

ツール 22：フレンズ・アンド・ストレンジャーズ

このツールの目的

ルール上の小さな変化が複雑適応系にいかにか大きな影響を与えるかを楽しみながら描き出す。

このツールを使うタイミング

たとえば、発散フェーズにおいて、目の前の問題についての見方が広がったタイミング。特に体系的変化の性質について議論するタイミング。

フレンズ・アンド・ストレンジャーズとは

このゲームは、グループに活気を与えてくれると共に、ルール上の小さな変化が複雑適応系の力学にいかにか大きな影響を与え得るかを描き出してくれる。そのため、直線的な計画策定や管理がうまくいかない複雑な状況下での介入策設計についてグループが議論する際に、このツールが役立つ。

(10人から100人の)参加者は、オープンスペースを歩き回り、「友達」(フレンド)には近く、「見知らぬ人」(ストレンジャー)からは離れたままでいるようにする。2回目のラウンドではルールに小さな変更を行い、フレンドとストレンジャーの間にいるようにしなければならないとする。

フレンズ・アンド・ストレンジャーズ – ステップ・バイ・ステップ

ファシリテーターのための手順：

参加者全員が立ち上がったら、次のような指示を与える：

- 1) 部屋の中であなたの「フレンド」を1人決めてください。
- 2) 「ストレンジャー」を1人決めてください。
- 3) この2人に、あなたが「フレンド」や「ストレンジャー」として選んだことを知られないようにしてください。話をしないようにしてください。

ラウンド1開始時には、次のような指示を与える：「あなたのフレンドのできるだけ近くにいるようにし、ストレンジャーからはできるだけ離れているようにしてください」。その後、参加者にこの指示に従って動いてもらう(最大2分間)。

次に、ラウンド2として、次のような新たな指示を与える：「あなたのフレンドとストレンジャーの間にいるようにしてください」。その後、参加者にこの指示に従って動いてもらう(最大2分間)。

それぞれのラウンドで、全体が全く違うパターンを生み出すことが分かるだろう。たった1つ、小さなルール上の変更があったからである。また、このゲームは、複雑適応系における行動を予測するのがいかに難しいかを示してくれる。このゲームのメリットを最大限引き出すために、このゲームを最後に解説できるよう、ファシリテーターに体系的変化と複雑適応系の知識がある程度あることが重要である。これを学ぶに当たり、[MSPガイド](#)第4章の原則1は、よいイントロダクションとなる。

備考：このゲームは「フレンズ・アンド・エネミーズ」という名でも知られている。国や企業の文化によっては、(ゲームの中であっても)グループ内で「エネミー(敵)」という言葉も多くの人が避ける傾向にある。そのため、本書では「フレンズ・アンド・ストレンジャーズ」という名称を使用した。