OSS COLUMN

オープンソース事情

11 OSSを成功させるには

ひがやすを
Seasar プロジェクト

現在のSeasarプロジェクトは，Seasar2と呼ばれるJavaのソフトウェアを中心にして，75のプロダクト（2006/12/26現在）で構成されています．コミッタの数も120人を超えていて，結構（規模だけは）大きなプロジェクトではないかと思います．

そんなSeasarプロジェクトですが，アプリケーションサーバのトランザクション管理ってどうやってるんだろうと疑問に思って，JBoss[☆1]やJOnAS[☆2]のソースコードを読んでみたのがはじまりです．オープンソースソフトウェア（以後OSS）はこういうところが良いですよね．すぐにソースが読めて知識が伝播していくので，OSSのお世話になった人は，自分もOSSを書いて恩返しをしたいと思うものです．これがさらにOSSの普及を加速させていくのでしょう．

JBossやJOnASのソースコードを読んでみて，なんとなくトランザクション管理の仕組みが分かった気はしたのですが，もやもや感があり，自分のものになっていない気がしました．実は，こういうことは私にはよくあるのです．そんなときは，自分で実際にソースコードを書いてみます．自分の手を動かしていると，いろんなアイディアも浮かんできます．そうやっていろんなことを試すうちにいつのまにか，自分の体の中に新しい技術が染み込んでいくのです．本や記事だけ読んでいては分からないこと，ソースコードを読んだだけでは分からないことが必ずあります．私は，できる限り手を動かすようにしています．

そんな感じで，3週間かけて，トランザクション管理とデータベースのコネクション管理を行う超シンプルなアプリケーションサーバを作成したのが，2002年の夏のことです．自分としては好奇心が満たせたので満足していました．数カ月後，ある友人から「今度のプロジェクトでトランザクション管理とコネクション管理ぐらいができればよいシンプルなアプリケーションサーバが欲しいから，この前作ったってやつ使わせてもらえない?」といわれて，若干体裁を整えて提供したのが，Seasar0と呼ばれるバージョンです．Seasar0は，現在でもiFX Styleのシステムで使われています[☆3, ☆4]．

Seasar0がうまくいったので，今度はできる限り多くの人に使ってもらえるようにするために，オープンソースとしてリリースすることにしました．2003年7月にsourceforge.jpからリリースされたのが，Seasar1[☆5]と呼ばれるバージョンです．Seasar1は，あまり人気のないプロダクトでした．月間のダウンロード数も最初の5カ月が83，470，380，475，507と伸び悩んでいました．オープンソースのプロダクトが世間に認知されるまでには，時間がかかるものです．頭では分かっていたものの残念に思う日々が続いていました．

● ● ●

事件はある日突然起きました．2003年の12月にSeasar1の開発を凍結しなければいけなくなったのです．詳しいことはここでは書けませんが，大人の事情だと思ってください（笑）．OSSとして続けていくためには，Seasar1とは，まったく違うプロダクトにする必要がありました．そこで私は考えたのです．どうせ，新しいプロダクトを作るなら，今度は徹底的にヒットするプロダクトを作ろうと．

最初に考えたのは，どのようなジャンルのプロダクトを作るかです．マーケットに強いライバルがいて，そのライバルに弱点があり，自分ならその弱点を克服できるだろうというマーケットを選びました．強いライバルがいるマーケットをなぜ選ぶのかと不思議に思う方もいるかもしれません．強いライバルがいないようなマーケットは，はやるかどうか分からない未確定要素の多いマーケットといえるでしょう．もちろん，そのようなマーケットで成功するとかっこいいのですが，運に左右され

☆1 http://www.jboss.com/
☆2 http://jonas.objectweb.org/
☆3 http://www.m2j.co.jp/corporation/system.php
☆4 http://itpro.nikkeibp.co.jp/members/SI/oss/20030929/1/
☆5 http://sourceforge.jp/projects/seasar

る確率が非常に高くなります．自分の才能と運に任せてみるのも1つの方法ですが，Seasar1の不人気をふまえて，できる限りヒットする確率の高いマーケットを選びたかったので，強いマーケットのいるジャンルを選択することにしました．また，強いライバルに弱点があり，自分にはそれを克服できるアイディアがあることも重要です．弱点のない強いライバルには勝てっこありませんから．

そこで私が選んだマーケット（ジャンル）がDI（Dependency Injection）です．当時，複雑怪奇なEJB（Enterprise JavaBeans）に対するアンチテーゼとしてDIという技術が生まれていました．DIは，EJBというJava標準の仕様で多くのベンダにサポートされている強いライバルがいて，そのライバルには複雑怪奇だという弱点があり，それを解決するためのアイディアであるため，きっと成功するに違いないと思っていました．事実，その後DIはメインストリームの技術と認められ，EJB3というEJBの新しいバージョンにもその考え方が取り入れられています．

DIのマーケットには，Spring Framework（以後Spring）[☆6]という強いライバルがいました．そして，Springは設定ファイルを書くことがめんどくさいという弱点がありました．そのような弱点を克服するために作られたのがSeasar2とよばれるDIのフレームワークです．

Seasar2を開発するにあたって最も心がけたことが「自分が作りたいものではなく，ユーザが欲しがるものを作る」ということです．マーケティングの教科書では前から言われていることですが，OSSの世界では残念ながらあまり実践されていません．自分の思いついたアイディアを実現したくてやっている人がほとんどではないでしょうか．単にやりたいようにやっているよりも，マーケティングの理論に基づいて行動しているほうが成功する確率は高くなるはずです．

ユーザが何を欲しがっているのかをつかむために，徹底的にマーケットを調査しました．そのために使ったのが，はてなダイアリー[☆7]のキーワード検索です．はてなダイアリーで特定のキーワードについて日記を書くと，何を書いたのかすぐに検索することができます．たとえば，http://d.hatena.ne.jp/keyword/seasarのように検索するとseasarに興味を持っている人が何を考えているのか簡単に追っかけることができます．

他に心がけたことが，blogなどの口コミ効果を利用する，イベント（飲み会など）を何度も開く，雑誌，Webなどのメディアの露出を増やすということです．blogなどの口コミ効果を利用するために私自身「はてなダイアリー」でblogを書きました．Seasar2の仕様についてもメーリングリストなどの閉鎖的な場所ではなく，blogという誰でも気軽に参加できる場所で，いろんな人と議論したため，より多くの人の意見を仕様に反映させることができたのではないかと思っています．

2002年夏	最初のバージョン
2003年4月	iFXStyleのシステムで実稼働：Seasar0 [☆4]
2003年7月	オープンソース化：Seasar1 [☆5]
2003年12月	Seasar1開発凍結
2004年1月	Seasar2開発開始
2004年3月末	Seasar2正式リリース

図-1　Seasarの歴史

● ● ●

いろいろ偉そうなことを書いてしまいましたが，Seasar2というプロダクトは，まだ成功したとはいえない状態です．海外での知名度もほとんどないに等しいでしょう．ただ，海外での知名度がないのは，実は計算通りです．キャズム[☆8]を越えるためには，いきなり強いライバルが得意とするマーケットで勝負するのではなく，ニッチなマーケットを少しずつ攻略しながら，自分たちのマーケットを広げていくことが重要です．急がば回れ．そのために，日本のマーケットに今は集中しているのです．

（平成18年12月27日受付）

ひがやすを
higa@isid.co.jp
（株）電通国際情報サービス／統括マネージャ．Seasar2技術推進グループで，昼（仕事），夜（プライベート），休日（プライベート）もオープンソース漬け．2006年度日本OSS貢献者賞受賞．

☆6 http://www.springframework.org/
☆7 http://d.hatena.ne.jp/
☆8 http://www.mitsue.co.jp/case/glossary/m_023.html