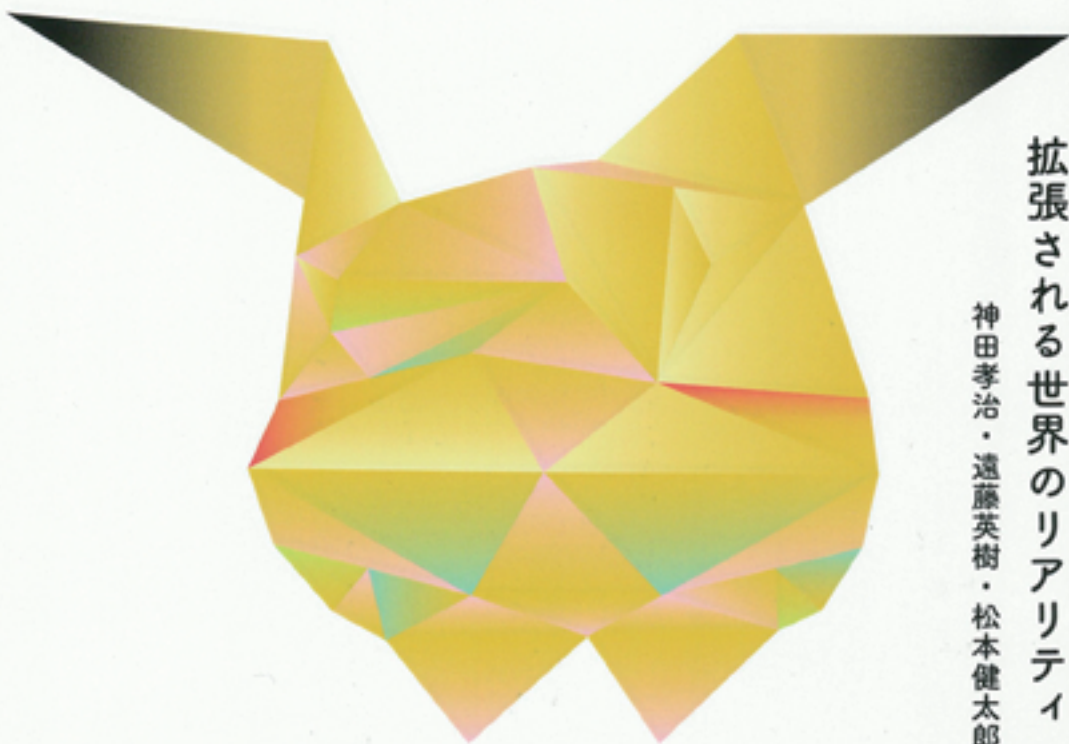


ポケモンGOからの問い



拡張される世界のリアリティ

神田孝治・遠藤英樹・松本健太郎 編

Questions from Pokémon GO

Realities of the extended world

Edited by KANDA Koji, ENDO Hideki, and MATSUMOTO Kentaro

リリース以来、瞬く間に世界中の人々を魅了し、功罪まとめて社会現象となったポケモンGO。ARやGPSを前提とするこのゲームは、現代社会を理解するための恰好の題材でもある。哲学、社会学、観光学、メディア論、ゲーム研究、宗教学など、さまざまな領域の研究者が「ポケモンGOからの問い」に真摯に応答する、学問的試み。

ポケモン
GO
は「何」を
もたらした
か？

新曜社

ポケモンGOからの問い

拡張される世界のリアリティ

神田孝治・遠藤英樹・松本健太郎 編

Questions from Pokémon GO

Realities of the extended world

Edited by KANDA Koji, ENDO Hideki, and MATSUMOTO Kentaro

新曜社

ポケモンGOからの問い——拡張される世界のリアリティ * 目次

はじめに

編者一同 7

巻頭インタビュー 多孔化からみるポケモンGO

インタビューー 鈴木謙介 15

I部 現実と虚構への問い

第1章 ポケモン・コンテンツの系譜

——その終着点としてのポケモンGO

「メディアミックス」 小池隆太 28

第2章 ポケモンGOの観光コミュニケーション論

——コンテンツ・ツーリズムの視点からの観光観の刷新

「コンテンツ・ツーリズム」 岡本健 42

第3章 ポケモンGOのリアリティ

——『Ingress』との比較から

「フィクション」 河田学 55

第4章 穢れなきポケモンと現実の都市

——ARによって浮き彫りになる、現実世界への糾弾

「都市」 藤田祥平 66

第5章 いかにして私たちはポケモンGOと接触するのコンタクトか

——二つの指標性から出発して

「コンタクト」 谷島貫太 78

第6章 ポケモンGOでゲーム化する世界

——画面の内外をめぐる軌轢を起点として

「ゲーミフィケーション」 松本健太郎 90

Ⅱ部 デジタル技術とメディアへの問い

第7章 新たななるモバイル・ハイブリッド

——ポケモンGOが生み出した虚構と現実の集合体

〔モバイルメディア〕

神田孝治

104

第8章 現実はいかにして拡張されたのか

——写真・GPS・ナビゲーシヨ

〔拡張現実〕

増田展大

116

第9章 デジタル地図を遊ぶレイヤー

——グーグルマップからポケモンGOへ

〔デジタル地図〕

松岡慧祐

128

第10章 ポケモンGOと監視社会——人間の終わりの始まり？

〔監視社会〕

森 正人

139

第11章 ゲーム攻略サービスからプレイヤーの〈状況〉を再考する

——攻略本・攻略サイト・サービスツールがもたらすもの

〔攻略サービス〕

山崎裕行

151

第12章 資源化される宗教感覚、資源化を飼い慣らす宗教感覚

——ポケモンGOをめぐるイスラーム的批判からの考察

〔宗教意識〕

安田 慎

162

Ⅲ部 社会と文化への問い

第13章 文化産業論を移動論的に転回せよ！

——〈時間〉と〈空間〉に向けた欲望の生成プロセスの起動装置

〔モビリティ〕

遠藤英樹

174

第14章 ポケモンGOという旅——どこからが旅かしら
「観光」 高岡文章 186

第15章 上を下へのポケモンGO——拡張現実が生活世界にもたらすもの
「リアリティ」 須藤廣 196

第16章 コンテンツに〈容易に〉上書きされるセカイとどう付き合おうか
「聖地巡礼」 現象との比較から考えられること
「聖地巡礼」 谷村 要 208

第17章 アメリカ人はポケモンGOに何を見たのか
——定着するAnime文化
「日本文化」 新井克弥 219

第18章 公共空間におけるマナー教育を再考する
——「ポケモンスタンブラー」とポケモンGOの受容体験を比較しながら
「マナー」 デボラ・オチ 231

ポケモン年表
作成 藤田祥平 241

事項索引 248

人名索引 250

装幀——荒川伸生

はじめに

二〇一六年七月、スマートフォン向けの位置情報ゲームとして Pokémon GO（以下、本書では「ポケモンGO」と表記する）の配信が開始された。ナイアンティック社（Niantic, Inc.）と株式会社ポケモンが共同開発した本ゲームは、瞬く間に世界中の人びとを魅了し、まさに社会的現象となっただけでなく、多岐にわたる影響を各所におよぼした。

こうしたポケモンGO現象をめぐって、そのリリースの翌月には『世界を虜にするポケモンGO——世界中の大人を夢中にさせるゲームの魔力とは』のタイトルで、『「ニューズウィーク日本版」の特集号が発行されている。そのなかでも、アレクサンダー・ナザリアンは、「戦争をやめて、ポケモンGO」と題する記事において、「このゲームには、現実を微調整する力がある」と指摘し、フロリダ州での銃乱射事件、バン格拉デシユでのレストラン襲撃事件、バグダッドでの爆弾テロなど凄惨な事件が多発する昨今の世界情勢にあつて、それが「無数の人びとを夢中にさせる」ものであることを前向きに評価している。このように、ポケモンGOの社会的影響としては、人びとを新たに連帯させるその統合作用を肯定的に（場合によっては楽観的に）批評するものも散見された。

だが、各所の言説において強調されていたのは、むしろそのネガティブな影響であつたともいえる。実際にポケモンGOは、その人気ぶりから一躍脚光を浴びつつも、他方では無数の社会問題を惹起する

に至った。こうした問題のなかでとくに顕在化することになったのは、画面に意識を固定されたプレイヤーの行為と、その画面外における社会とのあいだに生じたある種の「軋轢」であった。「歩きスマホの禁止」が社会のいたるところで啓発される現在、たえまなく画面をタップしフリックするプレイヤーが公共空間を闊歩する。しかもそのプレイヤーは、画面内の記号群の挙動に集中しながら、空間内の移動に従事するわけである。過去には類例のなかった大勢のプレイヤーによるこうした行為が、その他の人びとに違和感を覚えさせたり、社会的規範と抵触させたり、さらには新たな危険を生じさせたりしたのである。

周知のように、ポケモンGOによってもたらされた「熱狂」が今日まで継続しているというわけではない。嵐のようなブームが過ぎ去ったあと、本ゲームがマスメディアに取り上げられる機会は極端に減少していった。むしろ昨今では、日々、ある特定の作品や事象がマスメディアやソーシャルメディアの回路を通過し、それが人びとの注意をいつとき占拠しては忘れさられる、というサイクルが量産されているが、その意味では、ポケモンGOはまさにその最たる事例となりつつあるようにも思われる。しかし他方で、そのような流行現象はそれが忘却された後も、以前とは異なる何かを私たちの世界に持ち込みつづける、といえるかもしれない。

ポケモンGOというゲームは、単にこうした現代社会における消費サイクルを超えた「何か」を私たちに突きつけるものとなった。見方によっては、このゲームがもたらした現象は、それまでの社会にはなかった「何か」を生じさせたり、顕在していなかった「何か」を提起したりする重要な契機だったともいえる。しかもポケモンGOというゲームがその内容を更新しつづつ継続しているばかりでなく、それを生じさせた科学技術、そして、それをとりまく社会的状況が現在まで継続している状況下において、その「何か」は完全に消失することなく、(少なくとも潜在的には)「今」に引き継がれているのであ



『ニューズウィーク日本版』ポケモンGO特集(二〇一六年八月二日発行)

る。

本書はポケモンGOがもたらした「何か」について、多様な視座から検討をくわえることを企図して構想された。具体的には、ポケモンGO、およびそれに付随して惹起された社会現象を研究の対象として、哲学、観光社会学、地理学、記号論、メディア論、イスラーム研究、コンテンツ・ツーリズム研究、写真研究、ゲーム研究など、多彩な学問的背景をもつ一八名の執筆陣がそれぞれの専門性を活かした議論を展開している。実際にポケモンGOをめぐる諸々のトピック——たとえば本作品をめぐる「聖地」の形成メカニズム、ゲームをめぐる「シミュレーション」の様態、デジタル地図と身体移動の関係、ゲームを利用した地域振興の試みなど——に目を向けてみると、それらの題材そのものが学問的検討に値するさまざまな論点を含んでおり、また現代社会の組成を浮き彫りにするものともいえる。しかもそのリリース以前と以後とを比較してみると、それらの各論点について、従来における研究上の視点からではうまく把握することができない事態が生じている場合すらある。本書が掲げる『ポケモンGOからの問い』のタイトルが示唆するように、本ゲームやそれがもたらした各種の現象への問いは、現代社会についての問いや、さらには研究上の視点についての問いへと繋がっているのである。

本書では、とくに研究上の視点をめぐって、各領域の研究者たちがポケモンGOによってある種の「挑戦状」を突きつけられていると仮定し、執筆者それぞれの専門分野における主要概念、あるいは、それをめぐる議論がどのように変わった／変わる可能性があるのか、また、ポケモンGO以降に私たちは各領域で何を問う必要があるのか、という点についても分析が展開されている。とりわけ本書の副題と関連づけていうなら、ポケモンGOはデジタルテクノロジーによって拡張されたリアリティの複雑さを示す好例ともいえる。本書はこうした現象について、各領域の研究者が今後のアプローチを模索する挑戦的な書籍でもある。

*

さて、本書には「ポケモンGO」を主題とする一本のインタヴュー、および一八本の論文が収められているわけであるが、以下では簡単に、それぞれの概要について素描しておこう。

まず冒頭には、巻頭インタヴューとして、鈴木謙介氏による「多孔化からみるポケモンGO」が収められている。本インタヴューでは社会学者である彼のプレイ体験を起点としながら、ポケモンGOが私たちの社会にもたらしたもの／もたらしつつあるものが多角的に論じられている。とりわけ鈴木氏の概念として有名な「多孔化」をめぐって、それをポケモンGOがいかにして更新する可能性がありうるのかという議論は、今日におけるテクノロジーと社会との関係性を考えるうえで興味深いものといえる。

さらにその後、本書ではI部「現実と虚構への問い」、II部「デジタル技術とメディアへの問い」、III部「社会と文化への問い」と題された三部構成のもとで、合計一八本の論文が配置されている。そのうちI部「現実と虚構への問い」に含まれる各章では、ポケモンGOのリリース開始のあと、それが現実と虚構との境界をどのように揺るがしつつあるのか、さらにいえば、そもそもそのような潜在力をもったこのゲームがどのような存在として私たちに現前しつつあるのかが論じられることになる。まず、第1章の「ポケモン・コンテンツの系譜——その終着点としてのポケモンGO」（小池隆太）では、マーク・スタインバーグによる「メディアミックス」概念を援用するなどしながら、ポケモンというキャラクター・コンテンツの系譜を通観することにより、ポケモンGOを「コミュニケーションによるコンテンツの侵食と単純化」という観点から分析している。つづく第2章の「ポケモンGOの観光コミュニケーション論——コンテンツ・ツーリズムの視点からの観光観の刷新」（岡本健）では、「観光」概念の定義、あるいは著者によるレイドバトルのプレイ体験などをふまえながら、ポケモンGOというゲームが

都市社会で、あるいは地域社会でどのような共同性やコミュニケーションを生成しつつあるのかが検討されている。また、第3章の「ポケモンGOのリアリティ——『Ingress』との比較から」（河田学）では、ポケモンGOの位置情報ゲームとしての特性をふまえながら、また、同じくそのジャンルのゲームの先駆的存在である『Ingress』との比較をふまえながら、現実とフィクションとのインタラクションについて考察している。さらに第4章の「穢れなきポケモンと現実の都市——ARによって浮き彫りになる、現実世界への糾弾」（藤田祥平）では、「ポケットモンスター」シリーズにおけるポケモン（自然の象徴）とポケモンGOにおけるポケモン（都市の象徴）を相互に比較しながら、ポケモンを現実世界に挿入することから派生する違和感と、この違和感を究明することで可視化される「都市生活者の欺瞞」を分析の俎上に載せる。第5章の「いかにして私たちはポケモンGOと接触するのか——二つの指標性から出発して」（谷島貫太）では、チャールズ・ウイリアム・モリスの「意味論／統語論／語用論」といった記号論的区分や、あるいは、チャールズ・サンダース・パースとダニエル・ブーニューによる「指標」をめぐる言説（とくに「物理的指標性」および「コミュニケーション的指標性」）を援用するなどしながら、ポケモンGOのプレイをめぐる「中核体験」を分析し、ゲーム世界内へのユーザーの導入がいかにして成し遂げられているのかを検討している。さいごに第6章の「ポケモンGOでゲーム化する世界——画面の内外をめぐる軌轍を起点として」（松本健太郎）では、プレイヤーと非プレイヤーのあいだの「軌轍」、あるいはそこから派生した社会的な「分断」を視野にいれつつ、複数の領域にわたる理論的言説を参照しながら、また、それを前提に「ゲーミフィケーション」概念を再考するなどしながら、デジタルテクノロジーが現代の記号世界にもたらしつつあるものを考察している。

Ⅱ部「デジタル技術とメディアへの問い」に含まれる各章では、おもにポケモンGOを構成する技術

的側面、あるいは、そのメディアとしての側面に着目した議論が展開されることになる。まず、第7章の「新たなモバイル・ハイブリッド——ポケモンGOが生みだした虚構と現実の集合体」（神田孝治）では、ポケモンGOがスマートフォン、GPS、ARといった新しいテクノロジーを前提として、人間とモノとの新たなモバイル・ハイブリッドが形成されつつある点に着眼し、それが現実と虚構との関係性をいかにして更新しつつあるのが検討されている。つづく第8章の「現実はいかにして拡張されたのか——写真・GPS・ナビゲーシヨン」（増田展大）では、生命を「捕獲」する技術としての「写真銃」（E・J・マレー）、「ヘッドアップ・ディスプレイ」（トーマス・コーデルとデイヴィッド・ミゼル）、GPSなどをとりあげながら、映像テクノロジーをめぐる通史的な視座に依拠して「拡張現実」が考察される。また、第9章の「デジタル地図を遊ぶレイヤー——グーグルマップからポケモンGOへ」（松岡慧祐）では、グーグルマップが「自己中心的」かつ「断片的」な地図の見方を誘発する一方で、ポケモンGOが身体移動の誘発をつうじて、地図から新しい物語を読みとるための一つのレイヤーを付加しつつあることを分析している。さらに第10章の「ポケモンGOと監視社会——人間の終わりの始まり？」（森正人）では、ミシェル・フーコーやデイヴィッド・ライアンなど、監視をめぐる既存の言説を通観したうえで、ポケモンGOを監視資本主義の一例として検討している。第11章の「ゲーム攻略サービスからレイヤーの（状況）を再考する——攻略本・攻略サイト・サービスツールがもたらすもの」（山崎裕行）では、攻略本や攻略サイトの歴史を概観したうえで、ポケモンGOをめぐる攻略サービスとして多くのユーザーを獲得した『P・I・G・O・S・E・A・R・C・H』をとりあげ、人とゲームとの現代的な関係性についての論を展開する。さいごに第12章の「資源化される宗教感覚、資源化を飼い慣らす宗教感覚——ポケモンGOをめぐるイスラーム的批判からの考察」（安田慎）では、ポケモンGOをめぐるイスラーム的観点からの懸念や批判を概観しながら、ここ十数年のあいだに、イスラーム社会に

において宗教意識とデジタルテクノロジーの関係がどのように変遷してきたかが考察される。

Ⅲ部「社会と文化への問い」に含まれる各章では、おもにポケモンGOが現代社会／現代文化にもたらしたものを分析することになる。まず、第13章の「文化産業論を移動論的に転回せよ！——〔時間〕と〔空間〕に向けた欲望の生成プロセスの起動装置」（遠藤英樹）では、まず、ポケモンGOをとりまくグローバルな文脈を参照しながら、既存の文化産業論が「移動論的転回」のもとで批判的に刷新され乗り越えられていく必要があることが主張される。つづく第14章の「ポケモンGOという旅——どこからが旅かしら」（高岡文章）では、観光学や観光社会学における既存の言説を参照しながら、移動を前提とするポケモンGOを事例として、観光とは言いがたいものとの関係のなかで「観光」概念を再検討する。また、第15章の「上を下へのポケモンGO——拡張現実が生活世界にもたらすもの」（須藤廣）では、ポケモンGOが惹起した場所をめぐるリアリティの変容に注目し、AR（拡張現実）技術、VR（仮想現実）技術やその混合が創出する文化によって、空間の現実がいかに二重化され、あるいは上書きされ、そのことが物質的生活に依存する従来の現実にとどのようなインパクトを与えているのが考察されている。さらに第16章の「コンテンツに〔容易に〕上書きされるセカイとどう付き合うか——「聖地巡礼」現象との比較から考えられること」（谷村要）では、人気コンテンツに付随するフィクションによって現実の意味世界が容易に上書きされる現況をふまえたうえで、ポケモンGOによってもたらされた場所性の変容を、「聖地巡礼」現象との比較から分析している。第17章の「アメリカ人はポケモンGOに何を見たのか——定着するAnime文化」（新井克弥）では、海外、それもとくにアメリカにおける日本文化の受容をめぐる昨今の状況をふまえたうえで、アメリカ人がポケモンGOをどのように受けとめたのか、さまざまな事例とともに論が展開されている。さいごに第18章の「公共空間におけるマナー教育を再考する——「ポケモンスタンプリアー」とポケモンGOの受容体験を比較しながら」

(デボラ・オチ)では、ポケットモンスターに関連して公共空間で発せられるマナー広告や警告文に着目しながら、また、「ポケモンスタンプリール」と「ポケモンGO」の受容体験を比較しながら、日本社会におけるマナー教育について検討している。

以上に紹介したインタヴュー、および各論文はどれも魅力的な内容を含んでいる。编者としては、現代における「社会や文化の組成」、あるいは、その前提として介在する「人間とテクノロジーの関係性」などの各論点について、本書が読者の理解を深化させるための一助となれればと願っている。

*

「はじめに」を終えるにあたって、本書の刊行に御尽力いただいたすべての方々、とりわけ、御多忙のなかインタヴューに丁寧に応じてくださった鈴木謙介氏、そして、厳しいスケジュールのなかでの編集作業に御協力いただいた新曜社の編集者、渦岡謙一氏に心よりお礼を申し上げます。

巻頭インタビュー 多孔化からみるポケモンGO

インタビューー 鈴木謙介

山崎裕行（インタヴューアー） 本日、鈴木謙介先生には「多孔化^{*1}からみるポケモンGO」とのテーマでインタヴューをお引き受けただいてありがとうございます。どうぞよろしくお願いします。

鈴木謙介（インタヴューイー） はい、よろしくお願います。

山崎 最初の質問になります。ポケモンGOはそのリリース後、ご自身としてすぐに始められましたか？

鈴木 そうですね。リリースされた日^{*2}は、ちょうど関西学院大学では定期試験期間の二週目だったんですが、もう試験が終わったその瞬間から学生たちのざわめきがすさまじかった。もう、ほとんど学内が「祭り」状態になりました。

*1

「多孔化」とは、鈴木謙介氏がその著書『ウェブ社会のゆくえ——（多孔化）した現実のなかで』（NHK出版、二〇〇七年）において、ウェブの情報空間が現実空間と結びつく現代社会の様態をしめすために提示した概念である。たとえば、私たちは友人と会話している場面で、スマートフォンからソーシャルメディアにアクセスして、別の友人の状況を知り、また仕事のメールを受信することがある。こうした、現実空間に情報の出入りする孔がいくつも空いている状態のことを「現実の多孔化」と呼ぶ。

そのなかでも「歩きまわったらピカチュウが出るらしい」って知ってる子はひたすら歩きまわっているし、それを知らない子たちは男3・女2くらいで、「えー、これどうやるの!？」みたいな、キラキラした輪があちこちに出現して、なんとなくか、それこそ非日常な空間がキャンパス内で展開されていました。

日本でのリリース前から、海外では先行してリリースされて大きな反響を呼んでいましたから、よく自身もリリース直前のタイミングで複数のメディアから取材を受けていて、「リリースされたらどんなことが起こると思いますか？」などと質問されていたんですね。そのなかで、「スマホのゲームなので、やはり若い人はみんなプレイする

んでしょうか？」と聞かれて、「いやいや、そんなことはないと思いますよ」なんて当時は答えていたんです。それが実際に蓋をあけてみると、予想以上に「やっぱりインパクトが強いなあ」という感想をもちました。

中高生というのは生活の範囲が限定されていますから、そもそもポケストップを探してふらふら歩く人っていったら、営業であちこちにくさりリーマンや、あるいは時間のある大学生くらいなわけですよ。これはポケモンGO以前の、スマホ以前からある位置情報連動型ゲーム、いわゆる「位置ゲー」の登場以来ずっとそうでしたから、今回もそうなるだろうとの予測はしていました。山崎 なるほど。たしかにプレイヤーの層としては、大学生やサラリーマンが中心だった印象はありましたね。

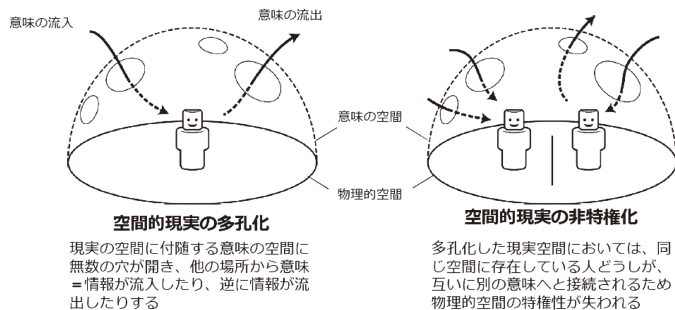
鈴木 それとリリース前から気になっていたのは、フィールド上にポケストップがどれくらいの間隔であるのか、という点でした。期せずして、ポケストップの間隔が予想よりも密で、ちよつと

*2
日本でリリースされたのは二〇一六年七月二三日。



鈴木謙介氏

寄り道すれば到達できるくらいのポジションにあるので、ちょうどダウンロード直後は、学生とポケストップ探しをして、一緒にそれをぐるぐる回して……というようなことをやりながら、わりと興奮状態で「これってすごいインパクトだよね」って話しています。山崎 学生さんたちと一緒にプレイされていたわけですね。



(鈴木謙介『ウェブ社会のゆくえ』NHK出版、より)

鈴木 そうですね。なぜ一緒にプレイしたかというと、たとえば位置ゲーでもそうですし、今回のポケモンGOもそうなんですけども、多くの人がそれらを「メディア」や「技術」などの観点から注目していて、利用者行動や、その内実にふみこんだ分析をしている人がほとんどいないんですね。技術のほう語りやすいからかもしれないけど、実際にはテクノロジーにもとづく同じ行為に従事していても、その意味がまったく異なることがありうる、というのが社会学の基本的なスタンスです。ポケモンGOを熱心にプレイしている人には、自分が楽しくてプレイしている人もいれば、友達が話題にしているからとりあえずやってみようという人もいるし、場合によっては、子どもにレアポケモンを見せるために頑張っているお父さんだっているかもしれない。

それを、あらゆるプレイヤーが等しく熱心にプレイしている、というふうに一括りにしてしまうのは社会的にはあまりにも雑なので、特定の行動をしている人に寄り添って行動してみても、なん

で真夏の暑いさなかに、誰かにわざわざ「ちょっと、あそこのポケストップまで歩こうよ」といわれて、「うん、行こう」って応答する社会的な行為が成立するんだらう、といったことを考えていました。

山崎 ポケモンGOを手にした人たちの行動に興味をおもちだったんですね。

鈴木 そうですね。リリース直後は、あまりにも反響が大きくて、すぐ離脱しそうな人まで一気に飛びついたな、という印象でしたね。これはおそらく、ポケモンGOが位置ゲーだからというよりも、位置ゲーが流行っていたガラケーの時代と比べて、情報拡散のスピードが圧倒的に上昇した、っていうところにポイントがあるんだと思います。さきほど申しあげたように、リリースされたのが学内では試験時間中だったわけですが、試験終了直後から、学生たちはみなさまざまな情報をオンライン／オフラインでやりとりして入手しているわけですよ。そこには、情報伝達の圧倒的なスピード感が関与しています。そして、この速度

感が無数のカジュアルユーザーやライトユーザーを巻きこんだポケモンGOのブームを生んだのではないだろうか。

山崎 ポケモンGOがリリースされてみて、いちばん意外だったことは何でしょうか。

鈴木 そうですね……。もともと『ウェブ社会のゆくえ』と関連づけていえば、情報空間を介したコミュニケーションというのは、最終的にはその場所性や地域性に帰着していくだろう、っていう考えを抱いていました。ポケモンGOに關してもそういう活用の道もありえたとは思うんですが、結果的には、思った以上に普通の「ソーシャル」（ソーシャルゲーム）になったな、と感じています。プレイヤー同士のコミュニケーションを前提にルギア（ポケモン的一种）を狩るとか、そういうことは二〇一七年六月二〇日の大型アップデート^{*3}の後に実現されたと思うんですけど、それは別に「モンスターハンター」（モンハン）でもやってたことなので……。そういえば、ショッピングセンターのフードコートなんかで、ひた

*3 他のプレイヤーと協力して、最大二〇人で遊べる「レイドバトル」が追加されたほか、ジムパッチなどの機能も追加された。また、七月二日からはルギアを含む「伝説のポケモン」とよばれる複数の有名なポケモンも登場し、注目を集めた。

すらモンハンやっていた中学生がいたじゃないですか。あれとおんなじことになっちゃったなあ、という感じがして、やや、そのへんはもったいないかな、とは思います。

世界的にみても、おそらくポケモンGOの開発やプレイアビリティの設計をめぐる方向性そのものが場所性というよりも、むしろユーザーのエクスペリエンス（体感）のほうに寄っていったな、という印象をもっています。

山崎 本来であれば、特定の場所に対してポケモンGOの情報を定期的に流し込みつづけることで、「聖地化」みたいな現象が安定的なかたちで起きるはずだったのかな、と思ったんですけども、そういう事態には至らなかつたようにも感じられます。その点に関して、鈴木さんはどのような印象をおもちでしょうか。

鈴木 おそらく理由は三点あって、一点目は、そもそもポケモンGOというゲームのビジネスモデル自体がそのソフトウェアのなかで完結する、いわゆる「ソーシャル」だったということがありま

す。ようするに、地域性をもったからといってナイアンティックが儲かる仕組みにはなっていないわけです。

二点目は、それを活用する自治体や観光業界の側が、地域性をもってそのポケモンGOプレイヤーを誘致できるような機動力のある企画を、ビジネスとして立てられなかったのかな、とも思います。実際に申し入れとしては、「うちのところにレアポケモンを出現させてくれ」みたいな要望もあったようですが、ナイアンティックと地域のあいだでWin-Winの関係を継続的に提案できるような、そういう企画を立案することができなかったのではないのでしょうか。

そして三点目は、残念ながら初期段階でネガティブ・イメージがついてしまいましたよね。つまりポケモンユーザーが集まる場所、新宿御苑にせよ、上野公園にせよ、すごくネガティブなイメージで報道されてしまったこともあって、その有効な活用方法を模索するというよりは、「あれ、なんか危ないらしいよね」ということで話が終わ



インタヴュー風景

ってしまった。私としても、おそらくリリース直後の三カ月が勝負だと思っていたんですけども、夏休み期間を含む観光シーズンを逃してしまっただけであって、地域との連携みたいなものが派生する土壌が育たなかった、という印象をもっています。

山崎 実際、ネガティブなイメージを煽る報道が多かったですよね。「ウェブ社会のゆくえ」と関連づけていうと、ポケモンGOを介した共同性の外部にいる人びとにとって、「スマホを片手に生活空間を徘徊する」という部外者の行動が「ポケモンGOのプレイヤー」の指標になりえなかった段階が当初はあったのかなって……。リリース後、屋外の公園に行ったら「気持ち悪い人」だらけで、それが何なのかわからない、あるいは、何が起きているのかわからない人たちにとっては、その不気味さがゲームのネガティブなイメージに結びついたのではないのでしょうか。

鈴木 そうですね、これも理由が三点あると思っています。まず一点目は、日本における世代間のデ