

IA THINKING

IAシンキング

Web制作者・担当者のためのIA思考術

坂本貴史＝著

定価：3,080円

(本体2,800円＋税 10%)

試し読み

for preview only

WORKS
CORPORATION

IA T H I N K I N G

IAシンキング

Web制作者・担当者のためのIA思考術

坂本貴史＝著

まえがき

「IA Thinking」という言葉は造語です。

2010年、米国で開催されたIAの国際会議であるIAサミットで「Design Thinking」というテーマが多かったことに擬えたもので、情報アーキテクチャについて、改めて〈考える〉ことにフォーカスをあてたい、という意味でこの本のタイトルに命名しました。

ウィリアム・シェークスピアの好きな言葉で――

There is nothing either good or bad , but thinking makes it so.

という言葉があります。

日本語訳としては「良いとか悪いとか、そういうことはではなく、要は本人の考え次第だ」ということらしいのですが、そもそも「考える」思考力がないと「良い悪い」も判断ができなくなってしまいます。これだけ人の意見や情報が溢れている現代においては、自らが「考える」ことをし続けなければ、あらゆる波に飲まれていってしまうような気さえます。

2010年から日本で「UX」という言葉が身近に聞かれるようになった背景には、ソーシャルネットワークでのコミュニケーションと、それを可能にした技術、クラウドコンピューティングやスマートフォンに代表されるデバイスの普及があります。

しかし、UXに限らず、抽象的な考え方を可視化する技術を身につける教育機関はあまり多くありません。まわりを見渡しても同じように考える思考を持った人が少ないことに気づきます。

そうした中で改めて「IA」をテーマにする本書は、ただ読み進むだけの本ではなく、実践に活かすスキルを身につけるための構成にしています。考える力を身につけてもらうため、各章の後半には「演習」を設け、実践で考えなければならないポイントを数多く紹介しています。

ただし、この演習には正解というものがありません。あるのは、導き方の順序とその順序に沿った形での回答例でしかありません。

正解がないというと、多少乱暴な書き方ですが、日ごろみなさんが直面している現実において、何をもって「正解」と言えるでしょうか。その正解を導くには、さまざまな課題に向き合って、1つずつ条件をクリアしていくことや、正論だけでは解決しづらい難題を調整することだと思います。

本書が目指したのは課題解決という視点ではなく、解決方法としての情報アーキテクチャのアプローチです。

そのため、本書ではさまざまな解決方法がある中、情報アーキテクトとしての〈考え方〉にフォーカスをあてています。単に演習と回答があるのではなく、講義・課題・演習・思考のプロセス・回答例という構成にしており、課題に対し著者が考えるポイントを紹介しています。

本書では、2009年から2010年にかけて取り組んだワークショップや研修で使った教材などを使って解説しています。

演習の「思考のプロセス」だけを読んでいただいても構いませんし、演習前にある講義部分だけを参考にいただいても構いません。会社の中で勉強会をするときや、セミナーを受けたあとに復習するという使い方も考えられます。

この本を読んで実践していただき、日ごろの課題に対し、これまでなかった視点や考え方のヒントになることを望みます。

最後に、この本を執筆するにあたり多大なる協力を惜しまずしてくれた関係者のみなさん、とりわけ講義や演習内容に関して多くのご意見をいただいたデジタルスケープの林さんにお礼を申し上げます。

2011年2月3日
坂本貴史

本書の構成

本書は、各章のテーマを理解するために必要な読んで理解する知識編と、実際に手を動かして考えてみる演習編の2種類の内容で構成されています。IA的な業務を行ったことがない場合も一緒に読み進めながら考え方を独習ができるように配慮しました。

なお、「回答」については、著者が考えた一例です。別の回答や考え方をすることはもちろん可能です。独習のためのヒントとしてください。

知識編

Chapterの前半は知識編です。

IAやWeb制作に役立つ予備知識や書籍、Webサイト情報もHINTで紹介

Chapter 1-3

プロセスとスキル

この図から、最上部の「情報」(ビジュアルデザイン)を実行するためには、残りの4つの段階が必要不可欠となります。「情報アーキテクチャ」というレイヤーがちょうど中央に位置し、プロセスとしても重要なステップであることが見てとれます。また、上下のレイヤーから、情報アーキテクチャを実行するために必要なステップを理解できます。図の下のWebデザイナーであれば、この5つの工程を無意識に実行している場合が多いと考えられます。

この図は、最上部の「情報」(ビジュアルデザイン)を実行するためには、残りの4つの段階が必要不可欠となります。「情報アーキテクチャ」というレイヤーがちょうど中央に位置し、プロセスとしても重要なステップであることが見てとれます。また、上下のレイヤーから、情報アーキテクチャを実行するために必要なステップを理解できます。図の下のWebデザイナーであれば、この5つの工程を無意識に実行している場合が多いと考えられます。

またWebデザイナーにとっても、自分の役割がどこからどこまでを担っているのか、理解しやすいのではないのでしょうか。Webサイトを企画したことがある人であれば、工程ははじめ(つまり最下部)に「目的・ユーザーニーズ」がある点も、納得がいくと思います。

つまり「情報アーキテクチャ」とは全工程のうちの中に位置するものであると同時に、必要不可欠なプロセスとして理解することができます。

Webサイト構築に必要なスキル

次に紹介するのは表題である「情報設計」という図です。ここでは簡潔に、「Webサイト構築に必要なスキル(メンバー)」としましょう。

この図の右側の図には、大きく3つのグループがあり、左側の3つのタスク(ジョブ)、中央の3つのタスク(ジョブ)、右側の3つのタスク(ジョブ)があります。

テーマごとに2~4ページで、読み切りやすいようにまとめています。

図のレイヤーで示したものです。下から上への順列になっており、後者のものから具体的なものになるまでの工程がレイヤーとして積み重なっています。

この図は、最上部の「情報」(ビジュアルデザイン)を実行するためには、残りの4つの段階が必要不可欠となります。「情報アーキテクチャ」というレイヤーがちょうど中央に位置し、プロセスとしても重要なステップであることが見てとれます。また、上下のレイヤーから、情報アーキテクチャを実行するために必要なステップを理解できます。図の下のWebデザイナーであれば、この5つの工程を無意識に実行している場合が多いと考えられます。

またWebデザイナーにとっても、自分の役割がどこからどこまでを担っているのか、理解しやすいのではないのでしょうか。Webサイトを企画したことがある人であれば、工程ははじめ(つまり最下部)に「目的・ユーザーニーズ」がある点も、納得がいくと思います。

つまり「情報アーキテクチャ」とは全工程のうちの中に位置するものであると同時に、必要不可欠なプロセスとして理解することができます。

Webサイト構築に必要なスキル

次に紹介するのは表題である「情報設計」という図です。ここでは簡潔に、「Webサイト構築に必要なスキル(メンバー)」としましょう。

この図の右側の図には、大きく3つのグループがあり、左側の3つのタスク(ジョブ)、中央の3つのタスク(ジョブ)、右側の3つのタスク(ジョブ)があります。

演習編

Chapterの後半は演習編です。演習のねらい→出題→思考のプロセス→回答例と解説という、実習向けの構成になっています。

演習テーマや問題を解くための知識を1ページ程度でまとめています。

問題文と問題に取り組む手順、材料をもとに、実際にIAを行ってみましょう。

Chapter 3

演習 3

サイト構造を見たままトレースする

ねらい

- Webサイトの全体像の把握を体験する。
- サイトマップページの情報の違いを理解する。
- 表示されている情報をそのまま書き起こすことで、画面やラベルの違いを発見する。

サイトストラクチャの設計力を上げるには

サイトストラクチャが豊富なタイミンガー—それはナビゲーションをデザインする際やコンテンツのラベルを補足する際、またファイル配置などの物理的な構造を設計する際です。もちろんコンテンツ管理システム(CMS)においても、どのような管理を行うかについて設計を始める際に必要となります。ただし、Webサイトの設計資料はあくまで参考のものであり、実装を設計するためにはこれらのWebサイトを十分に研究する必要があります。

サイトストラクチャの設計力を上げるには、既存のWebサイトがどのように構築されたのようについて関係づけられているのみならず調査する方法が一歩一歩取り扱いと見えます。記録を撮ることにより知識が体系化され、調査や分析がはかばかしくなるといえます。

わたしたちが情報アーキテクチャを学ぶ目的は、「調査力」を鍛えるためです。

とくに、大規模なWebサイト構築の経験が乏しい方であれば大規模なWebサイトを、キャンペーンサイトの経験がなければキャンペーンサイトを、それぞれ題材にして記録を撮ることをおすすめします。

さて、まずはWebサイトを見たままトレースしていきましょう。トレースの際に気を付けなければならないのは、以下の3つです。

- 「こうなっているはずだ」という先入観を捨てて
- 画面のスペースをまんべんなく
- MECE(もしなく(ダブル)なく)で考えない

これらに注意して、目的のWebサイトのサイトストラクチャを調べてみてください。

Q あなたは今日からWebディレクターです。先輩からこれから参加する案件のWebサイトの全体像を把握してほしいと言われたため、サイト構造を書き起こしてみることになりました。ただし、ここからはじめばいいのかわからないので、とりあえず見えている情報をもとて書き起こしてみようと思います。材料のWebサイトにアクセスして、見えたままサイトストラクチャを書き起こしてみてください。

まとめ

- 1 サイトマップページがあれば、おおまかなサイト構造を把握する。
- 2 トップページを表示し、画面内でどのようにカテゴリが分類されているのかを確認する。
- 3 主要カテゴリページに移動し、どのような情報カテゴリがあるのかを確認する。

材料とヒント

IBM JapanのWebサイトを対象に、見たままサイトストラクチャを書き起こします。サイトマップページがトップページのリンクからは見ることができませんが、サイト内検索から見つけることができます。

IBM Japan <http://www.ibm.com/jp/ja/>

サイトマップページ <http://www.ibm.com/jp/ja/homepage/>

著者ならばどのように問題を解くか、2~3段階のプロセスでIA的な思考法をまとめています。

回答例と、回答に関する補足解説です。あくまで一例ですが思考法を学ぶ補助として読み、独習で作成した回答とも比べてみましょう。

思考のプロセス

どのような切り口で分析するかがキーになる

ねらい

おおよそに全体を把握する

サイトストラクチャを書き起こすためには、今日自分が読んでいる情報はこの情報のため、書きに意識しておく必要があります。ピンポイントで途中まで深掘りした結果、この情報を残しているのかわからないように、以下を記録しながら進めるといえます。

- 画面内のエリアを情報分類の基準にして、おおまかにエリアで分けて考える。
- 1つのリンクをクリックするのではなく、画面をイメージして確認する。
- 共通にある情報(ナビゲーションメニューなど)を、どうしているのかを見分ける。
- 流れるリンク(ショーケース)やリンクなどを見分ける。
- 最終的に仕上げをイメージしてあげる。

まず、サイトマップページの存在を確認します。サイトマップページの存在と、トップページの情報とを見比べてみます。多くの場合、並び順や構成されている情報に違いがあることがわかります。

トップページの画面構成を把握する

次に、トップページの画面構成を把握している情報を整理します。メインナビゲーションメニューももちろん、それ以外の情報がどのように表示されているのかを整理していきます。これにより、Webサイトの全体像(2次元面)をおおまかに把握できます。一歩一歩のうちに、画面で出てくる情報(3次元面)と、その情報に属している情報(4次元面)を区別することができるようになります。

ナビゲーションを深掘りする

Webサイトの構造を把握しているナビゲーションに注目して進めます。とくにメインのナビゲーションの目を解き、書き起こすだけでなく、画面に表れる情報の大枠は把握する必要があります。その後に進めるのが、1つのナビゲーションメニューのリンクをクリックして確認する情報です。最近のWebサイトでは画面を滑らかに「パン」するナビゲーションがあるため、画面を滑らかに移動しやすいとされています。また、ラベルの使い分けで区別する場合がありますので、ナビゲーションの作りかたや表示の仕方を確認することが必要となります。

ここがポイント

はじめから確認していくのではなく、おおまかに見えてくる情報を整理していきます。そうすることで、構築している情報と見えていない情報の区別がつかずなくなります。

回答例と解説

ポイントを押さえて書く

回答例

IBM JapanのWebサイトのサイトストラクチャを見たまま書き起こすことにより、以下のようになります。画面構成を把握し、おおよそに全体を把握する。サイト内検索から見つけることができます。

解説

メインナビゲーションメニューを画面で見ていく順番は図1のように確認していきます。そこから深掘りするもの、そのままでは見えない情報と区別して見ることが、ナビゲーションがわかる、作業時間にも関係します。

図1: サイトストラクチャを把握するための図解。画面構成を把握し、おおよそに全体を把握する。サイト内検索から見つけることができます。

図2: サイトストラクチャを把握するための図解。画面構成を把握し、おおよそに全体を把握する。サイト内検索から見つけることができます。

多くのWebサイトの図解では、この画面構成を把握し、おおよそに全体を把握する。サイト内検索から見つけることができます。

なお、サイトストラクチャを把握するための図解は、画面構成を把握し、おおよそに全体を把握する。サイト内検索から見つけることができます。

まとめ

- サイトマップページとトップページの画面構成を把握する。
- 見えていない情報を整理することで、画面の位置とサイトストラクチャの各場所とを把握して確認しやすくする。
- サイト構造に沿ったナビゲーションを利用して、情報の深掘りをする。

IAを行う際の著者ならではの視点もピックアップしました。

演習を通じて学んでほしい内容のまとめです。

Contents

Chapter 1

IAというスキル

1-1	はじめに	012
1-2	価値化	014
1-3	プロセスとスキル	016
コラム	Webにおけるエコシステム	019
1-4	ユーザーエクスペリエンスデザイン	020
1-5	プロジェクトデザインと可視化	022
1-6	成果物	024
1-7	理論と実践	026

Chapter 2

情報分類とメニューの最適化

2-1	情報の整理	028
2-2	情報の分類	032
2-3	標準化の流れ	036
2-4	演習 料理本のメニューをつくる	040
2-5	演習 課題の情報整理を試みる	044
	演習のまとめ	048
コラム	ユニバーサルメニューの今後の展開	050

Chapter 3

サイトストラクチャの理解

3-1	サイトストラクチャに求めるもの	052
3-2	文書表現	056
コラム	アウトラインプロセッサの可能性	061
3-3	演習 サイト構造を見たままトレースする	062
3-4	演習 ハイレベルサイトストラクチャで要点を伝える	066
3-5	演習 同業種のサイト構造を比較する	070
コラム	Web情報アーキテクチャの設計ツール	075
	演習のまとめ	076

Chapter 4

ナビゲーションパターンと用法

4-1	ナビゲーションとは	080
4-2	利用シーンにおけるナビゲーション	084
4-3	ナビゲーションにおける課題	088
コラム	デザインパターンとしてのナビゲーション	090
4-4	演習 ツリー構造からナビゲーションの基礎を知る	092
4-5	演習 機能というナビゲーションを知る	098
4-6	演習 パンくずのもう1つの側面を知る	102
4-7	演習 ステップのためのナビゲーションを知る	108
4-8	演習 目的別ナビゲーションを考える	112
	演習のまとめ	118
コラム	メガドロップダウン式メニューの有効性	122

Contents

Chapter 5

ユーザー行動と画面設計

5-1	エリアの原則	124
5-2	コンテキストを理解する	128
5-3	エリアにおける課題	132
5-4	演習 ユーザー視点で採用ページをとらえる	134
コラム	デザインエリアサイズ	139
5-5	演習 ビジネス視点でお問い合わせまで導く	140
5-6	演習 ユーザーニーズを行動プロセスで分解する	146
	演習のまとめ	150
コラム	左利き用マウスの存在	152

Chapter 6

ワイヤーフレームの設計

6-1	ワイヤーフレームの必要性	154
コラム	ワイヤーフレーム／プロトタイピングツール	157
6-2	画面設計における前提	158
コラム	ワイヤーフレームの上手な作成方法	161
6-3	効果的なプロトタイピング	162
6-4	ワイヤーフレームにおける課題	164
コラム	フォームページによるベストプラクティス	165
6-5	画面のエリアと要素を知る	166
6-6	演習 ワイヤーフレームを比較する	164
コラム	ワイヤーフレームライブラリの活用	175
6-7	演習 ワイヤーフレームからビジネス戦略をひも解く	176
	演習のまとめ	182

Chapter 7

ケーススタディ

7-1	ブランドイメージと違う企業サイト	186
7-2	フッターサイトマップの応用	190
7-3	グループ企業サイトの役割	194
7-4	仮説シナリオで動線の見直し	196
7-5	スマートフォン対応とソーシャルネットワーク	198
コラム	マーケティング視点からUX視点へ	202

Appendix

対談 長谷川恭久×坂本貴史

「WebにとってIAができること」	204
-------------------	-----

索引	218
----	-----

ご利用上の注意

- ・本書に掲載されているWebサイトの画面は、運営元各社のご好意などにより掲載させていただきましたが、本書で行った分析はあくまで解説のためであり、実際のWebサイト運用やWebサイト運営者と本書の内容は一切無関係です。本書に関するお問い合わせなどを各社へ行わないでください。
- ・本書は2011年2月現在の情報にもとづいています。本書発売後に実際のWebサイトのデザインや内容などが変更されている場合がありますのであらかじめご了承ください。
- ・本書内の写真、イラストおよび画像、その他の内容に関する著作権は、著作権者あるいはその制作者に帰属します。著作者・制作者・出版社の許可なく、これらを転載・譲渡・販売または営利目的で使用することは、法律上の例外を除いて禁じます。
- ・本書記載の商品名・会社名は、すべて関係各社の登録商標または商標です。可読性を高めるため、それらを示すマーク等は記載しておりません。同様の理由により、会社名やソフトウェア名等を略称で表記していることがあります。
- ・本書の制作にあたっては正確な記述に努めました。著者・出版社のいずれも内容に関してなんら保証をするものではありません。

Chapter 1

IAというスキル

情報アーキテクチャ (IA) はだれのものか、Webサイトの構築とどう関わるのかを考えたときに、まずはじめに考えなければならないのが、その価値と実現方法です。IAの価値を理解するためには、さまざまな経験則をもとに全体像を俯瞰し創造する力が必要です。IAの視点を持つことにより、豊富な着眼点と視野の広さを身につけることができます。

- 1-1 はじめに
- 1-2 価値化
- 1-3 プロセスとスキル
- 1-4 ユーザーエクスペリエンスデザイン
- 1-5 プロジェクトデザインと可視化
- 1-6 成果物
- 1-7 理論と実践

コラム Webにおけるエコシステム

はじめに

IA (アイ・エー) という肩書きを持つ人をご存じでしょうか。また、どのようなことを指しているのかを人に説明できるでしょうか。専門家でなくてもこれらについて理解し説明できるようになることは、今後のWebサイトの活用方法を検討するうえでとても重要です。

情報アーキテクチャとインフォメーションアーキテクト

「IA (アイ・エー) が重要」という言葉がよく聞かれるようになってきましたが、そのIAとは専門家のことを指しているのか工程 (プロセス) を指しているのか、はっきりしないことが多々あります。そのほとんどの場合、両方を指していて、話し手が区別していないことが多いようです。

一般に、IAとは次のどちらかを指します。

IAとは

1. 情報アーキテクチャ
【英】Information Architecture
概念や分野
2. インフォメーションアーキテクト
【英】Information Architect
専門家や役割 (情報アーキテクチャを行う人)

英語で書くと「ure」をつけているかないかだけの差になってしまいますが、言葉の使い分けをすることにより、意味の違いが明確になります。

たとえば、「デザインが重要だ」ということを、「情報デザインが重要だ」とするか、「デザイナーの役割が重要だ」というのでは、意味することが違ってきます。「情報アーキテクチャ」と「インフォメーションアーキテクト」の使い分けにも、これと同じようなことが言えます。

そこで本書では、概念や分野に関しては「情報アーキテクチャ」、専門家や役割に関しては「インフォメーションアーキテクト」と、用語を使い分けていきたいと思います。

専門家としてのIA——インフォメーションアーキテクト

最初に述べたような専門家と工程の混乱は、もともとIAの専門家 (インフォメーションアーキテクト) が不在なことから起こるように思われます。しかしその結果として、工程 (プロセス) からIAが外れてしまうことが多いようです。

まず、専門家であるIAの「インフォメーションアーキテクト」を考えた場合、米国など海外とは

異なり教育機関もまだ少ないことをふまえると、日本のWebデザインの現場で専門家を求めるのは非常に難しいと言えます。

最近ようやく、資格(HCD-net **HINT 1** やWebデザイナー検定 **HINT 2** など)にも情報アーキテクチャの分野が含まれるようになり、分野としての知識を得られる書籍やWebサイトが増えました。ですが、実際の職場において分業が成立している会社は、(外資系を中心にみても)日本国内においてはまだまだ少ない印象です。

工程としてのIA——情報アーキテクチャ

一方、工程(プロセス)におけるIAの「情報アーキテクチャ」はWebサイト全体の骨格部分を指す重要なタスクという認識があるため、工程として重視される傾向にあると言えます。簡単に説明すると、情報アーキテクチャとは最終デザインの元になる設計図を作る作業です。情報アーキテクチャという言葉は知らなくても、サイトストラクチャやワイヤーフレームなどの成果物の名前はWebサイト構築に携わる方であれば耳にした経験があるでしょう。

IAの工程やプロセスは現在でも重要視されているようですが、現場にはIAの専門家がいなかったため、実際にはその価値が判断されにくい状態にあると考えられます。その結果、顧客にも制作側にも認められず、軽視されてしまうという現象が起きているのではないのでしょうか。

専門家(インフォメーションアーキテクト)を探して見つからなければ、チームに参加してもらうことは叶いません。その代わりに、専門家がいなくても「情報アーキテクチャ」の価値を判断しやすくする必要があります。

HINT 1

HCD-net

人間中心設計推進機構(HCD-Net)は「人間中心設計」を効果的に商品、サービスやシステムの企画・開発に導入できるよう、公の立場で研究、人材育成などの社会活動を行っているNPO団体です。

HINT 2

Webデザイナー検定

CG-ARTS協会が実施している検定資格。Webデザイナーに必要とされるWebデザインの基本から、制作に必要なページデザインや動きと音の効果、テスト・評価、運用に至るまでの知識と技能を評価する試験

価値化

情報アーキテクチャの価値を見出すことで、自分が取り組んでいるタスクの意味や成果について理解を深めることができます。とくに、WebディレクターやWebデザイナーという肩書きだけで、役割を判断しないようにすることが大切です。

情報アーキテクチャの価値化

情報アーキテクチャの価値を見出し、Webサイト制作に役立っているということを第三者からでも認識しやすくするために、私たちは次の2つのことをつねに念頭におき、実行を心掛ける必要があります。

情報アーキテクチャを価値化するために必要なこと

- ・ 対価に換算すること（そもそも見積りに入っていない場合が多い）
- ・ タスク化すること（そもそもスケジュールに含まれていない場合が多い）

どちらもプロジェクト管理の視点で考えれば、できていて当然なのですが、対価やタスク化についての判断は誰にでもできるかと言えばそうではない現状があります。

これらができていない（しにくい）状況は、いわゆる日本の代理店業務に代表される「丸投げ」の構造に起因するように思います。「Webディレクター」と呼ばれる人の役割の広さやタスクの多さが悪影響をおよぼしていると考えられます。

WebディレクターとWebデザイナー

日本国内のWeb制作会社には必ずと言っていいほど「Webディレクター」がいて、その下に「Webデザイナー」という役割があります（図1）。

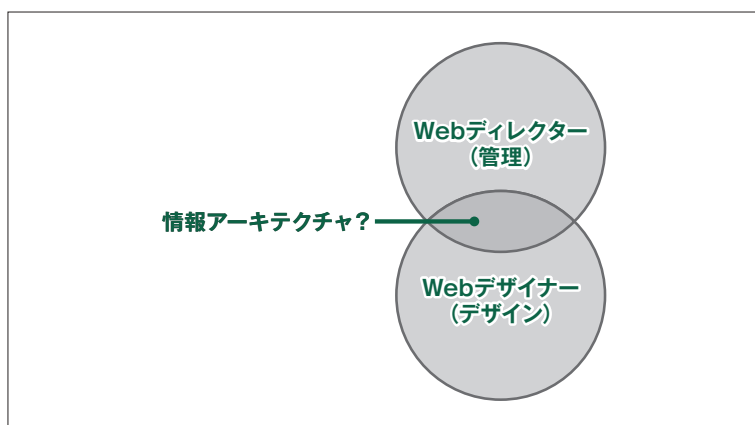


図1 WebディレクターとWebデザイナーの役割と情報アーキテクチャ

この2つの役割が前提となることで、情報アーキテクチャという分野をどちらが受け持つかが、判断しづらくなっています。

Webディレクターの立場にとって、情報整理から情報設計まで非常にさまざまなスキルが必要になります。他方のWebデザイナーの立場からすれば、デザイン領域だけで考えるには抽象的な要素が多すぎるので、最終成果物（ビジュアルデザイン）とは異なるスキルが必要になります。その結果、情報アーキテクチャは、どちらの立場からも押しやられて中途半端なものになってしまっている場合が多いのではないのでしょうか。

このように、役割判断がしづらく、それぞれの立場でカバーしづらいスキルが必要だからといっても、情報アーキテクチャがWebサイト構築には必要なスキルであることには違いありません。問題は、そのスキルをどのように役割分担していくかです。そこで、「タスク化」する必要性が生まれます。タスクが発生すれば、当然、何らかの対価を発生させる必要があります。

しかし情報アーキテクチャへの理解が浅いWebディレクターの場合、対価換算やタスク化はできません。反対に情報アーキテクチャへの理解が深いWebデザイナーがいても、対価やタスクに反映されていなければ情報アーキテクチャはプロジェクトにとって余分な作業でしかありません。

したがって、Webサイト制作についての全般をWebディレクターが統括する傾向が強い国内のWeb制作会社では、情報アーキテクチャの価値はまずWebディレクターが理解していく分野として受け止める必要があると言えるでしょう。

さらにいうと、Webディレクターより上流に位置する役割の人々（発注者、営業窓口など）が、情報アーキテクチャの価値を理解する必要があります（**図2**）。

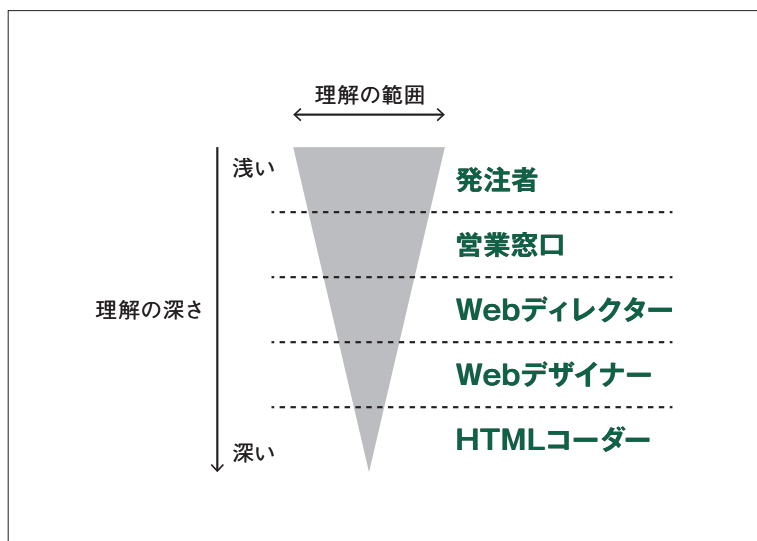


図2 役割別にみる「情報アーキテクチャ」の理解深度

プロセスとスキル

情報アーキテクチャがWebサイト構築に欠かせない重要なプロセスだと理解していても、プロセスを実行するための体制やスキルがないと意味がありません。そうした課題をチーム内でどう解決するのかを、プロジェクト全体の視点で見直していくことが重要です。

価値化のプロセスとスキル

情報アーキテクチャの価値を判断するためには、最低限の知識も必要になります。本節では、最低限知っておくといふ2つの図を紹介しながら情報アーキテクチャの役割をとらえ直してみましょう。どちらも米国のAdaptivepath社の代表を務めるJJG（ジェシー・ジェームズ・ギャレット）氏 **HINT 1** が作成した図です。対象を「ユーザーエクスペリエンス」（20ページ参照）としたものですが、ここでは、わかりやすいように「Webサイト構築」としてご紹介します。

この図を知っておくことで、Webデザイナーやインフォメーションアーキテクトの役割を、全体（工程）を通して理解を深めることができますし、可視化することでコミュニケーションに使えます。

Webサイト構築に必要なプロセス

まずは、「Webサイト構築に必要なプロセス」の図を紹介しましょう（**図1**）。Webサイト構築に必要なプロセスを、目的・要件・情報アーキテクチャ・情報デザイン・グラフィックという5段

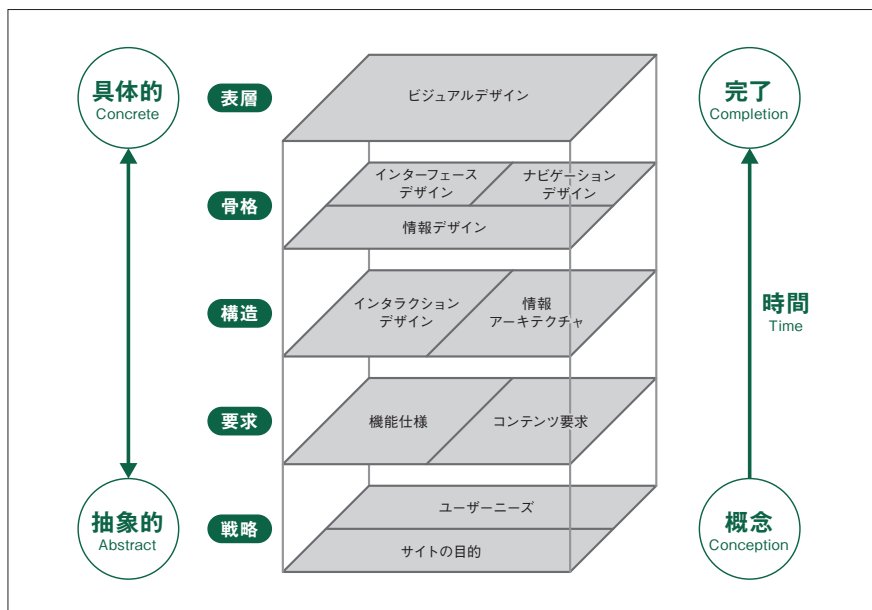


図1 Webサイト構築に必要なプロセス
原題：Element of User Experience

階のレイヤーで示したものです。下から上への時系列になっており、抽象的なものから具体的なものになるまでの工程がレイヤーとして積み重なっています。

この図から、最上部の「表層（ビジュアルデザイン）」を実行するためには、残りの4つの段階が必要なことがわかります。「情報アーキテクチャ」というレイヤーがちょうど中央に位置し、プロセスとしても重要なステップであることが見てとれます。また、上下のレイヤーから、情報アーキテクチャを実行するために必要なステップを理解できるでしょう。腕のいいWebデザイナーであれば、この5つの工程を無意識に実行している場合が多いと考えられます。

またWebディレクターにとっても、自分の役割がどこからどこまでを指しているのか、理解しやすいのではないのでしょうか。Webサイトを企画したことがある人であれば、工程のはじめ（つまり最下部）に「目的・ユーザーニーズ」がある点も、納得がいくと思います。

つまり「情報アーキテクチャ」とは全工程のうちの中心に位置するものであると同時に、必要不可欠なプロセスとして理解することができます。

Webサイト構築に必要なスキル

次に紹介するのは直訳すると「9本の柱」という図です（図2）。ここでは意識して、「Webサイト構築に必要なスキル（メンバー）」としましょう。

7つの六角形の柱には、大きく3つグループがあり、左側の2つがテクノロジー、中央の3つがデザイン、右側の2つがコンテンツとなっています。

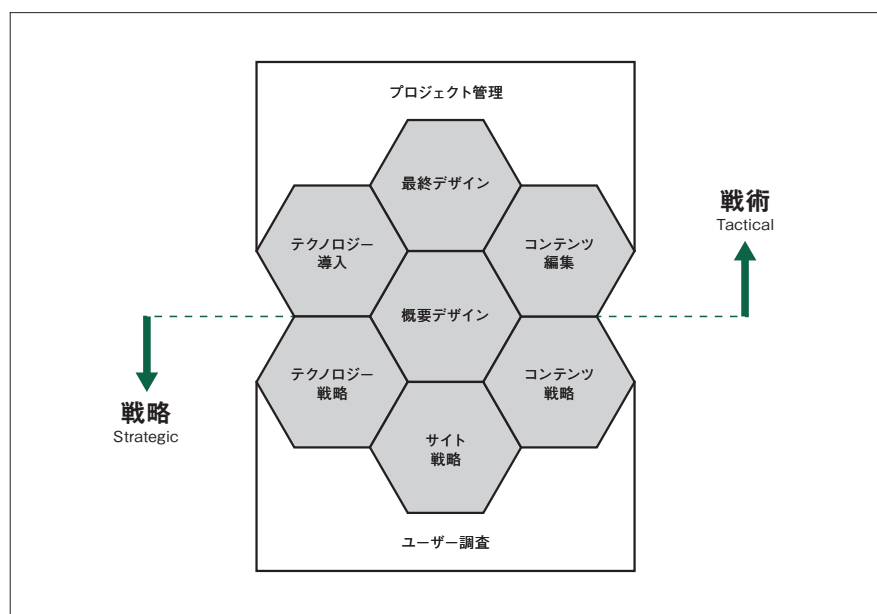


図2 Webサイト構築に必要なスキル

蜂の巣型の7つの柱と、「プロジェクト管理（戦術側）」と「ユーザー調査（戦略側）」の計9つの柱からなる
原題：Nine Pillar

HINT 1

JJG

ジェシー・ジェームズ・ギャレット

Jesse James Garrett は米国のデザインコンサルティング会社 Adaptive path 社の創設メンバーの一人。「AJAX」という言葉を命名したことで有名。個人ブログ「jig.net」ではIAやUXに関する有益なリソースが公開されている。

この図も工程を時系列に並べており、画面下半分が戦略タスクを示しており、最下部には調査（リサーチ）があります。画面上半分が戦術タスクを示しており、最上部に全体を管理する「プロジェクト管理（マネジメント）」があります。

この図も、Web制作に関わる各自の役割を可視化する際に有効なツールとして見るができます。3つの大きなグループである「テクノロジー・デザイン・コンテンツ」のうち、自分のスキルがどのあたりをカバーするのか、また自分がプロジェクト体制を考えているのであれば、どのようなスキルが必要になるのか、などです。

「情報アーキテクチャ」については、この図でいう「中央のデザイン」グループのうち、まん中と下半分を含むと考えられます。したがって、「戦略」部分においてサイト全体を通じたプランニングに関わり、「戦術」に関してはデザインにおいて抽象度が高いタスクを受け持つ役割となります。

つまり「情報アーキテクチャ」とは「デザイン」が大きく関係してくると同時に、「テクノロジー」や「コンテンツ」についても検討をしていく必要のある領域と理解することができます。

IAとは（専門家ではなく）スキルである

「情報アーキテクチャ」を理解するには「プロセス」と「スキル」が大きく関係してくることを紹介してきましたが、専門家としての「インフォメーションアーキテクト」についてはどのように考えるべきでしょうか。

実際に専門家と呼べるような人材は少なく、教育機関も少ないことはChapter 1-1で述べたとおりです。価値化においての理解は、まずWebディレクターが深めていくことが重要だとも述べました。

紹介したプロセスの図では、プランニングからビジュアルデザインを行う工程の一部を示し、スキルの図においては、デザイン領域が密接に関係していることがわかりました。このことから、「情報アーキテクチャ」という役割はWebディレクターやWebデザイナーなど既存の役割に対して明確に割り振ることは難しく、「テクノロジー」や「コンテンツ」など幅広いスキルが必要となることがわかります。

したがって、これら「情報アーキテクチャ」に関する専門知識や経験則を「スキル」としてとらえ、「インフォメーションアーキテクト」を専門家ではなく、WebディレクターやWebデザイナーに限らずWeb構築に関わる人全員が新たに持つべきスキルとして定義することで、IAのありかたを捉え直すことができると考えます。

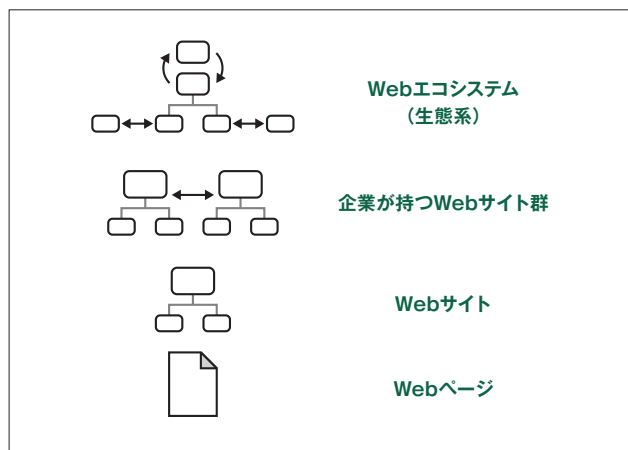
Column

Webにおけるエコシステム

仕事でWebサイトを制作していると、つい、自分が担当する1ドメインのみでものを考えがちですが、情報アーキテクチャの視点で見れば、1ドメインで閉じたWebサイトなどないということを忘れてはいけません。もちろん、会員サイトやイントラネットであれば非公開の部分もあるかもしれませんが、そうだとしても、そのサイトへのアクセスにはさまざまな方法が考えられます。社内からのアクセスに限定している場合でも、具体的にはWebブラウザのURLやブックマークからアクセスをするでしょうし、イントラネットの専用ポータルサイトからアクセスすることもあるでしょう。

Web全体は、さまざまな情報から成り立っている大きなシステムであり、それぞれのWebサイトが関係しあい、つながっていることを前提にしておかなければなりません。

Webの情報アーキテクチャを考える場合にも、この前提をふまえると、「Webページ」「Webサイト」「企業がもつWebサイト群」としてのサイト群、そしてそれらのサイト群と他サイトとの関係全体を捉えた巨大な「Webエコシステム」の4つの単位を考えて設計しなければなりません。



情報アーキテクチャの4つの単位

なぜそのようなことを考える必要があるのかは、誰でも経験したことがある次のことから容易に想像できると言えます。

- 検索エンジンから直接Webサイトの深い階層にたどり着いた。
- あるWebサイトの閲覧中、ブックマークから違うWebサイトに移動した。

つまり、Webサイトはすでにトップページから順番に見ていくものではなく、すべてを見終えてから別のWebサイトに移動するものでもないということです。1ドメインのWebサイトの情報アーキテクチャを考えるだけでは、その設計図（サイトストラクチャ）の末端にある階層の深いページを、あたかも行き止まりのように見てしまい兼ねません。しかし、Webのエコシステム全体を考えた場合には、検索エンジンから直接たどり着く可能性も考えられるわけです。

また、最近ではソーシャルネットワークサービスの普及にともない、検索エンジンからの流入に加えて、特定のコミュニティでの話題から直接Webサイトにたどり着く傾向も増えてきました。つまり、ユーザーにはそのWebサイトの利用方法まで強制できるものではないため、どこから来てどこに向かうのかを想定した上で、より使いやすい、より利用しやすいWebサイトを提供する必要があります。