うこだより

第1号

編集発行人
清水吉男
(株)システム クリエイツ
横浜市緑区中山町 869-9
電話 045-933-0379
FAX 045-931-9202

発刊の挨拶

私がソフトウェアの世界に入って約二十年経ちました。この間あらゆるところにコンピュータが利用されるようになり、そこで多くの人がシステムを設計したりプログラムを書いたりしています。操作する人を含めると、今やコンピュータと接点を持たない人は殆どいないかも知れません。

しかしながらこの間、確かにソフトウェア技術者の人数は増えましたが、彼等のレベルが果たしてどれほど向上したか。個人で見た場合レベルの高い人はいますが、ソフトウェア関係者の人数が増えた割には、この様なレベルの高い人の人数は少なすぎる様です。結果として技能レベルの平均値は下がっているでしょう。

そしてもっと重要なことは、これまでこの世界では『技術』しか要求されなかったことです。プログラムの書き方、設計の仕方、ドキュメントの書き方、この様に「…の仕方」という、いわば「HOWTO」しか彼等に求めなかったし、彼等に教えることも出来なかったのが現実です。

少し規模の大きいプロジェクトを走らせるとき、管理する技術も貧弱な上に、管理される側の意識、即ち管理が必要であるという認識も低い状況では、満足な結果は望むべくもありません。

『何かを忘れている!』一〇年前に私の心を過ぎったのは、「プログラムが書ける」というだけでちやほやされ、甘い「HOW TO」の壷の中から出ようとしないソフトウェア技術者の行く先でした。彼等は仕事の仕方について追及することもなく、ソフトウェアの世界にマネジメントの必要性を意識しなかった、或は、仕事の仕方のまずさから意識する時間を持てなかった訳です。ましてや人間とは何か、幸福と何か、人と人との係わりはどうあるべきか、といったことを考える機会など殆ど持ってはいませんでした。もちろん、これればっかりでは話になりません。そして残念ながらこの心配が、今や現実の問題として浮上して来ました。

即ち「プログラムしか書けない」、「コンピュータシステムしか設計できない」ソフトウェア技術者の行き場がなくなって来た訳です。管理的な仕事をさせる訳にはいかないし、かといって変なプライドでプログラムは書かないし、システムを設計させれば強情を張る。これでは組織として維持できません。

いわゆる創生期と呼ばれる時代からソフトウェアに携わってきた者の一人としては、このまま見過ごす訳にはいきません。せめて自分の力の及ぶ範囲だけでも何かやれることはないか、と考えた結果自分で自分の考えを述べる場を設けることでした。

プログラムの書き方や設計の仕方については、多くの人が発表していますし、これからも発表されるでしょう。私としてはこれらの「技法」を紹介する他に、もっと『人』に関する問題を提起していきたいと考えております。

パソコンやDTPの進歩という時代の恩恵を受けて、こうして第一号を発行できたことは感慨深いものがあります。

オンライン事故について

去年から今年に掛けて、コンピューターオンラインの事故が相次いで発生しています。これらの全てがプログラムが原因ではないようですが、テストが不十分であったことは関係者も認めているようです。

◆テストはできないのか◆

この様な時によく耳にするのは、「すべてのテストし尽くすことは不可能だ」或は「こんなことは何万分の一の確率だ」という関係者の言葉です。

この様な言葉が平気で出てくることは、残念でなりません。誰も全てのケースをテストしろとは言っていないし、今現実に発生している事なのに確率の話なんか聞きたくもありません。

現実に問題となっているケースを事前に想定できなかったのか、ということを問いたいのです。

◆前向きな発想を◆

現実にいろんなテストケースを作ることは容易ではありません。しかしながら人間の頭は現実には作れないようなケースも作ることができます。もちろん限界はありますが一人で困難なら複数の人の頭脳を使って、想定範囲を広げて行くべきです。それでも漏れるかも知れません。しかしながら最初から「無理」と決めてしまっては出るはずのアイデアも出てきません。「無理」といった『ネガティブな発想』は、その言葉を浮かべた時点で能の思考回路が切れています。

仕事の仕方と幸福について(1)

「仕事の上手な仕方は、あらゆる技術のなかでもっとも大切な技術である。」

これはスイスの人、カール・ヒルティの著書「幸福論」（岩波文庫）の冒頭の一節です。本書は、幸福の原点は上手な仕事の仕方にある、と言う観点から幸福論を説いています。本書が書かれたのは一八九〇年代で、およそ一〇〇年前になります。当然現代の仕事の種類やその内容などは、当時のヒルティには想像も出来なかったはずです。しかしながらヒルティがここで述べているのは、仕事の仕方の原則であり、そのために一〇〇年後の今日でもそのまま通用するものです。

ヒルティは「この技術を一度正しく会得すれば、その他の智的活動がきわめて容易になる」と断言していますが、実際に「これを会得した人は少ない」のが現実です。つまり現実はこれを会得していないために、朝から晩までくたくたになるまで働き続けて、じっくり腰を据えて考える時間すらなくしてしまっている訳です。

そしてこの反作用として「出来るだけ少なく働くか、あるいは生涯の短い時間だけ働いて、残りの人生を休息のうちに過ごそうと」して現実の仕事から逃避するか、このことすら考えるのを止めるかです。

でも、どうせ仕事をするなら、楽しく出来る方法を身に付けた方が良いでしょう。「働きの喜びは、自分でよく考え、実際に経験することからしか生まれない」のです。この点で仕事の仕方と幸福ということが結び付くわけです。

そこで『仕事の仕方と幸福』と言うテーマで数回に分けて、この「幸福論」に述べられている具体的な仕事の仕方を現実の仕事に対比させて見ることにします。

[一]「障害に打ち勝つための第一歩は、その障害を知ることである。仕事ができるのを妨げるのは、主として怠惰である。」

この「怠惰」はエスケープという程積極的なものではなく、誰もが生まれつき持っている怠惰です。別の言い方をすれば、善事にたいする怠惰、即ちこうすることが善いことと分かっているのに、積極的な動機がないために結局何もしない、という怠惰です。

多少の個人差はあっても、「生まれつき働き好きな人間などありはしま」せん。この様な人間が働いているのは、怠惰よりも強い動機があるからです。第一に生活維持あるいは向上という言わば欲望につながる動機です。

もう一つ精神的な動機があります。「仕事そのものに対する、あるいはそれに関わる人々に対する愛や責任」といった動機です。前者はその時点の欲望との駆け引きで変化するもので、一般に長続きしません。つまりこの仕事をやって代償として或ことを手に入れようという動機で行動を開始しても、仕事に行き詰まった時に、欲望のレベルを下げることは容易にできます。また逆にこの仕事を完成した結果、当初の代償を手に入れてしまった時、次にこれ以上の代償を設定出来なければ、動機を失うことになります。マイホームを手に入れたとたんに仕事が出来なくなるのはこのパターンでしょうか。

これに対して後者の動機は、基準が抽象的である分だけ、また自分以外の尺度を持っている分だけ持続性があります。先に亡くなった松下幸之助氏がよく言われた、社会に貢献する物を作る、ということはまさに後者の動機づけと言えます。この様にその人に応じて何らかの後者に属する動機づけを持っていることが、「怠惰」に負けない第一条件と言えるでしょう。

ヒルティはこの他に五つの具体的な提案をしていますので、続きは次号に紹介します。

皆様のご意見ご感想をお待ちしています。

今月の一言

何事かを成し遂げるのはその人の才能ではなく性格である。

-司馬遼太郎-

勿論才能が不必要と言うのではありませんが、陰陽でいえば才能は陽で性格は陰となり、陽は陰の上に成り立ちます。両方を十分に持ち合わせていれば何も言うことは無いのですが、どちらが優先するかと言えば陰の方になります。

特に最近はチームを構成する人数が増えてきており、このことはプロジェクトの成否を決める要因になって来ています。

昨今システムインテグレーター（SI）という言葉を耳にしますが、現実にSIと言える人は殆ど存在しないと言われています。ソフトウェア／ハードウェアの技術は持っていても、いろんな階層の人にたいして対応できるだけの性格・人格を持ち合わせていないと言うことでしょうか。