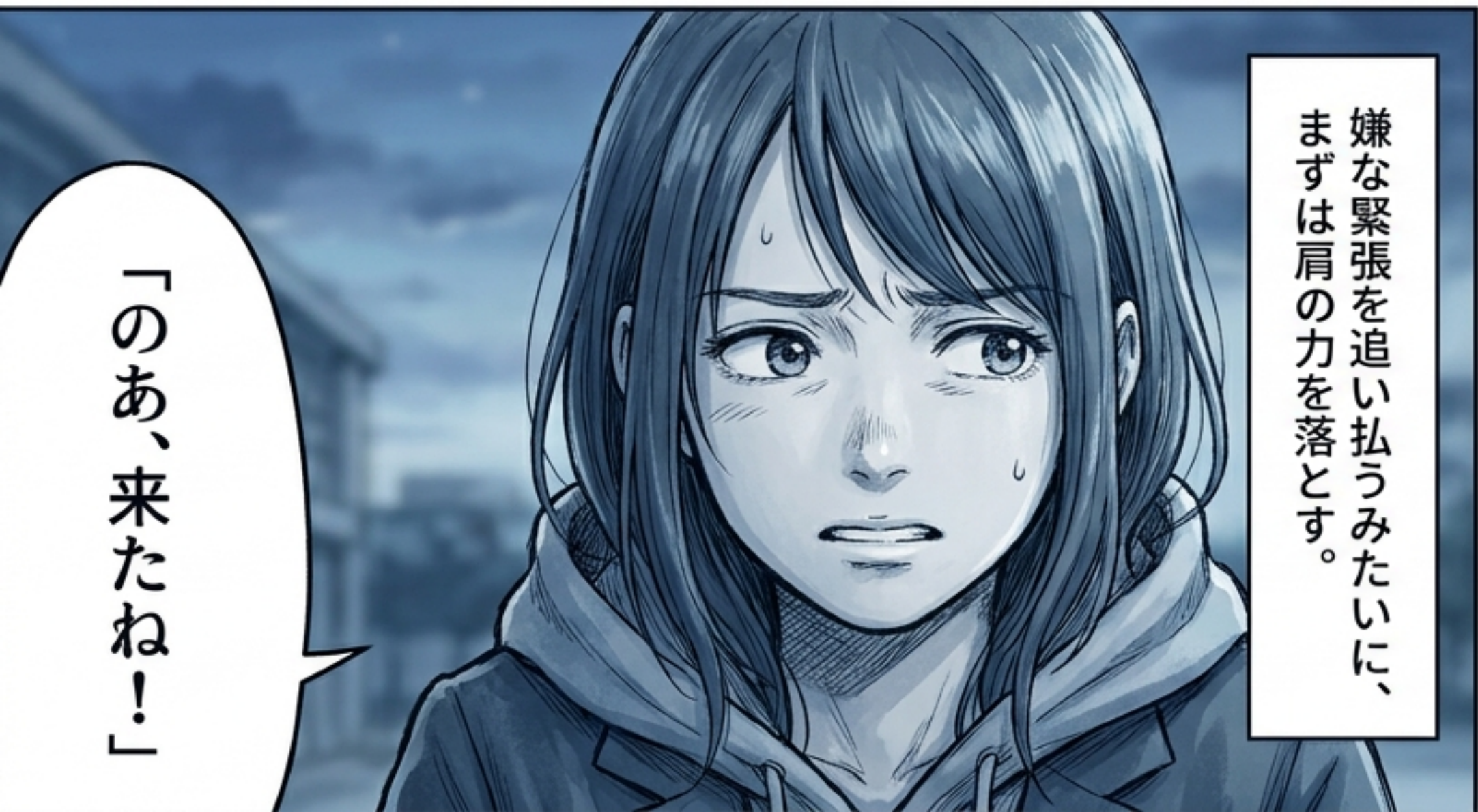


初プレイ、初勝利。
のあと 幼馴染の光



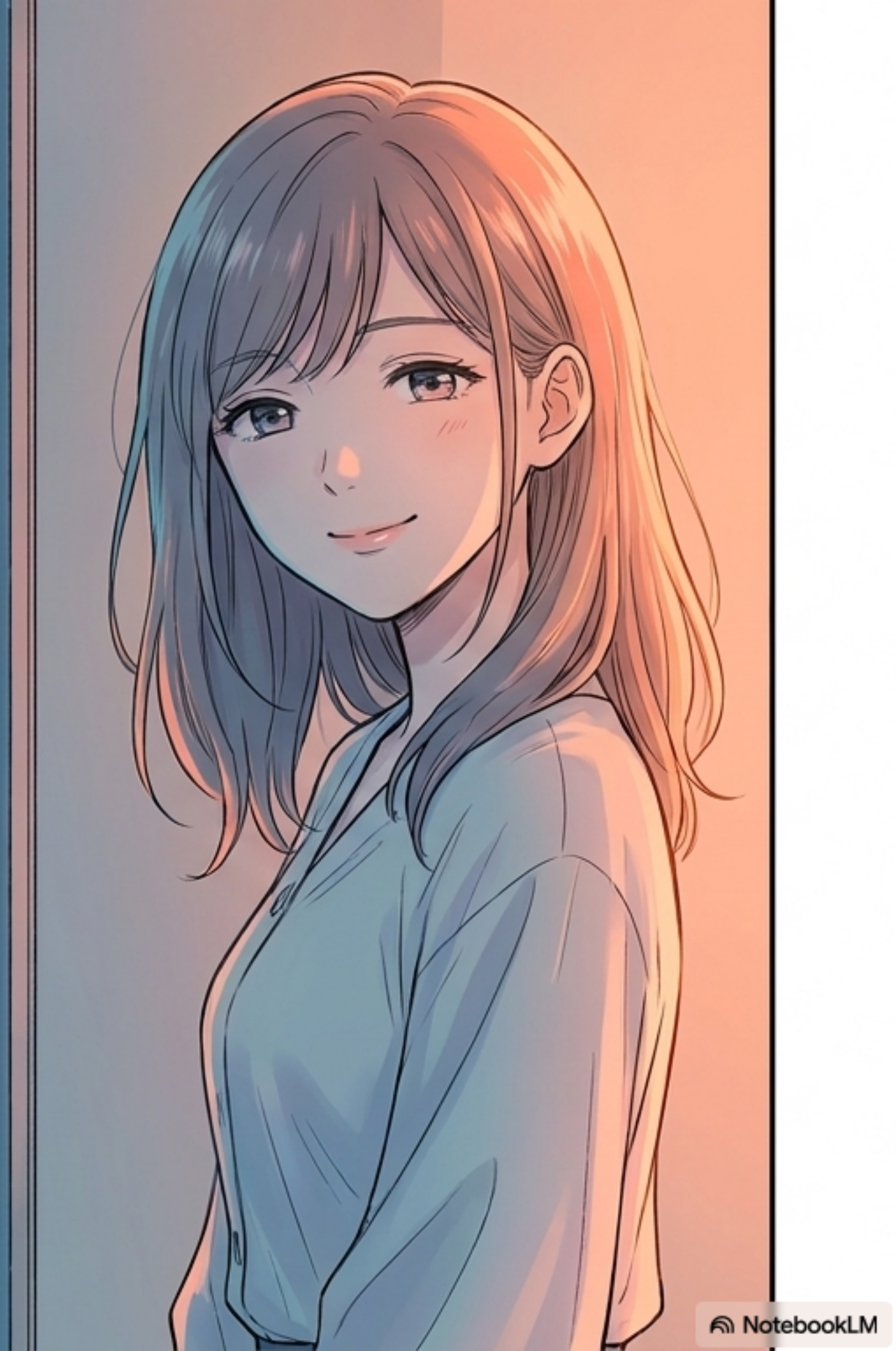
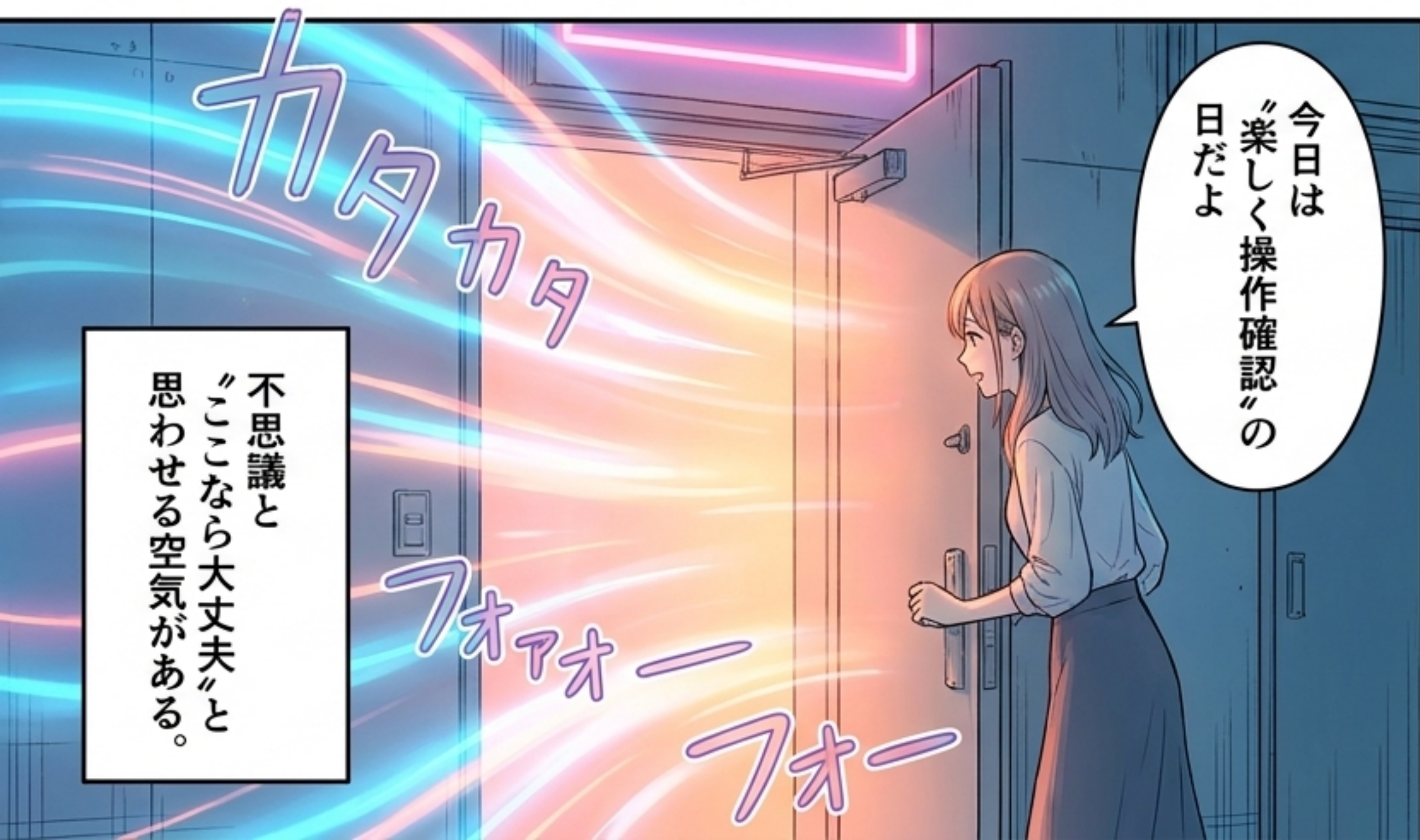
夕方の冷えた空気。
ゲームは得意じゃない。
でも——



嫌な緊張を追い払うみたいに、
まずは肩の力を落とす。

「のあ、来たね！」





そういう前提があるだけで、
胸の中がふっと軽くなる。

初参加の方は、
覚えなくて大丈夫です。
詰まったらすぐ
呼んでくださいね

怖い重さじゃない。
ちゃんと使うための道具って
道具って感じがする。

初めてでも、
道具は味方になる。



のあ、
深呼吸いらないよ。

深呼吸いらないよ。
ゆっくり話してみたいに
操作すればいい

その言い方が、
妙に効いた。
変に頑張らずに済む。



ノイズキャンセリルグで
浸音をするした



「最初は
練習モードです。
勝ち負けはありません」

大丈夫、のあ。
狙わなくていいよ。
距離を測るだけ

敵の動きがどう入って
どのくらいどれ入ってくるか。
どのくらい離れたら安心か。


“距離の地図”を作る。

怖さは赤信号じゃなく、
「気をつける」ための
注意みたいに扱える。
だから手が止まらない。

初めてで、
すごく自然に
動けてましたよ！
体験会の目標達成です

肩の力が
ちゃんと抜けた。

勝ったわけじゃ
ないのに嬉しい。
評価って、こういう
“安心”にもなるんだ。



攻めるより守りたい
役割は自分の得意に
寄せていける。

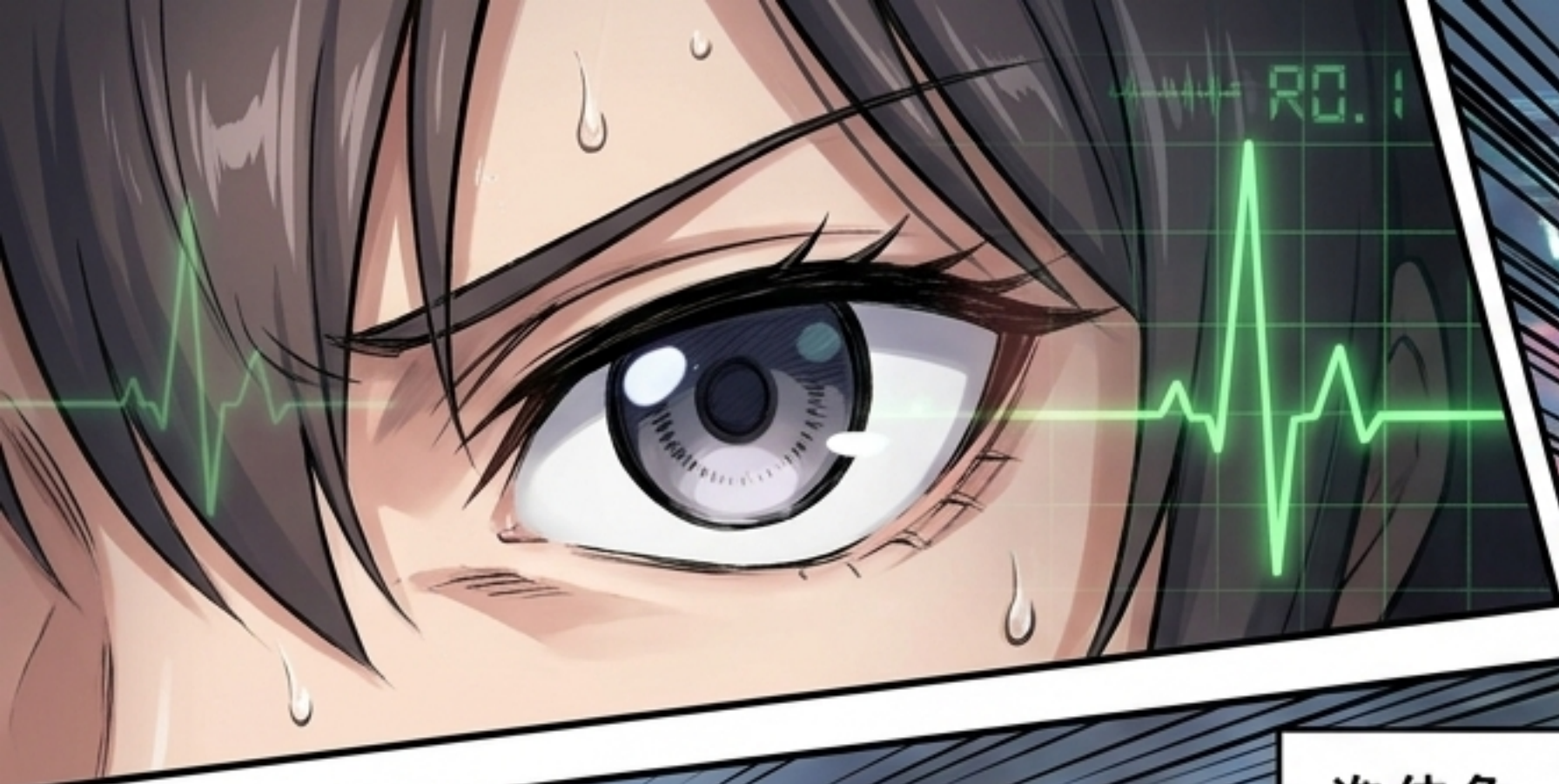
任せる。
レンの邪魔しない！

幼馴染ののあは、
決して派手じゃない。
でもちゃんと誓ったことは
最後までやりきる子。

今は下がる。のあ、
のあ、深追しないで、回復優先
回復優先

危ない場所を避ける。
体勢を整える。
次の読みを待つ。

判断の時間が
“短距離走”じゃなくて
“バトンを渡す時間”に
変わったから、
気持ちが楽になる。



その軌道を邪魔せず、
横から支える。

視線の端で味方と相手の間に
「余白」ができた瞬間——



相手が少し
無理をしている。
戻るタイミングが遅い。





VICTORY

ちったた……！！

緊張の裏返しじゃ
じゃなくて、
ちやんと育った手応
手応えだった。



違う。
のあが守ったから、
私が動けたんだよ

温度が伝わる。
胸の中に残った
「硬さ」は、もうない。



そんな…
レンが上手い
だけでしょ

そんな…
上手いだけでしょ





教室の中の明るさから
外の色へ戻ると、
身体の輪郭がはっきり
勝った日の歩幅は、
なぜか丁寧になる。



「ねえ、レン。
次もやろ」



…でも、
今日みたい
に“楽に”
上達したい

いいね。

“楽に”強くなるの、
最高だよ

初めてのゲームは、
失敗を恐れて固まる
日じゃなかった。

次は、もっと上手く
なれる気がする。

eスポーツにおける「安心と成長」の構造設計

動情パラジジウムシフトチャート



プレイスタイル比較比例

	[のあ]	[レン]
役割	防御・観測	攻撃・主導
思考モデル	距離の地図を作る	余白を突く
行動指標	バトンを渡す	急かさず導く

初心者のオンボーディングの鍵は、スキル習得の前に「役割の提示」と「心理的安全性の確保 (= ゆっくり話すような操作)」を行うことにある。