

風信

「ところで就職は決まったのか？」。父にそう問われたのは、卒業も押し迫った1月のことでした。

アルバイトでそこそこの収入もあったて、「定職に就きたくない」気持ちの方が大きかった私ですが、とりあえず求職票に書いた条件は「完全週休2日制」でした。当時、まだ数の少なかったシステム開発会社、所謂ソフトハウスはどこも完全週休2日制だったのです。授業でプログラミングの勉強

強はしたものの（「コロナ社」や「共立出版」「オーム社」など、工学書の出版社には大変お世話になりました）、「システム開発の仕事をしたい」という気持ちはなく、完全週休2日制に拘った就活

でした。



そうして就職したのがIBM系のサードパーティー（システム開

発会社）でした。基本給は安いけれど、完全週休2日制の現場ですから、自分の時間は余裕で確保できるはずでした……が、そうした思惑はほどなく裏切られました。

当時はアセンブラ言語（機械語）での開発が主流でしたし、紙にコーディングしてそれをパンチャーにお願いしてパンチカード化し、カードリーダーを介してマシンに命令を伝える。そして、プログ

ramバグ（不具合）の修正対応を繰り返すのですから、とんでもない時間を要します。基本給が安いのは残業代が基本給を上回るからで、自分の時間を確保するどころではありませんでした。

プログラマー

寺川 光男

そんな社会人としてのスタートでしたが、当時開発を受託していたキンビー

ル本社で、システム開発の仕様を伝える企業内システムエンジニアの姿に、「こんなSEになりたい」と魅了されてしま

いました。その若き情報処理技術者は、会計システムから勤怠管理・給与・固定資産管理、生産管理のシステムから原価管理システムに至るまであらゆるシステムの仕様を淀みなく展開するのです。鬼に角かっこいい！ どんな質問にも答えるその姿に圧倒されました。今思えば、その30歳代SEとの出会いが、私の職業人生に最も大きな影響を与えてくれました。

その後、開発言語はRPG（簡易言語）となり、紙テープからパンチカード、ディスク（フロッピーディスク）となり、処理スピードも記憶容量も桁違いに進化・進歩を重ねていきます。そして、私は自動車部品メーカーの社内SEに転職することになりました。私を魅了した理想の（？）SEを目指して……。

さて、冒頭で紹介した父の質問に私は「プログラマーの仕事に就く」と報告しました。

「えっ、グラマー？ なんだか男らしくない仕事だなく」と怪訝な表情の父。思えば、「プログラマー」という仕事もまだまだ認知されていない時代でした。（光和コンピューター代表取締役社長）