

“安全に失敗を体験できる場”としての 「すごろQ(きゅ～)」

頻出する課題を可視化し、
経験知を共有するゲームの提案

- 浅井 真樹子 フリーランス
QuaSTom (高品質ソフトウェア技術交流会)
makiko.asai.qa @ gmail.com
- 宮脇 祥子 日本科学技術研修所
QuaSTom (高品質ソフトウェア技術交流会)

SQiPシンポジウム2026
2026年9月10日

現場の課題

経験知の伝え方

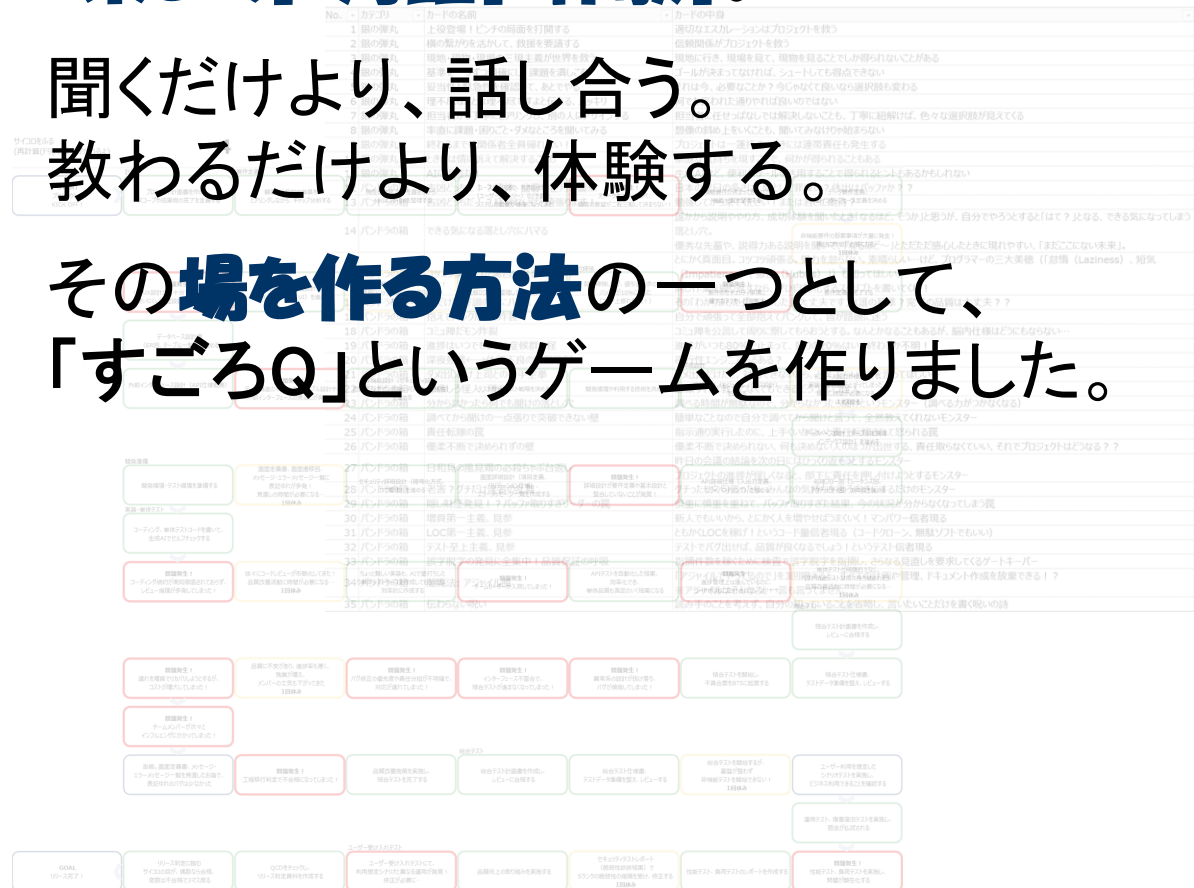
すごろQを作る

すごろQを試す

見えてきたこと

聞いただけより、話し合う。
教わるだけより、体験する。

その**場を作る方法**の一つとして、
「**すごろQ**」というゲームを作りました。



QuaSTomのご紹介



高品質ソフトウェア技術交流会

<https://quastom.gr.jp/>



お知らせ

- 2026年度第1回例会案内「AIとともに生きる世界の「品質」とは何か？」
- 年会費について
- すぐろQ リリース
- 2025年度第2回例会「CMMIを復習しつつ、プロセス改善活動(SPI)をどのように進めるべきか?を考える」を実施しました
- 2025年第1回例会を2025年6月4日に開催します

会員BLOG

- フリック派?キーボード派?
- 還暦のCOBOLと私
- 業界特有の「固有名詞」問題
- 仕事と恋煩い



気づき発見! QuaSTom

■活動内容

講師を招く講演会: 年4~5回

テーマ別の分科会: 月1回

合宿: 年1回



quastom.gr.jp

新着情報

- 2026年度第1回例会案内「AIとともに生きる世界の「品質」とは何か？」
- 2026-05-18
- 年会費について
- 2026-05-14
- すぐろQ リリース
- 2026-03-30
- 2025年度第2回例会「CMMIを復習しつつ、プロセス改善活動(SPI)をどのように進めるべきか?を考える」を実施しました
- 2025-08-20
- 2025年度第1回例会案内「AIとともに生きる世界の「品質」とは何か？」



開発現場の課題

□ こんなこと...
ありませんか？

1

現場の
課題

2

経験知
の伝達

3

すごろQ
を作る

4

すごろQ
を試す

5

見えて
きたこと

そういう問題
よくあるよなあ

前にも別の
プロジェクトで
あったよね？

うっかり説教みたいになっちゃったら
二度と相談してもらえない
んじゃないかと心配で
気を遣っちゃうよ...。

え！
知らなかった

それ先に教えて
もらえてたら...！

すごい体験談でも
武勇伝は
マネできないよな...。

開発現場の課題

□ こんなこと...
ありませんか？

1

現場の
課題

2

経験知
の伝達

3

すごろQ
を作る

4

すごろQ
を試す

5

見えて
きたこと

え！
知らなかった

そういう問題
よくあるよなあ

それ先に教えて
もらえてたら...！

前にも別の
プロジェクトで
あったよね？

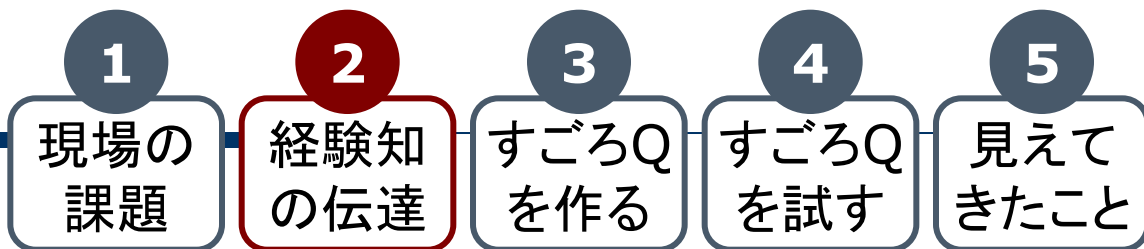
失敗が繰り返される

うっかり説教みたいになっちゃったら二度と相談してもらえないんじゃないかと心配で気を遣っちゃうよ...

すごい体験談でも
武勇伝は
マネできないよな....

経験知が伝わらない

QuaSTomの強み



- 経験知がたくさんある
 - 色々なバックグラウンドの会員が所属している
- 35年にわたり蓄積された経験と知識がある
- ソフトウェアと品質の歴史的な変遷を知っている

経験知を伝えたい！！

どう広める？

1

現場の
課題

2

経験知
の伝達

3

すごろQ
を作る

4

すごろQ
を試す

5

見えて
きたこと

動画？

スライドシェア？

勉強会？

物語？

ワーク？

会社では
リスクを取れない

仕事では
失敗できない！

体験に勝るもの
ないよね！

体験！？

**失敗しても
困らない体験？**



ゲームにしよう！

1
現場の
課題

2
経験知
の伝達

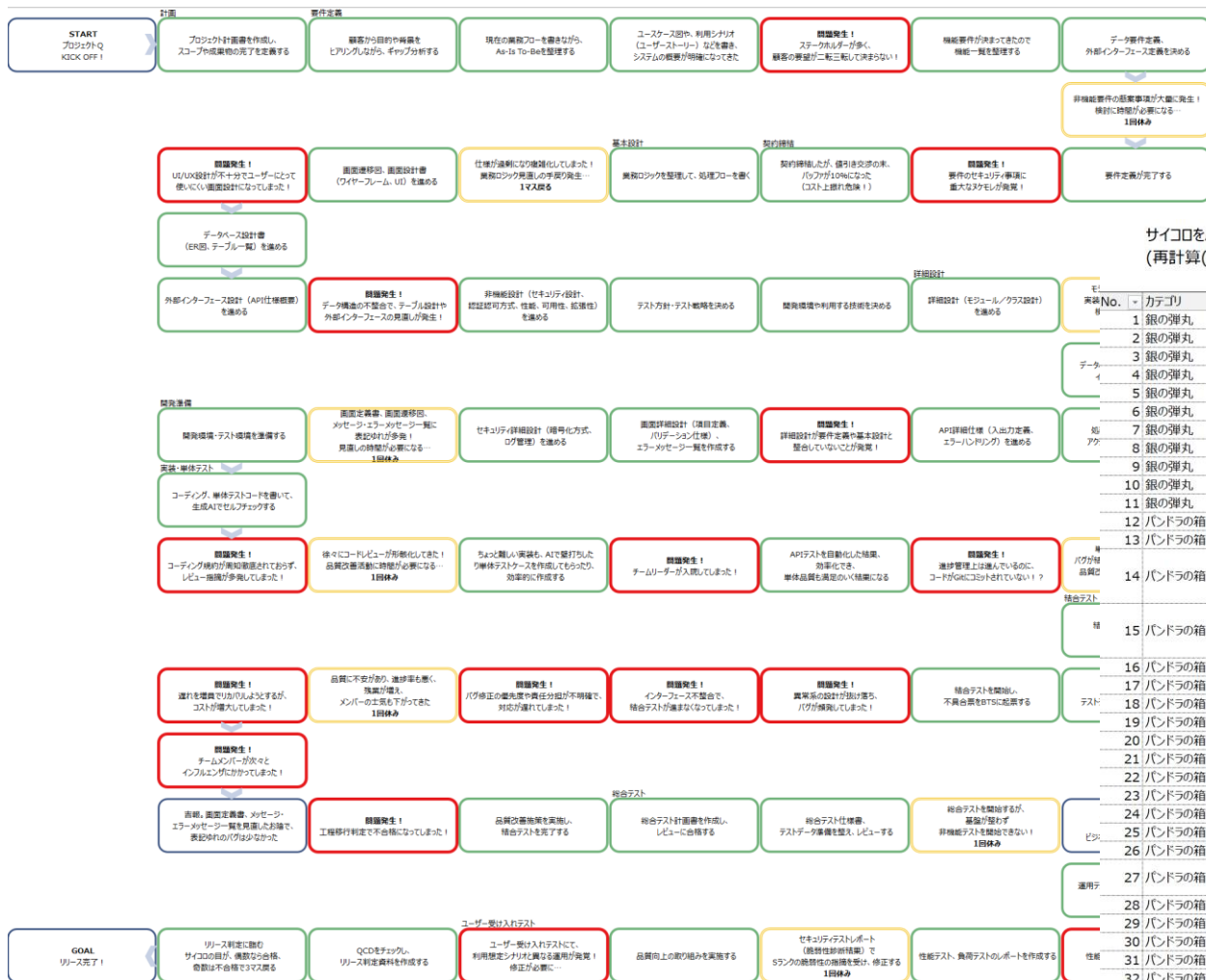
3
すごろQ
を作る

4
すごろQ
を試す

5
見えて
きたこと

サイコロをふる
(再計算(F9)で数字がかわる)

4



サイコロをふる
(再計算(F9)で数字がかわる)

5

No.	カテゴリ	カードの名前	カードの中身
1	銀の弾丸	上役登場！ピンチの局面を打開する	適切なエスカレーションはプロジェクトを救う
2	銀の弾丸	横の繋がりを活かして、救済を要請する	信頼関係がプロジェクトを救う
3	銀の弾丸	現地・現物・現場の三現主義が世界を救う	現地に行き、現場を見て、現物を見ること
4	銀の弾丸	基盤を一つずつ明確にし、課題を潰していく	ゴールが決まっていれば、シュートしても良い
5	銀の弾丸	妥当性と緊急性を確認して、あとでやる	それは今、必要なことか？今じゃなくても良い
6	銀の弾丸	理不尽なことは理不尽ですと伝える、ハッキリ	何でも言われた通りやれば良いのではない
7	銀の弾丸	担当者から丁寧にヒアリングし、別の人にアサインする	担当者任せっぱなしでは解決しないことも
8	銀の弾丸	率直に課題・困りごと・ダメなところを聞いてみる	想像の斜め上をいくことも、聞いてみなければ
9	銀の弾丸	終わるまでは関係者全員帰れない！	プロジェクトは一蓮托生、ときには連帯責任
10	銀の弾丸	ときには情に訴えて解決すること	素直な気持ちを現すことで、何かを得られる
11	銀の弾丸	AIに相談だ！	生成AIなど、便利なツールを活用することで
12	パンドラの箱	吉凶どちらだ！？連休、盆暮れ正月の壁	日本の祝日の多さは、時として罪深い？休
13	パンドラの箱	吉凶どちらだ！？経験ないけど頑張ります！	勉強してから来てくだ！または若さで期待
14	パンドラの箱	できる気になる落とし穴にハマる	誰から説明ややり方、成功体験聞いた
15	パンドラの箱	コソコソ裏面目が見え出す	優秀な先輩や、説得力ある説明を聞いて、
16	パンドラの箱	口だけ絶対好調の裏にハマる	とくに表裏面目。コソコソ頑張る。努力を怠
17	パンドラの箱	抱え込んだパンクだん炸裂	(Impatience)、傲慢 (Hubris) ！
18	パンドラの箱	コソコソ裏面目が見え出す	同じ作業を繰り返すなら、ぜひ自動化する
19	パンドラの箱	コソコソ裏面目が見え出す	その「わがまま」で「できた」「大丈夫」で
20	パンドラの箱	進捗はいつでも80%症候群の怪	自分で頑張って全部抱えて「楽しんで、皆か
21	パンドラの箱	深夜残業→体調不良の無限地獄	コソコソを公言して周りに察してもらおうとす
22	パンドラの箱	ダメ出しだけ上司との徒手空拳	進捗がいつも80%で止まって、残りの20%
23	パンドラの箱	想像する怪人、現る	夜行性エンジニアある？
24	パンドラの箱	分かんなかったら何でも聞ける落とし穴	ダメ出しだけだと、対応できないから、どうし
25	パンドラの箱	調べから聞ける一点張りや突破できない壁	想像すれば教えずに何でもできるという
26	パンドラの箱	責任転嫁の裏	調べる時間が無駄なので、分かんなかったら
27	パンドラの箱	優柔不断で決められない壁	簡単なことなので自分で調べてから聞ける
28	パンドラの箱	日和見の風見鶏の必殺技が台返し	指示通り実行したのに、上手くいかないと責
29	パンドラの箱	老害？グズりだけ達者の乱舞	優柔不断で決められない、何も決まらない
30	パンドラの箱	隠し財産発見！？バッパ取りすぎりターの裏	昨日の会議の結論を次の日にはひっくり返
31	パンドラの箱	増員第一主義、見参	プロジェクトの進捗が怪しくなると、部下に責
32	パンドラの箱	増員第一主義、見参	グズり文句言ったり、みんなの気持ちを
33	パンドラの箱	増員第一主義、見参	慎重に慎重を重ねて、バッパ取りすぎた結
34	パンドラの箱	増員第一主義、見参	新人でいいから、とにかく人を増やせば
35	パンドラの箱	増員第一主義、見参	ともかLOCを稼い！というコード量信者現

きゅ～ すごろQのルール

1
現場の
課題

2
経験知
の伝達

3
すごろQ
を作る

4
すごろQ
を試す

5
見えて
きたこと

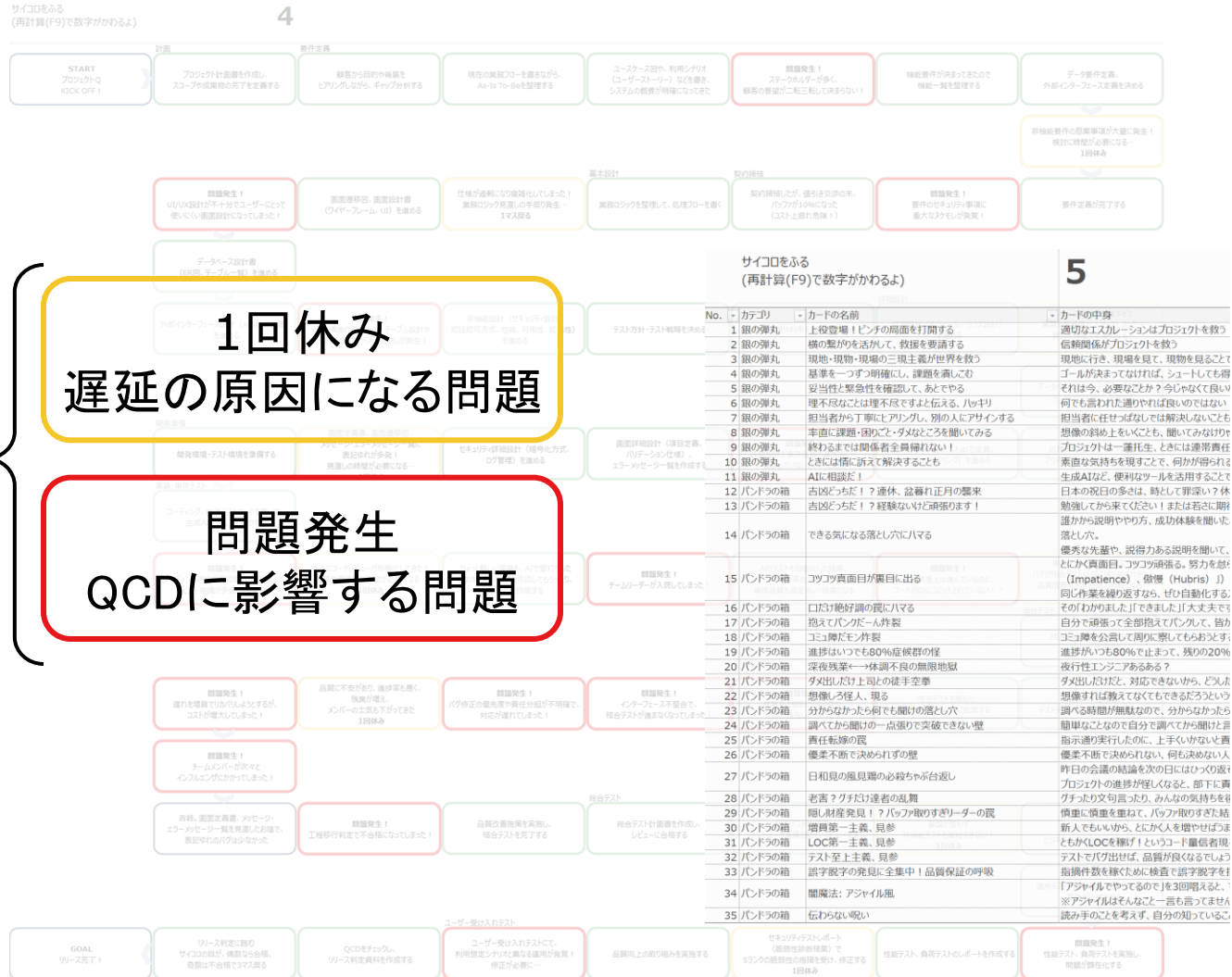
サイコロを
振って進む

止まったマスの
内容を読む

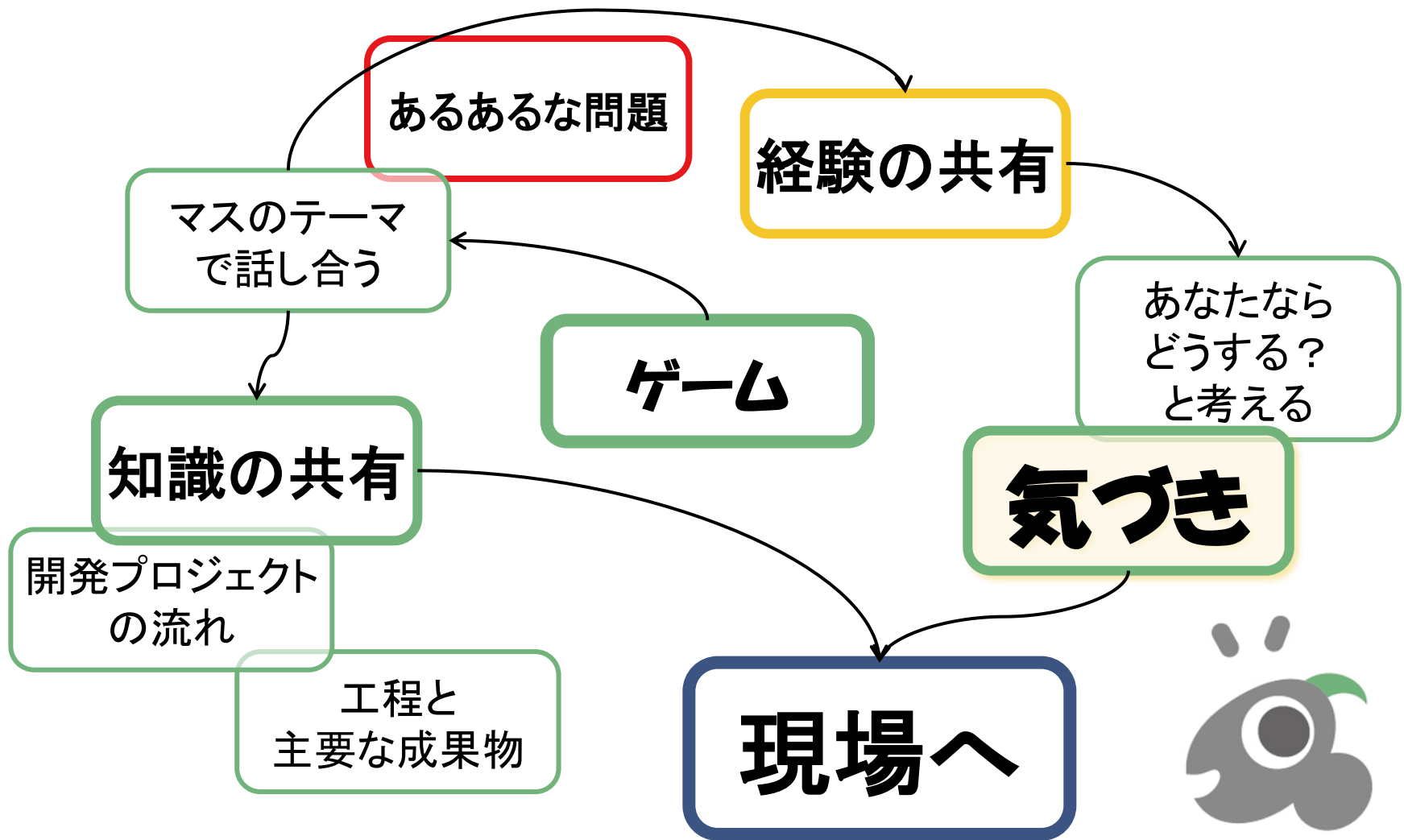
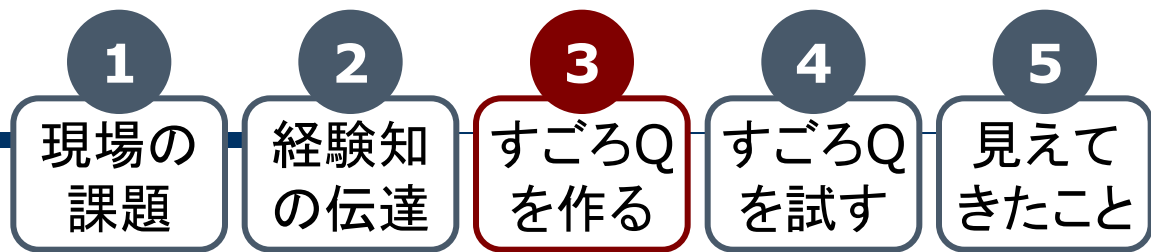
マスのテーマ
で話し合う

1回休み
遅延の原因になる問題

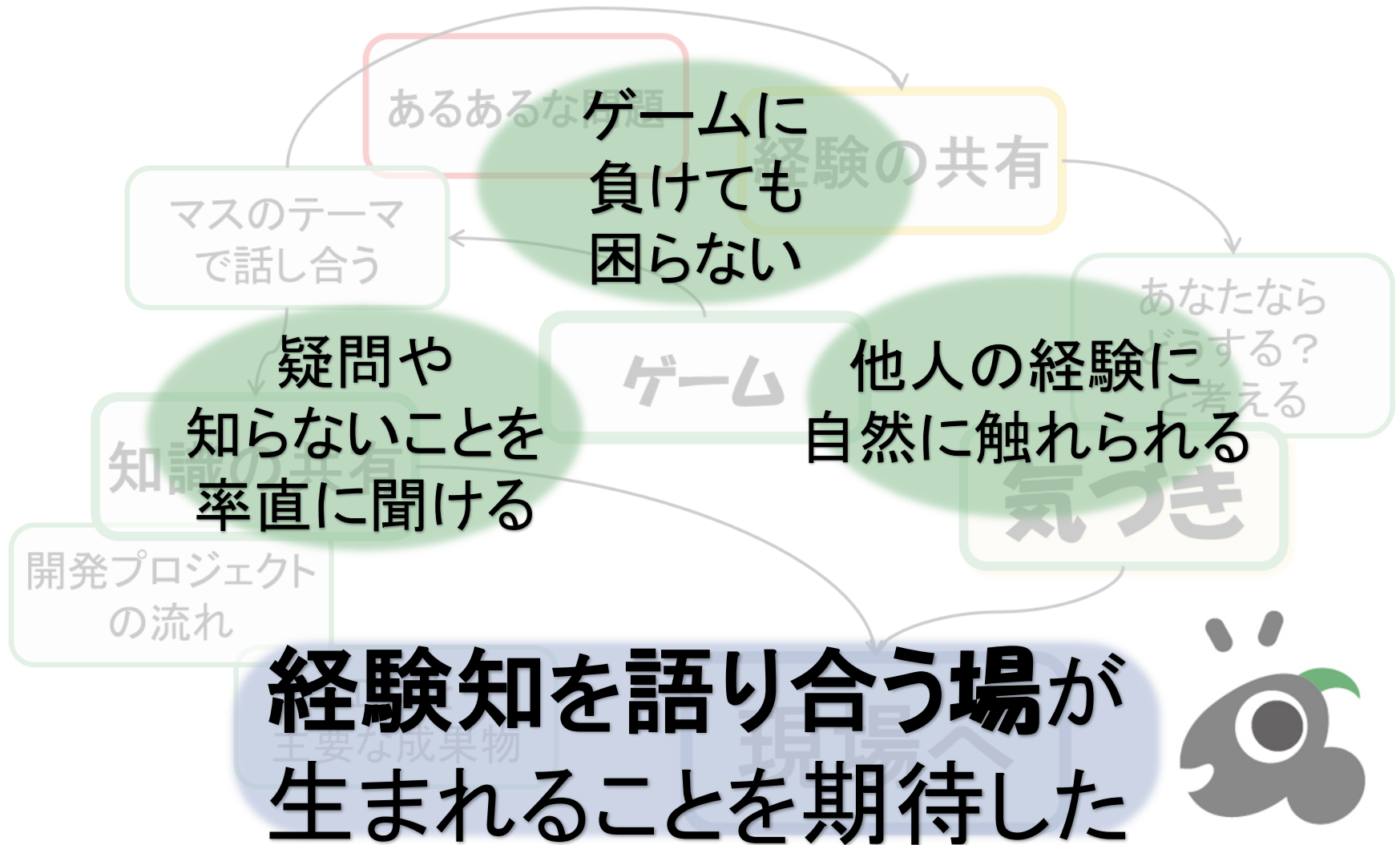
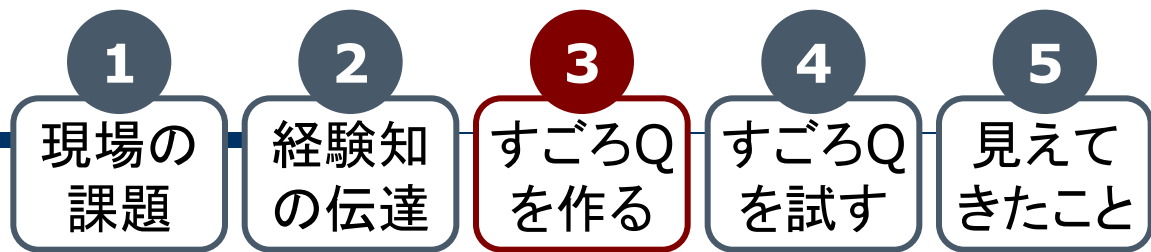
問題発生
QCDに影響する問題



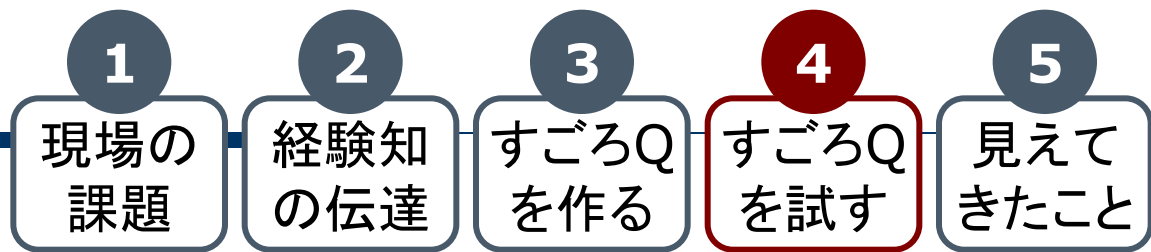
きゅ～ すごろQの仕掛け



きゅ～ すごろQの仕掛け



きゅ～ すごろQで実験！



実施回数

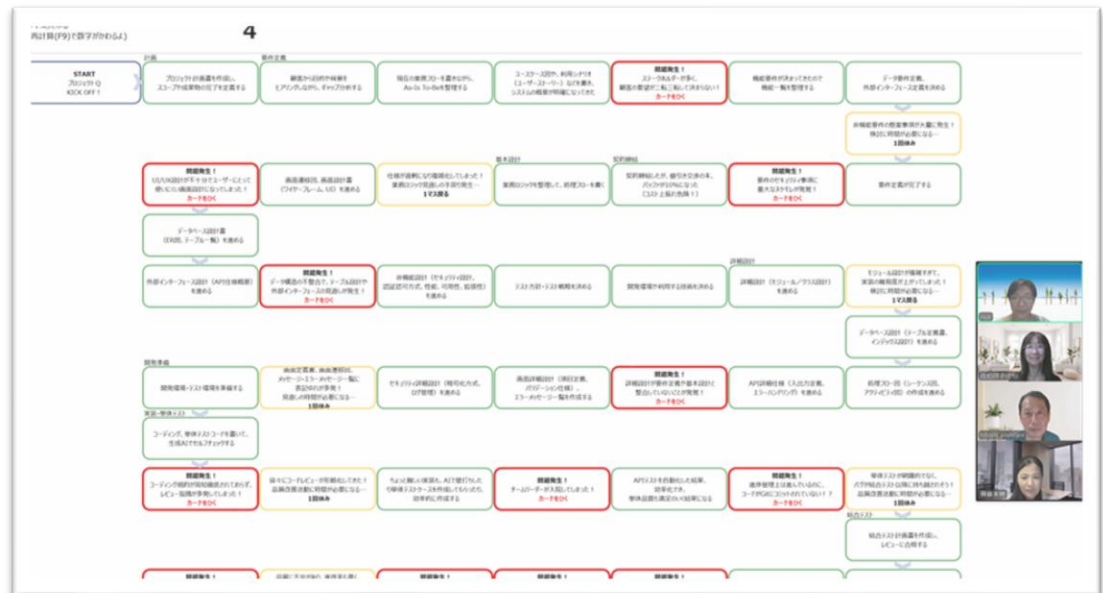
3回

参加人数

延べ
10名

所要時間

1回あたり
45分



見えてきた効果

1

現場の
課題

2

経験知
の伝達

3

すごろQ
を作る

4

すごろQ
を試す

5

見えて
きたこと

体験

- ❑ 「あーあるある」と共感できた
- ❑ 座学の知識を、具体的にイメージできた
- ❑ ゲームなのに真剣に悩んだ

対話

- ❑ 「みなさん、どうしてですか？」から対話が生まれた
- ❑ 立場を超えて意見交換できた

気づき

- ❑ 「うちではこうしている」が共有された
- ❑ ベテランが成功事例の背景を語った

予想外だったこと

1

現場の
課題

2

経験知
の伝達

3

すごろQ
を作る

4

すごろQ
を試す

5

見えて
きたこと

❑ 想定以上に、参加者が真剣に「考え始めた」

ベテランは饒舌に発言するかと思っ
たが、意外と考え込んでいた。



若手が「とても理解できる」と
言っていた。

正解ではなく、自分たちが
納得できる解を探そうとしていた。



次に改善すること

1

現場の
課題

2

経験知
の伝達

3

すごろQ
を作る

4

すごろQ
を試す

5

見えて
きたこと

v1

❑ ゲームをもっと面白くする

- 言葉・用語の難易度を調整
- ゲームの所要時間を短縮

❑ 体験を充実させる

- サイコロの目によっては、止まらずに飛ばされるマスが多くなる
→ 止まらないマスも活用できるルールを検討する
- ゴールの早さと、品質の高さは比例しない
→ 品質向上の取り組みをゲームの中で体験できるようにする

v2

まとめ

現場の課題

経験知の伝え方

見えてきたこと

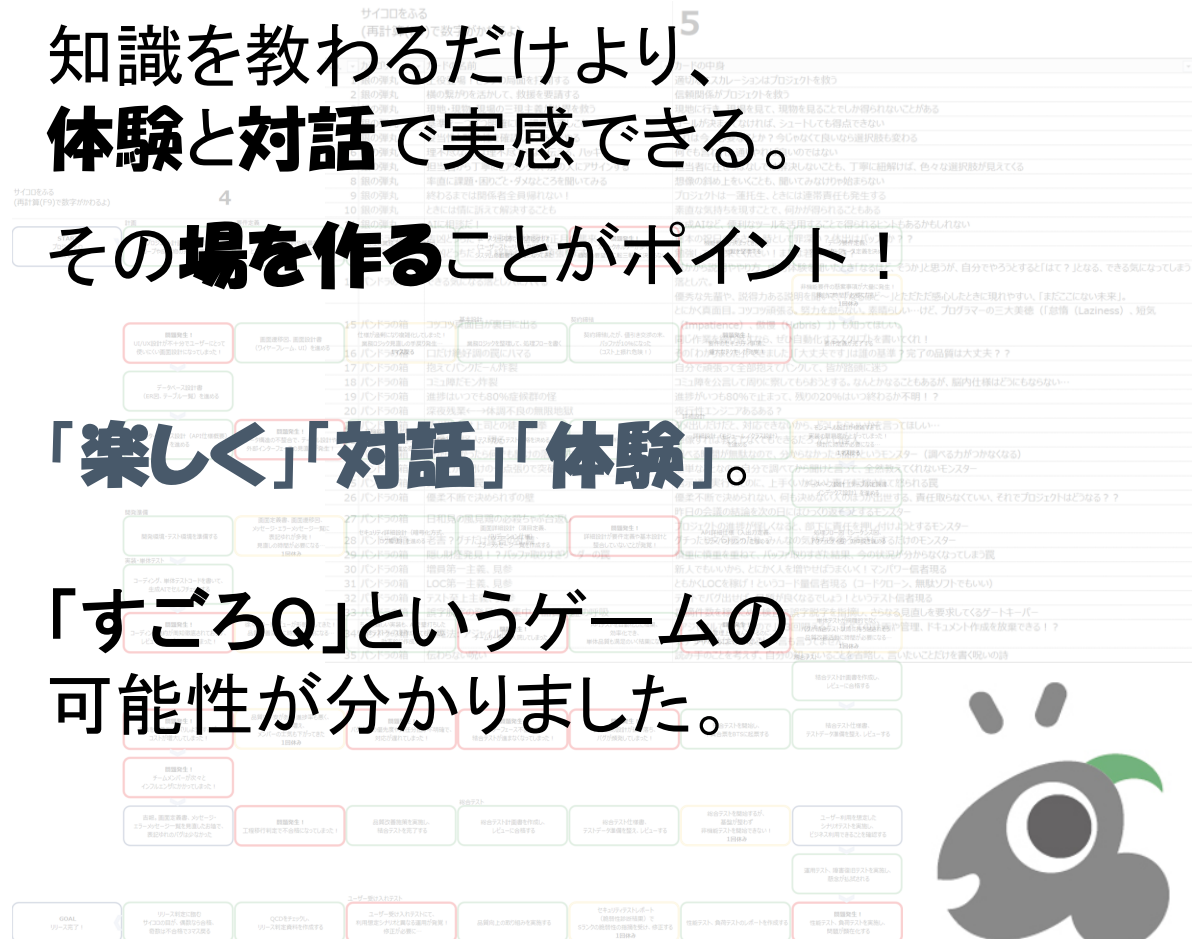
経験知は共有しにくい

知識を教わるだけより、
体験と対話で実感できる。

その場を作ることがポイント！

「楽しく」「対話」「体験」。

**「すごろQ」というゲームの
可能性が分かりました。**



これから

V2 改善

- ☐ ゲーム性の向上
- ☐ 品質改善を体験できる仕組み

実践

- ☐ 企業での活用
- ☐ 教育への展開

<https://quastom.gr.jp/146364>



高品質ソフトウェア技術交流会

すごろQ リリース

投稿日：2026-03-30 | カテゴリー：お知らせ, 投稿記事

2025年度温故知新の会の活動で作成した すごろQ をリリースします。
ご自由にダウンロードして使用してみてください。
是非、使用した感想をお聞かせください。(ご連絡先: quastom.kanj2@quastom.gr.jp)

すごろQ オトナver1.0

■概要

ソフトウェア開発の“あるある”が詰まった、プロジェクト体験すごろく『すごろQ』。

トラブルだらけの開発現場を、サイコロひとつで体験しながら、知恵を引き出し深く学べるゲームです！

■説明

『すごろQ』は、ウォーターフォール開発のプロジェクトをすごろく形式で疑似体験できる学習ゲームです。

要件定義からリリースまでの工程を網羅し、「ステークホルダーの要望が二転三転」「非機能要件の懸念が大量発生」「UI/UX設計の不備」「レビュー形骸化」など、実務で遭遇しやすい問題を多数収録しています。

経験知が自然に共有される
場を広げる