

INTERVIEW
358人目
▲

千人回峰

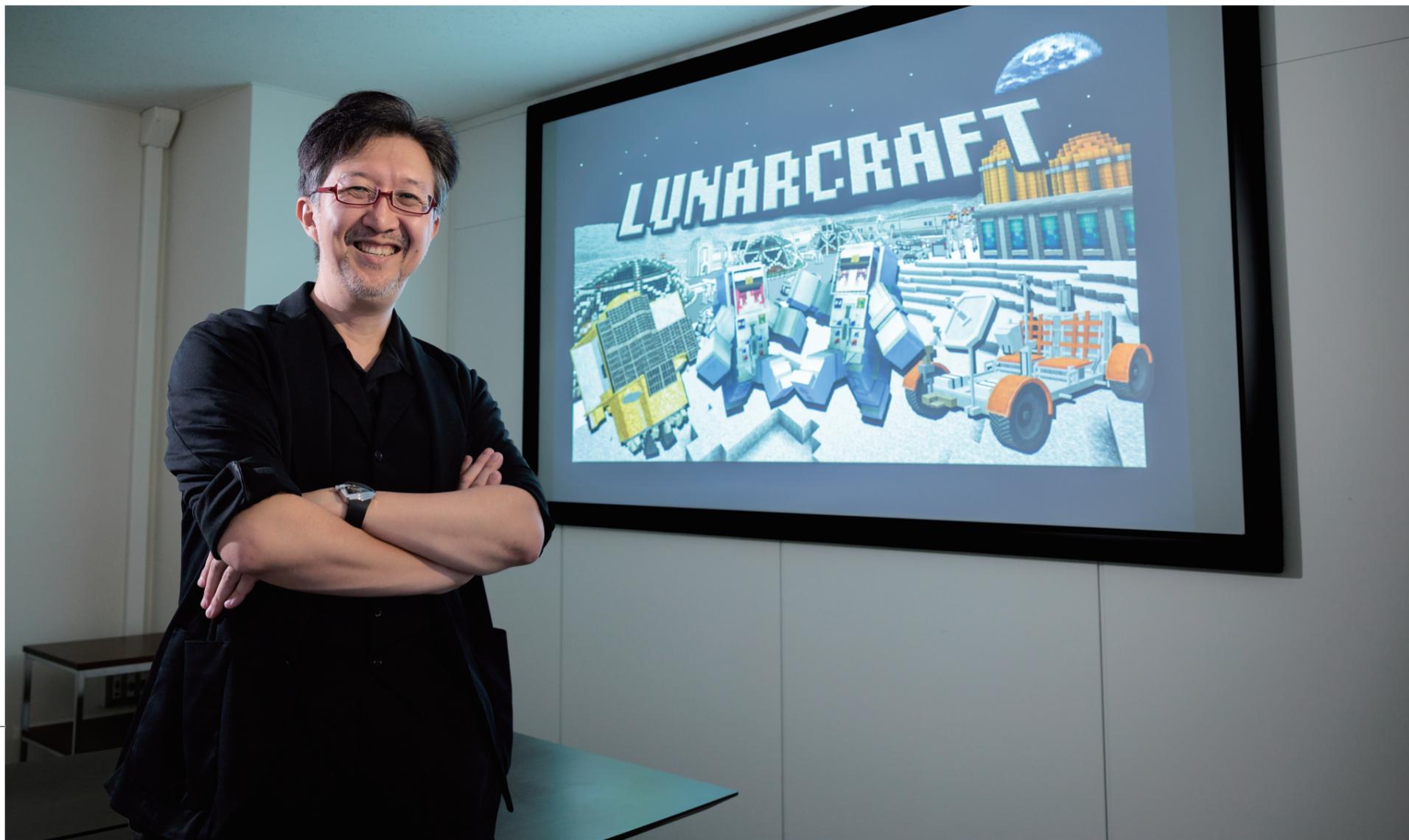
心に響く人生の匠たち

「千人回峰」というタイトルは、比叡山の峰々を千日かけて駆け巡り、悟りを開く天台宗の修行「千日回峰」から拝借したものです。千人の方々とお会いして、その哲学・行動の深淵に触れたいと願い、この連載を続けています。

タツナミ シュウイチ

Syuichi Tatsunami

日本初のプロマイクラフター
東京大学大学院 客員研究員
常葉大学 客員教授



友だちのいない少年に宿ったものづくりの心が、「見たことのない世界」を求めて月面を再現するまで

【東京・千代田区発】世界に多くのユーザーを持つ「マイクラフト（マイクラ）」。その中で「日本初のプロマイクラフター」を名乗るタツナミ氏。趣味から始まったゲームプレイをビジネスに発展させ、今ではマイクラを通じた教育の世界に身を置いてマイクロソフトや宇宙航空研究開発機構（JAXA）との協業も果たしている。氏がここまで熱中するマイクラの神髄とは何なのか。自身の幼少期からの個性も交えて伺った。

（本紙主幹・奥田芳恵）

日本初の「プロマイクラフター」とは？

芳恵 まずそもそも、「プロマイクラフター」とはいったいどんなお仕事なのかと、そこに至るまでの経緯を教えてください。

タツナミ 私自身マイクラを触り始めたのが2009年です。最初は1人のユーザーとして。マイクラ歴はかれこれ15年になりますが、とにかくマイクラの

自由な世界であるということに引かれていました。ひたすら建築をするもよし、敵のモンスターと戦っていくもよし、ボス戦までやるのもよし、という…。自分でマップというか、ワールドをつくることもできます。それが17年になってアバターに着せる服だとか、自分がつくったワールドだとかをほかのユーザー向けに販売できるマーケットプレイスができて。そこからビジネスが始まりました。

芳恵 最初はどんなものを販売されたのでしょうか？

タツナミ 18年にリリースしたのが日本の城を再現した純和風ワールドです。世界中のユーザーが純和風の世界で遊べるという。それで印税収入が入るようになってきて、マイクラが「仕事」になった!と思ったんです。ワールドの出品というのは、アジア圏では第1号でした。

芳恵 プロマイクラフターというのはオフィシャルな肩書きなんですか？

タツナミ いえいえ。ただ、純和風ワールドのリリースをYouTubeライブでやっていたら、チャッ



PROFILE 1976年、青森県弘前市生まれ。学生時代を札幌市で過ごす。映像や音楽コンテンツ制作に従事したのち、高等学校や専門学校で教鞭を執る。同時に世界的人気を誇るゲーム「マイクラフト(マイクラ)」の世界に引かれ、ゲーム内でのコンテンツ販売をビジネス化。その後2018年にMicrosoft認定教育イノベーター、21年に日本人で7人目のMicrosoft Innovative Educator FELLOWに就任。現在は「日本初のプロマイクラフター」として自治体やJAXAとのコラボレーションなどで活動し、教授としてはマイクラを教材としたデジタルデザインやPBL(課題解決型学習)を行っている。

構成/清水沙矢香
text by Sayaka Shimizu

撮影/長谷川博一
photo by Hirokazu Hasegawa
2024. 8.23 / 東京都千代田区のBCN本社にて

ト欄で「タツナミ先生はとうとうプロになったんですね!」と言われて。そうか、自分はプロになったんだ!と。欧米ではワールドをつくる人たちが「ビルダー」と呼ぶんですが、日本ではそういう言葉がなかったので、「プロのマイクラフターだ」というコメントに対して「プロマイクラフターってかっこいいから名乗っていいか?」と聞くとOKだと言うものですから、「じゃあ明日からプロマイクラフターを名乗る!」と。そんな経緯です。もちろん最初は副業のようなものです。ただ、今は自治体と連携してマイクラの教育利用に協力したり、コンテストや教材用のワールドをつくったりということとで忙しくなっています。

友だちのいなかった少年時代がものづくりの心を育んだ

芳恵 幼い頃からものづくりは好きだったのですか。

タツナミ そうですね。リアルの世界でも子どもの頃からブロック遊びや工作が好きでした。父が転勤族で、友だちをつくれなかったこともあるかもしれません。小中高で5、6回は引っ越してきて、基本的に1人でした。妹はいますが、やっぱり男の子の遊びと女の子の遊びは違うので一人の時間が長くて。1人で遊ぶ術を見出してきて、それがものづくりだったのかもしれないね。天文学も好きだったので、高校生の時には望遠鏡もつくりました。

芳恵 望遠鏡!? それは「つくれる」と確信しておられたのですか?

タツナミ つくれると思っていたんでしょうね(笑)。百科事典とか図鑑で構造を調べて、あとはホームセンターで塩ビの筒を買ってきたり、レンズをもらったりして。小学校、中学校では理科の成績は5しか取ったことがなくて、教科書では物足りなくなっていました。光の屈折についても知っていましたし。それと、人間というのは本能的にものをつくれるんじゃないかと感じていました。文系教科はまったくできなかったですけど(笑)。英語では最下位争いしていたこともあります。

芳恵 それは、ずいぶんと極端な。

タツナミ はい。ただ、自作の望遠鏡で月面を初めて見たというのは強烈で、今の仕事につながっています。JAXAと共同で、マイクラ上で月面のワールドをつくりました。衛星の観測データをもとにクレーターなんかを再現した「LUNARCRAFT」というものですが、JAXAのホームページで公開され、日本政府のSNSでも紹介されたので今、世界中の子どもたちが遊んでくれています。

仕事の向こうで待っているみなさんを感じながら

タツナミ氏のもとには多くの手紙やグッズが寄せられる。自分がつくるのはデジタルデータで、実際に「もの」が存在しているわけではない。しかしデジタルの世界と現実世界をつなぐこれらの手紙やグッズは、自分の仕事が発見されたという手応えを感じられる宝物。これからは増えていくように頑張りたいと氏は言う。



プログラミングは独学「見たことのない世界」を求め続けて

芳恵 マイクロソフトともお仕事をされていますが、それはどういった経緯で?

タツナミ それはですね、ちょっとしたつてがあって、マイクロソフトが教育用のマイクラ(Minecraft Education)をお披露目するパーティーに潜り込むことができたんです。マイクラにやたらうるさい人間がいるから、と(笑)。そこでマイクロソフトの教育部門の方々とも知り合って。今、私はマイクロソフトの人間という立場ではなくて、外部の人間としてプロモーションに携わっています。というのは、つくっている人にできないことで外の人間が協力できることもありますから。あくまで1人のユーザーという立ち位置です。

芳恵 しかし大変なお仕事なのでは?

タツナミ まあ、そうは言ってもマイクラは楽しいぞ、とあちこちで言い続けているだけなんですけれど(笑)。私にとっては人生の、体の一部ですから。

芳恵 ところで、ゲーム上でワールドをつくる技術はどこで身につけられたのでしょうか?

タツナミ プログラミングは独学です。HTMLでホームページをつくってみたり、掲示板やチャットのシステムをつくったりということをやってきました。そして30代でマイクラに出会って、ここで何かつくってみよう!と今に至ります。デジタルの世界でDIYをやっている感覚です。家でも本棚とか机なんかは自分でつくります。既製品だと5センチ合わない、ならば自分でつくろう、という。すでにつくられたものに自分が合わせようとは思わないんです。なんか気に入らないじゃないですか。

芳恵 マイクラで新しいワールドをつくるのも、そのマインドなのでしょうね。

タツナミ そうですね。「今までに見たことのない

ワールドを見られる、そこで遊べる」。そんな体験を皆さんに届けられるのが喜びです。私自身、子どもの頃からものづくりをやっていたのも、見たことのない世界を求めてきたのだと思います。

芳恵 さて、今タツナミさんは教育の現場におられますが、マイクラを通じた教育とはどういうものなのでしょう?

タツナミ マイクラは、子どもたちのプログラミング教育の入り口です。自分が思い描いているものをプログラミングでどう実現するか、マイクラを通して考えることができます。教育用のツールもいろいろあります。でも実は、保護者の方にこそ積極的に物事を説くようにしています。

芳恵 それはなぜでしょう?

タツナミ 子どもに勉強をさせるのなら、教育者、保護者はエンターテイナーでないといけないと思っていますからです。(つづく)

BCNは「ものづくりの環」を支え育むメディア企業です



——「ものづくりの環」の詩——

ものを使う人がいます
ものを売る人がいます
ものをつくる人がいます

いつの時代も私たちは生活の心地よさを求めます
その意(おもい)が新しいものを生みます

使う人、売る人、つくる人——
私たちは「ものづくりの環」のなかで
すべての人の心が豊かになることを願っています

株式会社 BCN

<http://www.bcn.co.jp/>

※この記事は、BCN+Rの「千人回峰(対談連載)」で公開中です。
<https://www.bcnretail.com/hitoarite/>