

【論文】

モンスター化する世界

－ポケモンGOの社会学④－

A world of monsterization
－ Sociology of Pokémon GO ④－

圓 田 浩 二^{*1}
Koji MARUTA

専門分野：社会学

キーワード：ポケモンGO、インタビュー調査、類型化、モンスター、ゾンビ

Keywords：Pokémon GO, interview survey, typing, monster, zombies

要約

本稿は、ポケモンGOの社会学的研究の一つであり、ポケモンGOのインタビュー調査に基づいて、得られた知見を紹介している。まずインタビュー調査の概要を紹介した上で、ライングループでの役割についての4つの類型を紹介し、分析している。そして、筆者が過去に行ったフィールドワークやインタビュー調の結果から、トレーナーのモンスター化という現象を取り上げ、論じている。モンスター化には、ゾンビ化、クリチャー化、オートマトン化、ニンジャ化の4つのタイプがあることを紹介し、ポケモンGO内だけの現象ではなく、現代社会にも当てはまる現象であることを提起している。

Abstract

This paper is one of the sociological studies of Pokémon GO. Based on an interview survey of Pokémon GO, we introduce the findings obtained. First of all, I introduce the outline of the interview survey. We are introducing and analyzing four types of role in the line group. And, from the results of the fieldwork and interview tone that I wrote in the past, I take up and discuss the phenomenon of human monsterization. In introducing that there are four types of zombie formation, creation, automatonization, and ninja formation, it is raising that it is not a phenomenon only in Pokémon GO but a phenomenon also applicable to modern society.

1. 問題の所在

ポケモンGOは、日本では2016年7月22日に配信されたスマートフォン向けゲームである。サンフランシスコに本拠地を置く米ナイアンティック社が製作した。配信後、日本中で盛り上がり、社会現象を生み出した [圓田 2017a]。特徴は、1996年に任天堂のゲームとして発売された「ポケットモンスター」の世界観とキャラクターを用い、拡張現実AR (Augmented Reality) 技術*²を取り入れ、位置情報を利用していることである。スマートフォンの位置情報機能を用いて、ゲーム内ではなく、現実世界を移動する。ユーザー (トレーナー) が現実世界を移動することで、ゲーム内のアバター (キャラクター) も移動するという「位置ゲー」と呼ばれるジャンルのゲームでもある。

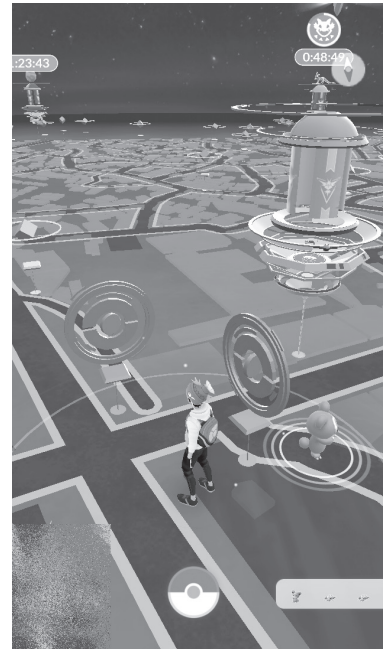
ポケモンGOの現状は、2018年9月25日にポケモンGOの売上が、20億ドル (約2,256億円) を突破 (調査会社「Apptopia」の報告) し、ゲームとしては20億ドルに到達したのが世界3番目の早さとなっている。現在のアクティブプレイヤーは1億4,000万人 (調査会社の「SensorTower」の報告) を超えている。

ポケットモンスターのキャラクターとその世界観を、位置ゲー化して成功したと言える。ゲーム内は画像1のように、現実世界を模した地図になっている。ゲーム内の地図では建物などは3D (立体) ではなく、2D (平面) で表されているが、ゲーム内の構造物であるポケストップ*²やジム*³、ポケモン*⁴は3Dで表現され、有色で目立つように配置されている。

レイド機能が2017年6月23日から新しく実装された。一定時間ジムをポケモンが占拠し、それを倒すとそのポケモンを捕獲する機会が与えられる。レイドポケモンの強さによっては、トレーナーたちは協力プレイをしなければならず、トレーナーの可視化や連絡グループ (主にLINE) 作成が行われ、トレーナー同士のコミュニケーションが活発化した。

つまり、ポケモンGOで遊ぶことは、ポケストップに行つて、道具を入手して、ポケモンを捕まえ、強化・進化させ、ジムバトルで勝ち、ポケモンを置く。ポケストップやジムは実在する場所にあり、トレーナーが移動する。人が集まる (集客)、レイドのためにその地域のトレーナー同士でコミュニケーションを取る。スポンサージムなどは、EXレイド (招待レイド) の当選確率が高いため、多くのトレーナーたちが集まった。

2018年に新しく追加された機能には、フレンド機能とトレード機能、対戦機能がある。フレンド機能は、友達申請をする・されることによって友達になることができる。大親友まで4段階あり、基本ギフトを贈り合うことで親密度は上がっていく。世界各地のトレーナーと友達になることができる。トレード機能は、自分のもつポケモンと相手の持つポケモンを交換できる。それには親密度に応じたコスト (砂) が必要となる。対戦機能は、3人とジムマスターと対戦できるリ-



画像1 アバター、ポケストップ、
ポケモン、ジム
2017.7.17 筆者撮影

グ戦機能と、親密度レベル3以上の「仲良し」トレーナーと遠隔でも対戦できる対人バトル機能の二つがある。行くと、対戦レベルに応じた砂とまれにアイテムがもらえることができる。

このように、世界規模でのヒットとユーザー数を抱えるゲームであるが、そのユーザー（ポケモンGOトレーナー）たちは何をきっかけでこのゲームを始め、どのような遊び方をして、何を得て何を失っているのだろうか？筆者は、ポケモンGOのトレーナーが幅広い年代とジェンダー、社会階層に分かれていることに着目し、インタビュー調査を試みた。

総合旅行プラットフォーム「エアトリ」を運営するエアトリの調査によると、「男女別で見ると、（ポケモンGOを）遊んだことがある」（男性：47.3% 女性：59.7%）と、男性に比べ女性の方が高い利用率であることが分かりました」[エアトリ 2018.11.14] とある。しかし、実際に、レイドバトルやコミュニティデイ^{*5}に参加してみると、そこで見かけるトレーナーは圧倒的に男性が多い。こうした見かけのジェンダー差とアンケート調査に見られるトレーナーの男女比には大きな隔たりがある。こうしたことも考慮に入れて、できるだけ年齢や男女別、社会階層をばらけるように、21人のレベル38以上のコアなトレーナーに対してインタビューを行った。

2. ポケモンGOトレーナーのインタビュー調査とその結果分析

ポケモンGOトレーナーのインタビュー調査期間は2018年6月26日から8月24日までであった。年齢は17歳から65歳まで、男性13人女性8人、職業は高校生から大学生、主婦、自営業者、大学教授までさまざまである。場所も沖縄県那覇市周辺に集中しないように、大阪、京都、東京においてもインタビューを行った。インタビュー時間はおよそ1人40分から1時間で、26項目について質問を行った。インタビュー対象者は筆者と直接面識のあるトレーナーである。

男性トレーナーの平均年齢38.6歳、女性トレーナーの平均年齢49.2歳であった。この調査からわかったヘビーユーザーの平均的なトレーナー像は、「40代半ばの中年でリリース開始日の2016年7月22日に始めて、アカウント2個と端末2台をもち、週に平均35.67時間ポケモンGOを起動して遊び、月に10,000円程度課金をして、ゴブラ^{*6}を使って捕獲数と砂を稼ぎ、ジムバトルも積極的にを行い金ジム^{*7}平均40個、伝説レイドバトルは課金パスを使って連戦し、EXレイドはほぼ毎週のように招待を受けている」ことがわかった。

インタビュー調査での40代半ばのトレーナー層というのはかなりの確な年齢層だと言える。2016年7月から2017年6月間で行われた調査では「40代以上の中高年・シニア層のユーザー割合は38%から48%と10ポイント増加」[キャリネコ 2017.7.15] と分析されているように、2016年のリリース当初のライト層の若年層が減って、40代以上の中高年・シニア層が増加・定着している。今回の調査でも幅広い年齢層からインタビューを行ったが、同じような年齢層がポケモンGOのトレーナーの平均像に重なったことは良かった点である。

この調査で明らかになった特徴的なことを述べてみたい。

2-1. 課金トレーナー

課金については、最高月3万円を行った人もいたが、多くのトレーナーが14,500ポケコンの入ったセットを11,800円で買っていた。これを、月2回行うか、月1回か、3ヶ月に1回かで、そのトレーナーの課金スタイルが決まっていた。そして、そのコインを使って、期間限定の3種類

のボックス*⁸を購入する。日本のポケモンGOプレイヤーは課金額が大きく、「調査会社Sensor Towerの調査結果によると、ポケモンGOプレイヤーがゲーム内アイテムの購入に費やした平均金額は約26ドルで、米国（約7.7ドル）、カナダ（約7.6ドル）、オーストラリア（約6.2ドル）などと比べて段違いに大きい」[財経新聞 2017.7.19]とされ、その額は日本円で約3,000円となる。10,000円と課金額が大きかった理由については、インタビューは高レベルでヘビーなトレーナーたちを対象に行い、その多くがレイドバトルで知り合ったためかもしれない。

課金する理由は、216分の1の確率で出現する「伝説ポケモンの個体値100を捕獲する」や32分の1の確率で出現する「色違いポケモンをレイドで捕獲する」などの目的でレイドパスにお金を使う者や、コミュニティディなどのイベント日やイベント期間などにアバターの周りに3分間に1回ポケモンが出現する「おこう」や経験値が倍になる「しあわせたまご」、ポケストップから3分間に1回ポケモンが出現する「ルアー」、星の砂が2倍になる「ほしのかけら」を使ったり、普段の移動の際にポケモンの卵からランダムポケモンが手に入る「ふかそうち」など、さまざまな課金アイテムがある。孵化装置など課金アイテムを常時使用しているトレーナーもいる。彼ら／彼女らにその理由を聞いたところ、月1万円程度の課金は大きな負担ではなく、むしろポケモンGOを行うことによって、飲み会の回数が減ったりして、月の支出は抑えられたのだと言う。40歳代のトレーナーたちにとっては、月1万円程度をポケモンGOに使用することは「自分の周りのトレーナーたちは皆やっている」ことで何もおかしいことではないようだ。

2-2. 無課金トレーナー

今回のインタビュー調査では実際に一度は話したことのあるレベル38以上のトレーナーに対して行われた。レイドやライングループを介して知り合ったトレーナーたちであり、中にはレイドバトルを数多くこなし、課金アイテムに常時使用しているような人物もいた。

しかし、一方で無課金トレーナーも2人いた。無課金で2年以上ゲームを続けているトレーナーである。レイドは1日1枚の無料レイドパスで済ませ、ジムにポケモンを置くことで1日50ポケコインを稼ぐというスタイルを採っている。1日50ポケコインを貯めて、ポケモンボックスやアイテムバッグの拡張を行う。

もともとポケモンGOは日本のスマホゲームとは違って、「課金はできるだけ少なくする」というゲーム方針で作られており、無課金でもプレイできる。また、スポンサー制度を取り入れており、スポンサー（日本では、マクドナルド、イオン、セブンイレブン、ソフトバンクなど）からトレーナーがスポンサーのポケストップやジムを触ることで、スポンサー料が支払われる。そのため、課金システムに頼らずにプレイできている。

また、例えばレイドパスは1枚100円だが、この100円が高額である国や地域の人々がいる。世界人口は現在約74億人だが、そのうちの20億以上の人々が1日2ドル（220円程度）以下で暮らしている [Urry 2007 p.151]。ポケモンGOはグローバルなゲームを目指しており、実際に発展途上国や貧困国でもプレイできる様な仕様を目指している。

ポケモンGOを「縛りプレイ」（何らかの制約をかけるプレイスタイル）の一環で無課金プレイを行う者もいる。しかし、インタビューした2人は「スマホゲームに課金するのは馬鹿らしい」という考えをもっており、重課金のトレーナーを冷ややかに見ている。このスタイルはポケモン

GOに時間を費やさないという利点もある。レイドを連戦すれば、移動時間と待ち時間で長時間拘束される。1日1回、ポケモンを捕獲し、タスク*⁹をこなし、1日1枚のレイドパスの使用とジムにポケモンを置く、ギフトを交換して、対戦バトルをこなせば、1日のやることが終わる。1アカウントで移動時間を無視すれば、起動する時間は30分以内ですむ。

おそらく、ライトユーザーの多くが無課金か微課金であり、自宅やその周辺、出かけた先でポケモンGOを起動して、レイドバトルやジムバトルを行う。レベル上げやポケモン図鑑を埋めることにそれほど執着しておらず、ポケモンの特性やゲーム自体の仕組み（何をどうすれば効率的なのかなど）もよく理解していないと考えられる。このようなライト層が多くを占めるのだと考えられる。コミュニティディで見かけられる数多くのトレーナーたちはこういう人なのだと推測できる。したがって、調査会社の「SensorTower」の報告にある「アクティブプレイヤーは1億4,000万人」の多くが重課金で長時間プレイするようなヘビーユーザーではないと考えられる。

あるトレーナーは、インタビューの際、課金した理由を語ってくれた。それまで無課金で「お散歩ツール」として利用していたが、病気で入院をきっかけに課金し始めたのだと言っていた。入院中はやることもなく、ベッドに寝ている状態で、ポケモンGOを起動しても、ジムもポケストップもなく、ポケモンも湧かない。そこで「おこう」というアイテムと「モンスターボール」を購入した。そこから重課金が始まったのだという。やはり、一度課金してしまえば、経験値の入り方やポケモンの捕獲数が大幅に増加するので、もう止められなくなったのだと言う。

無課金トレーナーの存在もポケモンGOを特徴付ける事象の一つである。

2-3. 女性トレーナー

エアトリの調査では、ポケモンGOのトレーナーは女性の方が多かった。しかし、直接トレーナーの姿を確認できるレイドやコミュニティディの現場では8割が男性トレーナーである。女性トレーナーは決して少なくはないが、可視化されて、「友達になろう」や「車でレイドを回ろう」などと話しかけられ、「性的対象」として粘着され、時にはストーカーされるので、なかなか姿を現すことがない。可視化されない程度でポケモンGOを楽しんでいるのだろう。

話を聞いた30歳前後のOLトレーナーは地域のライングループによく誘われるが、ラインは家族専用と言って断っている。26歳の女性トレーナーは彼氏持ちだが、ポケモンGOで一緒に遊ぶことを理由に何度もデートに誘われるというストーカー被害に遭って、ライングループを止めてしまった。比較的若く性的魅力のある女性トレーナーは、「おじさん」たちの目を引き、何かとトラブルに巻き込まれる可能性がある。うまく立ち振る舞えば、それなりの恩恵を受けられるのだろうが、実際にはそれは難しい。現場に女友達や彼氏付きで現れれば、そういう事態も回避できる可能性は高いが、ポケモンGOに同程度にはまっていて、生活や行動パターンが同じの彼氏や女友達を探すのも現実には難しい。先ほど挙げた26歳の女性トレーナーは彼氏持ちだが、彼は全くポケモンGOには興味がないと言っていた。

ポケモンGOにおける統計上・調査上の女性ユーザー数と、レイドやコミュニティディの現場に現れる女性トレーナーのギャップは、「女性」であることで被る影響が大きく左右しているのだと考えられる。また、比較的若い女性がポケモンGOを「ガチでやりこんでいる」姿を、他人に知られるのも避けたい事態なのだろう。

筆者が見た限り、レイドやコミュニティディの現場や、ライングループの集まりで見た限りでは、誤解と批判を恐れずに言うならば、可視化される女性トレーナーたちは、「非モテ系もしくはオタク系」で、喫煙率が高いと言うことである。喫煙率の高さは学歴に反比例する [田淵2015] ので、性的魅力に乏しい低階層の所得の低い女性たちが「ガチ」でやりこんでいると言えるだろう。

2-4. コミュニケーション・ツールと健康増進

「ポケモンGOをやっていて良かったこと」には、「地域の知り合い」ができた、「歩く」時間が増えたなど、ナイアンティック社がポケモンGOを製作したときに掲げたコミュニケーション・ツールとしての機能と、「歩く」ことによる健康増進機能がインタビューでも回答に見ることができた。あるインタビュー対象者は、毎日ウォーキングを1時間から2時間行うようになり、ポケモンGOを起動しながら、ポケモンを捕獲したり孵化装置の距離を稼ぐために歩くようになり、その動機付けとなったと語っている。

レイドバトル機能導入によって、「伝説ポケモン」と呼ばれるポケモンとのバトルに勝ち、捕獲の機会を得るためには共闘しなければならず、そのためラインによる地域グループが形成された。そして、フレンド機能が追加されたために、「ぼっち」トレーナーとして1人で行っていた者は半ば強制的に対面的なコミュニケーションを取らなければならなかった。トレーナーが可視化されたことで、名前ばれ、住所ばれ、職業ばれするようになった。これがトレーナー間の友情もはぐくんだが、人間関係の歪みや差別へとつながっていった。

対面的なコミュニケーションの強制という事態を避けるために、「ぼっち」トレーナーは都市部の伝説レイドに卵割れ前に集まり、「割れ直」でレイドバトルに参加する。こうすることによって、地域のライングループへの参加やトレーナー同士の長話に付き合わなくてすむようにしている。

フレンド機能が追加されたときには、ネット掲示板やツイッターなどのSNSで、自分のフレンドコードを明らかにしたり、明らかにしているトレーナーに「友達」を申し込んだりしていた。誰かはわからないが、基本1日1回ギフトを贈り、受け取ったギフトを開封するそれだけの関係であった。中には、ネット掲示板やツイッターなどのSNSから、自分が友達になりたい国を選んで、その国のトレーナーと友達になったりする人も現れた。この機能によって、一気にグローバルなゲームとなった。画像2のように、毎日その国の地域の名前が入ったギフトを見ることができた。中には世界的に有名な観光地や建物、ラウンドマークなどのギフトをその国のその場所に行かなくても受け取ることができた。その国にあこがれたり、その場所に行ってみたいと思っているトレーナーにはちょっとした喜びとなる。日本では特にトレードで距離の稼げるブラジルのトレーナーや西ヨーロッパの国々などが人気であった。



画像2 スペインのフレンドからのギフト
2018.12.28 筆者撮影

2-5. 複数アカウント

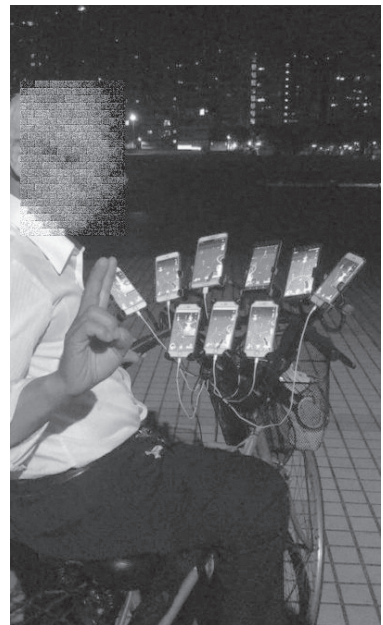
インタビュー調査では一人で複数のアカウントを操作するトレーナーが21人中10人いた。最高で5アカウント5端末であった。ポケモンGOは個人が複数アカウントを所有する方がゲームを優位に進められる。レベルの上限は40で、40に達するのは昔ほど大変なことではなくなっており、新規参入トレーナーもそれほど時間をかけずに高レベルに達することができる。伝説レイドバトルの導入によって1回に経験値1万を稼ぐことができ、さまざま経験値アップのボーナスを受け取ることができるようになった。このような状況で、複数アカウントを所有するトレーナーが増加した。

複数アカウント所有者は、現時点（2018年12月末）で、次のような恩恵を受けることができる。複数アカウントの場合、フレンド機能で「大親友」になって同じレイドバトルに参加すれば攻撃力アップとポケモン捕獲のボールを4個プラスでもらうことができる。また、トレード機能で「キラポケ」（きらめく背景をもった高個体値のポケモン）を、他人を介さずに手に入れられる機会が増し、対戦バトルも他人を介さず行い報酬を得ることができる。

その代わりに、2台目の端末購入代金や回線料（多くの場合デザリングで2台目を1台目の回線でつないでいる）が必要であり、持ち運びやそのメンテナンスにもコストがかかる。ポケモンGO自体の機能が複雑になり、1日のうちにやっておかねばならないことが増えたために、時間の節約（他人の場合、いつ交換や対戦に応じてくれるかわからない）にもつながる。

しかし、1人での複数アカウント所持は明白な規約違反であり、このことはポケモンGOのリリース当時から他のマナー違反と並んで、トレーナー間で大きな問題となっている。ナイアンティック社は悪質な位置偽装（スマホのGPSをごまかしてトレーナーは移動していないのに、アバターは移動する）を取り締まっているが、軽度な位置偽装や複数アカウントについては、取り締まってはいない。現在のアクティブプレイヤーは1億4,000万人と上に書いたが、これはアカウント数で個人のユーザーはこの何分の一かもしれない。

ナイアンティック社にとっては、スポンサー料の関係で、実際に稼働しているアカウント数が大事であり、特定しにくい個人の複数アカウントの所有については、目をつむっているのかもしれない。画像3のように、海外では9端末を自転車に配置して遊ぶポケモンGOトレーナーが話題になった[Arkblade 2018.8.8]（後に21端末になった）。



画像3 台湾の9アカウントトレーナー
Arkblade 2018.8.8

3. トレーナーの類型化

2017年6月23日に新しくレイド機能が実装され、同年内に本来トレーナーが知り得ないポケモンの出現状況や遠く離れたジムの様子を知ることで「マジカルGO」という不正ツールが消えたため、情報の共有トレードへの参加を呼びかけるために、地域ベースのライングループが

作られ、ポケモンGOトレーナーには必須のものとなった。

地域ベースのライングループはコミュニティ化し、トレーナー同士のコミュニケーションが活発化した。内容は「・・・で何時何分に5玉が割れる。参加したい人はレスください」や「・・・のポケストップにレアポケモン・・・がいます」、「レイドバトルで・・・の个体値100を捕まえた」などである。

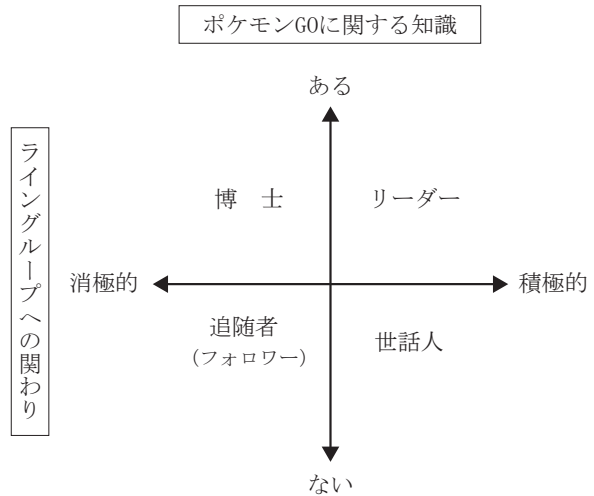
ライングループは、その構成員にさまざまな年齢と職業、階層の男女を抱えており、考え方や習慣の違いから

ディス・コミュニケーションは当然の様

様に付きまとうことになった。中には「マイルール」を押しつけてきたり、個人の日常生活の愚痴や他人の悪口を書くといったこの集団にもありそうな問題を抱えるようになった。そのためライングループでの個人の脱退、グループの解散や分裂を起ったりした。トレーナーの中には、ライングループへの参加を拒否や嫌悪する者もいた。ヘビーユーザーほど自分の日常生活とポケモンGOのプレイが重なるようになっていたため、ライングループへの関わり度も大きくなっていった。ライングループに参加することでの過度の負担(「おめでとうございます」のレスの強要)や身元バレを警戒するようになった。だいたいどのライングループでも、何らかの問題が発生しており、時にはライングループの消滅にもつながっていた。

このようなライングループであるが、コミュニケーションのパターンができてくる。どこのライングループにもいる4タイプの人物像である。それぞれ「リーダー」、「世話人」、「博士」、「追従者(フォロワー)」と名付けることができる。「ポケモンGOに関する知識」について「ある」と「ない」とを縦軸に、「ライングループへの関わり」について「積極的」であるか「消極的」でないかを横軸に取り、十字に交差させる。すると4つの空間ができあがる。右上に「リーダー」、右下に「世話人」、左上に「博士」、左下に「追従者(フォロワー)」が当てはまる。

「リーダー」とはライングループでレイド募集や告知を行う人たちである。この人たちが「追従者(フォロワー)」に支持を集められるかで、そのライングループの活発かどうかが決する。「世話人」は主にライングループのコミュニケーションをケアする。例えば、个体値100が捕獲した人が画像をアップして自慢する。多くの人がスルーするが「おめでとうございます」やライン・スタンプを送ったりする人で、困ったり悩んだり人には優しいレスを返す。ライングループの持続性を高め、構成員の離脱を回避させる人たちである。「博士」はアニメ『ポケットモンスター』シリーズで出てくる「ポケモン博士」に倣ったものである。新しい機能の説明や新しいレイドボスが登場した際に、他のサイトから転用した画像や図表をラインにアップして、解説してくれる人である。例えば、「この新しいレイドボスにはこのポケモンが最適です」。ポケモンGOのゲーム自体をよく知らず、調べない人たちにとってはありがたい人である。どこのライングループに



もだいたい一人そういう人がいる。ライングループでの情報を提供してくれる人で、ライングループの存在価値を高めてくれる。「追従者（フォロワー）」はライングループで一番数が多い。参加表明したり、ライングループの情報を受け取る。ライングループの数的規模を決定する人たちである。「追従者（フォロワー）」には「ロム」（ライングループに積極的に関与せず、ライン情報を読むだけ）の人が多く。

以上のように、ライングループのコミュニケーションは上のように分析できる。インタビュー調査ではリーダーや世話役、博士の人に話を聞いた。聞いたかったのは、その人のライングループでの役割の自覚度であった。三役の人は、それなり自分の役割を理解していた。と同時に、その苦勞も語ってくれた。ある世話役の人はライングループで生じたトラブルについてその解決を依頼された顛末を語ってくれた。

ライングループの類型化は、社会学における社会システム理論的な機能分化の末に誕生したものであった。

4. モンスター化する世界

4-1. モンスター化

逆説的だが、ポケモンGOは、レイドバトルへの参加やフレンド登録、ポケモン交換によって、トレーナーを可視化する。それによって見えてくるのが階層の可視化である。現実世界でトレーナーは移動し、ゲームを遊ぶため、ポケストップやジム、レイドで顔を合わせることになる。ポケモンGOはさまざまな階層の男女、小学生から高齢者までによって遊ばれており、普段の社会生活では知り合うことのできない人々との交流を可能にした。あなたも平日昼間のレイドに参加すれば、平日昼間に時間を自由に使える「社会人」の数の多さと階層の多様さに驚くことになるだろう。インタビュー調査でも、「ポケモンGOをやって良かった点」として、その半数が「友達」や「知り合い」ができたと回答している。実際に、年齢や社会の階層を超えた人のつながりを生み出している。

匿名のネームで登録できるライングループとは違って、ポケモンGOでの出会いは対面的であり、時には不可避である。知り合いの紹介で、友達になることもある。レイドの場面で、知り合いになったために、つまらない自慢話を毎回同じ人から聞かされるかもしれない。しかし、それもコミュニケーションであり、いつでも関係を切ることができる。

「ポケモンGO」と言うゲームアプリが単なるゲームの枠を超えて、社会関係にまで影響を及ぼすようになったことを、私たちは警戒しなければならないだろう。ゲームの進行上、トレーナーが移動し、集まり、可視化され、対面的なコミュニケーションが必要とされ生み出される。ポケモンGOトレーナーは当たり前のように受け取っているが、ポケモンGOをプレイしたことのない人や興味ない人にとっては、たかがゲームでそこまでやる必要はないのではないかと思われるかもしれない。

可視化され、コミュニケーションを取る時点で、それは社会集団となる。それは「出会い」や「仲間」と言った良い点ばかりではない。通常社会集団に起こりうる問題が生じてくる。いじめや差別、既婚者同士の恋愛、口喧嘩、悪口、時には肉体的暴力まで起こってくる。そしてモンスター^{*10}が現れる。

例えば、スマホ5台もちのポケモンGOの「なれはて」や、ライングループやレイドグループで「マウント取り」を行う社会的階層が低くて自己顕示欲の強い人である。意図せざる結果として、自分の意思によってポケットモンスターで遊んでいるつもりが、ポケモンGOというゲームシステムに操作され、自らがモンスターとなってしまう。拙稿「ポケモンゴパーク：横浜」にみる監視・管理から操作・誘導への社会学—ポケモンGOの社会学③— [圓田 2018] では、運営側による、ポケモンGOというゲームにおけるトレーナーの操作と誘導について論じたが、操作・誘導の行く末には「人間のモンスター化」があった。

先ほど社会システム理論的な機能分化に触れたが、ポケモンGOを行う上では複アカが有利であるため端末を5台もつのは合理的で論理上正しい。レベル40の5アカウント5台あればほとんどの伝説ポケモンを一人で倒すことができ、時間やライングループの呼びかけや書き込みを気にせずに済む。しかし、ナイアンティック社が当初掲げたゲームをプレイして仲間や友達を増やすと目的とは反対の方向に行ってしまうている。



画像4 ミュウツーレイドで集まったトレーナーたち
場所：秋葉原 [ネットから]

コミュニケーションせざるを得ないがために、低階層の自己顕示欲が強い人は常に自己表出し、「マウント取り」を常に行って、世話役や追従者（フォロワー）からのレスやコメントがなければ、自分を「こじらせ」てしまう。そしてモンスターとなり、ラインを荒らしたり、レイド場面で他のトレーナーの悪口を言ったりする。

4-2. 4種類のモンスター

ここで言うモンスター化には4つある。最初は、イベントやレイドで集まるトレーナーたちである。筆者が、横浜や鳥取、横須賀、台南で見たポケモンGOトレーナーの「ゾンビ化」である。大規模な数のトレーナーが下向きスマホを見ながら実にゆっくりと進む。イベント会場で発生したイベント限定ポケモンや普段あまり見ることができないレアポケモンの爆湧きが原因である。筆者は鳥取砂丘で見た光景ですぐさま思い浮かんだのがこのゾンビ化であった。「Pokémon GO Safari Zone in 鳥取砂丘」イベントについて、ネットの掲示板でも同様の印象を「ゾンビ」、「ウォーキングデッドで同じような光景みた」*¹²とあった。

次のモンスター化は「クリチャー化」である。2-5で見たような9台もちやインタビュー調査で話を聞いた5台もちである。知らない人を見ると何が何だかわからないし、ポケモンGOトレーナーでも引いてしまう。スマホを使ってポケモンGOを人間がプレイするのではなく、複数のスマホがポケモンGOを人間にさせている。人間は忙しくスマホを切り替え、必死に連続タップする。見た目は複数のスマホに働かされている人間で、複数のスマホと人間が融合した姿である。

3番目は人間の「オートマトン（自動人形）化」である。新機能が次々と追加され、1日のうちにこなすべきタスクが増えている。ネットでも「作業ゲー」と揶揄されている。これらの作業

に楽しみを見出せない人は、スマホでポケモンGOのゲームをプレイすると言うより、スマホでポケモンGOの作業を行っている。日常生活で、朝起きたら顔を洗って、歯を磨くと言う感じである。ポケモンGOを起動したら、無意識的にポケモンにボールを投げたり、ジムをクリックしてしまう。「オートマトン（自動人形）化」は「ロボット化」に近い概念である。

最後は「ニンジャ化」である。ニンジャとは、レイドバトルで実際に現地に到着しているが、人から見られないように、見つからないように、建物や樹木に陰や後ろに隠れてプレイするトレーナーを指す。このタイプの2人のトレーナーにインタビューをしたことがあるが、そのトレーナーは自分がポケモンGOをプレイしていることに羞恥を感じており、絶対に知人には知られたくないと感じていた。ステルス（隠密行動、こっそり行うこと）を取るトレーナーはけっこう多い。レイドやジムバトル、ポケモン捕獲で顔見知りになって、知り合いになり、仲間や友達になる。ポケモンGOはそうのように作られているが、それに抵抗感を覚える人もいる。

以上4つ挙げたモンスターの種類は、次のように記述できる。ポケモンGOに主体性を奪われ可視化されて集団で同じ行動をするのがゾンビ、ポケモンGOに主体性を奪われ可視化された個人でプレイスタイルが他のトレーナーと異なる（逸脱している）姿になってしまっているトレーナーの名称がクリーチャー、ポケモンGOに主体性を奪われ個人でただタスクをこなすためだけにプレイするトレーナーをオートマトン、ポケモンGOに主体性に奪われるのに抵抗しつつもゲームの魅力には抵抗できずにいる状態で可視化されるゲームだからこそそこにはいないように振る舞い不可視化を目指すニンジャである。

4-3. 社会の中のモンスター

この4つのモンスターの類型は、ポケモンGOに限らず、私たちの社会生活で見ることができ。特に、ゾンビとクリーチャー、オートマトン（ロボット）は誰でも体験したり目にしてきたものである。

ゾンビとは、満員電車での通勤風景や人気観光地での人々の行動はまさにゾンビ的であり、ある目的のために主体性を失ったりその対象に支配されてしまっていることを指す。

クリーチャーとは、ある目的のために、過度の逸脱した姿になることであり、例えば摂食障害者の瘦身した肉体や、タトゥー（入れ墨）とピアスがいたる場所に施された肉体、あるブランド品に全身を固めたファッションなどを挙げられる。

オートマトンとは日常生活で仕事や家庭であるタスクをこなすために半ば無意識的に行動する姿である。ねじを回したら、ある複雑な動作を行う「からくり人形」のイメージに近い。アルノルド・ゲーレンの「負担軽減」やニコラス・ルーマンの「複雑性の縮減」をイメージしている。過度の環境負荷から負担を軽減するための人間行動の自動化である。

ニンジャとは私たちが社会で生き場所を得るには「社会人」として生きなければならず、それは社会の監視にされることを意味していることと関係している。この社会の中で人間存在は対人による可視化と機械による可視化（監視）にさらされストレスを受け、言いしれぬ不安を抱えている。社会的場面から自己存在を消したい、なくしてしまいたいと思うとき、人はニンジャになる。典型的な形が「ひきこもり」だろう。社会的場面に全く出ることなく、しかし行政のシステム上では「生きている」。

ゾンビやクリーチャー、オートマトン、ニンジャと言ったモンスター化については、人文科学や社会科学、サブカルチャーの中で、思想や比喩、象徴としてとらえられており、これらの概念の具体的な個別検討は別稿に譲りたい。

-
- *¹ 沖縄大学 法経学部 教授
 - *² 拡張現実AR技術とは、現実世界に画像や情報を重ねて表示し、視覚や聴覚などを拡張する技術である。ポケモンGOではARモードでポケモンを現実世界に登場させることができる。
 - *³ ポケストップはアイテム（道具）を供給してくれる。実在する世界の観光名所や建造物やオブジェ、郵便局、駅、公園、史跡、ラウンドマークなどに設置されている。
 - *⁴ アイテム（道具）を供給し、バトルによって自色カラー（青、赤、黄）に塗り替え、自分のもつポケモンを配置し、ゲーム内通貨のポケコインを得ることができる。
 - *⁵ ポケモンは現在（2018.10.6）、373種類のポケモンが実装されている。ポケモンはマップ内に組み込まれたポケソースから定期的に発生する。ポケストップやジムの周りには多くのポケソースがある。
 - *⁶ ポケモンGOを運営するナイアンティック社が開催する月に1回のイベントである。通常、土曜日から日曜日の3時間に、特定のポケモンが爆沸きする。色違いの個体や進化させたときにイベント限定技をもったポケモンを手に入れることができる。
 - *⁷ 正式名称「Pokémon GO Plus」で、任天堂が2016年に発売したポケモンGO専用の補助ツールである。価格は3,500円（税別）である。スマートフォンに自動接続することで、ポケモン捕獲とアイテムの獲得を自動的に行ってくれる。類似製品に非正規品の「ポケットオートキャッチ」があり、後継機に「モンスターボール Plus」（税別4,980円）がある。
 - *⁸ より多くアイテム、XPが得られるようにしたジムであり、金ジムにするには多くの操作と時間がかかる。
 - *⁹ ポケモンGOに必要なアイテムの詰め合わせセットで、期間ごとに中身が変わる。「今回はお得なセットが出た」場合など、買いだめするトレーナーも多い。
 - *¹⁰ ポケストップを回すとフィールドリサーチとしてタスクが与えられる。内容は、レイドバトルを1回する、特定のポケモンを捕まえるなどで、報酬が異なっている。1度に3個までのタスクをもつことができ、毎日最低1個のタスクをこなすと、7回目でリワードが受け取ることができ、伝説のポケモンなどが手に入る。また、別にスペシャルタスクがあり、そのタスクをクリアしないと手に入らないポケモンを捕獲できる。
 - *¹¹ アメリカ合衆国製作のドラマ『TRUE DETECTIVE 第3話』の台詞に次のようなものがある。「人生は、愛も、憎しみも、思い出も、痛みも、すべて同じものなんだ。すべて同じ夢だ。それはすべてこの密室（頭蓋骨）の中にある。自分が何者かであるという夢だ。多くの夢と同じように、最後にモンスターが現れる」。
 - *¹² 『5ちゃんねる』ニュース速報版に2017年11月24日（金曜日）に立てられたスレッド「鳥取砂丘でポケモンGOイベント開催、人が来すぎて関係者も驚き」で9番目と22番目のレスである。

文献

- Gehlen,Arnold 1940 Der Mensch:Seine Natur und seine Stellung in der Welt Junker und Dünnhaupt ;アルノルド・ゲーレン 1985 池井望訳 『人間—その本性および自然界における位置—』 法政大学出版会
- 島山けんじ・久保雅一 2000 『ポケモン・ストーリー』 日経BP社
- 神田孝治・遠藤英樹・松本健太郎編 2018 『ポケモンGOからの問い—拡張される世界のリアリティー』 新曜社
- Luhmann, Niklas 1968 Vertrauen:Ein Mechanismus der Reduktion sozialer Komplexität, Stuttgart ;ニコラス・ルーマン1990 大庭健・正村俊之訳 『信頼—社会的な複雑性の縮減メカニズム—』 勁草書房
- 中沢新一 1997 『ポケットの中の野生』 岩波書店
- 圓田浩二 2017a 「社会現象としての「ポケゲー」の分析—ポケモンGOの社会学①—」 『沖縄大学法経学部紀要第27号』 pp19-32
- 圓田浩二 2017b 「「歩く」ことの復権—ポケモンGOの社会学②—」 『沖縄大学法経学部紀要第27号』 pp33-45
- 圓田浩二 2018 「ポケモンゴーパーク：横浜」にみる監視・管理から操作・誘導への社会学—ポケモンGOの社会学③—」 『沖縄大学法経学部紀要第27号』 pp39-53
- 松岡慧祐 2016 『グーグルマップの社会学—ググられる地図の正体—』 光文社（新書）
- 宮昌太郎・田尻智 2004 『田尻智 ポケモンを創った男』 太田出版
- 西田宗千佳 2016 『ポケモンGOは終わらない』 朝日新聞出版（新書）
- 鈴屋二代目タビー・井原渉 2016 『なぜ人々はポケモンGOに熱中するのか？』 徳間書店（新書）
- 田淵貴大 2015 「日本における喫煙の学歴格差」 『厚生労働科学研究費補助金健康日本21（第二次）の推進に関する研究』 <https://www.pbhealth.med.tohoku.ac.jp/japan21/pdf/o-27-13.pdf>
- Urry, John 2007 Mobilities Polity Press ; ジョン・アーリ 2015 吉原直樹・伊藤嘉高訳 『モビリティーズ—移動の社会学—』 作品社
- Urry, John and Larsen, Jonas, 2011, The Tourist Gaze 3.0, Sage Publications ; ジョン・アーリ&ヨナス・ラースン 2014 加太宏邦訳 『観光のまなざし [増補改訂版]』 法政大学出版会

参照ウェブページ

- Arkblade 2018.8.8 「自転車に9台のスマホ、その理由は『ポケモンGO』？台湾在住70歳のヘビーユーザーおじいちゃん」 <https://www.gamespark.jp/article/2018/08/08/82849.html> (2019.1.5閲覧)
- エアトリ 2018.11.14 「【エアトリ調査】「ポケモンGOと旅行」をテーマにアンケートを実施…旅先で遊びたいが9割、お土産として旅行先のポケモンも?!」 <https://gamebiz.jp/?p=224680> (2019.1.5閲覧)

Forbesjapan 2018.7.10 「登場から2年の「ポケモンGO」 世界2000億円の売上達成か」
<https://forbesjapan.com/articles/detail/22004> (2019.1.5閲覧)

Forbesjapan 2018.9.26 「ポケモンGO、売上20億ドル突破 「歴代3位」の速さで達成」
<https://forbesjapan.com/articles/detail/23153#> (2019.1.5閲覧)

キャリアネコニュース 2017.7.15 「「ポケモンGO」配信から1年 ヘビーユーザーのシニアの割合
が増加、全体的には「細く長く」と「ほぼ毎日」の二極化」 <https://news.careerconnection.jp/?p=38264> (2019.1.5閲覧)

財経新聞 2017.7.19 「ポケモンGoでのゲーム内アイテム購入金額、日本がダントツ」
<https://www.zaikei.co.jp/print/386446.html> (2019.1.5閲覧)