最速の仕事術はプログラマーが知っている

Programmer's SPEED HACKS

清水亮
SHIMIZU RYO

CrossMedia Publishing

はじめに

「最速」

それはプログラマーなら誰もが心がけているキーワードである。

プログラマーにとって最も重要な関心事は、効率化だ。

熟練したプログラマーほど実際にはキーボードに向かわなくなるという。

なぜか？

それは、プログラミングに熟達すればするほど、コードをガリガリ書く時間よりも、むしろ書かない時間にこそ仕事の真髄があるとわかるからだ。

熟練プログラマーの仕事は一瞬で終わる。素人が数か月、ああでもないこうでもないと大騒ぎしてやっと終わるような仕事も、ものの数時間で終わらせるスーパープログラマーは確かに存在する。

世界でもプログラマーほど個人の生産性の違いに大きな差がある職業も珍しい。

執筆時点で、世界最速の男は 100 メートルを 9 秒 58 で走るウサイン・ボルトだ。彼が人類最速の男だとしよう。筆者は趣味でジョギングをしているが、1 キロ走るのにだいたい 5 分かかる。ということはそのペースだと 100 メートルに 30 秒はかかることになる。スプリントレースとジョギングでは大きく異なるが、同じ「走る」という行為で比較すると、人類最速の男

と、一般的中年男性の運動能力には、ざっと 10 倍の差があるということがわかる。

だが熟練したプログラマーは、軽々と素人の何百倍、何億倍という効率の差を見せる。

例えば、こんなことがあった。

アメリカのボストンの北にある大学で特別講義をやったときのことだ。

筆者は生徒たちを前に、「今から 90 秒以内にゲームを作って見せます」と言って彼らに時間を測るよう言った。

それから実際にその場でゲームをプログラミングした。

実際に「完成」と言うまでに要した時間は 46 秒だった。

すると生徒の一人がたまらず笑い始めた。

その笑いはなぜか向こうの教師にも広がり、しまいには教室全体が笑いに包まれた。

「どういうことだ?」

筆者がややムッとして聞くと、最初に笑い始めた彼が言った。

「いや、実は我々はこの 2 週間、ゲームプログラミングの課題を与えられて、これまで散々四苦八苦しながらようやくできたというのに、あなたは 46 秒でやってしまったから驚いて笑ってしまったんです」

これはとても特殊な例だろうか。

筆者はそうは思わない。

プログラミングの世界では、熟練したプログラマーのたった一瞬の思いつきが世界を永遠に変えてしまうことがある。

Windows、Mac、iPhone、Facebook、Twitter……そうした数々のものを生み出したのはみんなプログラマーである。

プログラマーは効率を最優先する。

高速に仕事を終えることが、プログラマーにとって最大の報酬だ。

そしてプログラマーは自らが考えた「手抜き」の方法を、喜んでほかのプログラマーと共有する。

それを繰り返すことで、我々プログラマーは進化してきた。

この進化のスピードは、極めて速い。

19 世紀末にアメリカのハーマン・ホラリスという発明家が初めて自動集計器を作ったとき、人力で 13 年かかってしまう集計を、わずか 18 か月で終えたという。つまり人間に対して 8.6 倍の効率で集計ができた。現在、100 ます計算で成人男性とコンピュータが速度を競うとすると、成人男性が平均 2 分であるのに対し、コンピュータは 25 ナノ秒で計算を終える。つまり 48 億倍の速度ということになる。この 100 年で、コンピュータの処理速度は 5.6 億倍にまで高速化した。普通の人間が直感で理解できるスピードを超えた進歩を遂げているのがコンピュータの世界なのだ。

人間が創り出した最も高速な移動手段は、時速 2 万 8000 キロメートルで飛び、月まで到達したサターン V 型ロケットだが、これは人間の歩行が時速 4km であることを考えると高々 7000 倍でしかない。これに対し、コンピュータの計算能力は人間の計算能力の実に 48 億倍に達するわけだ。

そのコンピュータを自在に操るプログラマーにとって、進化

についていけないことはすなわち死を意味する。そしてコンピュータの進化とはすなわち、効率化・高速化である。

プログラマーだけが複雑な情報処理を最速に終わらせる方法を知っているのである。

そして現代、仕事といえば大半が情報処理だ。

ミーティング、プレゼンテーション、リサーチ、それらはすべて情報処理の異なる側面にすぎない。

ホワイトカラーの仕事のなかで、情報処理でないものを探すほうが難しいほどだ。

であれば、最速の仕事術をプログラマーが知っているというのは言いすぎにはならないだろう。

あるとき、筆者は電通の役員室でこんなことを言ったことがある。

「プログラミングができないというのは、頭の使い方を知らないのに等しい」

筆者は仕事柄、MBA を持つビジネスエリートや、弁護士、コンサルタントとも日常的に接している。しかし MBA を持っていようと、弁護士資格を持っていようと、プログラマーよりも頭の使い方を心得ているとは必ずしも言えまい。

弁護士はヘマをして裁判に負けるし、MBA ホルダーのコンサルタントは提案した事業が失敗しても責任はとらない。

ところがプログラマーは、プログラマーだけは、自分の書いたプログラムにバグ（誤り）があるとき、それは 100% 自分の責任なのである。そしてバグのないプログラムは決して存在しないのだ。

すなわち、プログラマーはどれだけ思い上がろうとも、プログラムを書いている限り、自分の知性の限界を思い知らされ続けることになる。それもほかならない、自らの唯一の相棒であるコンピュータによってだ。

したがってプログラマーは常に自分の知性の限界を超え続けなければならないことを宿命づけられているのである。

筆者とて、自分が完璧な存在だとは露ほどにも思ったことはない。

ただ、情報処理の方法についてほかの職業に負けるのは恥だと考えている程度にはプライドがある。

そして前述したように、ホワイトカラーの大半の仕事は情報処理である。

したがって、最速の仕事術を常に求めているのはプログラマーであるということになる。

本書は、そんな不遜（ふそん）なプログラマーによる仕事術の本だ。

プログラマーの思考法は普通の仕事をしていては身につかない。しかし、普通の仕事をしている人と、共通する点も少なくない。

ぜひ、プログラマーでない人も、我々がどのように物事を考えているかを知り、日々の生活に活かしてもらいたい。

CONTENTS

CHAPTER

2

頭がクリアになる情報の整理法

CONTENTS

CHAPTER 3

致命的なミスを防ぐ賢いダンドリ

CHAPTER

4

チームの成果を最大化する仕組み

CONTENTS

CHAPTER 5

視野を広げて ビジネスを設計する