

EM vol.3.2
September 2009

ZERO



◎特集

エンジニアが夜な夜な集う謎の店

今、鳥一代があつくるひの!!

やっとうむ……………02

◎一般記事

続・エンジニアが見た世界最大級のセルフビルド建築「沢田マンション」

沢田マンション見聞録

安藤寿之……………06

今こそ「できる」エンジニアになろう

仕事を加速するGTD入門

 しぶかわ♥よしき……………08

今だから、KJ法 感じる化宣言

岡村敦彦……………10

「気楽でマジメ」を継続するコツ

 柴田浩太郎……………12

ソフトウェア開発という山の頂きで

 長谷川裕一……………14

ちょっとした勇気

ETロボコンスタッフへのお誘い

 串田幸江……………16

ソフトウェア開発の世界を変えた ウォード・カニンガムの仕事

江渡浩一郎……………18

◎連載

【新】アマチュアセラピスト牛パンの、

アジャイルの本質を勝手に決めちゃわナイト

 [第0回]

「前夜祭～牛パンがセラピーを選んだ理由」

牛パン……………20

秋葉原駅クリニック

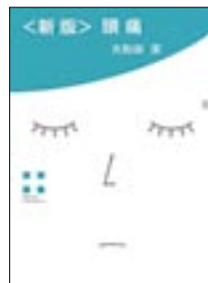
総合内科、神経内科 頭痛外来、
メタボリック症候群、花粉症など

□診療時間

10:00~13:00、14:30~19:00

(土曜、日曜、祝祭日は休診)

『<新版>頭痛』
『知らずに飲んでた薬の中身』
好評発売中!



03-5207-5805



東京都千代田区外神田1-18-19 秋葉原駅前ビル4F
URL : <http://www.ekic.jp/>

◎連載

技術と人の和 [第4回]

「人と人のつながり～Made in コミュニティ～」

前野大輔……………22

プロジェクトファシリテーションをはじめよう! [第4回]

「プロジェクトにリズムを取り入れよう」

西河 誠……………24

私のテキスト読書術 [第4回] 「パラレル読み」

あまのりよ……………26

緊急告知! 「みんなで東海道!」

こんにちは。株式会社アズーリ社長、濱勝巳です。
この夏、私はある計画を立てました。京都は三条大橋から東京日本橋まで、現在の国道1号線である東海道を、五十三次を経て歩いて戻ってこようというものです。いわゆる「東下り」です。

この企画の主たる目的は、会社が10周年を迎えたことを機に「自分を鍛える」というものです。しかし、これまでの仕事や人生において、全てをひとりでやってきたわけではありません。そこでこの企画を、自分たちの仕事であるソフトウェアやインターネットを介して、

多くの人と繋がる機会にできないものかという思いが湧いてきました。

私の会社の仲間に協力してもらって、歩き続ける私と、これを読んでくださっているみなさんを「繋ぐ道具」を作りました。

きっと楽しい企画になると思うので、ぜひ多くの方に参加していただきたいと思います。QRコードの携帯サイトにアクセスして、気軽に参加してください。

なお、この模様は今後のEM ZEROで紹介させていただきます。



アジャイルジャパン2010はもう始まっている

大盛況だったアジャイルジャパン2009の余韻もさめやらぬ中、アジャイルジャパン2010のオンラインコミュニティが開設されました。アジャイルジャパンはみんなで創る体感型イベントです。今すぐオンラインコミュニティにご参加を!

Click→<http://agilejapan.org/>



成果物は、幽霊か? システムの安定稼働か?

「必要なのは、両方とも適切なロジックと手間」



システム開発や構築で 困ったことがあったら、 ご連絡を!

シンフォニア株式会社

〒101-0025

東京都千代田区神田佐久間町 3-27-3 ガーデンパークビル 6F

TEL : 03-5835-3725 FAX : 03-5835-3726

URL : <http://www.sinfonia.co.jp/>

今、鳥一代があつ(くるむ)ぬ!!

Valhalla for IT engineers is

in Tamachi!

やとむ

Yattom

100年に1度、と誰が言ったかはさておき、この平成の大不況において日々の暮らしのままならぬ人々が大勢いる中でも繁盛を続ける飲食店があるという。本誌を手に取るような優秀なエンジニアの方々ならば、アジャイル界限、ブログ、mixi、Twitterなどを通して、「鳥一代」という単語を目にしたか、聞いたか、聞いたことではないだろうか。ソフトウェア開発のそれぞれの現場で活躍するだけでなく、業界の改善と発展のために日夜戦っているエンジニアが集まる店、それが「鳥一代」である。

韓国の鍋料理である参鶏湯(サムゲタン)をメインとして、新鮮でなければ食べることができない烏レバー、驚くほど圧倒的なボリュームで提供される烏カツ、漁師の方々と直接契約することによって味わうことができるその日に捕れた新鮮な魚、わらじの形を模したわらじピザ、など、鳥料理を中心としながらもバラエティに溢れ、また、高品質な料理を愉しむことができる名店である。しかし、名店だからといって、一つの店にこれほど多くのエンジニアが集うことがあるだろうか。

エンジニアを惹きつける魅力とは一体何なのか。その秘密に迫る。

IT業界におけるコミュニティとは

4月中旬に、QCon Tokyo 2009というIT技術者向けの国際カンファレンスが品川で開かれた。これまでサンフランシスコ、ロンドン、北京などで開催されてきた著名なイベントだが、ある特徴がある。JavaならSpring、GoogleならAndroidユーザーグループ、アジャイルならアジャイルプロセス協議会というように、企業だけでなくコミュニティの存在が前面に立っていることである。

現在のIT業界では、コミュニティというものの存在感が日々強まっている。言語、環境、インフラ、また開発方法論、モデリング手法、プロセスなど、IT業界においてはコミュニティの中で多くのイノベーションが起きているのだ。

IT業界に籍を置く知人が、家族にこう尋ねられたという。「なぜ商売敵同士で情報交換などするのか?バカじゃないの?」しかしこの問いこそが、IT業界の今を如実に物語っている。我々の敵はライバル会社ではない。我々が日々戦う相手はテクノロジーであり、予算とスケジュールであり、ステーキホル

ダーである。コミュニティとは戦友同士が互いを見だし、傷を癒し、経験と知恵を交換し、明日の戦いへ向けた武器と勇気を手に入れる場なのである。コミュニティとは、ヴァルハラなのだ。

鳥一代という存在

山手線田町駅、芝浦口。慶應や二郎もある賑やかな三田口とくらべ、海側に当たる芝浦口は、グレイが基調である。控えめな繁華街と無表情なビジネス街が広がっている。週末ともなれば人足が遠のき、ややもすれば閑散とする。

この芝浦口にほど近い、ささやかな飲み屋街の中に一軒、土曜でも連日満員という居酒屋がある。「参鶏湯のおいしい店」という看板の出る、こぎれいな店だ。鳥一代という。

この店の常連客の中には、今まさにIT業界の輝ける星であり、日本を動かしている重鎮が、いるかもしれない、いないかもしれない、よくわからないけど、だが近い将来そうなるかもしれないと言われていそうに見えるような

人々がいるように思われる。秀でたITエンジニアたちがその正体だ。

彼らを指して「秀でて」いるとする所以は、コミュニティに参加している、それも多くは複数のコミュニティに参加したり、コミュニティの運営側に属していることにある。

言葉の停車駅

鳥一代とは、要求開発アライアンスやオブジェクト倶楽部、日本XPユーザーグループといったいくつものコミュニティが重畳する、希有な場である。ことさらに集まろうとしなくとも、気軽に寄れば誰かしら知人が、同業の仲間がいる。常にITエンジニアたちがホットな情報交換をしている。そこはさながら人の行きかうターミナル、言葉が交わり合う停車駅だ。

言葉はコミュニティ同士をつなげる。投げかけられた言葉には索が付いており、2つのコミュニティの間に渡された、細い架け橋となる。ひとつひとつは細い絆だが、擦り合わされ、三本の矢のごとく、…。

【ここで問題です】

コミュニティ①に属するエンジニアAさん、Bさんと、コミュニティ②に属するエンジニアXさん、Yさん、Zさんがいます。AさんとXさんはすでに知り合いです。この5人が偶然鳥一代で出会うと、コミュニティ①と②のつながりは何倍になるでしょうか？(答えは右下を見てね)

汗水たらすアーキテクト

鳥一代の通であれば一度は飲んだことがある、いや、愛飲しているであろう酒がある。高麗人参をふんだんに漬け込んだ焼酎だ。宿酔(二日酔い)になりにくい、いや、大酒をしても人参酒を一杯飲んでおけば明日もスッキリ、土臭い(ゴボウにも似ている)が慣れるとおいしい、などの噂もある。人参酒、として親しまれている。アルコールを摂取しつつ、宿酔を抑える。ITエンジニアであれば、手段に織り込まれた目的に、アーキテクチャの精髓を見るはずだ。あたかもSpringフレームワークを活用したら低結合高凝集のデザインに到達するかのようである。

また別の例を見てみよう。鳥一代の名物料理は、参鶏湯だ。誰が何と言っても参鶏湯だ。わらじピザや広島トリカツもそーと捨てがたいが、やはりここは参鶏湯だ。レバ刺の誘惑にも心惹かれるが、話の展開の都合上涙を呑んで参鶏湯としておきたい。メニューには「参鶏湯(赤・白)」とある。白はプレーン、赤は辛味噌を入れたバージョンである。初めての客はここで、白にしようか赤にしようか悩むことになる。名物料理であるので、真剣に悩む。運命の分かれ道である。システムを納期に間に合わせるために、機能をどれか一つ削らなくてはならないプロジェク

トマネージャのように悩む。

そこでアーキテクトが提案する。0か1かではない、ユーザーのニーズを満たす必要十分なものだけを提供しようかと、提案する。「白にして、赤味噌を別に付けましょうか」と。これこそがユーザーの要望を見据えたアーキテクチャだ。さらに素晴らしいことに、事前に注文しておけば冷凍で持ち帰りも可能である。そう、参鶏湯はモバイル対応済みなのだ。より広いユーザーニーズにアーキテクチャレベルで応えていることがわかる。

他にも様々な工夫をして全体的なアーキテクチャを作り上げ、日々維持しているのは、象牙の塔ではなく現場で、仕入れで、厨房で、フロアで汗水を流すアーキテクト、すなわち店長である。ITエンジニアは、鳥一代に一つの類い稀なアーキテクトの仕事を発見する。そこには心を癒すもてなしと、真の学びがあるのだ。

土に根を下ろして行こう

コミュニティというものが育つには、表舞台だけではない、内輪的な、気軽かつ親密な場が必要だ。鳥一代だけがそうした場を提供するわけではないだろう。世の中の多くのコミュニティに、鳥一代的な場、メタファとしての鳥一代が存在する。そうした場を、根を下ろす場所を持たないコミュニティは、住人の存在しない人造の街のように活気を失う。

異論はあるかもしれないが、誰が何と言おうと鳥一代は鳥一代であり、参鶏湯は参鶏湯だ。酔っぱらいは酔っぱらっているしパンダはパンダっている。風は吹き雲は流れる。筆者が本当に伝えたいことはただ一つ、人参酒もう一

杯!

最後に、本稿を執筆するうえでお世話になった以下の方々に謝意を表したい。本稿は以下の方々、およびスペースの都合で名前を挙げられない皆さんの方々と酌み交わした杯なくして成立しなかった。

“だめな大人”てつ。さん、“だめな美女”ゆこ。さん、“パンダ”のぐばんさん、“パンダ”どこぼんさん、“パンダ”papandaさん、“パンダ”店長、“風吹く癒しのパンダ”メーヴェさん、“種詩くパンダ”豆パン、“女王”くっしーさん、“エネルギッシュなファシリテータ”essenceさん、“お幸せに”年尾さん、“お幸せに”Chakoさん、“將軍”fkinoさん、“芋掘りたいです”飛燕さん、“元箱ドラ娘”ナガタユウコさん、“バーちくわの穴マダム”ちくわさん、“呑まれ部顧問”koicさん、*

なお、ここに書いたことはすべてフィクション、誇大妄想、捏造疑惑法螺話かもしれません。自分の目で確かめてね。☺

仲良くなった5人が次は新たな仲間を連れてきて、さらに仲良くなる【例回】

Profile プロフィール



やっとむ
Yattom

オブジェクト指向技術からアジャイル開発に傾倒し、最近是人がアジャイルになれるような支援を生業としている。認定SCRUMマスター。日本XPユーザグループスタッフ。
URL : <http://yattom.jp/>



今、つ、が暑苦しいっ

by EMZERO 編集部



一見さん以上常連未満の視点から見た鳥一代の魅力

マナスリンクの、EM ZEROの編集見習長に就任して早や数ヵ月。「マナス村遠足に行くよ〜」「交通費も食費も会社持ちだよ〜」という甘い誘いを受け、十数年ぶりの遠足に参加しました。

おいしい料理を食べ、由緒正しい神社に参拝し、草団子を「会社のお金」でごちそうしていただき、心身共に満足できた遠足でした。「やっぱり会社ってのは利益を社員に還元しないとなあ。ま、厳密には私は社員じゃなくてボランティアDAKEDONE!」なんてことを考えつつ。

そして初めて訪れた茨城はマナス村別館にて、社長・副社長が資本金で購入したVAIO type Pを軽やかに扱っているのを指をくわえて眺めつつニンテンドーDSで遊んでいました。正直に言います。油断していました。

内心は、「操作できるPCもないし、ネットワークにも接続できないし、私には何もできないですよ。しょうがないなあ。いやあ、お手伝いできなくて残念無念（・v・）」。

しかし社長・副社長の微妙な視線が私に突き刺さります。

それもそのはず。編集見習長がDSで遊んでいるのですから（汗）。

気がつく、「ゆるふわな感じで鳥一代の紹介文を書いてね」との指令を某長寿落語番組（笑）の紫色の人のニックネーム「腹黒」がぴったりな社長からのむちゃぶりを受け、マナス村別館にてこの紹介文を執筆しています。

「予想外デース。」

ですが私は全国1億2千万人のEM ZERO読者の皆さまにご紹介できるほど鳥一代のことを知りません。6回くらいしか鳥一代で食事をしたことがないのですから。

そのため、一見さん以上常連未満の視点から鳥一代についてゆるふわなるままに書き散らしたいと思います。

- ①鳥刺しが美味。とくにレバーは、他のレバーが食べられない私でも食べられます。
- ②鳥かつの山盛りっぷりに驚愕。
- ③高麗人参酒で健康になれる（味については責任を負いかねます）。
- ④サムゲタンが絶品。白を注文して少し赤みそを付けてもらえば両方の味が楽しめてなお良し。
- ⑤店長がイケメン（ウホッ、いい男!）。
- ⑥鳥一代、小鳥一代、芝の鳥一代と、タイプの違う3店舗の味を田町近辺で楽しむことができる。

…他にも色々でご紹介したいポイントがあるのですが、残念ながら夕飯の時間になってしまいました。夕飯はカレーなのです。カレーを冷ましてしまう訳にはいきません。というわけで、鳥一代の様子は以降の写真から空気を読んでいただければと思います（貴方がKYでないことを祈っております）。ではどうぞ!

(EM ZERO編集見習長 かじパン)



鳥一代推薦者の言葉

ごみちゃん

鳥一代での一番の思い出は、2008年9月の友人数名との飲み会。私たちは和やかに参鶏湯を囲み、向こう側では、何やら送別会が行われていて、微笑ましく眺めていた。しかし1時間後、状況は一変する。入れ替わり立ち代り、私たちの席にやってくる人々。エンジニアという共通点を頼りに、気がつけば店全体が一つの大宴会場に。あの空気を思い出すと、自分の仕事に誇りが持てると思える。熱くて暑い、とても不思議な夜だった。



Chakoさま

昨年の夏、私が某社を退職するにあたり送別会が開かれた。お店に行ってみると、在職中お世話になった面々…ん?そこには、某社社員のみならず、私に縁がある方々が。幹事氏の策略(?)により、お店全体が関係者にジャックされている。たまたま居合わせた、田町某社の方々も一緒になって盛り上がる。送別会、なのに阿呆みたい楽しかったのは言うまでもない。そう、そのお店こそが鳥一代である。おそらく、こんなお茶目な計らいは鳥一代でなければ実現しないだろう。幹事氏と一緒にサブリザを考えてくれた店長の人柄である。その後、たまに参鶏湯と店長が恋しくなり通っているうちに、気がつけば常連になっている。きっとこれもこのお店の魔力。



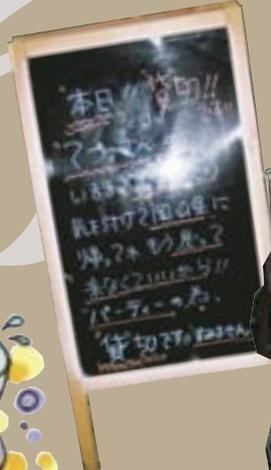
ゆこまる

核家族化や都心部のマンション生活による疎関連により、他者とコミュニケーションの取れない若者が増えていると言われます。鳥一代は「今、やっとうむ」って声が聞こえた!と話しかけられるなど、現代社会では稀有な、昔ながらの町内会そのままな空間を味わうことができます。





写真提供：gyaoryuさん



代官切祭



mixi「大人の田町」 コミュ管理人 空



私が「大人の田町」コミュの管理人をしているのは、ひとえに「鳥一代」および山崎店長のおかげであります。店長のひとり言日記をmixiで紹介したことに始まり、「鳥一代」で人生初のオフ会を開催したことが、コミュニティ立ち上げのきっかけとなりました。山崎店長をはじめスタッフの方々が暖かく迎えてくれる店内は都会のオアシス。看板の「参鶏湯」をはじめ、焼き鳥、お刺身盛り合わせも絶品です。人気店ゆえいつも大盛況。ご予約はお早めに！

Caution!—要注意人物 のぐのぐた

鳥一代でこの人物を見かけたら要注意である。この人物は某出版社に属する悪徳編集者であり、鳥一代に集まる良心的で優秀なエンジニアに対して人の良さそうな顔で近づき記事の執筆を依頼するらしい。ここで安請け合ってしまうと徐々に執筆内容のハードルが上がリ締切に遅れようものなら地の果てまで追いかけれ恨み言を言われるらしい。最近ではVAIO type Pを所持しており、飲み会の場の端で原稿を書かせるらしいという噂もある。とにかくこの顔を見たら要注意である。まあ、逃げようとしたところでたいてい手遅れだが。



鳥一代について

さんざんネタの限りを尽くしておいて最後になんですが、鳥一代は東京田町に実在するお店です。いつの間にか本店、小鳥、芝、と細胞分裂を続けています。詳しくは、鳥一代のWebページ (<http://www.toritidai.com/>) をご覧いただくか、お近くのEM ZERO関係者までお気軽にお尋ねください。毎日更新されている「ヤマゲタンのひとりゴト」ブログもお勧めです。



サムゲタンの通販が始めるという噂もあるので、サムゲタンがもっと身近なものになる日も近いかもしれません(本特集に登場しているエンジニアは付いてきません)。



続・エンジニアが見た世界最大級のセルフビルド建築「沢田マンション」

沢田マンション見聞録

安藤寿之
ANDO Toshiyuki

沢田マンション（沢マン）との出会いはアジャイルマインド勉強会でした。そこでは懸田剛さんが沢マンのことを熱く語っていました。その内容は、『6階建てのマンションを2人で作った』『スロープを作るために既に入居者のいる部屋を削った』『常時建設中のため屋上にクレーンがある』など、かなり破天荒なものでした。今回は筆者が感じた沢マンの魅力を少しでもお伝えできればと思います。

沢マン見聞録1日目

まずは沢マン見学

沢マンには住人さん主催のツアーがあり、後ほど参加するのですが、その前に沢マンを見学しました（写真1）。最初に出迎えてくれたのは、沢マン見学の心得のポスターです（写真2）。さすが沢マン、見学の人が多くなると、困った人もちらほらと出てくるのでしょうか。でも、撮影禁止とあいさつはまあよとして、部屋のドアを勝手に開けて覗き見ている絵と「のぞき見イヤン！」の注意書きはいかがなものか？「いくら何でもそこまで失礼な人は普通いないよね？さすが沢マン？」と、勝手に失礼なことを思いつつ、ポスターの前を通り過ぎました。このポスターには注意書きのほか「沢マンツアーご希望の方は…」と、住人さん主催のツアーがあることと、連絡先（携帯のメールアドレス）が書かれています。後でも触れますが、このポスターとツアーは、沢マン住人の自発的な活動の良い例です。

ちなみに近くには空き部屋ありの広告も。一部屋4万弱くらいだったと思います。高いのか安いのか。

そして、住人38号さん主催のツアーへ

見学の後、住人38号（38号室に住んでいるので）さん主催のツアーとなりました。かなり回数を重ねていて慣れているのか、地下駐車場から屋上まで面白おかしくネタを挟みながら、すいすいとツアーは進みます。印象に残っているのは、『お風呂』と『ベランダ』のお話です。

前者は、『ある日トイレに行った後、お風呂に入っていたら（お風呂を溜めながらだったかもしれません）、ウ〇コがぷかぷか浮いてきた！』という話。原因はパイプの傾斜がどうのこうのというモノでしたが、さすがだなあと考えたのは、住人さんの対応です。普通なら大家さんに怒鳴り込むところだと思いますが、これを見て「ああ俺も沢マンの洗礼を受けることができた」と喜んだというのですから…。なんとも、たいていの困ったことは大家さんに

頼めばすぐに直してもらえそうです。

後者は、『2階か3階のベランダを当時小学生の娘さんが作った』というお話です。大家さんは子供たちにもマンションの建築を手伝わせていたようで、その結果、現在のメンテナーである旦那さんたち（お嬢さんが2人います）よりも修理が上手だとか。とはいえ、当時小学生の娘さんがベランダ（結構な広さがあるのです）を作ったというのはさすがにネタだろうと笑いつつも、「いや、沢マンならありえるかも」と考えさせてしまうところに沢マンの沢マンたる所以があります。

懇親会で聞いた沢マンの洗礼とは

ツアー後は、沢マン住人さんとの懇親会です。住人38号さんの部屋をお借りして、5名の方にお話を聞かせていただきました。お話はいちいち面白く、懇親会の間ずっと腹を抱えて笑っていました。多くは『洗礼』に関するもので、『年間湿度が90%以上で朝仕掛けた除湿器は帰宅する頃には必ず満水になって止まっている』『上の階の排水パイプが部屋の天上を這っているので、住人さんがモヨウしたタイミングがよくわかる』『メンテナーの1人は個性豊かな人で、修理を頼むと必ず何か一工夫いれないと気がすまない』『プレーカーから火が出た時は、まず写真を撮ってみんなに自慢した』『40リッター（合ってたかな？）のポリバケツが一杯になる本格的な雨漏りがあった』など、キリがありません。他人として聞いている分には笑い話ですが、実際にそれを受けるとなると、住人の方のように笑い飛ばせるだろうか？と思うくらいのもばかりでした。

豊年祭には1300人以上の方が参加

筆者達が訪問した時には、もうすぐ豊年祭というお祭りを開催するというので、それについてのお話も伺いました（写真3）。沢マンは、近隣住民にあまりウケが良いわけではないらしく、若干恐れられているところもある様子（あくまで雰囲気だと思います）。そんな誤解を解消し、もっと沢マンのコトを知ってもらうためにマンション全体を利用した大規模なお祭りを開催することにしたそうです。ポスターの作成や告知、お店の手配など、お祭りに必要なものは住人が主導で準備することでした。今回懇親会に集まった方々は、



1



2



3

■写真1 沢マン全景
■写真2 沢マン見学の心得
■写真3 豊年祭りのあれこれ

写真家、イラストレーター、彫師など芸術家肌の方が多かったのですが、それぞれがポストカード用の写真、ポスター、スタンプラリーの判子など、得意分野でお祭りに貢献していたのが印象に残っています。

後から聞いた話では、お祭りは大盛況で1300人以上の方が沢マンを訪れたそうです。

沢マン見聞録2日目

大家さんにインタビュー

次の日朝は、6階の大家さんの家でインタビューです（写真4）。筆者の記憶しているものをわずかですが、ご紹介します。

- ・最初は1部屋から始まった。その部屋を貸して資金を調達しながら、次の部屋を作った。
- ・家賃がどうしても払えない場合はきちんと謝りにくればいい。黙っているのはいけない。
- ・出口が4つあった時期もあったが、住民がまとまらなかったの、1つに戻した。出口が1つであれば何かしら顔を合わす機会があり、それが防犯の役目も兼ねる。
- ・戸別にベランダを作らず広い通路を作ったのは、通路を歩けば部屋（住人）の様子を伺い知ることができるから。
- ・多少不便なくらいがよい。自分で工夫すると、その分愛着も沸く。
- ・やればできる。

「やればできる」はよく聞く言葉で、シチュエーションによっては精神論にしか聞こえないことも多々ありますが、マンション経営に必要な資格・免許を取るだけでなく、食材を自力で調達するために畑や田圃まで作るなど、必要なものは全て自力で調達している大家さんからこの言葉を聞くと、確かにそうですよね。とうなづくしかありません。

沢マンは自治区である

ここまでを経て、筆者の沢マンに対するイメージは冒頭にあるように豪快・破天荒といったものから、豪快だけでなく、大家さんと大家さんのメッセージが色濃く反映されたマンション、そして、そこで生活している住人の3つがうまく調和しているというイメージに変わりました。懇親会の中で住人の方が「沢マン自治区ですよ」と言っていました。なるほど納得という感じです。

沢マンから学ぶ アジャイルなチーム

筆者には沢マンが非常に良くできたコミュニティ、アジャイルが目標とする自律的なチームに似た何かを持っていると感じました。沢マンの大家、住人の関係は、開発で言うところのリーダーと開発者とは異なりますが、お互いをコミュニティとして捉えた場合はどうで

しょうか？筆者の感じた共通点などを交えて、沢マンから学ぶアジャイルなチームについて考えたいと思います。

まずは沢マンとアジャイルの共通点から。筆者は「少しずつ作る」「すぐやる」「フィードバック」「コミュニケーション」「自発的に行動する」などに共通する部分を感じます。

少しずつ作る、すぐやる、フィードバックは、沢マンの建築方法と、現在も行われている修繕方法から見て取ることができます。詳しくは本誌Vol. 3.1の懸田剛さんの記事をご覧ください。残り2つの「コミュニケーション」と「自発的に行動する」について少しお話しします。

沢マンの方針は対面のコミュニケーションだと思っています。ここでいうコミュニケーションは濃いものではなく、「顔が合ったらあいさつする」「何かあったら相談する」「悪いことをしたら謝る」といったような非常に簡単な、基本的なものです。また、通路がベランダを兼ねており、マンションを一回りすると住人の様子が伺えるというところからも、個人の空間をあまり大きくせず、人と人が顔を合わせやすい場所を作り出そうとしています。大家と住人が、そして、住人同士がコミュニケーションする機会を作り出し、隣の人のことは何も知らないという状況を避け、マンションの防犯にも役立てています。

冒頭にあったツアー、懇親会の際に話に出た豊年祭は自発的な行動に当たるでしょう。自分たちの興味からの行動だけでなく、マンションのための行動というところに興味を惹かれます。

なぜ沢マンは賃貸マンションとして 成立しているのか？

沢マンの良い点ばかりを挙げましたが、実際に住むとなると、話は少し変わります。スロープが必要だからと住んでいた部屋を追い出される、入居したら隣はゴコゴコ部屋作りの真っ最中、毎日修繕しているというけれど、そこまで修繕しないといけないというのはどうなのか？湿度90%の場所はそもそも人が住むところではない、ウ○コが逆流するお風呂なんてもってのほか…。普通のマンションに住んでいる人が引越先として沢マンを選ぶにはかなりの勇気が必要になると思います。候補として挙げることにすらしないかもしれません。筆者の妻はこの話を聞いて、「賃貸マンションとして成立していること自体が奇跡だと思う」と一言。確かに分譲マンションであれば、多少の嫌なこと（沢マンのそれが多少なのかは疑問なところもありますが）は目をつぶるでしょう。しかし、賃貸であれば、嫌なことがあるのなら引越せばいいのです。それをしないで住み続ける住人と、沢マンには何か特別な関係はないのでしょうか？住人が沢マンに惹かれているから。多分その通りでしょう。そうでなければ、多少のことには目をつぶることはできませんし、ましてや、自発的にマンションのために行動をするとは思えません。では、なぜ惹かれているのか？



■写真4 大家さんにインタビュー

沢マンをコミュニティという視点で見た場合、そこに「大家さん=場を提供（作る）」「住人=場を使って活動を行う」という関係を見ることができるのではないかと筆者は考えます。多少強引ですが、プロジェクトではリーダーが場を提供し、開発者はその場を使って活動＝開発していると見た場合、住人が沢マンに惹かれ、マンションのための活動を自発的に行う理由を掘り下げていくことで、開発者が自発的に活動を行っていくことができるプロジェクト＝場作りを学ぶことができるのではないのでしょうか？次に訪問する機会には、コミュニティの運営、場作りという視点で沢マンを見学してみたいと思います。

最後に

「アジャイルマインド勉強会の皆さんと合宿」から始まった見学でしたが、ひょんなことから原稿を書く機会を得ることができ、ほんの少しだけですが自分なりに沢マンを理解することができました。当日お世話になった沢マンの皆様、原稿を機会を与えていただいた懸田剛さん、EM ZERO編集部、そして、悩んでいる筆者を励まし、原稿のヒントを与えてくれた妻にお礼を言いたいと思います。どうもありがとうございました。😊

Profile プロフィール



安藤寿之

ANDO Toshiyuki

アジャイルな開発と、アジャイルなリーダーに憧れる開発者。勤務先のNECソフトにてアジャイルに関するコミュニティを立ち上げ活動中です。初めて投稿に挑戦してみたのですが…小さいころ国語が苦手だったことを思い出しました。

~今こそ「できる」エンジニアになろう~ 仕事を加速するGTD入門

しぶかわ♥よしき
SHIBUKAWA Yoshiki

viかEmacsか。それはいつ果てるとも言えない論争を引き起こしてきました。エディタ、ショートカットコマンド、冷蔵庫メーカーのキーボード（注1）、LL。我々エンジニアにとって、コンピュータの中の効率改善は常に関心の中心です。でも、ちょっと待ってください！仕事はコンピュータの外にもあります。IT＝情報技術です。ITエンジニアたるもの、コンピュータ外のアナログな情報処理もできて初めて「できるヤツ」と言われます。この記事では、アナログな情報処理を加速させるGTD (Getting Things Done)を紹介します。コンピュータの中でだけががんばっていても「○○さんってステキ」とは言ってもらえないのです。

注1) 東プレの主力製品はトラックの冷蔵庫です。

人間のアーキテクチャから考える

★なぜ仕事の効率が落ちるのか？★

図1は人間の情報処理のアーキテクチャを図示したものです。まるでPICマイコンのハーバードアーキテクチャと呼ばれるものにそっくりです。人間とコンピュータを比較すると、次のような相違点があります。

①スタックオーバーフローになりえる

プログラムでもミスがあると起きる可能性があります。人間も同じです。堂々巡りになるような命題（パラドックス）や、頭の中で口げんかのシミュレーションなどを行うとすぐにスタックメモリを使い果たします。考える能

力を奪うということで、催眠誘導ではこの動作を利用しているそうです。

②メモリの信頼性が低い

人間のスタックメモリには似たような内容が複数積まれると、その途中の段の情報を忘れやすい（健忘）という特徴があります。スタックメモリに入っている情報によってプログラムの動作まで影響を受けます。失恋するとすべての考えがマイナス方向に行ってしまうのもこの動作によります。また、試験前に暗記するのに苦労した経験は誰しもあると思いますが、大容量記憶装置のほうも問題があります。何度情報を入れても忘却したり、違った形で出てきたりします。これらの例から、人間の情報処理能力のボトルネックは記憶装置にあるということがわかります。なお、プログラム領域（思考パターンなど）の書き換えは普通にはできませんが、NLPのカウンセリング（ROMライターに相当）で人間のプログラムを一部書き換えることはできます。しかし、

今回の話題から外れるので省略します。

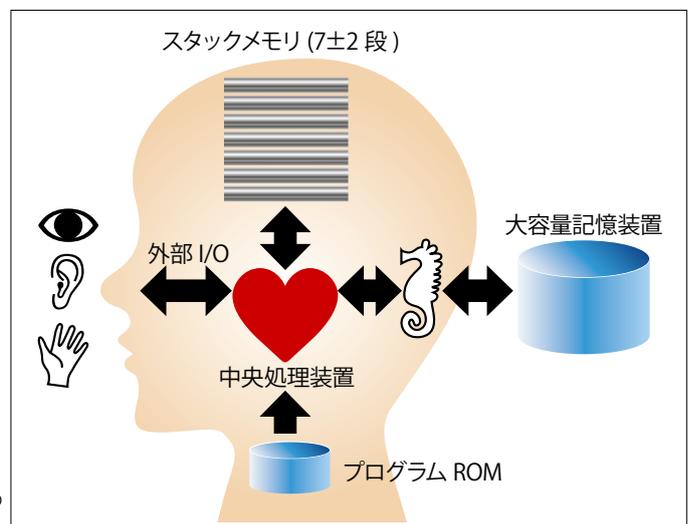
空きメモリを増やそう！

★GTDで効率改善★

ここで紹介するのはGTDという仕事術です。人間の情報処理の能力を最大限に生かすには、記憶に頼らない手法が必要である、というのは最初の例から明らかです。これからGTDの仕事術について解説していきます。なお、GTDは電子的なツールでタスク管理をすることもできますが、最初はopakenさんのGTD+R（図2）や、nomicoさんのGWeeklySheetなどのアナログなツール上で手を動かして体験することをお勧めします。GTDは図3にある5つのステップで仕事を管理していきます。

①収集

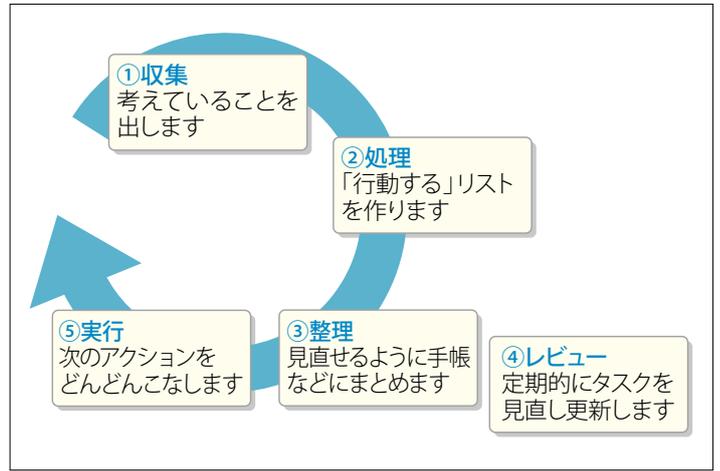
まずは頭の中の仕事をすべて書き出します。このリストをInboxと呼びます。たいてい20分ぐらいで行き詰まると思



■図1 人間の情報処理のアーキテクチャ



■図2 GTD+RのWebページ
(http://gadget.cre8system.jp/gtd/gtd_plus_r.html)



■図3 GTDの5つのステップ

いますが、そこから勝負です。「1時間はがんばる」や「150項目出す」など、目標を設けて出し続けます。2回目以降は差分だけになるので、だいぶ楽になります。気づいた仕事があれば、どんどんInboxに入れていきます。

②処理

収集でたくさんの項目が出てきます。この中から「次に行くアクションリスト」を作成していきます。2分以内に終わる仕事はその場で片づけます。自分が行動する項目ではないもの、あるいは「いつかやる」「やらなければならないけど具体的な行動が見えてないもの（プロジェクト）（注2）」に分けていきます。処理をするとInboxは空になります。

注2) GTD用語の「プロジェクト」は、「複数タスクの集合」ぐらいの意味です。

③整理

このようにして作ったリストを定期的に見直せるように管理していきます。前述のGTD+RやGWeeklySheetであれば、処理が終わった時点でこの仕事は完了です。

④レビュー

GTDを続けるうえで一番重要なポイントがここです。「いつかやる」なども、いつかは「いつか」が来るわけです。プロジェクトも具体的なアクションが徐々に明らかになっていきます。毎朝、毎週、毎月など、定期的にInboxリス

トや、処理で作成したリストを見直し、次にやるアクションリストを更新していきます。1週間に1回のペースという人が多いようです。

⑤実行

次にやるアクションが決まったら、あとはこれをやっていくだけです。ほかの仕事術と違うのは「優先順位」をリスト上で管理しないことです。ぱっと見てその場で「これを先にやろう」と思ったものを選択していけばいいだけの話です。今できることをどんどん前倒しでやっつけよう、というのがGTDの仕事の仕方かな、と筆者は感じています。

めざせ自分流!

★GTDをカスタマイズ★

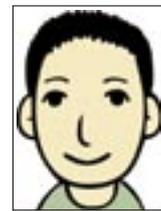
GTDの素晴らしい点の一つがツールの自由度です。この記事を読まれている方はIT技術者の方が多いと思います。いわば情報処理の達人です。ぜひともそのデジタルな知識を使ってGTDをカスタマイズしてみてください。筆者も現在、自分用のタスク管理のシステムを制作中です。マインドマップと組み合わせてみたり、ソフトウェアかんばんを使ってみたりといったことも考えられます。Djangoなどのフレームワークの勉強の題材にも手頃だと思います。GTDはツール選定も含め、人によって実装がいろいろ変わってきます。

LT (Lightning Talks) もそうですが、自分の手法のPRの敷居が低いのが特徴です。そのため、勉強会をするとすごく盛り上がります。GTDを通じて仕事術を高める仲間との交流、というのもGTDの楽しみ方の一つだと考えています。「IT技術者は普通の仕事をさせてもすごい」とIT業界が一目置かれる、そんな世の中になるように一緒にがんばりましょう! 😊

■参考文献・セミナー・URL

- ・「ワンチップマイコン特集」『トランジスタ技術1999年5月号』CQ出版社
- ・「催眠コミュニケーション入門」めんたね (<http://www.mentane.net/>)
- ・『ストレスフリーの整理術』デビッド・アレン著、田口元監訳、二見書房

Profile プロフィール



しぶかわ♥よしき
SHIBUKAWA Yoshiki

メーカーの社内SE。餃子と焼きそばのウツノミヤ在住。好きなものはシビックハイブリッドとPythonとjQuery。このところ、速読やらマインドマップやらGTDやらエリックソン催眠やら茶道やらいろいろ手を出しすぎて「しぶさんは変態だ」とほめられることの多いAB型です。

今だから、KJ法 —感じる化宣言

株式会社豆蔵
岡村敦彦
OKAMURA Atsubiko

はじめに

「KJ法（注1）は分類手法ではありません。」

先日、あらためてKJ法を学ぶ機会がありました。そのときのことです。「KJ法について何か知っていることは？」との質問に、私が「いろいろな言葉や概念を、何らかのカテゴリに分類する手法で…」と答え始めたところ、講師の方（注2）にいきなりダメ出しされたのがこの一言でした。自分がKJ法について何も知らないことを思い知らされた瞬間でもあります。

KJ法—川喜田二郎博士の名前に由来した日本生まれの手法であり、名称そのものが広く知られているのはご存じのとおりです。しかしその反面、KJ法の本来の意味としての使い方がどれだけされているのかというと、その本質を理解せずに表面的な技法としての知識のみが利用・流用されている場合がほとんどであると言っても過言ではないでしょう。

もちろん技法としての使い方は、それはそれで便利かつ有用な手段であり、絶対にはいけない、と言うつもりはありません。ただし、本来のKJ法の趣旨を理解して使う場合とそうではない場合とでは、結果としてできることには雲泥の差があります。

そこで、「真のKJ法とは一体どんなものなのか？」ということを知りたいと思っていましたが、ちょっと無謀でした。とてもではありませんが、「KJ法とは何か？」を短い字数で伝えるこ

とはさすがに無理だ！ということがわかりました。しかも、私もまだまだKJ法の本来の姿に『気がついた』ばかりですので、「これがKJ法だ！」と言えるほど熟達しているわけでもありません。

従って今回は、「KJ法とは何か？」ではなく、「KJ法とは何ではないのか？」を少しでもお伝えできればと思います。ではさっそく。

注1：「KJ法」は、川喜田研究所の登録商標です。

注2：株式会社エバーフィールド永野篤氏。

KJ法の誤解

誤解その1：KJ法はデータ分類手法である

冒頭での逸話のように、KJ法は分類手法ではありません。ここは非常に大きなポイントです。もちろん、技法だけを使えば分類のために使うこともできますが、それは本来の用途ではありません。何かを分類する、ということとはあらかじめ想定される何らかの概念に、その「何か」をあてはめていくこととなります。しかし、それではその「何か」は想定範囲内の物事の範疇に収まってしまいます。

たとえば、イヌ、ネコ、イルカ、カエル、毛虫を分類しようとする、哺乳類（イヌ、ネコ、イルカ）、両生類（カエル）、昆虫類（毛虫）というようなありきたりの分類か、せいぜい陸生成物（イヌ、ネコ、毛虫）と水中生物（イルカ、カエル）となってしまう。ここにはとくに新しい発想はありません。

しかし、分類という観点ではなく、「そこに何が見えるのか？」「それを自分はどう思うのか？」「どう感じるのか？」

という感覚に集中していきます。「なんとなく」でよい（ここが大事！）ので、そこに現れているものの本質をよく見極めていくと、それまでとは違ったもの同士の組み合わせが見えてくる可能性があります。たとえば、「海外ドラマで活躍する人気動物（イヌ、イルカ）」と「日本の有名なギャグ漫画に登場する変なやつら（ネコ、カエル、毛虫）」といったようにです（本当はこれもちよっと違うんですが）。結果だけ見ると、後者も分類しているように見えるかもしれませんが、「最初から枠組みを想定しない」ことがもっとも重要なのです。

このように、自分はどうか、どう感じるか、というように既存の理論ではない「実感」に焦点を当てて世界を見つめていくアプローチが基本であり、これにはいわゆる「分類」とはまったく異なった発想が必要になります。

誤解その2：KJ法は問題分析手法である

KJ法では分析をしません。「問題解決技法」と呼ばれることから、問題を詳細に分析する手法と思われることがありますが、そうではありません。分析するためにはもっとほかに適した手法（魚の骨やロジックツリーなど）がいくらでもあります。問題を細かい要素に分解して、一つ一つを詳細に検討するような要素還元的な分析手法とは逆のベクトルです。そもそも問題を分析するためには、その問題が何なのか明らかでなければいけません。しかし、KJ法が扱う問題はそのような明確なものではなく、「何か気になる」「なんとなくうまくいってない」というようなはっきりしない問題を対象とします（注3）。

KJ法の手順①



まずはラベルから

KJ法の手順②



もっともKJ法的?な表づくり

KJ法の手順③



実は紙のたたみ方も決まっています

※画像撮影・出典:株式会社エバーフィールド

つまり一見無関係に思えるようなさまざまな現象でも、一つ一つ吟味しながらそれらを総合していくことで、それまでは認識できなかった別の何かが見えてくるような発見的な考え方です。分析型ではなく、いわゆる統合型の手法と言ってよいでしょう。

注3:SSMも同様の問題を対象とします。

誤解その3:KJ法は川喜田二郎氏が命名した

最後はどうしてもよいことかもしれませんが、手法の名前は川喜田先生がご自身で命名されたというよりは、慣習的にそう呼ばれていたものが実質的な名称として広まっていった、ということのようです。もともとはいろいろな情報を紙切れ(付箋紙のようなもの)に書いていたことから「紙切れ法」と呼ばれていたらしく、そのときに情報の記録者をイニシャルで「KJ」としていたので、そう呼ばれることが多くなったそうです。

なぜ今、KJ法なのか?

さて、ではなぜ今、KJ法なのでしょう?

今の私たちの社会は、目に見えるモノや数値化されたデータばかりが重要視されるあまりに、目に見えない「コト」や、数量化されない定性的な情報は無視されるか、無視されないまでも、ことごとく軽視されていることがほとんどです。とくにIT業界ではそれが顕著であり、「計測できないものは管理できない」という言葉が、金科玉条のように大変ありがたがられる傾向にあります。もちろんそれはマチガイではな

いし、定量的なデータは当然重要です。しかし、それ以外の物事はまるで存在しないかのような考えだけになってしまうと、はなはだ危険です。ちょっと落ち着いて考えてみればわかることですが、世の中は定量的なものと同定性的なものの両方が存在しています。どちらか一方のみで成立しているわけではありません。

そんなことを考えているときにふと手にした本がありました。川喜田二郎氏の最初の著作『発想法』です。そう、KJ法の原点ですね。そして何気なく読み進めると、そこには次のような文章がいたるところで見られました。

- ・『**定量的でなければならない**』という**固定観念は非常に大きな害悪**
- ・『**なんとなく関心を引く情報**』は何でも**集める**
- ・**感情のようなものが、理性よりもはるかに先**

驚きました。これらは、まさに私が求めていたこととほぼ同様の趣旨だったのです。つまり、KJ法がやろうとしていることは、今の時代が見失ってしまったもの、とくにIT業界がどこかに置いてきてしまったものを再発見するアプローチなのです。現在の混迷した閉塞状況は、そうした人間的なものを置き去りにしてきたところからもたらされていると言ってよいでしょう。であれば、それを打ち破る鍵、これからのITを、現代社会を見つめ直す鍵はここにあります。そうです。今のような混沌とした世界だからこそ、時代があらためてKJ法的な考え方(注4)を必要と

している、そう言ってよいでしょう。

注4:アジャイルやソフト思考にも共通した考え方だと思います。

感じる化宣言

さて、最後に一言。これからの時代は、目に見えるモノだけではなく、実感として感じるコト。そこをぜひ大事にしていきたい、という思いから以下を宣言します。

『見える化から感じる化へ!』

なお、大変残念ながら、2009年7月8日に川喜田二郎先生が永眠されました。ここに、深く哀悼の意を表します。☹️

■参考文献

『発想法—創造性開発のために』
川喜田二郎著、中公新書、
ISBN-13: 978-4121001368
『現場の学としてのアクションリサーチ』
内山研一著、白桃書房、
ISBN-13: 978-4561161691

Profile プロフィール



株式会社豆蔵
岡村敦彦
OKAMURA
Atsubiko

IT業界をもっともっと魅力的なものにしたい!という思いのもとで、より人間的な情報システムの開発を推進すべく奔走しているうちにEM ZEROの活動に共感。SSM(ソフトシステム方法論)好きとして(ごく一部には)知られている。所属は豆蔵。

「気楽でマジメ」を 継続するコツ

富士通株式会社
柴田浩太郎
SHIBATA Kohitaro

はじめまして、富士通の柴田浩太郎と申します。今回は、弊社で実施している、私が事務局を務めている「車座ミーティング」という会議をご紹介します。あわせてこの「気楽でマジメな」会議を継続するコツについて、お話ししたいと思います。

車座ミーティングとは、何か

車座ミーティングとは、「車」の輪のように丸く「座」って行う少人数の会議のことです。丸く座ることの意図は、その会議の参加者誰もが、お互いの顔を見ることができ、権威を気にせず平等に話せる雰囲気を作ることにあります。よって、平等で気楽な雰囲気が作れば、必ずしも丸く座る必要はありません。

弊社の車座ミーティングは、お互いが見えるように座ることができ、かつ、会議室のレイアウトをあまり変更しなくてすむ「だ円」座ミーティングであることのほうが多いです（写真1）。

車座ミーティングは、 どのような場で 活用すればよいのか

では、どのような場で、この車座ミーティングを活用すればよいのでしょうか。

富士通には、社内プロジェクトマネジャーの認定者が参加するコミュニティが存在します。このコミュニティはPMコミュニティと呼ばれており、プロジェクトマネジメントに関するノウハウの整理・普及や、プロジェクトマネジャーの人材育成などを行っています。この人材育成の場として、車座ミーティングが役に立つのです！

人材育成なんていうと、伝える側の用意周到な準備と受け取る側の多大な努力が必要で、一見とても難しいように思えますが、そんなことはありません。人を扱うことが大部分を占めるプロジェクトマネジャーの仕事は暗黙知のノウハウが多く、それゆえに、伝える側の情熱と受け取る側の誠意さえあれば伝承は十分行えます。

富士通は、2001年に部門横断型のPMコミュニティを発足させた際、現場のプロジェクトマネジャーに対する育成をどのようにして行えばよいのか悩みました。部門の垣根を越え、有識者の暗黙知を現場のプロジェクトマネジャーに伝承したいという想いはありますが、現場のプロジェクトマネジャーは、日々の仕事に追われていてなかなか時間を取ってくれません。短時間で効果的で簡単な方法はないものか…と考えた末にひねり出したのが、この車座ミーティングだったわけです。

そんなわけで、次のようなアウトラインで、車座ミーティングを始めました。

1. 年に数回、1回2時間、15人前後で、
2. 社内関係者数人を囲み、
3. 特定のテーマについて、
4. 気楽な雰囲気で行う。

車座ミーティングは、 最初から成功したのか

もちろん、最初からすべてうまくいったわけではありません。当初は、有識者の数を4人前後と設定していたため、有識者がその場を過度に「掌握」してしまうという課題がありました。つまり、4人もの有識者が、あらかじめ設定したテーマに対して次々と発言し、場を仕切ってしまうのです。暗黙知を「伝える」という目的は達成できたものの、「承る」側の現場のプロジェクトマネジャーが一時的な聞き役になってしまっており、とても「伝承」とは言えないものでした。



■写真1 だ円座ミーティング

PMコミュニティ 車座ミーティング 参加者一覧
 テーマ:「大規模SIプロジェクトは難しい?」

<参加者>

氏名	所属	役職	PM認定レベル	E-mail
〇〇 〇〇	△△△システム事業	〇〇	プロスキル認定	xxxxxxxxx@ig.fujitsu.com
難しさの問題認識も大変方別(大規模であることで増幅するもの、しないもの、もあり)です。いろんな方の新鮮なお考えを伺って、意見交換したいと思っております。				
〇〇 〇〇	△△△システム事業	〇〇	プロスキル認定	xxxxxxxxx@ig.fujitsu.com
自分の経験でいえば、やはり大規模プロジェクトは難しい。しかし、大規模でも成功しているプロジェクトもあるはず。何が違うのか?そのあたり話題としたい。				
(以下略)				

<アドバイザー>

氏名	所属	役職	PM認定レベル	E-mail
〇〇 〇〇	△△△	〇〇	P1	xxxxxxxxx@ig.fujitsu.com
日報コンピュータの記事によればプロジェクトの規模が1億円を超えると成功率が下がるようである。富士通の現場ではどうなのか皆さんの意見を伺いたい。				

<事務局>

氏名	所属	役職	PM認定レベル	E-mail
〇〇 〇〇	△△△			xxxxxxxxx@ig.fujitsu.com
SI業界以外にも、大規模な事業(プロジェクト)は存在します。そのような他の業界の事業と、その運営方法を知ることが、SI業界の事(プロジェクト)の成功の近道のような気がします。				

■写真1 事前に配布したアンケート



■写真2 議事録の代わりにデジカメでホワイトボードを撮影

確かに、有識者の話を直接聞くことのできる場合は、それ自体、貴重な場です。

なぜなら有識者の話の中には、生の体験から導き出される本質を捉えた考え方があり、それぞれが聞き応えのあるものだからです。しかし、それが一方的なものであったとしたなら、車座ミーティングという場で行っている意味はありません。最初に述べたように、車座ミーティングは、参加者の誰もが平等で気楽に行う会議なのですから。現在は、有識者の数を1人に限定しています。当日の進行役である私は、参加者の誰もが積極的に話せるような雰囲気作りを心がけています。ただ、参加者も「いきなりあるテーマについて話せ」って言われても、なかなか話せない人もいますので、現在は、事前に簡単なアンケートを取り、それを一枚の紙にして配布し、これを自己紹介とともに読んでもらう、ということをやっています(図1)。

車座ミーティングの、継続のコツとは何か

2002年から始まった富士通PMコミュニティの車座ミーティングは、6年間で40回を超え、延べ500名以上の参加者がありました。試行錯誤のうえ、なんとか続けてきましたが、その継続のコツを次に記したいと思います。

1. 多種多様な人を集めること

参加者の募集は、社内、有識者の名前と話し合うテーマを提示し、社内のプロジェクトマネージャーの認定者約300人

に対して一斉に行っています。テーマへの興味も人によって違うため、参加者の顔ぶれはその時々によって異なります。さまざまな背景を持つ人を集め、毎回、違った参加者で実施することが、このような気楽な場であっても、マンネリ化させないためには有効であると思います。

2. 気楽な雰囲気を作ること

私たちは、終業後の18時から2時間、ビールを飲みながら実施しています。酔いすぎて議論にならないのも困るので、量は500mlと350ml各1本に抑えています。それとつまみが少々。一人の会費が500円、アルコールなしの人は200円となります。古今東西、気楽な雰囲気作りには、「口を滑らかにする飲み物」が効果大です!

3. 終わりの時間を区切ること

どんなに盛り上がっても延長はなしとしています。少し話し足りないくらいがちょうどいいと思います。まだ話したい、また話をしてみたいと思わせることが、次の参加意欲をかき立てます。盛り上がらない場合はどうするかって?大丈夫!ビールを飲みながらの2時間なんてあっという間ですよ!

4. 運営側の負担を軽くしておくこと

このような活動は得てして「しっかり記録しなければだめだ」という焦燥感にとらわれてしまいます(周りからのプレッシャーもありますしね...)。しかし、「暗黙知」は「暗黙知」のままでは伝わらない、と聞き直り、気楽な

気持ちでのりくりり行うのがいいと思います。私たち自身、ICレコーダーに声を録音し議事録を起こしていた時代もありましたが、面倒くさいうえ、労力の割には活用されないで途中でやめてしまいました。今は、ホワイトボードに書いたキーワードをデジタルカメラで撮って、記録として残しています(写真2)。これは記録だけではなく、記憶にも残り、手間も随分省けるのでとても気に入っています。

おわりに

続けるためには、やりすぎないこと。みなさんも肩の力を抜いて、気楽に車座ミーティングを試してみませんか?



Profile プロフィール



富士通株式会社
柴田浩太郎
 SHIBATA Kohhtarou

社内プロジェクトマネジメント研修の企画・開発・講師・運営を担当。食べ物、お好み焼き、たこ焼き、焼きソバなどソース系全般を好む。

ソフトウェア開発という山の頂きで

長谷川裕一
HASEGAWA Yuichi

2009年3月に起業しました～ Starlight&Storm

2009年の3月に、僕は仲間達と共に起業しました。会社名はStarlight&Stormです。日本語にすると「星と嵐」。なんだかIT系にはあまり似つかわしくないかもしれない変な名前の会社ですが、その名前はアルプスの山々を案内する山岳ガイドが書いた一冊の本に由来しています。

会社の名前を勝手に決めたのは僕なのですが、そもそも、僕はアルプスの山岳ガイドに憧れていたんです。なにしろ30歳を過ぎるまで、雪と岩の山に登ることが仕事で、会社で働くことは山へ行くための資金稼ぎと看做していたくらいなんですから。

ある日のこと

僕がまだ現役のクライマーだった、ある日のことです。

僕は奥さんと一緒に、東京近郊の岩に登りに行きました。ちなみに、そのころは奥さんも僕と同じクライマーでした(左上写真：僕と奥さん、右写真：息子)。奥さんがクライマーだととにかく便利です。奥さんは特に仕事をしていなかったの、僕が思い立ったら平日だろうがなんだろうが、すぐにでも二人で岩登りに行けます。金曜となると僕が仕事をしている間に、奥さんが二人分の装備を揃えてくれていて、仕事が終わった僕は家に帰るとピンポンダッシュで山に行けるわけです。

ある大学生らしきクライマーを見て

さて、その日は、僕達が登ろうと思っ

ていた岩壁を、一組の大学生らしきクライマーが登っていました。

彼らを見て、僕達の眼は点になりました。きっと、口は半分開いたまんまです。詳細な技術や詳しい状況はしておきますが、彼らの登り方は技術的には一昔前の技術で、それも間違っ使っています。それだけなら僕の眼が点になるだけで済んだかもしれませんが、なにしろ、彼らの登り方は、宝くじに命をかけるような自殺行為とも言える登り方だったのです。

すぐにでも注意して、彼らの自殺行為を止めたかったのですが、もう、岩壁の途中まで登っています。安全地帯に着くまでは声もかけられません。だって岩に登っている最中に「危ないぞ!」なんて声をかけたら、ビックリして最悪の事態にもなりかねません。僕は祈る気持ちで、彼らを見守っていました。

なんとか安全地帯についたところで、僕たちは彼らに追いつき注意しました。分かったことは、一人は初心者であること、それと初心者が言うには、もう一人は経験者だということです。

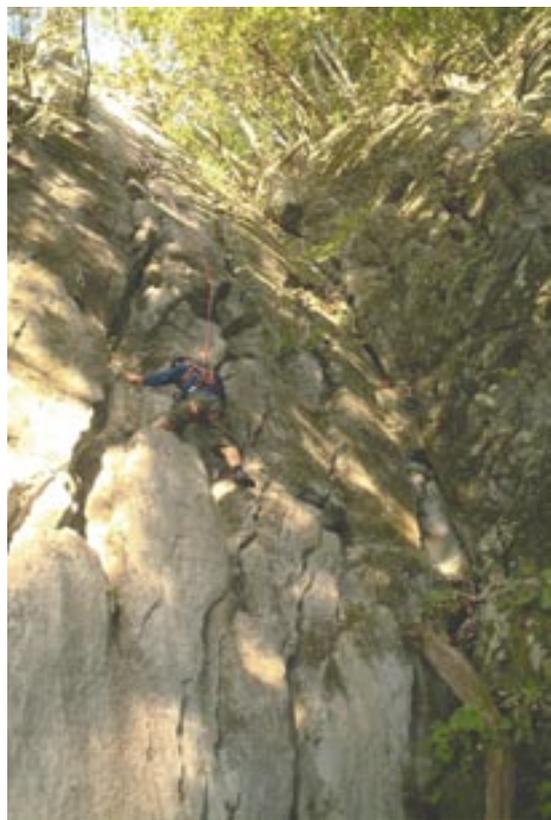
ところで彼ら、注意されたことで経験者の方が腹を立てて、そのまま帰っちゃいました。まあ、そのほうが彼らにとっては無難です。

似たような話

実は岩登りに関しては、これと似たような話はいくつもあるんです。例えば、ヒマラヤの8000m峰を登ったこともある有名なクライマーが、年配のクライミングしているグループに「そんな登り方では危ないですよ」と注意したところ、そのグループのリーダー

しき人に「なんだお前は!」と散々怒鳴られてしまったりとか。

あるクライミングスクールの指導者は、クライミングの生徒を連れて岩場へ向かう途中で、何組かの岩壁にとり



ついているクライマーを指して「ほら、あの人達はあんな危ないことをしています」と生徒達に教えて歩いたそうです。そして、その後、実際に指摘されたクライマーが事故を起こして救急車で搬送されてしまいました。

この話には続きがあって、その話を聞いた指導者の友人は「それ、ちゃんと登っている連中に教えてあげなくちゃダメじゃないか」とその指導者に文句を言ったのです。でも、その指導

者は「お金を払ってくれているお客さんをほっておいて、ヘボなクライマーの面倒をいちいち見る気はない」と切り返してきたそうです。確かにそのとおりなのかもしれませんが、命に関わることもあると考えたらどうなのでしょう。

本当に危ないのは誰？

ところで、こうした怪談や話を聞いて、僕なりに思ったことがあります。ちょっとかじった程度の人間ほど、初心者を連れて山に行きたがる傾向にあって、そういうのが一番危ない。そして、そういうかじった程度の人達と



いうのは、おしなべて、最先端の安全な技術や記録を全然知らず、狭い世界の小さなお山の大将になった瞬間に、技術力も何もかも、ストップしてしまい成長しなくなってしまうんです。

システム開発と登山

僕が思うに、システム開発も教育コースの開発・実施もその多くは、登山にたとえると、昔ちょっとかじったこと

があるお山の大将が、登山計画を立てて、その登山計画を頼りに、ちょっとかじった程度のスキルしかないリーダーに率いられた大量のど素人が、旧式の装備で、どう考えても初級者には無理だろうというレベルの山の頂上を目指して登ると、同じなんです。山で考えたら、こんな登山隊、何かあったら遭難するのが当たり前です。でも、そんな当たり前のことが、システム開発では平気に行われています、そして遭難するたびに皆で「おかしい」とクビをひねっているんです。僕からしたら、無事に頂上に登れて帰ってこれたら、そっちのほうがどう考えてもおかしい。

そこで僕たちのStarlight&Stormです。僕たちは、システム開発や教育の現場で、アルプスの山岳ガイドと同じように、正しい計画と正しい技術で、お客様をサポートしながら、頂上を目指して安全に登っていきたいとの共通の思いを持っています。僕は、その意味を込めて、Starlight&Stormという会社名を付けたのです。

お客さんが困難な岩壁を登りきり、頂上に到達したときの笑顔を見ること、麓に帰った後で「次の頂きも一緒に登ってほしい」と言われること、それが僕たちにとって、最高にうれしいことだと思うんです。



ところで、僕と同じくクライマーだった奥さんですが、僕がクライミングを諦める前に、子育てでリタイヤしてしまいました。今では、僕たちの会社の事務一切を担当してくれています。やっぱり、奥さんが事務をしてくれると僕としては、なにかと便利なんです。😊

お仕事のメニューはホームページをご参照ください。

<http://www.starlight-storm.com/>

Email : info@starlight-storm.com



Starlight&Stormの 頼れるガイド達



長谷川裕一

HASEGAWA Yuichi

1986年、イリノイ州警察指紋システムのアセンブリ言語プログラマからスタートして、現在はオブジェクト指向・Javaを中心に活動する。また、国内のOSS系のフレームワークにおけるエバンジェリスト的な役割も担っている。共著として、『プログラムの育てかた』(ソフトバンク)、『Spring 2.0入門』(技術評論社)などがある。日本Springユーザ会会長。株式会社フルネス取締役。



大野 渉

OHNO Wataru

JavaによるWebアプリケーション開発を中心に経験を積み、現在はオブジェクト指向設計・実装を中心にコンサルタント・講師として活動する。とくに、Spring FrameworkをはじめとするJavaオープンソースフレームワークをベースとしたアーキテクチャ構築に強みを持つ。共著として、『Spring 2.0入門』(技術評論社)などがある。



福島 竜

FUKUSHIMA Ryu

InterLispによるAIシステムに関わった後、オブジェクト指向の分析設計やオブジェクト指向系の言語(C++、Javaなど)を中心とした技術コンサルティングや教育に携わる。最近では、WebアプリケーションのプラットフォームNexawebの技術コンサルティングも行ってた。著作として、『JUnitと単体テスト技法』(ソフトリサーチセンター)などがある。

ちょっとした勇氣

ETロボコンスタッフへのお誘い

ETロボコン2009実行委員会 運営委員

串田幸江

KUSHIDA Yukie

(株式会社アズーリ)

写真提供：ETロボコン実行委員会

“ちょっとした勇氣”とは

“ちょっとした勇氣”って、どんなことでしょうか？

電車でお年寄りに席を譲ること、小さな子供を連れてお母さんに「何か手伝いましょうか？」と声をかけること。いろいろありますよね。でも「自分を変える」という勇氣は、一番身近でありながら難しい勇氣なのかもしれません。

日々の仕事に追われる生活の中、「本当はこんなつもりじゃなかった」と思いながらも、この仕事を好きになろうと思う努力。“前向き”という言葉のジレンマを感じる人は多いのではないのでしょうか。

外に出てみよう

ソフトウェアを作ることはとても楽しいはずなのに、なぜ仕事として考えると辛いんだろう？そんな疑問や悩みを持ったら、いっそのこと外に出てみませんか？

ETロボコンのご紹介

わたしは2007年の大会から「ETロボコン」(<http://www.etrobo.jp/>、**図1**)というイベントの実行委員に参加しています。このイベントはレゴマインドストームを使って、モデリングとプログラミングによる走行競技のタイムトライアルという、2本立ての審査を経て組

込みソフトウェア開発の総合的な能力を競う大会です。

組込みソフトウェアに長年従事して、残業の多い日々や頻繁に変わる仕様への対応など、大変な経験もしてきましたが、それでも「組込みソフトウェアの開発は楽しい」ということが、自分の開発者としての人生で得た大切な宝物です。決して洗練されたエンジニアではなかったのですが、組込みソフトウェアの開発を通して学んだ技術的な知識や、チームでモノを作ることの楽しさ、そしてコンシューマー向けの製品が市場に送り出されたときの達成感、組込みソフトウェアならではのものが多くは確かです。

このような経験を、より多くの人たちに感じてほしいという思いが、この「ETロボコン」を支えています。実行委員のみなさんは組込みに限りませんが開発現場での経験が豊富で、ソフトウェア開発の楽しさや辛さを十分知っていて、その中でも「楽しさ」や「達成感」を擬似的に体験できるように、大会は工夫されています。

わたしは運営委員として、このイベントに参加しています。運営委員の役割は競技会前に開催される「開催説明会」や「技術教育」の運営、競技会では会場の設営や進行など、技術・審査以外の部分における、運用に関わる多くの仕事を行っています。委員といってもボランティアなので、イベントに必要な全てを自分たちだけではできな

■図1 ETロボコンのWebページ





■図2 ETロボコン事務局のお問い合わせフォーム



いのが実情です。作業の多くは専従されている事務局が行ってくれていて、運営委員会はアイデアを提供したり、自分たちのできる範囲で作業を担当したりという状況になっています。いつも面倒な仕事を積極的にこなしてくれる事務局のみなさんには、本当に感謝です。

ETロボコンで得られるもの

運営委員として参加するようになって、このイベントから、仕事の中だけでは得ることのできない経験を得ることができました。その中でも「人とつながること」と「誰かの喜びに協力できること」ということが、特に大きな収穫だと思っています。

人とつながること

ETロボコン実行委員会には、IT業界でも多方面から多くの方たちが参加されています。普段は仕事の上で競合する企業にいる方、また同じIT業界でも得意とするドメインが違うため、仕事ではご一緒する機会のない方もいます。そのような方たちとも、ここでは上下関係や利害関係なく、同じ実行委員として同じ「イベント成功」を目指して力を合わせて仕事をすることができ、明確な目標に向かって、多くの人たちと力を合わせて行動し、ひとつひとつの仕事を通して、たくさんの方たちと話をすることができると、普段は知ることのできないアイデアや視点を見せていただくことができ、自分の知識に幅を持たせることができました。

誰かの喜びに協力できること

ETロボコンには昨年291チーム、人数にして約1500人以上の方がこの大会に参加しています。全国でこれだけの人たちが苦労しながら、地区大会を勝ち残り、チャンピオンシップに出場して優勝を目指すという努力を重ねています。自分もエンジニアとしての経験があるからこそ、その努力の程はよくわかります。しかしその努力は決して辛いものではなく、自分が知らなかった知識を得ながらモノを動かし、動いたときの感動を味わえることも知っています。試走会で試行錯誤を重ねるとき、なかなか思った通りのプログラムができないなどの苦労を乗り越え、大会で見事な走行をできたとき、それぞれの参加者の表情はとて楽しそうで、実にいきいきとしています。近くで見ているわたしにも、その楽しさはひしひしと伝わってきます。

イベントスタッフへのお誘い

だから、このイベントを通して「自分が作ったものが目の前で動く喜び」を得るお手伝いができるということは、自分にとっても幸せな経験になっています。

そして、ひとりでも多くの方がこの喜びを体験することで、このIT業界ももっと楽しい場所に変わっていけると思います。「社会貢献」というには大袈裟かもしれませんが、そんな夢に向かってのひとつの努力なのだということが、

わたしが委員に参加し続けているモチベーションになっています。

このように、あなたが大好きな（はずの）ソフトウェア開発を通して自身自身の成長や、人とのつながりを実感できるこのイベントのスタッフになってみませんか？特に地区大会では多くのスタッフを募集しています。

ETロボコン事務局までお問い合わせください。ホームページにお問い合わせフォームが用意されています (<http://www.etrobo.jp/ETROBO2009/mailform/mailform.html>、図2)。そこから直接事務局へ問い合わせが可能です。

たくさんのご応募お待ちしております。一緒にIT業界を楽しい場所に変えましょう！😊

Profile プロフィール



ETロボコン2009実行委員会 運営委員
串田幸江
KUSHIDA Yukie
(株式会社アズーリ)

株式会社アズーリのヒト部部长。ETロボコン実行委員のほか、PFJ関東スタッフ、IPA/SECプロセス改善部会委員などを務める。日々アジャイルプロセスの実践と人を活かすというテーマと格闘中!

ソフトウェア開発の世界を変えた ウォード・カニンガムの 仕事



独立行政法人産業技術総合研究所
江渡浩一郎
ETO Kouichirou

ウォード・カニンガム (Ward Cunningham) と言えば、Wikiを開発した人として有名です。でも実はそれ以外にも、ソフトウェア開発の世界でさまざまな業績を残しています。ソフトウェア開発の世界でいろいろなことについて調べていると、その裏側にカニンガムの貢献を発見することがたびたびあります。本稿では、そのようなソフトウェア開発の世界を変えたカニンガムの仕事を紹介します。

デザインパターン誕生の土台作り

『オブジェクト指向における再利用のためのデザインパターン』(以下『デザインパターン』)は、オブジェクト指向によるソフトウェア開発において、再利用可能なプログラムを書く方法について述べた書籍で、GoF (Gang of Four) と呼ばれる4人組によって書かれています。しかし実はこのデザインパターン誕生のきっかけを作ったのは、カニンガムとケント・ベック (Kent Beck) の2人でした。

デザインパターンにおける「パターン」とは、建築家クリストファー・アレグザンダー (Christopher Alexander) の考えた「パターンランゲージ」という建築理論がもとになっています。このパターンランゲージをプログラミングに取り入れようと考えたのが、ベックとカニンガムの2人です。1987年、2人はこのアイデアを論文にまとめ、OOPSLA (Object-Oriented Programming, Systems, Languages, and Applications) というシンポジウムで発表しました。

とはいえ、このパターンランゲージを応用するというアイデアがすぐに広まったわけではありません。ベックとカニンガムの2人は、このアイデアを形にするべく、土台作りから始めます。OOPSLAのワークショップで興味を持った人を集め、PLoP (Pattern Languages of Programs) という、プログラムのパターンランゲージについて議論するイベントを開催します。この最初のイベントのプログラム委員長がカニンガムでした。

これらの場での議論をGoFの4人が発展させ、『デザインパターン』という1冊の本にまとめたのでした。

エクストリームプログラミング誕生のきっかけとなる

『デザインパターン』が発表され、受け入れられていきますが、2人はこの成功に満足してはいただけではありませんでした。ももとのパターンランゲージは、利用者と設計者との間

の関係を見直し、開発プロセス全体を改善することを目標としていました。再利用可能なプログラムを書く方法としてのパターンは受け入れられましたが、それはももとの目標の一部分に過ぎませんでした。

ジム・コプリエン (Jim Coplien) という研究者は、開発プロセス全体を改善する方法をパターンランゲージの手法を使って書くというアイデアを思いつきます。開発プロセスを改善するために、どのような開発の進め方が望ましいかをパターンの集合の形で書いていきます。プログラムのパターンではなく、プログラムを作る開発者がとる行動のパターンを記述しました。カニンガムはこのアイデアに影響を受け、彼自身も開発プロセスに関するEPISODESというパターンランゲージを記述します。

ベックはこれらのパターンが生まれる場に深く関係していました。これらの場で行われた議論をもとに、ベック独自の解釈を加え、開発プロセスを改善する手法を「プラクティス」という言葉を使ってまとめました。これがエクストリームプログラミング (XP) へと発展します。

Wikiという議論の場を提供した

これらのパターンや開発プロセスについて、OOPSLAやPLoPというワークショップで、1年に1回程度、顔を合わせて議論を行っていました。それ以外の時期には、パターンについてのメーリングリスト「Patterns ML」で議論を行っていました。

カニンガムは、そのようにして発見したパターンをWebページとしてまとめていました。いろいろな人が発見したパターンをカニンガムが受け取ってWebページにしていくのですが、記述を書き換えたいというリクエストがあるたびに、カニンガムはその要望を受け取ってページを書き換えていました。カニンガムはこのプロセスを自動化したいと考えました。

そこで1995年に公開したのがWikiWikiWeb (Wiki) です。Wikiというしくみを使うと、そのWebページを見ている人がブラウザから直接そのページを書き換えられるのです。これで、パターンを発見した人に「直接自分でページを編集してね」と言えるようになりました。

Wikiは、パターンの記述を集める場にとどまりませんでした。パターンを巡る関係者は、ワークショップやメーリングリストのようなパターンを深める議論の場として、Wikiも使うようになったのです。

XPを生み出した一人として有名なロン・ジェフリーズ (Ron Jeffries) が、カニンガムの著

者『Wiki Way』の序文を書いています。ジェフリーズはこの序文で、XPについて考えることをWikiにまとめ、多くのWiki利用者からフィードバックを得たことが、XPの発展に大きな影響を及ぼしたと述べました。

その後のカニンガムの仕事

その後のカニンガムはどのような仕事をしているのでしょうか。2003年には、Microsoft社に所属しています。「パターンとプラクティス」グループで、開発者にパターンやプラクティスについて伝える仕事をしていました。

2005年には、Eclipse財団に移動します。Javaの開発環境Eclipseの開発に関わるコミュニティを束ねる中心としての役割を担ってきました。

2007年より、AboutUs社のCTOを務めています。AboutUsは、Webサイトなどに関する情報を集めるWikiサイトです。Webサイトに関するWikipediaと説明するとわかりやすいでしょう。このようにWikiを中心とした会社であり、現在はWikiに焦点をあてた活動を展開しているようです。

『パターン、Wiki、XP』

カニンガムの仕事を簡単に紹介しましたが、いかがでしたでしょうか。拙著『パターン、Wiki、XP』(技術評論社)では、カニンガムやベック、アレグザンダーの仕事について、年代を追って詳細にまとめています。そして、それらの背後にある創造の原則について解説しています。興味を持たれた方は、ぜひお読みください。😊



Profile プロフィール



独立行政法人
産業技術総合研究所
江渡浩一郎
ETO Kouichirou

独立行政法人産業技術総合研究所
サービス工学研究センター 研究員。
2004年、メーリングリストとWikiを
統合したコラボレーションシステム
「qwikWeb」を公開。試験環境「qwik.
jp」を運営している。

IT業界の価値を高める 変革の風になる 匠 Business Place

2009年7月7日 設立

 Business Place

株式会社 匠ビジネスプレース (7月7日設立)
(匠の集まるビジネスの場)

<http://www.takumi-businessplace.co.jp>

 Net

ITの匠の集うコミュニティ
(企画中)

 Style

ITの匠の象徴 (コンテンツ配信)
<http://www.takumistyle.net>

 Method

要求開発をベースとする
ビジネス開発・システム開発方法論
<http://www.takumi-method.biz>

 Lab

株式会社 匠Lab (手法開発・研究開発)
<http://www.takumi-lab.co.jp>



ロゴについて

匠には誰もがなれるわけではありません。

しかし、匠を目指そうとするものだけに、その権利は与えられます。

匠のロゴは、"斤(まさかり作り)"をITに変えたものです。

匠BusinessPlaceは、このコンセプトを実現するためのビジネス集団として結成されました。



【第0回】「前夜祭~牛パンがセラピーを選んだ理由」

次号から、わたくし、牛パンによる「アジャイルの本質を勝手に決めちゃわナイト」という連載が始まります。今夜はこの連載を始める理由や、ソフトウェア開発と全然関係なさそうな「セラピー」を私が学んだ理由なんかを読者皆さんにお話したいと思います。

Gerald M. Winberg氏の衝撃

皆さんは、『コンサルタントの秘密』や『コンサルタントの道具箱』、そして、『ライトついてますか?』など、数多くの素晴らしい著書を記したGerald M. Winberg氏をご存じでしょうか?彼と私の関係は2003年にさかのぼります。それはアジャイル開発カンファレンス (Agile Development Conference) でのパーティーでの出来事です (注1)。後ろから大きな身体をした優しくなおっちゃんに声をかけられました。彼は、そのときのカンファレンスのキーノートだったGerald M. Winberg氏でした。実は当時、私は彼の書籍を読んだことがなく、有名だということくらいしか知らなかったもので、「有名らしいですね」程度の話しかできませんでした。

注1) 同カンファレンスのレポートは <http://www.objectclub.jp/community/adc/explain/> を参照。

アジャイル開発カンファレンスを満喫して日本に帰ったのち、彼の出版した『コンサルタントの道具箱』を読んで衝撃を受けました。何しろその本には技術らしいことは一切書かれていません。その代わり、

彼独特のセンスの良い言い回しで、「人間系」の問題に対処するための方法について、面白おかしく、しかも本質をついた「ツール」の数々と共に解説されていたのです。とくに「知恵の箱」に出てきた、「やる価値のないことは、きちんとやる価値もない」という言葉に受けた衝撃はいまだに忘れられません。その後出てくるお話も目から鱗が落ちるような内容で、私はいっぺんに Winberg氏のとりこになってしまったのです。ああ〜、なんでアジャイル開発カンファレンスに行く前に彼のファンになっていなかったんだろう… (泣)。

当時の私は、現場で数多く行われているウォーターフォール開発はそもそも困難だと思っていました。

「これはわたしには難しすぎて、うまくできるイメージがまったく持てない…。自分には才能がないんだろうか…。無理がありすぎるように思う。」

実際に、周囲のプロジェクト、とくに大規模なものの多くは失敗に終わっていました。また、人を道具のように扱うやり方が、どうにも気に食わなかったのです。

ところが、平鍋健児氏が主催していた XP-jp のサイトで初めてアジャイルの考え方に触れ、「これだったら、自分にもうまくできるんじゃないか」と思いました。そして、ソフトウェア開発のもうひとつの考え方、「ソフトウェアは人が作るもの」であり、あくまで完璧ではなく感情を持っている「人」に焦点が当たっていることにも衝撃を受け、その方法を追求していった

のです。

「これなら、システム開発をする人やお客様がもっと幸せになれるかもしれない…」

そのころ私は、ソフトウェア開発には「人」、そして「自分や他人の気持ち」の要素がとても大きくて重要なものだという自覚はあったのですが、それらをうまく扱うためのプラクティスを知りませんでした。

『コンサルタントの道具箱』にはそのプラクティスがふんだんに含まれていて、今でも読み返すたびに新たな衝撃を受けています。当時の私は Winberg 氏の文章の面白さ、そして、人間の本質をついた深い洞察に感動して、「うわ〜、こんなコンサルタントになりたいなあ」と心から思ったものです。

ヴァージニアサティアの存在

彼の文章の端々には「ヴァージニアサティア」という名前がよく出てきました。Winberg氏は、彼女からとても多くの知見を得ているようで、しばしばその名が出てきます。彼女は偉大な家族療法家でエンジニアではありません。彼女は今で言うカウンセラーやセラピストに当たるような職業のようです。彼女のことは当初気にしていませんでした。

しかし、それが一変するときが来ました。Winberg氏の、『スーパーエンジニアへの道—技術リーダーシップの人間学』に触れたときです。

『スーパーエンジニアへの道』でとくに感銘を受けたのが、2者間の「やりとりのモデル」と、「人に影響を与えるためには自尊心が重要」(注2) という内容でした。

前者は人間のコミュニケーションにおけるモデルを的確に表しており、今まで自分が不思議に感じていた人の反応モデルの知見を得ることができました。そして、「自尊心が重要」というパートが、私に強烈な衝撃を与えました。

「自尊心って何だ？わしは自分自身が大嫌いだ。そんなものはリーダーシップと何の関係もないだろう。」

そう思っていたのですが、今となってはこれほど適切な指摘はないと思えるほどのことなのです。この本は単に「自尊心が重要」というだけではなく、「サバイバル規則の変換」という自尊心を高めるための技術まで載っていました。Winberg氏の説明でいくと、氏自身、「サバイバル規則の変換」を何回もやっていること、何十人ものリーダーが変換することを手助けしており、その結果いつも例外なく、「干渉がましい」という非難が減少し、仕事を有効に委任する能力が増加した」ことが書かれていました。そして、その手法はヴァージニアサティアに習ったものらしいのです。

注2)「やりとりのモデル」「自尊心」の詳細に関しては次号以降で触れていきます。お楽しみに！

サティアの技術

実際に自分でそのワークを本を読みながらやってみると、「自分も貴重とまでは言えんけど、悪くはないんちゃうか」程度に自尊心が生まれました。今まで何十年も「自分が大嫌い」やったのにです。そして、その後の自分の「心」や、周囲への「行動」が事実として良い方向に変化したのでした。それは単にリーダーシップ技術を身につけただけではなく、自分の人生に変革が起ったのだとすら感じられました。

2者間の「やりとりモデル」もサティアのものらしいのですが、そこで私が思ったことは、このヴァージニアサティアの「技術」があれば、もっとソフトウェア業界の「人」に関する問題を何とかできる場面が増えるんじゃないか？ということです。

「人」の問題はまったくロジカルではなくウェットなものです。また、Winberg氏や、アジャイルの人間系プラクティスにしても、「どうすればいい」「こうすればうまくいく」ということは書かれていても、それが「どうしてうまくいくのか？」という

理屈に関してはあまり書かれてはいません。しかし、私はヴァージニアサティアの「技術」を学べばもっと多くのことがわかり、うまくいく「ロジック」や、ソフトウェア開発に携わる人々がお互いの違いを理解して仲良く開発を進めていくための「モデル」が学べるのではないかと思い至り、ヴァージニアサティアの文献を読んでみることにしたのです。

そこには、さらに深い「自尊心」への洞察や人間の「モデル」が載っており、私をワクワクさせるのに十分な刺激がありました。

そして、セラピーの技術へ！

ヴァージニアサティアの書籍はあまり多く出てはいないため、ヴァージニアサティアの手法をモデルとしたNLP（神経言語プログラミング）の書籍や、アダルトチルドレンや家族療法、自尊心に関する書籍を読んでいきました。そのうちに、ヴァージニアサティアの「技術」のロジックがだんだんと理解できるようになっていきました。Winberg氏が書かれた「人間系」プラクティスのいくつかに関しては、「ああ、こういう理屈だから、このツールが成り立つんやなあ」ということがわかるようになってきました。

私はさらに理解を深めたいと思い、実際にクライアント相手にセラピーをしている実務家に学ぶことにしました。練習を重ね、催眠療法をはじめとした心理療法や、コミュニケーション手法を学んで、実際にセラピーができるようにもなりました。そうするとさらに「自尊心」のレベルはアップしました。

また、予想していなかったことですが、セラピーの技術には、「聞く技術」「質問する技術」「伝える技術」、そして「場づくりの技術」といった、非常に強力な手法があることを知りました。それによって、技術レクチャーや、メンバやお客様とのコミュニケーションも以前よりずっとうまくいくようになりました。

セラピーの技術は一見あまりソフトウェア開発に関係なさそうですが、実際には営業技術、ファシリテーション、コーチングなどのプラクティスの中には、セラピーの技術から応用された技術が多く含まれていたのです。それがわかると、私の「本道」であるソフトウェア業界の「人」に関する問題に対して、何らかのフィードバックをもたらすことができるんじゃないかと思うようになりました。

たとえば、セラピー技術を応用した新たなアジャイルや要求開発のプラクティスが作れるかもしれません。すでにあるプラクティスに関して、実際にやってみて「うまくいく」だけではなく、その「理由」や「本質」まで理解できれば、より効果的な活用や応用が可能なはずです。

そんなわけで、私は「アマチュアセラピスト牛パンの、アジャイルの本質を勝手に決めちゃわナイト」の連載の中で、アジャイル開発、ファシリテーション、コーチングなどの技術をセラピーの観点から勝手に分析して、本質を理解してみようという試みを始めることにした次第です。

この連載は、私が長年…そう、2003年からずっとあこがれ続けている、あのWinberg氏に近づくための長い長い道のりの第一歩でもあるのです。読者の皆さんがこの連載に少しでも興味を持ってくれて、楽しんで、そして、現場で得をしてもらえたら、私もとてもうれしく思います。😊

■Gerald M. Winberg氏の著作

- ・『コンサルタントの秘密—技術アドバイスの人間学』木村泉訳、共立出版、ISBN-13：978-4320025370
- ・『コンサルタントの工具箱—勇気と自信がもてる16の秘密』伊豆原弓訳、日経BP社、ISBN-13：978-4822281724
- ・『ライトついでですか？—問題発見の人間学』共著、木村泉訳、共立出版、ISBN-13：978-4320023680
- ・『スーパーエンジニアへの道—技術リーダーシップの人間学』木村泉訳、共立出版、ISBN-13：978-4320025639
等多数。

Profile プロフィール



牛パン
USHI Pan

自称 IT 業界でろりすと。アジャイル開発や要求開発を趣味とするコンサルタント。IT 業界が楽しく、魅力的な業界になるように「てろ」します。

「人と人のつながり~ Made in コミュニティ~」

前野大輔
MAENO Daisuke

こんにちは。前野と申します。今回はこの場を借りて、私の体験を通じた「人と人のつながり~Made in コミュニティ~」についてお話したいと思います。

コミュニティに飛び込んでみよう!

そう私が決意したのは2006年初頭のことだったと記憶しています。コミュニティに参加してスキルアップしたい。さまざまな技術を身につけて一流のエンジニアになりたいという夢を持っていました。しかし、当時の私は技術力がほとんどなく、自分を受け入れてくれるコミュニティがあるのかわかると不安に感じたことさえありました。私自身がハンディキャップを持っていたことも、その不安を増大させる一因だったのです。

最初に飛び込んだコミュニティ

決意したのはいいものの、どのコミュニティに飛びこめばいいのか悶々(というほどでもないですが)しており、いたずらに時が流れていきました。そんな中、Seasarプロジェクト(図1)でJavadocチー

■図1 SeasarプロジェクトのWebページ
(<http://www.seasar.org/>)



ムを立ち上げようという話が出てきており、さっそくメールで立候補を表明したところ快諾していただきました。これが私にとってコミュニティに飛び込んだ第一歩です。

Seasar2 Javadocプロジェクトでの活動

ここでSeasar2の中核となっているプロダクトであるS2Containerのことを少し紹介させてください。Java界隈に携わっている人なら、名前を聞いたことはある、使ったことがあるという人は多いのではないかと思います。S2ContainerとはDI (Dependency Injection) とAOP (Aspect Oriented Programming)を実現する日本発のDIコンテナです。DI、AOPとは?を説明する必要もないほどシステム構築の現場では当たり前のように使われているのではないのでしょうか。

Javadocチームは、読んで字の如くJavadocを作成するチームです。利用者がJavadocを読んでS2Containerの動作を容易に理解できることなどを目標として掲げていました。当時の私のJavaの実力は…初心者レベルでした。そんな人がソースコードを読むのは難しいのでは?と思ったこともありましたが、次のように考えて気持ちを切り替えてチャレンジしました。

- ・最初はわからないことがあって当たり前
- ・最初は苦しいが、後になるほど段々と楽になっていく
- ・チームのメンバがいるので、困ったときは相談しよう
- ・数ヵ月後の自分はきっと技術力が上がっているはず

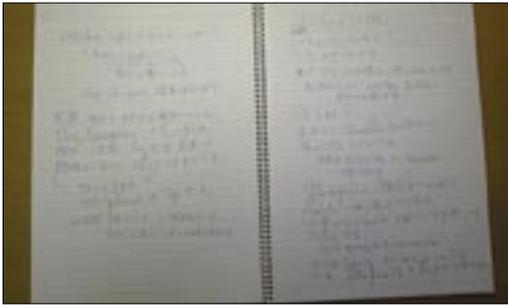
いざチャレンジすると、わからないことだらけでおろおろしたり、他の人がわかりやすいJavadocをメーリングリストに出したりしているのを見て、やっぱり自分はまだまだだったのかな…と思ったこともありましたが、なんとかJavadocを書きあげてようやくメーリングリストに出せるようになりました。レビューしてもらい、丁寧でわかりやすいコメントをたくさん頂きました。そのコメントをもとに、何回か手直して、メーリングリストに出して、レビューしてもらい…の繰り返しを経て、初めてコミットOKを頂いたときは喜びました。自分が書いたJavadocをS2Containerにコミットしたときは感慨深いものがありました。

その後もJavadocをいくつか書いてコミットするようになって、気づけば自分の技術も多少は上がったかな?と思えるようになり、自信が持てるようになりました。Javadocチームに入った当初は結構ネガティブ思考が多かったものでしたが…(苦笑)。

Seasar2 Javadocチーム打ち上げ

とあるとき、Javadocチームで打ち上げをやりましょうという話が出てきたのですが、私は参加することにためらいがありました。なぜかというところは耳が聞こえないからです。もう少し正確に話しますと、まったく聞こえないというわけではなく、多少は聞こえるのですが音の判断が全然できません。それに関連して発音にも多々難がありますが…そのことは横に置きましょう。

耳が聞こえないがゆえに、人の話を聞くときは相手の口の動きを読んで何を言っているのかをなんとか理解していました。これが俗に言う読唇術です。「2001年宇宙への旅」という映画で、船のホス



■図2 飲み会で筆談した内容
(要求開発アライアンスの飲み会にて)

トコンピュータである HALが異常をきたしたのではないか?という疑いをかけたシーンで、男2人がHALに会話の内容を聞かれないようにマイクを切った部屋にこもって密談していましたが、HALは部屋の外にあったカメラを通して男2人の唇、口の動きだけで会話の内容を理解できたのです。HALのように完璧に会話を読み取る領域には残念ながら至っていません。

Javadocとはまた違った葛藤に悩みながらも、やはり参加してみよう!と決意し、打ち上げに参加しているいろいろお話を聞くことができました。ところで、前述したようにコミュニケーションがなかなか取りづらい私が、打ち上げ会でどのように会話できたのか不思議に思う方もいらっしゃるかもしれません。私が飲み会に参加するときには必ず持参しているものがペンとメモ帳です。これらのツールを使ってコミュニケーションをとっています。酔いが回ったときに筆談を行うのはなかなか楽しいですよ(図2)。後で「あーこんな話していたんだな」と振り返ることもできますので、一度お試しあれ。

その後の活動

Seasar2での活動を通してもっとコミュニティに参加したいと考え始めるようになり、あちこちのコミュニティに出かけたり、飲み会に参加したりもしました。今までに私が勉強会に出たことがあるコミュニティを次に紹介します。紹介したコミュニティ以外にも、Java界隈で主たるコミュニティにはほとんど入っており、機会があれば勉強会にも出る予定です。飲み会もできれば参加したいですが、なかなか都合が付きません。

・JSUG (Japan Spring User Group)
DIコンテナとして世界的に有名なSpring

Frameworkを勉強するコミュニティ。

・豆ナイト

豆蔵に所属しているエンジニアが主催する勉強会。

・智恵の和

障がいを持つITエンジニアのためのボランティアグループ。智恵の和では、講習、トピックスの2パートに分かれており、講習パートでは2回ほど、トピックスでは1回発表しました。

・要求開発アライアンス

要求開発の体系化を目指す有志が集まるコミュニティ。

いくつかのコミュニティに出てみたり、飲み会に参加してみたりした結果、新しく知り合った人もたくさんいます。まさに本稿のタイトルである「人と人のつながり～Made in コミュニティ～」を自分の身を持って体感していたのです。

智恵の和で講師実践

最初の段落では、「コミュニティに参加してスキルアップしたい。さまざまな技術を身につけて一流のエンジニアになりたい」という夢を描いていましたが、今は少し変わっており、「コミュニティに参加してスキルアップしたい。さまざまな技術を身につけて人に教えたりすることなどでコミュニティや世の中に貢献したい」が夢であり、ゴールでもあります。

技術を人に教えるためにはその技術のことをよく知っている必要があります。それを実践するため智恵の和で講師として立候補して説明することになりましたが、これまた結構難しいです。講習に使うPPTの作成で何日か徹夜したこともあります。講習の内容は教科書をベースとしているものの、説明は自分の言葉でやりたいと考えていました。しかし、自分の言葉で説明しようとストーリーを練っ

ていると、「あれ?何かおかしいな…」「この部分の説明も必要だな」とどンドンボリュームが大きくなっていて、コンパクトにまとめるにはどうすればいいのか…などなど試行錯誤の連続でありました。かなり拙い講習、発表でしたが、皆さん辛抱強く聞いていただき、頭が下がる思いでした。

最後に

ハンディキャップを抱えている私の体験談でしたが、いかがでしょうか。ハンディキャップの部分を除けば普通の人と変わらない悩みを持っていると思いますので、コミュニティに参加したいけど…なんだかなあ…という方の参考になれば幸いです。いろいろなコミュニティに参加してみて、新たな人と知り合うことなどにより、「人と人のつながり～Made in コミュニティ～」を体感してみましよう!

勉強会の後の飲み会でペンとメモ帳(あるいはノート)を使ってコミュニケーションを取っている人がいたら、それはたぶん私です。見つけたら構っていただけると大変喜ぶしますので、よろしく願いますm(_ _)m。

最後に、私がコミュニティでがんばっているのはコミュニティでの活動や知り合った人たちのおかげです。これも「人と人のつながり～Made in コミュニティ～」で得られたうれしい出来事です。



Profile プロフィール



前野大輔

MAENO Daisuke

たぶん Web 系技術を担当しているなんちゃってエンジニア。ただ、ここ半年間は仕事やプライベートにかまけていたので、Blog の更新や OSS 活動も滞り気味... というか、停滞しています。無念だ。
ブログ: <http://d.hatena.ne.jp/Xenon15/>

連載

プロジェクトファシリテーションをはじめよう!

Project Facilitation Project (FPF)

西河 誠

NISHIKAWA Makoto

第4回 プロジェクトにリズムを取り入れよう

Project Facilitation Project (FPF) の西河です。今回は「リズム」をテーマにプロジェクトファシリテーションの実践手法をご紹介します。

ゆったりしたリズムの音楽を聴いていると落ち着いた気分になります。部屋に軽快なリズムの音楽を流せば楽しい雰囲気を作り出すことができます。音楽には場を作る効果があり、いろいろなところで活用されています。

実はソフトウェア開発プロジェクトにもリズムが存在します。順調に進むプロジェクトでは、適切なタイミングで作業確認の機会があったり、問題の発見とその対応も素早く行われるなど、「良いリズム」で開発が行われています。逆に何の前触れもなく仕事が飛んできたり、いつ終わるか読めない作業配分が行われるなど、リズムを無視しているとうまく開発が進められません。良いリズムを刻み、確実に成果を出す場を作るためのアプローチを考えてみましょう。

「リズム」は行動の搬送波

日ごとの開発で作業の期限を考えると、「次の定例会議までにやります」や「週末までにやります」といった決め方をする場面が多いと思います。定例会議はその名のとおりに、ある一定の頻度で集まる機会なので、作業の状況説明も含めて意識合わせができるタイミングの一つです。週末も休みに入る前の一つの区切りとしてはわかりやすい期限です。定例会議が“テンポ”になっ

ていて、休みが“休符”と考えると、プロジェクトはあるリズムに合わせて動いているように考えられます。リズムはさまざまな行動の搬送波です。チームはこういったリズムに合わせて進んでいきます。

リズムを設計する

リズムが崩れてしまえばプロジェクトは思うように進みません。逆に、このリズムをうまくコントロールすることができればメンバーの仕事もはかどります。問題を早期に捉える機会としても有効でしょう。例えば、定例会議の周期を工夫するとか、ソフトウェア

の成果物をチェックインするタイミング、リリースのやり方を考えてみるなどの簡単な発想の転換です。リズムは積極的に作っていきましょう。

リズム作りの事例

プロジェクトファシリテーションではリズムを重要視しています。ここではリズム作りに適したいくつかの事例を紹介してみたいと思います。

朝会のすすめ

毎朝、プロジェクトメンバー全員が集まって15分程度のミーティングをやりましょう(図1)。

■図1 朝会の様子(提供:株式会社永和システムマネジメント 岡島幸男さん)



メンバー同士の情報共有と、これから仕事を始めるにあたって気持ち良くスタートを切るのが目的です。この目的を果たすためにはいくつかのポイントがあります。

- ・**司会者を決めること**：チームリーダーが進行を務めてもよいのですが、メンバーの状況を把握し、マンネリ化させないために持ち回りでやるのもいいでしょう。
- ・**チームの状況が貼り出されている場所でやること**：タスクかんばんの前や、スケジュールを貼り出して集まります。
- ・**立ってやること（スタンドアップミーティング）**：短時間で情報共有すること。議論になりそうな場合はリーダーが別の機会を設けます。
- ・**気持ち良くやること**：司会者は「おはようございます！」と、元気良く挨拶することを心がけましょう。また、場を和ませることで作業を割り振るのではなく、各自がコミットする雰囲気を作ることが重要です。

朝会は毎日の気持ち良いスタートを行い、プロジェクトにリズムを与えます。

■参考：「プロジェクトファシリテーション実践編・朝会ガイド」（平鍋健児著）
<http://www.objectclub.jp/download/files/pf/MorningMeetingGuide.pdf>

定期ビルドのすすめ

かつてマイクロソフトでExcel VBAの

開発を率いたプログラムマネージャ、ジョエル・スポルスキの「ジョエル・オン・ソフトウェア」では、ソフトウェアチームの質を評価する「ジョエルテスト」と呼ばれるたった12項目のチェックリストを提示しています。そのうち2項目はビルドに関する項目です。

- ・1ステップでビルドできますか？
- ・デイリービルドしていますか？

ビルドは開発のアウトプットを出し続けるうえで一つの目標地点になります。安定したビルドを促すための自動化と、プロジェクトのテンポとなるビルド（リリース）は、開発プロジェクトにおいて重要な要素です。定期ビルドでソフトウェア開発にリズムを与えましょう。

休憩をタスクに！

休憩は定期的に行うタスクにしてしまいましょう。コーヒーを飲むとか、タバコを吸いに行く、窓の外を眺る、ニュースをチェックする、お昼休みもタスクにできます。もちろん休憩ばかりではダメですが、一定周期で気分転換になるタスクを必ずはさむようにすると仕事にリズムが生まれます。個人で簡単にできるリズム作りです。

■参考：「Joel on Software」（ジョエル・スポルスキ著）
<http://japanese.joelonsoftware.com/Articles/TheJoelTest.html>



プロジェクトにリズムを与えよう！

ここで挙げた例のほかにも、月次、週次、日次で、いろんなイベントを行うことができます。それらのイベントはプロジェクトのリズムになります。つまり、プロジェクトのリズムは、目的に合わせて自由に設計が可能なのです。プロジェクトが軌道に乗ると、そういったイベントがハートビートとなり、プロジェクトをドライブします。リズムは行動の搬送波になり、プロジェクトは成功に向かって進んでいきます。

プロジェクトのリズムになりえるきっかけは身の周りにたくさん潜んでいます。それらをうまく活用し、プロジェクトのリズムにしてみましょう！😊

Profile プロフィール



Project Facilitation Project (PFP)
西河 誠
 NISHIKAWA Makoto

組込みソフトウェアエンジニアとして、各種マイコン制御ソフトウェア、オペレーティングシステム的设计・開発を担当する。
 ブログ： <http://d.hatena.ne.jp/mnishikawa/>

■参考文献

- ・プロジェクトファシリテーションTOP — オブジェクト倶楽部
<http://www.objectclub.jp/community/pf/>
 プロジェクトファシリテーションの公式資料はここにアップされます。今回紹介した、「朝会」について深く知りたいという方には「朝会ガイド」がとても参考になります。

- ・Project Facilitation Project (PFP)
<http://ProjectFacilitationProject.go2.jp/wiki/>
 プロジェクトファシリテーションの研究・推進を進めるコミュニティ「PFP」のWikiページです。過去のワークショップ資料がアップされています。いろいろなプロジェクトでのPF導入事例も掲載されています。

連載

私のテーマ 読書術

第4回 「パラレル読み」

こんにちは、あまのりょーです。2009年のお正月に2008年に読んだ本を数えてみました。テクニカル系14冊、チーム・人間系27冊、文芸系46冊、自然科学系4冊、その他が17冊、でした。この計108冊をどう読んでいたのかというと、1冊終わったらその次に取りかかる、という風に1冊ずつ順序よく読んでいたわけではありません。ではどうしていたのか...というわけで、今回は「パラレル読み」について書いてみようと思います。

恩師から

十数年前、高校生のときに部活の顧問でもあり、担任教諭でもあり、私に生物学という世界を教えてくれた人物でもあり、今までの人生で唯一恩師と呼べる先生からこんなことを言われました。「本は読中のものが複数ある状態がいいよ」と。

先生は私の高校では珍しく割と遠くから来ていて、掛川・新富士間を新幹線通勤していました。同一県内ではあるけれど、横に長い静岡県ですから新幹線といえど待ち時間を入れれば片道で小一時間かかります。通勤のときには何をしていたかという、主に読書だったわけです。確か、「今、何を読んでいるんですか」といった旨のことを聞いたのだと思います。そのときの話の中で冒頭のアドバイスをもらったのです。

つまりこうです。何か読もうと思うんだけど、ときによって「今は軽めのが読みたいな」とか「なんだか冴えてるから、勉強系のモノを読んで吸収したい!」とか「フィクション読む気分じゃないなあ」というようなムラがあるものです。そんなときカバンに、小説があり、ノンフィクションがあり、技術書があったら、時々気分に合わせて選択ができます。これを実践するのが「パラレル読み」というわけです。

私の場合

とはいえ、実は決定的な弱点があります。その意図からすれば選択肢としてパラレル状態にある本は多いほどよさそうなのですが、そうすると重いのです。というわけでさすがに4冊も5冊もは厳しいので、私の場合はだいたい1、2冊のことが多いです。稀に雑誌が加わって3冊になることもある程度でしょうか。分厚過ぎてカバンに入れて持ち歩くのが大変な本はデスクで読むと決めて据え置くか、またはいわゆる「t-wadaメソッド」でちょうどいい分量ずつにぶった切ります(t-wadaメソッドについてはぜひWeb検索してみてください)。

ところでこの「パラレル読み」は、連載の1回目にも書いた「場所」とも関わりがあります。「状況によって読みたい本は変わるのでいつも選択肢を複数持っておく」というのがパラレル読みの考えですが、「状況」には「どこで読むか」というのが含まれ

るので当然です。通勤電車では立ちながらも読みやすい文庫本や雑誌、カフェでゆっくり四六版やアンダーラインを引きたいビジネス書、デスクでじっくり厚めのプログラミング本を攻略することが多いです。

パラレルの中に日本語以外(英語・中国語・クリンゴン語など)の本を入れてみるのも気分が変わっていいかもしれません。私も現在、読了前に邦訳が先に出てしまう恐怖と戦いながら、ちよとずつ“xUnit Test Patterns”を読んでいます。

この一冊

今回は、重厚な小説や手強い技術書とのパラレル読みに最適でライトに読める本を紹介します。デイリーポータルZライターとしても知られている梅田カズヒコさんの手による書籍『エレベースト—日本初のエレベーター鑑賞ガイド』です。読み終わってしばらくは、いつものオフィスビルや駅のエレベーターもつい見直してしまいます。

テーマの勝利とも言える本書ですが、この着眼の妙は設計に悩むエンジニアにも必要な時が来る...かもしれません。😊



■『エレベースト—日本初のエレベーター鑑賞ガイド』
(梅田カズヒコ著、戎光祥出版、ISBN:978-4900901872)

Profile プロフィール

あまのりょー
AMANO Ryo

光栄なことに、最近は技術書の翻訳レビューアとしてお手伝いさせていただく機会が増えています。2008年末にレビューした『アート・オブ・アジャイル デベロップメント』と『Release It!』はどちらもかなりの良書ですのでぜひ!



ここからが、第二章。

Clay Mark II 発売

Database Modeling

azurri

色
に
想
い
を

<http://www.azurri.co.jp/>
東京都渋谷区千駄ヶ谷 5-21-6
プラザ F1 ビル 5F
株式会社アズーリ



Agile 開発のスピードを体得しませんか?
ソフトウェア技術者募集中。

個人広告

リーダーはメンバーの
「0.5歩先」を歩こう!

先に行かない。
離れ過ぎない。



柴田浩太郎
(gkohtaro@gmail.com)

©イラストレーター：メーパンさん

私(コーチ)の仕事
それは
「あなた自身を見つけてもらう」
という仕事。

<http://d.hatena.ne.jp/DiscoveryCoach/>

発見コーチ

高柳 謙 TAKAYANAGI KEN

ITコーチング終了
パーソナルコーチング受付中
ダイアログファシリテータ活動中
(活動：DevLove イベント)

どうする?
個人広告



EM ZERO 個人広告の
ご利用は慎重に。

木下史彦 (<http://fkino.net/>)

アジャイルプロセス協議会
<http://www.agileprocess.jp/>



日本におけるアジャイルプロセスの普及、推進、情報交換を目的として活動している団体です。ソフトウェア業界のハブのような位置づけを目指しています。日本のソフトウェア業界と一緒に元気になっていきませんか?

オブジェクト倶楽部
<http://objectclub.jp/>



オブジェクト指向技術や、アジャイル開発プロセスを中心にソフトウェア開発の現場を楽しくする役立つ情報について発信、議論するコミュニティです。週刊メールマガジン発行や、年に数回のイベントを開催をしています。

日本 Grails/Groovy ユーザーグループ
<http://www.jggug.org/>



日本 Grails/Groovy ユーザーグループ (Japan Grails/Groovy User Group=JGGUG=ジェイガグ) は、動的プログラミング言語 Groovy や、その上に構築されている Web アプリケーションフレームワーク Grails など、Gr* 系技術全般に関するユーザーグループです。

こみゅぷらす
<http://comuplus.net/>



「こみゅぷらす」は、Windows 技術を中心に、さまざまな情報を配信するために発足した団体です。勉強会や交流会の開催などアクティブに活動しています。

配 布 協 力
コ ミ ュ ニ テ イ

SKIP ユーザグループ
<http://www.openskip.org/ja/>



Ruby on Rails 製のオープンソースソーシャルウェア「SKIP」は、社員間のコミュニケーションから情報共有を実現し、企業の活性化を支援します。SKIP ユーザーグループでは、SKIP の開発と、利用者同士の交流を行っています。

DevLOVE
<http://sites.google.com/site/devloveofficial/>



DevLOVE は、「開発の楽しさを発見しよう、広げよう」「開発の現場を前進させよう」というコンセプトのもと、明日の開発の現場に役に立つことを目指した勉強会やイベントを開催しています。

プロジェクト・ファシリテーション・プロジェクト (PFP)
<http://projectfacilitationproject.go2.jp/wiki/>



2005年11月からPFとはどのようなもので、実際にどのように使えるのかを、学術的な観点ではなく「実践的な」観点で考え、活動しているグループです。2008年からは、九州支部も立ち上がり、全国規模で活動を展開しています。現在は他のコミュニティとの連携も活発に行っております。主な活動として、月1回程度でワークショップを開催しています。コミュニティの原則である、楽しさを兼ね備えたコミュニティです。

日本 XP ユーザグループ (XPJUG)
<http://xpjug.s270.xrea.com/>



eXtreme Programming (以下 XP) の普及を目的としたユーザーグループです。参加者同士が、XP についての交流の場や、研究会、講習会、ワークショップを持てるように定期的に活動をしています。

日本 Spring ユーザ会
<http://www.springframework.jp/>



日本 Spring ユーザ会は、国内の Spring に関する情報交換の場を提供することを目標に、勉強会や呑み会の開催、イベントへの参加、メーリングリストの提供を行っています。

要求開発アライアンス
<http://www.openthology.org/>



「要求はあるものではなく、開発するものである。」要求開発アライアンスは、「ビジネス的価値を生み出すシステム要求」を開発するための要求開発方法論「Openthology (オープンソロジー)」の整備を目指しています。

智恵の和
<http://red.japanlink.ne.jp/chie/>



智恵の和は、障害を持った方々と共に Java によるエンジニアリングを追求するボランティアグループです。この活動は、身体に障害をお持ちで技術習得の機会が得にくい状況にありながらも、意欲的にスキルアップを目指す方々と共に、Java を通じたオブジェクト指向を学習するグループです。現在は Java に限らず広く IT 技術について学習しています。

Agile Japan
<http://www.agilejapan.org/>



Agile Japan は、アジャイルを軸に本気で現場改革を進める、ビジネスマインドを持つ人の交流サイトです。ソフトウェア開発者のみならず、全ての日本のモノづくりに関わる、あなたのためのサイトです。

名古屋アジャイル勉強会
http://blogs.yahoo.co.jp/nagoya_agile_study_group



名古屋アジャイル勉強会は、東海地方でのアジャイル開発についての情報の共有、発信を目的とする、どなたでも参加できるグループです。皆様のご参加をお待ちしています。

配布協力企業

鳥一代

<http://www.toriitidai.com/>

鳥一代は田町にある参鶏湯(サムゲタン)の美味しいお店です。IT系イベントの懇親会やマナスリンクメンバーの個人的な飲み会、EM ZEROの設置、メーパンイラスト個展などなど、とてもお世話になっています。

山長通商株式会社 (Yamacho)

<http://akiba-yamacho.com/>

Yamachoは、秋葉原の電子・電気部品、蒔絵(まきえ)のお店です。電子・電気パーツや工具、各種電線、電子キット、LED、太陽電池、各種コネクタ、金箔蒔絵(まきえ)などを取り扱っています。EM ZEROの設置にご協力いただいております。

Starlight&Storm

<http://www.starlight-storm.com/>

日本Springユーザ会会長でもある長谷川裕一氏が代表を務める会社です。Starlight&Stormの名前は、雪と岩で覆われたアルプスを案内する山岳ガイドに由来します。アルプスの山岳ガイドと同様の技量と志を持った、オブジェクト指向によるシステム開発を成功へと導く、優秀なガイド達が集う会社です。

ジュンク堂書店池袋本店

<http://www.junkudo.co.jp/>

6Fコンピュータ売り場にてEM ZEROを設置していただいております。

株式会社フルネス

<http://www.fullness.co.jp/>

株式会社フルネスでは、ITセミナー・IT研修・IT教育、コーチング、開発支援、スキル診断の各種サービスを提供しています。中小企業新活動促進法承認企業。

◎株式会社マナスリンクについて

株式会社マナスリンクはEM ZEROの運営を目的として設立された会社です。マナスとはサンスクリット語でマインドを意味します。良いマインドを持った人々をEM ZEROを通じて結び付け、良い人の流れ良い情報の流れを作り出し、ソフトウェア業界を盛り上げていくお手伝いをいたします。

◎EM ZERO配布のお願い

EM ZEROはイベントでの配布&EM ZEROに共感してくださる方の草の根配布を拠り所としています。よろしければ本誌を何冊かお持ちいただき、周囲の方に紹介していただけると嬉しく思います。

◎広告出稿のお願い

EM ZEROでは広告を掲載して下さるクライアント様を募集しています。企業、団体、個人は問いません。EM ZEROの存続にご協力していただける方、広告効果の可能性を感じていただける方がいらっしゃいましたら、ぜひご相談させていただきます。

■個人広告のお申し込み

<http://www.manaslink.com/emzero/supporter/ad-personal/>

■企業・団体広告のお問い合わせ

<http://www.manaslink.com/emzero/supporter/ad-company/>

◎お取り寄せ

最新号を送料無料でお取り寄せいただくことができます。また、イベントや社内での配布には、送料をご負担いただければ承ります。部数に限りがございますので、お早めにお申し込みください。

■EM ZEROお取り寄せフォーム

<http://www.manaslink.com/emzero/>

●編集後記

編集長 野口隆史 (のぐパン)

危うく都市伝説化を免れたEM ZERO 3.2。これからも皆様をやきもきさせる存在(?)であり続けたいと思います。今後ともご支援ご指導の程よろしくお願ひ申し上げます。

編集 進藤寿雄 (どこパン)

なぜかVol.4の後にVol.3.2。これもてつ。の呪いか。ネタとガチが入り乱れた今回。これもきつとてつ。の呪いです。ぱんだは睡眠時無呼吸症なことが判明しました。これもまたてつ。の呪いです。多分。

イラスト 山崎直子 (メーパン)

今回はいろいろなことが重なりまして、ナマスビレッジお休みしてしまいました(作者急病のため、休載します…とか書けば良かったかなww)。申し訳ありませんでした。次回作にどうかご期待くださいませ。

編集見習長 梶田宏 (かじパン)

編集のイロハを身につける前に、駄文にてデビューさせていただくことに…(汗)。しかも本号もあまり編集の役に立てず…orz。一日も早く一人前になれるよう頑張ります(´・ω・`)

EM ZERO [イーエム・ゼロ] Vol.3.2

2009年9月19日発行

デザイン: ミヤムラナオミ

編集長: 野口隆史

編集: 進藤寿雄

編集見習長: 梶田宏

イラスト: 山崎直子

発行元: 株式会社マナスリンク

〒162-0012 東京都中野区本町4-48-17-803

<http://www.manaslink.com/>

お問い合わせ先: contact@manaslink.com

印刷所: 昭栄印刷株式会社

<http://www.shoei-p.net/>

Copyright ManasLink

Printed in Japan

EMてつ。

てつ。西日本帰還記念号

いつも楽しい時間をありがとうございました。
またぜひ参鶏湯で一杯やいませうね。(´▽`)
ではまた。
～福井 厚～

一緒にいてくれてありがとう！
細い目の笑顔が目に浮かぶぜ。
～林 栄～

てつ。さんの原稿を取り立てる日を
夢見て精進します。
～のぐパン～

ソフトウェア開発には、もっと「てつ。」が必要だ。

てつ。さん、ありがとう！ほくも、てつ。さんみたいな
“かっちょい～大人”になれるよう頑張ります！
～uj マイミク募集中！～

Tシャツは探しておいてください。
あの夏の思い出も。
～みやのん～

おまいがいたから、今のおらがいる。
これからも元気にダメに老いる。
～どこパン～

いつかきっとボクのノベルティを
じゃんけん大会で勝ち取って
お持ち帰りしてほしいアルネー！
そして今度、ヤマゲタンご馳走してほしいアルヨー！
よろしくね！
～豆パンくん～

てつ。さんがいなかったら一生カホンという楽器を知らずに生涯終えたかもwww。
そして仲間、人とのつながりや絆の本当の意味を知らずに生涯終えたかもです！
ずっとお友達でいてください！お願いします！
～メーパン～

ぢつは2度ほどお会いしたことがあるのですが、
ほとんどお話できず…。
次にお会いする機会には、ぜひお友達になってください！
～かじパン～