

FLOSSは日本のソフトウェア技術者を救うか？

すずきひろのぶ
FSIJ

Personal Background

- 1985年UNIXがやりたくて東京にある中規模のソフトハウスに就職し、現場でUNIXプラットフォームを使った開発を行う
 - シグマの頃はSystem V系のシステムにBSD系の機能を移植するとかもやっていた
- バブル絶頂期を開発現場で過ごす
 - とにかく仕事だけはたくさんあった
- ソフトウェア工学研究所へ移動
- 96年に独立

80年代を振り返る

60万人プログラマ不足説

- 1984年頃、90年には60万人のソフトウェア技術者が不足すると通産省が予測
- 日本のソフトウェア市場の背景
 - 国防総省など高度なソフトウェアを開発する必要性がなかった
 - 高度に専門性を必要とするソフトウェア技術者を養成する必要性が希薄
 - パッケージではなくオーダーメイドを好む市場
 - ベンダーの囲い込み
- 低いソフトウェア生産性から見積もると60万人足りなくなる

生産性が低くても実はOK.

- ハードウェアを自社で持つソフトウェア開発会社は僅かだった
 - この時代のソフトウェアはハードウェアの付属品みたいなものだった
 - コンピュータのハードウェアメーカーの下請けみたいなもの
- ソフトウェア開発会社は生産性とは関係ない指標を使い利益を上げていたから
 - 投入したエンジニア数
- 派遣法ができた時、その時点から対象

不思議なキャリアモデル

- コーダー・プログラマ・システムエンジニア
 - 派遣先の単価設定以上の意味を持っていない
- プログラマ
 - プログラミングをする(まあ、ほんとかも)
- システムエンジニア
 - ハードウェア・ソフトウェアすべてを含めてシステムを構築する(ほんとかよ)
- プログラマ→システムエンジニアはありえない
 - ソフトウェアのキャリアを積んでいるだけで何でハードウェアやネットワークのキャリアが得られるのか不明

90年代

プログラマ冬の時代

- 第三次オンラインが終了
- バブルも終わる
- 大量にプログラマが余る
 - 本当にプログラマの失業があった
- プログラマ派遣市場が小さくなった
 - 単価を引き下げる
 - 条件が悪くなる
 - 負のスパイラル

Slerの登場

- ソリューションを提供
- 利益単価を上げるため
- 物をなるべく作らない

00年代

- 長期不況の時代
 - 日本の産業自体が物を作らない時代へ
- 物を作らないことで利益をあげようとするモデル
- 開発コストへの下方圧力

ソフトウェア産業の現状

- 物を作らないソリューション提供
 - 高度なプログラミングスキルは不必要
- プログラマ→システムエンジニアという誤ったキャリアパス
- 必要なスキルは外注管理

10年泥のように働くと

- 現場で使うソフトウェア技術はそんなにバリエーションに富んでいない
- ソフトウェアを向上させるチャンスがないので完全にソフトウェア技術者としては使い物にならない

なぜFLOSS

- 新しい技術を自分のコンピュータで動かせる
- 世界レベルで標準化されたソフトウェア技術を身につけることができる
- メーカーやベンダーや会社からロックインされない
- 日本のソフトウェア産業を自分の力で突き抜けるチャンス
 - ちょっと英語ができればさらにOK.

FLOSSの能力を認めさせるなら

- 自分で飛び込んで開発し始めるのが一番近道
 - 問題発見能力
 - 問題解決能力
- FLOSSのコミュニティでコミュニケーションする
 - コミュニケーション・スキル
 - プレゼンテーション・スキル

Conclusion

日本のソフトウェア産業に明るい未来があるとは思えないわけで

- 日本とか小さいこと言わずに世界に飛び出せ
 - FLOSSならそれが可能
- あとは運と度胸

Happy Hacking!