



連載

ビブリオ・トーク  
—私のオススメ—

… 大川徳文 (Iclein (株))

## SOFT SKILLS

## ソフトウェア開発者の人生マニュアル

ジョン・ソนมズ 著, まつもとゆきひろ 解説, 長尾高弘 訳  
日経 BP 社 (2016), 456p., 2,800 円 + 税, ISBN : 978-4-8222-5155-0

**み** 皆さんの中でも特定の SNS をやっている情報処理技術者・研究者の方は結構いると思います。その SNS で繋がっているほかの情報処理関連業種の方で、「何か（精神や健康）を壊してしまっている」とか「幸せそうに見えない」人に心当たりはありますか？ また、それら SNS で契約・交渉・労務・転職話や、関係者間でのコミュニケーションで失敗した話、逆に、こうしたほうが上手くいきやすいという話などが広まりやすく、似たような話が何度も流れてくるのをよく目にするなど感じないでしょうか？ 実際これらに関心があるのは何も情報処理分野に生きる人間に限りません。ただ、融通の利かない計算機と融通を利かせてくれと頼んでくる人間とに挟まれるケースが多いためか、情報処理分野の人間、特にソフトウェア開発者は割と辛さを抱え込みがち傾向があるように感じられます。

本書が取り扱うソフトスキルとは、研究・学習の方法やソフトウェア開発技法といったものではありません。前述した類のよく SNS で流れてくるような問題を、踏まないよう避けながら進み、時には正面からぶつかっても乗り越えられるよう、ソフトウェア開発者が人生をうまくやっていくための立ち回りスキルのことです。いくら技術力があっても少なからず「人生をやっていく」力がなければ、技術力を社会的成功や一般的な幸福とは結び付けることができません。

紹介されているソフトスキルは、ものによってはどうもスーツ的なものにも見えるようで、スーツを軽く見がちなギークほど敬遠しがちなものも含まれます。せっかく自慢できるような技術力があつたと

しても、自分が軽く見ている者がやっているようなことすらしない・できない、あるいは、できていると思っ込んでいただけといった要因で、人生・社会をハックすることも叶わず、幸福を達成できていないと感じるとしたら、それは単にもったいないことではないでしょうか。興味の対象から見れば余計なことだと考えられるかもしれませんが、その余計と断じたことに足を引っぱられ、興味の対象に割ける時間等のリソースを減らされているという現実がもしあるならば、そのプロフィール上は自身のパフォーマンスを最大化するために解消すべきボトルネックであるといえるでしょう。

本書は、「人生をやっていく」ためのマニュアルです。ソフトウェア開発者視点でどうしていくべきかが書かれるため、啓蒙書やビジネス書のような性質を持つパートに拒絶反応を起こす方でも、受け入れやすく、また、共感できるような表現になっているかと思います。キャリア、マーケティング、学習、生産性、お金、健康、精神の7つのパートについて、それぞれハックしていく方法が展開されます。

## キャリア

会社選び、採用、出世、起業まで広くキャリア形成とそれにかかわるハックについて語られます。たとえば、面接採用に関してはほぼ推薦等で決まるので、ソーシャルメディアや勉強会等を活用してコネを作っておくなどが大切といった説明があります。実際、あらかじめコネ作りやアピールがちゃんとできているソフトウェア開発者は、SNS 等で会社辞めたなどと発言するだけで企業側からウチに来ないか

と接触が来るという話は最近よく観測されています。

## マーケティング

ここが恐らくビジネス書的に最も拒絶反応の出やすいテーマですが、結局のところ、何を売って暮らしていきたいかという話です。キャリア形成とも重なりますが力量のアピールもマーケティングです。やりたくないことをできると言って仕事にしても、提供する側もされる側も幸せには繋がらないでしょう。個人なら自分が、出世して上司になれば部門が、起業したら会社が、効率良く欲しい人に技術を届けるためにはどうすべきかという話になります。

## 学習

情報技術の進歩は恐ろしく速い部類に属すると思われま。特にバブリーな分野では顕著ですが、玉石混交さまざまな発表が次々飛び出してくることが観測でき、常にキャッチアップが求められることになります。効率の良い学習が必要であることに異論はないでしょう。

## 生産性

個人の生産性は、それをやって成果が出る状況にそれだけやり、それをやっても成果が出ない状況はそれをやって成果が出る状況を作るために費すことで達成されるようです。ポモドーロ等のテクニックや、少し範囲を広げるとスクラム等の開発手法は、集中時間を作ってインタラプトを防ぐためのものです。また、時間を浪費するものとして挙げられている要素は、少なからず心当たりがあると思われま。反省しましょう。

## お金

お金がすべての問題を解決することはありませんが、多くの問題を解決します。お給料は高いほうが良いお給料なので、給与交渉についても解説されま。しかし、頭脳労働だからといって、生涯現役で

収入が得られるとは限りません。ソフトウェア開発者向けに書かれた本の中でも本書の変わっていることは、引退後—日本なら定年後でしょうか—に向けたファイナンシャルプランニングに踏み込んでいるところでしょう。

## 健康

壊している人が散見されます。私も頸椎とかやってしまいました。以前は、文武両道が「どっちもできる」ことの重要性を説くものだと思っていました。最近「どちらに偏るとしても片方が欠けるともう片方も十全に発揮できない」ということと理解しています。健康についてはどうにもならない部分もありはするのですが、本書では継続的フィットネスの重要性とその方法論について説明されます。私も30kg程度ダイエットした経験があるので、引き続きがんばっていきましょう。

## 精神

壊している人が散見されます。やってしまった同僚とかもいました。本パートはマーケティング同様啓蒙書的で拒絶反応の出やすい部類です。技術的にも具体的な記述はあまり見られず、経験論で共感にくい部分もあります。ただ、プラスの感情のためにはもっと遊べと書かれているので、分かりました！と言って遊びま。きっと遊べなくなったらダメということでもあるのでしょう。

上記7パートを読了して願いが叶うかは分かりませんが、少なくともより良い技術者人生の一助になってくれることま。

(2018年1月27日受付)

大川徳之(正会員) n.ohkawa@gmail.com

東京大学大学院数理情報工学系研究科数理情報学修士。現在 Idein(株)にて主にオプティマイザを務める。著書「関数プログラミング実践入門」技術評論社。