

(注) コンピュータソフトウェア(日本ソフトウェア科学会)、11, 6, pp.1-2 (Nov. 1994)
の原稿をスキャナーで文字認識したもの

巻頭言 CS-life

中所 武司

情報システムは、従来、情報処理の専門家が開発し、限られた人達が利用してきた。しかし、近年、ワークステーションやパソコンの普及およびそれらをつなぐネットワークの普及と共に、オフィスの内外でエンドユーザが増加している。この傾向は、情報のグローバル化と情報のパーソナル化の両面から一段と加速されるものと思われる。

このような情報化の第一義的な目的は、すでに業務の効率化といった従来の枠組みを越えている。ここでは、それをコンピュータ支援による豊かな生活の実現という意味でCS-life(Computer-Supported Life)と呼び、CS という略称から連想される次のような言葉の遊びを通じてこのCS-lifeについて考えてみたい。

- ・ CS-life vs. CSCW
- ・ Customer Satisfaction vs. Computer Science
- ・ Computer Society vs. Computer Society

最近のわれわれの“業界”(学会および産業界)の明るい話題として、マルチメディアがある。2010年に国内のマルチメディア関連市場が123兆円規模になるという予測が出され、一段と世間の注目をあびている。この話題は、情報スーパーハイウェイと呼ばれる米国の全米情報基盤構想に始まり、国内では新社会資本の充実や全国の家家庭までの光ファイバー網の整備という計画と呼応し、最近では、サミットでの地球規模の情報基盤整備の提案へと発展している。

この123兆円がよく引用されはじめると、かつてのxx年に情報処理技術者がxx人不足するという予測を思い出してしまうが、特にインフラの話題が先行するところは似ている。私も情報社会が求める人材の育成を業とするものとして、マルチメディアの将来性を疑うものではないが、エンドユーザの視点に立った魅力的な応用がまだ十分検討されていない現状を考えると、生産者中心の視点から利用者中心の視点への転換が必要ではないだろうか。

そこで、まず冒頭にあげた“CS-life vs. CSCW”について述べたい。CSCWとはComputer-Supported Cooperative Workの略称であり、数年前から活発な研究が行われている。その重要性にいささかも異議を唱えるものではないが、情報社会について考えるとき、むしろその発展として、コンピュータ支援による豊かな生活の実現について考えることを優先したい。仕事の効率化よりも生活を豊かにすることにもっと知恵を絞ってはどうか。情報社会のエンドユーザとしては、オフィスでパソコンを利用している業務の専門

家の数よりも家庭生活で電話や銀行の ATM を利用しているような一般の人達が圧倒的に多い。後者のような広義のエンドユーザのための応用分野の市場規模がはるかに大きいのである。

そして、その応用の実現手段としてのソフトウェア技術が情報社会のキーテクノロジーであると考えられるが、残念ながら過去を振り返ると情報社会の進歩は主にエレクトロニクスとハードウェアの進歩に引っぱられてきた。ソフトウェアはその後塵を拝するの感があるが、その間の研究によどみがあったわけではないので、いわゆるソフトウェア固有の技術移転の難しさが一因と言えるかもしれない。

そこで、2 番目の "Customer Satisfaction vs. Computer Science" について述べたい。技術移転は、単純な図式で表現すると、

ソフトウェア科学 ソフトウェア工学 ソフトウェア産業 エンドユーザ
という流れになる。論文になった新しい技術が実用になる道のりは意外とけわしく、早くても 10 年はかかるが、それは一握りの成功例にすぎない。技術移転の難しさの原因の 1 つは研究におけるエンドユーザの視点の欠如ではないだろうか。というのは、研究開始時における、

エンドユーザ ソフトウェア産業 ソフトウェア工学 ソフトウェア科学
という技術移転とは逆方向の問題認識の移転が重要だからである。ソフトウェアの研究は、他の分野以上にエンドユーザの視点に立って、身近なところから始めて本質に迫るというアプローチが必要ではないだろうか。

さて、3 番目の "Computer Society vs. Computer Society" は、一方の CS は情報社会または市場を意味し、もう 1 つは本学会を含めたコンピュータ関連学会または業界を指す。"CS supports CS." といえ、どちらがどちらになるだろうか。プロ野球界では「投手が打者を育て、打者が投手を育てる」と言われる。われわれの「業界」も「未来学やってるつもりが考古学」とならないように、エンドユーザの視点に立つという気持ちを忘れないでいたいものである。

(明治大学理工学部情報科学科)