounds (SEED) <情報提供型>

公園建設までに必要な、すべての方法論をウェブサイト上で公開。実際のプロジェクトのプランニングと、実行は、各地域のコミュニティ・パートナーによって自律的に運営させる。

●KaBOOM! National Campaign for Play (RALLY) <コンセプトの発信>

公園作りに積極的に関わりたい(1日だけのボランティア以上の取り組みをしたい)個人を「Playmakers」と名付け、Playmakerたちが、市、町ごとに「Play Board」としてチーム化し、市・町に遊び場が増えるように活動をする。アドボカシー機能。毎年、「Playful City USA」を選出。

■KaBoom!

～完全所有型、「LEAD」による成長は断念。

- 本拠地ワシントンDCの他は、カリフォルニア州サンマテオのみに、オフィスがある。(2010年現在)

(2002時点では、アトランタ、シカゴ、サンフランシスコ、バーリントン、バーモントにサテライトオフィス。2005年時点で、バーリントン、バーモントオフィスは閉鎖。2010年までに、2002年当時のサテライトオフィスは全て閉鎖。)

- 完全所有型では、年間に建設できる公園の数に限界があることがわかった。ノウハウを提供し、地域が自律的に運営する「SEED」戦略を強化することを決定。

■情報共有型

Do-it-yourself Playgrounds SEEDに注力

●KaBOOM!本部から、各地域に提供されるサービス

プロジェクトの実施に必要な全情報を、無料提供し、各地域コミュニティが、各自のニーズを反映して、地域モデルに現地適合するように、後押しする。

下記、ウェブサイトにて、無料で公開。

・ロードマップ

・ツールキット

ボランティアの採用の方法／資金調達の方法／PRの方法／食事／こどものアクティビティ／ロジスティクス／安全性／建設／地域住民の巻き込み方／アクセシビリティ／環境に配慮した建設／土質調査ガイドライン／実用性チェック

・オンライン研修プログラム

・資金調達の方法や機会の提供（チャレンジグラントなど）

・メッセージボード（SNS）
など