

ITと企業経営

株式会社グリッサンド
林 由修



新年あけまして

おめでとうございます

干支は

『未』

未成熟を意味し, 発展の予兆

2015年～ IT業界展望

IT業界...もまさに

『破壊的変革』の時

今後3年～5年に向けて、
あらゆる事象がスタートする

破壊的テクノロジー 変革①

① コンテキスト・アウェアネス

と

モバイル・デバイス(ウェアラブル含む)の融合

- ・ いたる所からいたる所への
情報発信が普通となる
- ・ 時計、眼鏡、社員証、・・・眼、脳
ウェアラブル市場:2018年1兆2000億円

破壊的テクノロジー 変革②

②3Dプリンティングの実用化

- 今後の3年で創成期を迎える
- 低価格化で毎年倍増 (2013年7万台)
- 建築, 医療, 教育, 展示, 検証品,
・・・補聴器, インプラント, 皮膚, 関節

破壊的テクノロジー 変革③

③アナリティクスとデジタル・アシスタント

- 全てのアプリにアナリティクスが必須
- ビッグデータが目的ではない
- 『必要な情報を, 必要な人へ, 必要な時に提供』 (ターゲットメッセージ)
- 2017年デジタル・アシスタントを考慮したモバイル・プラットフォームがキラーとなる

破壊的テクノロジー 変革④

④クライアント・コンピューティング とWebスケールIT

- クライアントが主役になり情報処理する
- クラウドは、あらゆるデバイスに対応可能となるように進化
- 企業内IT部門は、大手Web企業と同様な思想でアプリ、インフラを構築し始める
- アナリティクス同様、セキュリティもアプリに組込むセルフプロテクションへ

破壊的テクノロジー 変革⑤

⑤最も破壊的変革となるスマート・マシン

- 物理的ロボットと論理的人格の2種
- ハード & アルゴリズム & ネットワーク & ビッグデータ
- 国交省発表の, 2050年新たな『国土のグランドデザイン』 ← 人口減, 巨大災害
- 9700万人, 20%の地域人口0%, 40%で50%
- スマートマシンの光と影
 - 影 → 現労働者の雇用を脅かす
 - 光 → 人口減 = 労働力減少をリカバー

テクノロジー 変革が与える影響①

①デジタル・ビジネスの台頭

- 2018年, デジタル・ビジネスは500%増へ
- 既存のビジネスや業界を脅かす破壊的なデジタル・ビジネスが生まれる
- デジタル・ビジネスの寡占化が一部で進み, 新たな産業を立証していく
- 例えば, 単純作業の店員や配達要員は, 必要性が無くなる

テクノロジー 変革が与える影響②

②カスタマー・エクスペリエンスの時代

- 商品の差別化, サービスの差別化, は極端にコモディティ化しカスタマー・エクスペリエンスが戦場へ
- 2017年, 商品投資の50%がカスタマー・エクスペリエンスへ
- 企業の80%が顧客へ提供できている
- 顧客の8%が享受できている
- ブランド・ロイヤリティの維持には必須

テクノロジー 変革が与える影響③

③マニユベラブルなビジネスプロセスが必須

- 顧客ニーズの変化に俊敏性をもって対応するために、ビジネスプロセスの一部を意図的に不安定に構築する必要がある
- 2017年、企業の70%がそのことに気付き独自のビジネスプロセスを築く
- それは、組織と人の流動性が能力発揮の鍵
- 顧客ニーズとは、
迅速, 安価, 高品質
+ 時間, 場所, チャネルが自由

企業のサステナビリティ

①日本(世界)最古の長寿企業

『金剛組』

企業のサステナビリティ

②創業800年超の長寿企業

1. 金剛組 (578)
2. 池坊華道会 (587)
3. 西山温泉慶雲館 (705)
4. 古まん (717)
5. 善吾楼 (718)
6. 田中伊雅仏具店 (885)
7. 中村社寺 (970)
8. 一文字屋和輔 (1000)
9. 朱宮仏具店 (1024)
10. 夏油温泉 (1134)

企業のサステナビリティ

②創業800年超の長寿企業

11. 須藤本家 (1141)
12. 通圓 (1160)
13. ホテル佐勘 (1184)
14. 藤戸饅頭本舗 (1184)
15. 伊藤鉄工 (1189)
16. 五郎兵衛飴総本店 (1189)
17. 白鷺湯たわらや (1190)
18. 御所坊 (1191)
-
-

企業のサステナビリティ

③創業500年超の長寿企業

19. のとや (1311)
20. 東屋 (1312)
21. 三光丸 (1319)
22. 紅蓮屋 (1327)
23. かん袋 (1329)
24. 元祖黒田千年堂 (1333)
25. まるや八丁味噌 (1337)
26. 塩瀬総本家 (1349)
27. 亀屋陸奥 (1421)
28. 佐久ホテル (1428)

企業のサステナビリティ

④創業500年超の長寿企業

29. 駿河屋 (1461)
30. 本家尾張屋 (1465)
31. 兵衛旅館 (1466)
32. 水田玉雲堂 (1477)
33. 飛良泉本舗 (1487)
34. 平戸蔦屋 (1502)
35. 千明仁泉亭 (1502)
36. 川端道善 (1503)
37. ういろう (1504)
38. 剣菱酒造 (1505)

サステナビリティの共通点は

⑤長寿企業の共通点

(ロイヤル・ダッチ・シェルの研究等)

1. 環境の変化に敏感である
2. 事業に独自性がある
3. 企業組織全体を大切にし、強い結束力がある
4. 分散的に経営され、現場の人々の判断を重視する
5. 財務的には保守的で、質素節約を旨とする

サステナビリティの共通点は

⑥長寿企業の共通点

(日本の老舗の家訓等)

1. 不易流行
 2. 三方よし
 3. 暖簾は心に懸けよ
 4. 絶対に欲を出すな
 5. 伝統は革新し続けないと守れない
- (ご参考：石田梅岩の教え＝勤勉, 正直, 儉約, 利他)

IT部門の変遷 1965～74年

- コンピューター導入初期
- 技術習得と試行錯誤的開発
- CPU速度1MPS, メモリ64KB
- IT部門は自信と誇りを持つ
- エンターゲイザーは静観

IT部門の変遷 1975～84年(前半)

- IT部門が増大し組織となる
人事, 総務, 経理と同等の組織へ
メーカーSEや外注運用要員が常駐
- DP業務(答えのある業務)が中心
- ユーザー主導型論は結果的にIT部門の
弱体化, 硬直化へ
- 経営陣に『金食い虫』といわれる

IT部門の変遷 1975～84年(後半)

- EUCでエンドユーザが自主的にコンピュータ利用する
- パソコンが普及し、見たい時に見たい情報が入手でき、業務改善やコストダウンへ
- 利用部門にEUC担当を設置し、IT部門の勢力は再び拡大
- IT部門と経営陣との接点が増えた
- EUは体裁が好きで、OA化にも繋がる

IT部門の変遷 1985～94年(前半)

- IT部門は経営や現場を経験しない集団となり、経営陣やEUに対し受動的体質となった
- IT部門は戦略情報システム構築こそが重要と、DP部門から戦略部門へと変貌すべきとされた
- 経営陣は技術を軽視およびITを軽視し、DP業務は分離して情報子会社化または、アウトソーシングすべきとし実施していった
- 情報子会社は技術力に優れた子会社は独り立ちそうでない子会社と完全に二極化していく

IT部門の変遷 1985～94年(後半)

- 経営陣や企画部門にITが解かる人材を配置育成しないつけが回るすなわち、そのような本社IT部門に戦略情報システムを考える能力が有る訳が無いとされた
- ダウンサイジングの波が押し寄せる
- 技術者に必要な知識が激変し、マルチ環境での最適化(GUI, FILE, 言語...)が必須に
- システムインテグレータに任せざるを得なくなる
- ダウンサイジングとインターネットを橋渡ししたのはグループウェア、経営陣は初めて恩恵を実感する

IT部門の変遷 1995～04年(前半)

- BPR花盛り, ERP, CRM, SCMだらけ
ベンダは経営陣へ営業, EUと打合せ,
導入決定後, 実作業と責任はIT部門
- 一方で1995年『インターネット元年』IT革命へ
- インtranet, extranetで, クライアントソフトの保守
運用が一気に簡素化された
- セキュリティ対策やWebシステム開発への対応で,
いち早く取組んだIT部門は転換期に

IT部門の変遷 1995～04年(後半)

- インターネットをインフラとした経営環境が発展しIT戦略やIT経営といわれるようになる
- CIOの不在や戦略的IT投資が少ないのは経営陣の関心の無さそのものであると理解され出す
- Windows, IE, HTML, URL, HTTP, 検索エンジン, 等々グローバル環境が急速に整備拡大

IT部門の変遷 2005～14年

- 激変する企業環境に迅速におよび先取りして対応するには、システムの内製化が必要ではと感じ出す
- IT部門の原点回帰の動きが出だす
- クラウドコンピューティング，
IT資産は『所有』から『利用』へ
- スマートフォン, タブレットの爆発的普及
- テクノロジーから, 社会, 業界, 業務, ユーザ 動向
を絵に描け無い経営者やIT部門は不要

経・営 文字の意味

- 『経』

縦

真理

筋道

真直ぐ

常に

続く

- 『営』

営む

仕事をする

あらためて 経営とはなにか

- 社会貢献をし続けること
＝絶対に潰さないこと
 1. 本業で社会貢献する
無くてはならない商品を提供
 2. 国の財源(税収)を豊かにする
 3. 雇用を促進する

具体的にはなにををするのか

- 経営資源の価値の向上を
し続けること
 1. 目的に合致した目標を定め、
その目標を達成すること
 2. およびその繰り返し

目的と目標の違い

- 目的

永遠のテーマ
達成しえないもの
理念, 方針...

- 目標

達成すべきもの
経営資源の価値の向上幅
事業計画, 予算...

経営資源の価値とは

- 眼に見える価値

 - 損益計算書を良くする

 - 貸借対照表を良くする

- 眼に見えない価値

 - インタンジブルアセットを高める

 - 経営戦略は1995年を境に、

 - タンジブルからインタンジブル重視へ

インタンジブルアセットとは

■無形資産のこと

バランスシートに乗らない非常に大事な
なもの

■例えば

人材の層, 顧客の層, パートナーの層
ノウハウ, 実績, 信頼, ブランド (暖簾)
システムの価値

インタンジブルアセットとは

■実際に会社をM&Aする時

ブックバリューだけで判断することは
はまず無い

ブックバリュー + インタンジブルズ

■経営者に必要なのは

眼に見えないものを、感じて
見抜く能力

システムは解らない, では既に落第

システムのごことはよく解らないが

■ この発言は失格

『人が苦手』 『金勘定は苦手』
と同じ, 逃げずに勉強すべし

■ 何が解ればいいか

新たなテクノロジーが、社会や業界
および自分の会社に、どう影響
するかを、想像し行動できる

コンピュータが人に勝る点

1. 記憶力

2. 処理速度

3. 処理量

コンピュータの出来ないこと

■ 未来への判断および決断

(コンピュータが人に追い付くまでは)

自社のシステムの点数を付けれるか

■システムのインタangibleズを計算できるか

- サーバ
- ネットワーク
- デバイス
- アプリケーション
- データ
- コスト
- 信頼性
- 安全性
- 操作性
- 拡張性
- 俊敏性
- 技術力

システムの何を自力で持つか

■システムのコントロールが可能な状態であるか

- 親会社, 子会社, 協力会社
- ASP, クラウド
- インソース, アウトソース, ホスティング, ハウジング
- 自社開発, パッケージ

ITと企業経営

- IT < 企業経営



- IT = 企業経営

- 手段から目的となる

御清聴ありがとうございました

- ウェアラブル
- ユビキタス
- コンテキスト
- アウェアネス
- カスタマー・エクスペリエンス
- IoT
- アナリティクス
- パーベイスツ
- デジタル・アシスタント
- ブランド・ロイヤリティ
- アジャイル
- DevOps
- ランタイム
- スマート・マシン
- デジタル・ビジネス
- イニシアティブ
- コンピテンシー
- モバイル・プラットフォーム
- ターゲット・メッセージ
- マニユーラブル