

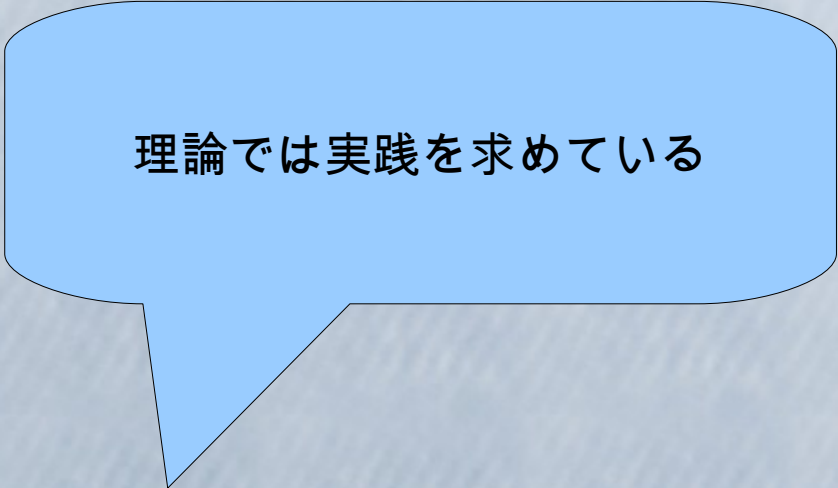
知働化研究会第3回(2009年12月7日)

エンターテイナーと哲学

時本永吉 @ NSD
eikichi63 @ exekt-lab.org

前回のあらすじ

- 知働化とは
 - 知の表現
 - 価値共有
- そのまえに
 - プログラマの戒



理論では実践を求めている

どうしたいのか

どうやっていくのか

思想なのか、思考なのか

あるべき姿なのか、あたらしい姿なのか

あるべき姿であったとしても、
存在を認める

とりあえず、やりたいように活動してみるか

知の働かせる（思考）



思考' = 思考 + 思考以外の作業



思考' ≠ 思考

知働

- 考えた通り（知の働く通り）に行うことであり、何かは思考の妨げになってはいけない。
 - 思考外作業の認識
- 知は蓄えられなければならない。定義された知識の再定義は不要である。
 - 知識
 - 多元論の統一
- 知は活用できなければならない。
 - 知恵
 - 実行可能、拡張可能、別解釈可能

命名

- クラーク (clerk)
- アーティスト (artist)
- エンターテイナー (entertainer)

(広義の) システム・エンジニア

(狭義の) システム・エンジニア

クラーク

アーティスト

エンターテイナー

余談：名前をつけること

- 認識・識別すること
- それをそう呼ぶこと
- それ以外をそう呼ばないこと

全ての業態の存在を認める。
どれが優れている、は存在しない。

実態の異なるエンジニア

	クラーク	アーティスト	エンターテイナー
使命	事務作業をする	作品を創る	場を演出する
すること	定まった作業工程で、定型用紙に必要事項を記入する	状況を思い描いて、媒体に表現する	社会知 ^{※1} を引き出し、実行可能な知識を認識させる ^{※2}
顧客に求めるもの	承認印を求める	(作品を評価できる)能力を求める	共感を求める
与えるもの	ドキュメント	作品	知を整理したもの(したことの結果)
報酬	作業工数	作品に対する価値	見積工数

※1 人工知能分野と同じことかどうかは未検討

※2 引き出した知と実行する知は同一なので、「つくる」と表現しない
つくる作業は確かに存在するが、内容が違うことを認識する

テストは検証のためではない。
要求を具体化するためにする。
その結果をレビューすることは、
検証と同等の効果をもつのでは？
という発想

試み

一度考えたことは知識として
参照するだけであり、
再度考えることがあっては
ならない、という発想

- テストケースはいつ設計するか
 - 設計にやると楽だった
 - 設計の無矛盾性、完全性を証明する手立てなので、製造後にやることは出来ないのでは？（同じことをやっていないか？）
 - 設計のインスペクション（またはそのために作成した資料）がテストケースとならないか
 - テストファーストとして確立しているだろうが、知働化として再確認

お金のこと

作業工数と見積工数の違いのはなし。
どうすればいいのかはまだわからない。

- 人月でもいいと思う
 - けど、それは本当に人月か？
 - 「二人月の作業を一人で一か月で終わらせても、二か月で終わらせても、二人月分ください」は有効か？
- 様々な思惑が存在する
 - 顧客の思惑（残業すれば、少人数・短期間ででき、出費を抑えられる）
 - サプライヤ側の営業的思惑（人を増やせばお金が入る）
 - プログラマの思惑（[忙しそうに] 残業すれば残業代が入る）

哲学から学ぶこと

- 仮説

- 知働化は人に依存していたこと（優秀なエンジニアにしかできないこと）の仕組みを認知（知識化）すること
- その解析、表現のために哲学を用いる

- 検証

- 「何を言ったかではなく、誰が言ったかが重要である」論から、場の作り方を識る
- ヒアリングしたこととそれ以外（整理したい、簡潔に表現したい、効率よくしたいという欲望）を識別する

つづく