



似たような話

デジタル庁を設置するという、似たような話を聞いたのは 20 年前のことである。その時は、デジタル庁ではなく、e-JAPAN だった。ときの宰相は、森嘉朗。この宰相は IT（アイティー）を IT（イット）とは何だと聞いて大いに話題になった。そして、笑われた。e-JAPAN を計画しながら IT の意味を知らなかったのだ。

それから 20 年。ひとつの進歩もせず、同じことを今度はデジタル化だと言い、デジタル庁の新設だという。意気込みはいい。計画もいい。アイデアもいい（?）。

だが、その内容は 20 年前と少しも変わらず、今度は 20 年ではなく、数年で実現すると言うのだ。これまでさぼって 20 年、今度は意気込んで、頑張って、1、2 年かで実現するという。まずは、腕前を拝見しよう。

何しろ、最初が住基カードの普及である。だから、心配になる。20 年間ほとんど進まず、しかし正確には頓挫（?）もせず、立派に住基カードは生きている。

かつて筆者は、住基カードを身分証として見せたら、妙な顔をされた記憶がある。当時も、今も、日本には、公式の身分証がない。ないのに作ろうとせず、ほとんど、運転免許証、保険証で代用している。

マイナンバーカードは、身分証にまずすべきなのに、そうはせず、運転免許証を同化しようとしている。身分の証明を要求する側が、マイナンバーカードの存在も、意味も知らず、妙な顔をされては、呆れるが、今度はそれを追認するらしい。

問題の根底から言うと、基本となるシステム設計がない。また、完成予定もあいまいである。世の中にある、いわゆるシステムは、大きなものでも、精々部単位、一社単位、関係会社を含める場合が精一杯で、ある部分で、業界単位で、世界中を眺めて

も、国単位のシステムは、存在しているのかいのか、明確でない。

閑話休題：あるとすれば、共産主義社会、社会主義社会ぐらいだろう。それも想像で、国単位と言っているだけで、システムの作られていたら、通常なら、途中で、何度か修正されていなければおかしい。

システム作りの難しさ

それほど、いわゆるシステム作りは難しい。作りが難しいというと、誤解されそうだが、難しさの原因は、大部分ヒトの問題にある。

システム自体が古くても、そのシステムで益を得ている人がいる。意味不明の反対を言う人が、益者である。益者でなくても、何もしたくない。変えたくない、という輩の集団である。こういう連中の反対は激しい。利害に敏感である。

権益保持に必死になる。第三者からすると、そんなことが、と思うことが、重大なのだ。よく役所が、その例としてあげられるが、企業内でもある。益擁護と意識せずに擁護する。だから厄介である。

新型コロナ対策は、国々を、世界中を巻き込む壮大なテーマである。一国の問題でもあり、多国にまたがる問題でもある。一国のシステムは、あるところとないところがあった。

どの部分が民主的で、どの部分が強制的か、ということも見えた。いずれも是非ではない。いろいろあるということだ。

システム作りでも、民主的にする、つまり皆の意見を聞くところと、強制的に、指示、命令で作る部分がある。逆にいうと、一つのシステムが、一つの考えで作られたものはない。すべてが民主的、すべてが強制的、というシステムもない。

それを間違えると、うまくいかない。どの企業にも就業規則がある。規則だから、強制的、命令的に出来るし、する部分だ。それでも、企業によって違う。

民主的にしなければならない部分が難しい。各社によって違うし、その通りでいいか、悪いかも分からない。

システムとアプリの分離

ほとんどのシステムは、どちらかの方法で固定される。そこに無理が生ずる。システムは、システムだけでなく、情報システムとも言われる。情報という語は、付いたり、外されたりする。付くのは、情報処理をしたいという願望が強まったときで、その願望が薄まり、諦めたときに、外される。

しかも歴史は繰り返す。そして、どちらが長いかを調べれば、その数は少なく、諦めた機関の方が長い。

筆者は、システムとアプリを分けるべきだと主張する。

システムとは、ヒト、モノ、カネと、企業の基幹とシステムの基幹は同じであるべきだ。三つともか、カネか、ヒトか、モノか、どれを基幹にしてもいいが、とにかく決める。これも経験だが、基幹は、ヒトになる場合が多い。通常の事業会社なら、多少の考慮で思っていたはずだ。

ヒトは、従業員と顧客に大別できる。売るヒト、買うヒトの区分でもいいだろう。仕入額、生産、基本給、残業代、返品額、等々。ヒトに関係する部分は多い。ヒトに多くの属性がつく。採用、退職、顧客、仕入先。

ヒトの属性を扱うことで、多くのデータが得られる。その扱いを、アプリという。システムは、基幹で持ち、アプリでデータ活用となる。

気になるのは、多くのシステムに、この区分がないことだ。

システムは、特定のヒトだけが扱う。アプリは、そのシステムの扱い方である。そうしておけば、システム統合、システム分割など、企業の統合、分割があっても、困らない。手間は別である。扱いは大変である。大変でも、スムーズに出来るか、どうかは大変な問題だ。

曖昧なまま

前にも述べたが、日本の年間の生者（80万人）、死者は（120万人）ある。この移動を、リアルタイムで管理しようとするれば、膨大な人が必要になる。人の移動をリアルタイムで管理するのは、理想であっても、無理である。

そこまでやる必要があるのか、と疑問も出る。現状、システムとアプリの違いも曖昧である。

だから、システムのメンテナンスも、アプリのメンテナンスも曖昧だ。そこで、システムはヒト、モノ、カネと定義することを提案する。そうすることによって、それぞれのデータベースが出来上がる。

現状を見ると、システム、アプリを個々に開発し、全体を統合し、それを MIS と称している。だから、システムに、他社との整合性はないし、統合も出来ない。

システムは、他所との統合を意識している。少なくともそう言う。だが、言うだけで配慮している気配もない。

統合は他社とだけではない。隣の係、課、部ともある。統合のしやすさは、統合を意図したことだけではない。合理化を進めれば進めるほど、基本部分は統合されていなければならない。

変化はデータベースにあるのではなく、アプリにある。だから、アプリの変化が大切になる。残念なのは、そういう意識が全く見えないことだ。考えたこともないのであるだろうか。あるいは、そんな意識はとんでもないと思っているのか、何か思い当ることがあったのか。システムの統合と企業の統合は関係ない。と皆が言う。言うだけだろうか、願望にすぎないのだろうか。

（FumioTAHARA）