

建設時評

できる人、できない人

東北大学大学院 情報科学研究科

准教授 平野勝也

土木デザインのお手伝いしている仕事柄、土木系の役所にお邪魔することも多い。ここだけの話、実は夏場の役所には、行きたくない。そう、暑いからである。役所によって、文字通りの温度差はあるようだが、エアコンは相当暑くならないと稼働しないらしいし、昼休みには電気も消してしまう。涙ぐましい節電である。地球に優しく、血税を無駄遣いしていないという、市民向けのアピールにしては、やや度が過ぎている。そのような職場環境で、本当にいい仕事ができるのだろうか。他人事ながら心配になる。役所のエンジニア諸氏は、本当に忙しそうに働いておられるのに。かたや、土木系のコンサルタントや建設会社のオフィスは夏場であっても概ね快適である。その点を除けば、オフィスの雰囲気は役所とあまり変わりがない。役所同様、スタッフ諸氏が忙しそうに、黙々、淡々と業務をこなしておられる。

しかし、語弊をおそれずに言えば、役所も民間も共通して「楽しそう」ではない。確かに、「楽しい」という言葉には、なにか、ふざけているような、堕落しているような、そんなニュアンスも持つ。だから、「楽しそう」な職場というのも失礼な物言いなのかもし

れない。

これも仕事柄、たまに建築系のアトリエにお邪魔することもある。アトリエで働く諸氏も、忙しそうに働いている。三日連続徹夜なんて、あたりまえと言わんばかりである。しかし、どこか、役所やコンサルタントのオフィスとは雰囲気が違う。それこそ、大変そうだけど「楽しそう」と表現するのは、失礼だろうか。少なくとも、忙しさの中に、何か充実感がみなぎっているのである。こうした雰囲気を感じる度に、「楽しそう」ではない土木業界の仕事は、はたして職業として良いものなのだろうか、思い悩まずにはられない。もちろん、アトリエのボスが良いボスで、役所やコンサルタントの課長がダメだからそうなるのだなどと言うつもりは毛頭無い。もっと、根源的なものが、その雰囲気の差を支配していると思えるからだ。

*

土木で、ものを創り上げるという仕事は、本来、やり甲斐のある楽しい仕事である。自分が携わったものが現実に出来上がるのである。楽しくないわけがない。それが土木系の役所やコンサルタントで、そのまま、やり甲斐や楽しさに結びつかない理由は、残念ながら、いくつも思いつくのである。そのうちの二つに絞って話を進めようと思う。

ひとつは、今年の5月号で書かせていただいた、土木業界に亡霊のように取り憑いたままの、「標準設計的な設計」だ。マニュアルや指針に基づき、多くの部分が機械的に進んでいく作業的設計に、やり甲斐を見いだすのは、簡単ではないだろう。しかも、出来上がったものは、エンジニアの智恵や工夫の見えづらい土木構造物となる。そんな構造物が、人に感銘を与えることはまずない。せめて市民に感謝されれば、やり甲斐も出てくるだろうが。

余談であるが、「百聞は一見にしかず」の諺通り、人は、他人からあれこれ伝え聞くことよりも、自分の実体験を信じる。このことは、人が普段接する社会基盤を整備している

土木屋は、マスメディアなどよりも遙かに強力な、実体験という名のメディアをもっていることを意味している。そう考えれば、近年、公共事業に対して、市民が、曲解報道と思えるものにまで、過敏に反応してしまうのは、決して、マスメディア側の問題ではなく、土木屋が、実体験という名のメディアを有効に利用できていないと言うことに他ならない。「百聞」に左右されるほど、土木屋を信頼させる「一見」を伝えられていないということなのだ。

話を戻そう。やり甲斐や楽しさに結びつかない、もう一つの理由は、モチベーションの話である。コンサルタントも建設会社も、営利企業である。従って利潤が大きくなるよう行動する。ある事業の収入は、その仕事を落札した時点で決まる。その中で、利潤が大きくなるようにするには、支出を減らすしかない。コンサルタントの場合、支出の多くは人件費である。積算上で言えば、技師Aなどの「人日」を、減らせば減らすほど儲けが増える。従って、まともな経営者であれば、時間がかからない標準設計的な作業を沢山こなすことを社員に求める。頑張っ、て、いろいろな工夫を凝らし、手間暇かけて設計をするエンジニアは、誉められるどころか、下手をすると、「そんなの適当に済ませて、こっちやれ」と上司から怒られてしまう可能性さえあるのだ。もちろん、それでは長期的には、技術力という意味で会社が持たないことは解っている、ので、上手にそのバランスをとるのが、経営手腕と言うことになるのであろう。

建設会社でも同様であろう。必要以上の品質管理をせず、検収基準ぎりぎりの仕上がりを狙って、段取りを組むのが最も儲かることになる。そういう風に考えると、役所のエンジニアも、似たような境遇なのかもしれない。数値を詳しくは知らないが、公共事業費が減っても、事業遂行上、こなさなければならない。住民対応、マスコミ対応などが、近年爆発的に増えて業務量は酷く増えている印象がある。そんな状況では、ひとつの設計に手

間暇かけている役所のエンジニアも、コンサルタント諸氏同様に、上司から怒られているのかもしれない。

つまり、質の高いもの目指して頑張れば頑張るほど、この業界では損をする仕組みが出来上がっているのだ。かくして、土木業界では、「できる人」とは、沢山の業務を迅速にこなせる人のことを意味し、丁寧に質の高い仕事を目指して頑張る人は、「できない人」となってしまったのである。

*

土木デザインのお手伝いをしていると、役所やコンサルタントのエンジニアには、二通りの反応があることに気づく。ひとつは、とりとめもない筆者の助言を、端的にさっとまとめ、迅速に設計を修正して、仕事を終わりにする「できる人」の反応。もう一つが、デザインの議論を重ねていく度に、楽しくなってきた、自分でどんどん、工夫を凝らして提案してしまう、「できない人」の反応。読者諸氏はどちらのタイプだろうか？当然ながら、そうした「できない人」と一緒に仕事するのは、楽しくてたまらないものである。そして、そうでなければ、いいものはできないと確信している。

より「楽しい」職場をつくるには、入札制度、検収制度、設計基準等を始めとして、土木業界全体で仕事のスタイルそのものを変えていかなければならないだろう。この大改革の時代、エンジニアの「楽しさ」を取り戻す方向へ改革を進めなければならない。それは、今の世代のエンジニアが、より幸せに仕事を遂行するためにも、次の世代のエンジニアが喜んでこの業界に入ってくるためにも、どうしても必要なことなのである。

一生懸命、節電している姿よりも、エンジニアが充実感みなぎらせて楽しそうに頑張っている姿や、様々な工夫が凝らされた構造物が出来上がることの方が、よほど人を感動させるのにと、暑い役所に行くたびに思うのである。