

1. 私のポジション

コンピュータが好きで大学在学中に創立間もないソフトウェア会社に実習したら、あまりに仕事が面白いのでそのまま居着いて30数年も経過してしまった。その間世の中は高度成長時代だし、いずれ我々のやっている仕事が世の中のメインになるのだと信じて、最先端を走っていると自負していた。中でも1979年に日本のソフトウェア企業で初めてUNIXを導入し、80人近い新入社員にソフトウェア作法 (Software Tools, Brian W. Kernighan (著), P. J. Plauger (著), 木村 泉 (翻訳)) をテキストを使って3ヶ月の教育をしたこと。アメリカの避暑地のASPENにソフトウェアエンジニアリングを集中的に勉強するために米国の権威者と日本のコンピュータ部門の人を集めワークショップを毎年実施したことなど記憶に蘇る。

定年間近になって、今後どのように過ごすかを少し考えたら、好きなことを一杯しようとの結論になり、それなら何回も訪問した中国の上海で会社を創ってそこで仕事をしたら楽しいのではないかと漠然と思いつく。それをそのまま実行することにした。中国の技術者のレベルは高く、日本で技術移転など苦労していることがもっとよりスムーズに進むだろうと考えたからである。それに今やネットワークさえあればソフトウェア関連の仕事は可能であり、今まで分散開発管理などのテーマで検討していたことを実践できることも頭にあった。

2005年の夏から日本、オーストラリア、ヨーロッパ向けにアウトソーシングの仕事を行っている。成功したり、失敗したり、様々な経験を経て会社の事業方向を、ERP関連のパッケージ型開発をメインにした。また最近当社の顧客向けではほぼボランティアで開発したshellベースの業務システムが改善されながら利用されている現実を見たことや、USPの當仲さんの提唱しているユニークな開発手法に刺激を受けて何かできなかと考えている。当社で保有しているshell-DBなどのパッケージの有効活用も考えたい。現在のソフトウェアシステムが巨大化し、開発が一部のプラグイン的なモジュールで終了し全体が見えなくなってしまう現状を改革するには、基本に戻るshell方式が新鮮に見えてしかたがない。

2. エンドユーザ部門の課題

1) イン트라ネットが遅れている

昔は良かったというのは若い人達への禁句であるが、恐れずというと「昔のユーザシステム部門」は力があって、少なくとも最先端の技術やコンピュータを導入していた。コンピュータ利用のショールームはユーザにあり、いろいろなメーカや他社のユーザ部門が研究会などでその内容を発表し切磋琢磨しながらいろいろなシステムを導入した。その意味で情報処理や経営情報システムなど多くのモデルシステムはユーザ部門にあった。

しかし最近の傾向はどうであろうか、少なくとも今のインターネット時代に、企業内で行われている最先端のイン트라ネットの例というのはあるのだろうか。例えば共同作業、情報共有というのは企業では必須のインフラと思われるが、それが企業内でどのように活用されているのか。それをサポートするためにどんなツールが使われているか、またその進化をどのように進めているか。一度使われたシステムは常に進化させていないと陳腐化してしまい、またアップデートコストばかりが高つくことになる。最新のインターネット環境と対比させるとイン트라ネットのネックが目につくのではないか。

2) エンドユーザのスキルは上がっている

家庭内にPCが入り込み使われるにつれて、企業内でのエンドユーザのITスキルは着実に上がってきている。また日常業務で表計算やワードなどは当然のように使われており、従来の業務系列のシステムで綺麗なレポートを出したり、装飾したりするのは利用者にとっては余計なものである。従来は素人のエンドユーザにボタンを押せば結果がでるという自動販売機モデルのシステムが理想とされていたのをそのまま実現しているが、実は必要なことはシステムの結果をカスタマイズでき

る機能なのである。

成長して進化しているエンドユーザ向けにシステムをどのように提供するのか、より省略してエンドユーザに一任するとか、もっと工夫があつていいのではないか。

3) 技術への関心

技術の進展はコスト構造を画期的に変えていくが、この恩恵を得るためにはそれなりの努力が必要であるが、あまりにも技術は他人事という態度が多いように見受けられる。従来はメーカやベンダーに頼ってきて、システム部門の取り得る戦略が限定されていたが、これを打ち破る必要があるのではないか。業務システムを導入すれば常に保守費用が必要になり、今後コストが膨れる。将来のコストと品質を考えて別のアプローチも検討すべきであり、SaaSやASP、極端にはオープンソースなどの採用も考慮すべきである。またソフトウェア開発手法、品質などの工学的な理解を得た上でベンダーと折衝すべきで、でないとなすすますすベンダーの言いなり状態になり、コストアップの原因になる。

3. エンドユーザシステム部門への提案

1) エンドユーザコンピューティング (EUC) を目指す

ここでは主に情報系のシステムについて述べてみる。情報系のシステムの結果を綺麗に出力してもほとんどが使われていない現状がある。その一番の原因は当初それなりに価値のあったレポートが利用者の進化とともにシステムが旧式になり対応できていないことがある。エンドユーザのスキルも上がっていることを前提にシステムは、半製品の状態で結果をエンドユーザに渡すような仕掛けが必要である。

例えばレポートなどはexcelなどの表計算ソフトへのインターフェイスを用いて、最終的な加工はエンドユーザに任せるといふシステム作りが考えられる。システムで用意する余計な装飾には時間とコストが掛かってくる。

データ処理にはshellなどを使いながらエンドユーザが自身で加工できる工夫も可能である。エンドユーザにとって業務の必要なデータを処理することは必須であり、状況に応じてデータを各自分析できる環境を用意することで、余計な労力を削減できる。必要なデータを必要な時というスローガンでシステム構築を目指すのはどうだろうか。

2) オープンコンピューティング (OC) を目指す

企業内で使うデータ、プログラムはイントラネット内で保存し、組織からは外部への漏洩を全くなくするという方針で多くの企業は運営している。しかしイントラネット内だけで世の中の技術の最高水準を維持するには大変なコストと使う上での不自由さが生じている。現在の技術ではデータの保護、アクセスコントロールなどはほぼ完璧に守ることができている。またインターネットを活用したシステム作りは全体的に効率アップが見込めるし、インターネットの恩恵をまったく受けずにイントラだけで業務を運営していくのは大変な無駄である。

google group などのSNSコミュニティを上手に使うことで、グループ作業が効率よく進めることができるし、また社外の人達との情報交換も可能である。これらは営業、マーケティング、企画など多方面に活用できると思われる。

3) グローバルなアウトソーシング (GO)

システム運用費はますます増大化しているが、保守コストの改善には積極的に海外のオフショア会社の採用を検討すべきである。VPN接続を実施してシステム部門の延長線にオフショア部隊を組織し、企業内で発生する定常的で面倒な保守業務をアウトソースすることで、コスト削減を達成することが可能である。日本では要員ネック、コストなど様々な問題があるが、アウトソースは有力な解決策である。そのためにはシステムの技術要素を整理したうえで、作業のプロセスを設定し、品質対応など検討項目が多いが、直実に成果を上げることのできる分野と思われる。

(以上)