

ポジション・ペーパー

ソフトウェア・シンポジウム 2009

モデリングワーキンググループ IN 札幌 2009/06/18

自己紹介

濱 勝巳 (はま かつみ)
株式会社アズーリ 代表取締役
<http://www.azzurri.co.jp/>



富士通プログラム技研（現：富士通コンピュータテクノロジーズ）でCD-Rや音声合成のファームウェア、アプリケーションの開発に従事し、1995年よりフリーのシステムエンジニアとなる。1999年にアズーリ社を設立し、独自のWebフレームワークとアジャイルプロセスを利用した企業向けアプリケーションの企画、開発、保守を展開。

株式会社アジルコア社外取締役。アジャイルプロセス協議会会長、ソフトウェアファクトリ研究会幹事

探究

私の探究テーマは、「ソフトウェアとは何か？」に尽きる。

組込みの分野やオペレーティングシステム、制御系といった場面で利用されるソフトウェアと、企業内で用いられる情報システムで利用されるソフトウェアは明らかに異なると感じている。しかし、どちらもソフトウェアとして同一の物として扱われていることに聊か違和感を覚えている。私は、どちらの分野にも従事してきたし、企業用のソフトウェアでも、どちらかと言えばフレームワークやライブラリの設計や実装という部分に関わるが多かった。個人的には、ハードウェアやコンピュータを制御しているソフトウェアを記述する方が面白くて好きであり、こういったソフトウェアを使って品質の保証されたソフトウェアを効率良く生産したいと思っている。

一方、顧客のビジネスに合わせ形にしていく企業向けのアプリケーションの場合には、前のソフトウェアとは、また違った世界に見えてくる。これまで、アジャイルプロセスによって情報システムを構築させてきたが、これらのソフトウェアを記述することは、簡単すぎて、あまり面白くない。技術者としての技量というよりもビジネスとしてのスキルやコ

ンサルタントとしてのスキル、ファシリテーションスキル等の対人スキルが必要となる。この分野においては、ビジネスの現場を見つめ、分析、設計しそれを情報システムとして形づけていくことの方が、ソフトウェアを記述することよりも重要である。こちらの場合、ソフトウェアとは、現実社会そのものであるようにも思える。であるならば、現実社会を記述することができれば、ソフトウェアを実行させることができると考える。しかし、現実社会そのものを忠実に記述することには限界がある。すると、現実社会そのものを記述は適度に示すことしかできない。この適度とは、誰かの主観でしかない。例え、数人が客観的に捉えたとしても、その数人だけの主観であると考えなければならない。

要するに、私は、ソフトウェアとは誰かの主観であり、それを記述しているに過ぎないと言いたい。すべての事象は、人なくしてあり得ないと考える。だから、私は、ソフトウェアは現実社会の投影ではなく、個人の投影であると考え。前のソフトウェアと後のソフトウェアを区別するために、後のソフトウェアをあえてリアルウェアと呼びたい。

その上で、マシン（情報システム）としてどのように表現、記述していったら良いのかを模索していきたい。絶対的なものではなく相対的な様相を扱う必要がある。良い意味の「ゆるさ」や「遊び」、「ゆとり」がなければリアルウェアは扱えないと考える。

ただし、前のソフトウェアはこの限りでないことは念を押しておく。

モデル

私にとってモデルとは、抽象化された一種の記述、表現でしかない。だから、それその物に重要性は感じていない。人間が理解できれば、それだけで十分であると考え。モデルそのものを否定するつもりはないが、コンピュータの中だけに留めておくことには否定的であり、もっと大きな視点でモデルを利用することが大切であると考え。

メタコンポーネント

メタコンポーネントは、一種のモデルである。コンポーネントという名が付いてはいるが、ソフトウェアモジュール、バイナリモジュールではない。あくまでもメタである。私は、メタコンポーネントを提唱し、ソフトウェアの現場で利用したい。メタコンポーネントは、ソフトウェア開発でも利用できるが、単にそれだけの目的ではない。リアルウェアとマシンとのインターフェースとしての役目を持ち、契約の場や価格や作業の見積り、交渉、提案、合意、開発、トレーニングといった場面で使うことを目的としている。メタコンポーネントに形はないが、型として存在する。日本語で書くならば、「識型」とでも書きたい。

最後に

リアルウェアは、思索的な発想であり、工学としての意味を持たない議論であるという意見もあるであろうが、私のポジションがそうであるのであるのだからしかたない。工学としてのソフトウェアよりもよりリアルな人間達に何かをもたらすことの方に興味がある。

参考図書

松本 吉弘 (編)「ソフトウェア現場力ハンドブック」, オーム社, 2009年4月