

『マインクラフト』の建築的プレイ

松永伸司

『マインクラフト』のゲーム史的な特殊性ないし重要性は、いくつかの異なる点について言える。たとえば、インディーゲームでありながら商業的に成功したこと、リードデザイナー Markus “Notch” Persson のスターダム、ドット絵的な様式を三次元化した独特の視覚表現¹⁾ Daniel “C418” Rosenfeld による抑制の効いたサウンドデザイン、採掘と加工のふたつを軸にしたゲームプレイ、MODやプレイ動画などいわゆるユーザー生成コンテンツの隆盛、等々である。

なかでもとりわけ中心的な特徴は、建築的プレイをフィーチャーしている点だろう。『マインクラフト』のプレイヤーは、空間内オブジェクトの破壊と設置の一連のサイクルを繰り返すことで、ある種の建造物を構築していく。この建築行為はさまざまな目的をもってなされる。それは、たとえば、通路の開拓や整備であり、安全圏の確保であり、戦略拠点の構築である。しかし、それはまた美的な景観のデザインや、さらに言えば、建築それ自体を目的としたものでもある。建築的プレイは、まさにそのようなプレイを引き出すためにこのゲームがデザインされているように思えるという意味で、『マインクラフト』の核心であると言える。

このような建築的プレイは、『マインクラフト』のゲームシステム（つまりルールの集合）によって可能になる。以下1節では、あるゲームシステムが建築的プレイを可能にするために満たすべき必要条件を考察する。多くのゲーム作品は、それら条件のうちのいくつかを満たさないがゆえに、『マインクラフト』に見られるような建築的プレイを生み出せない。もちろん、それらの必要条件を満たす作品（したがって建築的プレイを可能にする作品）は『マインクラフト』だけではない。2節では、それら他のゲーム作品と『マイ

ンクラフト』を主にビジュアルデザインの観点から比較する。それを通して、建築的プレイを自己目的的に生み出すようデザインされた『マインクラフト』の独自性が説明される。

1. 建築的プレイを可能にする諸条件

建築的プレイを可能にするためのゲームシステム上の必要条件を挙げていこう。当然ながら、『マインクラフト』はそれらをすべて満たす²⁾。

まず、決定的な必要条件として、ゲームシステムのうちに空間的部分がなければならぬ。言い換えれば、それを理解するためにプレイヤーが空間的把握をおこなう必要があるようなルールがそのゲームシステムに含まれていなければならない。そうでなければ「建築」なる概念がそもそも成立し得ないからである。この種のルールを「ゲームシステム空間」と呼んでおこう。ゲームシステム空間は、作品が描く虚構世界の空間のことではない。『テトリス』のような完全に抽象的なゲーム作品は虚構世界をまったく描かない一方でゲームシステム空間を持つし、ノベルゲームの多くは虚構世界を描きつつもゲームシステム空間を一切持たない。この意味で、多くのノベルゲームにおいて建築的プレイは不可能である³⁾。

つぎに、建築的プレイが可能であるためには、プレイヤーが空間内の静的オブジェクトの位置を任意に変化させる（つまり、破壊する・設置する・移動させる）ことができるなければならない⁴⁾。この場合の「オブジェクト」もまた、たんなるモニタ画面上的表示パターンやそれを通して描かれる虚構世界上の存在者ではなく、ゲームシステム上のオブジェクトのことである。静的オブ

ジェクトの位置変化の例としてわかりやすいのは、プレイヤーキャラクターや敵キャラクターなどの動的オブジェクトの移動可能域や当たり判定を規定するいわゆるコリジョンデータを持ったオブジェクトの位置変化だろう。この変化によって、移動できなかつたところに移動できるようになる、移動できたところに移動できなくなる、といった事態をもたらすことができる。この条件を満たさないゲーム作品は数多くある。たとえば、多くの伝統的なJRPGでは静的オブジェクトに対してなんらの変化も引き起こせず、そのおかげで建築的プレイがふつう成立しない。また、『シムシティ』に代表されるシティビルディングゲームの多くがその外見ほどには建築的でないのも、この条件を十分に満たしていないからだと思う。

以上の条件だけでは明らかに限定が足りない。これらの条件を満たしつつも、建築的プレイが生じないゲーム作品は無数にあるからである。たとえば、『スーパーマリオブラザーズ』はゲームシステム空間を持ち、かつブロックを破壊できるが、『マインクラフト』に見られるような意味での建築的プレイはふつう生み出さない。これらのゲーム作品が満たしていない条件は、おそら

く静的オブジェクトの位置変化の維持性である。それらの作品では、プレイヤーが変化させた静的オブジェクトの位置状態が一時的なものにとどまる（すぐ元に戻る）か、あるいは各ステージが明確に分断されていて、定期的なシーンがそもそもないかのいずれかである。たとえば、『ドラゴンクエストVII』の壺は破壊可能な静的オブジェクトだが、その破壊された状態は建物に出入りするだけですぐに元に戻る。また、『ポピュラス』や『ダンジョンキーパー』のような建築行為に焦点をあわせるゲームであっても、オブジェクトの状態はせいぜい各々のステージにおいて維持されるにすぎず、定期的な世界として持続するわけではない。そして、このようなゲームシステムでは、静的オブジェクトの位置の永続性を前提する建築的プレイはふつう成立し得ない。

以上の三つの条件——ゲームシステム空間の存在、空間内の静的オブジェクトの位置をプレイヤーが変化させられること、その位置変化の維持性——は、建築的プレイを可能にするためにゲームシステムが満たすべき個別に必要な条件である。そしておそらくは、三つあわせれば、建築的プレイが可能であるための十分条件になる。

*1 議論の単純化のために、これらの条件を個別に必要な（つまり、そのうちのひとつを満たさないだけで建築的プレイが不可能になる）条件として考えるが、実際にはそれほど割り切れる話ではなく、部分的な程度の問題だろう。

*2 ゲームシステム空間は、多くの場合、空間的表現によって表されるが（たとえば、将棋における8×9の二次元ゲームシステム空間は、将棋盤上のグリッドという空間的表現によって具体的に表される）、必ずしもそのように表される必要はない。たとえば古典的なインタラクティブフィクションのように完全に文章だけで成り立っているゲーム作品であっても、場所や角度や位置関係といった空間的情報を表すことはできる。

*3 動的オブジェクト（たとえばNPCや敵キャラクター）とのインタラクションは、明らかに建築的プレイに関連あるものではない。

*4 もちろん、「マリオ」でもブロックでドット絵を描くといったプレイは可能だが、それは建築的プレイではない。同様に、「マインクラフト」において巨大な三次元ドット絵を描くプレイは（建築的プレイにも）つくもではあるとしても、それ自体は建築的プレイとは言えない。

*5 虚構世界を描くゲーム作品であれば、この状態維持性は、その世界の「一貫性」にもかかわる。虚構世界の一貫性にはさまざまな基準がありうるが、少なくとも起きた（ように見える）出来事が容易に取り消えないということは虚構の一貫性にとってもっとも重要な基準のひとつである。そして、伝統的なJRPGの多くは、お約束の範囲ではあれ、この「一貫性」の基準を良くも悪くも軽々と侵犯する。

*6 おそらく、文字通りの意味で「建築的」というためには、そのゲームが虚構世界を描いていること、および、最低限の物理法則をシミュレートしていること、といったさらなる条件を満たす必要があるだろう。そして、「マインクラフト」はこれらの条件もまた満たす。とはいえ、これらはゲームシステムに課される条件というよりも、その作品がどのような虚構的内容を描いているかという主題レベルの条件である。

2. 建築的プレイの自己目的化

これら三つの条件を満たし、それゆえ建築的プレイが可能であるゲーム作品は、もちろん『マインクラフト』だけではない。とりわけ『Dwarf Fortress』や『Infiniminer』といった『マインクラフト』の直接的なルーツとされる作品のいくつかは、これらの条件を『マインクラフト』とまったく同様に満たすし、実際に建築的プレイが生じる『図1・2』。にもかかわらず、『マインクラフト』が建築的プレイをフィーチャーしたものととしてとくに取り上げられるのはなぜか。言い換えれば、建築的プレイの観点からみた『マインクラフト』の独自性とはなにか。

少しプレイすればわかることだが、『マインクラフト』において建築的プレイが持つ戦略的重要性は、『Dwarf Fortress』などのいわゆるベースビルディングゲームと比べればかなり小さい。一日目の夜を生き残る手段として建築が持つ役割は大きいものの、いったん家をこしらえてしまえば、遠出をしたりダンジョンに潜ったりする以外での敵の脅威はほぼなくなる（その他生存に必要なのはせいぜい食糧の確保くらいであり、それも容易に達成できる）。また、『マインクラフト』はプレイヤーにこれといった明確な目的を与えない。『マインクラフト』におけるこのような戦略性や目的のなさは、そのフォロワーとされる『Terraria』などと比較しても明らかだろう。つまり、建築的プレイ



図1 | 『Dwarf Fortress』

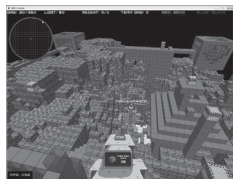


図2 | 『Infiniminer』

を可能にするゲーム作品の多くにおいて、建築的プレイはなんらかの他の目的に資する手段として用いられる傾向にあるのに対し、『マインクラフト』においては、建築的プレイそれ自身が目的化している^{※8}。

もちろん、たんに戦略的要請がないとか他に目的がないというだけでは建築的プレイは目的化しない。ただのつまらないゲームになる可能性もある。おそらく『マインクラフト』において建築的プレイの自己目的化が強力に生じるのは、第一にすべてのブロックが破壊・再設置可能という徹底的に汎用的なルールによって建築的プレイに無限の可能性を持たせているからであり、第二に建築行為やその所産が位置づけられる生活世界がそれ自体魅力あるものだからである。このいずれにも『マインクラフト』の美的なビジュアルデザインが決定的にかかわる〔図3〕。建築的プレイが素晴らしい（あるいは面白い）三次元的造形を生み出す可能性があるからこそ、建築的プレイの無限の自由さが生き生きとしたものになる。また、その世界が美しいからこそ、そこに建物を作って昼夜を過ごす生活それ自体が魅力あるものになる（同じくキューブ型のブロックからなる『Infiniminer』の世界には、山河も夕日も星空もなかったことに注意しよう）。つまり、『マインクラフト』の建築的プレイの自己目的化は、美的な動機づけに支えられたものに他ならない。この点が建築的プレイを可能にする他のゲームと『マインクラフト』の決定的なちがいだろう。



図3 | 『マインクラフト』

もちろんこのような美的な動機づけは、特に生活系のMMORPGやサンドボックスゲームにおいてフィーチャーされてきた側面である。それらのゲームは、少なくとも部分的には美的な動機づけによって、地味な生産生活それ自体を魅力あるものにしてきた。たとえば、古典的な生活系MMORPGである『ウルティマオンライン』には多くの観光名所を含む彩り豊かな自然環境が用意されていたし、レアアイテムとして珍重されていたのは戦略的に意味のある武器よりもむしろ家の内装やキャラクターを飾りつけるアイテムだった〔図4〕。しかし、それらのゲーム作品が（少なくとも全面的に）建築的ブレイを可能にすることはなかった。それはせいぜい出来合いの部品やMODで家や内装を部分的にデザインできる程度であり、環境のすべてが建築の素材であると同時に可能的に建造物であるような世界が提供されることは決まらなかった。したがって、サンドボックスゲームとしてみれば、『マインクラフト』は、従来の生活系MMORPGと同様に美的な動機づけによってその世界での生活を魅力あるものにしつつも、その生活のうちに徹底的なしかたで建築的ブレイを持ちこんだ作品として位置づけることができる。

このような『マインクラフト』における美的な動機づけと建築的ブレイの両立と調和を可能にしているのは、三次元方向に広がる無数のキューブからなる世界を美しく描き出す独特のビジュアルデザインに他ならない。一方で

は、静的オブジェクトの自在な破壊と設置のためにブロック単位の明確化が必要であり、他方では、美的な動機づけのために三次元の描写と豊かな自然環境が要請される。その意味で、『マインクラフト』の視覚表現は、自己目的的な建築的ブレイを成立させるためにとりうる最善の選択だろう。『マインクラフト』のゲーム史的な重要性のひとつは、そのゲームシステムと独特のビジュアルデザインによって、建築的ブレイをそれ自体で十分に楽しめるものとして実現させたという点にあると言える。



図4 | 『ウルティマオンライン』

*7

『マインクラフト』の起源や構想の経緯については、Notch自身のブログで「The origins of Minecraft: The Word of Notch」(Oct. 30, 2009. URL: <http://notch.tumblr.com/post/227922045/the-origins-of-minecraft>) (retrieved Mar. 26, 2013)

*8

実際には、キャブチャャー・ザ・フラッグ式のチーム戦のような明確に目標が設定されたモードも初期の構想にはあったであろう。またNotchは「ハイバルモードになったときの目標が必要か」という質問に対して「Some thoughts on game modes: The Word of Notch」(May 16, 2009. URL: <http://notch.tumblr.com/post/108596899/some-thoughts-on-game-modes>) (retrieved Mar. 26, 2013)。この質問は「Infinitum」に記した「マインクラフト」の4つのモードのうち「目標設定」に関するものである。