

PLoPの風

長谷川洋一 / (有)テクノポート

2000.11.30 Version 2.0

1

私たちがアラートンハウスに到着したのは夏時間の夜7時、すっかり辺りが暗くなっていた。入り口まで4人で、石の道を急いだ。分厚い木製のドアを押すと、すぐに奥から賑やかな声が聞こえてきた。外はやや寒かったが、ここは暖かい。私たちがT C A Tで待ち合わせをして24時間、ようやく PLoP の会場であるアラートンハウスにたどりついた。

広間に入ると既に多くの人たちが到着していた。レジストレーションは夕方の5時から始まっていたので当然だが。受付には2、3台の机が並べられ、その上にPCが2台置いてある。さっそくフジノさんがレジストレーションの手続きを取ってくれた。もちろんジョークをたっぷり盛り付けて。日本からの参加者は、藤野さん、金澤さん、友野さん、森下さん、そして私の5名だった。友野さんはオレゴン大学を回って、それから PLoP に来るので遅れる。それでも夜中にはアラートンハウスに着くだろう。

PLoP2000 のバッグとTシャツを受け取ったのはいいが、すぐにひとつの作業が待ち受けていた。誰がどのグループに参加するかをすぐにも決めなければならない。PLoP に来るまで私はあわただしい毎日を送っていたので、どのようなグループがあるかすら知らなかった。広間の中央に置かれた大きなテーブルに4人が集まり、グループの構成表を見ながら黙考モードに入った。フジノさんの「日本人同士が集まるのは余り薦められないね」という一言で、それじゃみんなばらばらになろうと言うことになり、どれを選ぶかを検討した。ほとんどもめることもなく、次のような割り振りとなった(友野さんは、その場にいなかったので、残ったグループ5に割り振らせてもらった)。

グループ 1	金澤典子さん
グループ 2	長谷川洋一
グループ 3	藤野晃延さん
グループ 4	森下民平さん
グループ 5	友野晶夫さん

グループの割り振りが決まったところで、とりあえず腹ごしらえ。広間から続く、煉瓦造りのポーチ、サンルームとでも言えればいいのか、そこに飲み物と食べ物が置かれていた。野外でゲームをするときは、ここから庭に出る。飲み物を供給する場所、書籍を販売する場所として活躍している。シカゴの空港では、コーラぐらいしか飲まなかったのが、かなりお腹がへっていた。4人で窓際のテーブルに行き、ジュースとピザを手にした。このピザは特大も特大で、日本で見ることは難しいだろう。私たちはお腹がすいていたが、一切れ（およそ手のひら3つ分ぐらい）で十分だった。

部屋の雰囲気慣れようともいうように、4人で広間をぶらついていると、フジノさんが Newcomer Orientation がライブラリで始まっていることに気づき、私たちは参加してみることにした。ライブラリはアラートンハウスの最も広い部屋で、全員が集まる場合は、いつもこの部屋が使われた。窓以外、壁一面にずっしりした木製の本棚が敷き詰められ、その中にぎっしりと本が並べられている。

かなり多くの newcomer がいた。20人ぐらいだろうか、椅子を円形に並べて話を聞いていた。私たちは闖入者だったのか、じろりと一瞥されたが、すぐに話が続けられた。話の合間に、自分達が日本から来たことを話ただけで、後はもっぱら聞くだけだった。しかし、これが私たち全員の眠気を呼び起こしてしまった。疲れがどっと押し寄せ、エアーコンディションの心地よさとあいまって、まどろみの中に落ち込んでいくようだった。確かにみんな睡眠不足だ。時差ボケ以上に、睡眠の絶対時間が少なかった。そして、遂に私たちは途中で抜け出し、ねぐらに向かった。

私たち4人は、水天宮のTCATで日曜日の午前10時に待ち合わせをしていた。ただ、全員の顔がわかっているのはフジノさんただ一人だった。私は、少し秋葉原によってから、TCATに向かった。森下さんや金澤さんを探してみたが、当然わからない。そこで森下さんの携帯に電話をしてみると、すぐ近くの入り口にいるらしく、すぐさま会うことができた。二人の会話に金澤さんの名前が出ると、近くにいた女性が「私が金澤です」と。しばらく3人でベンチに腰をかけて話をしているとフジノさんがやってきた。これで無事、4人会うことができた。

搭乗手続きは12時からだったので、時間は十分あった。それでも、ドルへの換金、飛行機の保険、手提げバックの購入、更に入国・出国手続きの記入など、案外することがあり、あっという間に時間が過ぎた。フジノさんはご機嫌なようで、いつものスマイルを見ることができた。金澤さんと森下さんとは初めてだったが、すぐにうちとけ、気軽な会話が出来た。パターンという共通の関心事を持つもの同士だからかも知れない。ところで金澤さんと私は共に関西（大阪）人で、TCATから成田に向かうリムジンバスの中では、大阪弁や大阪だけの非常にローカルな話で盛り上がった。フジノさんも慣れない大阪弁で応酬してきたので、楽しいひと時を過ごせた。もちろん、この間にも森下さんとの面識を深める有意義な話をした。ただ私としては、このときになっても、まだ自分がPLoPに参加できるという実感が持てなかった。

2

今日からセッションが始まる。朝の7時起床、そして7:30から朝食。食堂はかなり広く、70人ぐらいは入れるようだ。食べ物を自分で取りに行くセルフサービス形式だが、コーヒーなどの飲み物はウエイトレスの

人がテーブルを回って「いかがですか」と聞いてくれる、もちろん英語で。最初の朝食は、様子がよくわからなかったの、森下さんと一緒にテーブルで食事をした。金澤さんは、すっかりルームメートの女性達と打ち明けたようで、みんなと同じテーブルで朝食を取っていた。ひとつのテーブルに4人から6人ぐらいが座る。各自好きなのところに座って、誰とでも気軽に話をしている。

ホルヘ (Jorge Luis Ortega-Arjona) に「こんにちは」と言われて、びっくりした。彼は日本に住んでいたことがあり、色々とそのときのことを話してくれた。今はメキシコにいるようだ。陽気な彼は、人を楽しませてくれる。民平さんは感心するほど積極的に話をする。私といえば、普通は話を聞いていて、聞かれたときに話すという調子だ。

友野さんは、疲れていたの、朝食はパス。そういえば、昨夜フジノさん達が友野さんを空港まで迎えに行き、戻ってからみんなで彫像を見に行くことになったの、私がちょっと部屋に戻っている間にみんなとはぐれてしまった。一時間ほど前にも散歩していたの、2度目の散歩になる。夏なの、かなり涼しく、虫の音が聞こえる。アラートンハウスの上には煌々と満月が輝いていた。かなり探しまわったが、結局、みんなを見つめることができずに、自室に戻った。そして、ベッドの上に寝転ぶと、数秒後には深い眠りについていた。

朝食を終えると、リーディングタイムが設けられていた。これはありがたかった。というのも、私の参加するグループのどの paper も読んでいなかったから。このときは、25分ほどしかなかったが、それ以降もワークショップの前にはリーディングタイムが用意されている。私はこの時間が好きだった。空気がなごやかなのだ。あまり話をする人もなく、みんな気のむいた場所で、レジストレーションの時にもらったバイндаを持ち、paper を一心に読んでいる。後で民平さんに聞いた話だが、今回は paper の公開が遅れたらしく、他の人たちもゆっくり読む時間がなかったようだ。

この時から私たちは個人モードに入ったようだ。5人がみんな集まって話をするという場面は本当に少なかった。しかし、それはある意味で素晴らしい体験だった。私から少し離れたところで金澤さんが熱心に読んでいる。私の後ろの書斎テーブルでは、森下さんが何かをメモしている。もし何かあれば必ず来てくれるだろう。しかし、そうでないなら、各自のやるべきことをする。これは PLoP の雰囲気のひとつとして忘れられないものだ。

55分間のオープニングセレモニーが始まった。みんなが一同に集まるので、当然部屋はライブラリとなる。ここには机がない。木製の座り心地のよい腰掛だけだ。いつも円陣を組むようにして、椅子を配置する。その中でオープニングセレモニーが演じられる。モデレータ、作者、レビューなどの役が中央で演じられ、どういう流れでワークショップが進んでいくかが説明される。ということは、ワークショップの流れを知らない人がいるということか。JPLoP では、こういったことを実際にやっているの、ワークショップや研究会に出席した人なら知っているだろう。また、PLoP に関しては、フジノさんが昨年の PLoP について報告してくれたので、大体の感じはつかめている。それでも、単なる口頭の説明だけでなく、実際に楽しく繰り広げられる演技により、再認とリハーサルを兼ねているのかも知れず、退屈することはなかった。

そして、ゲーム！ もし、JPLoP のワークショップに出席した人ならわかるだろう。このユニークなゲームが本場で味わえることは感激ものだ。なぜ、これほどまでにゲームが素晴らしいのか。それはパターンランゲージの精神に適合していて、ワークショップにおけるフォースを見事に解消しているからだと思う。初対面の人たちが出会う場に発生するフォース、ライターズワークショップを控えた緊張、これらをほぐすだけでなく、生かす方向へと誘導する。これは、PLoP のゲームを体験した人だけが実感できるパターンだろう。しかし、最初から手強いゲームが出てきて、私は少し心配になった。今回のゲームは、参加者の名前を憶えるゲームだった。参加者全員といえ、40人は越える。その半数を40分足らずで覚えるというのだ。私は特に人の名前を憶えるのが苦手だったので、かなり不安だった。このゲームの正確な名前を知らない。PLoPで行われる全てのゲームの名前を知りたいのだが、どうも名前のないゲームもありそう。とりあえず、ここでは名前憶えゲームとでもしておこう。

2人がペアになり、ひとつのペアにつき、ひとつの椅子を用意して円形に配置する。まず一人が椅子に座る。もう一人は椅子の後に立つ。私の相手はジェームズ (James Hu) だった。中国系のアメリカ人で、私以上に体重がありそう。まずジョージ (George Platts : 全てのゲームの進行役) から始める。名前をまず言って、それから自分のお気に入りのイメージをジェスチャし、そのジェスチャの名前を言う。彼の場合は、"George"(と言い)、写真をとるジェスチャ(をして)、そして"photography"(と言う)、となる。次は彼の左隣のブライアン (Brian Marick) が、ジョージがしたことを繰り返す、そして彼自身の名前、ジェスチャ、その名前を後に付け足す。ブライアンの場合は、"Brian",人差し指を角に見立て、牛の格好をし、"cows"という。これをずっと繰り返していくわけだ。後になる人ほど、思い出さなければならない量が増える。その日の news として paper が配布されたので、それを載せておこう。

George (photography)	BrianM (cows)	Kent (trees)	Paul (hiking)
Steve (painting)	Mimpei (reading)	Rain (volleyball)	Bob (fishing)
SeungIl (washing dishes)	Beverly (Piano)	Terry (saxophone)	John (yoga)
Collin (running)	Don (golf)	Yoshei (guitar)	Rossana (swimming)
Masao (drumming)	Ed (travel)	Ralph (bicycling)	Joe (pool)

ジョン (John Vlissides) がいきなり床に座って、かなり無理をしてあぐらをかき、最後にヨガと言った時には、みんなの爆笑を誘った。私の番に回ってくるまで、何度も復唱して憶えたが、度忘れする不安が残っていた。しかし、度忘れしても、後の人が教えてくれるのでそれほど恐れることもない。そして、私は15人目だったが、度忘れすることもなく、無事終えた。

そして、ここで言われた名前が、これからのゲームで呼ばれる名前となった。森下さんは他の国の人からも言い易そうで、Mimpeiと呼ばれることになった(フジノさんは民平さんの両親は偉いとしきりに言っていた)。フジノさんは自称で Terry、私の名前は発音しにくいようで、結局 Yoshei になってしまった。友野さんの名前も言い易そうで、少しイントネーションが違うが Masao と呼ばれることになった。金澤さんは外側だったので、出番は午後からになる。

それから10分ぐらいの休憩をはさんで、Writers Workshop Organizationが始まった。25分ほど割り当てられ、今年のワークショップについてユージーン (Eugene Wallingford: 今回の運営委員長)が意見を述べた。私は残り英語ができないので、このような報告ばい話になると、どうもよくわからなくなってしまう。グループ構成や傾向、及びワークショップ以後のスケジュールについて話されていたようだが、先ほどのゲームの安堵感からか、少し眠くなっていた。そして、それが終わると25分のリーディングタイム。昼一番からセッションが始まる。前のリーディングタイムでは全体を鳥瞰するのに費やしたので、今回はセッション#1のpaperだけに絞って読んだ。

この日のランチでは、同じテーブルにジョージがやってきた。彼と話していて幾つか驚かされたことがある。まず彼はソフトウェア業界の人間ではなく、パターンすら余り知らないらしい。いつもは絵を描いているようで、芸術家といった方がいいかもしれない。イギリスからここに来た理由は、まさにPLoPのゲームをみんなにさせるためだ。といっても、彼にとっては、ゲームというよりコミュニティのオーガナイズーションのひとつのようだ。つまり、彼はPLoPのゲーム担当者としてここに参加しているのだ。

4

その日の午後は、セッションから始まった。私はランチにバイндаを持っていかなかったので、部屋まで取りに行くことになり、少し遅れてワークショップに参加した。私のグループの部屋は、広間の入り口に一番近いButternut Roomだった。各部屋には、それぞれ名前が付いていて、この部屋のほかに、Pine RoomやOak Roomがある。

部屋に入ると、6人しかいなかった。しかし、その内の一人は今日だけの客員レビューだった。身体が大きく、ひげをはやし、穏やかな表情の持ち主、r.p.g.こと、Richard P. Gabrielだった。但し、その時は誰なのかわからず、後でフジノさんに教えてもらった。私のグループのメンバーは以下の5人だった(括弧の中は発表されたタイトルだ)。

Paul Asman	“Legacy Wrapping”
Steve Berczuk	“Getting Ready to Work: Patterns for a Developer’s Workspace”
Andreas Ruping	“Frameworks for Shared Functionality” ”Reader-Friendly Media for the Documentation of Software Projects”
Colin A. Depradine	“The Collection-View Model: A Pattern Language for Software Reuse Tools”
Philip Eskelin	“Distribution of Componets”, ”Layered Component Framework”

予定ではManfred Lange(“It’s Testing Time! Patterns for Testing Software”)が参加するはずだったが、来られなくなったようだ。それで、急遽フィリップ (Philip Eskelin) がその穴を埋めることになった。私が部屋に入った時、ガブリエルを交えて、何人かで話し込んでいた。その時はよくわからなかったが、多分グループの構成、特に人数に関してだと思った。オブザーバとしての私も、もう少し人数がいてくれる方がありがた

い。私以外の全てのメンバーがパターンを提出しているというのは、どうも気が引ける思いがした。

セッション# 1は、Paul Asmanの“Legacy Wrapping”だった。今回のセッションでは、私が要約することはなかったが、ここで少し実演してみよう。

My Summary： オブジェクト指向の登場でそれまでの非オブジェクト指向により作られたものに“Legacy(従来の)”という表現が与えられるようになった。長い間、この2つは分離されながらも存在しつづけてきた。そして近頃では Legacy アプリケーションや部品を捨てるのではなく、ラッピングして利用するようになってきている。この場合の問題と解決を提示することが本パターンの目的である。

形式は Alexander のパターンランゲージを継承している（このフォーマットに関しては paper の中で触れられている）4つのパターンから構成されていた。モデレータはスティーブ (Stephen Berczuk) だった。少し順を追って、この情景を説明しよう。Butternut Room は、10畳ほどの広さで、2面が本棚になっている。1面は暖炉で、その前に Asman が座っている。そして残りが庭にはみ出した出窓になっていて、その円弧に沿ったソファとそれに合った丸いテーブルが据え付けられている。窓からは明るい日差しがさしこんでいるが、エアコンディションが効きすぎて少し寒いぐらいだ。4人が短パンで、残りはスラックスだった。どちらにしてもリラックスできる服装をしている。

スティーブは時計をテーブルに置いて、セッションをはじめた。Asman は少し paper を読むと、自分の椅子（ゆったりしたチェア）に座ったまま何も言わない。時々、低いテーブルの上に足を投げ出す。モデレータが残りの者に要約を促す。要約と言っても、やはり各自が捉えた paper の主旨となるので、全ての要約が同じになることはない。彼は少し神経質といえるほど、時間と手続きにこだわっているように感じた。そして、淡々と内容におけるいい点、形式におけるよい点へ移って行った。

私といえば、スティーブとフィリップがとにかく速くしゃべるので、追っかけるのに必死だった。スティーブ曰く、「ニューヨークはゆっくり話すことができない」そうだ。しかし、速いだけではなく、なかなか止まらない。少しぐらい息継ぎをしたらと思うほど、途切れない。こうなると私の英語力では太刀打ちできない。部分的にはわかるのだが、それに対して彼らがどう判断しているかがはっきりつかめない。ガブリエルは、逆にかなりゆっくりと話してくれた。コリン (Colin Depradine) もゆっくり話す。後で金澤さんに聞いた話だが、グループ1では、slowly という札を用意していて、早口になるとそれを見せるそうだ。

やはり、シェファードィングの核となったのは、各自の疑問点や内容・形式に対する改善点だった。但し、これに関しては意見を述べるものによりかなり異なってくるようだ。確かに共通するものもあるが、そういう場合はどうも表面的なものになるようだ。Asman の paper の場合も、ビデオカバーの写真をラッピングに対比させるために載せていたが、どういう意味なのだろうかという話になった。私もわかるようでわかりかねるという感じがした。こういった点は、かなり素直な質問として出てきた。

私に対しても何か質問はないか言われたが、今回は最初の参加だから、オブザーバとして参加させてくれるように頼んだ。フィリップはわかってくれたようだが、どうもスティーブは納得がいかないようで、後でも何度か振られることになった。とにかく、時間管理者がいるので、見事時間通りに終わった。その後、Asman が質問として提出されたことに答え、PLoP の儀式として、拍手で幕を閉じた。

形式的には、JPLoP でやっていることと余り変わらない。私が気づいた最も大きな違いは、作者の自由度だろ

う。今回の Asman の場合、自分の席を替えずに淡々と意見を聞き、メモをしていた。しかし、他の作者の場合は、それぞれ違い、その作者にとってベストの場所とベストのあり方を選択できるようだ。ひとつのセッションに 1 時間 15 分が割り当てられる。しかし、75 分間集中するということは、かなり精神的な負担になるようだ。だからこそ、参加するものはリラックスできる体制で臨む必要があるのかもしれない。一回目のセッションの後、広間で民平さんや金澤さんと一緒に、セッションの感想を述べることになった。セッションの全体的な印象、情報交換、そして言語の壁がややプレッシャとして覆い被さってくること。2 人とも言いたいことが言えずに悔しそうだった。

5

名前憶えゲームの後半が始まった。今度は金澤さんが椅子に座る番だった。今回は、少し余裕が出てきたのか、かなり面白い身振りが多かった。前半同様、N e w s にあったものを載せておく。

Julio (Spanish)	Bill (football)	Alejandra (photography)	Lubor (writing)
Jorge (reading)	Juha (inline skating)	Cameron (crochet)	Andreas (sleeping)
Berna (talking)	Dwight (Football)	Calros (sailing)	Prashant (jumping)
Chris (fly tying)	James (table fussball)	Martign (go kart)	Noriko(cooking)
Frederic (salsa)	Todd (bad back)	Darryl (chess)	BrianF (walking)

(多分、実際にいたのは以上だと思う。以下はN e w s に載っていたもの)

Federico (cooking)	AliA (soccer)	Thomas (inline skating)	Tom (hockey)
Eugene (chess)	Philip (scuba)	Dick (poetry)	Kyle (drums)
Cope (mementoes)			

午前中の 20 人にプラスしていくので時間がかかったが、予想していたほどの渋滞はなかった。多分、後になればなるほど、より多く頭の中で繰り返すからかも知れない。時には椅子の後に立っている人も忘れていたケースがあった。しかしルールをできるだけ破らないように、他の人が身振りや声にはならない唇の動きで教えてくれる。なぜルールを守るのか。ルールを破るとゲームがつまらなくなるから。これは子供の方がよく知っている。これから先、金澤さんは”Noriko”、”Noriko”と誰からも呼ばれる人気者になった。

今回のリーディングタイムは 35 分ある。といっても、これだけの時間でひとつの paper を理解することは大変だ。私はシャープペンシルで重要と思われる部分にマークを付けていった。次の paper は 21 頁ある。これもまた Alexander 形式で、5 つのパターンから構成されている。昨年のフジノさんの報告でも徐々にパターンランゲージになってきていると聞いていたが、シェファードディングしたり、理解したりする側から見ると、かなりボリューム的にきついものがある。

スティーブの paper “Getting Ready to Work: Patterns for a Developer’s Workspace”のシェファードディングがはじまった。

My Summary: コードに関係した設計パターンが多いが、開発者は building にもっと時間を使っていて、そこには難しい問題がたくさんある。特にチームで作業する場合には、取り巻く状況が複雑になる。個人としての作業と集団としての作業の関係も適切に切り分けられないと効率的な作業ができない。そのためにもワークスペースに対するケアが必要だ。

スティーブがパラグラフを朗読し終わると窓際のソファに向かった。メモを取る場合、ノートパソコンを使う者と手書きの者がいたが、彼はノートパソコンを使っていた（フィリップもそうだ）。ガブリエルは、午前中と同じ窓際のソファに座っている。

彼のパターンにはいくつか特徴がある。まず、分析・設計・実装のどのパターンでもない。しいて言えば開発プロセスの一部を扱っている。バージョン管理やビルド作業を含むワークスペースに関するものだ。この視点が私には新鮮に思えた。パターンの形式としては、最初にパターンランゲージの説明が加えてられていたり、Alexander のパターン同様、各パターンの最初に写真が添えられてる。よほど Alexander のパターンランゲージに関心を持っているのだろう。また、Neil Harrison の "The Language of Shepherding" にある Big Picture を利用していた。さらに、関連するパターンとして最後に URL 付きで幾つかのパターンが載せられていた（この内の多くが彼の別の paper だ）。そして、みんなから指摘されることになったのが、各写真の意図で、特に Sandbox では様々な解釈が飛び交った。

こういうパターンが日本にも欲しいと思った。ソフトウェア開発では、デザインパターンよりも、プロセスパターンの方が切羽詰まった問題を含んでいると思う。そして、こういったパターンを発表することで、開発者自身の環境に関心が集まり、よりパターンランゲージを利用する機会が増えるはずだ。できれば、翻訳してみたいと思った。

2 回目のセッションを終え、ようやく夕食になった。ゲームの時は、もしや日本人？と思った青年は、South Korea から一人でやってきた勇敢な青年 Lee Seungll だった。私も余り自分から進んで話をするタイプではなかったが、彼は私以上に物静かだった。既に広間で話をしていたので、一人でやってきたこともわかっていた。いつの間にかお互いに片言で話をするようになった（隣同士なので当然の流れなのだが）。彼は学生で、オブジェクト指向のひとつの分科会としてパターンの研究会に入っていて、今回、自分のパターンがシェファードイングを受けることになったらしい。研究会のメンバーも余り多くなく、ワークショップを開いたりすることもないようだ。日本での状況を話した。年 2 回ワークショップを開き、2 ヶ月に 1 回研究会を開いていると言うと驚いていた（う、もしや 3 泊もするワークショップと思われたのでは...）。

夕食後、広間に行くとフジノさん達が集まっていた。何かと近づくと、そこに Coplien がいた。余り急のことで、とにかく How do you do といったものの、何にも出てこない。すると金澤さんが Harrison の "The Language of Shepherding" を翻訳したこと伝えてくれて、何とか話をつなげることができた。冷や汗が出そうだった。昨日も今日も彼を見なかったのが、今回は参加しないのだろうかと思っていたところだった。仕事の関係上、全日は参加できず、次の Plenary Session だけに出るようだ。Harrison は、仕事の都合で今回は来られないらしい。近くの人も含め、Cope を中心にお決まりの写真をとってもらった

すぐに Plenary Session(総会)が、ライブラリで始まった。内容は、"Moving the Patterns Community Forward"で、今後のパターンコミュニティに関することだ。今回の席の配置は少し違っていた。ほぼ壁際に椅子を置いて、みんなが座る。その分、真中のスペースがやけに広く感じる。少し始まりの挨拶があり、次に Coplien が話をはじめた。どうも、最近のワークショップの状況を話しているようだ。うむ、うむとどうにかしてついでいこうとしているうちに、どうも雰囲気がおかしくなってきた。おそらく newcomer にとっては、すぐにはついていけない議題だ。そして、次第に部屋の前後で白熱した話になっていった。こうなると、ほとんど訳がわからない。最終的には、幾つかのグループに分かれて議論することに落ち着いた。もちろん、私たちは参加できるほど事情がわかっていないので、結局どうということ?などとフジノさん相手にしばらく話していた。

結局、4つぐらいのグループになって、他の部屋で本格的な討議が始まるうとしていた。しばらくすると、entertainment の時間になり、生演奏が始まった。私もソファに座り、ウイスキーを飲みながら、演奏を聞くことにした。胸騒ぎのする総会だった。

外に出ると、真っ暗だった。自分の部屋に戻り、しばらく横になっていた。虫の音が聞こえるが、静かな夜だった。私の部屋は2人用で、友野さんと一緒だ。フジノさんと民平さんの部屋は2部屋先だ。造りはどの部屋もほとんど同じで、2つの大きなベッド、シャワー、トイレという簡素なものだ。ここは、アラートンハウスから2分ほどのところにある寄宿用の建物だ。ドアの向こうは林で、その向こうからは川の流れる音が聞こえる。部屋の前を通過して、進んでいくと駐車場に出る。

ここに来るまでの世界とは別の世界のような。私のプロジェクトはリリースを控えて、あわただしかった。実際、もしかすると PLoP に行けないかも知れないと何度か思ったことがある。日本を出発する前日は8時で帰ることができたが、その前は夜中の2時まで働いていた。帰国しても、次の日からすぐにプロジェクトに参加しなければならない。しかし、どうしても PLoP には参加したかったし、フジノさんの好意を無にしたくなかった。そして、ここは PLoP だ。

しばらくして、アラートンハウスに戻った。そして、フジノさん、民平さん、友野さん、そして私の4人が、Coplien とゆっくり話す時間がやってきた。私たちは飲み物を持って、Oak Room に入った。Coplien たちがゴールと書いた大きな紙の上を見ていた。彼は落ち込んでいるわけではないが、生き生きしているとは思えなかった。話していても時々真剣な表情を見せる。他の人たちがパターンランゲージを本当に理解していないことに苛立ちを感じている印象を受けた。

私は、紙の上に書かれたあるひとつの文が気になったので、Coplien にこれはオレゴン大学の実験のようなことを指しているのか聞いてみた。すると、すごくうれしそうな表情をして Yes と言って話し始めた。みんなもその話題に乗り、特に友野さんはオレゴン大学を回ってきたところだったので、急に話が活気になった。Coplien もそれならといって、ロザナ(Rossana Andrade)をつれてきて、6人で話し始めることになった。楽しいひと時だった。Coplien は今日帰らないといけなかったもので、別れを惜しみつつ、彼を見送った。

次の朝、私は6時頃に起きて、アラートンハウスの周りの探索に出かけた。アラートンハウスを一回りした後、昨夜フジノさん達が回ったガーデンにも足を伸ばし、一人でゆっくりと歩いてみた。所々に彫像が置かれ、ごく自然なガーデンに仕上がっている。朝のすがすがしい空気と風景がマッチしていた。

アラートンハウスに入っていたが、広間には誰もいなかった。昨夜、Coplienと一緒に話をした Oak Room に入ってみた。もう一度、“Goals”と書かれた紙を読んでみた。“Improve Quality of life...”、何か一緒のものを見ているような気がした。

朝はいつも同じ7:30から。これより前に来ても、コーヒーぐらいしか飲めない。少し食事の紹介をしよう。といっても全メニューはとても憶えていないし、名前がわからないものもある。とりあえず、今手元にある News から。

- | | | |
|-----|-------------|--|
| 14日 | (Breakfast) | French Toast, Bacon, Fruit, Yogurt, Cereal |
| | (Lunch) | Tuna Salad on Croissants, Wild Rice Soup Chips, Fruit Salad, Turtle Cake |
| | (Dinner) | Salad, Ribeyes, Baked Potato, Mixed Vegetables, Apple Pie w/cin, Ice Cream |
| 15日 | (Lunch) | Grilled Chicken Sandwich, Cheese Soup, Fries, Pasta Salad, Apple Crisp |
| | (Dinner) | Salad, Baked Cod, Rice, Green Beans, W/Almonds, Lemon Pie |

比較的オーソドックスな料理だ。ただパイはびっくりするほど甘い。というか甘すぎてとてもひとつを食べきれない。私たちのテーブルには、スロバキアから来たルーバー(Lubor Sesera)がいた。民平さんと3人で話しながら朝食を取るようになった。スロバキアからは一人でやってきたこと、EuroPLoPからの引き続きのシェファードィングであることなどを聞いた。彼とはその後も同じテーブルにつくことがあり、スロバキアでのソフトウェアを取り巻く状況まで話をするようになる。

朝食を終え、自室に戻る途中、フジノさんにドライブに行かないかと誘われた。ハイの一言で、Sun Singer を見に行くことにした。少し遅れても、次はリーディングタイムなので問題にはならないだろう。車で、Sun Singer の近くまで行くと、踏み切りが下りていて通れない。プレートを見ると、この時間には入れないようで、仕方なく車をバックさせて戻ることにした。本当の森の中だ。これら全てがアラートンパークだ。それほど手入れはされていないが、その方が自然らしい。

途中、川の近くのキャンプ場に寄った。小中学生といったところか、大勢の生徒達がキャンプに来ていた。川といっても、見た目は湖だ。朝の穏やかな風が気持ちいい。アラートンハウス以外にも小さな建物がぼつぼつとある。帰る途中、その内の一軒を覗いてみた。寄宿用のハウスのようだ。しかし、こんなところで気の合った仲間と話し合えたら最高だろうと思う。アラートンハウスに戻ると、リーディングタイムは十分あり、急いで次の Andreas の paper に目を通した。

アンドレ (Andreas Ruping、正確にはアンドレアスだろう) はドイツから来た若者だ。EuroPLoP2000 の T シャツを着ている。今回の PLoP2000 では 2 つの作品を持ち込んでいる。ちなみに彼のように EuroPLoP からシェファードイングが継続されたために参加している人も何人かいたようだ。スロバキアから来たルーバーもその一人だ。

彼のパターンは、"Frameworks for Shared Functionality" だ。

My Summary : ひとつの会社ではいくつものソフトウェアを構築していて、それが何年にも渡って蓄積されている。そのことを考えると共有できる多くの部品があることに気づく。しかし、様々な複雑度をもつ同じような機能があり、アプリケーション間でそのまま使うことは難しい。この結果、そういった共有される機能のフレームワークを構築するという考えにたどりつく。しかし、実際には作られた後に設計することできず、並行しながら進めなければならない。このパターンは、そういった場合のガイドラインを提供する。

7 つのパターンから構成されている。彼は 1 フレーズを朗読すると、終わったよと言わんばかりの安堵の微笑を浮かべて窓際のソファに飛んでいった。今日は、もうガブリエルがいない。確かに、やさしい日差しが入る窓際のソファはリラックスできる場所だろう。しかし、セッションが始まれば、そこに座った者全てが緊張した表情で、必死にメモを取る。真剣そのものだ。JPLoP では、だいたい前の席でそのままの状態ですっと聞いていることになる。これも緊張するが、やはりこれとは別のものである。

アンドレのパターンテンプレートもやや変形されている。Problem、Forces、Solution までは同じだが、後に Example と Discussion が続く。また、Forces は箇条書きでなく、Solution が箇条書きになっている。こういった独自性を見るのは楽しい。たとえこれが彼自身のものでなくとも、個人なり集団なりが、より理解しやすい形式を模索する証のように思えるからだ。

内容も、デザインパター的なものでなく、構築するための様々なアスペクトを含んだものになっている。これも楽しめるパターンだ。設計上のパターンだけでなく、プロセス全体を成功に導くためのパターンが考慮されている。これはスティーブなどの paper にもうかがうことができ、ひとつの進歩のように思える。いくつかの表面的なことが指摘された。ページ数は 15 頁だが、頁が振られていないのでセッション中に場所を指摘するのに困った。また、たとえ 7 つでもこれぐらいになるとやはり Big Picture が欲しいという意見が出た。

It's Game Time! 今回のゲームは野外でのゲームだ。ジョージがゲームのレパートリをどれくらい持っているのか知りたくなる。ジョージたちがゲームの準備をしている間、実物のフリスビーやテニスボール運びで遊んでいた。テニスボール運びというのは (本当の名前は知らないが)、4 人ぐらいが各自、自分の人差し指一本をテニスボールにつけて、みんなでボールを運んでいくものだ。力の入れ加減を調整し、バランスを取らないと地面にボールが落ちてしまう。水平移動は比較的簡単だった。しかし、垂直移動は難しく、実際、上下に動かすときにボールを落としてしまった。

さて、お遊びはここまで。次は手の輪をほぐすゲーム。7, 8 人のグループに分けて、輪を作る。みんなは中をむいている。ここでジョージが目をつぶるよう指示する。そして、手を差し出し、誰の手でもいいから握るようにいわれる。握れない場合は、手を上の方に持っていき、やはり手を握れない人とコンタクトを取る。

それで、大体全ての人が誰かの手を握ることになる。そして、目を開ける。目の前で、みんなの手が絡み合っている。

ゲームは決して握った手を離さずに、そのもつれた結合をひとつの輪にすることだ。手をまたいだり、身体を回転させたり、とにかく輪の状態にする。といっても、常にひとつの輪になるとは限らず、実際、2つや3つの輪になる場合もあった。これを何度か繰り返す。そうすると、奇妙な感覚が手に宿る。PLoP に来てはいるが、まだ話をしたことの無い人と手をつなぐ不思議さ、そして、輪にするのに決して手を離さないよう握りしめる感覚。本当に不思議な感覚だ。それは私の目の前にいる人が、本当は人間なのだと再認識する不思議さがあった。手をつなぐというこれほど単純なことが、すごいことだと思える瞬間だ。

次はキャッチボール。まずボールを手にとると投げる相手の名前を呼んで（というより叫んで）、ボールを投げる。ボールを受けた人は別の人に向かって同じことをする。これは簡単だ。しかし、ボールが増えれば？そして各自がばらばらに動き始めたら？あるとき、私の手には3つのボールがあった。

名前を呼びあうこと。これは今までも JPLoP で経験済みだ。しかし、初対面の人と名前を呼び合うことは、毎回、私の感覚を麻痺させる。ゲームを通して名前を呼び合うシステムが出来上がると、それだけでびっくりしてしまう。私の名前は Yoshei だが、気にならない。他のゲームでも、Vlissides が「今度は Yoshei が大統領になれ」という。私は"Eugene"と叫んで毛糸の玉を投げる。おそらく、これからも私はこの不思議な体験を重ねていくと思う。

私はゲームについて詳しく述べることに躊躇した。著作権に触れることはないにしても、これほど強力なことから、門外不出のものかも知れないと思えたからだ。しかし、よく考えてみると、それほど心配することもないと思うようになった。このゲームの大切さをわかる人しか味わうことができないし、ジョージのような人がいないと再現が難しいだろうということ、そして、それらが兼ね備えれば、これらのゲームを堪能する権利があると思えたからだ。

8

ゲームの余韻を味わいながらのランチとなった。斜め右に金澤さん、前にエド(Eduardo Fernandes)、そしてエドの横にジョンソン(Ralph Johnson)。エドはほんの数日だが日本に観光旅行に行ったことがある。日本の小説(谷崎潤一郎)も読んだそうだ。ICレコーダに彼の声を入れさせてもらった。笑顔がとてもやさしい。金澤さんもいつも以上に楽しそうにエドと話していた。

昼食の次は、Shepherding Workshop だったが、この辺りは日本と余り変わらないとのことで、フジノさん、金澤さん、私の3人で Sun Singer を見に行くことにした。朝には閉まっていた踏み切りも無事あがっていた。かなり大きな広場だ。その中央で巨大な Sun Singer が太陽に向かって歌っている。私と金澤さんは車から降りて、巨大な青銅像に近づいた。やはり大きい。この像のためだけにこの広場があるようだ。車の中で聞いた話だが、この Sun Singer は部屋の中に置く彫像だったはずだが、できると巨大すぎて部屋に入らない。それでこの広場を作って置いたそうだ。確かに理屈的には間違っていないようだが...

私のグループのセッション # 4 は、急遽差し替えになった。Manfred Lange が欠席したため、穴があいてし

まったからだ。それに、本来は引き続きアンドレの paper だったが、重なるのを避けて最終日に先送りになった。替わりのパターンは、フィリップのパターンだ。この paper をもらったのは先日の夕方だ。フィリップも昨日慌てて用意して、メンバーの一人一人に渡したようだ。彼のパターンは、次の独立した2つのパターンからなっていた。ここでは要約ではなく、本パターンの問題と解決を載せておく。

1. Distribution of Components

問題： コンポーネントベースのアプローチは多くの利益を提供し、ソリューションの素早い配布を促進させるが、その一方で、要求を満たすソフトウェアを組み立てる builder と assembler にとってアーキテクチャと設計の複雑さが難しく状況を作り出している。

解決： システムをコンポーネントに分解しよう。それらのコンポーネントとシステムの間の相互作用に焦点を当て、要求に適合する抽象化を導入しよう。避けられない変化をプログラマが扱いやすくするために、レイア化され、ゆるく統合されたアーキテクチャを定義しよう。

2. Layered Component Framework

問題： フレームワークは生産性を上げ、開発コストを下げるべきであるが、実際には、良いというよりは、悪いものをもたらす。一枚岩的なフレームワークや多くのレイヤからなるフレームワークは、再利用から利益を得ることを困難なものにし、極度の失望をもたらし、達成をほとんど不可能なものにしてしまう。

解決： 細かなレベルのフレームワークの替わりにより抽象度の高いフレームワークを構築し、それらをレイヤに分解しよう。レイヤは下位のレイヤにまとまりのある分離を提供する。フレームワークの利用者は、レイヤを迂回したり、必要なときにフレームワークをカスタマイズしたりすることが自由にできるべきだ。

これもまた基本的に Alexander の形式になっている。2編といっても11ページもある。彼のパターンのユニークなところは、セッションが始まってすぐにみんな気がついたが、図にあった。詳細な図があると思うと、アクタと四角形を両矢印手結んだだけの図、多くの線が入り乱れた図、手書きの不可思議な図、そしてまとめたレイヤ図。しかし、彼にとってはもちろん一貫しているらしい。

多くの線が入り乱れた図は、実際そのようになるので、それを四角のブラックボックスで隠すらしい。不思議な手描きの図も、片方はモノシリックな構造で、もう一方はそれぞれ異なるクラスで構成されていて、それなりの意味付けがされている。個人的には、彼がしばしばマイクロソフトの名前を口にするのが面白かった。

このセッションの後、庭で彼とばったり会った。彼一人に聞くのはおかしかったが、このグループの paper を翻訳して、JPLoP に公開しても問題がないか聞いてみた。最終的には、それぞれの作者に聞いてみないといけないのだが、ちょっとした手触りを知っておきたかった。はじめは PLoP が US で出版されるので、その兼ね合いが難しいといった話をしていたが、急にアラートンハウスの池の向こうから聞こえてくる吹奏楽の話になり、いっしょに見に行かないかと誘われた。私もあの辺りにはまだ行っていないので OK と言って、ふたりで向かった。途中、Plenary Session で司会をしていた人も誘って、三人で行くことになった。彼とは publishing について何か話しているようだった。PLoP では publishing という言葉を何度も耳にしたが、よくわからなかった。

今朝、工事中なので引き返したところの奥に広場があり、ハイスクールの吹奏楽部らしき集団（40人ほど）が練習をしていた。感じのいい曲だったが、額から汗が落ちてきた。日差しをさえぎるものが何もないところだったので、かなり日焼けしそうだった。フィリップはハイスクール時代に吹奏楽をやっていて、今でも練習を耳にすると見に行ってしまうそう。しばらく見ていて、そして今朝来たガーデンを通過してアラートンハウスに戻った。しかし、結局、翻訳のことはよくわからなかった。

アラートンハウスに戻ると室内ゲームをしている最中だった。途中で入っていくのは気が引けたので、次のスケジュールになっていたリーディングタイムに勝手に移ることにした。次のセッション#5もかなりボリューム（23頁）がある。30分やそこらではとても読みこなせない。

9

私のグループのセッション#5は、Colin A. Depradineの”The Collection-View Model: A Pattern Language for Software Reuse Tools”だった。

My Summary：コンポーネントの多くが、利用者にそれを探したり、使ったりするための多大な労力を強いている。こうしたソフトウェアの再利用を促進させる場合の障害を取り払うためには、より使いやすい、再利用のための情報を収集できるツールが必要だ。本書は、そういったツールを構築するためのパターンを提供する。

タイトルはPattern Languageとなっているが、実際はパターンカタログで、形式もG o Fに似ている。私から見ると年齢がわかりにくい、れっきとした大学生だった。初めての参加で、かつはじめてのシェファードディングだったらしく、緊張が隠せない。

ある意味で、これはシェファードディングが難しいように思えた。形式的にはちゃんとしている。パッケージ図、シーケンス図、クラス図などしっかり描かれている。項目も満たされていて、C++のコーディング例も添えられている。従って、良い点を挙げることには困らなかった。

幾つか細部に対して疑問が出たが、私としては結局G o Fのデザインパターンをどう扱うべきかにかかっているように思えた。少し酷な評価かもしれないが、部品を増やしても、それでどうなるかという疑問が出てくるのだ。みんなの発言の印象としては、かなり歯切れが悪いように感じた。スティーブは、これはPattern Languageではないといていた。

今日は、サンルームでパターンに関する書籍が販売されていた。私も見に行った。迷ってしまう。日本で手に入りやすく、かつかさばらず、重くない本。PLoPDはとにかく重くかさばるのでパス。Alexanderのハードカバーは、翻訳版とはかなり印象が違っていたので欲しかったが、やはり重そうだった。で結局購入したのが、次の2冊だった。

C. Alexander	“Notes On the Synthesis of Form”
Richard P. Gabriel	“Patterns of Software”

この日の夕食は、ほとんど聞き役だった。私の斜め前にTodd(Todd Coram)が座って、みんなが彼と話をするので、聞くしかなかった。といっても、他の人たちも話すというよりも、彼に質問することの方が多かったが。それと、ここに来るまで規則正しい食事をしたことがないので、少し食事が苦しくなっていた。どうも食欲が出てこない。それでも、身体は結構健康な状態に思えた。

Newcomer Session: What Next? On the Future of Your Patters が夜の 7:00 から開かれた。ここでも、Publication の場について話をされたが、私にはイメージが湧いてこなかった。しかし、今回のワークショップにパターンを提出した人たちにとっては、関心が高かったのかもしれない。ワークショップに提出し、シェファードイングを受けた自分のパターンがどうなっていくのか、そして、どうしていけるのかが述べられていたからだ。将来、私もこういったことに関心を持つようになるか、今のところ全くわからない。

PLoP の最後の夜。できるだけ entertainment の時間を楽しもうとした。ビールを何杯か飲んだ。そして、マシンが空いていたので、メールをチェックしてみた。Gateway2000 の Windows マシンだった。インターネットにはかなり太い線がつながっているようだった。私のメールボックスにはアクセスできたが、あいにく英語版の OS だったので、日本語が全く読めない。仕方がないので、ローマ字で近況報告を書いてメールを送った。そういえば、電話もしていなかった。

少し酔っ払って、部屋に戻った。今夜はフジノさんの部屋に 5 人が集まった。それで、飲み物や食料の買出しに出かけた。買い物をして驚いたのは、タバコがべらぼうに高いことだった。確かにこれぐらい高いと喫煙者が減るかもしれない。しばらくフジノさんの部屋で話をしていたが、睡魔がお迎えに来たので、眠りにつくことにした。

PLoP での就眠は驚異的だ。眠いと思って横になると数秒で眠ってしまっている。確かに睡眠不足と精神的に疲れているのはわかるが、これほど極端な就眠になると、あっぱれと自分で言いたくなる。しかし、逆に朝の目覚めは爽快で、徐々に起床時刻も早くなっていた。PLoP の最後の朝は、5 時に目が覚めた。

10

今朝はフードッグ(福犬)の彫像のあるところに行ってみようと思った。昨日、アラートンハウスを眺望する写真を見ながら、ジョージヤホルへここは行ったか、こちらはどうかといった会話をしていたので、大体の位置はわかっている。しかし、朝の 5 時といえば、外はまだ薄暗い。

駐車場を抜けてフードッグの道のほうに歩いていった。しかし、暗いせいかやや薄気味悪く、右手がレンガの壁、左手に木が並ぶ道が現実味を欠きはじめた。しばらくすると塔のような家が見えたが、これもまた現実味を欠いているようだった。少しもやも出ている。塔の家の前につくと、その右手にずらっとフードッグの彫像が並んでいる。12 対ほどのフードッグだ。おそらく昼に来れば全く異なる印象を受けるだろう。地面の草も夜露にぬれているので、サンダルのはすっきり水浸しになっている。この時間では、フードッグも少し不気味だ。

フードッグの道を抜けると森に続く道があった。おそらく、この道をぐるっと回るとアラートンハウスにたどり着けると思えた。まあ何とかなるだろうと歩き始めたものの道といっても、ごく自然にできた道で、とて

も車が通れるような道ではない。茂みからはなにやら物音が聞こえる。いけばいくほど道が狭くなっていく。それでも、15分から20分ほど歩きつづけると、ようやくアラートンハウスに通じていそうな所に辿りついた。出てきたところは、駐車場の脇道だった。ふと見ると、キジが2羽、歩道の上を歩いていた。私はそのままアラートンハウスに入り、なにか書いてみようと思った。ようやく6時になったばかりだ。落ち着く場所を探しまわり、最後に Pine Room に決めた。今回の PLoP ツアーについてつれづれなるままに筆を動かした。しばらくすると、女性がメールを使いに来た。そして、また一人。そして、フジノさんがやってきた。声を交わさず、うなずきだけで挨拶をした。

今日の朝食のメンバーはなかなか面白そうだった。Ralph Johnson、Kent Beck、それにホルヘもいる。といっても、ソフトウェアの話は出てこない。カルロスがメキシコの話をはじめた。みんながものめずらしそうに聞いている。道路や車の話から飛行機の話に移り、そして Kent が香港にまで持って行ってしまった。こういう話を聞いていると、ちょっとしたツアーで一緒になった人の集まりにも思える。

最後のセッション # 6 だ。Andreas の "Reader-Friendly Media for the Documentation of Software Projects" だ。

My Summary : 開発者がプロジェクトのドキュメント化を考えると、メディアの選択という問題にぶつかる。基本的には、紙による配布か、オンライン情報として提供するという2つの方法があるが、これらの選択に関して各メディアの利点を説明し、導入のガイドラインを与える。

このパターンも、デザインパターンからすると見る角度が違っている。つまり、利用者にとって本当にありがたいドキュメントが問題になっている。こうした視点は必要だ。単なる技術だけでソフトウェアが成立しているわけではないのだから。

このセッションが拍手で終わった後、Asman がメモを取っているが、要るか？と Andreas に言った。Andreas は、即「欲しい」と言って、彼からメモ付きの paper を受け取った。これが「メモの贈り物」(私の見つけたパターン)になる。この名前は、多分このセッションが終わり、それぞれの贈り物(Gift)を交換したと結び付いた結果だと思う。

そして、Gift の交換。私は結局、自分ではお土産を買いに行くことができなかったので、家の者に東京まで送ってもらった。受け取ったときは多すぎると思ったが、そうでもなかったようだ。Asman は銀行に勤めているので紙幣を処分して作られた塊をくれた(用途は不明)。Colin は Barbados の鉛筆。それ以外は絵葉書だった。アンドレの絵葉書はドイツの風景で、一度行ってみたいくなるようなところだった。私は他にあげる人がいないと思ったので、豪勢に3点セットにした。

- ・舞妓の絵が描かれた小さな団扇
- ・純日本風の絵柄の切手
- ・折り紙(4人にはピカチュウの折り紙)

みんな喜んでくれたが、悲しいことに、アンドレはピカチュウを知らなかった。

それでもまだお土産が残っていたので、よく話をした人たちに配って歩いた。Yoder は、PLoP に到着した日

にフジノさんに紹介してもらった。どんな相談にものってくれそうな人物だ。小さな団扇を渡すと、彼はお返しに、胸ポケットにさしていた自社のボールペンをくれた。ロザンナが広間のソファに座っていた。Giftを交換すると、名刺もおまけにくれた。その他にも色々な人に配った。日本のお土産だったので、喜んでもらえた。というより、喜んでもらえて私の方がうれしかったと言うべきだろう。ジョージにお土産を渡したとき、今日の夕方にシカゴで映画があるので、君達も一緒に見に行かないかと誘われた。まだどうなるかわからなかったので、私たちはもし間に合えば行くと返事をした（そして実際に観に行き、夕食を一緒にすることになった）。

最後のゲームだ。室内でのゲームだった。まず、共通点探し。かたっぱしから人と話をして、その人と自分の共通点を探し、どれだけ多くの共通点を探しあてられるかを競う(ちなみにこれは JPLoP でも行われている)。次は、共通点でグループを作るゲーム。兄弟の数でグループを作ったり、子供の数でグループを作ったり、これは誰でもが言い出せる。そして、最後は毛糸のネットワーク。パラシュートの上で、毛糸の玉を相手の名前を叫んでから投げる。受けた人はその毛糸を自分の指に巻きつけ、他の人に投げる。そして、毛糸の玉の数を増やしていく。最後に参加者みんなをつなぐ毛糸のネットワークが目の前に現れる。これをパラシュートの上に置き、パラシュートをトランポリンの要領で、毛糸の束を宙に飛ばす。こちらから向こうへ、向こうからあちらへと、自分の近くに来るとそれだけ上にパラシュートを持ち上げることになる。

最後のゲームを終えると各自チェックアウトの準備をして、最後の Closing Ceremonies へ。今回の PLoP2000 の総まとめだ。私たちは2重の輪になって、床に腰をおろした。運営委員会から報告がされる間、時間を見計らってジョージがアヒル笛を吹く。笛の音が聞こえると、輪の内と外の人が位置を交代する。参加者のそれぞれの感想も述べられた。そしてシェファード賞が Todd に与えられ(記念品は先ほどのゲームでできた毛糸の束)、次の運営委員長も告げられた(Dwight Deugo)。そして今後の展望が、みんなの Gush(ガッシュ)と言う掛け声と共に語られた。

最後の昼食で、私はスティーブの隣に座った。グループ2に参加して、パターンではなく、パターンランゲージが指向されつつあると感じた。そして、単なる設計上のパターンだけでなく、開発プロセスという全体的視野に射程が入ってきたと感じた。私はまず、パターンランゲージにいつ頃から移行し始めたのか聞いてみた。しかし、どうも変わり目はつかめにくいようで、一年程前から目につきはじめたとした言いようがないようだった。日本では、まだまだパターンランゲージを知っている人(ソフトウェアに関わっている者で)が少なく、パターンランゲージの記述も皆無に近かった。そこで、スティーブに彼のパターンを翻訳して、JPLoP に公開して言いか聞いてみた。しばらく考えていたようだが、結局OKという返事をもらえた。

まずは、パターンランゲージがどのような形をしていて、そしてデザインパターンやアナリシスパターン以外にもプロセス上の様々なパターンが存在していることを日本でも認識する必要がある。そして、彼らの paper の翻訳により、その姿をみることであれば、より具体的な視点のもと、何かを見出す確率は高くなるはずだ。

そして、PLoP2000 は終わった。みんなが広間や出口で荷物を横に置いて話をしている。私たちも、アラート

ンハウスの前で、2人のフランス人の学生（おそらく、Thomas Meurisse と Frederic Peschanski）と四方山話に花を咲かせた。フジノさんが用意してくれた車に荷物を積みながらも、アラートンハウスを去っていく人たちと挨拶を交わした。残っていたお土産を、エドやホルへ、それにフリオ(Julio Garcia)にも渡した。フリオはバックの奥から葉巻を取り出して、私たちにくれた。天気のいい昼下がり、私たち5人はアラートンハウスを後にした。