今回のプロジェクトは，電子政府構築，商店街の再開発，災害復旧・復興等のプロジェクトについてです．電子政府構築とはどういうことかと言うと，コンピュータやネットワークなどの情報通信技術を行政のあらゆる分野に活用することで，国民や企業の事務負担の軽減や利便性の向上・行政事務の簡素化・合理化を図り，効率的・効果的な政府．自治体を実現することです．このような社会全体に関わるプロジェクトでは，3種類のステークホルダが存在しています．1つ目は「生活者・市民」です．行動原理は「自己満足・自己実現」です．行動原理とは行動に対する欲求みたいなものです．2つ目は「企業」です．行動原理は「自社利益の追求」．3つ目に「行政」，行動原理は「公平・平等」です．このように，3種類のステークホルダの行動原理は異なっているため，コンセンサス（複数の人による合意，この場合は市民と行政の合意　みたいな感じです）が得にくく，プロジェクトの運営に困難が伴います．円滑に運営するためには，組織の特徴を表現するという意味の，ステークホルダを組織化．これをしてまとめてあげて，組織化されたステークホルダ巻のコミュニケーションの活性化が重要です．そして，今回のような「生活者・市民」「企業」「行政」の3つで行う大規模なプロジェクトでは．次の3つのポイントが大切になります．1つ目が，プロジェクトの達成指数について，全てのステークホルダが納得できる「高い理念」に基づいたスコープを設定する．2つ目が，プロジェクトの運営が公平，公明に行われること．3つ目が，全てのステークホルダに，必要十分な情報がタイムリーに行き渡り，公開を前提としたプロジェクトの意思決定に平等な立場で参加できること．です．この3点を的確に実施することがPMの重要な役割となります．

　次に，プロジェクトの概要についての説明です．SUICA，PASMO等のICカード乗車券開発のベースとなった汎用電子乗車券開発プロジェクトの事例となります．1996年に1枚のカードで複数の交通機関を利用するために新たに導入するICカード乗車券では，システムの使用を統一することが前提となりました．これは，従来鉄道業界とバス業界でばらばらだった乗車券の仕様を統一する交通・運輸業界全体に関わる調整であり，国際標準としては課題のあった非接触型ICカードを検討に加えながら，従来の大きな市場に参入したい競合企業同士を一つの方向にまとめる必要もあり，大変な困難が予想された．そこで，汎用電子乗車券の開発プロジェクトにおいては，行政は最低限のルールを決め，それ意外は民間にゆだねるというスタンスをとり，ユニークなステークホルダの組織化が行われた．そして，1998年に1年間の大規模な実証実験を行い，現在の電子マネーにつながってゆく汎用電子乗車券が誕生しました．

　当然新たに導入するICカード乗車券には多くの課題や問題があったので，それを説明します．一つ目が「磁気式乗車券固有の問題・課題」です．