

IT技術者のウェル・ビーイング (心の健康)

テーマ“IT技術者のやりがいをつくる”

第3回の概要

- 第3回で成果メディアとは何かについて、IT技術者本人から、やりがいを感じた事例やそうでないケース、IT技術者を支援する立場である上司による事例提示をしてもらうことにした。

事例①:加藤走氏

「IT技術者としてやりがいを感じた, 感じなかった事例」

○ やりがいを感じた(Good!)

- スケジュール遅れの問題を抱えた小規模案件のプロジェクトのサブリーダーを途中から担当し, お客さんから叱られることもあったが, メンバーとのコミュニケーションが密であり, 話しかけやすい雰囲気. 結果としてスケジュールのキャッチアップができ, メンバーから「不安だったけどすごく仕事が楽しかった」と言ってもらえた.
- プログラムの製作工程で, 便利なツールを作ってチームメンバーに提供し, 要望を取り込んで修正したりしながらよいものとし, 喜んでもらった.
- 横にいる人や向かい合っている人に話しかけやすく, フィードバックを受けやすいと感じていた.

○ やりがいを感じない(Bad)

- テスト工程で手順通り, ミスなく行うことが求められるが, 何のためにするのかわからなかった.
- 設計文書の単調な修正作業は, 何を求められているのかわからず, 誇りももてない.

事例①:加藤走氏 参加者による議論

- マズローの人間の欲求の5段階(生理的欲求, 安全欲求, 所属・愛情欲求, 承認・自尊欲求, 自己実現欲求)の全てが, 生きがい・やりがいをもたらす成果メディアである.
- プログラムツールの制作でやりがいを感じたのは, 試行→エラー→修正を繰り返して目標を実現していくプロセスがやりがいをもたらしたのではないか.
 - 人間の情報行動とPDCA
- 成果実現の全プロセスで生命情報に該当する(=感情にも訴えられる)フィードバックがあるとやりがいが増すのではないか.
 - 電子メール(相手が目の前に存在しない)でほめられても, 生命情報として心に届かない.

事例②:伊藤重隆氏 「部下のやりがいをサポートした事例」

○ 部下

- 受注に悩む営業担当者
- プロジェクト納期遅延
- 大規模プロジェクトで先がみえなくて、モチベーション低下

○ 上司

“失注したところになぜ不採用なのか聞きにいったら？”

“チームとしてのコミュニケーションはどんな状況？”

“次は何をやりたい？”
どんな業務を身に着けたいか、プロジェクトで何が重要かなど存在意義に訴えかける



日常的に対面でのコミュニケーションが重視され、実状に応じたサポートと配慮がなされている。

事例②:伊藤重隆氏 参加者による議論

- コミュニケーションを重視し、プロジェクトの意義は何か、どんな役割を果たすのかについて日常的に意識づけをしたのがよかったのではないか.
- プロジェクトにおいて技術および業務に関してどんな知識を得るのかという能力開発上の配慮がなされていたのがよかったのではないか.
- 難しいプロジェクトでは、成果メディアとして①複雑さをなくす,②コミュニケーション管理,③能力開発の3つが重要であると言われているが,このうちの②③について常に留意されている.

今後の活動上の課題

- 今年度は、IT技術者のやりがいという身近であり、仕事に直結するテーマについての議論に取り組んだ。まずどのように議論を進めたらよいのかという第1歩を踏み出したという実感である。基礎情報学をベースに進めるといふ方向性を定めて、事例から成果メディアに焦点を当てつつ議論を進めた。今後は、人間の情報行動において、困難なプロジェクトを成功させる中でやりがいに結び付く成果メディアを抽出し体系化することが必要である。