

機能はただである

masaki@metabolics.co.jp

2009.08.27

例えば

- 10の機能を持つシステムをA社に発注して, 10人x5ヶ月だったとする
- これを機能ごとに10社に発注したらどうなるか
- 1人x5ヶ月x10社か?
- 実際には多分10人x5ヶ月x10社 (+ α) !
- 機能は (ほとんど) ただである!
- つまり我々はどうやら「機能」に対してお金をもらっているわけではないようだ!

では何に対してお金をもらっているの
か？ (ユーザから言えば機能以外の何に
対してお金を払っているのか)

- そのシステムの使われるコンテキスト (現場) が何かという理解とその実現に対して
- それを様相 texture と呼ぶことにしましょう

つまり様相 (texture) とは

- 場のありよう
- システムが使われるコンテキスト (文脈) を織った織物

例えば

- 要求 (妄想, 欲望)
- ビジネス・モデル
- 背景知識
- 一般的知識
- 人, 組織
- 制約, 条件, ルール
- 時間
- 歴史
- 言葉
- システム
-

これから作るシステムはコンテキストから超越したのではなく、新たなコンテキストとして様相に織り込まれる

- それらを理解することにシステムのコストのほとんどは使われているはず
 - 様相を理解できなかったシステム開発はほぼ失敗している
- システムを使うことによってもコンテキストは変化する
- それをさらにシステムに織り込まなければならない
- それなのに、様相はシステムの開発が終了した時点で捨てられている!
 - コードの中にも残っていない
- だから「保守」のたびに新たに様相を織り出すか、様相を無視することになる
 - だから「機能追加」は高くつく
 - でも様相が(ちゃんと)存在していれば、機能追加自体はほとんどただである
 - ユーザが作ってもいいんだし。

「機能主義」を脱却しよう (ユーザも開発者も)

- 大衆市場のカatalog・スペック重視主義と同じ
- スペックから「一貫性」「インテグリティ」へ
- そんなものはありうるのか? ソフトウェア+ネットワークならば!
- 深層の競争力, 設計能力が必要になる
 - テクノロジはもうある
 - モデリング
 - モデルの実行
 - プロセス

様相に対してどのようにお金をもらえば よいのか

- ??? 例えば
- 自分たちの (有形/無形) 資産を持つ
- 開発に集中するのではなく、長く細くお金をもらい続ける
- 持つことに対してではなく、使うこと (使って価値を生むこと) に対してお金をもらう
- 開発者もユーザも (ソーシャル) ネットワークとなる

ユーザは何が得なのか

- 「開発」と称して、集中豪雨的な、リスクの高い資金投下は必要なくなる
 - 情報システム部門から見れば、権力を失うことにもつながる
- 短期の開発と再開発を繰り返す必要がなくなる
- 長期にわたってシステムを育てていける
- 自分たちのコア・コンピタンスを、システムの中に作り込んでいくことができる
- 必要ならば機能は自分たちで賄うこともできるだろう

それをこれから見つけて、実現していく のが知働化研究会の仕事

- 技術
- ビジネス
- ネットワーク
- 変化
- かなと思っている

おしまい