

組織のソーシャルデザインに寄与する CMS の構築 (2)

Designing CMS that contributes to the social design for organization(2)

井 上 貢 一

Koichi INOUE

1. はじめに

本研究は 2019 年度に着手した KSU 基盤研究の継続研究である。組織の情報共有に寄与すべく CMS(Content Management System) の可能性を模索するとともに、大きく以下の 6 つの目的を掲げて、その導入・実装を行っている。

- 1) 情報の一元化
- 2) 取組の可視化
- 3) 作業の効率化
- 4) ノウハウの共有
- 5) 報告・記録のアーカイブ
- 6) 人間関係の活性化

先行研究では、CMS の中でも特に Wiki の可能性に注目した。Wiki とは、ウェブブラウザ上で HTML ドキュメントを編集することができる Web システムで、現在様々な組織でコラボレーションツールやグループウェアの中核に位置付けられている。その名称は、ハワイ語で「速い」を意味する wikiwiki に由来するもので、ページの作成・更新が迅速なことから、そう名付けられた。Wikipedia は、このシステムを活用して成功したプロジェクトの代表例である。

筆者はこの Wiki の可能性に注目し、2020 年の間に新規のサイト立ち上げや、既存のサイトのリニューアルを行ってきた。本稿では、その導入事例を紹介するとともに、運用の現場で明らかになった組織自体の意識改革の必要性、また導入に必要な前提条件や、運用を活性化させるための準備事項等について報告する。また 2020 年の感染拡大下で露呈した社会の問題を解決すべく、ツリー型組織からネットワーク型コミュニティへの空間的再編、そして日常と非日常（祝祭）との時間的な棲み分けの必要性について述べる。

2. 導入した Wiki システム

本節では筆者が導入した 2 つの Wiki システムについて、その概要を紹介する。

2.1. MediaWiki

MediaWiki（メディアウィキ）¹⁾ は、マグナス・マンスキー（1974-）らによって Wikipedia の運用のために作成されたもので、GNU GPL²⁾ で、オープンソースのソフトウェアとして配布されている。システム部分は PHP で記述され、記事は MySQL 等のデータベースに蓄積される仕組みなので、それらが動作する一般的なサーバーがあれば、経費 0 ですぐに運用が可能である。パッケージのダウンロードからサイトの立ち上げまでは数分で完了。運営上の権限ルール等の設定は、LocalSettings.php というファイルを直接編集するかたちで行う。

巨大なオンライン百科事典を作る目的で作成されていることから、記事のみならず、画像や音声といったメディアについても個別に詳細な管理が可能で、利用者アカウントの作成やパスワードの再発行、利用者間メール交換の仕組みもある。

MediaWiki の設計思想は、情報共有がどうあるべきかについて、多くの示唆を与えてくれる。それは Wikipedia の以下のような特徴に現れる。

- 1) サーバー管理者はいるが、中央集権的はリーダーは存在しない。
- 2) サイトの運営方針・ルール自体が参加者の自由な意見交換によって調整される。
- 3) Document と Thread（ページと議論）という 2 つのデザインパターンがあって、これによって、ページの更新がうまく機能する。

MediaWiki は、自律分散協調的に自己組織化する「群」のようなものと想定されている。

2.2. PukiWiki

PukiWiki (プキウィキ)³⁾ は、Perl で開発された YukiWiki の、yu-ji による PHP 移植版として誕生したもので、GNU GPL でオープンソースのソフトウェアとして配布されている。現在は有志から成る PukiWiki Development Team によって保守・拡張されている。システム部分は PHP で実装されており、記事情報はプレーンなテキストデータとして、サイト内の特定のディレクトリに蓄積する方式を採用している。

データベースを必要としないので、サーバーの選択肢が多く、本学(九州産業大学)の総合情報基盤センターが学生用に提供している Web 配信サービス(WWW-KSU)でも、その動作確認が可能である。パッケージをダウンロード後、ディレクトリ直下にある pukiwiki.ini.php というファイルで運用上のルールに関する初期設定を行えば、サイトは数分で立ち上がる。

軽量ながらも、共同編集のための機能は非常に充実しており、またカスタマイズの自由度の高さもあって、様々なコミュニティーサイトや大学の研究室等で情報共有に活用されている。

筆者は過去十数年、この PukiWiki (外観のみカスタマイズ) を大学や学会組織、また地域の団体等に導入して管理を継続しているが、定期的なバックアップ以外には管理者の手間は不要で、PukiWiki システム自体のトラブルは皆無。長期に渡る安定運用の実績がある。

3. Wiki の導入事例

本節では、筆者がこの一年の間に導入・管理に関わった Wiki サイトについて、その事例を紹介するとともに、それぞれの組織の性質と Wiki の運用実態とを関係づけて報告する。

3.1. 九州産業大学ソーシャルデザイン学科

2016 年度の学科新設と同時に運用を開始したサイトで、採用しているシステムは PukiWiki である(図 1)。途中 2 回ほどスキン(ビジュアル)の変更を行った以外は特に変更はなく、2020 年現在で継続運用 5 年目となる。

学科の教職員と在校生全員の情報共有を目的としたサイトで、関係者全員が個人のページを持ち、プロジェクトや授業の成果、また個人的な趣味の情報を公開している。在校生の増加にともない日々の更新が頻繁になり、現在 1 日平均 350 セッション程度で推移している。

閲覧権限については原則オープン、一部限定で、編集権限については、学科の関係者全員が共通のアカウントを利用する形で運用している。

大学の公式サイトとは別のサーバーを利用するとは言え、公開サイトとして運営する以上、関係教員の同意が必要であったが、幸い本学科では、「学生自身によるオープンな編集」という実験的な取り組みについてもスタッフの同意を得ることができたため、スムーズなスタートとなった。

毎年新入生に対しては、サイトの更新に関する講習が必要となるが、実際には、入学直後に学科サイトの主旨と MarkDown 記法の説明を 1 時間程度で行うのみで、その後は、授業において成果の公開を促す説明を行っているだけである。誰もが自由に他者の編集ソースを参照できる仕様であることから、上級生の記法を新入生が参照するかたちで、自然と経験値は上がる。

学生への編集権付与と実名公開には当初不安もあったが、関係者全員がオープンな姿勢に理解を示してくれていること、また、日々の更新作業を通じて情報発信に関するリテラシーが身につくことで、現在では学科内の情報共有の場として日常的な存在になっている。

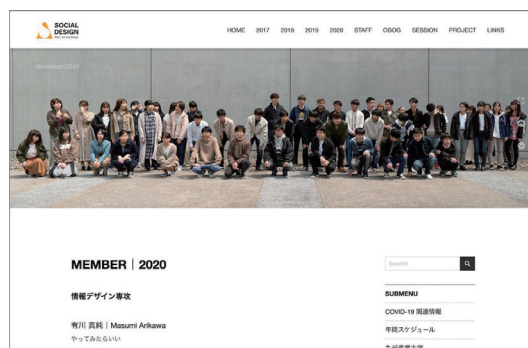


図 1. ソーシャルデザイン学科: <https://design.kyusan-u.ac.jp/socialdesign/>

3.2. 九州産業大学危機管理対策本部会議

COVID-19 対策に関わる危機管理情報の一元化を目的に 2020 年 3 月に開設したサイトで、採用しているシステムは PukiWiki である (図 2)。

遠隔授業への移行を短期で行う過程で、混乱・錯綜する情報を一元化すべく、授業運営に関する教務部からの連絡、学生生活に関する学生部からの連絡、さらに遠隔ツールに関するマニュアルや配慮事項等を掲載・共有している。

公開情報と教職員限定情報があり、限定情報については共通アカウントで閲覧できるようにしている (実際には外部に漏れても問題のない情報が大半である)。編集については、各部所の担当者が編集用の共通アカウントを利用して行う前提であったが、MarkDown 記法への抵抗感が大きいようで、Wiki 本来の強みである「共同編集」は実現できていない。当初の混乱期には頻繁なアクセスがあったが、状況が落ち着くことで、現在は 1 日 40 セッション程度で推移している。

日常業務で頻繁にアクセスが必要となる情報窓口ではないため、結果として、半年以上経過後も、危機管理情報共有の主役はメール配信である。

添付ファイル付のメールを Push 送信するという、従来型の「文化」を急に変えることは難しい。クラウドに置かれたデータをマスターと位置付け、それを Pull アクセスで共有するという発想には、従来の思考回路を逆転させる必要があり、Wiki のメリットを理解してもらうには、さらなる工夫と体験時間が必要であると思われる。



図 2. 九州産業大学危機管理対策本部会議 : <https://hope.kyusan-u.ac.jp/>

3.3. 芸術工学会

学会からの各種案内、採択論文等の概要、投稿要領、議事録等の情報を一元化するとともに、理事会における検討事項の共有等を目的に 2008 年から導入し、継続的に運用している。システムに採用しているのは PukiWiki である (図 3)。

閲覧権限については、理事会や論文査読の情報共有に関するページを除いてオープンとし、編集については運営関係者が共通のアカウントを利用して共同で更新作業を行っている。

会員向けの重要な役割としては、1) 論文投稿のための規約やフォームの提供、2) 採択された論文の表題と要約の即時公開、3) 理事会や総会の議事録の早期公開などがある。また、運営業務のための限定ページでは、1) 理事会の議題と関連する資料の Web 共有、2) 論文査読の進捗情報共有、3) 役員の連絡先一覧や過去資料のアーカイブなどに活用されている。

学会組織が必要とする情報を Web 上に一元化することで、事務局における窓口業務の負担軽減、役員交代時のスムーズな引継ぎなど、運営業務の効率化と負荷軽減に寄与している。

2020 年度の夏期大会 (オンライン開催) では、開催校会場にて展示される予定であったパネル類を Web 上に展示する「バーチャル会場」として機能させるなど、活用の幅も広がっている。

長期間に渡る継続的な運用によって「窓口」として定着した感があり、日平均 100 セッション程度のアクセスが確認できる。



図 3. 芸術工学会 : <https://sdafor.jp/>

3.4. 日本デザイン学会第5支部

支部の研究発表会の基盤サイトとして2019年度から運用を開始。採用しているシステムはMediaWikiである(図4)。

毎年開催される支部の研究発表会の発表概要を1件1ページで掲載するためのサイトで、発表者自身が記事を直接編集している。

一般に学会の発表概要集は、紙の冊子からPDFへと移行する状況にあるが、「電子媒体ならばA4という紙の仕様に固執する必要はない」という発想と、開催校の事務負担の軽減を目的に、CMSの活用が検討されることとなった。

MediaWiki 選定の理由としては、1) 発表者を個別アカウントで管理できること、2) 百科事典をつくるべくデザインされたMediaWikiのポリシーが「知の共有」という学会の主旨にふさわしかったこと、3) 記法の学習がWikipediaの執筆にも応用できる点で参加者の執筆モチベーションを維持しやすかったことなどが挙げられる。

導入検討から運用まで、最も短期間で関係者の同意と共同編集が実現された珍しいケースで、提案した側としても予想外の速さに驚いている。

2020年度は開会式と閉会式のみZoomで行い、発表はWeb上の概要と埋め込み掲載されたプレゼンテーション動画のオンデマンド視聴、質疑応答は、発表概要に付随する「議論(トーク)」のページを利用して、質問者・発表者が相互に文章でやりとりするなど、すべて動画とテキストのみによる遠隔・非同期の方法で実現した。

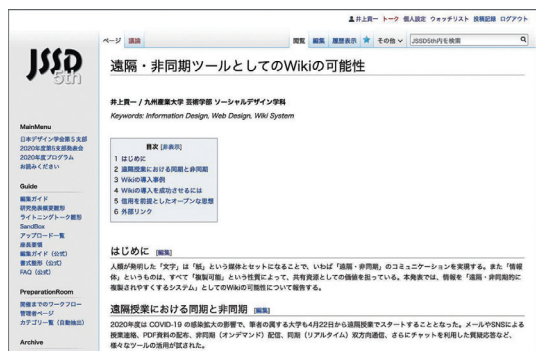


図4. 日本デザイン学会第5支部: <https://design.kyusan-u.ac.jp/jssd5th/>

4. Wikiの導入に必要な意識改革

Wikiはインターネットの文化の中で生まれたものであり、大半はOSS(オープンソースソフトウェア)の思想に基づいて設計されている。

従来のツリー型(中央集権)の組織においては、そのオープンな思想を理解してもらうのに、それなりの時間を要する。多くの事例を示して「なるほど!」という共感を得ない限り、組織的な取り組みには発展しない。よって実際には、小さな組織からスタートさせて、徐々に理解者を増やしていくという、長期戦の覚悟が必要である。

4.1. オープンな思想

Wikiの導入に関して最大の足枷となっているのは、そもそも「情報を共有したくない人がいる」という事実である。

一般にデザイン思考にもとづくプロジェクトの推進には、問題の共有、アイデア、プロトotyping、テストと、関係者全員が情報をオープンに共有する必要がある。従来型の中央集権的な組織では一部の関係者がクローズドな場で原案を作成することが習慣となっているが、「関係者以外には見えないようにして欲しい」という意向を示されると、閲覧制限(アカウント管理)が必要になり、結果、「アクセスに手間がかかる」という状況をもたらしてサイトの更新は停滞してしまう。

実際に運用しはじめたらわかることだが、組織の内部で交換されている文書等で、外部に対して本当に秘匿する必要がある情報というのは限られている。情報をオープンに共有することがデフォルトになるよう意識改革を促す必要がある。

また例えば、競争原理を強く効かせている企業では、業務ノウハウを秘匿する人がいて当然であろう。競争原理は組織全体のパフォーマンス向上に寄与しているのか。組織全体の未来を見据えることなく安易な競争原理を導入する組織では情報共有が進む見込みがない。組織人事のあり方そのものに関わる意識改革が必要な場合もある。

4.2. メンバーを「信頼」すること

オープンに事を進めるには、関係者全員に対する「信頼」が前提となる。貨幣の存在を見れば明

らかなように、社会は「信用」を前提に成り立っている。関係者を疑い、情報をクローズにすると、いう発想はそもそも人類社会の前提と馴染まない。メンバー間の「信頼」を醸成する必要がある。

4.3. 紙媒体の文化からの脱却

まず、紙媒体が抱える様々なデメリットに気づいてもらうことが必要である。機器・紙・搬送、すべてにコストがかかること、プリンタ故障・インク切れ・紙切れといったことで業務が進行停止するリスク、「校正」という面倒な作業が複数回発生し、公開までに時間がかかること、最後はゴミになり廃棄コストがかかること・・・。

さらに、紙媒体特有の常識から脱却してもらうための説明も必要である。例えば「PDF」。これは、印刷を前提としたファイル形式で、「A4 縦置き」などと、紙面上にレイアウトすることが前提になっている。そこでは「サイズに合わせるための文章の調整」などが発生するが、Web ベースの作業にはそれは不要である。PDF 化というのは、印刷物の電子版を作っているに過ぎず、情報共有の効率化にはさほど寄与しないのである。

「校正」や「締め切り」という手続きも印刷物に特徴的な概念である。事務業務では、無意識に締め切りを設ける癖がついているが、Web は随時更新が前提で、「書きかけ」状態の暫定情報を先行公開することも可能である。誤字・脱字などは気づいた時に修正すればよく、あらゆる文書は追加と修正のスパイラルを描いて Stable Version になる。ソフトウェア開発の世界ではあたりまえのことだが、「締め切りなしの随時更新」という発想に共感を得るには、現行の文書管理方法そのものを見直してもらう必要があるようだ。

4.4. Push と Pull、実体とアドレス

従来型の情報共有では、文書のマスターファイルが個人の「引き出し」の中にあって、その実体をメールに添付して Push 配信するというケースが多い。しかし、人の移動が激しく、また業務のライフサイクルも短い現代社会では、個人がデータを抱え込むことは業務の「属人化（担当者以外わかる人がいない）」を意味する。

また、Push 配信される添付ファイルは、差し替え再送等で、受信者側での情報氾濫の温床となっている。マスターファイルはクラウド上に置くかたちで一元化し、必要に応じて、その URL を渡して Pull アクセスしてもらうというのが、Web ベースの考え方である。「Push から Pull へ」、そして「実体渡しからアドレス渡し」へと、意識を変革していくことが必要である。

4.5. 作業環境をブラウザベースに

データをクラウドに置いて、Wiki ページ上にリンクを形成すれば、すべてのデータはブラウザからアクセスできるようになる。さらにその編集をブラウザ上で動作する Web アプリケーションで行うことにすれば、ブラウザ以外のネイティブアプリケーションは不要。必要なのはアカウントのみ、出張先のレンタル PC でも業務は遂行可能となる。個人 PC の管理という非生産的な作業がなくなる開放感を体験してもらえば、意識改革はスムーズに進むと思われる。

5. Wiki システムの導入準備

Wiki の導入には、関係者の意識改革を前提とした上で多くの下準備が必要である。この節では、それらについて列挙する。

5.1. システムの一元化

組織全体としての取り組みより先に、先端的な部署だけが、独自の CMS で情報共有に着手していることがあり、このローカルシステムの存在が、組織全体の一元化の足枷となるケースがある。入り口となるシステムは異なっても構わないが、データは一元管理を前提に行うことが必須であり、事前にその調整が必要である。

5.2. ICT リテラシーの育成

一般企業、団体、地域社会等では、メンバー全員が高い ICT リテラシーを持つことは希である。特に昨今スマートフォンの普及によって、パーソナルコンピュータと疎遠になった社会人が増えている。しかし効率的な情報処理業務の実現には、パソコンベースでの作業を前提とした以下のようないくつかの事項に関するスキルの保有が前提となる。

- ・ PC とデバイスの基本操作
- ・ ファイルとフォルダの取り扱い
- ・ ブラウザの効率的な活用
- ・ ネットワークの仕組みの理解
- ・ クラウド共有の仕組みの理解
- ・ アカウント（ID、パスワード）の管理
- ・ 文字について（文字コード、機種依存文字等）
- ・ 画像について（サイズ、圧縮形式、拡張子）
- ・ 動画共有について（動画共有サイトの使い方）

実際に研修を体験してみると、日常的に PC を使わない社会人、特に高齢層ではかなりハードルが高いことがわかる。アルファベット文化圏と異なり、「文字変換」が必要となる日本では、まずその手順を覚える必要がある。そうしたハンディがあることをふまえて、ICT 教育のさらなる推進が求められることは言うまでもないであろう。

しかしこの問題は、いわゆるスマホネイティブの若年層においても同様である。あらゆる情報にモバイル機器でアクセスすることが日常化している若年層は、PC の利用経験が少なく（小中高の情報教育には大きなばらつきがある）、モバイル機器と PC との情報処理能力の差に気付いていないケースも多いため、PC の活用に対する学びのモチベーションが低い。メーカー側は、素人でも使えるようにと利用者への歩み寄りを推進しているが、PC は本来「戦争にも使える」危険な高度情報通信機器である。そうした認識もなく、一般家電製品同様に安易に扱うことで、多くの若年層が様々なトラブルに遭遇し、結果として、PC はますます「縁遠い」存在になっている。

確かにスマホでも多くのことができる。しかし、それは「消費者」として社会に関わる場合においてであって、情報を生産する側として業務に活用するには「机」が狭すぎる。モバイル対応が Web の原則となった今でも、MediaWiki の基本パッケージには、モバイル対応の仕組みは搭載されていない、Wiki の活用は PC を前提としているのである。

ICT リテラシーの育成は、Wiki の導入以前のも最優先の課題である。

5.3. 初動体制と初期コンテンツの整備

一般の組織に Wiki の有効性を実感してもらうには、以下のような初動体制を整えて、メンバーの経験値が上がるように工夫する必要がある。

- 1) 経験者数名からなる導入推進チームをつくる
初心者のお手本となるページを書いたり、編集支援を行うなど、チューターとしての役割を担う経験者を数名選定し、初心者の導入を推進する。
- 2) 有用な初期コンテンツを投入する

連絡先情報・業務書式・マニュアル等、業務遂行上必須の情報をリンク掲載する。

- 3) 毎日アクセスするコンテンツを配置する
カレンダーバースの業務連絡等、メンバー全員が関わる情報を置いて閲覧を日常化させる。
- 4) メンバーの「個人ページ」を用意する

メンバーが自由に使える個人ページを雛形とともに用意し、初期体験を促す。SNS の活気を見れば明らかなように、誰もが情報発信の機会と他者からの承認の場を求めている。組織内において Wiki がそのような役割を担うことができれば、サイトは自ずと活性化する。

- 5) 更新状況が把握できるようにする

サイト上の目立つ場所に「最新の更新」を列挙するなどしてメンバーの更新活動を「見える化」すると、相互閲覧が促進され、結果全体の更新頻度が上昇する

5.4. マニュアル・ガイドと雛形の整備

Wiki を活性化させるには、編集マニュアルやガイド自体を当該 Wiki に掲載して、簡単に参照できるように準備すべきである。またそれは、参加者全員で追記・更新できる仕様が望ましい。

ただ、マニュアルやガイドがあるだけでは、手は動かない。編集が活発化しない理由として、文章を書くこと自体に苦手意識があることが挙げられる。これは特に、学生に多い。

そこで、イベントの告知、プロジェクトの紹介、議事録、自己紹介など、タイプごとに「雛形」を用意することが求められる。雛形を参考にページが増えてくると、それらが「お手本」となってさらにページが増えるという好循環が生まれる。

6. 2020 年度を俯瞰して

2020 年の初頭、社会は COVID-19 の感染拡大という危機的な状況下に入った。人が集まることすべてに制限がかかるという未知の状況下で組織の情報共有はどのように行われたのか。本節では、特に「大学の遠隔授業」と「学会」に注目しつつ、新たな情報共有の可能性について考察する。

6.1. 同期と非同期

遠隔コミュニケーションは、同期型（リアルタイム）と、非同期型（オンデマンド）とに分類することができる。前者は Zoom に代表される Web 会議システムや講義のライブ配信、後者は Web サイト、資料動画、PDF の配信などである。

同期と非同期、それぞれにメリット・デメリットがあり、それらを有効に活用するには「場所」と「時間」の棲み分けが必要である。以下、事例を交えて考察してみたい。

6.2. 大学における遠隔授業

一般に遠隔授業というと、同期型の方が高度で良質なものと語られることが多いが、本学が前期授業終了時に行った学生対象のアンケートでは「オンデマンド動画」・「音声付き資料提示」のような非同期型授業の方が満足度が高かった⁴⁾。被験者の受講環境の差や学びのモチベーションの差など、様々な交絡因子があるため、一概には言えないが、非同期型授業の可能性は、ポジティブに考察する必要があると思われる。

遠隔とはすなわち「場所の指定」「移動の強制」といった空間的な拘束からの開放であり、通信技術はそれを目的として発達したものである。ならば、時間からの開放を意味する「非同期」は、情報共有をさらに効率化するのではないか。

YouTube 動画やオンライン教材を活用して、遠隔・非同期で学ぶ若年層が増えている。最近、自己推薦型の入試に高校生が持参する作品には、ハイレベルのものが散見される。聞けばそれらは、ネット動画や Web 上のコミュニティーでの情報交換によって実現されたものであった。学ぶ意欲さえあれば、遠隔・非同期の方が効率的なのだ。

非同期のメリットは他にもある。それは受講者

自身が学びのスピードを調整できることである。学生の学習方略・学習能力は個々に異なっていて、理解にかかる時間には幅がある。倍速再生や巻き戻しは従来型の対面授業ではできない。

同期型の対話と非同期の対話に本質的な差がないことも重要である。Zoom > チャット > LINE > Web 上のコメントやメール。応答間隔が広がるだけで、同期と非同期の間に明確な境界があるわけではない。そして何よりも、デジタル通信はパケット交換が前提である点で、タイムラグがつきものなのである。若年層の対面対話能力が低いことが問題視されることがあるが、未来を見据えると、ICT を駆使した対話能力が低いことの方が問題であることを、大人は自覚すべきである。

報道等では多くの学生が「対面を望んでいる」という。しかし、現場で生の声を聞いていると、それが真意を反映しているとは思えない。学生の不満は「キャンパスへの入構ができない」、「施設が使えない」、「友人と楽しめる場がない」ということ、すなわちそれは、行動の自由の制限と、「祝祭的な場の消失」に対する不満であって、「教室で授業を受けたい」という話がすべてではない。

プロイセン型の教育⁵⁾しか知らない我々は、対面授業に「戻す」ことを良しとしがちであるが、ICT 環境が充実した現代の教育現場で、受講生を「教室」に拘束する必要性は、どれほどあるのだろうか。大学は、兵隊や 19 世紀の工場労働者を育成しているわけではない。

不登校児童生徒数 44 万人。世論はこの状況を貧困や発達障害といった外部要因と結び付けて問題視しているようだが、「なぜ教室に拘束される必要があるのか、ルールを強要される意味がわからない」というのが、自学能力のあるデジタルネイティブにとっての素朴な疑問であろう。不登校の増加とは、ICT 環境の大きな変化に気づかない大人たちへのメッセージなのではないだろうか。

従来型の「学校」が時代遅れであることは明らかである。プロイセン型の対面授業を新たな対面形式に変革するとともに、キャンパスの「今ココ」の価値を拡大しない限り大学には未来はない。

6.3. 学会の遠隔開催

2020年度は、多くの学会がZoomを利用した同期型の学会を開催した。一方、筆者が属する日本デザイン学会第5支部では、3.4.で紹介したとおり、MediaWikiによる概要ページの公開をもって発表とし、質疑応答も「議論（トーク）」のページを利用するという非同期方式で開催した。大学院生を中心に概要ページにプレゼンテーション動画が掲載されたこともあり、参加者は場所にも時間にも拘束されることなく、結果として通常開催の場合よりも効率的な情報共有が実現された。

この経験から、非同期型のWikiでも予想以上に「知の共有」が実現できることが確認できたが、その他にも、大きく2つの発見があった。

ひとつは、今年の問題点が「懇親会の欠如」であったことが実感されたことである。学会における対面集合の意義は、研究発表ではなく、「懇親会」という「祝祭的な場」にあるということだ。

そしてもうひとつ浮上したのは、「学会という組織は必要なのか」という根本的な問いである。Wikiという基盤があれば「知の共有」は可能である。また当支部では非会員の発表も認めたため、アーカイブされた発表概要集は、学会という組織の内と外の境界を無化する結果をもたらした。

昨今の学会は一般社団法人化による運営業務の増大と担い手不足など、多くの問題で行き詰まりを見せている。一方で、インターネット上では、GitHub⁶⁾のようなオープンなリポジトリ上での、遠隔・非同期対話を前提に、随時「新な知の共有と更新」が実現されている。そこには「査読」という事務的負担もなく、「公開後は修正できない」という紙の文化の常識もない。あるのはアップデートというポジティブな生産性だけだ。

遠隔・非同期的に「知の共有」ができる状況を目の当たりにすると、従来型の学会組織が抱えている多くの負担は、本来の目的からずれていると言わざるを得ない。知の共有の仕組みを遠隔・非同期・更新可能なものにするとともに、面倒な業務プロセスを廃して、人が集まる「今ココ」の運営を充実させなければ、学会の未来はない。

7. 遠隔・非同期・複製可能

人類が発明した「文字」は「遠隔・非同期」という画期的なコミュニケーションを可能にした。また、文字に代表される「情報体」は、いずれも「複製可能」という性質によって、時空を超えた拡散と共有を持続可能なものになっている。

優れた情報デザインの条件を簡潔に語るとすれば、「情報体を遠隔・非同期的に複製されやすい状態にすることだ」と言えるだろう。Wikiは、情報をそのように扱うべく設計されている。

8. 最後に

本研究は「組織のソーシャルデザイン」という目的を掲げていたが、2020年の状況下においてCMSの導入と運用を進める中で明らかになったのは、既存の「組織」そのものが危機的な状況にあるということ、そして、インターネットという情報基盤が整ったにも関わらず、今だに「群れている」という生活様式そのものがサステナブルではないという事実であった。

ツリー型の組織が内部ストレスで悲鳴を上げる中、ネットワーク上のオープン・コミュニティが新な知の基盤となって世界を動かしている。

人が常時「群れる」都市生活が多くの苦難を強いられる中、「ケ」の日常は遠隔・非同期で働き、「ハレ」の祝祭には対面に集う⁷⁾「田舎暮らし」が、Webの活用で持続可能な未来のライフスタイルを実現しつつある。

2020年、本研究を通して気づかされたことは、「組織を見直せ」、「群れる日常を見直せ」という、現代人の「常識」が抱える「問題」であった。

註)

1) MediaWiki : <https://www.mediawiki.org/>

2) GPL : GNU General Public License

2) PukiWiki : <https://pukiwiki.osdn.jp/>

4) <https://www.kyusan-u.ac.jp/news/questionnaire20200825/>

5) プロイセン型教育 : 19世紀のドイツにはじまる義務教育スタイルで、今日の学校はそれをモデルにしている。当初の目的は従順な兵士や工場労働者の育成。

6) GitHub : <https://github.co.jp/>

7) ケとハレ : 柳田國男による日本人の伝統的な世界観。ケは日常、ハレは祝祭。