



---

# Role-playing

game  
remaking

~~ロールプレイングゲーム2 真打(仮)~~

リメイク版ロールプレイングゲーム **ルビー**-サファイア

フレンドコード **2723-9375-2977**

seki@ruby-lang.org

# ○ ● ● slide sponsors

---

終業後、秋葉のメイド喫茶でコードを書く会を1人でやってます。  
興味のある方はメンションくださいー @yancya

理想のプログラマを演じる仲間を絶賛募集中です！！ @kwappa

毎週第四水曜日はkawasaki.rbに、Ingressなら青のレジスタンスに  
お越しください！お待ちしております @chezou

# ○ ● ● more slide sponsors

---

次回のとちぎRuby会議が楽しみです！みんなでとちぎに押しかけ  
ましょう～ @tricknotes

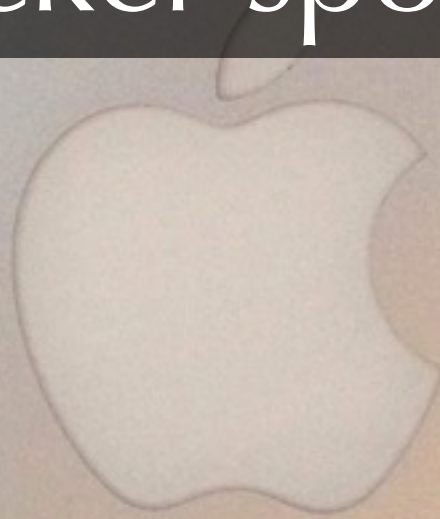
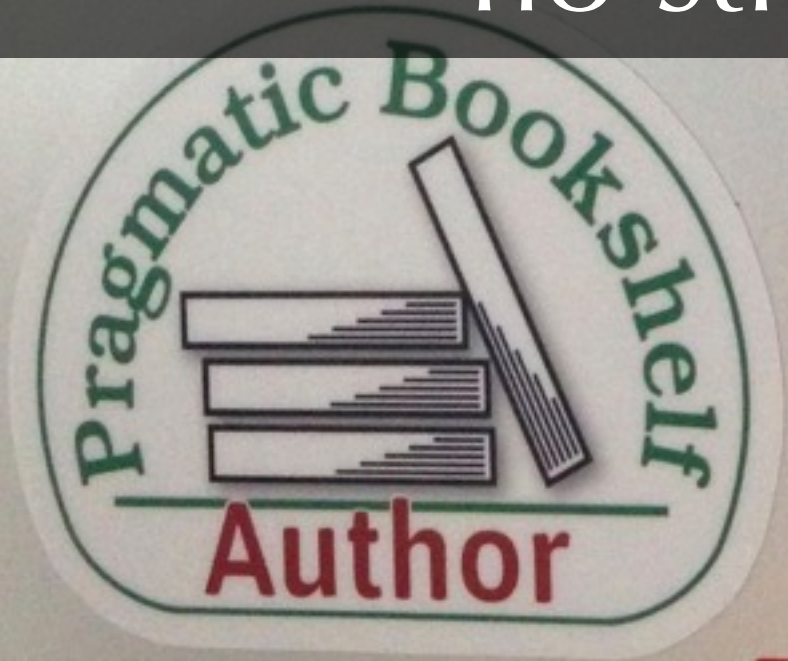
オンラインもくもく #vimjjj でvim下手を脱却しよう！（不定期開催）  
@PUPRL

no T-shirts sponsors

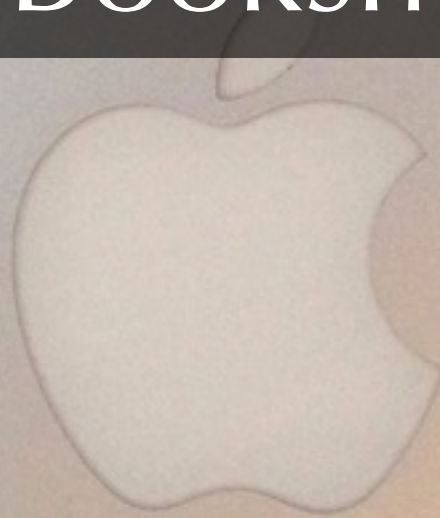


[suzuri.jp/m\\_seki](http://suzuri.jp/m_seki)

no sticker sponsors

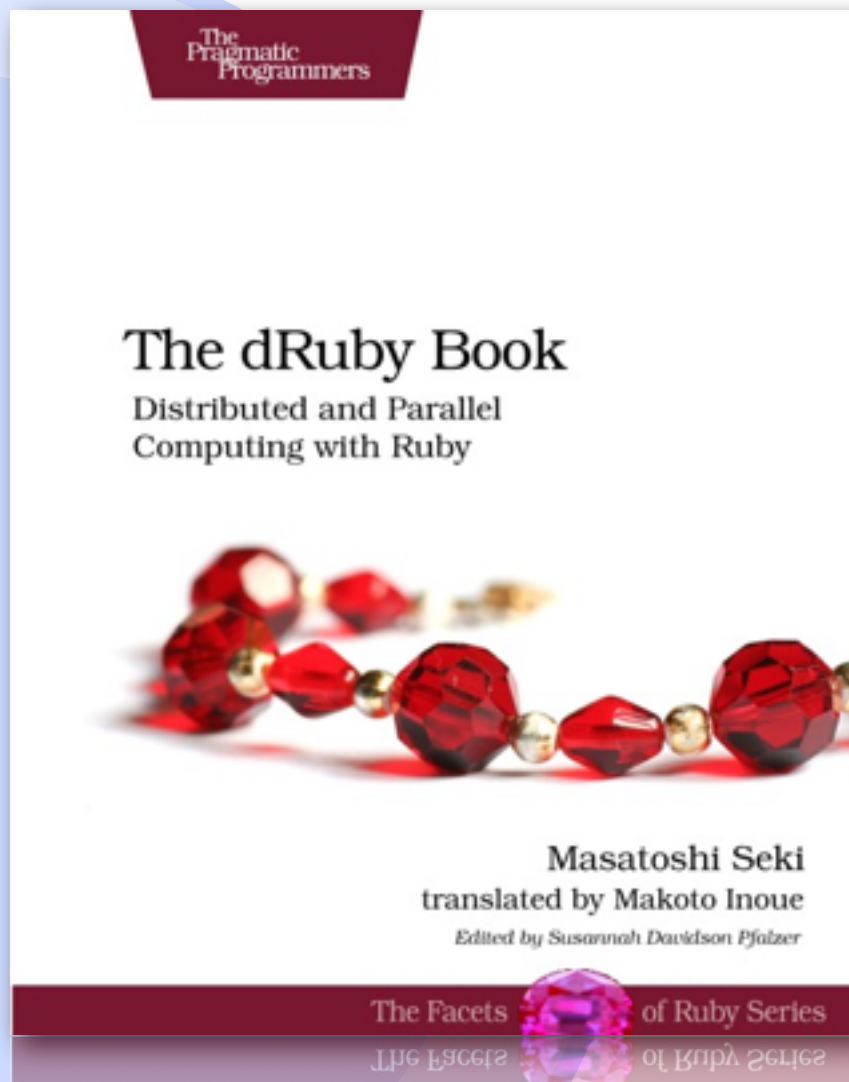


# Pragmatic Bookshelf Author





# しかし絶版



Masatoshi Seki  
translated by Makoto Inoue  
Edited by Susannah Davidson Pfulzer



# こちらは初刷り十周年



Ohmsha

Ohmsha



# ○ ● ● 今日の予定

---

- ロールプレイングゲーム
  - 紹介と解説
  - おまけ情報
  - 質問大会
- Rubyのこと(スペア)

# ○ ● ● ロールプレイングゲーム

---

- 97本に掲載されたエッセイ
  - 演じること
  - チームと価値観
- ちょうかっこいい



Collective Wisdom  
from the Experts

# プログラマが 知るべき97のこと

# ○ ● ● みんな読んできた？

---

- 読んでなくても大丈夫!

## ロールプレイングゲーム



関 将俊

ここでは私が実践している、ちょっと良いプログラマになるためのコツを紹介します。まるで「理想のプログラマ」のように仕事をするための簡単なアイデアです。チームでプログラミングするお仕事に就かれているみなさんが、このアイデアで昨日よりも気分よく過ごせるようになれば幸いです。

多くの達人が「理想のプログラマ」とはどういうものか、よいプログラマのあるべき姿、立ち振る舞いを説いてきました。おそらく、みなさんも達人たちが理想のプログラマについて書いた文章を読まれたのではないのでしょうか。そして達人たちの示す理想のプログラマ像を想像してそんな人物になろうとしましたよね。みなさんは実際にそうなれたのでしょうか。その振る舞いを実践するのはちょっと難しかったりしませんでしたか。

# ○ ● ● 朗読には問題がある

---

● 滑舌

# ○ ● ● Kyokoによる朗読

---

- say
- URL追加する

# ○ ● ● 二人のm\_seki

---

- 咳と関
- 自称アーティスト
- サラリーマン ← 今日はこっちの話



# ○ ● ● 自称アーティスト

---

- あんまり知られてない問題をおかしな方法で解いて自慢する
- 「役に立つ」程度じゃダメ
- 尊敬する数人にウケればいい
- 自己満足のために行動してる

# サラリーマン

---

- ソロではない
  - 製品としてのプログラミング
  - チームメンバーや顧客
- 仕事上のつきあい
- 気になることがあっても踏み込めない
- 多くの場合こういうことが問題になってた

# ○ ● ● 自分との葛藤

---

- 気づいても解決(しようとすら)しない
- わかってるけどやらない
- そういうの好きじゃない
  
- 理想のプログラマがしそうな振る舞いと本当の自分とのギャップ

# ○ ● ● ギャップの例

---

- 使ってみたい技術がある
  - 使うべき技術を使うべきだよなー
- あいつへんなこと言ってるけど関係ないしい
  - スルーしない

# ● ● ● ロールプレイング

---

- 理想のプログラマならこうするだろうけど自分はしないよなー
- 理想の○○のフリをしてる、と考えてみる
- 演じることでギャップを乗り越える

# ○ ● ● やりたくない

---

- 本当はそうしたほうがいいんだけど やりたくないことについて

# ○ ● ● やりたくないことはフラグ

- やったほうがいいことは「やりたくない」
- やらないほうがいいことは「やりたくない」  
とも思わない
- 「やりたくない」はやるといい率が高い

# ○ ● ● FYIやりたいことフラグ

---

- これは注意したほうがいい
  - 楽しそうにやってるやつ



# ○ ● ● 仕事中だけ

---

- 24時間演じるのはしんどい
- 8時間だけあなたのチームの理想のプログラマを演じてみよう
  - テクニクは難しい...
  - 態度ならできそう
- 仕事だから仕方なくやるんだと考える



しばらくお待ちください

- ✓ プラクティス自体を説明
- ✓ おまけ編

# ○ ● ● しんどいときのテクニック

- なりきるのがしんどいときがよくある
- めんどくさくてやりたくない
  - やりたくないっていつてみる

# ○ ● ● 演じること自体に意味がある

- 他のなにか (=標準) になろうとしてみる
- 標準との違いを考えることができる
- なにがおきたのか理解する助けになる
- できなくても足りない部分が具体的にになる
  - 次の行動のヒントに

# ○ ● ● 理想は便利

---

- 理想っていうと辿り着けないくらい凄そう
- なので、なれなくても全然がっかりしない
- ちょうどいい帽子だとすぐできちゃう



しばらくお待ちください

- ✓ 前半おわり
- ✓ 次は価値観編とおまけ2

# ○ ● ● 理想のプログラマはどこから

- チームにおける理想のプログラマ
- チームの価値観

# ○ ● ● 価値観とか観えるの？

---

- たぶん単純な規則ではない
- 無数の状況とそのときの判断の集合
- 宣言的というより型推論!?
- もっとあやふやで流動的
- だれかの行動で変わっていくかもしれない
- フィードバック



# ○ ● ● 役も発明されることがある

- チームの価値観の醸成だけでなく、チームのロールができちゃった例

# プロの無職

- 演じてるわけじゃないけど
- 作った帽子
- チームで生まれたもの
- 他のチームで有効かは不明



# ○ ● ● プロの無職の形式知的ルール

- タスクを一切割り当てない
- 無責任範囲がない

# ○ ● ● プロの無職の1日

---

● 朝は早い

# プロの無職の朝

---

- 自分のタスクはなしで始まる
- 朝会で全員分のチケットをさらう
- ひっかかるネタを集める
  - 自分ならこうしない
  - 進んでない/進みすぎてる
  - 目をそらしたな

# ○ ● ● プロの無職のお昼前

---

- 気になったところを聞かせて/見せてもらう
- 自分ならこうする/こう考えるとか言う
  - 絵を描いたりコードで見せたり
- 朝に見つけたものはお昼頃におわる

# ○ ● ● プロの無職の午後

---

- 新しいネタを探しにうるつく
- 勝手にコードレビューする
- 困ったら手伝う
- ほぼ定時に帰る
- 気づいたことは自分のToDoを經由して解決するか、誰かのToDoになっている

# ○ ● ● プロの無職を演じる

---

- プロの無職は無限にサボれる
- 素の自分ならサボり続ける
- 演じないと続かない
  - ロールプレイングがあってよかった!!





## しばらくお待ちください

- ✓ 価値観とプロの無職
- ✓ 役を産んでもよい
- ✓ ロールプレイングでサボらない
- ✓ 次はまとめ

# ○ ● ● まとめ

---

- ロールプレイングゲームの紹介
  - 演じること
  - チームの価値観

# ○ ● ● まとめ

---

- だって仕事でしょ？
  - だから仕方ないと思うと気が楽
  - やりがいとか楽しさとかやる気とか辛い



しばらくお待ちください

- ✓ まとめた
- ✓ 質問をどうぞ！
- ✓ 次はスペアです

# ○ ● ● スペア

---

- 自動化好きなみなさんは、LTを自動化してはどうか> sayコマンド