



No.63 デジタル庁は一番役所らしくない役所 ～役人らしくない役人～であってほしい・・・



なぜデジタル庁は役所らしくてはいけないか。

従来の霞ヶ関は、法律で強制したり補助金でインセンティブを与えたりして他人を動かすところ・・・制度は作っても実際に動くのは自治体や民間企業、国民でした。

デジタル庁は自ら動いてデジタル化するところ・・・そのために自分でプロジェクトを動かせるプレーヤーやエンジニアが必要です。ところが今の役所の組織原理や公務員制度はこれに全く向いてません。だから新しい仕事のやり方、働き方に合った今までにない組織にする必要があるのです。

まず、行政全体を統合的にウォーターフォール型でデジタル化するのは無理です。ひとつひとつの行政サービスをユーザー目線でアジャイルに再構築していくしかありません。そのためにはプロジェクトごとに必要な人的物的リソースを集めてビークルに乗せ、プロジェクトがうまく回り始めたらローンチさせる、そのようなプラットフォーム機能が役所に必要です(035九州デジタルガバメントその6参照)。

そのとき留意すべきはプレーヤーとして活躍するデジタルエンジニアやデザイナーの生き方です。組織で生きるのではなく自分のスキルで生き、官民間問わずいろいろな職場でキャリアアップを目指す人たち。役所はそういう人たちを受け入れ、クリエイティブな仕事ができるよう環境を整えなければいけません。



谷口博文の政策イノベーション

Date :2020年10月13日

しかるに従来の公務員は終身雇用で身分保障される一方、民間企業の経営や兼業が禁止される世界にいます。つまり公務員は生産活動に従事することが想定されていないのです。しかし、一生役所にいるつもりはなく、いずれ民間企業で自分のスキルをパブリックな仕事に活かしたいと考えるテクノクラートは、プロジェクトのローンチとともに自立する選択肢を求めよう。

そういう働き方を前提にすれば、おそらく中途採用が中心となり、プロジェクトベースの有期のジョブ型雇用契約か、あるいはプロジェクト単位で成果に対し報酬を支払う請負に近い契約がいいかもしれません。もちろん守秘義務や公務の中立性・信頼性を損ねる信用失墜行為、利益相反行為の禁止は当然のことです。これらを定型約款の形で遍く適用して、公務員法を適用しない公務員を作ってはどうか。

デジタル庁の役人は、組織権限の争奪とか予算の計上とか、どうでもいい霞ヶ関の縄張り争いで消耗せずに、官民のアントレプレナーを先頭に押し立てて、社会変化の先取りにチャレンジしてほしいものです。