

Immaterial Labor としての ソフトウェア開発

岸田孝一

@ 上海世博記念Forum

2010/7/22

Immaterial Labor

- 物質的なかたちよりも内包されている情報あるいは文化が重要であるような品物を作り出す仕事
 - たとえば、映像/音楽, ファッション, ソフトウェア, etc
- あるいは、かたちのない(目に見えない)プロダクトを作り出す仕事.
 - たとえば、サービス, コミュニケーション, 知識 etc

仕事が変わる

- 商品の生産にあたって、ユーザとのコミュニケーションが中心になっている。
- 多彩な知識を活用して記号的な情報を分析し、問題解決を行うことが要求される。
- プロダクトのかたちが目に見えず、ユーザの情緒的満足が求められる。

文明史の視点

- 農耕社会から工業社会へ
 - 近代化とは？
 - 工業だけでなく、農業も工場に
 - 日常生活も工場パラダイム
- そして、情報社会へ
 - 近代化の行き詰まり
 - ポスト・モダン！？

製造スタイルの変化

- フォード方式
 - 部品の標準化による大量生産
 - 製造システムの効率化
- トヨタ方式
 - 市場ニーズに対応する多品種少量生産
 - 流通・販売システムの効率化
- Immaterial 方式(?)
 - 製品を作るというよりむしろ新しい社会関係の創出を
 - 生産と消費の一体化

生産と消費

- Immaterial なプロダクトは消費によって摩滅したり破壊されることはない。
- 消費とは、ユーザと生産者との相互作用プロセスである。
- プロダクトは消費されることによって価値を増す。
- そして、消費によって新しいニーズや革新が生み出される。

労働スタイルの特徴

- さまざまな情報を収集し新しい情報を創出する.
- 機能的分業ではなく、知識の分散にもとづく分業.
- コミュニケーションにもとづく共同作業.
- 仕事と余暇が切り分けられない.
- これまでの生産性指標が役立たない.

社会構造の分化

- 創造者と模倣者（ジンメル）
 - ・ 記号の創造にかかわる高級な仕事
 - ・ 模倣や単純な記号処理
- 「クリエイティブ階級論」（フロリダ）
- オフショア/アウトソーシングの変貌
- 工場が製品を作るのではなく、巨大企業が「世界」を生産する時代（ラツァラート）

コミュニティ

- ジンメル「取っ手」論
 - 閉じたままのコミュニティは衰退する.
 - 水差しの「取っ手」にあたる機能が不可欠.
- バフチン「カーニバル」論
 - 舞台と観衆との間の壁を取り払う.
 - オープンソース・コミュニティがモデル
 - パフォーマンスとしてのソフトウェア開発.

ポリフォニー

- ドストエフスキーの対話型小説
 - 小説は終わる. しかし, 対話の結論は出ない.
読者の頭の中で, 対話は永遠に続けられる.
- ソフトウェア・プロジェクトも同様である.
 - 「対話性」および「非完結性」の原理にもとづく
マネジメントが重要.
 - エンジニアのモチベーションをどう扱うか? .

共同財の概念

- それは、これまでの政治経済学における「公共財」とは異なる。
- 知的財産権に対する新しい視点。
- ガブリエル・タルドの定義
 - それは、触ったり所有したり交換したり消費したるすることのできる財とは違って、知ることはできるが、所有することも交換することも消費することもできないようなもの。無償であると同時に、かぎりなく分割不可能な者。

Reference

M.Lazzarato: “Immaterial Labour”

- <http://www.generation-online.org/c/fcimmateriallabour3.htm>

M.ラッツアラーテ:「出来事のポリティクス」(洛北出版)

G.ジンメル:「ジンメル・コレクション」(ちくま学芸文庫)

M.バフチン:「ドストエフスキーの詩学」(ちくま学芸文庫)

T.Hall et al.: “What Do We Know about Developer Motivation?”, IEEE Software, Vol.25, No.4, July-August 2008.