

ソーシャルデザインにおける Wiki の可能性

Study on Potential of "Wiki Engine" in field of Social Design

井 上 貢 一

Koichi INOUE

1.はじめに

Facebook、LINE、Twitter など、Web 上には様々な情報サービスがあふれていて、私たちの日常はこれらに翻弄される状況にあるともいえる。

表 1 は様々な情報共有サービスについて、そのキーワードの話題性を Google 検索で出現する記事の数¹⁾で比較したものである。個別のサービスに関しては、ユーザー数と情報の多さもあって Facebook、Twitter、YouTube に関連する話題が圧倒的に多く、一般的な技術用語としては Blog と Wiki が多くの話題を有するといえる。

いずれも情報共有のしくみとしては重要な技術・サービスであるが、筆者の経験では、

表 1. 情報共有サービスの話題性

技術名	キーワード	Web上の記事
	Blog	約 7,040,000,000 件
	CMS	約 406,000,000 件
	SNS	約 350,000,000 件
	Wiki	約 1,120,000,000 件
情報サービス名	2ch	約 199,000,000 件
	Ameba	約 156,000,000 件
	facebook	約 16,990,000,000 件
	Google+	約 5,140,000,000 件
	Gree	約 45,900,000 件
	hatena	約 157,000,000 件
	Instagram	約 3,550,000,000 件
	LINE	約 4,580,000,000 件
	LinkedIn	約 1,990,000,000 件
	mixi	約 146,000,000 件
	Mobage	約 3,060,000 件
	MySpace	約 354,000,000 件
	Pinterest	約 2,800,000,000 件
	Pixiv	約 75,100,000 件
	Skype	約 624,000,000 件
	Tumblr	約 1,550,000,000 件
	twitter	約 10,540,000,000 件
	Wikipedia	約 800,000,000 件
	Yahoo! 知恵	約 80,900,000 件
	YouTube	約 8,260,000,000 件

Wiki エンジンというものが地域や組織の活性化に果たす役割が圧倒的に大きい。
そこで本稿では、ソーシャルデザインの観点から、Wiki について考察したい。
はじめに Wiki の概要について説明し、次に Web フィールド調査に基づく現状把握、そして、筆者による導入事例とその経験を通じてユーザーから得られた知見をもとに、Wiki の可能性について考察する。

2. Wiki の概要

一般に Web サイトを構成するテキストや画像などを統合的に管理・配信するシステムを総称して CMS (コンテンツマネジメントシステム) というが、WordPress のような記事投稿型のものと MediaWiki のような Wiki タイプのものに大きく分けることができる。表 2 は代表的な CMS について、その話題性を Google 検索における記事の数で比較したものである。

Wiki とは、独自の記法で Web 上から簡単に内容を書き換えることができる Web サイト管理システムで、Wiki エンジンを利用した Web サイトを Wiki と呼ぶことが多い。最も身近で有名なものが MediaWiki を用いた Wikipedia である。

Wiki の語源は、ハワイ語の Wiki Wiki で「速い」を意味する。ページの作成更新の迅速なことを表し、Ward Cunningham(1949 -) がホノルル国際空港内を走るウイキウイシャトルバスから

「Wiki Wiki Web」と命名したのがはじめである。

Wiki はコンテンツにフォーカスされたシステムで、ページの構造やビジュアル (いわゆるスキン) の変更は専門知識を有する管理者の仕事となるが、記事の執筆や画像の添付には専門的な知識

表 2. CMS の話題性

CMS	Web上の記事
WordPress	約 1,660,000,000 件
Joomla!	約 146,000,000 件
Drupal	約 77,700,000 件
XOOPS	約 7,940,000 件
MediaWiki	約 196,000,000 件
DokuWiki	約 4,330,000 件
PukiWiki	約 3,580,000 件
TiddlyWiki	約 177,000 件
DekiWiki	約 22,400 件

が不要で、誰でも気軽に編集に参加できるのが特徴である。

システムの大半がオープンソースで、Web サーバと、基本的な知識・技術さえあれば、誰にでも低コストでその導入・構築が可能である。

3. Wikiに関するWebフィールド調査

今日、人々はWikiに対してどのような関心を寄せているのか。この節では、Web上でのWikiに関する話題を調査した結果を報告する。

3.1. Google サジェストを用いた関心事の調査

最も身近なビッグデータサービスとも言われるGoogleサジェストを用いて、Wikiに関連するキーワードを抽出してみた。

Googleサジェストは、検索窓で入力中の文字列に対し、想定される絞り込みキーワードをサジェストする機能である。候補語はGoogleで検索された頻度やクリックされた結果などの統計情報にもとづき、ユーザにとって有益と判断されたものから順にドロップダウン表示される。

検索窓に入力を始めた時点で候補語が表示されることを利用し、"wiki a"、"wiki b"、と "a" から "z" まで文字を変えながら、"wiki" に続くキーワードとしてどのような候補が出現するかを調べた。

表3. Wikiに続けてサジェストされるキーワード (Wikiについての社会の関心)

文字	絞り込み候補 上記10ワード									
	募金	グラブル	艦これ	作成	編集	lol	意味	ps02	バズドラ	使い方
a	アプリ	アイギス	荒らし	アフィリエイト	api	android	暗殺教室	アルスラーン	アニメ	ark
b	募金	ペルセルク	babymetal	bleach	ばくおん	文豪ストレ	文法	僕のヒーロー	bf4	bluetooth
c	current	珍項目	著作権	cms	commons	中国	cfp	centos	core i7	cafe
d	ドリスピ	デレステ	ダウンロード	ダンガンロンパ	ドラゴンボール	デッドプール	days	ダークソウル3	ドラゴンクエス	データベース
e	english	英語	en	eso	エディタ	エンジン	閲覧数	エヴァ	extensions	eu
f	fgo	fate	フリー	ファイル	ff14	feet	fate go	ふらいんぐう	free	ff
g	グラブル	ガンダム	ゲーム	画像引用	ゴジラ	ガルパン	グランデ	逆転裁判	google	銀魂
h	編集	ハンターハンタ	比較	表	ハリーポッター	フリー	ファイル	how	html	ハースストーン
i	意味	引用	ixa（戦国）	iphone	イチロー	iPad	investment	インストール	石田三成	ウィキ 意味
j	事件	ジョジョ	自作	ジョーカーゲー	自分用	java	javascript	ジュウオウジャ	重版出来	事故
k	艦コレ	寄付	書き方	改行	記法	キングダム	個人用	カバネリ	コメント	コメントアウト
l	lol	low	latex	leaks	line	linux	lte	link	local	lov
m	無料	markdown	minecraft	マクロスデルタ	舛添要一	mtg	見れない	まとめ	真田丸	文字色
n	乃木坂46	日本	日本語	ナルト	new game	七つの大罪	news	ネタバレ	長い記事	ニンジャスレ
o	おすすめ	オーバーウォッ	overwatch	オーバーロード	オリニック	おもしろ	おそ松さん	オープソース	オフライン	orange
p	ps02	バズドラ	ポケモン	ポケモンgo	フリパラ	pokemon go	php	pedia	ps4	ページ削除
q	qma	quote	queen	quita	queensryche	quadro	qt	q&a	qrコード	queen elizab
r	リンク	リゼロ	ローカル	レンタル	redmine	ラブライブ	ランダム	rewrite	rk3 jp civ 4	レガリア
s	作成	シャドウバース	種類	白猫	シンゴジラ	進撃の巨人	サービス	神姫	スプラトゥーン	削除
t	使い方	とは	刀剣乱舞	作り方	tos	テラフォーマー	取り消し線	珍項目	鳥越俊太郎	著作権
u	usa	ウルトラマン	uri	ubuntu	嘘	usb	uk	うしおととら	ウルトラマン	undertale
v	v6	ヴァンガード	visual studio	vmware	ヴィッツ	vr	vip	vガンダム	vpn	volvo
w	wot	ワンピース	wows	wiki	windows10	windows	warframe	wlw	wikipedia	ワールドトリガ
x	xeon	x-men	xpedia	xrd	xml	xilinx	xbox	x-overd	xファイル	xcord
y	遊戯王	山口達也	弱虫ペダル	夢100	山の日	youtube	要出典	妖怪ウォッチ	吉田茂	読み物
z	事件	ジョジョ	自作	ジョーカーゲー	自分用	じゅわうじゅわ	重版出来	事故	辞書	情報共有

凡例

: Wikiへの関心(記法、開発技術)

: Wikiコミュニティー(ゲーム攻略、ソフト他)

: Wikipediaによる調べ物

調査日は平成28年8月26日、場所は福岡県福岡市、ブラウザはChromeだが筆者の検索傾向の影響を受けないよう、Googleアカウントについては「ログインしていない」状態でサジェスト機能を用いた。ちなみに、現在はこれを一括処理して提示してくれるサイトも存在する²⁾。

表3はそれぞれの上位10ワードを列挙したものである。なお、表の一行目に挙がった「募金」、「グラブル」等のワードは"wiki"という単語のみを入力した場合の絞り込み候補であり、最も検索頻度の高い(関心度の高い)キーワードである。

次に、実際にサジェストされたキーワードを用いてサイトを検索し、上位に出現するサイトの内容から、ユーザーがどのような情報を求めているのかを順に調査した。

調査期間は、平成28年8月29日から9月2日、その他の条件は同じである。

表3では、その結果を関心事の種類に応じて3つのタイプに分類し、項目を塗り分けている。

- 1) 黄色：Wiki エンジンのシステム開発や使い方に関する関心を示したもの
- 2) 青：ゲームの攻略や各種テクノロジーに関する Wiki コミュニティーに関する関心を示したもの
- 3) グレー：話題の言葉を Wikipedieia で調べる目的で "Wiki" と合わせたと推察されるもの

3.2. Web 検索に見えるユーザーの関心

以上、3つの関心のタイプについて調査結果にもとづいて考察してみたい。

3.2.1 Wiki エンジンへの関心

Wiki そのもののへの関心を示すワードからは、「使い方」や「書き方」、また「要出典」といった記事の編集への関心を示すものと、「インストール」、「作り方」、「自分用」といった自らが管理者となることへの関心を示すものがある。

Wikipedia やゲーム攻略 Wiki を自分で編集したいという欲求の高まりは大きく、定年退職後の趣味のひとつとして、また一方では小学生を含む若者の情報発信の場として、Wiki が一般的な経済活動とは異なる社会参画の場となる事例が多く見られた。「共同編集」のスキルを持った高齢者や若年層が増加している。

調査の過程では、Wiki のオーナーとなるためのサービスサイトや、解説記事も多数ヒットした。また、自分自身の情報整理のために Wiki を使うという発想も多いようである。他者との情報共有とともに、自分自身が持つ情報を体系的に整理することへも関心が広がっている。

3.2.2 Wiki コミュニティーへの関心

技術情報のまとめサイト等、Web 上のコミュニティの形成には Wiki は最適のシステムといえそうだが、中でもゲームの攻略サイトは最も話題性の高い活用事例で、大手ゲーム企業が運営するもの、個人が独自のサーバーに立ち上げたもの、レンタル Wiki サービス上に個人が構築したものなど、ユーザーの共同編集が活発に行われている。

絞り込みキーワードを追って調査を進めると、ゲームの攻略情報を共有することにも増して、アフィリエイト広告による収入源として注目を集めている。

めていることがわかった。例えば人気のゲーム攻略 Wiki で月間 100 万アクセス、クリック率を 1% とすると、 $100 \text{ 万} \times 1\% \times 30 \text{ 円} = 30 \text{ 万}$ という月収になる³⁾。もちろん集客の工夫にはそれなりに労力を要するのだが、Wiki は Blog と異なり、自分で更新する必要がない。記事を書くのはコミュニティーに集まつた人なので、一旦立ち上げに成功すると手間いらずとなる。

一方、技術情報の共有を目的としたコミュニティでは、参加者はその所属を離れ、すなわち競争原理とは別の次元で、それぞれのスキルを高め合うために協働している。ここでも一般の経済活動とは異なる体質が感じられる。

3.2.3 Wikipedia 記事への関心

Wikipedia の検索の仕方にに関して、「珍項目」、「長いページ」、「まとめサイト」、「ネタバレ」など、様々なメタレベルのページが存在し、多くのひとが、そうした記事を探していることがわかった。

個々の記事から、全体を見通すメタレベルへ。Wiki の編集単位はページであるが、時を経てそれらは上位のレベルへ自己組織化している。

3.3. ソーシャルデザインへの活用事例

調査中にヒットしたものの中で、ソーシャルデザインへの活用事例として特筆すべきサイトを 1 つ挙げておきたい。2011 年 3 月東日本大震災の震災 2 日後に立ち上がった「防災分野の wikipedia」の「OLIVE」である(図 1)。

「すぐに消えないデータベースを作って、誰でも投稿でき、誰もが必要な情報を見られるようなものが必要だ」と考えた Nosigner の太刀川瑛弼氏による発案で⁴⁾。震災被災地の生活を助けるデザインやアイディアを自由に書き込むことができる。その内容は現在「OLIVE いのちを守るハンドブック」としても読むことができる。



図 1. OLIVE <http://www.olive-for.us/>

4. Pukiwiki の概要と導入事例

この節では、PukiWiki という具体的な Wiki エンジンを例に挙げて、その概要、導入事例、またユーザーの評価について報告する。

4.1.PukiWiki の概要

PukiWiki は、結城浩氏による YukiWiki を yu-ji が PHP 仕様に移植したもので、現在は PukiWiki Developers Team が開発を継続している（図 2）。

前掲の表 2において、数の上では他の CMS と比較して地味な存在であるが、導入・カスタマイズに関する日本語情報が豊富であることや、PHP のみで動作するという軽快さから、他の CMS に比べて導入がしやすく、前節で触れた「ゲームの攻略サイト」等、グループによる「まとめサイト」として、また個人の Web サイトとしても利用者が増えている。

PukiWiki はライセンス GPL のオープンソースソフトウェアで、<https://pukiwiki.osdn.jp/> から無料で入手可能である。

ダウンロードした圧縮ファイルを解凍し、動作に必要なファイルのみを一覧にしたのが図 3 のフォルダ構成である。

以下、各フォルダ・ファイルについて、箇条書きでその役割を説明しておきたい。

- wiki フォルダ：記事ファイル（編集内容）
- attach フォルダ：添付ファイル
- counter フォルダ：アクセスカウント情報
- cash フォルダ：最新の更新情報ほか
- skin フォルダ：ページのテンプレート
- img フォルダ：基本構成に必要な画像等
- lib フォルダ：システムライブラリ
- plugin フォルダ：各種プラグイン
- pukiwiki.ini.php : 初期設定ファイル

PukiWiki による Web サイトを開設するには、このフォルダーを Web サーバーにアップロードして、PHP の動作に必要なパーミッションの設定変更を行えばよいのだが、管理者名、管理者パスワード、アクセス制限の設定、閲覧・編集時の認証に関わる項目など、初期設定ファイル

(pukiwiki.ini.php) 中にある記述を事前にカスタマイズする必要がある。

PukiWiki も他の Wiki と同様にコンテンツの編集にフォーカスされたエンジンであるため、外観のカスタマイズ等については容易ではない。ページの構造やビジュアルをオリジナルのものに変更したい場合は skin フォルダ内の以下の 2つのファイル (PHP) を直接編集する必要がある。

- pukiwiki.skin.php : HTML
- pukiwiki.css.php : CSS

この作業には、HTML+CSS または PHP に関する基本的な知識を要するが、Web 上にはフリーのテンプレートも数多く提供されており、基本的にこの 2つのファイルを入れ替えることで、好みのビジュアルを得ることは簡単である。

PukiWiki では、添付画像の表示、カレンダーの表示やコメント投稿といった、特別な操作にはプラグイン（機能拡張）を利用する。標準的なものはオリジナルパッケージに同梱されているが、PukiWiki のコミュニティーには有志が作成した様々なプラグインが多数公開されており、YouTube 動画の配置、GoogleMap の埋め込みなど、欲しい機能はそこで入手できることが多い。

当然その仕様も公開されており、PHP の知識があれば、各種 WebAPI を使った様々なサービスを活用することができるようになる。

なお、PukiWiki は MediaWiki とは異なり、データベースを必要としないため、SQL に関する知識は不要である。



図 2. PukiWiki の公式サイト

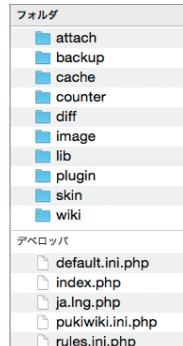


図 3. ファイル構成

4.2. Pukiwiki の導入事例

以下、これまでに筆者が導入・制作に関わったPukiWikiサイトの概要を紹介する。

1) ArtSpace+50 (図4)

展示スペースの活用促進を目的として開設。学部キャンパス内外にある50箇所の展示空間の情報を利用者による共同編集で更新。

制作：川原久美子他 卒研プロジェクト(2010～)

更新：芸術学部教職員+学生

URL：<http://art.kyusan-u.ac.jp/artspace/>

2) ArtSpace 貓 (図5)

福岡天神の画廊、アートスペース貓のサイト。作家ごとのページに、展覧会情報をアーカイブ。

制作：筆者(2011年～)

更新：アートスペース貓オーナー 小田満氏

URL：<http://www.artspacebaku.net/>

3) 九州クリエイターズマーケット (図6)

NPO法人芸術の森デザイン会議が主催するイベントの告知・アーカイブを目的としたサイト。

制作：山口稚葉他 卒研プロジェクト(2015～)

更新：NPO法人芸術の森デザイン会議 職員

URL：<http://afdn9.com/9kuri/>

4) 九州産業大学 芸術学部 (～2014)

芸術学部の学生・教職員のための情報共有サイト。展覧会情報、施設の利用情報、研究室紹介など、活発な更新が続いたが、管理強化にともなう負担増のため2014年5月に閉鎖。

制作：土屋香織他 卒研プロジェクト(2010～)

更新：芸術学部教職員+プロジェクト関係学生

5) 九州産業大学 芸術学部 教職員情報共有 (図7)

授業・事務情報の共有を目的に、学部FDの一環として構築。現在はブログ機能による会議の日程調整等を兼ねた掲示板として稼働(非公開)。

導入：筆者(2008～, 2015～)

更新：芸術学部教職員+学部再編に関わる職員

6) 九州産業大学 芸術学部 高等学校連携 (図8)

高等学校との継続的な連携を目的に、学校ごとに学生情報や交流記録をアーカイブ(非公開)。

導入：筆者(2015～)

更新：芸術学部教職員+学生

7) 九州産業大学 芸術研究科 (図9)

大学院芸術研究科のFD活動の一環として、学生の研究テーマや成果の公表に関わる情報を共有。デザインは学部サイトのものを流用している。

導入：筆者(2012～)

更新：芸術研究科学生+筆者

URL：<http://art.kyusan-u.ac.jp/art-gs/>

8) 鞍手町歴史民俗博物館 (図10)

平成23年度文化庁文化遺産を活かした観光振興・地域活性化事業の一環で委託されたもの。館内パノラマビューの画像制作も含め、館の職員の方が記事の作成・更新を継続している。

制作：筆者(2011～)

更新：鞍手町歴史民俗博物館 職員

URL：<http://kurate-museum.com/>

9) 芸術工学会 (図11)

学会の基本情報、大会案内、論文の投稿案内などの記事の他、個人会員のリンク集を持つ点、また、論文採択時に概要を即時公開する点が特徴。

制作：筆者

更新：芸術工学会事務局+筆者

URL：<http://sdafst.or.jp/>

10) 船小屋温泉郷 (図12)

平成21年度地域資源∞全国展開プロジェクト、船小屋温泉郷再生プロジェクトの一環として設置。地域商店街の方を対象とした更新講習会を実施し、現在は地域の方々が更新を続けている。

制作：原田康平他 当時デザイン学科2年生

更新：筑後商工会議所職員+地域住民の方々

URL：<http://www.funagoya.org/>

11) 情報デザイン研究室 (図13,14,15)

授業情報の提供を目的に8年前に設置。映像や音声を提示するシステム開発の実験の場でもあり、また研究室の学生がWikiを体験するための訓練の場としても活用している。

制作：筆者(2008～)

更新：筆者+関係学生

URL：<http://art.kyusan-u.ac.jp/inoue.ko/>

http://art.kyusan-u.ac.jp/socialdesign_wiki



図 4. ArtSpace+50



図 5. アートスペース貌



図 6. 九州クリエイターズマーケット



図 7. 本学芸術系 教職員情報共有 (非公開)



図 8. 同・高大連携 情報共有 (非公開)



図 9. 芸術研究科 情報共有サイト



図 10. 鞍手町歴史民俗博物館



図 11. 芸術工学会



図 12. 船小屋温泉郷

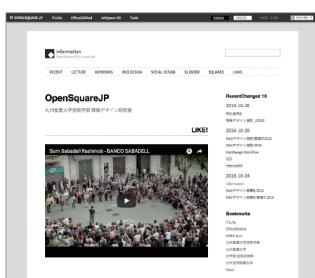


図 13. 研究室ホームページ

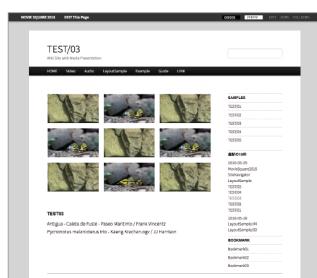


図 14. マルチ映像用サイト (実験サイト)



図 15. 情報デザイン専攻 情報共有

4.3. PukiWiki ユーザの評価

ここでは、筆者がその導入に関わったサイトのユーザーから得られた、様々な意見や感想を紹介したい。以下、ビジュアルデザイン、インターフェイス、記事の編集、また PukiWiki システムに対する印象など、閲覧者・編集者・管理者という 3 つの立場から特筆すべき意見をピックアップした。

表 4 はそれを整理したものである。

4.3.1. 閲覧者視点の評価

多くのユーザが右側にサイドバーが配置されるオーソドックスな逆 L 字 2 カラムのスタイルを好みようである。スマートフォンでの閲覧が多く

表 4. PukiWiki を使った感想

閲覧者視点 ビジュアルデザイン・インターフェイスについて
1 デザインはシンプルな方がよい（その方が各ページの編集の個性が生ける）
2 3 カラムよりも 2 カラム（サイドバーが右側）のレイアウトが良い
3 文字の大きさは標準(16px)が良い ※芸学の旧スタイルは 12px で小さい
4 リンク文字の色は青が良い ※芸学の新スタイルはホバリング時に青
編集者視点 記事の編集について
1 予想外に簡単である（見出しと本文だけなら PC 初心者でも簡単にできる）
2 カレンダーからブログ・・・という仕組みが便利
3 ページ間のリンクが簡単
4 メニューを簡単に作り変えられるのが便利
5 他のページの編集内容がお手本になるので学習が容易
6 凝ろうと思えば、細かいところまで編集ができる（学習意欲が湧く）
7 写真の掲載時の「添付」と「プラグイン配置」の 2 段階作業が面倒
8 編集中に更新の衝突が起きるのが困る
管理者視点 PukiWiki の導入・管理等について
1 置置しているわりにはトラブルがない（信頼性が高い）
2 「最近更新したページ」が出るので、スパム投稿などが発見しやすい
3 ページ名を後で変更できるのが便利（あとから再整理できる）
4 パックアップが簡単（フォルダごとコピーするだけでいい）
5 サーバーの引っ越し簡単・・・という点が魅力
6 複数の参加者に個別のパスワードを設定するのが面倒
その他
1 Wikipedia の編集と同様と聞いて意欲が湧いてきた
2 HTML・CSS を学んでいるので、自分でもカスタマイズできそうな気がする
3 ソフトの開発が進んでいないのが不安（システムとしてはすでに完成形である）
参考 WordPressとの比較
1 編集が容易にできる / WordPress は管理画面への遷移に時間がかかる
2 ページを探すのが簡単 / WordPress は投稿を探ための検索が面倒
3 投稿時に衝突が起きやすい / WordPress では衝突トラブルがない
4 デザインの変更ができない / WordPress はカスタマイズが簡単

なったためか、メニューはコンパクトに上方へ、メインコンテンツは、新しいものから順に記事(article)を列挙することが前提となることが多い。関連情報としての「最新の更新」や、外部リンクは必然的にページの右側へ配置。これらはスマートフォンで見た場合には、メインコンテンツの下に置かれる。

ビジュアルについては、演出を排除したシンプルなものが好まれる。参加者による編集の自由を制限せず、個々の編集者の個性を活かせる方が、更新が活性化するようである。余計な装飾はせず、編集可能性を最大にするデザインが正解といえる。

4.3.2. 編集者視点の評価

多くのユーザーから「編集が予想外に簡単である」という点を評価された。Wikipedia の編集と記法が同様である点も、ユーザの学習意欲を喚起するようである。

ブログは「投稿」、Wiki は「編集」。情報の構造が固定されているブログと異なり、Wiki ではサイト全体を見通して記事を再編することが簡単にできる。メニュー自体が「ページ」として存在し、簡単に編集できるという点も高く評価される。目次が先にあるのではなく、個々のページが先にあって、それらが相互にリンクするうちに合理的なメニュー構成へと自己組織化する。情報はユーザの手によって自然にデザインされるのである。

一方、難点としてよく指摘されるのは、更新の衝突に関する十分な制御がなされない点である。特にコメントの投稿では、ページのテキストに投稿を埋め込むという単純な動作を行っているため、複数名が同時にコメントすると衝突が起こってしまう。参加者全員が仕組みを認識し、衝突させないコツを把握することで、大幅に問題は解消されるが、システムレベルでの解決を期待したい。

4.3.3. 管理者視点の評価

管理者視点の意見としては、システムの信頼性の高さを評価するユーザが多かった。事例で紹介したサイトの大半は現役稼働しており、トラブルの際は筆者が対応することになっているのだが、導入以後、致命的なトラブルは皆無である。

さらに、サーバーを引っ越すというケースでは、オーナーの不安に反して短時間で処理が完了することでも高く評価された。PukiWiki はデータベースを使わないシステムであるため、フォルダをひとつまるごと移動するだけで移転は完了する。

平成 28 年 7 月、大学サーバーのデータセンターへの移動にともない、筆者自身も芸術学部関連のサイト 7 件のサーバーの移動を体験したが、発生した作業は、アドレスの書換え、部分的なリンクの張り直し程度で、さほど大きな負担とはならなかった。小さな存在は、災害発生時の被害も小さい。

4.3.4. その他

唯一の負の評価は「開発が進んでいないようだが、将来大丈夫か?」というものである。確かに開発はほぼ停止状態で、提供されているスキンも最新の仕様ではない。ベースの構造がしっかりしていてライセンス GPL でもあることから、派生バージョンに期待するか、ユーザー自らスキンを修正することを検討すべきであろう。筆者の場合は後者で、プロジェクトで提供しているテンプレートは、隨時スキンファイルを修正して現行の Web 標準の思想を反映させるとともに、スマートフォンでの閲覧を前提としてレスポンシブデザインにも対応させている。今後も Web の動向を見据えつつ、隨時変更する予定であり、そうし続ける前提であれば、オリジナルのスキンの仕様が古い点は大きな問題ではない。

WordPress か PukiWiki か。両者の経験のある学生 8 名へインタビューを行ったところ、全員が「PukiWiki の方が良い」と回答した。

5.まとめ

ソーシャルデザインのプロジェクトでは、デザイナーが現場に骨を埋めるわけにはいかない。常に次の現場で新しいプロジェクトが待っている。したがってプロジェクトの継続には、現場の中にそれを持続できるような仕組みを残す必要がある。現場のリーダーの存在はもちろんであるが、一個人に依存する仕組みは長続きはしない。その点、小型軽量の PukiWiki は現場に残すに値する「仕

組み」だといえる。メンバー全員が個々のページを更新しつつ情報を共有し、リーダーは必要に応じてメニュー（メタレベル）を再構成するかたちで全体をリニューアルする。複数の人間の共同参画を前提とした Wiki では、メンバーのスキルが向上して軌道にのると、その内容や形式のみならず、閲覧者・編集者・管理者の関係も動的に変化する。それは持続的に再編し続ける生き物のように自己組織化するのである。

生物の細胞は近隣の細胞との関係を調整しつつ「自分ゴト」うまくやることだけに専念している。それでも全体はうまく動くのだ⁵⁾。中央に制御された全体ではなく、個々の動きが自己組織化する全体。それは「自分ゴトからはじめよう」⁶⁾というソーシャルデザインの思想に矛盾しない。参加者全員に「自分ゴト」の出番がある。面白いとは、そういうことではないだろうか。

Small is Beautiful. Wiki エンジンに限ったことではないが、Web システムに関わるプログラマーは皆 UNIX の哲学⁷⁾を共有している。エンジンという言葉はこの世界では「情報処理システム」を指すが、語源はラテン語の *ingenium* で、「生まれながらの才能」や「賢さ」を意味する。社会を動かす力として「ソーシャル・エンジン」という言葉があるように、このエンジンには、関心ごとと同じくする人をつなぎ、それを自己組織化する原動力がある。

註

1) Google 検索 <https://www.google.co.jp/> 2016.09.02 調べ

2) グーグルサジェスト キーワード一括 DL ツール

<http://www.gskw.net/gskw.net/>

3) クリック率とはページを見た人が当該広告をクリックする確率で、一般的のサイトでは 0.2% 程度であるが、ゲームの攻略サイトなど、訪問者のターゲットが絞られるケースでは数 % になるケースもある。Google アドセンスでは、広告のジャンルや時期によってクリック単価が変動するが、1 クリックの平均単価は 30 円程度と言われる。

4) OLIVE について：<http://www.earthmanual.org/p11ja/>

5) 福岡伸一, 世界は分けてもわからない, 講談社現代新書, 2009

6) グリーンズ編, ソーシャルデザイン, 朝日出版社, 2012

7) Mike Gancarz (芳尾桂監訳), UNIX という考え方, オーム社, 2001