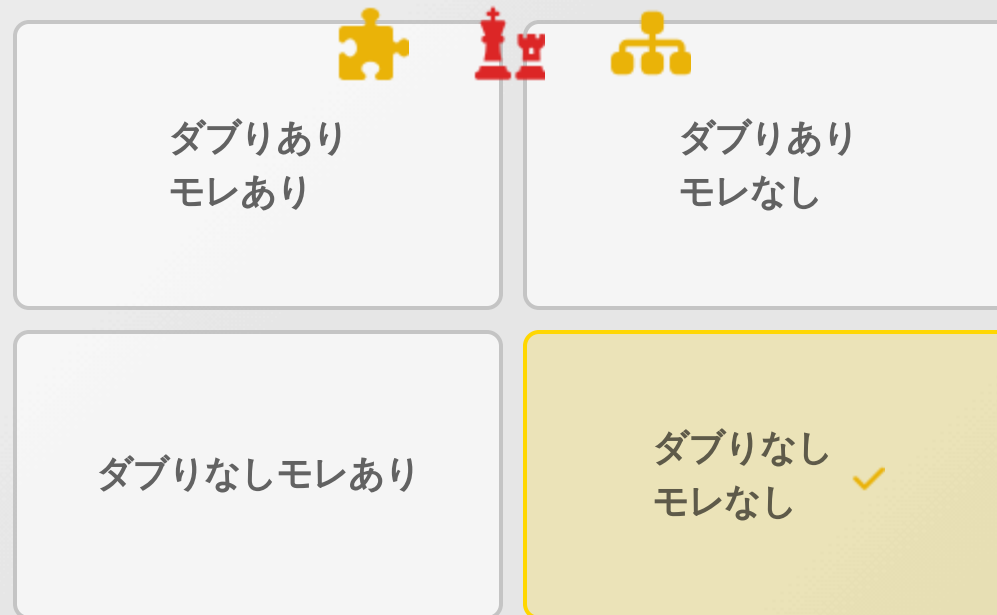


MECE思考法を学ぶ

ポケポケの勝敗要因から考える



導入：なぜ整理する力が大事なのか



現代のビジネス環境は情報に溢れている

本質を見抜き、的確な判断を下す能力が不可欠です。情報が整理されていない状態では、議論が発散し、意思決定のスピードと質が低下します。



同じ情報でも整理の仕方で伝わりやすさは劇的に向上

複雑な事象を構造的に捉え、論点を明確にすることで、チーム内の共通認識を醸成し、生産性を高めることができます。



MECE：情報を「モレなく、ダブリなく」整理する思考法

MECEは、情報を整理・分類する際に、「ある事柄が複数のカテゴリに重複して属さず、かつ、すべての事柄がいずれかのカテゴリに属している状態」を目指す思考のフレームワークです。



散らされた情報



MECEで整理



「モレなく、ダブリなく」

MECEとは？



定義

MECE（ミーシー）とは、**M**utually **E**xclusive（互いに排他的）かつ **C**ollectively **E**xhaustive（集合的に網羅的）の頭文字を取った言葉です。



日本語表現

MECEは、その特徴から「**モレなく、ダブリなく**」と表現され、複雑な問題を構造的に捉えるための基本原則として知られています。



MECEの本質

MECEは、唯一の「正解」を導き出すための魔法の道具ではありません。その本質は、**問題解決や議論の過程で生じがちな思考の「抜け漏れ」や「混乱」を防ぐためのフレームワーク**である点にあります。物事をMECEに整理することで、全体像を構造的に把握し、論理の飛躍や重複をなくすことができます。



キーワード解説



重複なし (Mutually Exclusive)

分類された各項目が、互いに重なり合っていない状態を指します。例えば、顧客を年齢で分類する場合、「20代」「30代」「40代」と分ければ、一人の顧客が複数のカテゴリに属することはありません。



漏れなし (Collectively Exhaustive)

分類された項目全体で、対象となる事柄のすべてを網羅している状態を指します。先の年齢分類の例で言えば、「10代」や「50代以上」の顧客が存在する場合、それらのカテゴリを意図的に除外してしまうと、全体の分析に「漏れ」が生じます。

MECEの状態と非MECEの状態の例



MECEの状態

ダブリなし・モレなし



非MECEの状態

ダブリあり・モレあり



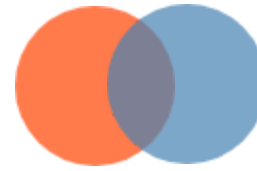
MECEのイメージ図

ダブリあり・モレあり



分類に **重複** があり、全体の一部しか **カバー** できていない状態。

ダブリあり・モレなし



全体は **カバー** しているものの、分類が **重複** している状態。

ダブリなし・モレあり



分類は **重複** していないが、考慮すべき要素が **抜け** ている状態。

ダブリなし・モレなし ★



これがMECEの状態です。各要素が **重複** せず、かつ全体を **網羅** しています。



MECEは、物事を整理する際に、右下の「モレなく、ダブリなく」の状態を目指す考え方です。この状態に達することで、全体像を構造的に把握し、論理の飛躍や重複をなくすことができます。

ポケポケ紹介

🎮 ゲーム概要

「Pokémon Trading Card Game Pocket」（ポケポケ）は、スマートフォンで手軽に楽しめる新しいポケモンカードゲームです。従来のカードゲームの面白さを凝縮しつつ、1日2パックを無料で開封してカードを集められるため、誰でも気軽に始められます。



★ ゲーム特徴

運の要素



初手の手札、ドロー運、サイドに置かれるカードなど、コントロールできないランダムな要素が存在します。

戦略の要素



ルールを深く理解し、盤面を的確に判断してリソースを管理するプレイスキルが勝敗を左右します。

構築の要素



最新のカード環境（メタ）を分析し、強力かつ安定して戦えるデッキを組み上げる知識と経験が不可欠です。

💡 MECE分析の題材としての最適性

ポケポケの勝敗は、単一の要素で決まるわけではありません。主に運、戦略、構築の3つの要素が複雑に絡み合って勝敗を分けます。この複雑さが、MECE思考法を学ぶに最適な題材と言えるでしょう。

ポケポケの勝敗要因MECE分析

ポケポケの勝敗に影響する要素は多岐にわたります。これをMECEの考え方で「自分要因」と「相手要因」という2つの大きなカテゴリに分類してみましょう。

自分要因（コントロール可能）

プレイスキル

ルール理解

盤面判断

意思決定力

リソース管理

読み合い

デッキ構築

カード知識

バランス

メタ対応

安定性

準備・練習

対戦経験

新カード情報

振り返り

デッキ改良サイクル

相手要因（コントロール不可能）

デッキ相性

環境での立ち位置

有利不利関係

カード採用

プレイスタイル

攻撃的／守備的

リスクの取り方

判断傾向

ランダム要素

初手

サイド落ち

ドロー運

山札の偏り

この分類は「モレなく、ダブリなく」で、勝敗の全体像を正確に捉えています。

NG例とOK例の比較

❌ NG例：なぜこれはダメなのか？

ポケポケの勝敗要因を「カード運」「デッキ運」「プレイング力」と分類するのは、一見もっともらしく見えますが、MECEの観点からは不適切です。

 **カード運**
初手の手札、サイドに置かれることなど

 **デッキ運**
山札から引くカードの運、ドロー運

 **プレイング力**
戦略的な判断、リソースの管理

問題点

- 各要素に**重複**があります（例：「初手の引き」は「カード運」とも「デッキ運」とも）
- 考慮すべき**要素に漏れ**があります（相手のデッキ相性、プレイスタイルなど）
- 勝敗の全体像を正確に捉えることができません

✅ OK例：モレなく、ダブリなく整理する

より効果的な分析のためには、勝敗要因を「自分要因」と「相手要因」という大きな枠で捉えます。

自分要因（改善可能）

 **プレイスキル**
ルール理解、リソース管理、盤面判断

 **デッキ構築**
カード知識、メタ対応、バランス

相手要因（制御不能）

 **デッキ相性**
環境での立ち位置、有利不利関係

 **ランダム要素**
初手、サイド落ち、ドロー運

効果

- 要因が「自分」に起因するものか、「相手」に起因するものかという**明確な基準**で分けられているため、重複がありません
- 対戦における**全ての事象**は必ずどちらかに分類されるため、漏れもありません
- コントロール可能な「自分要因」に焦点を当て、具体的な改善策を考えやすくなります



MECE分析のポイント：要因を整理する際には、互いに重複しないように（排他的）し、かつ、すべての要因を網羅するように（網羅的）する必要があります。このように整理することで、問題の本質に近づき、効果的な対策を立てることができます。

ポケポケ改善点

MECE分析によって、勝敗の要因を「自分要因」と「相手要因」に分けました。相手の要因はコントロール不可能ですが、以下の「自分要因」に注力することで勝率を上げることができます。

🎮 プレイスキル向上

- ✔️ **ルール確認**：基本的なルールやカードの効果を正確に理解し、勘違いによるミスを防ぎます。
- ✔️ **リソース管理**：手札、エネルギー、ベンチのポケモンなど、限られたリソースを計画的に使いましょう。
- ✔️ **読み合い強化**：相手のデッキタイプやプレイスタイルから、次の行動を予測し、有利な盤面を作ります。

📁 デッキ構築改善

- ✔️ **カード知識アップデート**：新しい拡張パックやイベントで追加されるカードの情報を常に収集します。
- ✔️ **メタ対応**：現在流行しているデッキ（メタ）を分析し、それらに対して有利に戦えるようなカードを採用します。
- ✔️ **安定性確保**：手札事故が起きにくいように、ドローソースやサーチカードをバランス良く採用します。

🏠 準備・練習の強化

- ✔️ **対戦経験**：様々なデッキと対戦することで、対応力や判断の引き出しを増やします。
- ✔️ **振り返り**：対戦後、なぜ勝てたのか、なぜ負けたのかを分析し、次の対戦に活かします。
- ✔️ **強者との対戦**：自分のレベル以上のプレイヤーと対戦し、プレイングやデッキ構築の考え方を学びます。

⬇️ カード入手方法

継続プレイ（無課金）

- デイリーパック（毎日無料）
- イベント報酬（期間限定）

課金

- 有料パック購入（カード多数）

交換（将来的な可能性）

- トレード機能（他プレイヤーとカード交換）

💡 このように、相手要因というコントロール不可能な要素に一喜一憂するのではなく、改善可能な「自分要因」に集中することで、着実なスキルアップと勝率向上に繋がります。

ビジネスへの応用

ポケポケの勝敗要因を「自分」と「相手」に分けたように、ビジネス上の課題もMECEを用いて整理することで、問題の構造を明確にし、効果的な対策を立てることができます。

 自分要因（コントロール可能）

商品力	営業力	マーケティング施策
品質	提案スキル	広告戦略
価格設定	訪問件数	プロモーション活動
デザイン	顧客との関係性	ブランド認知度

 相手要因（コントロール困難）

競合状況	市場環境	顧客ニーズ
競合の新商品投入	景気動向	価値観の変化
競合の価格戦略	法改正	購買行動の変化
新規参入	技術革新	代替サービスの登場

 重点：改善可能な「自分要因」に注力

市場環境や競合の動きといった「相手要因」は、自社で直接コントロールすることが困難です。一方で、「自分要因」である商品力、営業力、マーケティング施策などは、自社の意思決定と努力次第で改善が可能です。MECEを用いて課題を構造化し、コントロール可能な「自分要因」にリソースを集中させることで、漠然とした問題に対して具体的かつ効果的なアクションプランを策定し、実行に移すことができます。

まとめ



MECEの本質

MECEは「魔法の道具」ではなく、問題解決や議論の過程で生じがちな思考の「抜け漏れ」や「混乱」を防ぐためのフレームワークです。物事をMECEに整理することで、全体像を構造的に把握し、論理の飛躍や重複をなくすことができます。



ゲームとビジネスへの応用

MECEはゲームだけでなく、ビジネスにおける複雑な問題解決にも広く応用できます。売上不振の原因分析のように、ビジネス課題を「自分要因」と「相手要因」に分解することで、どこに問題の本質があり、どこに注力すべきかが見えてきます。



ゲーム：ポケポケ

ポケポケの勝敗要因分析を通じて、MECE思考を楽しく学ぶことができます。勝敗は「自分要因」と「相手要因」に分けられ、相手の要因に一喜一憂するのではなく、改善可能な「自分要因」に注力することで、着実にスキルアップできます。



ビジネス：売上不振の原因分析

「自分要因」（商品力、営業力、マーケティング）に注力することで、漠然とした問題に対して具体的かつ効果的なアクションプランを策定し、実行に移すことができます。



MECEは「モレなく・ダブリなく」情報を整理するための強力な思考法です。身近なテーマを題材にすることで、誰でも楽しく、実践的にこのスキルを学ぶことができます。

Xmindの紹介

MECE思考を実践するためのツールとしてXmindを紹介します。Xmindは、頭の中のアイデアや情報を放射状のツリー構造で視覚的に整理することができるマインドマップツールです。



MECEとの相性の良さ

Xmindの放射状構造は、全体像から詳細へとブレイクダウンしていくMECEの考え方と非常に相性が良いです。各ブランチを大きなカテゴリとして設定し、重複や漏れがないかを確認しながら思考を広げます。



ツールの概要

中心のテーマから主要な枝（親トピック）、さらに細かい枝（子トピック）へと展開していくプロセスで、複雑な問題の全体像を把握し、MECEに分解することができます。

活用例



企画・プレゼンの構成作成

本日のLT構成を練る際に、話の論理的な流れを視覚的に構築し、過不足をチェックします。



アイデア出し

ブレインストーミングで出た多種多様なアイデアを構造化し、新たな関連性や発想を発見します。



プロジェクトの課題整理

複雑な問題の全体像を把握し、原因をMECEに分解して根本的な解決策を探ります。



議事録・勉強メモ

会議や研修の内容を体系的に記録し、後から見返した際に情報が理解しやすい形で保存します。



Xmindでポケポケの勝敗要因を整理した例：「自分要因」と「相手要因」の2つの大きなカテゴリに、それぞれの子要素を枝分かれで展開