

コンテキスト（文脈）の重要性

「空気を読む」力は、対戦でもエンジニアリングでも武器になる

コンテキストとは？

物事の**背景や状況**のこと。同じ行動でも、状況によって意味が変わる。

Baby Cupでコンテキストが重要な理由

- **4人対戦**という形式
- **リアルタイムで変化するメタゲーム**
- **極端に制限された種族値**（300以下）

エンジニアリングも同様：技術選定・設計・運用はすべて**状況依存**

対応関係まとめ

ポケモン対戦 (Baby Cup)	エンジニアリング
メタゲーム (流行)	技術トレンド・業界動向
4人対戦のヘイト管理	複数チーム間の利害調整
種族値制限	予算・技術的制約
対戦ごとのパーティ変更	スプリントごとの改善
プレイヤー間の認識齟齬	ドキュメント不足・暗黙知

具体例①

4人对戦特有の「ヘイト管理」

ヘイト管理とは？

ポケモン対戦での例

1対1ではなく**4人同時**に戦うため、「**誰が誰を狙っているか**」が重要

- 狙われないよう立ち回りつつ、削れた相手を横から倒す「**漁夫の利**」
- 独走するプレイヤーは、他3人から集中攻撃される

「みんなでぼろうぜ」と点数トップを狙う場面も

エンジニアリングでの対応

マルチステークホルダー環境と同じ

- 複数チーム・複数部署の利害調整
- 「目立ちすぎる」とリソース争奪の標的に
- **政治的な立ち回り**も技術力のうち

「全方位から攻められないポジション取り」は、社内調整でも重要

具体例②

10回戦で進化する「メタゲーム」

メタゲームの進化

ポケモン対戦での例

全10戦、1戦ごとにパーティ変更可能。**前の試合の文脈**に合わせて調整

- **タイプの補完**: 電気タイプが暴れたら → 次は地面を2枚投入
- **強者への対策**: フカマル（環境の主人公） → ユキワラシで対抗

エンジニアリングでの対応

- 市場の技術トレンドへの追従
- 競合の動向を見て機能追加
- 「前回のスプリントで何が問題だったか」 → 次に活かす

具体例③

制約下での相対的価値

制約が価値を変える

ポケモン対戦での例

種族値300以下という制限で、**通常とは技の価値が変わる**

- **必中技の価値上昇**: ムンナの「必中サイコキネシス」
- **意外な技が刺さる**: ヤヤコマの「そらをとぶ」で地面技を透かす

エンジニアリングでの対応

- 予算制限があるときの**OSS**活用
- レガシー環境で動く技術の選定
- ハイスペック環境では見向きもされないツールが**制約下で最適解**に

 OSS = 無料で使える公開ソフトウェア

具体例④

知識と勘違いがもたらす影響

認識のズレが結果を変える

ポケモン対戦での例

- **タイプ相性の誤認:** ヤヤコマにゴースト技を打ち続ける
 - 「ファイアローの進化前だから」という思い込み
 - 実際はノーマル・ひこうタイプ → ゴースト無効

エンジニアリングでの対応

- 古い仕様書を信じて実装 → 動かない
- 「みんな知ってるはず」が実は誰も知らない
- チームメンバー間の認識齟齬がバグを生む

「なんでこの実装になってるの？」 → 前任者しか知らない暗黙知

具体例⑤

理論と実運用のギャップ

動かせることと運用できることは別

ポケモン対戦での例

数値上の強さだけでなく、**実際の「動かしやすさ」**も重要

- タマゲタケ：「移動が遅い」→ 乱戦で運用困難
- 種族値や技が良くても、実戦では動かせないことがある

エンジニアリングでの対応

- ベンチマークでは高性能でも、実環境で使いづらいツール
- 「スペックは良いが、オペレーションが煩雑」
- **運用負荷を考慮した**技術選定が重要

まとめ：多層的なコンテキストを読む力

Baby Cupで勝つために必要なのは、**多層的なコンテキストを読む力**

1. **今の環境で何が流行っているか**（メタ読み）
2. **誰がポイントを稼いでいるか**（競合分析）
3. **この制約で何が有効か**（制約理解）

これはエンジニアリングでも同じ

Key Takeaway

「技術力」だけでなく「状況判断力」が問われる

コンテキストを無視した技術選定は、
メタ無視で好きなポケモンを使うのと同じ。
勝てないわけじゃないけど、効率悪い。