

マイクラフトを軽くする方法

重い・カクつくの原因別 軽量化ガイド【2026年版】

症状の切り分け → 5分でできる設定 →
描画距離の考え方 → Java版・統合版の軽量化

minecrafteroptifines.com

1. まず症状を確認する

「重い」という言葉だけでは原因を特定できません。FPS低下と通信遅延では、必要な対策が違います。まず自分の症状に近い項目を確認しましょう。

症状	主に確認する項目
画面がカクカクする	FPS・GPU・CPU
移動すると一瞬止まる	チャンク読み込み・CPU
村やMobが多い場所だけ重い	エンティティ・シミュレーション距離
ブロック反応が遅い	Ping・通信
Mobの動きが遅い	TPS・サーバー

2. まず5分で試す8つの設定

ビデオ設定から次の8項目を順番に確認します。

1. 描画距離を下げる（例：12→8チャンク）
2. シミュレーション距離を下げる
3. グラフィックスを「速い」にする
4. パーティクルを減らす
5. 雲をOFFにする
6. エンティティの影をOFFにする
7. シェーダーをOFFにする
8. FPS制限（Max Framerate）とVSyncを確認する

3. 描画距離とシミュレーション距離の違い

設定	主な役割	高くすると
描画距離	見える範囲	遠くまで表示する
シミュレーション距離	ゲーム処理の範囲	広い範囲を処理する

画面のカクつきやFPS低下が主な症状なら、まず描画距離を下げて変化を確認します。村人やMobが多い場所で重いなら、シミュレーション距離を優先します。一度に両方を変えず、1つずつ変更するのがおすすめです。

4. Java版の軽量化

Java版では軽量化MODも有効です。Sodiumはバニラに近い描画でFPS向上を狙う人向け、OptiFineは独自機能（ズームなど）やシェーダー連携を使いたい人向けです。両方の安易な併用は避け、どちらかに絞りましょう。RAMの割り当ては多ければよいわけではなく、4～8GB程度から様子を見るのが基本です。

5. Java 26.2以降のGraphics API

Java 26.2ではGraphics APIの設定が追加されました。「Default」「Prefer Vulkan」「Prefer OpenGL」から選べます。Vulkanに変えれば必ず軽くなるわけではないため、環境に合わせて比較してください。

6. 統合版のポイント

統合版では描画距離・シミュレーション距離・グラフィックス設定・パーティクルを見直します。
Vibrant Visualsが重い場合は「Favor Performance」にするか、「Simple」「Fancy」に戻す方法もあります。Switch・スマホ・PS4などは本体側の性能に合わせ、無理のない設定にしましょう。

7. 改善しないときのチェックリスト

PC：電源モード・GPUドライバー・バックグラウンドアプリ / Minecraft：ビデオ設定・描画距離 /
Java：バージョン・割り当てRAM / World：エンティティ数・ホッパー・レッドストーン /
Network：Ping・サーバーのTPS

8. よくある質問（抜粋）

Q. 一番簡単に軽くする方法は？

A. 描画距離を下げるのがおすすめです。8～12チャンク程度から試してください。

Q. Sodiumを入れても重いのはなぜ？

A. 設定・MOD構成・PC性能のどこが原因か切り分けて確認しましょう。

Q. RAMを増やせば軽くなる？

A. RAM不足とFPS低下は同じではありません。割り当てすぎにも注意が必要です。

Q. FPSが60で固定されるのはなぜ？

A. VSyncやMax Framerateの上限、モニターのリフレッシュレートを確認してください。

本ガイドは記事「マイクラフトを軽くする方法 | 重い・カクつく原因と軽量化設定【2026年版】」の要点版です。