

みんなで楽しく勝てるチームをつくる

# TCGチーム論

Omni-thopter Special 2025 summer



みんなで楽しく勝てるチームをつくる

# TCGチーム論

*Omni-thopter Special 2025 summer*

みんなで楽しく勝てるチームをつくる

# TCGチーム論

Omni-thopter Special 2025 summer

## CONTENTS

- 5 Question
- 6 Authors
- 8 Introduction
- 13 Voyage
- 33 Family
- 43 Undeatefated
- 51 Brother
- 61 Language
- 71 Ten Commandments
- 83 Improve
- 93 Diverse
- 105 Outroduction
- 106 Afterwords

曳山まつりか @hikiyamajasmine

本書制作の主宰、バーチャルメイドデュエリスト、  
マジック：ザ・ギャザリングの競技プレイヤー。  
チーム明星Hive所属。大体寝ている。

ありす

視聴者の化身(A listeners)、和風目隠れメイド。  
人間ではなくゴレム、単体でも群体でもある。  
リーダー格のこの個体はまつりかに厳しい。

Illust:めとこ



# TCG

## Question

TCG（トレーディングカードゲーム）は通常一対一の個人同士が対戦します。

特別なルールがない限りチームとして対戦することはありません。

しかし、現代の競技シーンではなんらかのチームやコミュニティに属することはもはや当たり前です。

究極的にいえば個人戦である競技TCGでなぜ、チームを組むのか。

もちろん多くのメリットがあるからですが、チームについて触れている記事はとても少ないと感じています。

デッキ構築やプレイガイド、上達論は世の中に溢れているというのに.....。

おそらく多くの人にとってチームは主観的で再現性のないものだからでしょう。

プレイングやデッキはひとりでも試行できますが、チームはそう簡単にはいきません。

そもそもチームに所属したことがない人も多いでしょう。語る前に、知らないのです。

ここに本書の意義があると考えました。

チームで取り組むことは決して縁遠いものではありません。

普段、練習や意見交換をする相手がいるならば、それは実質的にチームかもしれないのです。

本書では多くのチームリーダーたちがその知見を惜しみなく語っています。

きっと、あなたにとって必要なチームの姿を見つけることができるでしょう。

コミュニティになってみる?

# ① 仲間と楽しみながら強くなるための調整チームガイド

p.13



Author  
牛乳  
@takumiwish

プレイしているカードゲーム  
デュエル・マスターズブレイス  
マジック：ザ・ギャザリング

カードゲームでの実績  
【デュエル・マスターズブレイス】  
2024年度 TOURNAMENT RANKING 3位

カードゲーム以外で得意なこと  
取りまとめをすること  
(遊ぶ会・企画・etc...)

記事を書いたきっかけ  
楽しみながら強くなるのは  
意外に難しいという課題意識から、  
それを実現するための方法論を  
整理したいと思ったのが  
きっかけです。

# ② 理想のチーム構築してみた。iDeal秘話

p.33



Author  
ぞの  
@zono8888

プレイしているカードゲーム  
Shadowverse

カードゲームでの実績  
【Shadowverse】  
iDealリーダー  
Ratings杯出場4回

カードゲーム以外で得意なこと  
チーム運営…？  
昔から成り行きで  
リーダー的なことをやりがち。

記事を書いたきっかけ  
Yuaさんから誘われました。  
iDealの歴史語りは一部から  
需要は聞いていたもので、  
筆が進んでいなかったの、  
良い機会でした。

# ③ TCG調整チームリーダー論

p.43



Author  
森山真秀  
@Sakelzumo

プレイしているカードゲーム  
マジック：ザ・ギャザリング

カードゲームでの実績  
【マジック：ザ・ギャザリング】  
日本選手権2018優勝  
2023年以降プロツアー継続参加中  
【デュエル・マスターズ】  
全国大会2013関西エリア予選準優勝

カードゲーム以外で得意なこと  
旅行の段取りを組むこと。  
旅好きです。

記事を書いたきっかけ  
競技マジックの歴が長くなり  
所属するコミュニティについて  
マジック界限以外の方にも  
知ってもらいたい、  
自身のこれまでのチーム調整歴を  
振り返りたいと考えたことが  
きっかけです。

# ④ 夢中の隣で

p.51



Author  
凱(よし)  
@yamayoshi026

プレイしているカードゲーム  
ポケモンカードゲーム

カードゲームでの実績  
【ポケモンカードゲーム】  
2019シーズンポイントランキング1位  
CL2023新潟 優勝  
第3、4、5期ポケカ四天王

カードゲーム以外で得意なこと  
配信、海外旅行、人と話すこと！

記事を書いたきっかけ  
友人に書いてみないかと  
声をかけてもらったのが  
経緯です！

5

# チームのための言語化とコミュニケーション

P.61



Author  
茂里憲之  
@kushiro\_mtg

プレイしているカードゲーム  
MTG Arena  
Shadowverse: Worlds Beyond  
自作ゲーム

カードゲームでの実績  
【マジック: ザ・ギャザリング】  
2021-22 Magic Pro League

カードゲーム以外で得意なこと  
海外を放浪して、旅先で  
食べ物から歴史を理解したり、  
現地の野生の生き物を  
発見すること。

記事を書いたきっかけ  
言語化による上達だけではなく、  
その先にあるものも大事なのに  
議論されておらず、  
チームというテーマなら  
ここでやるしかないと思った!

6

# チームを壊す腐ったリングゴ

P.71



Author  
かーむ  
@calm\_blog

プレイしているカードゲーム  
マジック: ザ・ギャザリング  
MTG Arena

カードゲームでの実績  
【マジック: ザ・ギャザリング】  
日本選手権2021 SEASON2 TOP8  
日本選手権2021 FINAL 出場

カードゲーム以外で得意なこと  
人の相談に乗ること、  
情報を整理すること。

記事を書いたきっかけ  
自分にとって良いチームを  
求める人は多いけど  
逆は少ないので、  
チームにとって  
求められる人になろう  
というテーマに着目してみました。

7

# チームを上手く活用して上達するために

P.83



Author  
Yua (シモノヒロヤ)  
@as\_your\_real

プレイしているカードゲーム  
Shadowverse  
Shadowverse: EVOLVE  
Shadowverse: Worlds Beyond  
ポケモンカードゲーム

カードゲームでの実績  
【Shadowverse Evolve】  
GP京都2025 BEST4

【Shadowverse】  
Ratings杯出場

カードゲーム以外で得意なこと  
楽器とか料理とか。

記事を書いたきっかけ  
チームを良くするのも大切だけど  
自分のために行動することも大事。  
結果的に同じことを  
主張しているとしても  
チーム論の中に  
個人の視点に立つ記事を  
1つ書きたかった。

8

# 多様性の毒と得

P.93



Author  
よしどえ

プレイしているカードゲーム  
マジック: ザ・ギャザリング  
MTG Arena

カードゲームでの実績  
【マジック: ザ・ギャザリング】  
ニューカペナCS3位  
世界選手権出場

カードゲーム以外で得意なこと  
最近畑違いの論文を  
読む能力が上がった。  
記事を書いたきっかけ  
チームの能力に関する  
理論的な補強をする人は  
少ないので、記事のテーマの  
多様性が出ると思ったから。

# 競技TCGにおけるチームとは

TCGにおける「チーム」について

ピンときていない方もいらっしゃるかもしれません。

一般的に想像しやすいのはプロチームのようなものでしょうか。

3on3のチーム戦のようなものかもしれません。

調整チームとコミュニティは何が違うのかと

疑問に思う方もいるでしょう。

チームとはそもそも何か、どんな機能があるのか、

普通の組織論やマネジメント論とは何が違うのか……etc

このパートではメインコンテンツの寄稿記事に

入る前に本書での認識を整理します。

語り手: 曳山まつりか with ありす

[マジック:ザ・ギャザリング] 2022世界選手権 14位

[マジック:ザ・ギャザリング] イニストラードチャンピオンシップ 6位

Illust: ちゃば





まつりか

今回のテーマは「チーム」なんですね!  
ボクのプレイしているMTGでも「The Phoenix Foundation」  
「Your Move Games」「Channel Fireball」「Handshake」  
などの伝説のチームがたくさんあります!!



ありす

なんで人ごとっぽく言っているのよ……。あなたが主宰で  
しょ。チームといってもまつりかの挙げた、プロチーム以外に  
も色々な形があるわ。  
プロプレイヤーじゃなくてもイベントに向けて調整チームを  
組織したり、同じコミュニティに属している人と情報交換を  
したり……。そこまではっきりしていない単なる友人同士  
での練習や調整もチームといえるかもしれないわ。



まつりか

たしかに……。  
あ!ボクとありすちゃんもチームですか?



ありす

チームと名乗ったことはないけど、  
捉え方によってはそうなるわね。



まつりか

やった!では今日から名乗りましょう!ボクはなんとなく「プロ  
チーム」みたいなものを想像していましたが、人によって  
思い浮かべるものが違うかもしれませんね。



ありす

そうね。本題に入る前にチームについての定義を整理して  
おいた方がよさそうね。

## 本書における チームの定義

- ◎2人以上のメンバーで構成されている
- ◎メンバーとそれ以外で線引きがされている  
(不特定多数によるコミュニティではない)
- ◎メンバー内で定期的コミュニケーションが行われている
- ◎競技的なイベントで良い成績を収めることを目標としている
- ◎メンバーが所属する集団をチームと自認しているかは考慮しない  
(自然発生のチームを含む)
- ◎ゲームルール上のチームであるかは考慮しない  
(例:プロリーグチーム・イベント登録チームなど)

# チームとコミュニティの違い

諸説あるとは思いますがざっくりと分けるとチームは目的を達成するために協力する集団であり、コミュニティは共通項を持ちながら協調する集団といえるでしょう。これらは外から見て明確に線引きできるものではありません。なぜならチームと名乗っ

ていても目的を失うとコミュニティになるからです。逆も然りです。立ち上げたばかりのころは「チーム」として機能していても次第に「飲み会調整チーム」となり、実質的にコミュニティになる例は多くあります。断っておくと、それは決して悪いこと

ではありません。チームによって生まれた縁を紡いでいるわけですから。逆に「チーム」としての機能を維持するためにはそれなりの努力が必要です。リーダーとメンバー、どちらの努力も欠かせません。

## チームの機能

人がチームを必要とするのは一人では得られない以下のような機能を得るためです。

1. 練習相手の確保
2. 試行回数の確保
3. 自分と異なる視点
4. 情報の共有

他にもありますが代表的なのは上記の4つです。とても当たり前の話をしますが改めて前提の整理といきましょう。

### 【1. 練習相手の確保】

TCGは対戦型ゲームです。当然ながら対戦相手は必要ですし、相手は思考をします。枕にデッキを持たせる一人回しでも強くなれる人はいますが、多くの人にとって実戦による練習は代え難いものです。実力が均衡していれば高め合えますし、相手が強ければ引き上げてもらうこともできます。相手がまだ未熟でも、教えることで理解は深まるでしょう。何より同じ目標に向かって進む仲間はモチベーションを支えてくれます。

### 【2. 試行回数の確保】

1ゲームあたりのプレイ時間はどれくらいでしょうか。ゲームによって異なりますが短くても10-15分、長ければ30分程度かかることもあるでしょう。極端に単純化した話をしますが、デッキAとデッキBの相性をみようとすると10ゲームやると30分であれば300分、5時間もかかります。AとBしかデッキがないなら問題ないですがそんなことはありません。デッキの数が増えれば増えるほど相性をみる組み合わせも増えていきます。4種類のデッキがあるだけで6個の組み合わせで30

時間。これはひとりでするには大変ですね。ふたりでやれば15時間。3人でやれば10時間。10人いれば3時間です。人数が多ければ多いほど使える時間の総量が多くなり、試行回数を増やすことができ、仮説立ての精度をあげていくことができます。

### 【3.自分と異なる視点】

ゲーム中は当然ですが自分の手札しか見ることができません。相手の行動意図は推測に頼ることになります。もし、ひとつの考え方に固執していてそれに自身が気づくことができなければ思考は袋小路に陥ります。自分が最善手だと思っているもの以上の答えは出ないのです。他にチームメンバーがいれ

ば異なる意見を出してくれるかもしれません。それが本当の最善手の可能性もありますし、違ったとして辿り着くためのヒントになるかもしれません。また、相手からみた自分のプレイを教えてもらうこともできます。読み合いや駆け引きについても知ることができるとでしょう。ゲーム内のミクロな部分だけでなく、メタゲームなどのより大きな視点でも同様です。

### 【4.情報の共有】

現代TCGは情報戦の側面もあります。まだ知られていないシークレットテクはもちろん、世間的な相性差を覆すようなプレイスタイルを発見できているかどうかで大きく結

果は変わっていきます。インターネット上で情報収集ができるとはいえ、一人では限界があります。また複数観測することで何らかの傾向が掴めることもあります。

カードゲームはいくら競技的であろうとも、基本的には趣味です。

オールインできる専門プロ以外は捧げられる時間には限りがあります。

お互いに時間リソースと情報リソースを得るために人はチームを組みます。

逆に言えばこれらの機能が果たされない、または相互関係が取れなくなるとチームは破綻します。

## TCGチームとビジネスチームの違い

昨今、書店を眺めれば組織作りやチームマネジメントに関する本が山ほど積まれています。チーム……集団の運営というのは有史以前からの普遍的な課題なのです。多くの

人が直面し、そして画一的な解決方法がないからこそ多くの方法論が溢れています。ビジネスにおけるチームの知見はもちろんTCGのチームでも有用です。しかし、TCG

ならではの特徵も多くあることに気をつけるべきでしょう。

## 【強制力がない】

さきほど「カードゲームはいくら競技的であろうとも、基本的には趣味です」と述べました。つまり、「仕事」ではありません。ビジネスであればほとんどの組織はピラミッド型の指揮系統を持っています。部下は上司の業務上の指示に従う必要がありますし、業務時間中は与えられた役務に従事する必要があります。労働力の提供を元に対価を得る契約がなされているからです。これを満足に行えない場合はなんらかの不利益を被ります。生活基盤が脅かされることもあるでしょう。しかし、趣味の場合は良くも悪くも「無責任」です。チームで割り振られたタスクをこなさなくても生活基盤が脅かされることはありません。チーム内での信用を失うかもしれませ

んが、あくまでチームやその界限の中でのことです。趣味をやめてしまえば関係は失われるでしょう。極度に無責任な人は多くはないと思いますが、強制力のなさはそのまま弛緩のしやすさにつながります。ビジネスでのチームの知見はある程度の強制力が機能していることを前提としていることに注意しましょう。やる気のない人物に無理やりなにかをさせることはできないのです。逆にいえばやる気のない人物を無理やり活用する必要もありません。ビジネスと比べれば簡単に人を外すことができます。

## 【チームの結果は実利に直結しない】

ビジネスであればチームとして取り組み、成功した場合は会社の業績に反映され、チー

ムの評価を通して個人の評価につながります。そして最終的には賃金に落とし込まれる……はずです。少なくとも上昇志向を持つ場合にはそれを期待して取り組むものでしょう。反面、競技TCGは究極的には個人競技です。チームでどれだけ支え合ったとしても、賞金や賞品、そして名誉は個人のものになります。チームとしての業績はそのままでは実利に繋がりません。いくらチームが好成績でも個人に反映されるかは別ですし、チームが不振でも個人では良い結果が出ることはあります。ビジネスのロジックを参考にする場合には注意しましょう。チームとしての好成績が個人としても利益になるような仕組みを作ることがカギかもしれません。



まつりか

どうでしょう。

これである程度整理はできたような気がします。



ありす

いいんじゃないかしら。

チームを組んだことがない人にもイメージがつくようになったと思うわ。



まつりか

チームの機能を改めて整理すると、チームを組まない理由がないくらい多くのメリットがありますね。



ありす

そうね。だからトップ層ほどチームを組みがちだし、実際に効果が現れていることを見る機会もあるはずよ。でもきちんと機能するチームをつくって維持するのは難しいわよ。



まつりか

結局は人間同士の集まりですからね。実際どうやって課題を乗り越えていったのかはこのあとの記事に譲りましょう。



ありす

次のページからは本編となる寄稿記事がはじまるわ。チームの話はケースバイケースで一般化するのが難しいけれど、どの記事にも役に立つ部分があるはずよ。

Article.1

# 仲間と楽しみながら 強くなるための 調整チームガイド

Author 牛乳

[デュエル・マスターズブレイス]

2024年度 TOURNAMENT RANKING 3位



## チーム調整のジレンマ

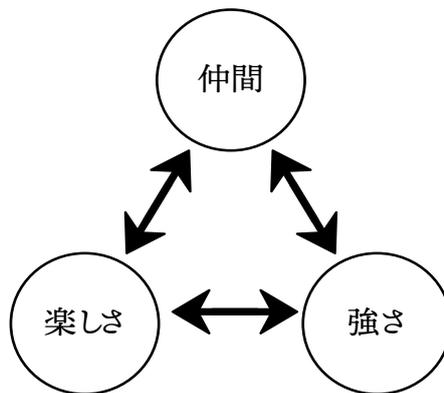
カードゲームで遊ぶ多くの人は、「気の合う仲間とワイワイ調整しながら、それでいて実力もしっかり伸ばしたい」と一度は夢見たことがあるのではないのでしょうか。現代はインターネットの発達によってオンラインで仲間を募りやすく、調整チームを作る敷居はととも低くなりました。

しかし「仲間と」「楽しみながら」「強くなる」を3つ同時に満たすのは、想像以上に難しいです。チーム調整を経験したことがある方なら、以下のような葛藤に心当たりはないのでしょうか？

### 仲間 vs. 楽しさ

オリジナルデッキを考案するのが大好きなのに、チームでは既存デッキの微調整ばかり——限られた時間を仲間のために割き、自分の「好き」は我慢しないとイケないのかな？

### チーム調整のジレンマ

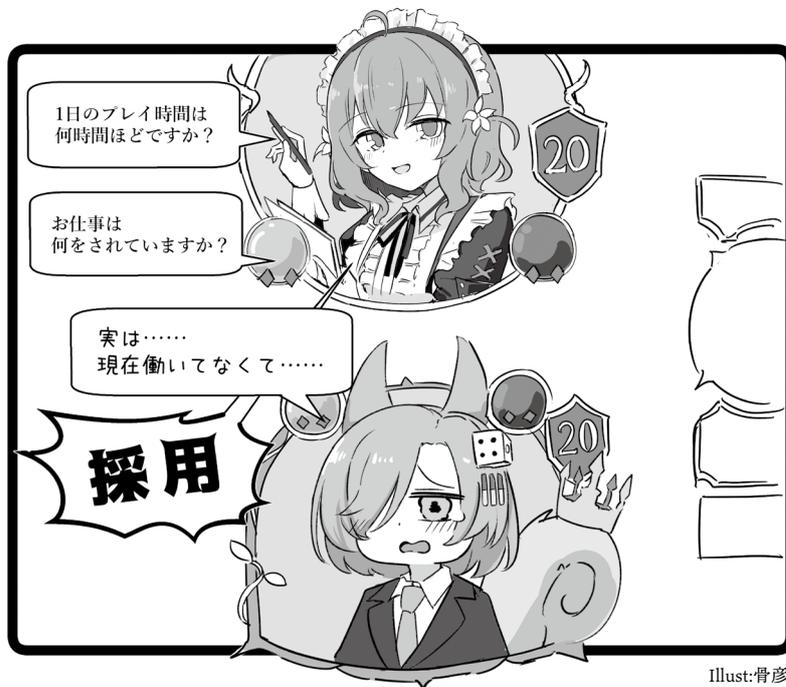


### 楽しさ vs. 強さ

メンバーの持ってきたリストが弱すぎる！大会で勝ちたいのなら今すぐ他のデッキを検討すべきだが、他の人もそのリストに興味を示しており、なかなか切り出せない……

### 強さ vs. 仲間

友人と一緒に調整チームを組んだのはいいものの、実力差がありすぎる。我慢して当たり前前のことを一から教えるべきか、諦めて自分ひとりで調整すべきか、どうしよう。



## Article.2

# 理想のチーム構築してみた。iDeal秘話

Author ぞの

[Shadowverse] iDealリーダー  
[Shadowverse] Ratings杯出場4回

## はじめに

本稿はDTCG「Shadowverse」にて最強を自称するアマチュアチーム「iDeal」が無名チームから駆け上がった歴史を、リーダーを6年間勤め最も長く見続けた私が語る伝記的なものです。実践の側面が多いですが、他の方の理論との紐づきを見られたり、経験から見いだせる理論が見つかるかもしれません。これからチームを作ったり、強くしたり、入りたい人は要チェック!

## 無名からの始まり

2018年当時の強さ評価は「Ratings for shadowverse」という外部アプリでのランキング・勝率が主流であった。Ratings Finalという大会で魅力的なプレイが続出したこともあり、多くのプレイヤーがその場を目指していた。私もその一人だったが、Ratingsに取り組みつつ配信者から情報を

取り入れつつを独学で黙々とやっていることに限界を感じていた。

実績も界隈の友人もいないところから上位チームに入ることは難しく、新規かつ有力者のいたチーム「EiP」が丁度できたので応募・通過し初期メンバーになったのが始まりである。入ったはいいものの、始めは誰が何をしたいのか、そもそも何のための集まりなのかが曖昧で、通話もほとんどしていない有り様だった。自分が期待していたような交流はできておらず、他のメンバーに頼んで入れてもらった別の調整環境に入り浸ったくらいだった。しばらくして彼らはEiPを抜けた。

年の瀬にリーダーが失踪しチームも崩壊かというところで、何故か他メンバーに同情してしまったこと、自分が入れそうで求めるような活動をしているチームは世に存在しないんじゃないかと思ったことから、どうせなら自分がリーダーになってまともなチームを作るかなどと調子に乗ったのが始まりだった。

## 地盤を固める

チームカラーを設定する

まず何をやるチームなのかを話し合った。みんなうまくなることを目的にしていたのは共通していたので、情報を集めてまとめる定期通話と壁打ちをちゃんと始めようということになり、少しずつ活発になりだしてきた。次に過去のイメージを払しょくするために、チーム名を変え、目指すチーム像を明確にしたいと考えた。メンバーに意見を募ったところ、ほとんど意見が出なかったのが私が提案した「iDeal」というチーム名になった。ideal(=理想的な)の通り、勝つための理想的な環境にすることを目指す。学問的にシャドウバースをしよう。という方針で話し合い、新たな門出を迎えた。(実際に同意していたかは怪しい。残っていたのは他のコミュニティがない人ばかりだったので、解散だけは困るという思いの方が大きかっただろう。)個人的にやりたいことをそのまま



Illust:骨彦

Article.3

# TCG調整チーム リーダー論

Author 森山真秀

[マジック:ザ・ギャザリング] 日本選手権2018優勝

[マジック:ザ・ギャザリング] 2023年以降プロツアー継続参加中

[デュエル・マスターズ] 全国大会2013関西エリア予選準優勝

## 導入～これまでの経歴～

年齢は32歳。TCG歴は25年以上。現在はマジック：ザ・ギャザリング（以降MTG）というゲームを競技的にプレイしており、年に4回ある世界大会に向けた調整チームで日本のトッププロが多く在籍する「森山ジャパン」のリーダー（実際はマネージャー職）を務めている。

小学生の頃に始めたデュエルマスターズ（以下DM）は高校生の頃から競技的にイベントに参加するようになり大学生卒業まで続く思い入れの深いタイトルとなった。

大学卒業後は金融機関に就職し営業ノルマに追われながら、より高い競技性を求めてMTGに転向した。MTGを始めてからは平日帰宅後は夜10時から午前3時までオンラインで練習し午前7時に会社に出社するという生活を送っていた。

今思えば過酷なスケジュールだが当時は銀行の個人目標から目を背けられる癒しの

時間として毎日楽しく練習していた。

そんな練習の成果もあってかMTGを始めて2年目には日本選手権で優勝、スポンサー契約、よりMTGに注力できる実業団チームへの移籍、世界大会への継続参戦などMTGを始める頃には思いもなかった程に順調なプレイヤーとしてのキャリアを描いている。

ただし、ここまで活躍できたのは個人の努力だけでなく現代の競技TCG界では当たり前のものとなっているチーム調整、そしてその中でチームを引っ張るリーダーの存在が大きい。

## TCG調整チームのリーダー論

本文では、組織力を高めてチームとして成果を出すために、チーム調整のリーダーのあるべき姿として重要だと考える以下の3つのポイントを具体的な事例を交えながら紹介する。

TCGのチーム活動の中で学んだ内容ではあるが、いずれも仕事や部活、サークル活動などTCG以外の集団でも活かせるものだと確信しているのでぜひ最後までご覧いただきたい。

### リーダーの3つのあるべき姿

- ①チームの模範として率先して行動する
- ②チームのために決断する
- ③弱みを見せる

### リーダーのあるべき姿 ～具体事例～

- ①チームの模範として率先して行動する

皆さんの身の回りでも立派なリーダーはたくさんいるだろう。私が一緒に活動したリーダーを思い返しても部活のキャプテンはチー

## Article.4

# 夢中の隣で

Author 凱(よし)

[ポケモンカードゲーム] 2019シーズンポイントランキング 1位

[ポケモンカードゲーム] CL2023新潟 優勝

[ポケモンカードゲーム] 第3、4、5期ポケカ四天王



Illust:Chikuwan

## 1.自己紹介

初めまして。ポケモンカードをしています、凱（よし）と言います。

プレイ歴は15年以上。現在はプレイヤーとして大会に出場しながら、個人でコーチング活動も行っています。生徒さんはお一人から企業のポケカ部、親子・夫婦プレイヤーまでさまざまです。年齢や経験に関わらず、「もっと楽しく、もっと深く」ポケモンカードを味わってもらえるよう、一人ひとりに寄り添ったサポートを心がけています。

今回の特集では、「TCG×チーム」というテーマから、プレイヤー同士と一緒に取り組むことの魅力や、成長を加速させる関わり方について考えてみたいと思います。

### コーチングを始めた経緯

僕がポケモンカードのコーチングを始めたのは、ごく自然な流れだったように思います。

元々は会社員として約4年間働いていましたが、プレイヤーとしての活動により集中したいと考え、現在は専業でカードゲームに取り組んでいます。

とはいえ、ポケモンカードを長く続けたいと思ったとき、競技に全力で向き合い続けるだけでは、体力面や生活とのバランスに難しさを感じることもありました。だからこそ、自分に合った関わり方を探していく中で、プレイヤーとしての活動もしつつ、コーチングという選択肢に辿り着いたように思います。

海外では既にポケモンカードを含むTCGのコーチング文化が根付いていて、対話を通じて学び合う場が当たり前のようにあります。一方で、日本ではまだそれほど一般的ではなく、情報は動画や記事といった一方向の発信が中心です。

そういったコンテンツを通じて自身で発信した経験もあり、多くの価値があると思っていますが、誰かとやり取りをしながら一緒に考える時間にも、また違った良さがある

と感じています。

今は個人プレイヤーから企業のポケカ部、親子や夫婦で楽しんでいる方まで、いろいろな人と関わらせてもらっています。プレイの目的やレベルは人それぞれですが、強くなる過程を一緒に楽しんでもらえたらいいなと思いつつ活動しています。

### 初めてのチーム体験、5歳の自分、あり得ないレベルの幸運

ポケモンカードを始めたのは5歳のとき。ルールも分からないまま、カードを並べて1人で遊んでいたら、父が「せっかくだし」と近くのカードショップを調べてくれました。そこから世界が一気に広がりました。

初めて行った店舗大会では、たまたま世界大会で表彰台に立った子が親子で来ていたところに遭遇。そのお父さんが、持っていたカードでデッキを一緒に組んでくれたり、ルールを丁寧に教えてくれたりして、あつ

Article.5

# チームのための 言語化と コミュニケーション

Author 茂里憲之

[マジック:ザ・ギャザリング] 2020-2021 Magic Pro League



Illust:ちやば

## 序 チームとコミュニケーション

私はMagic: the Gatheringのプロ制度最後の年である2022年のプロプレイヤーだった。競技プレイヤーの友人はゼロの状態からオンラインで仲間を作って練習してプロになった。プロ期間中はイベントの度に中心になって練習チームを作ってきた。

オンラインで仲間を作る際にボトルネックになりやすいのはコミュニケーション能力だ。実際に会ったことがない人とコミュニケーションをとれるだろうか?やばい人じゃないだろうか?

私が最も参考にしてしていたのは、SNSおよび記事である。記事からはその人が何を重要視するか、どのような理論を持ってどのような論理で会話をしそうかが見える。チームに入りたいという人には、とりあえず記事を書いてアウトプットすることをおすすめして

いる。アウトプットのない人に比べて理路整然としたアウトプットができて人は受け入れる際の安心感が段違いに高い。

とはいえ、コミュニケーションと言語化の間にはギャップがある。一人でただ言葉にすることと、相互にやりとりすることは違う。チームのため、自分のための言語化を考えながら、コミュニケーションとのギャップを埋めるために何ができるか考えよう。

## 1 コミュニケーションは協力型ゲーム

コミュニケーションのできないチームはだめだ。コミュニケーションができていないと、協力ができない、協力したくても誰が何をしているかわからない、信頼関係ができない、人が来なくなる、集まっても別々にやっているのと変わらない…などなど。全てが崩壊する。

言語化とタイトルに名前をつけているが、私はよく使われる「言語化」のニュアンスが嫌いだ。言語化というのがやたらもてはやされ、それさえしていれば何もかもうまくいくような扱いを受けている。違うだろう、言語化という言葉の意味は言語にするというだけのことだ。これが万能ツールのように言われるのは、速く泳げるようになりたいのに水に入る話に終始しているような違和感がある。本質的なのは、何を言語化するか、言語化してどうするかである。

自分の思考を言葉にすること、つまり言語化であるが、これを重要視することは極めて受動的だ。なぜなら、それは言語化をする自分の中で完結しているからである。誰かに理解してもらうためには、その誰かとの双方向性がなければならない。双方向性のためには、共通したプロトコルがなければならない。

Article.6

# チームを壊す“腐ったリンゴ”

Author かーむ

[マジック:ザ・ギャザリング] 日本選手権2021 SEASON2 TOP8

[マジック:ザ・ギャザリング] 日本選手権2021 FINAL出場



Illust:ちやば

## はじめに

突然だが、「フォロワーシップ/followership」という言葉を聞いたことがあるだろうか。「リーダーシップ」なら聞いたことがある人は多いだろう。

「リーダーシップ」が組織をまとめ、導いていく能力や資質だとすれば、「フォロワーシップ」はほかのメンバーと協働して組織に貢献していく能力や資質だ。

「followership」という概念を世に広めた、米カーネギーメロン大学の Robert E. Kelley 教授は、1988年に発表した『In Praise of Followers』の中でこう主張している。

「我々はリーダーばかりを称賛しすぎている。だが、真に優れた組織を支えるのは、優れたフォロワーの存在であり、効果的なフォロワーシップは、組織の成功の前提条件である。」

これは会社でも、クラブでも、そしてTCGのチームにもそのまま当てはまる。

組織論というと、リーダー論やマネジメント理論、組織開発論などリーダーやリーダーになりたい人を対象にしたものがメジャーな印象だが、組織のいちメンバーを対象としたものはあまり見かけない。

しかし実際には、組織のリーダーだけがチームのパフォーマンスを決めるわけではない。チームの雰囲気、リーダーへのフィードバック、実際のタスクの実行など、フォロワーの働きがチームの成否に大きく関わる。

組織のパフォーマンスにおいて、フォロワー(メンバー)の働きはリーダーと同じくらい重要なのだ。

最高のリーダーになる方法や理想的な組織を作る方法も素晴らしいが、今回は「より良い組織のメンバーになるための方法」について話したいと思う。

## 良いメンバーになろう

カードゲームが上手くなる一番の近道は、自分より強い人と一緒にプレイすることだ。だから、強いチームに入りたい人や、いわゆる「調整チーム」にあこがれる人は多い。そうした「自分にとって良い組織を探す人」はたくさんいるが、「組織にとって良いメンバーになりたい人」は意外ほど少ない。そしてこれは何もTCGに限った話ではない。

「良い会社に入りたい」とか「あんな部署で働きたい」と言う人は多いが、「良い社員になりたい」とか「こんな風に会社に貢献したい」と言ってる人は、入社面接以外では見たことがない。

しかしよく考えてみてほしい。チームや組織がうまくいくかどうかは、それを構成するメンバーが決める。極端に言えば、「あなたがどんなメンバーであるか」が、あなたの属するチームが良いチームかどうかを決めるのだ。

Article.7

# チームを上手く活用して 上達するために

Author Yua (シモノヒロヤ)

[Shadowverse Evolve] GP京都2025 BEST4

[Shadowverse] Ratings杯出場



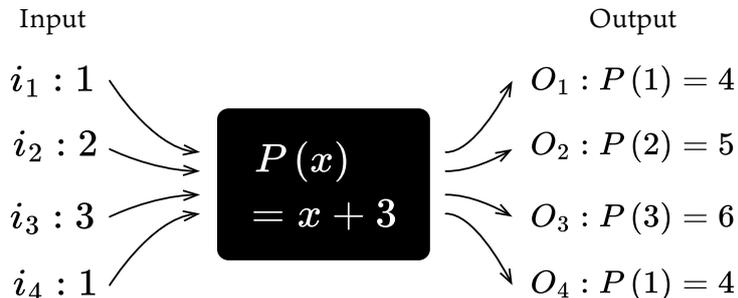
Illust: ちゃば

「チームのために言語化をしよう」というのは他の記事でも口酸っぱく言われ続けていることであろう。だが個人の視点に立ったとしても「チームのために言語化をする」ことは上達への最短経路である。本記事ではカードゲームのプレイングのプロセスをモデル化しその上達方法を考察する。その過程でチームという環境がどう作用するかを紐解いて行き「チームのために言語化をする」ことの重要性を説く。

## カードゲームのプレイングをモデル化してみよう

上達方法を議論するために、まずはプレイングをどのように行っているのか、つまりカードゲームのプレイングの決定プロセスをモデル化してみよう。モデル化については様々な考え方があると思うが、ここでは2つの演算機能によってプレイングを決定すると考えてみる。

### 演算の簡単な例



同じ入力 ( $i_1$  と  $i_4$ ) には同じ出力を ( $O_1$  と  $O_4$ ) 返す

ここで言う演算とは同じ入力に対しては同じ出力を返すことを指す。例えば数学で言うn次関数が最も簡単な例だ。y=x+3という演算器にx=2を代入すると必ず5が出力される。

1つ目の演算は1つの選択肢を選んだ際にどのような結果を及ぼすかを予測する演算

だ。例えばカードAをプレイすることを決定すると、次ターンの盤面・ライフ状況がどのようになるのかの未来予測を1対1で定義する(現実的には1対多でそれぞれの発生確率を定義する)能力だ。

もう少し実践的な例だと盤面にいるユニット同士を相打ちさせて交換する場合と、相手

☆

第6位 曳山まつりか 301票  
 第7位 曳山まつりか 256票  
 第8位 曳山まつりか 190票  
 第9位 曳山まつりか 175票  
 第10位 曳山まつりか 86票

みんな  
 ありがとう

**祝**  
 連載4回突破記念  
 キャラクター人気投票  
 結果発表!!!

神に感謝

第1位  
 曳山まつりか  
 5071票

第2位  
 曳山まつりか  
 3072票

フン

第5位  
 曳山まつりか  
 514票

第3位  
 曳山まつりか  
 1802票

くっ

順当な  
 順位ですね

まつりかに  
 負けた...

第4位  
 曳山まつりか  
 721票

# 多様性の毒と得

Article.8

Author よしごえ

[マジック:ザ・ギャザリング] ニューカペナCS3位  
 [マジック:ザ・ギャザリング] 世界選手権出場

最初に例え話からしよう。3人のチームがいて、全員アグロデッキを得意としている。このチームは全員自慢のアグロを選択し大会に出場したが、結果は振るわなかった。何が悪かったのだろうか？

当然色々理由は考えられる。単に運が悪かった、練習不足だった、あるいはそもそもアグロが苦手なデッキが環境に多くデッキ選択自体に問題があった、などはすぐに思いつくだろう。これらはどれもカードゲーム的な文脈で理由を推定しているが、社会学という全くの別角度からも推論を出せる。

彼らには多様性が足りなかったのだ。

多様性（ダイバーシティとも言われる）は近年、組織の力を向上させる要素として注目されており、日本では経産省がダイバーシティ経営を普及させるための取り組みを行っているし、実際に多くの企業や団体がダイバーシティを推進すると宣言している。

あなたの会社のHPにも書いているのではないだろうか。

この多様性は偉い人が勝手に言っているものではなく、学問的に根拠があるものなのだが、その内容はあまり知られていない。そこで本記事では、多様性にはどのようなバックグラウンドがあるのか、実際にどのような結果が出ているか、そこから得られる教訓について書いていこう。

## 多様な意見は「案外」正しい

まずはベストセラーにもなったスコット・E・ページの“「多様な意見」はなぜ正しいのか 衆愚が集合知に変わるとき”<sup>※1</sup>から、有名な事例を紹介しよう。

1900年代初頭のイギリスで「牛の体重を当てる」というコンテストが開催された。見た目から牛の体重を予想して自分の答えを紙に書いて投票し、最も近い数字を書いたものが優勝するという内容だった。このコンテストには700人以上が参加し、その顔触れは畜産業に属し牛に関して専門知識を持っている者からただのギャンブル好きまで幅広いものだった。実際の牛の体重は1198ポンドだったのに対し、ある酪農家が1207ポンドというかなり近い値を出し優勝した。

流石に酪農家の眼力は凄いとほやほや言いたところだが、話はここで終わらない。この結果