

研究会名「基礎情報学研究会」

◆第 10 回勉強会報告◆

今回は、「IT 技術者のウェル・ビーイング研究会」と「基礎情報学研究会」の合同勉強会でした。

日時：10 月 3 日（金）18 時 30 分～20 時 40 分

場所：一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会 会議室

参加者：11 名

<まとめ>

始めに、IT 技術者のウェル・ビーイング研究会の三村から、IT 技術者のウェル・ビーイング研究会のこれまでの活動、そして基礎情報学をベースとした検討状況を元に課題が提起されました。次に、伊藤重隆氏より、事例提供がありました。その後、IT 技術者のやる気と関わる職場環境、IT 産業界の問題についての活発な討議が行われました。

<討議メモ>

1. 「IT 技術者のウェル・ビーイング研究会の活動・検討状況と課題」三村

Q1: 実際には、心的システムが社会システムとうまく構造的にカップリングしているかどうかは、要はコミュニケーションシステムの問題ではないか。コミュニケーションがうまくいっているとプロジェクトもうまくいくのですね。

→（西垣先生）そうである。プロジェクトとして収益を上げるかどうか、技術者がモチベーションを持ち続けることについては、プロジェクトと企業の成果メディアは構造的にカップリングしている。

さきほどの PPT(プレゼン資料)の「構想的」は「構造的」が正しい。

Q2: 案として作成した図、抽出・整理の仕方としてはどうか。

→（西垣先生）こういう風なモデルでよい。合っているのではないか。例えば、プロジェクト目標を立てる時に、プロジェクト上の大事なことと、心的システムの大したこととは構造的にカップリングしている。

成果メディアがずれることがあってもよい。プロジェクトの成果メディアが貨幣だとした場合に、プロジェクトの中で一生懸命働いている時にその人が考えてことがコミュニケーションシステムにのり、構造的にカップリングしていて、うまくいくことがある。

2. 事例提供、伊藤重隆氏

<IT 技術者の背景等>

1. IT 技術者の置かれた環境

- ・ 10 プロジェクトが進行中。
- ・ 200 人程度の社員と協力会社であわせて 1000 人くらいの体制で進行。
  - ・ 現状、システム開発要員は SE、そして情報セキュリティ技術者の役割としての重要性も増している。
- ・ あるメガバンクの次期システムでは総額 3000 億超のシステム構築が進行中である。
- ・ IT 部門は経営改革の先頭に立つ存在であり、IT 技術者は技術だけ知っていてもだめと言われる状況となっている。
- ・ ユーザ企業とシステム受託企業の思惑が異なり、ユーザ企業の IT 部門はできるだけシステムに沢山のことを盛り込もうとする。一方受託企業は予算内の要件に絞ろうとする状況が現実である。
- ・ 能力開発については、理工系の大学・大学院卒業の人もいるが、文系出のプログラミング未経験の人も入社するので、新人研修で技術の習得が行われる。

2. やる気を引き出すためにやっていること

- ① プロジェクトにおける本当のコミュニケーションがタイムリーに行われるようにする。
- ② プロジェクト推進時に機会を見て話し IT 技術者のやる気を引き出す。
3. コミュニケーション手段：共通課題として、メールでやっている则焦点が絞れず結論がでない傾向。
4. 部下とのコミュニケーションにおいて大切にしていること
  - ① 希望を聞いて、相談を受ける。
  - ② 悩みの兆候について：上司として推論し、早めに話し合う。
  - ③ 事前に気がついていない事項について話し合うなど。
5. IT 技術者のコミュニケーションの特徴として、コミュニケーションの相手は多数である。
  - ① プロジェクトマネージャ、PMO 担当オフィサー、業務システム担当と基盤システム担当（サブシステムで存在）、営業担当など
  - ② 社外とのコミュニケーションは大変に重要。

<事例提供>

ケース 1：PMP の資格を取りたいという希望

- ・話しやすい雰囲気を中心けていた。
- ・自己実現を図りたいという希望。
- ・対応結果：資格試験費用は会社が負担することにした。

ケース 2：開発開始後にシステム要件が増えている。

- ・顧客との長年の人間関係から断れないという訴え。
- ・納期が大幅に延期せざるを得ないという懸念。
- ・対応結果：上の課長レベルに働きかけ顧客と折衝し、要件は削ることにした。

ケース 3：課長会と部次長会

- ・会議が重層構造となっていて手間がかかるという問題が生じていた。
- ・対応結果：プロジェクトの中味の報告をするようにやり方を変更した。

ケース 4：委託先管理

- ・業務知識は委託先の方が豊富であり、担当は業務空洞化。丸投げに近い形となってしまう。
- ・対応結果：業務について時間を取り勉強させることにした。

ケース 5：文系出身者

- ・小規模プロジェクトのリーダーとなったが、自信がない。
- ・対応結果：各自のキャリアパスを日頃から十分に話し合うことにした。

ケース 6：長期プロジェクトで疲れ気味なのに休暇がとれない。

- ・対応結果：専従ではなく、開発業務の情報を他の担当と共有するようにした。

ケース 7：開発方法が違うので、プロマネの自信がない。

- ・委託先へ発注する立場だけとなり、空洞化してしまう。
- ・3 か月くらい交代させて、研修に行って勉強する機会を作った。

<まとめ>

1. 部下のやる気を引き出すためには、仕事の納得感について常に心がける。結果どうなったのかを確認する。キャリアに結び付くかどうか、意識づけする。
2. 情報システム担当者の重要性を、経営陣が十分に理解していない場合が多い。

<質疑応答まとめ>

1. システム開発: 契約書の問題がある。契約書上の目的と手段が合っていないことがある。契約を重視するマインドの醸成が必要である。

2.IT 化のニーズは持っているが、一流企業の経営者はそのことを十分に理解していない場合が多い。コンピュータシステムは深堀りすればするほど規模が膨らむ。金融システムは IT システムが支えている。IT 技術者の役割の問題について著書「コズミック・マインド」に書いた問題が伝わっていないと思う。

3.メインフレームの時代は予算に余裕が見込めたが、今はコストダウンで厳しい状況の中でシステムを推進する必要がある。クラウドを使用となるとセキュリティの考え方が変わる。こういうことの理解の前提となる情報システムの本質について社会にアピールしていく必要がある。新しいからという理由で、オブジェクト志向を全業務に導入するという話には、本質が議論されないまま課題解決される懸念がある。オブジェクト志向の問題はメインフレームでは見えていないので、サーバー利用ではパフォーマンスに問題がでるかもしれない。世界はますますコンピュータディペンデントになる。メインフレームからウェブシステムへの変化は劇的なものであった。

4.機械情報を扱うのが IT 技術者と考えている人がいるが、実際には、社会情報や生命情報を含め扱う仕事であることが一般的に理解されていない。

5.経営企画部門は、情報システムの予算をつけるだけで情報システムの結果責任はとらない。モノ作りの典型である自動車製造と情報システム構築には質が異なる困難さが存在する。

6.問題が沢山ある中で、今後に取りろうとしているアプローチ。

- ・ IT 技術者の地位を上げる。→皆が IT の本質を知る。→IT のことを浸透させる。

IT 技術者をきちんと評価して、地位向上される必要がある。最近では、IT 技術の自己顕示を目的としたネット犯罪もある。情報システム序説を出したこと成果であるが、上述のことを社会にアピールしていくことも ISSJ はしていく必要がある。

以上