

研究会名「IT 技術者のウェル・ビーイング」

研究テーマ「IT 技術者にとってのやりがいをつくる」

第 2 回会合報告

日時：8 月 4 日（日）10 時～12 時半

場所：専修大学神田校舎 7 号館（大学院棟）7 階 763 教室

参加者：10 名

<まとめ>

・本会合に基礎情報学の提唱者である西垣先生、高校「情報」科目に基礎情報学を導入されている中島先生、お二人の出席のもとで、「IT 技術者のやりがい」について、質疑応答・討議を行った。

<今後の予定>

・9/14 日に基礎情報学研究会において、IT 技術者の心の問題について三村から討議テーマをフォーカスし、西垣先生からご指導をいただく予定です。その結果を踏まえて、次回（第 3 回）の本研究会における「やりがいをつくる」ための検討を進める予定にしています。

<議事録メモ>

1. 参加者自己紹介

2. 本会合の導入として、「基礎情報学からみた新たな“心”」西垣 通（学術の動向 Vol. 9 [2004] No. 2）の内容をまとめ・引用した資料により、三村が説明

3. 主な質疑・討議 下線は西垣先生の御発言

(1) 生命情報と心の問題について

心身の問題に本質的に関わるものとして、オートポイエーシスとして作動する心のプロセス/それを記述するはたらき/組織・社会システムからの拘束という 3 つの要素があり、それらがどのように影響しあうかが重要になってくると考えられますが。

今の指摘は本質的なことである。例えば、生命情報として「胃が悪い」という情報を具体的に口に出して言う、この「言う」ことによってだけでも随分和らぐことがあるが、これに対して「言っではいけない」と働きかけることがあるとすると、これが社会システムからの拘束にあたる。

(2) (ケースに関して) Mr.A は「仕事の出来栄え」重視と、問題解決のイニシアティブをとらないということ、この 2 つは矛盾すると思うが。

どんな問題なのかを具体的に言えないが、納品に関わり本来あるべきものが含まれていなかった、本人のチェックミスによるトラブルであった。

納期がきても自分だけの基準でこだわるようなことは IT 技術者によくみられる。情報の受け止め方が適切でない。

(3) 会社というオートポイエティックシステムの中で、言語を介したやりとりがなされるが、IT 技術との間でおこっていることは？

機械的な刺激を受けた場合に、個体により情報の受け止め方は異なる。例えば自分

の子供が 3 歳の時、気を引くために「イタイ」とよく言っていた。これはどこが痛いのではなく、「イタイ」といえばやさしくしてもらえる、という経験からくるもので、「やさしくして」という意味である。上位システムからの構造ということがある。生命情報を言語化する力が失われた状態である。(注) 構造的カップリングのことを示したと思われる)

身体の感覚に基づいて言語化がなされるが、この部分の能力が欠けている一方、頭の回転が速く、論理的な能力が高い人が存在する。日本社会の中で人との関係が希薄になる一方で、再起定義がパラドックスを生む。上位システムからの拘束を受け、人が感覚に基づいた言語化をすることをしなくなる。

スマホのコミュニケーションでは、生命情報と機械情報が分断されており、乖離してしまう。本来は境界が難しいものである。

2つのシステムを同じ心の中に持たなければならない。論理的思考と社会的な要求から柔軟性を求められるという面、この2つのシステムがある。

(4)組織の情報システムにはユーザの視点が抜けていると問題が起こるといえる。

ITの側からユーザを見る。ユーザの立場からITを見るというのがあるが、機械とユーザの関係をみない。IT技術者はプログラムを作る側の話しかしない。

2面性があるということか。

多面的であるということである。いろいろな役割のロジックがあるが、人間としての社会的価値が各々でき、仕事という観点でコミュニケーションが限定される。これをオートポイエティックシステムという。

ルーマンは、経済的な見方、・・・様々な見方で社会的コミュニケーションが存在するとした。情報教育を変える必要がある。今情報の flexibility が失われている。

(5)モチベーションについて社内で研究会をつくって検討している。今日のテーマは重なりあう部分があり、とても興味深い。最近の人材の傾向として、「人とのコミュニケーションが得意な人」と「機械が得意な人」の2種類に分かれていて、営業上は2種類の人がペアで対応している。しかしコスト上いつまでもこうするわけにはいかない。

(6)人が論理的思考をするようになったのは生物史上ごく最近の話である。論理的思考がすぐれている人は、ごく一部である。

論理的思考と並んで、抽象化能力という観点が重要ではないかと考えている。

(7)Webにやらせる、IT産業にやらせる。すべてIT技術者任せになる。これがとても問題だと考えている。

(8)コンピュータの論理に適合できない場合には強化が必要で、適合しすぎると本来の心のプロセスが退化してしまう。人間の立場で考えなくなり、想像力が欠けたりしてしまう。

組織の人間関係で拘束を受け、オートポイエーシスはぐるぐる回っている。階層的な拘束を受けるという考え方は、基礎情報学独自の考え方である。階層的に拘束を捉えると面白い。

(9) やりがいの自覚は元気ややる気がでてくることにつながるが、意識的にイキイキしていると感じていても、無意識のレベルで異なるメッセージをもった生命情報が存在する。

上司のフィードバックの一言で、やる気がでてくることがあり、生命情報と社会のダイナミズムである。

(10) 社会的拘束として、マインドコントロールでやりがい強化されてしまう例が過去の特攻隊などでみられた。これを健全化の方向に用いれば、大きな効果が期待できる。

意味 = 価値であると基礎情報学では考える。世間の人は殆ど IT は関係ないと思っている。一方で抱えきれないほどの仕事が IT にはある。使う人も IT の本質をわかっていない。

よくメディアで IT 産業は「労働集約的である」と評される。

(11) IT 技術者と他の技術者の違いについて検討することが重要ではないか。人とコンピュータの間の会話しかしていない。PC1 人 1 台の時代となり、論理的なことはできるが人とのコミュニケーションはできない。

(12) デジタルとアナログの違いがある。物理的世界はアナログで連続的。デジタルは正反対であり人間は慣れていない。そしてデジタルは柔軟性に欠ける点がある。そのため納入されたプログラムにバグが出る。

(13) 情報概念が日本にはない。IT では機械情報しか取り上げられない。

マスコミの情報の扱いはサブカルチャー的な取り上げ方がされ、中身のメカニズムを理解している人がいない。

みずほ BK のトラブルは、経営上のトラブル、コンプライアンスの問題として片づけられたが、これは見当ちがいで、テストケースが抜けていたことが原因だった。

プリウスのトラブルは大騒ぎされたが、原因が一般紙に載らなかった。原因が判明しているにもかかわらず、後になって、「複雑系の問題」だったと見当ちがいの論説を書いた専門家がいる。

「3. 主な質疑・討議」は、本研究会主査が、研究会メンバーの協力を得て理解に基づいて書き記したメモを元にまとめたものです。お気づきの点があれば、主査までお知らせいただけるようお願い致します。

IT 技術者のウェル・ビーイング研究会 主査 三村和子

e-mail:kazu3_mimu11 ac.auone-net.jp は@に変換をお願い致します。

以上