

Information Design and Information Technology

- two worlds becoming one

Cam Shapansky, *Information Design Works and Optus Corp., Canada*

Cam は Art と Logic, design と data, artists と engineers, inventors と practitioners といった、従来は相反すると考えられてきた/扱われてきたものを融合・協調させることの必要性を主張した。この考え方は彼が企業の依頼により知識共有アプリケーションを開発してきた経験に基づいている。

デザインコミュニティに属する人が目指すのは素晴らしいコンセプトを創り出す事で、データの詳細やツール/装置の制約などを理解したり、その実現可能性を検証したりすることは興味の外である。それに対してエンジニアリングコミュニティに属する人は、対象とするデータをよく理解してはいるものの、それを表現する事に無頓着である。

保険の記入フォームを例にしよう。デザイナーの手による記入フォームは美しい仕上がりで一見分かりやすく見える。しかし、冗長さや論理的矛盾点といったものが散見される。エンジニアはそのような冗長さや論理的矛盾点を排除した正確な記入フォームを作成することには長けている。しかし、その記入フォームは決して分かりやすいものではないだろう。

この例からも、デザイナーとエンジニアが協調することの必要性は十分理解できるだろう。しかし、実際問題として、どのような協調方法がよいのだろうか？

Cam は、これら二つの異なるコミュニティがカスケード的ではなく、一緒に段階を踏んでソリューションにあたる事が大切である、と指摘する。そして、次のような 3 段階の方法論を提案している。

第一段階は "Discover" である。この段階では依頼主の目標やシステムアーキテクチャ、現状などを調査する。Cam はこの段階の重要性を "農地メタファ" を用いて説明した。例えば、広大な農地を効率よく耕すには、柵やポストなど目印を決めなくてはきれいに耕せない。これと同じで、先入観を抱かず、十分な時間をかけて目標点を正しく見極めることが、問題解決のためには不可欠である。

次の段階は "Engage" である。この段階では、Knowledge を持っている個人を如何にして引き込むか、に集中しなくてはならない。これらの人が Knowledge を提供してくれなければ、せっかく問題解決のためのシステムを作ったとしても機能しないからだ。

そして最後は "Build" である。この段階で使う人を意識した実装をする。これらの段階をデザイナーとエンジニアが協調して経ることで、効果的/効率的にソリューションを提供できる、と Cam は言う。

松下光範

mat@cslab.kecl.ntt.co.jp