

# 障害対応力向上ゲーム Sランカー ルールブック

システム障害対応の教科書  
サポート資料

## Sランカーについて

障害対応特有の課題や成功要因への気付きになることを目的としたワークショップです

本ワークショップは、スクラムランプを障害対応用にアレンジしたものです

- ・障害対応を指揮・管理するインシデントコマンダー 1 名
- ・障害対応を実施する作業担当

に別れて、制限時間以内に対応を完了（リリース）してください。

参加者を5～7名ずつのグループにします。

各グループでインシデントコマンダーを決めてもらいます。他のメンバーは作業担当になります。

まず、インシデントコマンダーのみファシリテーターから説明を受けてください

## Sランカーについて

はじめるために、以下を準備します

各グループには

- ・トランプ（ジョーカーは抜いておく）
- ・Sランカーカードセットを伏せて配置します

参加者には

- ・付箋と文房具（ふりかえりで使用します）
- ・ルールブック（本紙）
- ・チャットツール（チャットルームやスレッドをグループ別にわけておき、グループごとに使えるようにしておきます）

ファシリテーターには

- ・ファシリテーション資料
- ・評価一覧（インシデントコマンダーにくばる）

## 1 回目ゲームのルール

1. 作業担当に1人5枚ずつトランプを配ります。残りのカードはふせておきます（山）。インシデントコマンダーには配りません。
  2. インシデントコマンダーが欲しいカードを指示します。マークと数字で指定します。  
例:「スペードの8をください」「ハートのクイーンをください」
  3. 作業担当は1人ずつ、まず山から1枚引いた後に、  
インシデントコマンダーが欲しそうなものを手札から1枚選び、テーブルに出します。
  4. チーム全員がトランプを出したら、インシデントコマンダーはそこから1枚選んで取ります。残ったトランプは捨てます。
  5. 2～4を5回繰り返し、インシデントコマンダーの手元に5枚のカードがそろったら、リリースとなります。
  6. 5分以内にリリースしてください
- .....

ファシリテーターへの質問は可能ですが、チーム同士のコミュニケーション不可です。

各々が最善の行動を考えなければなりません

インシデントコマンダーは必要なカードのみを指示する。  
各ターンで選ぶカードは障害対応策であり、5ターンで対策が完了する。

Sランカーについて

1 回目を終えて

ーファシリテーターからゴールの説明ー

インシデントコマンダーは何がしたかったのか、作業担当は理解できたはず。

コミュニケーションは大事ですね。

でも、システム障害の場合はどうでしょうか？

## 2回目：Sランカー 夜間障害対応モード（全員移動中や遠隔地にいる）

インシデントコマンダーと作業担当、作業担当同士は双方向のコミュニケーションをとることが可能です。しかし、システム障害はいつ発生するかわかりません。全員が同じ場所に揃わないこともあります。メンバーはチャットツールのみでコミュニケーションをとってください。そして、システム障害は様々な課題（Sランカーカード）に直面します。

1. 作業担当に1人5枚ずつトランプを配ります。残りは伏せて置いておきます(「山」)。インシデントコマンダーには配りません。

2-1.インシデントコマンダーは「Sランカー」カードをひき、内容をチームに開示します。Sランカーカードの指示に従います

2-2.インシデントコマンダーは必要なカードを指示してください。Sランカーカードに指示方法の制約があればそれに従います

3. 作業担当は1人ずつ、まず山から1枚引き、そのうえでインシデントコマンダーが欲しそうなものを手札から1枚選び、テーブルに出します。
4. チーム全員がトランプを出したら、インシデントコマンダーは1枚選び、残ったトランプは捨てます。
5. 2～4を5回繰り返し、インシデントコマンダーの手元に5枚のカードがそろったら、リリースとなります。
6. 5分以内にリリースしてください

### 3回目：Sランカー WarRoomモード

ついにシステム障害対応チームは、集合することができました

“あらゆる手段”でコミュニケーションをとることが可能です。

しかし、システム障害の課題（Sランカーカード）は発生します

＜流れは、2回目と同じです コミュニケーション手段だけがちがいます＞

1. 作業担当に1人5枚ずつトランプを配ります。残りは伏せて置いておきます(「山」)。

インシデントコマンダーには配りません。

2-1.インシデントコマンダーは「Sランカー」カードをひき、内容をチームに開示します。Sランカーカードの指示に従います

2-2.インシデントコマンダーは必要なカードを指示してください。Sランカーカードに指示方法の制約があればそれに従います

3. 作業担当は1人ずつ、まず山から1枚引き、そのうえでインシデントコマンダーが欲しそうなものを手札から1枚選び、テーブルに出します。

4. チーム全員がトランプを出したら、インシデントコマンダーは1枚選び、残ったトランプは捨てます。

5. 2～4を5回繰り返し、インシデントコマンダーの手元に5枚のカードがそろったら、リリースとなります。

6. 5分以内にリリースしてください

## ふりかえり

3 回目を終えて

### ・振り返り

それぞれの障害対応でどのような違いがあったでしょうか。

このワークショップについて、システム障害対応について  
成功要因や難しいポイント（阻害要因）はなんでしょうか。

参加者同士で振り返りをしましょう

①個人ワーク 5 分程度

②内容のシェア 1人 1 分程度



## ふりかえりの補足

### ＜これまでのふりかえりででてきたコメントの紹介＞

- ・同じ障害対応でも、コミュニケーションによって成否が変わる
- ・方向性の合意（作ろうとしている役伝える）と  
各担当の状況可視化（手札の状況を伝える）が大事だと感じた
- ・危機対応はコマンド&コントロールと、自己組織化の組み合わせかもしれない
- ・大規模障害になると、さらに多くのチームが参加するがまわせるだろうか
- ・お互いをやり方を知っているジェネラルなチームvsお互いを知らない専門家集団
- ・実際の障害対応も“引き”がある
- ・インシデントコマンダーできる人間が遠隔地にしかいないときどうする？
- ・Sランカーカードへの実際の対策はどうしていけばいいのだろうか

## 参考資料

本ワークショップは、スクラムトランプを障害対応用アレンジしたものです

### スクラムトランプに関する参考情報

- ・「スクラムトランプ」

<https://games.yattom.jp/playscrum>

- ・「スクラム・トランプ ワークショップ」（やっとむでぽん）

<https://yattom.hatenablog.com/entries/2013/03/17>

.....

スクラムトランプは他にもアレンジが考えられます。

以下の例では、結果に応じて、評価金額をつけています。

- ・「スクラム体験ゲーム～チーム開発の光と闇～を開催してみた」（@shoki\_kitajima／Qiita）

[https://qiita.com/shoki\\_kitajima/items/1016b934c328bbd92495](https://qiita.com/shoki_kitajima/items/1016b934c328bbd92495)