



図 6.2 プロダクトオーナーの関係性

する 1 つの理由です。しかし、LeSS ではスクラムマスターは兼任でできるような役割ではありません。スクラムマスターが担当する最初のチームが成熟したとき、他のチーム (実際には 3 チームまで) を担当することがあります。複数チームのスクラムマスターであるということは、自然とより大局的な見地で、組織とプロダクトオーナーに重点を移すことになります。

c. プロダクトオーナーに重点を置く

当初、スクラムマスターは、プロダクトオーナーをコーチングするために、プロダクトオーナーに重点を置きます。コーチングには、プロダクトバックログの最も良い使い方や、チームとのやり取りの円滑化、そしてプロダクトオーナーのレトロスペクティブ支援などの教育が含まれています。

プロダクトオーナーには、図 6.2 に示すような関係性があります [プロダクトオーナーの関係性については、[図 6.2](#) プロダクトオーナー (8 章)]。

プロダクトオーナーとチームの関係性にのみ注力しないでください。プロダクトオーナーと他の関係性にも、スクラムマスターの支援が必要です。それは、以下のようなものです。

- **プロダクトオーナーと顧客** スクラムマスターは、プロダクトオーナーが実際のユーザーや顧客との距離を縮めるのを支援します。プロダクトオーナーがプロダクトの方向性を検証するためには、フィードバックが必要です。プロダクトオーナー

が適切なプロダクトオーナーではないということも起こり得ます。そうした場合、スクラムマスターは、ユーザーや顧客に近い優れたプロダクトオーナーを組織が見つけられるように支援する必要があります。

- **プロダクトオーナーと上級管理職** スクラムマスターは、プロダクトオーナーが上級管理職と協力して開発状況を可視化し、プロダクトの効果を最適化するために、支援する必要があります。
- **プロダクトオーナーとチーム** スクラムマスターは、信頼、対等、協力の関係性を構築するのを助けます。歴史的に、この関係性は不透明、責任追求、不信に満ちているので、これは難しい仕事になります。

時間の経過とともに、プロダクトオーナーが、LeSS の組織内に慣れてくると、スクラムマスターのプロダクトオーナーに対する注力は少なくなるはずですが、

d. 開発プラクティスに重点を置く

最初、スクラムマスターは、一緒に何かを創り出すうまく働くチームをつくることで精一杯ですが、時間の経過とともに、チームとプロダクトオーナーへの注力は減り、スクラムマスターはチームの開発プラクティス改善の支援が増えます。

スクラムマスターとして、一流のモダンな開発プラクティスを把握し、チームへの導入を促進します。LeSS の導入では、一般に古くてやっかいなレガシーコードがたくさんある巨大なコードベースが伴います。そのようなコードベースにテスト駆動開発、継続的デプロイ、自動受け入れテストなどのモダンなプラクティスを適用することは困難です。チームをさらに改善するための開発プラクティスの実践はますます難しく、スクラムマスターの開発プラクティスへの注力は高いままになります。

6.1.2 ガイド：スクラムマスターの 5 つのツール

LeSS 固有のガイドにさらに深く入っていく前に、スクラムマスターがどのように仕事をするかを明確にするため、スクラムマスターのツールを説明します。私たちはこのスクラムマスターの 5 つのツールが好きです。

- **質問する** スクラムマスターとして、誰もがレトロスペクティブを改善するのを助けるために、あなたは鏡となります。これを実践するための強力な方法の 1 つは、たくさんのオープン・クエスチョンをすることです。しかし、謙虚であること、そして、あなたの仕事は答えを与えるのではなく、自分自身で答えを見つけ出すのを

