

ライトニングトークス：パターンとソフトウェアに関するライトニングトークス

沖田 直幸[†] 金澤 典子^{††} 小井土 亨^{†††} 鷺崎 弘宜^{††††}

「パターン」に対する解釈や期待は各人ごとに異なる。このセッションでは、多彩な発表者がパターンとソフトウェアに対する想いを限られた時間内で簡潔に発言し、参加者全員と議論する。さらに会場からも若干名の発表者を募集し、会場参加型の新しいパネル形式に挑戦する。

Lightning talks : Lightning talks on Pattern and Software

Naoyuki Okita[†] Noriko Kanazawa^{††} Toru Koido^{†††} Hironori Washizaki^{††††}

Everybody has different interpretation and expectation for a "pattern". In this session, lots of presenter talks briefly their idea about pattern and software, then they discuss with all audiences. Furthermore, some unscheduled presenters are looked for from the audiences in order to challenge a new panel with audience participation .

1. パターンの現状

近年、「パターン」および「パタンランゲージ」はソフトウェア開発にとって重要なキーワードになりつつある。パターンに関連する領域は幅広く、ソフトウェア開発に直結するパターンもあれば、間接的に関係するパターンも存在する。また、パターンそのものだけでなく、パターン作成を支援する研究もなされている。

パターンはパターンコミュニティと呼ばれる草の根グループによって発展してきた。日本国内でも先駆けとして、パターンコミュニティである JapanPLoP[1]がパターンの普及に取り組み、その意思は情報処理学会ソフトウェア工学研究会のパターンワーキンググループ[2]に引き継がれている。

しかしながら、パターンの普及に関してはまだ十分とは言えない。Gamma らのデザインパターンは多くのソフトウェア開発者によく知られているが、他の多くのパターンは限られたグループでしか知られていない。

また、パターンに対する解釈や期待は各人ごとに異なっている。ある者は知識の再利用としての期待をもち、別のものは優れたアーキテクチャの要素としての解釈をするかもしれない。このような相違はパターンに対する議論が未成熟というよりも、パターンそのものが持つ多様性やパターンの可能性の幅広さによるものとも考えることもできる。

2. ライトニングトークスの試み

このセッションでは、パターンに対する解釈や期待の多様性を積極的に肯定する。このため、議論する領域を限定せずに、パターンに関する幅広い議論を展開していきたい。また、発表者間だけでなく、発表者と会場が一体となって意見を交換し、パターンの多様さや新しい発見を体感してみたい。

この試みを実現したものが、ライトニングトークス[3]である。ライトニングトークスでは、10人前後の多彩な視点を持つ発表者に5分間という限られた時間内で、各自の視点から見たパターンとソフトウェアの関わりを発言していただく。その後、発表者と会場との質疑応答を通して、全員参加型の議論を行なう。ここでの議論を懇親会での会話の機会にさせていただければ幸いである。

3. 発表者の募集

ライトニングトークスでは、会場からの飛び入りの発表者を若干名募集する。パターンに関する発言ならば、特に内容は問わないので、参加をお願いしたい。

なお、事前にパターンに対して見識の深い方々に発表を依頼しており、パターンに関する多様な意見を議論できるようにしている。発表者の顔ぶれは当日を楽しみにしてほしい。最後に、参加者全員に質疑応答を通しての積極的な参加をお願いしたい。

[†] 横河電機株式会社(Yokogawa Electric Corporation)

^{††} 独立コンサルタント(Independent Consultant)

^{†††} 株式会社オーエスケイ(OSK Co.,LTD)

^{††††} 早稲田大学(Waseda University)

[1] <http://www.kame-net.com/jplop/> (発展的に解散)

[2] <http://patterns-wg.fuka.info.waseda.ac.jp/>

[3] ライトニングトークスとは元々、Perl 言語のユーザコミュニティ会議 YAPC(Yet Another Perl Conference, <http://www.yapc.org>)において始まったゲーム感覚のセッション形式である。