

ITの世界に“安泰”はない 働きがいのために、 学びの姿勢を忘れない

日本アイ・ビー・エム株式会社
IBMクラウド事業本部
テクニカル・セールス／エバンジェリスト

高良 真穂
Maho Takara

高良真穂がクラウドの時代が来ることを確信したのは2006年頃のことで、当時、IBMグローバル・テクノロジー・サービス (GTS) 事業部でITSデリバリーを担当していた。

「自分が設計したものが正確に動くかどうかをテストするために、自宅にクラウド環境を構築してみました。ラック1本ほどの小さな構成でしたが、仮想サーバー、スナップショット、ライブマイグレーションといったプリミティブな環境は整えていました。そのときに、いずれハードウェアを1つずつ組んでいく時代ではなくなるだろうと感じたのです」

GTSでは金融、運輸、製造といった分野の業務を手掛けてきたが、「ほかのエンジニアがこれまでに手掛けていないシステムや複合的で難易度の高いシステムを任せられることが多かった」と、高良は笑いながら振り返る。

その代表例の一つが、2011年に手掛けた大型船舶の設計図面をクラウドで管理するシステムだ。現在に比べればクラウド環境が整備されていない中での大きなチャレンジだった。

「外航船と呼ばれる外国航路の大型船は、国際条約に基づいて設計図面の管理が求められています。万が一、船に事故やトラブルが起こった際に、関係各所にすぐに図面を提供するためです。そこで、図面を安全確実に保管できるように、災害の多い日本ではなく、シンガポー

ルとワシントンD.C.の2つの拠点で同期をとりながら保管するようにしました」

当時クラウドでこれを実現するためにはクリアすべき課題がたくさんあったことは想像に難くない。しかし、「勉強しながら、走っていくのがおもしろい」「刺激的なことがあることが、楽しく仕事をするための糧となる」という高良にとっては、記憶に残る経験になっている。

* * *

4年前に現在のIBMクラウド事業本部に異動し、IBM Cloud普及のためのエバンジェリストを務める傍ら、オンラインゲーム業界を担当することになる。ゲームは学生時代に少し触ったことがある程度で、素人同然だった。ゲーム業界のエンジニアと付き合うためには、どうすればよいのか？ 高良は、1週間ほど自宅にこもってゲームの作り方を学び、IBM Cloudを使ってデモを作り、ゲーム技術者と対等に会話できるよう知識を身に付けた。

「ゲーム業界では、技術に詳しい現場の“尖った”エンジニアの方々と対峙することになります。これまでエンタープライズ向けシステムで築いてきたIBMの実績を話しても歓迎されません。プロダクトアウトではなく、つねにお客様の目線に立って、サービスとしてお客様にどう役に立つのか、どんなメリットがあるのか、どんな

悩みを解決できるのかを説明することを心掛けています。あるお客様は、『ゲームがヒットしても、仮想サーバーの能力が売上の上限を決める』という話をされたことがありましたが、この課題を解決するサービスとしてIBM Cloudのベアメタルは、多くのお客様に評価をいただいています」

IBMがクラウド事業を推進するうえで、ゲーム業界へのアプローチには2つの重要なポイントがあると高良は言う。

1つは、サーバーのパワーが従来のシステムと比べて桁違いに必要で、パフォーマンスがシビアに評価される点だ。「日本の大企業でも端末の数は3万とか5万といった程度です。しかし、オンラインゲームのヒット作にスマートフォンからアクセスするユーザーは50万人にも100万人にも達することがあります。個人の課金ユーザーも多いため、システムダウンやレスポンスの遅さはユーザー離れを引き起こすことにつながり、収益に直接影響します。ゲーム業界で認められることは、大きな信頼につながるのです」

そしてもう1つのポイントが、新しいテクノロジーの試金石としての役割がゲームにはあることだ。最新の技術は、まずゲームで試され、その中で熟成される。そうした新しい技術に対して早期に携わっていくことが、エンタープライズ向けシステムへの適応するためのアドバンテージになる。

ゲーム業界は門外漢であったが、クラウドを極めていくうえで最適な領域なのかもしれない。

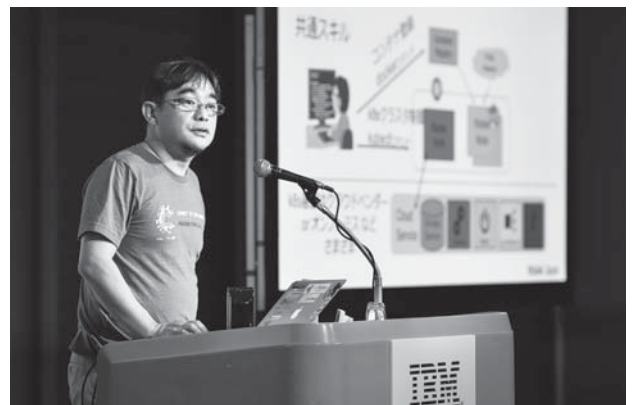
* * *

そしていま高良が、新たに取り組んでいるのがKubernetesやコンテナに関する技術を広めていくことだ。これらの普及により、迅速なアプリケーションのリリースや、運用管理の手間を大幅に削減できるようになる。Kubernetesは元々Googleが開発したもののだが、IBMも全面的に担いでいくことを決めた。

「個人的には、JavaをIBMが全面的に支持した時のことを思い出しました。あのときと同様、IBMが支持することで、エンタープライズ分野における普及に弾みがたくはずです。日々進化するITの世界では、ここまでやれば十分という“安泰”はありません。新しい分野や技術を追求していくと面白い世界がたくさんあります。そこに身をおくことで、もっと知ってやろうという探究心が刺激され、楽しく仕事ができ、働きがいにもつながるのだと思います」

多忙を極める日々だが、まとまったプライベートの時間を確保できれば、やってみたいと思っていることがある。趣味である撮影だ。

「美しい星空を、自動追尾装置を用意して撮影したいと思っています。星空を自分のイメージどおりに撮影するには、どんなカメラやレンズを使い、どういう風に撮影すればよいのか——。仮説と検証を繰り返していくのは、ITの技術を極めることと似ているのかも知れません」と、高良は穏やかに笑う。



(上段)2018年6月の「Think Japan IBM Code Day」にて講演
(下段左、右)趣味の撮影の写真