

論文

〔知働化研究会誌第2号〕

知働化研究会
Executable Knowledge and Texture Laboratory

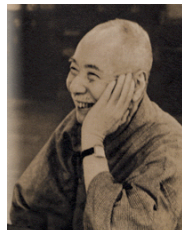
第2 技術としてのアジャイル

羽生田栄一 (はにゅうだえいいち)

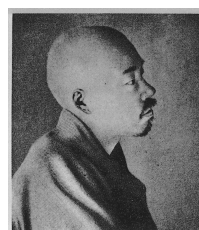
1. はじめに	65
2. アジャイルコミュニティと家元制度	66
3. 第2 技術としてのアジャイル	66
4. ポジティブな意味での第2 技術論	67
5. 活動理論からみた第2 技術の意味	67
6. おわりに	68



桑原武夫



高浜虚子



正岡子規



松尾芭蕉

1. はじめに

みなさんは、第2 芸術論争って聞いたことがありますか？いまから70年ほど前の戦後間もない1946年に桑原武夫が『第2 芸術論』を発表しました。現代俳句というのが実はまともな文学や芸術作品としてきちんと成立しておらず、作品の良否に素人の差がほとんどなく、家元制度のような閉じた党派性で支えられていると批判したのです。それに対して、俳句界は若手を中心として非常な衝撃を受け、一方俳句界の重鎮たちはまともな応答をせず、論争というほどの応酬にはならなかったらしいのですが。ただ当時の代表的な俳人であった高浜虚子は『第二芸術』といわれて俳人たちが憤慨しているが、自分らが始めたころは世間で俳句を芸術だと思っているものはいなかった。せいぜい第二十芸術くらいのところか。十八級特進したのだから結構じゃないか」と洒落のめして答えたとのこと。

2. アジャイルコミュニティと家元制度

第2 芸術論からすぐ想起したのは、アジャイルってもしかするとソフトウェアの世界における第2 技術ではないだろうか？ということでした。アジャイル自体は方法論でも開発技術でもない。どちらかというところ、組織の中での望ましい取り組みの在り方であり、チームやそのメンバーのとるべきマインドであり、一種のお作法であるわけで、これはまさに家元制で伝播させていくのに向いた存在だと言えます。日本の俳句人口は数百万人といわれますが、アジャイルに関しても熱烈な信奉者から初心者まで含めて数十万のコミュニティが存在します、たぶん。

コミュニティが存在し、みんなで大事だと思う共通の価値を共有するというのは悪いことではありません。いままでのプロジェクト管理手法には人間系の要素なかでも、{みんなで目的を共有する・チームで納得して仕事をする・対面コミュニケーションを基本とする・日々の仕事を振り返り改善する}ということが欠けていたのも確かです。つまりチーム全員で「プロジェクト目的やプログラムコードや他のチームメンバー1人1人、日々の課題解決」と直接向き合う、というカルチャーを実体験を通して普及・啓蒙していくためには、徒弟制やワークショップをベースとしたコミュニティの存在は必然であったともいえます。

しかし一方で、Scrum マスター認定資格のような高額の特レーニングと資格試験をセットにしてアジャイル人口を増やしていくというやり方は、まさに家元制度を地で行くもので、この商業主義の部分を批判する向きも多いのは事実です。ただし、この仕組みは当初アジャイルに取り組んでいなかったマジョリティの IT 企業やユーザー企業への普及を加速したという点で有用であったことは間違いありません。今後、この辺のバランスをどう取っていくのか議論が必要です。

3. 第2 技術としてのアジャイル

そもそも「みんなで目的を共有する・チームで納得して仕事をする・対面コミュニケーションを基本とする・日々の仕事を振り返り改善する」といった仕事の進め方は技術というよりは、『仕事に対する心構えとその実践的取り組み』という身体知の血肉化ということで、技術として工学的な知識・ノウハウとして位置づけるのは向かない内容です（そこで、パターンランゲージにも繋がるのですがそれはまた別話）。アジャイルが登場した当時、ソフトウェア工学の専門家はこぞってこれは工学ではないと毛嫌いした様子が思い出されますが、それも上のように考えれば自然に納得できるエピソードです。そもそもアジャイルは技術ではないのです。アジャイルはしょせんは庶民が日々暮らす上で培ってきた仲間とうまく仕事を回すための知恵・処世術といった認識で捉えるのが順当な存在だと割り切って理解してはどうでしょうか。そこ

で、「アジャイルは第2技術である」とここではお叱りを恐れず言い切ってしましましょう。それでよいのです。

4. ポジティブな意味での第2技術論

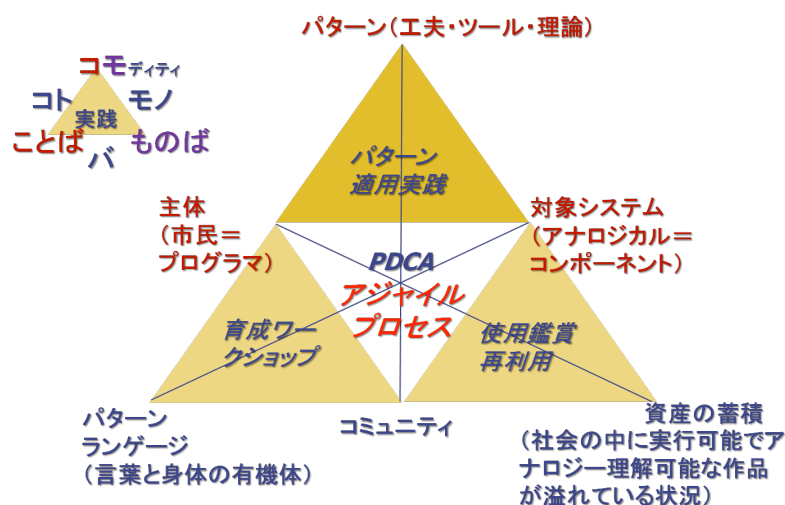
俳句が芸術でないのと同じように、アジャイルは技術ではありません。しかし、それは俳句やアジャイルを貶めることではないのです。俳句は五七五の語数と季節を感じ取り日常を言葉で切り取る作法を身に付ければ誰でもひねることができ仲間とあるいは見ず知らずの人とコミュニケーションできるところが尊いのです。

同じように、アジャイルも技術者・プログラマに限らず、日々変化する社会の中でチームで問題解決をしていく際の心得・作法として現場の技術者も職人も経営者も営業マンも誰でも身に付けることができる知恵・作法だから尊いのです。第2技術論としてのアジャイルはアジャイルをプログラマだけの所有から解放し、より広い視点でアジャイルの価値を知らしめて普及するのに役に立つと思います。

5. 活動理論からみた第2技術の意味

以前、わたしはソフトウェアを商品としてではなく、社会を構成するコミュニティや市民のもつべき「実行可能な」知識として、コミュニティやそのメンバーの身体や言葉の一部としてソフトウェアを捉え直すことを提唱しました。IT やソフトウェアが社会の中で有効に溶け込み、宮崎駿の描く風の谷「ユートピア」的な自立した社会をわれわれに在りうべき未来としてイメージしたのでした。

そこで示した図が次のようなエンゲストロームの展開する活動理論にもとづく表現です。「アジャイル」が三角形の中央に配置され各活動を支えています。



その際、わたしは「このような社会の中心は消費ではなく、皆で協力して問題解決していくアジャイルプロセスそのものが価値を構成し、市民は子供のころからコミュニ

ティ内でさまざまなモノや IT 作品を触ったり壊したりしながら自分で使いこなせる素養＝教養を身につけていくことになります。単純なリテラシー教育ではない真の全人的教育がここには求められるでしょう。」と書きました。

まさに技術ではない社会やコミュニティの中で不断の学習をとおして身に付ける（スキルではなく）作法・素養・身体的教養としてのアジャイルがメンバー1人1人に浸透すること、それがこの社会を自立性の高い住みやすいものにしていくのだと思います。その意味でも、第2技術としてアジャイルは、社会の構成員たるコミュニティメンバーの誰しもがそれなりに身に付ける必要のある身だしなみであり社会人であるための教養である、ということもできるでしょう。それはまさに少し前までの日本人が当たり前のように俳句を嗜み、ちょっとした日常の出来事を句に読むことで生活のリズムを作り出す、まさにそのような位置づけにこれからのアジャイルは収まっていくなのが理想なのではないかと思うのです。

6. おわりに

第2芸術論を提起した桑原武夫は孔子の論語の解説書を著していますが、その中で「儒教では一挙に超越的に理想へ飛びつこうとしない。小から大へ着実に拡大していこうとする」「文明の社会とは、内容の真実を美しい形式と調和させる努力ということ...素朴実在論を基調とする日本社会は、巧言令色を排撃するのあまり、個物における美的洗練は実現しえたけれども、社会的人間関係における洗練と調和を十分に育てえなかったのではなかろうか」といっています。

ちなみに2010年、俳人の坪内稔典が桑原武夫学芸賞を受賞しています。これは、俳句が第2芸術論を受け入れたということなのかしら、それとも乗り越えたということなのかしら。はたして今は亡き桑原であれば、何と反応するか興味津津。東洋学にも造詣を持ち論語にも新視点を導入した桑原のことだから、日本人の日常会話・日常動作・日常生活という第1技術に対する俳句・茶道・禅という第2技術の意味を再認識して面白がってくれるような気もするのです。こう並べてみると、アジャイルは禅だ！と言いだす西洋人が現れてきそうな気がしてきます。。。

参考文献

- ・ 第二芸術論 河出書房 1952 のち講談社学術文庫
- ・ 論語 中国詩文選 筑摩書房 1974、新版 1982、ちくま文庫 1985