

## What is Information?

- Creating Information Entities

### 情報とはなんぞや？

- 情報の実体を構築してみよう

Johann Ortner, *KM Research - IP Software Systems, Austria*

氏はまず、以下の4点を指摘し、そこから社会現象としての「情報」とは、人間が知識を他の人間から獲得したり、共有したりすることを可能にするプロセスである、と位置づけた。従って、デザイン可能なのは「情報」ではなく、「情報オブジェクト」である。

- 1) 同じ対象であっても、観察者の視点、アプローチ、フィルタの違いによって、その認識 (= 得ている情報) が異なる。
- 2) 観察者は自分が既に知っている事と比較/同一化をする。従って、知っている事が多い程、多くの情報を対象から引き出す事ができる。
- 3) 人の「文脈」はdynamicである: 例えば秘書であっても、車を運転しているとき/ショッピングしているときに属するコミュニティが異なる (これは先のTrivedi教授の論にも通じるところがある)。
- 4) Globalization は社会現象である。(アラスカやアフリカに住む人々には通じない)

このプロセスを支援するIT技術は未だにstaticな構造を取り扱っているに過ぎず、dynamicに変化する構造 (= 実世界) を取り扱うには、潜在的な共通の興味や価値、解釈パターン、社会インタラクションのルール、意図するゴールについてのindicatorを含む情報オブジェクト(IO)を創造しなくてはならない、と主張(現在扱っているのは人工オブジェクトに過ぎない)。その背景には「オブジェクトが情報を含んでいる」という考え方に対するobjectionがある。

また、コミュニケーションコンセプトという名目で、参加者の一人とデモンストレーションを試みたが、なかなか意図通りに物事が進まず、発表の結論がうまく見えて来なかったことは、残念だった。

爪丸登紀子

tokiko\_tsumemaru@sliim.co.jp