

ゲームの面白さ

みなさんは、ゲームをやつたことがありますか。ゲームの面白さは何だと思いますか。なぜ、人はゲームをするのでしょうか。

ゲームには、様々な数字が出できます。ヒットポイントと①いう体力を表す数字だつたり、レベルといつて強さやケイケンの豊かさを表す数字もあります。そういった数字は、ゲームをする上でとても②ベンリなものです。どちらが強いか、どれだけ努力したのか、あとどれくらいで倒れてしまうか、すぐわかるからです。

しかし、実際の人生には①そのような数字は表れません。年齢や体重はあります、自分の努力や才能、経験を表す数字はありません。実際に生きていると、運動の練習を頑張っているのに上手くならなかつたり、勉強しているのにテストの点数が伸びなかつたりということは何度も経験することができます。頑張っていても、それが成果につながっているか分からないことが多いのです。

しかし、**ゲームは違います。**

②

敵を倒せば確実にレベルアップし、強くなり、それが数字として見える形になります。どれくらい戦うと休んだ方がいいのか、ヒットポイントを見て判断できます。これが人生とゲームの大きな違いです。

人は、頑張つたらほめられたい生き物ですし、頑張つたらその分セイカが欲しいのです。ゲームは、その欲を満たしてくれる、いわば「ほめほめマシーン」なのです。

だからこそ、人はゲームを面白いと感じ、ゲームをするのでしょう。



③

ゲームの面白さ

名前（
）

①問
1

そのような数字とあります。どのような数字ですか。

問 2

THE JOURNAL OF CLIMATE

今では木の本塗装が主流で、木の良さを活かす

ウ
頑張りや努力を数字で見えるようにするケーブルは、
実際の人生と違つて成果がすぐにわかる。

正
頑張った分だけほめてくれる「ほめほめマジック」は
すべての人に分け与えられるべきである。

The figure consists of four separate rectangular plots arranged vertically. Each plot is defined by a thick black border. Inside each plot, there is a single horizontal black line near the top edge. The first plot's line is positioned at approximately y=4.5. The second plot's line is also at approximately y=4.5. The third plot's line is positioned at approximately y=3.5. The fourth plot's line is positioned at approximately y=4.0.

ゲームの面白さ

名前（こたえ）

①問1 そのような数字とあります。どのような数字ですか。
文中から十一文字で抜き出しましょう。

努力や才能、経験を表す

問2

ゲームは違います。とあります。何と違うのでしょうか。
文中から五文字で抜き出しましょう。

実際の人生

問3 筆者の意見として合うものを一つ選びましょう。

ア ゲームは、様々な映像や音楽があり、わかりやすい。

イ ゲームは多くの体験し、学ぶことができる。

ウ 頑張りや努力を数字で見えるようにするゲームは、
実際の人生と違つて成果がすぐにわかる。

エ 頑張った分だけほめてくれる「ほめほめマシーン」は、
すべての人に分け与えられるべきである。

ウ

問4 カタカナを漢字に直そう。（横の数字は習う学年）
①ケイケン ②ベンリ ③カクジツ ④セイカ

経験

便利

確実

成果

5
4

4
4

5
3

4
4