

「情報共有」とデザイン

● Wiki による情報共有

筆者が籍を置く九州産業大学芸術学部では、学部サイトの運営に Wiki を活用している。Wiki はハワイ語の「速い」、「形式張らない」といった意味をもつ「Wikiwiki」が語源で、Ward Cunningham(1949-) が開発した WikiWikiWeb(1994) を様々な環境に公開・移植したものの総称である。ウェブブラウザからページの編集ができるという特徴をもった CMS(Contents Management System) の一種で、Wikipedia はその典型的な活用事例である。

Wiki には MediaWiki、PukiWiki など様々なクローンがあるが、本学部では PHP のみで動作する PukiWiki(*1) を使用している。これは、「内部の仕組みがよく見える」オープンソースであり、プログラミングを専門としない芸術学部の学生でもソースコードの改変による実用レベルのカスタマイズが可能である。



写1. PukiWiki の初期画面

Wiki を活用する目的は、在学生への効率的な情報提供と学部に関わる学生・教職員相互の情報共有にある(広報目的ではない)。現在学部の FD 委員会の監修のもと、学生ボランティアによって管理・運営が行われているが、大半の記事はこれに参加する学生と教職員によって執筆されている。

Wiki は「問題を起こしにくい」ではなく、「問題を訂正しやすい」という哲学に則っており、「最近更新したページ」がすぐわかる仕組みになっている。このオープンかつ効率的な検証手段のおかげで、これまで大きなトラブルはない。経費のかかる監視体制がなくとも、自然に秩序が保たれるという点は Wikipedia と同じである。

Wiki による情報共有は、学部教育の活性化に貢献するのももちろん、時間と場所

を拘束する会議の省略、各種報告書の作成とフィードバックにかかる事務作業量の軽減、資料配布の電子化による紙資源の節約など、人的資源、物質的資源の節約にも効果を発揮している。

●情報共有と省資源・省エネルギー

情報共有の促進による資源・エネルギーの節約効果は、電子化以前に遡ることができる。メンバー全員が同じ知識と技術を共有する、そのこと自体が重要である。

例を挙げよう。多くの人を楽しませるエンターテインメントにはそれなりにお金がかかる(お金が動くということは二酸化炭素も増える)のだが、例えば、野球というゲームは、極端に言えばボール 1 個あれば成立する。ボール 1 個をめぐって数万人の観客が楽しめるのだ。同数の人間が遊園地で遊ぶのと比較すると消費するエネルギーは極端に少ない。

何がそれを可能にするのか。それは「全員が野球のルールという情報を共有している」からである。ルールを知らずに野球を見ても何が起きているのか、何が面白いのかまったくわからない。すなわち「1 個のボールとルールの共有」が、省エネ・エンターテインメントを可能にするのである。

また例えば、「会議室の中に王様と家来の席をつくる」という問題を考えてみよう。単純にこれを「モノのデザイン」で実現しようとすれば、豪華な王様用の椅子と質素な家来用の椅子をつくることになる。一人の王様のために一つの椅子を特別に作るというのは、資源効率が悪い。

しかし、王様用の椅子など作る必要はない。「入り口から最も遠い場所が王の座で、入り口に近くなるほど格が下がる」というルールを決め、それをその国の全員が共有するという「情報のデザイン」を行えば、王様も含めて誰も不快に感じることはない。この場合はコストゼロである。

大量の資源とエネルギーを使ってモノをつくることだけがデザインではない。既存のハードに対して、ソフトのレベルで新たな「仕組み」をつくり、皆でその情報を共有する。資源効率のよい持続可能な社会の実現にはそうした提案が必要である。

●日本文化に学ぶ

日本人は、客人を迎えるときに、座布団をひっくり返して差出す。このルールは非常に形式的な慣習である。しかし、この知識を主人と客人が共有するということで、普段使うことのないお客様用の座布団をわざわざ用意するという資源の無駄使いをせずに済んでいるのである。

座布団、風呂敷、折り紙……。日本人は、モノを特定の機能に特化させてデザインするのではなく、モノの使い手を教育して情報共有し、資源としてのモノを最大限有効活用する発想力に長けている。

欧米的な発想で発展した今日の市場には、技術をブラック・ボックス化して、表面上のインターフェイスデザインによって使いやすさを実現する発想のものが多い。しかしこの方法は、多品種少量という資源効率の悪さのみならず、モノの仕組みに対する使用者の学習意欲が喚起されないために、モノへの愛着が生まれにくいという欠点がある。もったいない。

逆に、システムをホワイトボックス化し、標準化された仕組みの情報共有を前提とすれば、モノに対する使い手の学習意欲が喚起されると同時に、使い手による自由な編集(改変)も可能になる。モノは徹底的に「使い込まれる」存在となる。

PukiWiki が日本で開発されたものであることは、後になって知ったことであるが、そこには日本特有の発想が潜んでいたのではないだろうか。その導入を機に Web に関心を持ち、学習に意欲を見せ始める学生・教職員が増え、結果として学部の情報環境は質的に豊かになった。

これからのデザインに求められるのは、物質とエネルギーを使ってモノを使用者にあわせるという発想ではなく、使い手の学習・訓練意欲と情報共有を促進するような「編集可能な仕組み」を提案する、という日本的な発想ではないだろうか。

*1 結城浩(1963-)による YukiWiki を yu-ji(1980-)が PHP に移植開発したもので、その後は PukiWiki Developers Team によって開発が継続されている。
<http://pukiwiki.sourceforge.jp/>