相談室だより Positive

射水市立大門中学校
令和８年 11 月９日
教育相談部

ゲームの歴史に学ぶ「人間の行動パターン」

今年2026年は、日本の RPG の原点『ドラゴンクエスト』が40周年、そして『ポケットモンスター』が30周年を迎える W アニバーサリーの年です。長年たくさんの人に愛されてきたこの2大ゲームですが、ゲーマーの行動と現実の日常を比べてみると、ちょっと面白い共通点と違いが見えてきます。

1. ポケモン：ゲームだと即効で技を変えるのに、現実だと連打しがち

ポケモンバトルで、相手に「ひのこ」をぶつけて「効果はいまひとつのようだ…」と表示されたとき、プレイヤーが取る行動はだいたい以下の3つです。



- **わざを変える**（水技や地面技に切り替える）
- **手持ちのポケモンと交代する**（得意なタイプに任せる）
- **「にげる」を選ぶ**（一旦出直す）

効かない技を何十回も連打して「なんで倒れないんだ！」と怒るゲーマーはいません。

ところが現実の人間は、なぜか「効果がいまひとつの行動」を何度も連打してしまうことがあります。

- 「集中できない勉強法」のまま、気合だけで机に向かい続けて沈没する
- 「うまく伝わらない言い方」だと分かっているのに、同じ態度を繰り返してしまう
- 「見ると落ち込む SNS」なのに、クセで何度もアプリを開いてしまう

ゲームなら秒で作戦を変えるのに、現実だと「効いていない技を繰り返してしまう」のが、人間の不思議な習性です。

2. ソロプレイとパーティプレイの構造

ドラクエで黙々とレベルを上げたり、ポケモンの図鑑を一人でコンプリートしたりする「ソロプレイ」には、自分のペースで没頭できる魅力があります。

一方で、ゲームの構造上、ソロ（一人）だけで進めるのには限界が来るように作られているのも面白みの一つです。





- 攻撃が得意な「戦士」
- 回復を担当する「僧侶」
- 状態異常や全体攻撃を仕掛ける「魔法使い」

ボス戦など強い敵に遭遇したとき、プレイヤーは自然とそれぞれの役割を持った「パーティ」を組みます。ソロでじっくり進めるスタイルも、パーティを組んで突破するスタイルも、ゲームにおける代表的な攻略アプローチとして定着しています。

ゲームの世界では「相性」や「戦術の切り替え」「役割分担」がシステムとして数値化されていますが、現実の日常でも似たようなシステムが働いているのかもしれません。学校生活や日常の行き詰まりを突破するヒントがここに隠されているかもしれませんね。2 学期後半の 11 月、自分に合ったスタイルで、軽やかに学校生活を攻略していきましょう！

