



Fearless Journey

v 1.0 (cc) downloadable at <http://sn.im/FearlessJourney>

対象と目的

このゲームは、Linda Rising と Mary Lynn Mann の著書『Fearless Change』にある「48の影響戦略」を使って、チームに権限のない障害物への対処法を教えるものである。また、楽観的に考えられるようにすることで、特定の重要な目標を達成可能にするものである。他にも意思決定の合意や感謝についても教えることができる。このゲームは、チームやチームになりかけのグループのために設計されている。最大プレイヤー数は6人までだが、ペアやチームを組めばもっと多くの人数でプレイできる。

ゲームを始める前に、チームでチャレンジングな目標を決める必要がある。例えば、

- チームで「サークルとスープ」を使って、影響は与えられるが制御はできない重要な問題を特定する。
※訳注：「サークルとスープ」 <http://www.futureworksconsulting.com/blog/2010/07/26/circles-and-soup/>
- プロジェクトの成果に満足していないマネジメントチームが「ソリューションフォーカス」を使って、理想的な未来像に合意する。それから、「フォースフィールド」図を使って、目標達成に作用するフォース（潜在的な障害物）を特定する。

準備

- 40枚の小さなインデックスカードを用意する（A8サイズか7.4 x 5.2cm）。色は白以外のほうがいいが、白でも構わない。
- 「戦略カード」を（白紙のカードも含めて）印刷して切る（カラープリンタは必要ないが、あると便利）。
- 「ゲームボード」を印刷して切る（必要なのは奇数のページだけ）。裏側に「Fearless Journey」が書かれたカードを持っていれば、すべてのページを両面印刷してもいい。

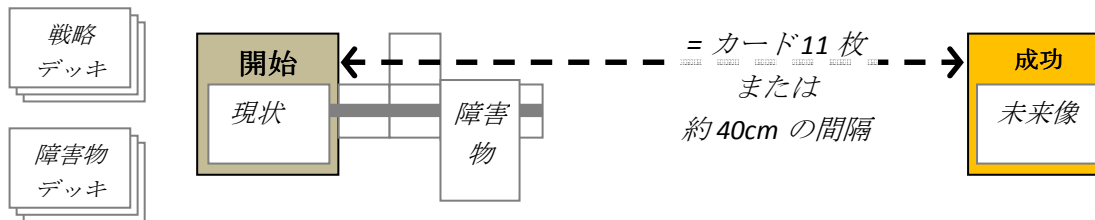
設定

- 40枚の白紙カードをプレイヤー（やチーム）に配る。
- プレイヤー全員で「障害物」カードを20枚作る。「障害物」カードには「成功」への道を妨害していると思われる課題を列挙する。ただし、カードに人や役割の名前だけを書くのはいけない。そのことによって問題となっていることを書くようにする。残った白紙カードはそのままにしておく。「障害物」カードと白紙カードを合わせて「障害物デッキ」にする。
- 以下の図のように、左に「開始」カードを、右に「成功」カードを配置する。カードが11枚入るように間隔を空ける（約40cm）。
- 事前に決めたチームの「現状」と「チャレンジングな目標」をA8のインデックスカードに書き、それぞれ「開始」と「成功」カードの上に置く。
- 「障害物」カードと白紙のカードをよくシャッフルして裏向きに置く（「障害物デッキ」）。
- 「戦略」カードをシャッフルしてプレイヤーに5枚ずつ配る。残りのカードは裏向きにして置く（「戦略デッキ」）。
- 「パス」カードを袋や箱などの入れ物に入れる。プレイヤーは、その入れ物からカードを見ないで引く（例えば、机の下で箱を持つなど）。

各プレイヤー：
戦略カード5枚



ゲームボード：



各プレイヤー：
成功に至る
現在の難易度
(裏返し)

ゲームを評価する
場合のみ



Fearless Journey

v 1.0 (cc) downloadable at <http://sn.im/FearlessJourney>

ゲームの評価

このゲームを開発するにあたり、**ゲームの成功基準**を設定したほうがいいと言われたので、基準を2つ選ぶことにした。「楽しさ」と「どれくらい妨害されているか？」である。

- 「楽しさ」はプレイしているのを見ればわかる（楽しくないことも）。誘導尋問ではない質問を最後にする。「このゲームをやってみてどうでしたか？」。
- 成功に至るまでに「どれくらい妨害されているか？」を、ゲームの開始前と終了後に計測する。できれば、妨害されたと感じずに（つまり楽観的に）プレイを終了してもらいたい。ゲームの開始前と終了後にプレイヤーに「成功への道がどれくらい妨害されていると思いますか？」と聞いて数値で表してもらおう。一貫性を保つために、数値が高いほうがより妨害されているものとする。
そのための方法：
 - 「5本指（Fist of Five）」などのプラクティスを使って数値をみんなに表明してから、各自で「難易度」カードと呼ばれるインデックスカードに書き出してもらおう。
 - あるいは、最初から各自でインデックスカードに数値を書き出してもらおう。いずれの場合も「難易度」カードを裏向きにしておく。ゲーム終了時に再度質問されたときに、開始時と終了時の「難易度」の数値を比較して、成功の基準とする。

ゲーム開始

- プレーヤは「パス」カードを見ずに選んで場に置く。ゲーム開始時には「開始」カードの隣に置いてパスをつなげる。
- プレーヤは「障害物デッキ」からカードを引く（先に選んだ「パス」カードが行き止まりであれば、「障害物」カードを引かずに次のプレイヤーに移る）。
 - 「障害物」カードが白紙ならば、「障害物」がないので、次のプレイヤーに移る。
 - そうでなければ、プレーヤは「障害物」カードを読み上げて、「パス」カードを置いた場所に重ねて置く。「障害物」カードは「パス」カードよりも大きいので、複数の「パス」が妨害されることもある（一部でも妨害された「パス」カードは解除されるまで使えない）。
- チームで「障害物」の対応策を決める。下記「障害物への対応」参照。
- 現在のプレーヤは、手札の「戦略」カードが5枚になるようにカードを引く。デッキにカードがなければ、他のプレーヤの手札から選ぶこともできる。
- 次のプレイヤーに移る。ゲームの終了は、「成功」に至るまで、事前に決めたタイムボックスの終了するまで、「障害物」がなくなるまで、プレイヤーが飽きるまで、のいずれか。

障害物への対応

- 「パス」カードが「障害物」カードに妨害されたあとにできるアクションは、
 - プレーヤが協力してみんなの手札から「戦略」カード（あるいは「戦略」カードの組み合わせ）を探し出し、場にある障害物を排除する。現在のプレーヤの障害物でもいいし、場にある他の障害物でもいい。
 - すべてのプレーヤが「戦略」（あるいは、「戦略」の組み合わせ）を提案できる。「私に考えがある」や「これがいいと思う」のようなことを言って伝える。
 - すべてのプレーヤが「戦略」に同意しなければいけない。下記「合意に達する」参照。同意できなければ、その提案は撤回され、チームは検討を続ける。
 - みんなが同意したら、「障害物」カードと「戦略」カードを成功のリマインダとして「成功」カードの右に置く。
 - 「戦略」に貢献したプレーヤは、代わりに「戦略」カードを現在のプレイヤーの手札からもらう。また、感謝の言葉をかけてもらう（例：「提案をありがとう」「協力に感謝します」）。
 - チームが「障害物」の存在に異議を唱えることもある。この場合もすべてのプレーヤが合意しなければいけない。下記の「合意に達する」参照。
 - 「障害物」がなくなったことに合意できたら、「障害物」が「解決」できたリマインダとして、「成功」カードの右に置く。すでに解決済みの「戦略」／「障害物」のペアに関連しているものがあれば、この「障害物」と一緒に置いておく。そうでなければ、この「障害物」だけを置いておく。
 - チームで（今は）何もしないと決めることもある。あとから別の「パス」を通るのだ。



Fearless Journey

v 1.0 (cc) downloadable at <http://sn.im/FearlessJourney>

合意に達する

- ゲームのターンは、チーム全体が行動するかどうか、行動するのであれば何をやるかに合意したときにだけ終了する。これは議論や意思決定をする文化のないチームでは難しいことかもしれない。ファシリテータが改善する方法を用意するべきである。
- 合意形成プロセス（提案＋議論＋投票）でオススメなのは、「ソシオクラティック投票」（Sociocratic Vote）である。これは「親指投票」（ローマ式投票）を使うこともある。
 - 英語：<http://www.shino.de/2010/11/26/xp-days-germany-who-is-going-to-be-our-next-scrummaster/>
 - ドイツ語：<http://www.oose.de/teamblog/team/wer-wird-unser-nachster-scrum-master/>
 - Prezi：<http://prezi.com/j-5f1fqdw26p/wer-wird-unser-nachster-scrum-master-rollen-konsensbasiert-verteilen-xpdays-2010/>
- 他にも「決定者プロトコル」と呼ばれるものがある。
 - 『Software for Your Head』のオンライン版に詳しい。<http://liveingreatness.com/the-core-protocols/decider.html>
- 「何もしない」に合意することも意思決定であり、受け入れられるものである。
- チームはこの段階で揉めるかもしれない。時間がかかるかもしれない。ゲームが楽しくなくなるかもしれない。
 - このような場合は、ファシリテータがチームにタイムボックスを決めてもらう（例えば、5分間）。そして、「何もしない」という結論でターンを終了する。

任意の手順：感想を聞く

ファシリテータは、以下のような質問をすることで、パターンに目を向けさせることができる。

- 「ゲームのどこが楽しかったですか？」 「意思決定をするなかでどんな役割を担いましたか？」 「合意に達する上で難しかったことは何ですか？」

ファシリテータは、以下のようなオープンクエスチョンをすることで、チーム学習に目を向けさせることもできる。

- 「何が難しかったですか？」 「何が簡単でしたか？」 「何に驚きましたか？」 「通常的意思決定と何が違いましたか？」 「今の仕事をどのように変えることができますか？」

任意の手順：実行計画

これでチームはチャレンジングで重要な目標に到達できるかもしれない戦略に合意できた！ここで学んだことを現実に近づけるには、「実行計画」でうまくいきそうな戦略について考え、今すぐにやってみたい戦略を3つまで選ぶ。最初から最も重要な問題に取り組もうと思うかもしれないが、まずは「小さな勝利」から着手して、経験を積むほうがいい。

実行計画では以下のことを決めなければならない。

- 解決する**問題**（詳細に入っても「なぜ」を見失わないようになる）
- 実行計画（次のステップ）
- **誰**が実行するのか（関係者が複数人いれば、それをファシリテートする人や進捗を確認する人も）
 - 誰か他に関わりたい人。関わるべき人。
- 少なくとも次のステップの**目標完了日**

この実行計画を**レビューする日時**も決めておく。また、その会議のファシリテータと開催者も決めておく。

Credits: At the first international Play4Agile.org 2011 in Germany, Ole Jepsen instigated the workshop & helped Katrin Elster, Ellen Grove, Martin Heider, Melanie Meinen, Christine Neidhardt, Deborah Hartmann Preuss, Sebastian Schürmann, Andreas Thier & Nancy Van Schoonderwoert to dream up the basics. Antti Kirjavainen advised on game creation. Deborah Preuss www.deborahpreuss.com & Ilja Preuß subsequently created this version of the game. Japanese translation by Masanori Kado(kdmsnr@gmail.com).

(cc) Fearless Journey Game by [Deborah Preuss and Friends](#) is licensed under a [Creative Commons Attribution-NoDerivs 3.0 Unported License](#). Please use with attribution.

