

# ぴよぷうプリント

マイクラフトは なぜ人気なのか

みなさんは、マイクラフトをやったことがありますか。しかくい形をしたブロックの世界で、建物を建てたりぼうけんしたり敵を倒したりするゲームです。

このゲームには、「おひめ様を助けよう」「世界を平和にしよう」などといった決まった目的はありません。あるのは、ただ広大な箱庭です。それでも、世界で一番売れたビデオゲームとして、ギネスブックに載っているのです。

なぜ、そんなに人気なのでしょう、いくつか理由を考えてみましょう。一つ目は、自由です。自由とは、何をするか自分で選ぶことができるということです。そして、自分だけに、世界のすべてが与えられているのです。ひたすら木を切ったり穴を掘ってもよし、ずっとぼーっとしていてもよし、豪華な建築を作るもよし、ひたすらに地下へもぐって冒険するもよし、何をしても怒られることはないのです。

もう一つは、共有です。共有できるということは、自分の世界に誰でも来てもらうことも、自分が誰かの世界に行くことも、どちらもできるということです。マイクラフトは、互いに作った場所へ行き合い、そして多人数で協力して世界をつくったり、遊んだり、ぼうけんしたりすることができのです。

他にも人気である理由はたくさんあるでしょう。みなさんは、他にどんな理由があると思いますか。考えてみてください。

なまえ

①「決まった目的」とは、どのようなことですか、次のア〜ウで答えましょう。

ア 宿題や掃除など、明日までにやること。

イ おひめ様を助ける、といったゲームの中のめあて。

ウ 世界を平和にしよう、といったお母さんからのいいつたえ。

②筆者は、「自由」を何ができると、と言っていますか、十二文字で抜き出しなさい。


ができる、ということ。

③筆者は、マイクラフトの人気の理由は何であると考えていますか。□に当てはまることばを書きましょう。


と

④マイクラフトをやったことがある人は、なぜマイクラフトがほかのゲームよりも人気なのか、考えてみましょう。



# ぴよぷうプリント

マイクラフトは なぜ人気なのか

みなさんは、マイクラフトをやったことがありますか。しかも形をしたブロックの世界で、建物を建てたりぼうけんしたり敵を倒したりするゲームです。

このゲームには、「おひめ様を助けよう」「世界を平和にしよう」などといった決まった目的はありません。あるのは、ただ広大な箱庭です。それでも、世界で一番売れたビデオゲームとして、ギネスブックに載っているのです。

なぜ、そんなに人気なのでしょう、いくつか理由を考えてみましょう。一つ目は、自由です。自由とは、何をするか自分で選ぶことができるということです。そして、自分だけに、世界のすべてが与えられているのです。ひたすら木を切ったり穴を掘ってもよし、ずっとぼーっとしていてもよし、豪華な建築を作るもよし、ひたすらに地下へもぐって冒険するもよし、何をしても怒られることはないのです。

もう一つは、共有です。共有できるということは、自分の世界に誰でも来てもらうことも、自分が誰かの世界に行くことも、どちらもできるということです。マイクラフトは、互いに作った場所へ行き合い、そして多人数で協力して世界をつくったり、遊んだり、ぼうけんしたりすることができるとです。

他にも人気である理由はたくさんあるでしょう。みなさんは、他にどんな理由があると思いますか。考えてみてください。

なまえ

①「決まった目的」とは、どのようなことですか、次のア〜ウで答えましょう。

ア 宿題や掃除など、明日までにやること。

イ おひめ様を助ける、といったゲームの中のめあて。

ウ 世界を平和にしよう、といったお母さんからのいいつたえ。

②筆者は、「自由」を何ができると、と言っていますか、十二文字で抜き出さない。

何	を	す	る	か	自
分	で	選	ぶ	こ	と

ができる、ということ。

③筆者は、マイクラフトの人気の理由は何であると考えていますか。□に当てはまることばを書きましょう。

自	由
と	
共	有

④マイクラフトをやったことがある人は、なぜマイクラフトがほかのゲームよりも人気なのか、考えてみましょう。

ネットにはたくさん他の人の世界ができていて、レース、建築、冒険、戦いなど、色々なあそび方ができて、一つのゲームで多くのあそび方ができるから。

# ぴよぷうプリント

マイクラフトは なぜ面白いのか。

マイクラフトは、ギネスブックに「最も売れたビデオゲーム」として登録されている、全世界で三億本以上売れたゲームです。

その面白さはどこにあるのでしょうか。

マイクラフトの特徴は様々あり、そのどれもが魅力的です。

一つ目は、その自由さです。何を作ってもいい、何を壊してもいい、冒険してもいい、そして逆に何もしなくてもよいのです。日本では、「どうぶつの森」が、似たような立ち位置として存在します。

二つ目は、拡張性です。様々なものを組み合わせて、自由に広い土地に建築することができるとは、レゴやプラレールなどにはまった子が必ず思う「もっと広い場所があれば」「もっとパーツがあれば」という苦しい思いはしなくてよいのです。自由にどこまでも、思い通りに広げていくことができる、それがマイクラフトなのです。

三つ目は、普遍性です。レゴやプラレール、積み木などのおもちゃは、ビデオゲームを知らない大人でも遊んだことがあります。その面白さは子供であろうと大人であろうと一度は体験したことのある面白さです。特定のキャラ等もあまり存在しないことが、子供だけでなく大人も虜にする、マイクラフトの特徴といえるでしょう。

このように、面白い理由はいろいろと考えられます。だからといって、同じ特徴のゲームが出ても、マイクラフトのようには売れないでしょう。そのゲームはただ、「マイクラフトを真似たゲーム」としか呼ばれないからです。

## なまえ

①筆者はマイクラフトは「自由」であると述べていますが、その「自由」としてふさわしくないものを一つ選びましょう。

ア 何を壊してもいいし、何を作ってもいいこと。

イ 何をしてもいいし、何もしなくても良いこと。

ウ 何をしてもいいが、何かしらはしなくてはいいけないこと。

②筆者は拡張性についてどのように述べていますか、文章から抜き出しましょう。


広げていくことができること。

③次のうち、筆者の考えに近いものはどれですか。

ア マイクラフトは、世界で最も面白く、とても楽しい。

イ マイクラフトには面白い理由がたくさんあり、だからこそ世界で一番売れている。

ウ 一番売れているマイクラフトでさえ三億本しか売れていない。

④マイクラフトが売れた

一番の理由はなんだと思いますか。自由に考えたことを書きましょう。



# ぴよぷうプリント

マイクラフトは なぜ面白いのか。

マイクラフトは、ギネスブックに「最も売れたビデオゲーム」として登録されている、全世界で三億本以上売れたゲームです。

その面白さはどこにあるのでしょうか。

マイクラフトの特徴は様々あり、そのどれもが魅力的です。

一つ目は、その自由さです。何を作ってもいい、何を壊してもいい、冒険してもいい、そして逆に何もしなくてもよいのです。日本では、「どうぶつの森」が、似たような立ち位置として存在します。

二つ目は、拡張性です。様々なものを組み合わせて、自由に広い土地に建築することができるとのことです。レゴやプラレールなどにはまった子が必ず思う「もっと広い場所があれば」「もっとパーツがあれば」という苦しい思いはしなくてよいのです。自由にどこまでも、思い通りに広げていくことができる、それがマイクラフトなのです。

三つ目は、普遍性です。レゴやプラレール、積み木などのおもちゃは、ビデオゲームを知らない大人でも遊んだことがあります。その面白さは子供であろうと大人であろうと一度は体験したことのある面白さです。特定のキャラ等もあまり存在しないことが、子供だけでなく大人も虜にする、マイクラフトの特徴といえるでしょう。

このように、面白い理由はいろいろと考えられます。だからといって、同じ特徴のゲームが出ても、マイクラフトのようには売れないでしょう。そのゲームはただ、「マイクラフトを真似したゲーム」としか呼ばれないからです。

## なまえ

①筆者はマイクラフトは「自由」であると述べていますが、その「自由」としてふさわしくないものを一つ選びましょう。

ア 何を壊してもいいし、何を作ってもいいこと。

イ 何をしてもいいし、何もしなくても良いこと。

ウ 何をしてもいいが、何かしらはしなくてはいいけないこと。

②筆者は拡張性についてどのように述べていますか、文章から抜き出しましょう。

ど	こ	ま	で	も
思	い	通	り	に

広げていくことができること。

③次のうち、筆者の考えに近いものはどれですか。

ア マイクラフトは、世界で最も面白く、とても楽しい。

イ マイクラフトには面白い理由がたくさんあり、だからこそ世界で一番売れている。

ウ 一番売れているマイクラフトでさえ三億本しか売れていない。

④マイクラフトが売れた

一番の理由はなんだと思いますか。自由に考えたことを書きましょう。

面白いゲームであるのに加えて、常にアップデートをし続けて、新しい要素を取り入れているから。