

デジタルの力で新たな付加価値をつくる

デジタル技術とパートナーシップで「デジタルコモンズ」のコミュニティ創出を目指す。



BIPROGY (旧・日本ユニシス) 株式会社

人事部 人財開発室長 **宮森未来**

(みやもり・みらい) 2006年12月、日本ユニシス(株)入社。金融機関向けおよびクラウドサービスの営業、ダイバーシティ推進室長を経て、2022年4月から現職。

ビジネスエコシステムの中核に

当社は商用コンピューターを初めて日本に導入し、システムインテグレーターとしてこれまで社会や産業を支える多くのシステムを構築してきた。

IT業界を取り巻く環境は大きく変わった。既存業界を壊すゲームチェンジャーの台頭や、世界を席巻するプラットフォーマーの躍進によって、従来のビジネスモデルは崩壊の危機にある。

当社は2つの変革への挑戦を開始した。1つはビジネスモデルの変革。従来のシステムインテグレーターから、「社会課題を解決する企業」を目指す。もう1つは企業風土の変革。QCD(品質・コスト・納期)を確実に守るレビュー文化から、チャレンジする文化へ。合言葉は「失敗の数は成功のKPI(重要達成度指標)」。

取り組みの柱となるのが「ビジネスエコシステム」だ。社会課題の解決は1社だけではできない。業種・業態の垣根を越えた様々なステークホルダーとのコラボレーションが欠かせない。先見性と洞察力でテクノロジーのもつ可能性を引き出し、顧客・パートナーと共に社会を豊かにする価値を提供するビジネスエコシステムをつくることによって、持続可能な社会の創出を目指す。当社はその中核になるべく、新たな成長

に向けて「Vision2030」を策定。デジタル化時代に求められるコモンズ(共有財)を保有するコミュニティ「デジタルコモンズ」を打ち出した。

「循環型」社会への転換

「コモンズの悲劇」という経済学の法則がある。個人による合理性の追求が、集団の不利益になってしまうという。資源を食いつぶしながら生産と消費を続け、量的拡大を追求する社会から、「循環型」社会への転換が求められている。こうした課題とどう向き合うかを議論し合う中から「デジタルコモンズ」が生まれた。

コモンズの対象となるのは、活用されずに埋もれている有形・無形の資産だ。例えば、デジタル化されたコンテンツや知的財産。これらを「見える化」「見せる化」することにより、未稼働もしくは稼働率の低い資産の活用と、新たな付加価値の創出が可能になる。価値を生み出す主体は、データやテクノロジーをもつ企業や個人。デジタルコモンズのコミュニティで互いに「提供者・利用者」として交流する。

新たな付加価値を生むようになれば、社会的価値と経済的価値は両立する。持続的成長につながる道を見出せる。提供者と利用者をマッチングする役割を果たしたい。すでにデジタルコモンズの芽生えは始まっている。