

自己から語るワールドビルディング
——一年次制作『地下街探偵』における場所の考え方——

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3225366

山本芽生／Yamamoto Mei

自己から語るワールドビルディング

——一年次制作『地下街探偵』における場所の作り方——

Self-Based Worldbuilding

——Approach to Place-Making in the First-Year Work "Underground PI"——

要旨：

本稿は、修士1年次作品のゲーム『地下街探偵』の制作を通して、ゲームにおけるワールドビルディングの在り方を検討するものである。筆者はワールドビルディングを、①ゲームメカニクス、②報酬（ストーリー）、③それらに伴う空間デザインの三要素が相互に作用する構造として捉えた。1年次の制作では、ビジュアル的な世界観から出発し、ストーリーやメカニクスが不十分であったため、ゲームとして成立させることが難しかった。この反省を踏まえ、2年次以降は、1年時に制作した既存の世界観を基盤にストーリーを構築し、それに伴うゲームメカニクスを再設計する方針へと転換した。本作では、探索や観察そのものを主な体験とし、最小限の操作でプレイヤーが自由に空間を眺められる構造を採用する。都市空間に埋め込まれた情報や細部の発見を通じて、場所そのものを主役とするゲーム体験の創出を目指している。

1. 序論

私が一年次に制作したゲーム作品『地下街探偵』では、画面を左右にスクロールし、架空の地下街を観察することができる。舞台を地下施設にした理由は、開けた空間と比較して、屋内空間の方が構造の拡張や調整を行いやすい点に加え、プレイヤーにとって未知性の高い空間を演出しやすいと考えたためである。レベルデザイナーのトッテンは、これを「ネガティブスペース」と呼び、薄暗く謎めいた環境では、実際に視認できる範囲以上に、見えない領域が広がっているかのような眺望空間の効果を高める一つの方法だという（トッテン, 2025）。私はこれを、効果的に空間を造ることで鑑賞者の想像を引き出し、実際に視覚的に見えるものよりも奥行きを感じさせる空間にすることができると解釈した。このような効果は、ゲームや映画におけるナラティブなワールドビルディングにおいても非常に有効に機能するものであると考えられる。

例えば、私は幼少期より『ハリー・ポッター』シリーズを愛読しており、本作は現在に至るまで、創作活動におけるバイブルとなっている。魔法ワールドは、現在もなお多方面に展開され続ける、唯一無二の世界観として我々の記憶に深く浸透している。

この魔法ワールドは、全七章の物語の舞台となったhogwarts魔法魔術学校を中心に構築されている。著者のJ・K・ローリングは、ハリーをはじめとするいくつかのキャラクターを着想した後、最も集中的に構想したのがhogwarts魔法魔術学校であったと語っている。hogwarts城は、イングランドの古い堅牢な石造の城がモチーフであり、決して華やかであるとは言えず、重厚で閉鎖的な印象を持つ空間である。

しかし城の内外には細部まで作り込まれた魔法の仕掛けや構造が存在し、読者に高揚感や緊張感を与える。「動く階段」や「必要の部屋」（普段は見つけることができず、必要としたときにのみ現れる部屋）のように、建物そのものに不思議な性質が備わっており、物語の進行において極めて重要な役割を果たしている。

さらに、作中には、ハリーをはじめとする子どもたちだけでなく、多くの大人のキャラクターが登場する。彼らの多くはhogwartsの卒業生であり、学生時代、城に残っていた記憶や遺産、痕跡が、後の世代であるハリーたちによって発見され、使用されたり、調査されたりする。このように、同じ舞台上において時間を越えて物語が重なり合う構造も、本作の大きな魅力の一つである。

実際に映画制作に携わり、hogwartsを視覚的に再現したプロダクションデザイナーのスチュアート・クレイグは、hogwarts城を物語における重要な「キャラクター」として捉えている（レベンソン, 2022）。hogwarts城は、物語の進行に応じて変更が加えられたり、新しい部屋や建物が拡張されたりするなど、シリーズごとに外観や構造が変化し、補強されてきた。その点において、我々を魅了し続ける変化するキャラクターに近い存在であるとも言える。

観客や読者は、毎回新しい側面を見せるこの舞台に引き込まれ、hogwartsには物語で描写されなかった部分の構造や、さらに不思議な空間が存在するはずだと想像し、その広がりを感じさせる点に惹かれる。これは、前述したネガティブスペースの概念に似ている。私は、『ハリー・ポッター』シリーズの真の主役はhogwarts城そのものであると感じるほどであり、舞台そのものを主役にした作品を作りたいという考えは、ここから強く影響を受けている。

このように、hogwarts城の魅力は空間の内部に緻密に組み込まれたナラティブ的な面白さ、それに加え想像を掻き立てる多くの未知や拡張性がある点にあると考えられる。

「この場所にあるものは何を意味するのか、何が起きるのか」「まだ見ていない場所があるのではないか」という想像が、観る者に探索への欲求や期待を喚起しているのである。筆者の制作する『地下街探偵』において地下街という舞台を選択した理由も、まさにこの点にある。全体像を把握しづらい地下施設で、ナラティブ的な面白さがあり、探索行為そのものを動機づける装置として舞台が機能することを目指したい。

以上を踏まえ本論文では、「適切なワールドビルディングとは何か」という問いを自作と結びつけながら論じる。ゲームメカニクス、報酬、空間デザインの相互作用を分析することで、舞台を主役とするゲーム体験の成立条件を明らかにすることを目的とする。

2. 本論

2-1. ワールドビルディングについて

空間に興味を持ち、さらに探索したいという欲求を喚起することは、ゲームを制作する上で極めて重要な目的であると考えられる。しかし、「舞台を主役にする」と言っても、現実的には舞台のことだけを考えていては作品として成立しない。『ハリー・ポッター』シリーズが優れている理由は、あくまでhogwarts城がストーリーやキャラクターを際立たせ

るための舞台装置として機能している点にある。この考え方は、インタラクティブな要素を含むゲーム制作においても同様に適用されるべきである。

以上を踏まえ、この1年間、ゲーム作品『地下街探偵』を制作する中で、主に考える必要があった要素は次の三つである。

- ① ゲームメカニクス（遊戯の部分）
- ② 報酬（アイテムの入手やストーリーの進行）
- ③ ①と②に伴う空間デザイン

本稿では、この③をゲーム制作におけるワールドビルディングとして規定する。

これら三つの要素は相互に作用し合う関係にあり、①と②については、作品ごとに重視する順序を変えることができる。たとえば、ストーリーを重視する場合には、それを体験させるためのゲームメカニクスを設計する必要がある。『デトロイト ビカム ヒューマン』のように、ナラティブ体験を主軸とし、選択肢や多様な分岐を組み込むゲームは、その代表例である。

一方で、現在私が制作しているゲーム作品は、主にビジュアルとして表現したい世界観から構想を出発させている。つまり、③のワールドビルディングの中でも、特に視覚的側面のモチーフを起点として制作を始めたことになる。

2-2. 起点となるモチーフについて

上述の通り私はアーティストとして、まずビジュアルを重視し、そこから思考を展開することが多い。『地下街探偵』の制作においても、舞台のビジュアルを考えるにあたり、最初に目を向けたのは身近な街の風景であった。

私は散歩が好きで、特に知らない街を歩くことに大きな楽しさを感じる。都会の街の面白さは、歩いているとすぐに変化が訪れる点にある。情報量の多い、見応えのある場所が密集しており、「多様な風景」を短時間の移動で観察することができる。近代的で清潔感のある高層ビルを見上げることは、田舎出身の私にとって非常に新鮮であり、面白いことの一つである。私の出身地である香川県には、見上げるほどの高さを持つ建物は一つしか存在しない。高さ151.3メートルの「シンボルタワー」である。しかし、東京には150メートル以上のビルが200棟以上存在すると言われている。地元では唯一突出した存在であるその建物も、悲しいことに都会の中に置かれれば完全に埋もれてしまうだろう。夜、巨

大な建物の小さな窓一つひとつに蛍光灯の光が灯っているのを見ると、その中に人々の生活が詰まっていることを想像し、不思議な感覚に包まれる。

一方で、下町に目を向けると、店が密集しているためか看板の数が非常に多い。ネオン看板の光がこれほどまでに溢れている光景も、都会ならではのものである。文字情報が洪水のように溢れ、ごちゃごちゃとした量がやがて一つの質へと変化し、決して整然としていたとは言えない通りが、意外性を伴って魅力的に映る。その雑多さは、どこかエキゾチックな印象さえ与える。

また、大規模な地下施設も都市の大きな特徴である。地下空間では、目に入るものすべてが人工物で構成されている。特に古い地下街では閉塞感があり、暗く、店と人が密集していて、必ずしも居心地が良いとは言えない。しかし同時に、外界から切り離された昭和の面影を残す空間として、テーマパークのような魅力を持っていると感じる。

特に横浜は、私にとって非常に興味深い街である。大学院の入試のために初めて訪れた際、横浜についての知識はほとんどなく、大きな観覧車や赤レンガ倉庫、中華街といった「港町のおしゃれな街」というイメージを漠然と抱いていた。それは、横浜が外向けに打ち出しているイメージを、そのまま受け取っていたとも言える。しかし、実際に住み始めてみると、ドヤ街や下町の飲み屋街が存在することに気づき、街が持つ二面性を強く意識するようになった。歴史的背景によって形成された表と裏のコントラストの激しさこそが、横浜の大きな魅力の一つであると感じている。私はこの「表と裏」という構造に強く惹かれる。

建築において特に好んでいるのが、看板建築である。昭和初期に関東を中心に流行したこの建築様式は、近代化に伴い表側を西洋風に整えながらも、裏側には日本古来の家屋構造が残されているという特徴を持つ。日本の都会的な街並みも、突き詰めればこの構造に近いものがあるのではないだろうか。近代的なビルが立ち並ぶ明るい表通りと、それとは対照的な薄暗い下町は、生活を成り立たせる上でどちらも欠かせない存在である。

『地下街探偵』のワールドビルディングにおけるモチーフは、以上のような、私が散歩を通して感じた都市の魅力である。観光地や「表と裏」という構造が密集している横浜をモデルに舞台を制作することは、多様な場所を容易に探索できるゲーム空間の「箱庭性」と結びつき、創作意義を高められると考えた。

そしてその魅力を表現するにあたり、最も重要だと考えたのは、画面内の情報量を多くすることである。具体的には、看板や張り紙といった細部のディテールにこだわるという

ことだ。目的を持たずにステージを眺めていても、小さな発見が得られる状態を目指した。また、地下ステージと地上ステージに明確なメリハリを持たせることや、地下空間ではフロアごとに異なる雰囲気を感じられるようにすることで、場所ごとの面白さを視覚的に演出できるとも考えた。

2-3. 「場所への定着化」について

本節では、私がワールドビルディングにおいて重要だと考える「場所への定着化」について述べる。

関東に住み始めてまだ一年ほどであるが、場所や人に対する新鮮さはいまだに強く、日々の生活を楽しんでいる。一方で、生まれ育った香川県高松市に帰省すると、街の見え方が以前とは変わったことに気づかされる。かつては当たり前だった風景に対し、「こんなにも何もなかったのだろうか」「そもそも散歩をせず、車移動ばかりだな」と感じるようになったのは、都会での生活を経験したからである。特に街中に出ると、その変化を強く実感する。

商店街を歩いていても、「この店は潰れてしまったのだな」「知らない店が増えている」といった発見がある。しかし、減って増えた店の多くは、東京発の流行をなぞったものであることが多い。東京からの波が遅れて地方に流れ込み、しばらくして引いていく。2018年頃のタピオカブームの際には多くの店舗が乱立したが、現在ではそのほとんどが姿を消している。そのような中で長く続いている店は、その土地に適応することに成功した店であると考えられる。商店街に残っている数少ないタピオカ店を見ると、もはやタピオカは付随的な存在となっており、韓国や台湾の流行食を柔軟に取り入れながら、通学する学生にとって「都会性」を感じさせる風を送り続ける存在となっている。結果として、それらの店は定番の存在へと変化している。

チェーン店についても同様である。ファストフードやコーヒーショップといった世界的に定着した業態であっても、国や地域ごとにメニューや味付けを変え、その土地の文化に適応することで親しまれている。

このような「場所への定着化」は、ゲームのワールドビルディングを考える上でも極めて重要であると考えられる。

私の制作するゲームにおいても、タピオカ屋のようにすぐに飽きられてしまう没個性的な場所ではなく、その場ならではの特徴を明確に定義しなければならない。たとえば、並

ぶ店一つひとつに理由や背景を与え、空間の中に定着させる必要がある。プレイヤーがその空間に滞在したとき、その場からリアリティや環境の手触りを感じながら遊べることで、体験として重要である。

実際にゲーム制作を進める中で、参考にしたい区画や店舗を観察するため、何度も現地を訪れるようになった。そこへ足を運ぶことは、空間に対して実存的な足がかりを得る行為であり、その積み重ねが空間への親近感や愛着を生み出すのではないだろうか。そして、その愛着こそが、プレイヤーの興味を引き出し、没入へと導く鍵になると感じている。そのためには、プレイヤーの好奇心を誘い込むようなナラティブな魅力を内包する空間を演出する必要がある。

2-4. 3つの複合的要素のバランス

本論 2-1 で述べた通り、本稿ではゲームにおけるワールドビルディングを、① ゲームメカニクス（遊戯の部分）、② 報酬（アイテムの入手やストーリーの進行）と不可分に結びつけた複合的要素として捉えた。

本来、世界構築は無目的に存在するものではなく、何らかの体験的、あるいは物語的目的に基づいて設計されるべきものである。しかし、1年次の制作では、ストーリーやメカニクスという明確な基準を持たないまま空間や設定の構築を進めてしまい、その結果、ゲーム作品として思うように制作を進めることができなかった。この反省から、2年次以降は制作方針を大きく見直す必要があると考えるに至った。

また、私はゲームメカニクスにおいて、プレイヤーが自由にアクションを行うような要素を組み込むための技術や発想に乏しかった。そのため、必然的にメカニクスに伴う報酬（アイテムなど）の提供ではなく、②の報酬をストーリーとし、それに付随する形でゲームメカニクスを設計する方向性を選ぶことになった。そして、密度のあるビジュアルスタイルを実現する、散歩をするように発見がある点を考慮し、探し物ゲームとして設計を始めた。

次に現状のワールドビルディングについて、上述のとおり本作は当初探し物系のゲームを想定していた。『地下街探偵』は横スクロール型のゲームであり、建物の断面図を眺めるような空間構成を採用している。これは、探し物ゲームにおいて、画面を構図化し、視認性を高めるための選択であった。そのメカニクスに基づき、画面内の情報量を増やした

り、見間違えやすい類似物を配置したりするなど、レベルデザインの調整を行う必要があった。

しかしその結果、目指していたビジュアル表現、ストーリー（なぜそれを探すのか、また探索後にどのような反応が生じるのか）、レベルデザインの三者が十分に噛み合わない状態に陥った。同じ横スクロール型の『スーパーマリオブラザーズ』を例として考えると、私はこのゲームメカニクスを成り立たせるためにマリオの足場、または邪魔になるブロックを配置しなければならない。しかし、この場所にブロックがあるナラティブ的な意味とは何か、またブロックを配置するために景観が損なわれないかを考えていたことになる。

また、制作過程では、「店の中に入れないのか」という指摘を受けることも多かったが、当時はそれをどのようにゲームメカニクスとして成立させるかが明確ではなく、実装に至らなかった。

今後の制作においては、すでに埋め込まれている世界観を基準にストーリーを構築する必要がある。世界観からストーリーを立ち上げるという手法においては、ストーリーに合わせて既存の空間を調整する必要があるものの、大きな問題はないと考えている。実際、『ホグワーツ・レガシー』のように、原作の世界観が先行して存在するゲームでは、それに基づいた新たなストーリーやメカニクスが創造されている。

表現したい世界観を起点とするゲームの場合、③のワールドビルディングはさらに二つの段階に分けて捉えることができる。③aを既存の世界観設定、ここから①ゲームメカニクスと②報酬が考えられる。そして、それらに基づいて具体的な③bのゲーム空間へと変換される。③aと③bにおいても相互的に作用することが望ましい。例えば、既存の世界観にどれほど忠実であっても、それがゲーム空間として適切に設計されていなければ、プレイヤーにとっては退屈な体験となり得る。一方で、ゲーム空間としての完成度が高くとも、世界観との結びつきが希薄であれば、十分な没入感や高揚感を喚起することは難しい。本作においては、③aを、現実の横浜をモデルにした地下空間設定（ナラティブな魅力を内包する空間）と位置付け、それを①②に基づき③bとして再構築する必要がある。

3. 結論

以上、本論では現在制作中の作品『地下街探偵』を例として、ワールドビルディングのプロセスと、そこでの重要なポイントとして「場所への定着化」と、「ストーリーやメカニクス」と関係づけることの重要性について論じた。そして後者のポイントが、現時点の課題であることを明らかにした。

最後に、今後の課題として、改めて本作の世界観に基づく①ゲームメカニクスと②報酬（ストーリー）を再検討したい。

①は都市を散歩する自身の体験から、本作における主な行為は探索や観察であると考えられる。明確なゴールを設定するよりも、小さな発見や寄り道そのものに価値が生まれることが望ましい。

そこで、遊戯としては最小限の、操作によって画面内を自由に動かし、眺めることができる程度のものに留めることを想定している。極端に言えば、アニメーションのように、見ているだけで時間が流れ、終わりを迎える作品であっても成立し得ると考えた。これはVRアニメーションと同じ考え方でもあるが、それよりもジオラマを覗くように、見晴らしの良い外から概観することができる。

私がゲームの最も大きな魅力だと感じている点は、画面に操作性があり、視点を自由に動かして好きな場所を見ることができる点にある。その体験自体が十分に楽しいものであるため、自身の作品にも取り入れたいと考えるようになった。

現在の横スクロール型の構図化された空間においても、「画面を動かし、観察する」というメカニクスは、当初想定していた探し物系ゲームと本質的に大きな違いはない。そのため、③bのゲーム空間としての構成を大きく変更する必要はないと判断した。

画面内のどこに興味を持ち、どこを見に行くかはプレイヤーに委ねられる。

また、店の中を覗くことができるようにし（図1）、そこにはキャラクターがいて何か興味深いことを話しているかもしれないし、彼らの日常を淡々と過ごしているだけかもしれない。



図1：テスト画像（店のドアなどクリックすると表示される）

②のストーリーはキャラクターの動きである。決められた一本道のストーリーが一本存在することだけではなく、複数のシーンが同時多発的に何本もゲーム空間内で展開され、周回するたびに異なる出来事を見ようという動機が生まれる作品を目指したい。本作における舞台を主役とするゲーム体験は、プレイヤーが興味を持った空間を眺め「何か面白いことが起こるかもしれない」という期待を抱かせること、そして期待に応えるかたちでストーリーが展開されることで成立する。さらに、それを通じてプレイヤーの場所に対する解像度が高まるという点に、その本質がある。

ストーリーが定まることで、場所はより生活感や歴史を感じさせる存在として描写することができる。それがその場の個性となり、プレイヤーにとって「訪れた場所」として記憶され、愛着を持ってもらうことが重要である。その上で、作品内で描写されなかった舞台設定について拡張性を持って想像してもらうことができるだろう。そのような体験を生み出すことこそが、本作におけるワールドビルディングの意義である。

文献

- トッテン, クリストファー (2025 年) 『レベルデザインの教科書』 ボーンデジタル
- レベンソン, ジョディ (2022 年) 『映画『ハリー・ポッター』シリーズ公式美術設定&図画集』 玄光社
- ローリング, J.K. (1997 年) 『ハリー・ポッター』シリーズ 静山社

作品

- アヴァランチ・ソフトウェア (2023 年) 『Hogwarts Legacy』

- クアンティック・ドリーム (2018 年) 『Detroit: Become Human』
- 任天堂 (1985 年) 『スーパーマリオブラザーズ』