

# ソフトウェア開発は爆発か!?

# 爆ぜよ、エンジニアども!

エンジニアがソフトウェア開発の「深淵」のどきどきとま、ソフトウェア開発の「深淵」もエンジニアのどきどき返しているって、ニーチェが言った。

「いや、さうは言っているけど、どう見ても、イカ鱈の深淵な、のどきどきとまはあま...



# EMM

vol.6

# ZZERO

# ワイルドサイドを歩け!

1030  
2010

## イベントレポート

# 「XP祭り2010～アジャイル学園祭」開催



2010年9月4日に早稲田大学西早稲田キャンパスで「XP祭り2010～アジャイル学園祭」が開催されました (<http://kokuchese.com/event/index/2167/>)。数あるイベントの中でも主催者、発表者、参加者の垣根が限りなく低いこのイベントの様子を、4名のレポーターの方に振り返っていただきました。

なお、レポートは誌面の関係上やむなく割愛した部分があります。全原稿はEM ZEROのサイト (<http://www.manaslink.com/>) にて公開いたしますので、合わせてご覧ください。

### TAKAHIRO's Report 納富隆裕さんのレポート

XPだ！アジャイルだ！！一般社会の土曜日とは異なる時間と空間。私同様、初参加の人も多い中、語り合い、手を動かし、頂き、考え、歌い？踊り？？笑いの絶えないイベントでした。勉強になった？いや、体の中から突き動かす何かを感じた“祭り”でした！！

#### 「オープニング～XP入門」

(小井土亨さん、福井厚さん)

定刻前に何とかメイン会場に到着し席に着くと、スタートしてすぐ「(システム開発で大事なものは)最後は人!!」。入門と銘打ちつつ概念等の説明はありませんでしたが、司会お二人からの問いかけを聴きながら、参加者が質問について、考えている空気を感じました。

#### 「招待講演～アジャイル×テスト開発プロセスを考える」

(細谷泰夫さん)

XPHUG関西の細谷さんは、何でも夜行バスでの東京入り。発表開始時「コンテキスト (の違い) を意識しましょう」との発言がありましたが、この言葉は、“祭り”中、何度も、意識することになりました。人やコミュニケーションの問題も、結局、同じものを人それぞれの定義していることで発生していることが多い。コンテキストの違いが、今講演での例で言えば“品質”、一般的には、最終的なゴールの障害となることに改めて、何度も気付かされました。



当講演でキモだと感じたのは、次の言葉。

「アジャイルは開発早期にテストと協調できる」

「イテレーション毎にテストの観点は進化していく。毎回のイテレーションで、テストモデルの向上を図ろう」

「みんなでアジャイルとテストについて、議論する機会を持ちましょう」という言葉を聞きながら、そうだな、そうしよう、と思いつつ終了。

#### 「アジャイル開発の現在・過去・未来～今を知り、源流を訪ね、先を見据える」

(平鍋健児さん)

アジャイル界 (そんな世界があるか知らないが) の重鎮、株式会社チェンジビジョンの平鍋さんの講演。「アジャイルは本を読むだけでは難しい」という言葉は、最近の自分の実感に照らして、特に残りました。重みもあり、かつ、笑いも取れるこの話しぶりに、みんな乗せられてきて、今日のこのイベントの熱気にもつながっているんじゃないかと感じました。

冒頭「今なぜAgileか？」の問いかけに対し、現状のシステム業界の抱える問題や、様々な開発プロセスの違い、ワークスタイルにまで話がおよび、いっぴしの技術者、管理者に変身した気になったところで講演終了。



#### ●「コンテンツ祭り」

1時間の講演から、3時間の読書会まで、まさに“コンテンツ祭り”。私が参加したものををご紹介します。

#### ・マインドマップで自分の頭を見る化しよう

【ワークショップ】(五十嵐順子さん)

マインドマップ自体、もちろん知っているものの、残念ながら私は、あまり使っていない…けれど、マインドマップの必要性や便利さを、猛烈なおしゃべりと、参加者への問いかけ、そして手を動かさせることで、しっかり参加者の次につなげようとする五十嵐さんの勢いに圧倒され、「使ってみよう」と強く感じました。イメージワークとして、(画像を見ず) 想像だけでキャラクターを描かされ、テーブルのメンバーと見せ合えば、嫌でもワイワイ楽しい現場に変わります。

これからは、直線思考よりも放射思考が求められる時代。最後は、用紙の真ん中に“HAPPY”を置いて、マインドマップを作成。HAPPYに終了。



#### ・プロジェクトに関わる全員の叡智を集めよう

【グループワーク】(松本潤二さんwithプロジェクト・ファシリテーター協会)

参加者4名ずつが、1テーブルに座り、グループワークがスタート。しっかり時間内に本質的な問題らしいものが出て、具体的な解決策まで出してしまうから充実感が大きい。きっと、参加者が気付かないところで、ファシリテーション的な仕掛けが多くあったのではないかと推察する。

最後は、全員が椅子を輪に並べ、向き

合い、参加者の具体的な悩みに対し、松本さんがファシリテーションの具体的なアプローチについて、相談に答えてくれるというおまけつき。しっかり考える時間ができたように思います。

### ● Agile Conference 2010報告

(アジャイルズ・オブ・カリビアン)

米オーランドで5日間行われたイベントに参加した3名の報告会。3名とも「行ってよかった」「また参加したい」という感想でした。英語でのコミュニケーションはやっぱり楽ではなかった様子。

ビックリなのは、1人が学生だったこと。来年以降も毎年、“Agile Conference”に学生を送り込む予定らしい。今後のシステム業界のささやかなムーブメントに期待しつつ、私もわずかながら募金に協力。英語でコミュニケーションが取れるようになって、一緒に行けたらいいな～。



### ● AsianPLOP関連の紹介

(鷲崎弘宜さん、本橋正成さん)

先のアメリカが中心のイベントではなく、こちらは、欧州を中心に発信されるイベントの紹介。世界各国に発信地があるのに、「アジアに、そして日本にないのは非常に残念」と、イベント開催に至ったとのこと。

イベントの中心概念“パターン”について、「アジャイルの源流はパターンにあり」ということで、やはり、みなさんどっかしら熱いな～と感じました。

### ● LT祭り

11人の猛者達の“LT祭り”。持ち時間は1人5分（しかも容赦なく終了）。各自、思いや事件をそれぞれ語ります。

「初LTです」と言った女性が、某ロボットアニメのプラモデルと開発の類似性について話し、会場の笑いをさらえば、ある発表者は、コミュニケーションの重要性和カポエラについて話したり、実演まで行う始末。またある人は、某キャラクターのアー

ケードゲームをモデリングし、さらにある人は、日本でまだ数人しか携わっていない技術の紹介をする。マインドマップを使い、淡々と、しかし笑いはしっかり取る人もいれば、素晴らしい間とテンポと絵、語り口で、会場の熱気を最高潮に高める人もいました。

大きな熱気とそれ以上に大きな笑いで、1日の疲れが吹っ飛んだ気がした1時間でした。

### ● 基調LT、クローージング（渋川よしきさん）

トリを飾るのは、XPJUG渋川実行委員長による「LTのつくり方」。何個か教えていただいた「つくり方」を抜き出すと、

- ・ 客層を考える
- ・ あなたが一番になれる題材を選ぶ
- ・ 笑いはやっぱり大事
- ・ LT初心者ネタは無敵（ただし3回が限度?）

「LTのつくり方」に続いて、XPJUGの歴史について。今のスタッフ、発表者、それぞれの熱い、またやらねばという意思を、1日参加してみて強く感じました。しかしそれは、その人一人ひとりだけのパワーではなく、これまで参加してきた人達が作ってきたものであることを理解できたように思います。



### ● 来年はあなたも参加してみませんか

懇親会、そして懇親会が終わっても熱は冷めませんでした。熱い熱い1日が終わったが、来年の“祭り”に向け、そして、明日の自分の現場を楽しくするため、心を新たにした1日でした。来年2度目の参加となる私と、一緒に“祭り”に参加しませんか？

## Aiko's Report 石丸愛子さんのレポート

「UXのツクリカタ～よりよいユーザ体験構築のために検討すべきこと」（東賢さん）

### ● UXって？

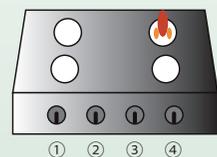
UXとは、ユーザーエクスペリエンスのことで、ユーザの体験、経験、それによって得られる満足も含めた言葉とのこと。最近では、iPhoneが登場しUXの基準が上がったそうです。ユーザからの要望が“iPhoneのように”と表現されるようになってきたことから“iPhoneは形容詞になった”と仰っていました。

一時的な流行を経た今はノウハウが蓄積され、UXに取り組むにはいい時期のようです。



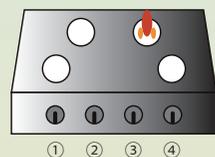
### ● ガスコンロで知るUX—対応付け

例えばガスコンロでどのツマミを回せば点火・消火できるのか？次の図をご覧ください。



今、右奥のコンロの火を止めたいとして、あなたは何番のツマミを操作するでしょうか？会場でのこの質問がされたとき、回答は③番と④番に分かれました。鍋から火が出ているようなときにこの誤操作は命取りですね。

では、次のように配置されていたらどうでしょうか？



これならすぐに③だとわかります。

このようにコンロとツマミの対応をわかりやすくするUI設計を「対応付け」と呼ぶそうです。

## ●可視性、アフォーダンス、フィードバック その他にも

- ・可視性（フォントが小さすぎて読めないというようなことがない）
- ・アフォーダンス（ボタンはボタンらしい形をしていて、見るからに押せそう）
- ・フィードバック（ボタンにマウスを合わせたらマウスポインタが指の形に変化する）

などUI設計の土台となる概念が説明されました。火をつけるという機能がしっかり実装されているだけでは、ユーザが満足するとは限らないということですね。

## ●UXとユーザの満足度

UXはユーザの満足度にとっても密接に関わっています。しかし、その一方で「開発の現場でUIが軽んじられている。何ページにもわたるデータ設計書が作成されながら、UI設計が半ページしかないこともある」そうです。例えばDBが正規化されてるかどうかなんてユーザには“知ったこっちゃない”わけで、ユーザの満足について考えたとき、彼らが直接接するUIというものに開発者ももっと目を向けるべきなのかもしれません。

東さんは良いUXの例としてMicrosoft PowerPointを取り上げました。PowerPointには、良いUXに大切な3項目

- ・ビルディングブロックセット
- ・インタラクションガイド
- ・実行可能なサンプル

が揃っているとのこと。

ドラッグ&ドロップですぐに使える部品（ビルディングブロックセット）があり、マニュアルを見なくてもPowerPoint自身が「クリックしてタイトルを入力」というようにガイドしてくれて（インタラクションガイド）、ネットには他者の作成したファイルが存在する（実行可能なサンプル）ので、みんなプレゼンツールにPowerPointを選択するのだと語られていました。

「マニュアルで操作を説明するのはUI開発者には屈辱的…」というようなことも仰られていましたが、確かに操作方法が直感的で習わなくともだいたい操作できるというのは使っていても気持ちがいいですね。

## ●コンセンサス形成

それから、異なる文化を持つステークホルダ間でのコンセンサス形成について

も言及をされていました。ユーザ部門とシステムの開発部門ではそれぞれ思いが異なり、ユーザ部門は直前まで見た目の調整を図りたいのに対し、システム部門は早い段階でフィックスさせて安定稼働させたいと考えているとのこと。

そのギャップがリリース直前でのドタバタに繋がってしまうので、

- ・早い可視化
- ・コンセプトや意図を伝える
- ・見た目の変更を表層部に局所化する

というあたりに気をつけて開発するのが大切だそうです。

コンセプトや意図を伝えることが大切な例として、

「こんなコンセプトでこんなことを表現するためにこの線は青いんですと伝えないとイケない。そうでないと部長が赤が好きだからという理由で赤く変えられてしまう」

というお話には思わず笑ってしまいました。が、現実にはありそうなことですね。

また、いざ変更が入った際にテスト済みのロジックにまで手が入ることがないようにUI部分を分離しておくなど、アーキテクチャでステークホルダ間の溝を埋めていこうとお話されていました。

## ●設計パターンのカタログ

設計パターンのカタログとしてQuince (<http://jp.quince.infragistics.com/>) というサイトをご紹介いただきセッションが終わりました。さすがUXを題材とされているだけあって、プレゼン資料の見せ方もとてもすばらしかったです。ページのレビューが並んでいる画面からスーッと該当箇所にズームしたり、動きが滑らかで見やすかったです。東さんの所属する株式会社セカンドファクトリーの次世代ドキュメントビューワー「DocZoom」のようです。素敵なUXをありがとうございました。

※本記事の元原稿は<http://d.hatena.ne.jp/Jxck/20100905/1283677301>に掲載されています。

## Jxck's Report Jxckさんのレポート

### 「Pythonでアジャイル開発サイクル2010ver.」 (清水川貴之さん)

## ●ソース管理の自動化

何を自動化するにしても、まずはコード管理から！ソースの管理は、VCS（Version Control System）を使用して行います。これでソースそのものの管理、ソースの変更履歴の管理、そしてソースの共有を行うことで、以降の自動化の基盤を形成します。



## ●環境構築の自動化

- ・プログラムはvcsから入手するだけでは動かない場合が多い
- ・関連するプログラム（依存ライブラリ等）を入手、配置
- ・パスの設定、スクリプトの設置
- ・環境設定ファイルを配置、必要に応じて変更

こういった環境構築を自動化するのがbuildoutです。

## ●テスト自動化

Pythonには、標準でユニットテストライブラリがあり、すぐにでもテストが始められます。機能が足りない場合は、Noseやpy.test、PySpec（RSpecのpython版）等があります。テスト周りは、RubyやJavaのほうがまだ少し強い面もありますが、Pythonでも十分ユニットテストは可能です。

また、他の言語にはあまりないPythonの機能として、DocTestがあります。これは関数にヒアドキュメントを書くと、テストとして実行できる機能です。

## ●継続的インテグレーション

いわゆるCI（Continuous Integration：継続的インテグレーション）のお話です。ここでは、Python製自動テストサーバーBuildbotが紹介されました。Pythonが動作する環境なら動かせます。

## ●課題管理システム

複数人でプロジェクトを進める上で、バグや課題等を管理するシステム（プロジェクト管理）が重要になります。PythonではTracが有名です（他にはRedmineとか）。

## ●全てを1つに繋ぐ

ここまでに出てきた

- ・ソースコード管理の自動化
- ・テストの自動化
- ・環境構築の自動化
- ・継続的インテグレーションの実施
- ・ドキュメント生成の自動化

これらを全て、自動化し連携させる、そして「これ全部Pythonでできるよ!」というお話でした。

## ●感想

ツール自体がPython製なだけで、多くのツールはPython以外の開発でも十分に通用するものです。開発に集中するために、プロジェクトの最初の段階でこういった環境をきちんと構築してしまうと、そのあと多くの場面で恩恵を受けることができると思います。

もし一度に全部を導入するのに敷居の高さを感じるのであれば、ソース管理のMercurialやドキュメント作成のSphinxあたりから始めてみるのがよいのではないかと思います（テストはもう書いていますよね? w）。

もっと詳しく知りたくなったら、清水川さん他4名による以下の翻訳本を読むことをお勧めします。Pythonの話だけでなくXPの話が多く出てくるので、Pythonユーザ以外にもお勧めできます。

## 『エキスパートPythonプログラミング』

Tarek Ziade著、稲田直哉、渋川よしき、清水川貴之、森本哲也 訳、アスキー・メディアワークス、ISBN-13：978-4048686297

**清水川さんありがとうございました!**

※本記事の元原稿は[http://d.hatena.ne.jp/m\\_pixy/20100916](http://d.hatena.ne.jp/m_pixy/20100916)に掲載されています。

*m\_pixy's Report*  
**m\_pixyさんのレポート**  
**「今日から始めるTOC-CCPM」**  
(竹林崇さん)

## ●なぜプロジェクトが遅れるのか

まず、個々のタスクが80%の確率で終

わるようにしてスケジュールを引いているのにプロジェクトが遅れる理由として次の3つが挙げられていました。

- ・パーキンソンの法則
- ・学生症候群
- ・遅れの伝播

パーキンソンの法則とは、与えられたスケジュールを使いきってしまうというもので、これが起こる理由の一つとして、「いったん早く終わったと報告してしまうと、次からの仕事の期限が厳しくなってしまう」恐れがあるからだと言われていました。学生症候群は余裕時間があればあるほど仕事の着手を遅らせてしまうことです。いわゆる「夏休みの宿題」のことですね。

## ●TOC-CCPMのアプローチ

これらの理由によって多くのプロジェクトが遅延するという問題に対して、TOC-CCPMを導入してみよう、というお話でした。そのためにやることは3つ。

- ①マルチタスク禁止
- ②個から全
- ③正確な進捗把握

①マルチタスク禁止については、いわゆるスイッチングコストの問題かと思っていたのですが、ここでは「やっていることが見えない」ことを問題視されていました。つまり並行で複数のタスクを持っていると、完了していないタスクが多くなり、その進捗状況が見えなくなるということです。このことは、③正確な進捗把握でも同様の思想で進捗状況を「○○%」という形ではなく、「あと○日」という形で管理することで、90%で何日も止まってしまうというような状況を避けるということです。

②個から全は、CCPMのキモと言っていい（少なくとも僕はそう思っている）部分で、終わる確率が50%のところスケジュールを引いて、バッファをすべてチームで管理する方法です。80%の確率だったものを50%の確率でいける見積りにすると、一般的には期間が半分になるそうです。その半分になった残りの時間を全体で集め、その集めたものを半分に（終わる確率が50%なのでバッファは半分でよい）、チームで管理していくというやり方が紹介されていました。

竹林さんはここで、「遅れても怒らない」「早くできても次回以降の見積りを減らさない」という約束をすることが重要だと言

われていました。またチームで成功基準を共有して、何のためのプロジェクトなのかを意識しながら仕事を進めることが重要だそうです。

## ●TOC-CCPF

僕が個人的に面白いと思ったのは、最後に紹介されたTOC-CCPFという考え方（というか、リーダーとしての行動規範のようなもの?）でした。その中からいくつか紹介したいと思います。

・メンバーのモチベーションを高めるために、遅れそうになったときに「見積りが甘い!」というのではなく、「難しい作業だったんだね、グッジョブ!」、予定より早く終わりそうなきにも、見積りについて責めるのではなく、「チャレンジしたんだよね、サンクス!」のような言葉をかける。

・「問題はありますか?」という質問は下策、「問題があるとすれば何ですか?」と声をかける。

など、面白い話がたくさんありました。

## ●なぜチームで仕事をしているのか

最後に印象に残ったのは、「なぜチームで仕事をしているのか」という話です。個人としては多くても一生で40くらいのプロジェクトしか経験できない。複数のメンバーの経験を集めて広げることができるからチームで仕事をしているのだ。チームの多様性をいかに活かしていくかを考えなければならぬ。というものでした。チームのことを真剣に考えているんだなということがひしひしと伝わってくるセッションでした。

なお、本イベントのTwitterのまとめと記録動画は次のURLでご覧いただけます。合わせてご覧ください。

## ■Twitterのまとめ

teyamaguさんによるまとめ:

<http://togetter.com/li/47482>

bangucsさんによるまとめ:

<http://togetter.com/li/47581>

## ■記録動画

<http://d.hatena.ne.jp/wayaguchi/20100906/1283716766>

# 私とスクラム

A Scrum Practitioner  
江端一将  
EBATA Kazumasa

最近、日本でもアジャイルブームなのではないでしょうか、スクラムという言葉をよく聞くようになりました。スクラムは、野中郁次郎氏と竹内弘高氏共著のHarvard Business Reviewの記事“The New New Product Development Game”に刺激を得た、ケン・シュウェイバー (Ken Schwaber) 氏とジェフ・サザーランド (Dr. Jeff Sutherland) 博士が、OOPSLA '96で定義したアジャイルソフトウェア開発手法とされています。

スクラムとは、タイムボックスを定め、その期間で出荷可能な製品をつくり、つくった製品と製品をつくる工程を見直します。そのタイムボックスを積み重ねながら、要求変更を受け入れ、工程を見直すタイミングを設けて、高いビジネス価値をより早期に顧客に提供することを可能にする開発フレームワークです ([http://bit.ly/ScrumPrimer\\_ja](http://bit.ly/ScrumPrimer_ja))。

あなたには、“スクラム”がどのようにウツりますか

私にとってスクラムは“サッカー”のようにウツっています (私がサッカー小僧だったので、ラグビーではなくサッカーに親近感があるんだと思います)。

「シンプルなルール、関係者全員が明確な目標・目的を共有し、協力して戦略を検討する。試合が始まればメンバー全員で目標達成のために全力を尽くし、試合状況は関係者全員が瞬時に把握でき、試合は時間で固定化され、試合結果について関係者全員で評価でき、試合内容をチームで改善できる。」

## 私の経験

ここで少し私の経験を共有させてください。私はあるプロジェクトのプロジェクトマネージャーで、XPに挑戦し失敗した経験があります。ここでの失敗とは、

「プロジェクトは赤字、メンバーはプロダクトへの興味を失い、メンバーは疲れ、プロジェクトが終わった時には、次のプロジェクトでも良いプロダクトをつくるという希望が持てない」

状態を指しています。当時、私はあらゆる技術的な知識、メンバーを鼓舞する能力等も乏しかったので、失敗して当たり前だったのかもしれませんが。当時の自分を振り返ると、言い訳をし、自分でできるコトに集中もせず、全力を尽くさなかったのが、失敗を招いた

のだと猛省しています。

そして、プロジェクトを失敗した私は腐り、会社を変え、アジャイルを忘れたように淡々とした日々を過ごしました。しかし、私はアジャイルから離れることができませんでした。

スクラムと出会ったのは6年前のことです。XPでプロジェクトを失敗させた時に、平行して担当していたプロジェクトで初挑戦しました。

その時スクラムは、開発について何にも定義していないフレームワークだと感じました。開発者チームが優秀だったこともあり、大きな失敗もせずプロジェクトが成功したため、当時の印象は薄かったです。

## アジャイルへの再挑戦

その後も、アジャイルやXPには興味・関心があり情報を集め続けていましたが、再度自ら挑戦しようとは思っていませんでした。しかし、優秀な先輩がスクラムに挑戦するプロジェクトを立ち上げたので、理屈や根拠はなく直感的に、「このプロジェクトに参画できなければ、今後、アジャイルを実践するチャンスがない、いや、ソフトウェア開発を心から楽しむことはできない」不思議にもそう思い、そのスクラムプ



プロジェクトに参加しました。

当初、様々な事情や要因があり、そのプロジェクトに参加することを上司に反対されました。ですから、私は上司と対立するのではなく、距離を縮める、賛成してもらえるように戦略を立て、計画し、実践し、反省し、また戦略を立て…ということを繰り返し、なんとか上司から参画の許可をもらいました。今思えば、無意識に“ある役割”の訓練をしていたのかもしれない。

ようやくプロジェクトに参画できた私は、乾いたスポンジのように知識を吸収しました。技術も知識もある先輩達、仲間達と時間をかけて基礎から学び、着実に実践し、達成感と失敗を経験しました。

### 権限委譲の問題

印象に残っているのが、権限委譲の問題です。“管理しなければならない”という意識が抜けない私は、チームに権限を委譲することに抵抗があり、なかなか上手にチームをファシリテートできませんでした。その苦悩の中で、一人で悩むのではなく多くの人と探求しようと思い“すくすくスクラム”というコミュニティを立ち上げました (<http://www.sukusuku-scrum.jp/>)。

### 覚悟を決めること

今でも、苦悩する日々を過ごしています。しかし私は現在、幸いにして多くの経営者、マネージャー、プロダクトオーナー、スクラムマスター、チーム等、様々なバックグラウンドを持つ方々と会話させていただく機会に恵まれています。その中で、己の未熟さを痛感しながら、日々成長させていただいています。こうした日々を過ごす中

で、大切にしていることがあります。それは、

**「自分が覚悟を決め、客観的・情熱的に状況を分析し、最後まで諦めず、集中し、自分のできる限りのことをする」**

ことです。覚悟とは「己がするもの」であり、人に対して要求するものではないと捉えています。人は自ら成長します。もし、その成長の過程で私がお手伝いできることがあるとすれば、知識や技術を共有し、共に悩み、踏み出そうとしている時に背中を押すことです。また、それができるよう事前に準備することくらいです。

### 良い“スクラムマスター”とは

最後に、“良い”スクラムマスターについて考えてみたいと思います。一般的に、スクラムマスターはチームの活動に伴う様々な問題点を取り除き、チームの生産性向上を支援することを期待されています。ですが、この原稿を書いている時点（2010年9月）の私はこのように考えています。

**「良いスクラムマスターとは、プロジェクトの支援はもちろん、それだけに限らず、公私に渡りプロジェクト関係者が良い人生を過ごせるよう悩み、バランス良く支援することができる人である。」**

私自身、そうなれるようになりたいと思っています。

あなたにとって、良い“〇〇”とは、どのような状態でしょうか。😊

### ■スクラムについての情報

・スクラムのコミュニティ  
Scrum Alliance :  
<http://www.scrumalliance.org/>

すくすくスクラム :  
<http://www.sukusuku-scrum.jp/>

・認定スクラムマスター研修  
次のURLにアクセスし、「Country」で「Japan」を選択してご覧ください。

[http://www.scrumalliance.org/events/results?search\[event\\_type\]=course](http://www.scrumalliance.org/events/results?search[event_type]=course)

日本での認定スクラムマスター研修のご相談は次のアドレスにメールでご相談ください。

[nintei@odd-e.com](mailto:nintei@odd-e.com)

・Odd-eのコンサルティング  
Odd-e (<http://www.odd-e.jp/>) のコンサルティングについてのご相談は次のアドレスにメールでご相談ください。

[ebacky@odd-e.jp](mailto:ebacky@odd-e.jp)

### Profile プロフィール



A Scrum Practitioner  
**江端一将**  
EBATA  
Kazumasa

Mail : [ebacky@odd-e.jp](mailto:ebacky@odd-e.jp)

Twitter : @ebacky\_ja

株式会社Odd-e JapanのAgile Coachとして、現場改善に悩む開発者、管理者、経営者と共に苦悩する日々を過ごしながら、すくすくスクラム、TDD Boot Camp、Robot Framework等のコミュニティ活動をしている。



# スクラムをより効率的に実践するなら「Team Foundation Server」

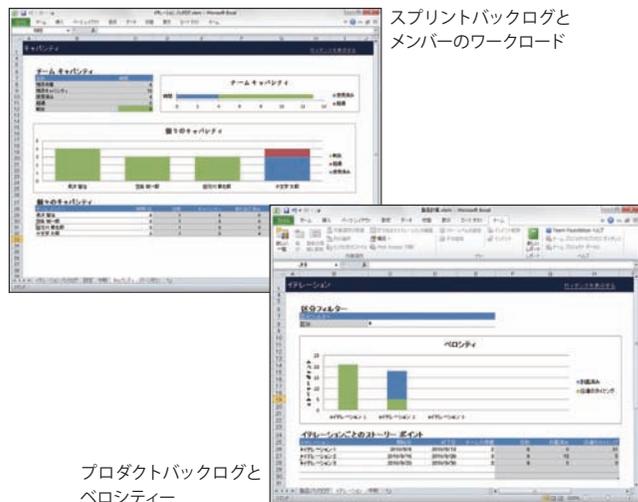
マイクロソフトが提供するTeam Foundation Server (TFS) をご存じだろうか？ TFSは、ソフトウェア開発プロジェクトを包括的に運営することができるオールインワンな開発の基盤となるシステムだ。TFSは、小規模なプロジェクトから、超大規模なプロジェクトまでバランスよく構成することが可能だ。たとえば、マイクロソフトでも3,800人のプロジェクトで採用されている。

## Microsoft® Visual Studio® Team Foundation Server 2010

### ●Excelでバックログを取り扱う

TFSを使うと何がよいのか。まず一つは、スクラムをベースとした開発プロセスが実装済みであることだ。MSF for Agile Software Development v5.0 (MSF Agile) がそれだ。MSF Agileを選択するだけで、アジャイル計画ツールというExcelを使ったプロダクトバックログ、スプリントバックログの運営が可能になる。Excelの表計算と表現力を使って、正しいプロジェクトの情報を元に意思決定を行うことができるのだ。

Excelをインターフェイスとし、TFSにある正しい情報を表現、シミュレートすることで、意思決定を確実にする。これは、Excelでプロジェクト管理をしている百戦錬磨のマネージャーにも受けがよいはず。



スプリントバックログとメンバーのワークロード

プロダクトバックログとベロシティ

### ●いつものツールからいつもの仕事を

次に、TFSが、プロジェクトメンバーのもっとも使い慣れているツールからアクセスできる点が挙げられる。たとえば、上述のようにマネージャーは、ExcelやProjectからいつも通りに仕事ができる。チームは、朝会で、Excelでタスク分担をしてもよいし、朝会の結果をExcelのタスク一覧でさくっと反映させてもよいだろう。

開発者は、使いたれたVisual StudioからソリューションエクスプローラーとしてTFSにアクセスし、バージョン管理されたソースコード、タスクやバグ、ユーザーストーリーにもアクセスできる。自分のToDoリスト、スプリントバックログなどツールを切り替えることなく、扱うことができるのだ。

TFSは、Team Explorer EverywhereによってEclipseベースの開発環境からもアクセスできる。LinuxやMac OS X上での開発でも活用できる。NETとJavaなどのテクノロジー混在なシステムや部門での開発の統一基盤として活用できるのだ。

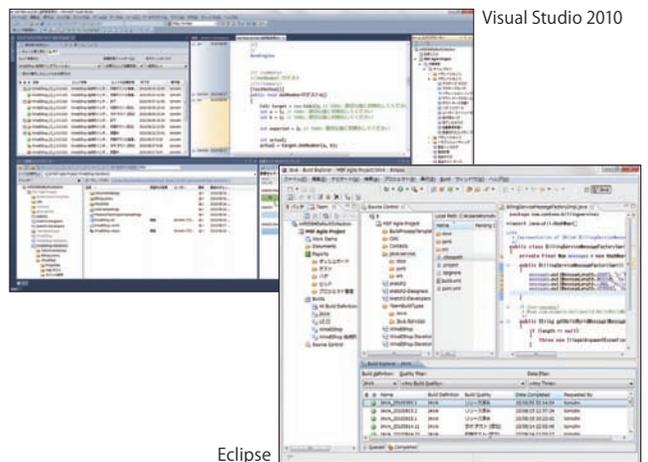
### ●開発者の負担にならない

開発者は、自分の作業が終われば、チェックインを行えばよい。この時、TFSの自動ビルドにより、継続的インテグレーションを行い、ビルドサーバー上で、ビルド⇒コード分析⇒単体テストやWebテスト、UIテストを自動実行することが可能だ。これら一連の作業が成功しないとチェックインをさせないといった一歩進んだ品質確認を行うことだってできる(ゲートチェックイン)。

### ●開発者とテスト担当者のコラボレーションを促進

テスト担当者も、もちろんTFSを活用できる。Test Managerを使いTFSにアクセスすれば、テスト計画、テスト環境、テストケース、テスト結果に至るまでテストに必要なすべてにアクセスできる。Test Managerの強力なテストサポートにより手動テストの実施を支援するだけでなく、2回目以降のテストを自動化することもできる。一度成功したテストは、UIテストとして組み込み、継続的インテグレーションで自動実行してしまうことだってできるのだ。

TFSを中心に、チームメンバーは、それぞれの使い慣れたツールでプロフェッショナルな仕事にまい進できるわけだ。



Visual Studio 2010

Eclipse

### ●スクラム採用のきっかけづくりに

さて、ここまで読んでくれた読者に朗報だ。TFSをはじめとして最新版であるVisual Studio 2010は評価版を無償配布している。また、ここで述べた“事実”は、動画で確認することだってできる。たとえば、スクラムをやりたいが、頭の固い上司を説得できないで悩んでいるならば、一度、ご覧いただいてみてはいかがだろうか。もっと部下をプロフェッショナルに育て上げたいならば、TFSを採用し、まずは自社プロセスで回しながら、スクラムに移行するなどはいかがだろうか。

ソフトウェア開発のあるべき姿へ、そのひとつのピースとしてTFSが思わぬパワーを発揮するだろう。



マイクロソフト エバンジェリスト/  
シニアプロダクトマネージャー  
認定スクラムマスター  
長沢智治 NAGASAWA Tomoharu  
(Twitter: @tomohn)

<http://www.microsoft.com/japan/msdn/vstudio>

# Microsoft®

マイクロソフト株式会社

〒151-8583 東京都渋谷区代々木2丁目2番1号 小田急サザンタワー

**バーンダウン  
チャート!**

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

**ペアプロ!**

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

**タスクボード!**

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

**読書会!**

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

**おやつ神社!**

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

**プロダクト  
バックログ!**

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

**朝会!**

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

**プランニング  
ポーカー!**

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

ペアプロでお菓子を食べ過ぎてメタボに!



運用環境にリリースしていない  
バーンダウンチャートを誰もメンテせず  
放置され、誰も記入しないさむ~い事に...



スプリント計画をやるため、  
「Agileな見積もりと計画」をチームで読書会。



付箋の粘着力が弱く、掃除のおばちゃんによる  
GCが走ってタスクが減る。



プロダクトバックログの優先度がすべて”高”  
チームの方向が決められず迷子に。



電車遅延により、3名遅刻。  
300円をおやつ神社にお布施する。



見積りが合ってくる!



自分からタスクを選ばない!



# アジャイル開発に挑戦した3つのチームに聞く 「アジャイル開発は難しい?」

取材：EM ZERO編集部

「アジャイル開発は難しい」と思っている方はいませんか?確かに新しいことを始めるのはたやすいことではありません。特にアジャイル開発のように、従来の方法と大幅違って見えるやり方の場合はそうでしょう。

アジャイル開発はウォーターフォール的な開発と違って、一番顧客にとって価値があると思われるところから作っていきます。そして作ったところから顧客に見てもらい、フィードバックを受け、顧客が必要としているソフトウェアを少しずつ確認しながら作り上げていきます。

初めてアジャイル開発に取り組む人は、「本当に顧客が必要としているソフトができるのだろうか」「今までと違う方法を周りに受け入れてもらえるだろうか」「品質、コスト、納期などの管理はどうするのだろうか」など、多くの不安を抱くはずですが。

## アジャイル開発に挑戦した 3つのチーム

そこで今回は、比較的最近アジャイル開発に取り組んだ皆様にお話を伺いました。

### ・株式会社ディアイスクエア オープン技術グループ 永瀬美穂氏

アジャイル開発の適用が難しいと言われている受託開発でアジャイル開発を実践。

### ・株式会社電算システム システムサービス事業部 前川和男氏／高橋啓介氏 財務会計パッケージに対するサブシステムの 新規追加をアジャイル開発で行う。

### ・NPOドットNET分散開発 ソフトピア・センター 企画部 牧隆司氏／所拓也氏 ジャガード・モケットと呼ばれる織物の 生産管理システムをアジャイルで開発。

## アジャイル開発のはじめかた

受託開発でもアジャイルは導入可能なのでしょうか。ディアイスクエアの永瀬氏は、顧客と社内との粘り強いすりあわせでアジャイル開発を実行に移しました。契約の形態以上に、関係者との信頼関係が鍵になると言えるでしょう。

これに対して、電算システムとソフトピア・センターの方々が取り組んだのは、アジャイルで開発する前提のプロジェクトです。これからは、顧客の要望や会社の方針としてアジャイル開発に取り組むケースも増えてくるはずです。

## アジャイル開発の効果

3チームの方々がアジャイル開発の効果として強調したのが、チームの成長です。技術的な成長とともに、レビューなどを通して顧客満足というゴールを共有するようになります。アジャイル開発の様々なプラクティスは個人の積極性を引き出す性質を持っています。いったん姿勢が変わると、その変化は個人の能力やソフトの品質、開発スピードなど様々な局面で表われてきます。

取材に協力してくださった皆様。左上からソフトピア・センターの三井氏、電算システムの榎木氏、前川氏、高橋氏、ソフトピア・センターの牧氏、所氏、左下から日本IBMの服部氏、ディアイスクエアの永瀬氏。



パネルディスカッションの様子。左からソフトピア・センターの所氏、牧氏、電算システムの高橋氏、前川氏、ディアイスクエアの永瀬氏。

## Innovate 2010で パネルディスカッション

今回お話を伺った3チームの皆様によるパネルディスカッションが、2010年10月8日に東京箱崎で開催されたイベント「Innovate 2010」(<http://www-06.ibm.com/software/jp/rational/events/innovate2010/>)の中で行われました。パネルは「アジャイル開発とチーム」「アジャイル開発の壁」「アジャイル開発の実際」の3つのテーマで進められ、アジャイル開発がチームの成長につながることで、アジャイル開発の壁は乗り越える方法があること、アジャイル開発がチーム状況に応じてさまざまな形で進化していることなどが語られました。

パネルは参加者のフィードバックを得ながら行われ、ほとんどの参加者が(また、もしくは新たに)アジャイル開発に取り組みたいという反応を示して終了しました。

初めての試みには必ず壁があります。壁があるからやめるのか、壁があつたらそれに対して何か働きかけをするのか。あなたはどちらを選びますか?



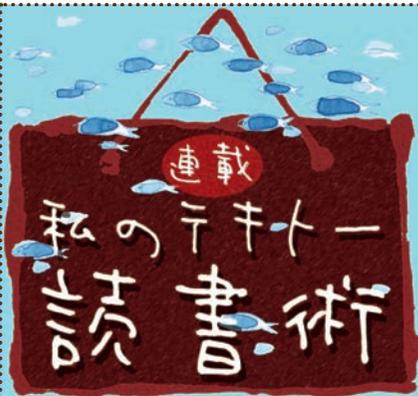
## チームコンサートのサイト

<http://www-06.ibm.com/software/jp/rational/products/scm/rtc/>

## アジャイル対応のコラボレーションツール

『デスマーチ対策ツール—チームコンサート超入門』  
(和田洋ほか著、ISBN-13: 978-4774142586)





## 第5回 「一冊だけ 薦めるとしたら」

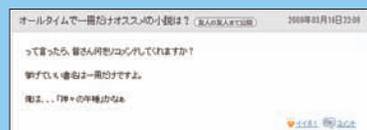


※2：以前の連載(EM ZERO Vol.2「読書の記録」)で紹介した MediaMarker (<http://mediamarker.net/>)

こんにちは、あまのりょーです。しばらくのご無沙汰でした。連載の前回分を書いたのが2009年冒頭、そして今これを2010年の9月に書いているのですが、実はこの間にちょっと面白い実験をしてみました。今回はそれについて書いてみようと思います。もちろん読書に関係あることですよ。

### 実験とは？

この実験自体は 2009年3月のある日、自分のmixi日記に「オールタイムで一冊だけオススメの小説は？」と題したエントリ(※1)を書いたことに始まります。つまり、読んだ時期や読んだ時期や発行年に関係なく、「今まで読んだ小説の中で一冊だけ薦めるとしたら何を挙げますか？」というのを聞いてみたわけです。マイミクの皆から実に30件近い反応をいただきまして、しかも既読のものがほとんどない、という面白い結果になりました。



※1：[http://mixi.jp/view\\_diary.pl?id=1110091772&owner\\_id=42813](http://mixi.jp/view_diary.pl?id=1110091772&owner_id=42813)

### そして…

既読のものがあまりないというのも面白いのですが、それよりも興味深かったのは、挙げて下さった方向士の間でも重複がなかったことです。なんとというか、それぞれの一冊に薦めてくれた方々の個性を感じるのです。「●●さんらしいなあ」というものもあったし、なんだか意外な一面を垣間見せてくれた方もおり、楽しめました。

皆が挙げてくれた本はぜーんぶ読書管理サイト(※2)に登録して順次読んでみえています。まだまだその全部を読んではいませんが、普段あまり手にしない分野や作者の本を読むことができ、刺激的です。例えば、私は海外のSFものはあまり読まなかったのですが、これをきっかけに手に取るようになりました。そうかと思えば、実は一冊だけどうしても合わなくて途中で読むのを止め

た作品もありました。これはこれで得難い経験ですし、なにより薦めてくれた方のかえってよく知ることができた気がします。

と、ここまで書いたように副作用も含めて楽しめる実験でしたが、今ならTwitterでやってみるのがいいのではないのでしょうか。題材は「小説」でなくてもいい(あるいは「ミステリ小説」のようにセグメントを限定する)と思いますが、ミソだと思うのは必ず「一冊だけ」に絞ってもらうことです。しかも、その人の「No.1」ではなくあくまで「オススメ」を聞いてみることに。オールタイムのオススメなので絶版になっていたりして入手しづらいものも結構挙がるでしょうが、図書館などをうまく利用すれば、たいがいは探せると思います。

### この一冊

mixi日記でももちろん書いたのですが、今回はやはり私自身のオススメの小説一冊を紹介します。清水義範さんの『神々の午睡』(講談社文庫、上巻 ISBN: 978-4061859043、下巻 ISBN: 978-4061859678) という作品です。私自身のNo.1は別の作品なのですが、オススメとなるとこちらになります。ぜひこの大スペクトラムをお楽しみください(^^)。☺



### Profile プロフィール

あまのりょー  
AMANO Ryo



ワッサーという新しい品種のモモをいただいているところです。白桃とネクタリンの合いの子とのことですが、なぜこんな名前なのか調べて見ると面白いと思います



学生向組み込みアプリケーション開発コンテスト  
**Device 2 Cloud**  
**コンテスト 2011**

クラウドを利用する組み込みデバイスを企画・開発・プレゼンする学生コンテスト

学生の皆さん、自分のスキルをアピールしませんか？

日程 【予選】ビデオ審査 2010.12.1 函 【決勝】2011.3.4 金 (場所: 東京電機大学 神田キャンパス)

詳細 <http://www.d2c-con.com/>

主催：東京エレクトロン デバイス株式会社  
 協賛：マイクロソフト株式会社  
 フリースケール・セミコンダクタ・ジャパン株式会社  
 株式会社アットマークテクノ  
 株式会社サムシングプレシヤス

東京エレクトロンデバイスは教育機関向けに半導体製品、ソフトウェア等の少量販売および設計委託サービスを提供しています。

連載

# Creator's Cafe No.2

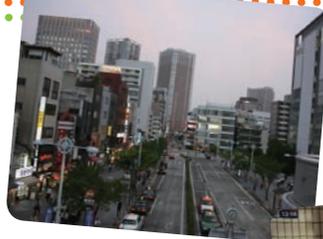
## 参鶏湯がおいしいお店

# 「鳥一代」

有限会社トーホーエージェンシー  
専務取締役

山崎一彦  
YAMAZAKI Kazuhiko

インタビュー  
鈴木遊子  
SUZUKI Yuko



←写真1：鳥一代は東京田町の駅から歩いてすぐ

↓写真2：鳥一代に到着



東京田町に鳥一代という店がある(<http://www.toriitidai.com/>、写真1、2)。韓国の鍋料理である参鶏湯(サムゲタン)をオリジナルのレシピで食べさせてくれる居酒屋だ。予約をとらなければなかなか入れないほどの人気のお店である。

この鳥一代と本誌EM ZEROの関係は深い。常連には本誌の執筆陣をはじめとしたEM関係者が大勢いるし、EM編集部飲み会といえば鳥一代だ。EM ZERO Vol.3.2では特集「エンジニアが夜な夜な集う謎の店—今、鳥一代があつ(くる)しい!!」という特集まで組んで今回同様4ページを割いたほどだ。

とにかくEMに関係があるエンジニアは鳥一代が大好きなのだ。そして、この鳥一代をここまでの人気店にした人物が「店長」の愛称で親しまれている山崎一彦氏だ。今回はスペシャルインタビューとして鈴木遊子氏を迎え、店長からお話を伺うことができた。

支店を含む3店舗と楽天市場店を運営し、繁盛させている店長は何を思い、考えているのか。鳥一代を通して多数のエンジニアと関わってきた店長は言う。

**「分野は違うけれど、目指しているものはきっと一緒だ」**

このインタビューにはエンジニアにとっても、役立つ内容が数多く含まれている。ぜひ目を通していただきたい。

### お客様の心を満足から感動に変えることに全身全霊をかける

♥鈴木：今日はよろしくお願ひします。私、鳥一代は初めてなんですけど、EM編集部のお2人に協力してもらいながらやらせていただきたいと思います。早

速ですけど、店長さんがこの機会が一番伝えたいことって何でしょうか。

♣山崎：縁があってエンジニアの方たちにたくさん来ていただけるようになって、イベントなんかにも参加させていただいて。エンジニアの方の言っていることの9割はわからないんですけど、それでも目指しているものは一緒だなと思ったんですね。エンジニアって職人だと思うんですけど、僕も板前あがり職人ですから「ものづくり」という面で共通する部分はもちろんあると思います。ただ、それ以上にITの仕事も居酒屋の店長も、目の前のお客様を接客するかしないかの違いだけで、「お客様の心を満足から感動に変えることに全身全霊をかけている」んだって。

満足させるお店っていっぱいある。ただ、それだと周りの店と一緒に。お客様の満足を感動に持っていく必要がある。そういう意識がここで出会うエンジニアの方たちにもあると感じたんですね。だからたぶん気が合うし、ここに来て楽しくわいわいやってもらえるのかな。きっと目指しているところが違っていたら今のように来ていただけてないと思います。だから、今回こうしてお話できるのかなと思っています。

♥鈴木：満足を感動に変えるという共通点があるというのは私も思います。

♣山崎：ただ、僕らはお客さんに直接するし、結果が手にとるようにわかる。ITの分野ってその点時間が経って使い込んでいってわかってくる。そういう大変さはあると思います。

**正直言って何が当たるかわからない。だから、何でもやってみる。工夫する。**

♥鈴木：鳥一代のお店っていろんな

ことをやってらっしゃいますよね。メニュー(写真3)も接客も、ブログや楽天市場店なんかも。感動を生み出すための工夫がたくさん。

♣山崎：考えついたことはすべてやってみますね。正直言って何が当たるかわからないんですよ。お客様はひとりひとり違いますし、何が喜んでもらえるかは変わってくる。いろんなことをやってそれがあたったときに覚えておく。何が好きで、何を飲んで、何に喜んでもらえて。それをいかにして覚えるか。そして次回につなげていく。覚えるのは大変なんですけど、それは商売柄かできてしまう。好きなんです。

♥鈴木：メニューも珍しいものがたくさんですよ。でもどうして参鶏湯(サムゲタン、写真4)を看板メニューにしようと思いつかれたのでしょうか。

♣山崎：メニューを考えるときは普通では使いにくい材料を使って何かをやる。家庭でできるものは出さないっていうのはありますね。参鶏湯を看板に選んだのは食材と巡り会ったからです。業者さんが鶏丸ごと1羽800gというの

写真3：鳥一代のメニューの数々



を持ってきたんですよ。でも、大きさが中途半端で売れないんです。ばらすのは大変だし、使い道がなくて業者も困っていた。ならうちで使ってみよう、と。最初はローストチキンなんかを試してたんですけど、そのときちょうど参鶏湯を食べる機会があったんですよ。ただ、これがまったくおいしくない。薬膳くさいし。これを日本人の口に合うようにできないかと思ったのがきっかけですね。いろいろ工夫して出せるようになったおかげで業者も助かるうちも助かるという形になりました。うちの参鶏湯って参鶏湯にしては鶏が大きいんですけど、こういう理由もあつたのことで。お客さんにも満足してもらえるのでWin-Win-Winの関係ですね。

### すべての人が楽しく、おいしく過ごせるように

♥鈴木：参鶏湯の他にも女性向けのメニューとか、お子様プレートとかもありますよね。それも子供だましのようなものではなくて本格的で。

♣山崎：見ていただければわかると思うんですけど、お店に来ていただいているお客さんにはいろ

んな歳の方がいらっしゃいます。子供からお年寄りまで来ていただいているんですね。そのすべての人が楽しい空間とおいしいものを提供したい。店にいるすべての人を楽しませるためにお店をやっています。食べにいくことって楽しんじゃないですか。それを裏切っちゃいけないな、と。そのためにメニューも工夫するし、3号店の芝の鳥一代ではユニバーサルデザインにして、点字や英語のメニューも用意して、障害を持つ方や外国人の方も含めて誰でも来やすいようにしています。

♥鈴木：私もボランティアのようなことをしているんですけど、そこで会話した中でボランティアなんていない世の中になればいいよねっていうのがあったんです。バリアフリーであることが当たり前になって、お互い自然に気遣い合って、みんなが同じように楽しめてって。

♣山崎：食べることって楽しいんです。それを皆さん平等に楽しんでいただく。エゴがもしないんですけど、そうできるように努力しています。

♥鈴木：そういうことは昔から思ってたんですか？

♣山崎：昔からですね。前にいた店の後輩に言われたんですけど、僕に「店にいるやつすべてを楽しませろ」って言われたのを覚えてるって。ずっと昔からそこは変わってないみたいですね。お店を出たときの言葉で、「おいしかったよ」と言われることは多いんですけど、「楽しかったよ」って言われることは滅多にない。楽しかったよっていうのは、



写真4：これが参鶏湯！

料理がおいしくもあり、店の雰囲気もあり、そんな中で気の合う仲間同士わいわいやれて。そういうレベルの質や満足があつて出てくるんですよ。これを言われたときは本当に嬉しかった。来ていただける方すべてに楽しかったよと言ってもらうために商売しています。経営サイドにいと先を見ていっぱいいっぱいになってしまうことも多くて、目の前の小さな幸せが見えづらくなる。でも、楽しかったよと言ってもらうためには目の前の小さな幸せを積み重ねていくことが大事だと思つてます。

### お客様のテーブルには宝物が落ちている

♥鈴木：店長さんのお考えがよくわかりました。とても素敵ですね。従業員の方にはどのように仰っていますか？

♣山崎：たとえば新しい従業員が入ってきて最初にやってもらうのはホール

とかですが、とにかく足を使えって言いますね。「お客様のテーブルには宝物が落ちている」って言っています。たとえば灰皿を変えるだけであっても、ドリンクの残量を見てもう一杯いかがですかと声をかける。ただ声をかけるだけじゃなくて、ドリンクが8割方なくなっているお客様だけに声をかける。そうすると10人中6、7人のお客様はもう一杯くれって言ってくださいます。もういらなければ、いらなくてくれる。そういうことが足を使って見ているとわかる。飲みたい人は言ってほしい、聞いてほしいことも多いんですよ。

♥鈴木：近くにいないかな、とか、話している途中で頼むタイミングが欲しいと思うことってよくありますよね。

♣山崎：飲み屋ですから、待ってちゃダメだ、足を使いなさい、と。ただ、急に行つてはダメ。歩いていればそのタイミングがわかる。タイミングがすごく大事です。うーん、でもこの話もあんまりITには関係ないなあ。

♥鈴木：そんなことないですよ。タイミングって重要です。プロジェクト

の中でもプロジェクトマネージャーは全体を見ないといけないんですよ。そのためにはプロジェクトルームを見て回りなさい、と。そうしているといろんな状況がわかる。必要なときにその場に応じて声をかけるタイミングつあるんです。同じことですね。

♣山崎：そう言っていたら嬉しいです。宝物っていう話にはもうひとつあって、お客様が帰られた後、片付けていると忘れ物が見つかることがある。そういうのを見つけると駅のほうまで走っていくんですよ。思いっきり走っていくから、はあはあぜいぜい言ってるんですけど、そうして忘れ物を届けたお客様はリピーターになってくれる。ここまでしてくれてって。いろんな工夫はもちろんするんですけど、でもやっぱり人間は対人で目を見て、話して、感謝して。そこが大事だと思います。



## 変化への柔軟さと フットワークの軽さが命

♥鈴木：参鶏湯がメインなので韓国料理のお店が鶏料理のお店ってイメージがあったんですけど、メニューを見ると本当にバリエーションが豊富ですよ。トマトの浅漬やわらじピザ、お刺身だったり。

♣山崎：お刺身なんかは漁師さんから直接仕入れたりして力を入れてますね。いろんな柱となるメニューを立てています。飲食やってると柱が折れちゃうことがあるんですよ。病気が流行ったり天候に左右されたり。そういう折れたときにも倒れない店作り、組織作りをしておかないと潰れてしまうんですよ。だからいろんな柱を立てるようにしています。

♥鈴木：(3店舗ある) お店ごとに少しずつメニューが違うそうなんですけど、その理由も同じですか？

♣山崎：3店舗それぞれでいろんなお客様に楽しんでもらいたいっていうのもありますけど、店ごとに空間って変わってくるものなので店長ごとに違いが出てきますね。僕は一番上をやらせてもらってますけど、芯さえしっかりしていれば後は好きにやれと各店舗の店長には言っています。軸はぶれないように注意するけど、店長のカラーを出してほしい。

♥鈴木：基本方針って大事ですよ。目指すことが共通だから、そこから外れないなら例外はあってもいい。

♣山崎：メニューなんかがすべてマニユ

アルで決まってるって、やらされ感っていうんですか。行き詰まってきてしまう。一皮むけるためには何でもやってみることが必要なんです。自分たちの発想力で考えて創り出して、それをお客様の反応を確かめながら洗練させていく。その過程は任せています。軸がぶれちゃったときはもちろん相当言いますけど。計画も各店長に立ててもらっています。ただ、1年で計画立てろって言うてもできない。半年でもできない。3ヶ月単位で細かく立ててやっています。それでも立てないということはしない。

♥鈴木：ご自身で計画を立ててあれこれやれじゃないんですね。みんなで計画を立てて。そういうことが責任感なんかにも繋がるんでしょうか。

♣山崎：自分たちで書いたことって絶対に少しは残ってるんですよ。計画を立ててやってみて。それが繋がっていくんじゃないかって思っています。

♥鈴木：お店の、従業員さんたちの雰囲気づくりはどうですか。店長さんご自身は熱い想いを持っていてもそれを伝えていくのは大変ではないですか。

♣山崎：そこは結構ついてきてくれますね。ただ、ミーティングというか朝礼は毎日営業前に必ずやるようにしています。マンネリ化しないように言葉を変えるようにして。あとは嘘泣きなんかもやったりします(笑)。そして最後にかけ声かけて営業開始です。ただ、それでも右腕だったやつが辞めていったり、オープニング当時から知らない新たなメンバーが増えたりは当然あります。人間ってやっぱり離れていったりくっついたりするものだし、それは仕方がないことだと思います。機械じゃないですから。それでも僕たちは参鶏湯でいって決めて、筋を通してきたので。

♥鈴木：それも自然の摂理にかなっていますね。自然って絶えず変わっていくじゃないですか。だから変化があるのは当然だと思います。

♣山崎：柱の話もそうですけど、状況に応じてやっていかないといけない。何店舗あろうと、すべてのお客様に楽しんでいただけるようにっていう目的のために。そのためには柔軟さとフットワークの軽さが大事。飲食って原価率が30%、人件費も30%、経費も

30%。粗利が10%の世界なんですよ。必要経費って相当かかる。生き残りはすごく難しい。正面向いて体はってやっているかどうか、ある種の柔軟性をもってやっていくかどうかが大切なんです。

♥鈴木：それってこれからの日本に求められている性質だと思います。日本がグローバル化って旗は掲げるのに実践できないのって柔軟性が足りないからだと思うんですよ。日本人の価値観を押しつけちゃう。違うことが当たり前なのに。3号店のユニバーサルデザインというのも、従業員の方が国境を越えているんな国の方だっていうのもそこに通じていると思います。

♣山崎：そこまで大きな話だとは自分では思っていないんですけど、本当に厳しい商売です。ひとつ注文付け間違えるだけでそのテーブルは儲けないよっていう世界です。その中でお客様に満足していただける価値を出さないといけない。昔はもろきゅうひとつとっても味噌付けて出してればよかった時代ですけど、今はそれじゃ売れない。工夫が必要なんです。

## 商店街を激辛に変える！ 激辛で変える！店長のチャレンジ

♥鈴木：今3号店の方で特に力を入れていらっしゃると思うんですけど、ブド口



キアを使った参鶏湯ですか。

♣️**山崎**：3号店の芝の鳥一代が芝公園の近くにあるんですよ。ちょっと言い方悪いですけど、寂れた商店街の中に。そこでやって思ったのが自分の店だけ良くなってもダメだな、と。やるなら商店街ごと全部で何かをしたい。活性化させたいと思ったんですね。で、ブッドロキア(写真5)を使って激辛商店街を作りたいと思ったんですよ。その話をしたら何店舗かが協力してくれて。今必死に取り組んでいます。

♥️**鈴木**：商店街の方々とどんな感じでお話されたんですか。

♣️**山崎**：町内会に乗り込んで行って「やりましょう！」と(笑)。商店街の人たちは持ち家がほとんどなんですよ。家賃がかからないし、営業努力もあんまりいらぬ。家族でランチをやっていればある程度食っていける。だけど、町内会の若手、若手といっても40代ですけど、その人たちは何とかしなきゃいけないとは思っていた。でも誰も手を挙げなかったんで、自分が乗り込んでいった形ですね。その中で何店舗かが話に乗ってくれました。

♥️**鈴木**：チーム作りに似てますね。全員が一斉には変わらない。3~4人くらいのコアメンバーから始めて徐々に広げていく形。

♣️**山崎**：今は規模が小さいですけど、メディアなんかで取り上げられれば入れてくれるところも増えてくると思います。そしてオープンにしてどんどんやってもらう。広げたい。

♥️**鈴木**：ブッドロキアを使った激辛商店街というアイデアや町内会への提案はどのように考えられたんですか。

■**山崎**：いろんなことを考えましたね。まずリスクが小さいこと。そんなにお金がかかれるわけでもないし、それで失敗したらどうしようもない。そこで行き当たったのがバングラデシュ産のブッドロキアです。うちのお店、NPOが主催しているカレーパーティの会場として提供しているんですよ。そこで知り合った人が教えてくれたんです。ブッドロキアって安いんですよ。それなのに500人前分くらいにはなる。次に前例の存在ですね。激辛商店街の成功例って2つあるんですよ。地理的に有利なところではないのに商店街興し

に成功している。ならこっちはちょっと距離はあるけど山の手線内。いけるだろうと。激辛マニアって結構多いんで、そこを狙っていけるんじゃないかと思ったんです。

♥️**鈴木**：知ったきっかけに人と人との交流があったんですね。そこからしっかりコストを意識されて、リサーチやマーケティングも行って。だから、提案が商店街の人たちに届いたんですね。

♣️**山崎**：失敗してもいいんですよ。のほほんとした商店街の若手が、こんな僕みたいなやつが声出したのをきっかけに動き始める。それだけでも絶対次に繋がると思うんですよ。最初からうまくはいかないかもしれないけど、あしたのほうがいいとかこうしたほうがいいのか、人が関わりながら試行錯誤しながらやっていく。それが大事だと思っています。

♥️**鈴木**：それも「すべての人が楽しく」に繋がっているんですね。

♣️**山崎**：本当に自分の店だけのことを考えている時代じゃないかもしれないと思います。周り全体を良くしていかないと回っていかない。全体を良くした上で自分のところにも来ていただけるようにする。うちも商売ですから入ってもらわないと困るので、そこからはまた特徴を出していければと。

## 最後に

♥️**鈴木**：最後に、芝の鳥一代での取り組みも含めて今後をどのように考えていらっしゃるんですか。

♣️**山崎**：今の延長線上で発展させていきたいですね。お店的には直営店で人を抱えるのは相当大変で今の形では5店舗くらいが限度だと思っています。今で20人近くいてその管理や売上の管理だけでもかなり大変ですから。それよりも社会性を大事にしていくような方向もおもしろいだろうし、うちの参鶏湯でどこまでできることがあるのかを試してもみたい。やりたいことはいろいろとあります。まだきつと階段の半分も登ってなくて追い風、向かい風あると思うんですけど、一生懸命やり



写真5：ブッドロキア(ブート・ジョロキア。唐辛子の一種でハバネロの2倍の辛さ。世界一辛い唐辛子)

ながらお客様に愛されるように目の前の小さな幸せを積み重ねていきたいと思えます。それもひとりでは絶対にはできないと思っているので、まずは商店街の活性化のためにできることは何でもやっていきたいと思えます。

♥️**鈴木**：今日はとても素敵な話をたくさんお聞きすることができました。ありがとうございました。

♣️**山崎**：今日お話したことがITの方々の役に立つのかはわかりませんが、エンジニアの皆さんとお話することは楽しいです。お手伝いできることがあればぜひ協力させてください。今日は本当にありがとうございました。😊

## Profile プロフィール

有限会社トーホーエージェンシー  
専務取締役

### 山崎一彦

1970年生まれ。東京都出身。40歳。  
小、中、高と野球一筋。1988年、浜松町「鳥まつ」に入社。退職後、2005年、「鳥一代」をオープン。2007年、2号店「小鳥一代」、2009年、3号店「芝の鳥一代」をオープン。現在有限会社トーホーエージェンシー 専務取締役。3人の子持ち。休日は少年野球の監督をしています。

株式会社アイ・ティ・イノベーション  
営業推進部  
マーケティング マネージャー

### 鈴木遊子

「ザ・プロジェクトマネジャーズ」編集部 事務局、Project Facilitation Project 理事(幽霊部員でごめんさい)。特技は海外で現地の人に間違えられること。



## 【第1回】「アイスブレイク」

私、アマチュアセラピストの牛パンがセラピーの技術を使ってアジャイル開発をはじめファシリテーション、コーチング等の技術の本質を独断と偏見で勝手に分析するというこの連載。第1回の今回（前回は第0回でした）は「アイスブレイク」というテクニックの本質を勝手に分析してみたいと思います。そして、アイスブレイク効果をさらに高める秘密もこっそりご紹介いたします。

### アイスブレイクとは

アイスブレイクは、会議や何らかのセッションなどで参加者の堅いムードを和らげて場を和ませるためのアクティビティです。会議やセッションの最初は場の空気が「堅く」感じるものです。その空気を和らげるのがアイスブレイクです。例えば、会議の本題が始まる前に10分程度の時間をとっておいて4人1チームで集まってもらいます。そして、本題と関係ない楽しいお題を出してチーム内で話をしてもらいます。お題が「最近あった楽しかったこと」だとすると、初対面の人同士、「東京ゲームショーに行ったら、『のだめ』に出てくるような外人のおたくがおってなあ、、、」等のたわいもない話をしてもらおうとその場の空気が何となく暖まってきます。そうすると会議やセッションもとても発言しやすい空気になりますし、皆さんが協力的になってくれたりします。

すごく単純なのですが実際にやると非常に効果があります。私が前職のIT

コンサル企業にいた際には教育グループのあるメンバーが、「教育はアイスブレイクがないと怖くてやってられない」と言っていたくらいです。私もコンサルティングや教育を実施する時に実施するケースが非常に多いです。

インターネットで「アイスブレイク」を検索するといろんなアイスブレイクの実施方法があります。またファシリテーションの書籍でも多く紹介されていますので、皆さんも是非活用してみてくださいね。

### アイスブレイクを勝手に分析！

さて、牛パンらしくこの「アイスブレイク」というテクニックを勝手に分析して皆さんがより効果を出せるようにしてみたいと思います。牛パンの勝手な分析によると、この「アイスブレイク」というテクニックは「潜在意識で仲良くなる」ための技術であると言えます。

皆さんも聞いたことがあるかもしれませんが、人間の意識には普段自分が意識している「顕在意識」と自分が意識していない意識できない「潜在意識」という領域があります。「潜在意識」は自分の思考やロジックで制御が効かない意識の部分です。例えば自分の「意識」では「落ち着かないと…」と思っても緊張してしまって落ち着けないなんてこともあるでしょう。これは、「顕在意識」では落ち着こうと思っても「潜在意識」が何らかの原因で緊張しているのでリラックスができないという

状態です。だから、みんなにリラックスしてもらおうと思って「皆さん、リラックスしてください」と「顕在意識」に言ってもあまり効果がありません。「潜在意識にリラックスする」ようにメッセージを投げかけるほうが有効なのです。

そのためのひとつの考えとして「ラポール」があります。場が緊張する理由は、周りに知らない人や慣れない人、偉い人がいるなど警戒心がある状態です。この警戒を解いて、「潜在意識で仲良く」なることをラポールを確立した状態と言います。ラポールを確立する技術はセラピーから始まり営業などさまざまな分野に応用されています。

### ラポール

潜在意識で仲良くなるためには、潜在意識が「こいつは自分の仲間だ」と思えるようなことをすることです。潜在意識は単純で本能的な意識なので、例えば相手が自分に似ていると思えば相手のことを仲間だと思えます。

具体的な技術としては、「ミラーリング」「ペーシング」「バックトラッキング」という技術があります。ミラーリングは、自分が相手と似たようなポーズをとったりすることです。ペーシングは自分のしゃべりを相手のしゃべりのペースや音量に合わせること。バックトラッキングは相手の言ったことを繰り返すことです。例えば、

相手：「おもしろくないんだよね。」

自分：「おもしろくないんだね。」

といった感じです。これらの技術はさりげなさが重要で、相手に気づかれると効果がかなり薄くなります。これらの技術はとても強力なのですが、1回やったら効果があるものではなく、ちょこちょこ続けているとボディブローのようにムードが良くなっていきます。また、相手の話を聞いてあげて、「そうだよね」と共感することもラポールの確立を強くするポイントです。

ただし、潜在意識はとっても鋭いので、相手を操ってやろうとかよこしまなことを考えているとすぐに見透かされます。皆さんも、「こいつ目が笑っ

ていないわ」と感じた瞬間があるでしょう。自分の考えていることは全て相手にばれていると思って、心から仲良くなりたいと思うことです。

### アンカー

次にアンカーという考え方があります。人間は過去のことを記憶する時に「感情」も一緒にセットにして記憶しています。フラッシュバックはまさにこのメカニズムで、例えばある先輩に怒られて恐怖を感じると先輩を見るだけで怖い感じがよみがえってきます。

ラポールとアンカーの2つの考えを学んだところで、この2つの知識を応用して「アイスブレイク」の設計を効果的に行ってみましょう。

### アイスブレイクの目的を考える

アイスブレイクを実際にやるときは何を目標として実施するのか考えてみましょう。例えば、リラックスしてもらいたいのか、活発に発言してもらいたいのか、楽しんでもらいたいのか等を考えてみましょう。そして、アイスブレイク戦略を考えます。

### アイスブレイクのネタを考える

次にアイスブレイクのネタを考えます。アイスブレイクのネタは、単にチームのメンバーで話をしてもらうだけでもいいですが、できるだけ面白いものやポジティブなもの、楽しいものにしましょう。というのも、「アンカー」の考えがありますので、アイスブレイクの場合が楽しいものになればこの場合が「楽しい」という感覚とともに記憶されるからです。そうすればこの場に来ることだけでも「楽しい」感覚を潜在意識でなんとなく覚えています。そして、

メンバーが話を聞いてくれて「共感」してくれるような状態を作れるようにするとより効果的です。例を挙げると、「自分がおすすめしたいもの」というアイスブレイクでは、自分のおすすめのグッズ等を絵に描いてみんなに説明していきます。順番に説明して、みんなに「ほー」とか、「へー」とか言ってもらうのでかなりいいムードになりますし、自分の好きなことを話すので楽しい気分になりますよね。

アイスブレイクの中には話をするだけではなく、参加者が「似たような動き」をするゲーム的なものも多くあります。これが効果的なのはラポールの確立がしやすいからです。

このように、「ラポールの確立」「共感」「アンカー」の考えを理解することで、より有意義なアイスブレイクを作り出すことができます。私も新人教育などやっていて何十日も同じ生徒を前にアイスブレイクをしていた時は、毎日電車の中で新しいアイスブレイクネタを考えて実際にやって試していました。そのときも上記に挙げたような条件をクリアするものを考えていました。

### 上級アイスブレイク

教育やプレゼンスタイルの講師としてアイスブレイクをするときは注意が必要です。自分がプレゼンやレクチャを行う際に参加者同士にアイスブレイクを実施すると、参加者同士が潜在意識で仲良くなってリラックスしたムードや発言がでやすいムードになります。しかし、レクチャやプレゼンスタイルにおいては一人だけ潜在意識レベルで仲良くなっていない人がいるのです。

そうです。あなたです。あなたはア

イスブレイクをやっていないし、どこかのチームに入ってアイスブレイクをやってもそのチームの人としか潜在意識で仲良くなっていません。つまりそういう時は「講師」と「参加者」が潜在意識レベルで仲良くなるようにアイスブレイクをする必要があるのです。メンバーを一人一人当てて話をしながらラポールを確立していくとか、昼で眠くなった時に講師も含めて全員で起立してノビをする等。これもボディブローなのでちょっとずつしか効果がないですが、根気強くやっていると参加者が自分に対してもラポールができてきますので、より有意義な講義やプレゼンができるようになるのです。しかし、最も重要なことは潜在意識は全てお見通しなので、受講者の表情等を観察してあなたが心から受講者の方のことを思って講義やプレゼンをすることです。

今夜はアイスブレイクについて勝手に分析してみました。次回は潜在意識にダイレクトにメッセージを投げることについてお話したいと思います。😊

### Profile プロフィール



牛パン  
USHI Pan

自称 IT 業界てろりすと。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。

## 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)

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/>

『<新版>頭痛』  
『知らずに飲んでいた薬の中身』  
好評発売中!



## 夜の旋律、君の傍らで

長谷川さんはアンプを机の上に置いて立ち上がり、うしろの扉を開けて中に消えた。戻ってきたときには、3冊の本を抱えていた。奥から「それ、貸しちゃうの？」と声が聞こえてきた。暗闇に向かって強い口調で「いいんだよ、必要なおとこにあるほうが」と言った。

長谷川さんは黙って本を僕に渡した。何も聞かなくても、意味はわかった。「また来なさい」

そう言うと、うつむき、机の隅によけてあった緑の板をまんなかに戻した。作業を始めると、小さな煙が出た。もう何も言わなかったし、こちらを見ることもなかった。

借りた本をアンプの上に載せて、僕は店を出た。表の通りを歩きながら、このあたりに泊まれるところがあるかどうか聞いておけばよかったと後悔した。

第5層だというのに、思いのほか多くの人がいる。どの人も一癖ありそうで気後れしたが、近くにいた人にホテルはあるか思い切って訪ねてみた。その人は僕をじっと見た後、答えた。

「お前、ここは初めてか。ホテルなんてものはない。建物はあるが、営業していない。みんな寝泊まりはその辺の廃墟でしてるよ」

「そうなんですか。わかりました。ありがとうございます」

そう言って軽く頭を下げたが、その人はまだ話を続けた。

「それほど治安は悪くないけど、戦利品は厳重に隠しておけよ。眠っている間に盗られることがあるからな」

そう言うと、こちらに向けて手を上げながら去っていった。最初に会った人といい、長谷川さんといい、今の人といい、取っつきにくそうなんだけど、しゃべってみるとそうでもない。優しさはこういうものなのかもしれない。

しばらく歩いていると、少し秋葉原が分かってきた。営業しているのは電気関係の店とアニメ関係の店で、ほかにその客を当て込んだ飲食店が何軒かある。

「ジャパニメ」という看板があちこち

に立っていた。ときどき耳に入ってくる会話から、大体のところは推測できた。世界が統一される前、まだ国だったころの日本で作られていたアニメのことで、廃墟から原盤を探し出し、現在のメディアに変換して販売しているようだ。

探しに来ているのは白人が多かった。世界が統一されても、民族的に統一されなかったのは意図的なものだと聞いたことがある。それが本当かどうかは僕にはわからないが、日本州に住んでいるのは確かに日本人の末裔だ。日常的に使われているのは日本語で、公用語はわかっても聞き取りや発音ができない人が多い。教育を受ける機会の少ない階級の間人はなおさらだ。

泊まれそうな廃墟を探すと、すぐに見つかった。ほとんどの建物は空き部屋ばかりで、予想を裏切ってきれいだった。汚されているようなことはまずない。ここには、まともな人が多いということだろう。おまけに第5層は最深部にあるために気温が安定している。皮肉なことに、気候管理などしなくても住みやすい環境が保たれているのだ。

窓から明かりの入る廃墟の一室で、借りた本を読んだ。『電子回路』——すべての基礎となる本だった。『真空管アンプの設計』——タイトルの通りの内容。『電子工作入門』——これは前の2冊と違って、理論ではなく実践——つまり、組み立て方の本だ。順に読んでいけば、特別難しいことはなかった。慌てず、わからないことを丁寧につぶしていく。結局それがいちばん早い。そして、わかるほど面白くなり、のめり込んでいく。

秋葉原には昼夜がなかった。光の届かない第5層を照明しているのだから、当たり前といえば当たり前なのかもしれない。人は好きな時間に起き、欲しいものを探し、空腹になればそれを満たし、疲れたら廃墟で寝る。目的を果たして帰っていく人もいれば、留まる人もいるようだ。その気持ちも、わかるような気がする。ここは上とはまったく違う何かを持った別世界だからだ。

飲食店は、カレー屋とラーメン屋とカツ丼屋しかなかった。しかし、どの店も驚くほどおいしかった。配給の食事とは比較にならない。こんなにおいしい食事は食べたことがない。材料がおいしいのだろうか——と考え始めたとき、妙なことに気がついた。いったい、食材はどこから届くのだろうか。第5層で作っている様子はないし、上の層から送られてくるとも思えない。ここは人がいないはずの場所だから、統一政府が食材を送るはずがない。

数日後、本を持って長谷川無線を再び訪れた。長谷川さんの顔を見ると、住み慣れた街の店を訪ねたような気分になった。

「もう読んだのか」

眼鏡を下ろして、見開いた目で僕を見つめた。

「後でわからないというのは、なしだぞ」

「はい」

僕は言いきった。長谷川さんは、ちょっとおどけた顔をしてみせた。

「じゃ、どんなアンプを作りたい？」

「ここに持ってきたアンプは初めて見たもので、音は出ませんでした。僕が聞いたことがあるのは、サウンドウォールの音だけです」

長谷川さんは黙って僕を見ている。「だから、何もわかりません。ただ、自分の希望を言えば、記録された音をありのままに伝えてくるようなものが理想です」

「電氣的にか、心情的にか」

僕は言葉を失った。心情的。そんなことがあるのだろうか。しかし、よく考えてみるとおかしいともいえない気がしてきた。

「その二択なら、心情的に、です」

「上でそんなこと言ったら、頭がおかしいと思われるな」

そう言って、長谷川さんは口元をゆるませた。眼鏡の奥で、黒い瞳が輝いていた。

「これから君は、知らない世界に足を踏み入れることになる」

## ●編集後記

EMシリーズが前回のEM WESTで通算10番目を達成していることに先日気がつきました。EMシリーズはEM ZERO（ゼロ）にちなんで、0号から始めたり、ページ数が増えすぎてマイナーバージョンが付いたり（3.1、3.2）して、非常に紛らわしいナンバリングになっているのですが、刊行している当人もよく混乱しています。

EM ZEROは0、1、2、3.1、3.2、4、5、EM WESTは0、1、2で合計10個、で合っていますよね？（間違っていたらどなたかお知らせください。）今回のEM ZERO Vol.6は11回目の刊行になります。次の20回目には何かおめでたいことができたらと思っていますが、また忘れているかもしれません。ご心配やご迷惑をかけっぱなしのEMシリーズではございますが、関係者の皆様に支えられて何とか続けております。これからもご支援をよろしくお願い申し上げます。

（野口隆史、@nogupan）

EM ZERO [イーエム・ゼロ] Vol.6  
2010年10月30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  
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

## ◎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くと嬉しく思います。

## ◎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、ぜひご相談させてください。

## ■個人広告のお申し込み

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

## ■企業・団体広告のお問い合わせ

<http://www.manaslink.com/contact/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用には、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/contact/emzero-send/>

## ■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



自分のことを後回しにしてでも、仕事の、そして業界の問題解決に奮闘されている皆様。時には、「自分についてのもやもや」を、「今、自分について本当に解決したいこと」を発見しませんか？  
コーチングでお手伝いさせていただきます。

発見コーチ：高柳 謙 TAKAYANAGI Ken  
(パーソナルコーチング)  
連絡先：gaoryu@mbf.nifty.com



本物のパタンを体験しよう  
参加のまちづくり2010演習のお誘い

自分たちでまちの魅力を発見し、自分たちでまちづくりを実現するための手法を学ぶ講座を開講します。まちづくりやパタン・ランゲージ、開発プロセスに興味のある方、ぜひ一緒に学びませんか？

【開催日時】  
初級編：平成22年11月13日・20日  
中級編：平成22年12月4日・11日  
【開催場所】  
(株)アットウェア 大会議室  
JRはか橋駅南口から徒歩9分  
【詳細情報】詳しくは下記URLまで  
<http://kokucheese.com/event/index/4773/>

絶賛発売中  
200円  
<http://katamaris.jp/>  
New「オレたちの魂を聞け！」