

【論文】

ポケモンGO大規模イベントで地域興し・観光誘致は可能か？ －ポケモンGOの社会学⑤－

Can Pokémon GO succeed in regional development and tourism at the large events?
－ Sociology of Pokémon GO ⑤－

圓 田 浩 二*¹
Koji MARUTA

専門分野：社会学

キーワード：ポケモンGO、地域イベント、観光、地域興し、フィールドワーク

Keywords：Pokémon GO, regional event, tourism, community development, fieldwork

要約

本稿ではポケモンGOを利用した「地域興し・観光誘致は可能か？」という問題を考察する。地方自治体は、各地でポケモンGOのもつ知名度とユーザー数の多さを利用して、地域限定短期集中型イベントを行っている。筆者のフィールド調査と、ネットの記事やSNS、掲示板などを参照しながら考察・分析を行う。筆者は、横浜市で2017年に6日間開催された「Pokémon GO PARK:YOKOHAMA」と鳥取市で2017年に3日間開催された「Pokémon GO Safari Zone in 鳥取砂丘」、横須賀市で2018年に5日間開催された「Pokémon GO Safari Zone in YOKOSUKA」、台湾台南市で2018年に5日間開催された「Pokémon GO Safari Zone in TAINAN」に参加した。これらのフィールド調査などの結果から、ユーザーであるポケモンGOトレーナーたちが望むイベントの開催条件と、地域自治体が望むイベントの開催条件が異なることがわかった。この問題の解決について、提言を行いたい。

Abstract

In this paper, we consider the problem of whether "Promotion of regional development and tourism is possible using Pokémon GO". Local governments offer a local limited short term concentrated model event using the popularity and desirability of Pokémon GO and the large number of number of users in each place. We consider and analyze this issue with reference to our field research and internet articles, SNS, bulletin boards, etc. We participated in "Pokémon GO PARK:YOKOHAMA" and "Pokémon GO Safari Zone in Tottori Sakyu", "Pokémon GO Safari Zone in YOKOSUKA", "Pokémon GO Safari Zone in TAINAN". Based on the results of these field surveys and others, it was found that the

conditions for holding the events desired by the Pokémon GO trainers are different from the conditions for holding the events the local municipalities want. We would like to make recommendations for solving this problem.

1. 問題の所在

横浜市 6 日間200万人、鳥取市 3 日間 8 万9,000人、横須賀市 5 日間20万人、台湾台南市 5 日間100万人。この数字はポケモンGOというゲームを遊ぶために、その都市を訪れた人数である。

ポケモンGO^{*2}は世界の多くの国・地域で配信され、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。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]。現在も、世界中で多くのプレイヤーがこのゲームを遊んでいる。

本稿では、ポケモンGOのもつ知名度とユーザー数の多さを利用して、「地域興し・観光誘致は可能か？」という問題を、筆者のフィールド調査と、ネットの記事やSNS、掲示板とを参照しながら、考察する。

筆者は、横浜市で2017年に6日間開催された「Pokémon GO PARK:YOKOHAMA」と鳥取市で2017年に3日間開催された「Pokémon GO Safari Zone in 鳥取砂丘」、横須賀市で2018年に5日間開催された「Pokémon GO Safari Zone in YOKOSUKA」、台湾台南市で2018年に5日間開催された「Pokémon GO Safari Zone in TAINAN」に参加している。

結論から言うと、「地域興し・観光誘致は可能である」が、それにはイベント開催に伴う多くの課題や環境荷が残される。これら諸問題をどうするかというのが今後の課題となる。2017年の横浜市は翌年ポケモンGOのイベントを開催しなかった（2015年から毎年行っているポケモンイベントは継続した）し、鳥取市はイベント内容を変更し、短期間集中型でない、本原稿の執筆中にイベント（2018年12月6日から2019年1月14日まで）を開催している。これらの課題と地域への負荷を解決しないと、イベントの継続は難しい。

また、ユーザーであるポケモンGOトレーナーたちが望むイベントの開催条件と、地域自治体が望むイベントの開催条件が異なるので、この問題の解決も重要である。この問題の解決について、提言を行いたい。

2. ポケモンGOと地域イベント

2-1. ポケモンGOにおける地域イベントの位置づけ

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。ポケモンGOはこのようなグローバルな巨大コンテンツである。

そのため、地域振興や観光誘致として、このゲームを利用したいという地方自治体や団体・機関などのアクターが現れてくる。ポケモンGOのイベントやコラボと言っても、実に数多くある。

1つ目は、商店街でルアーモジュールを炊き、集客するというものである。大阪市旭区千林商店街は、28,000円を課金して、常時ルアーモジュールを炊いた。イベント名は、「千林商店街でモンスターゲットだぜ！大作戦！」であった。結果的には、テレビや新聞、インターネットなど

のメディアに取り上げられることになった。

2番目は観光マップとのコラボである。観光名所として名高い京都府宮津市の天橋立を観光しながら、ポケモンGOで遊んでもらおうと、宮津市と宮津観光協会がポケモンGOのマップを制作した。名称は「天橋立三所詣でGOワールドマップ」である。ポケモンGOでは建築物や史跡、モニュメントなどラウンドマークがポケストップやジムになっている。これらを普通の観光マップに埋め込んだものである。筆者が訪れた時(2018年7月)にはこの観光マップはなくなっていた。このような取り組みは、福島県が『ポケモンGO』と連携して制作した周遊観光マップを作成した。県内12市町村のマップを公開している。

3番目は、石巻や横浜で行われた地域イベント、地方自治体とナイアンティック社(ポケモンGO制作会社)が企画したもので、短期間集中型の地域限定イベントである。この種のイベントでは、イベント限定のレアポケモンや新種ポケモンが手に入る。このため、多くのポケモンGOトレーナーたちが訪れることになる。ナイアンティック社の企画に、地方自治体が手を挙げ数百万円の「協賛金」という名の補助金をナイアンティック社から受け取り、イベントを開催する。石巻を拠点とした宮城県のイベントでは2016年11月12日から22日までの11日間で10万人のポケモン・トレーナーたちが訪れ、経済効果は20億円であった。このイベントではレアポケモンの「ラプラス」がサプライズとして出現した。日本国以外でも、アメリカ合衆国のシカゴやドイツのドルムント、台湾の台南で行っている。

4番目がその他のイベントで不定期に行われる。2018年4月22日に行われた「ニコニコ超会議」では予告なしに「N、I、C、O」の4種類のアンノーンが3時間限定で出現した。また、2018年7月5日から7月8までの間、フランス・パリで開催された第19回日本文化の祭典「Japan Expo Paris」では、「Japan Expo」の文字「A、E、J、N、P、O、X」のアンノーンが出現した。アンノーンはレアポケモンでアルファベットの26文字と「!」「?」の記号タイプが存在し、アンノーン28文字を捕獲するのはほとんど不可能に近い。そのため地域イベントでは集客のため、出現させられることが多い。

5番目のイベントがスポンサー・イベントである。2018年の7月末に、スポンサー企業(公式パートナー)6社と共同で実施した「スペシャル・ウィークエンド」である。スポンサー企業の名前から2文字のアンノーンが4日間で8文字現れ、得られる経験値が2倍となり、「ピカチュウ」や「御三家」と呼ばれる「フシギダネ」や「ヒトカゲ」、「ゼニガメ」というポケモンが出現した。参加券はQRコードによるログイン方式で、スポンサー企業の特定の商品や一定金額の商品を買うことで得られた。アンケートで回答して先着順で参加券がもらえるとしたソフトバンクはログインできなくなりイベントを中止した*³。したがって、2018年7月27日から29日の3日間行われた。

6番目がファンイベントである2016年9月17日に開催された北海道江別市「Pokémon GO Third Saturday in Ebetsu Japan」*⁴である。開催はアメリカ合衆国のゲーム情報サイトの「FevGames」が主催したものである。開催希望地は手を挙げる。FACEBOOKの告知によれば、「日本初!北海道江別市でFevGames主催「Pokémon Go サードサタデー」というファンイベントを開催します!」[<https://www.facebook.com/events/135134043607358/>]とある。参加人数40名までで、「位置情報ゲーム「インGRESS」をいち早く自治体と連携してまちづくりに生かそ

うという取り組みを、道内他自治体に先駆けて進めている江別市内での開催です。9月13日の時点で開催地は、全世界5ヶ国（アメリカ4か所・カナダ2か所・日本・ペルー・パナマ・ニュージーランド）、10か所で開催です！」とあり、「ポケモンGOの遊び方を教えあったり、ポケモンを捕まえた数や歩いた距離、上がったレベルなどで世界の他の都市と競ったりと様々なレベルやチームを超えて、トレーナーが楽しむファンイベントです。江別は世界ランキング何位になれるか!？」とあり、ポケモンの捕獲数や歩いた距離など5項目で、世界の10都市と競い合った。

7番目は、代々木公園で開催されたアースディ清掃イベントである。ナイアンティック社は、海洋保護活動を行っている団体「Mission Blue」と連携して、世界中で行われる清掃イベントを、国内では2018年4月21日に江ノ島（神奈川県）、4月22日に代々木公園（東京都）と鵜沼海岸（神奈川県）で開催した。このイベントでは、特別なポケモンやゲームプレイは行われず、ポケモンGOのロゴが入ったゴミ袋をもって、ゴミを収集する。ポケモンGOの知名度を生かしたボランティア・イベントである。



画像1 AR体験モードで捕獲した「ガビゴン」
2018.10.12 筆者撮影

8番目は、ナイアンティック社の企画展「INNOVATION TOKYO 2018 - AR PLAY GROUND WITH NIANTIC」のARイベントである。東京の六本木ヒルズで2018年10月12日から21日まで開催された。特別なポケモンは登場しないが、VR体験として、一体型のVRヘッドセットを使った展示「毛利庭園ジムに登ってみよう」でジムの頂上まで登る。また、AR体験として「ポケモンGO AR庭園」でスマートフォンがついた探索用のデバイスを用いて、庭園内のポケモン10種類のうち、3種類のポケモンの声を収集することで捕獲し、捕獲した3体のポケモンのうちの1体を選び、庭園内の芝生のエリアでそのポケモンと遊ぶことができる。画像1は筆者が体験したときの画像である。近い将来、ポケモンGOに、ポケモンをリアルに触ったり、ポケモンの声からポケモンを探す機能が加わるかもしれない。

2-2. ポケモンGOと観光

観光社会学者の高岡は、「ポケモンGOという旅：どこからが旅かしら」と名付けられた章の冒頭で「ポケモンGOは、モバイル端末を片手にあちこち歩きまわるゲームである。情報やイメージに媒介されて移動する遊びだ。それは、観光に似ている」[高岡 2018 p.186]と書き、レアポケモン収集は観光地におけるスタンプラリーの収集や地域限定の物産の買い漁りに似ていて、「ポケモンGOはある面において観光の要素を持っているといえるし、見方によっては観光そのものとすらいえる」と書き記している [高岡 2018 p.186]。筆者は、ポケモンGOが観光的要素をもっており観光と親和性をもっていることには同意するが、観光そのものだとは考えない。ポケモンGOが観光的要素をもっているのは、現実世界の地図をゲームマップとしてリンクさせ利用しているためだと考える。その地域や都市の象徴的なモニュメントや構造物がジムやポケス

トップになっており、それをクリックすればその名前が入ったギフトやジムバッジを受け取ることができる。それは一般の観光客が観光名所で記念撮影し、そこでしか買えないお土産を買うことと似ている。

筆者がインタビューした男性トレーナーは「サニーゴ」という名の、日本国内では亜熱帯地域でしか捕獲できないポケモンを捕獲するために、関東から2泊3日でやってきたが、観光地巡りはせず、ポケモンが出現するだろうジムやポケストップを回っていた。「首里城も行きましたけど」と言っていたが、「首里城」目当てではなく、ポケモンの捕獲が目当てだったのが印象的だった。また、筆者がインタビューした女性トレーナーは長野県から鳥取砂丘イベントのために鳥取にやってきたが、「このイベントがなければ鳥取砂丘に来ることはなかった」と語っていた。この二つの発言から考えると、ポケモンGO＝観光ではない。ポケモンGOの次元と観光の次元は異なっており、時折混じり合う点があるのだと考えられる。

「観光学はポケモンGOとともに」新たな地平に立たされている。観光における日常と非日常の線引きについて、観光的なものとしてでなく、色分けについて、再考を迫られている」[高岡 2018 p.188]。高岡は、この問題をポケモンGOが観光学に対して突きつけた問題提起としてとらえている。観光の基本的な考えは、ジョン・アーリとラースンの『観光のまなざし』で呈示された「日常／非日常」の対立軸を「日常生活（仕事・学校・家庭）／観光」に当てはめ、対応させた。観光学では、「日常＝労働現場や学校、家庭」であり、「非日常＝観光」という図式が成り立ってきた。

では、ポケモンGOトレーナーたちにとって、「ゲームであるポケモンGOが非日常か？」と言うと少し怪しい。ポケモンGOはトレーナーたちの日常生活に溶け込んでおり、日常生活の一部となっている。一般人が朝起きたら顔を洗って歯を磨くように、トレーナーたちは朝起きたらゲームアプリを立ち上げて、新しいニュースや招待パス、ジムコインが来ているかどうか確認して、前日に消化したフィールドタスクをクリックして報酬を受け取り、スタンプをもらう。このように、ポケモンGOはトレーナーたちの日常に溶け込んでいるが、コミュニティディや期間限定の地域イベントでは、非日常モードになってそこでの課題をクリアしようとする。ポケモンGOが非日常なのではなく、ポケモンGOで遊ぶトレーナーたちに、日常モードと非日常モードがあると言っている。

高岡と同じく観光社会学者の岡本も、同じく観光とポケモンGOとの関連性を指摘している。「ポケモンGOのように、観光主体にとって、日常空間と非日常空間は、その境界線がはっきりしなくなっている。観光は、観光主体が現実空間、情報空間、虚構空間のはざまに定位しながら、日常と非日常の境界を越えたり戻ったりする運動と見なせる」[岡本 2018 p.53]。この考えは、ポケモンGOトレーナーにとっての「日常／非日常」という筆者の考えと一致する。この考えを前提にして、岡本は、観光を次のように定義し直している。観光とは「その人が日常空間（と考えている場所）から物理的、あるいは精神的に、ある程度移動して、帰ってくる行動」である。

以上のように、ポケモンGOと観光には類似性と親和性がある。筆者の考えは、ポケモンGOは観光と類似した面もあるが、「観光」そのものではない。現実世界での「移動」を必要とする行動であるから、親和性と類似性は出てくる。このポケモンGOと観光との類似性と親和性を生かされるのが、短期集中型の地域限定イベントである。筆者が参加し、フィールドワークを行っ

た3つのイベントを見てみよう。

3. ポケモンGO大規模イベントに関するフィールド調査

3-1. 「Pokémon GO Safari Zone in 鳥取砂丘」フィールドレポート

2017年11月24日から26日までの3日間、鳥取砂丘をメイン会場にして、「Pokémon GO Safari Zone in 鳥取砂丘」が開催された。冷たい海風が吹き込み、場合によっては雪が降るかもしれない11月下旬の鳥取砂丘を目指して3日間で8,9000人が訪れた。1日目で鳥取砂丘への交通インフラは崩壊した。シャトルバスは3時間待ち、鳥取砂丘への自動車道路は大渋滞し、車両はほとんど進まなかった。ナイアンティック社は、イベントポケモンの出現範囲を鳥取砂丘だけでなく、県東部1市4町に拡大した。主催した鳥取県の発表では、3日間で8,9000人が鳥取県を訪れた。「Pokémon GO Safari Zone in 鳥取砂丘」の経済効果は18億円となった〔ファミ通.COM 2017.11.30〕。当初、県が想定していたのが30,000人だったので、来訪者と経済効果の面では、大成功だったと言えるだろう。

鳥取県元気づくり総本部広報課は2017年9月29日に「鳥取砂丘『ポケモン GO』イベントの実施について」を発表した。「鳥取県では、日本最大級の砂丘である鳥取砂丘の雄大な自然を多くのみなさまに体感してもらうため、位置情報ゲームアプリ『ポケモン GO』のイベントを開催します。期間中、鳥取砂丘では「バリヤード」や「アンノーン」などがゲーム上に出現します(特別なレイドイベントはありません)」。2017年8月の横浜イベントでは、伝説のポケモン「ミュウツー」の招待レイドや「カイリウウ」、「ニャース」などのイベント限定レイドがあったが、あまりのトレーナーの集中による通信回線不通でこれらのレイドは会場外で開催された。今回のイベントではレアポケモンの捕獲をメインにしたイベントであると告知した。



画像2 人に埋め尽くされた鳥取砂丘
2018.11.24 筆者撮影

筆者はイベント開催の前日に鳥取入りをして、イベント当日鳥取砂丘に向かった。イオンモールのシャトルバス待ちの長い行列や少しも進まない車の渋滞を横目にしながら、砂丘に入った。そこは、ポケモンGOトレーナーで埋め尽くされていた。鳥取県が県庁で開催した意見交換会では、2016年11月の鳥取砂丘への入り込み客数は1ヶ月で約82,000人であったのに対して、24日は約21,000人、25日は約37,000人、26日は約31,000人で、合計89,000人となったことが報告された。つまり、この3日間で昨年度の11月の入り込み客数を上回ることになった。このため経済効果も大きく、18億円となった。

ただひたすら何もかも砂丘を皆がスマホやタブレットを片手・両手にもち、画面を見ながらゆっくりと進み、立ち止まっては捕獲していた。画像3がその時に、筆者が撮った写真である。まるで、アメリカ製作のゾンビドラマのような光景がそこにあった。トレーナーたちの目的は、SAKYU

の文字の「アンノーン」というポケモンと「バリアード」などのレアポケモンであった。夜間も出かけてみたが、24日夜の鳥取砂丘は真っ暗（当然照明はない）で、懐中電灯やヘッドライトをともしたトレーナーがたくさんいた。夜の砂丘は歩いていると方向感覚がなくなり、高低差もあるので、危険を感じた。砂丘から滑り落ちた老年女性が立ち上がれなくなり、救助を求めている。この事故の影響で、その後の大規模地域イベントでの、夜間のポケモン出現が規制されたのかもしれない。

初日24日昼間の混雑ぶりに、運営であるナイアンティック社は、25日朝から県東部1市4町に拡大した。すると、鳥取駅を中心に歩きスマホをしながら、ポケモンGOを行うトレーナーたちが市内各所で見られた。JR因美線の線路上にトレーナー10人が侵入して、JRは列車の運行を見合わせた〔産経新聞 2017.11.27〕。出現したポケモンが「サイホーン」の個体値98で、私有地内での出現だったため、線路側から捕獲を試みたのだろう。

巨大匿名掲示板サイトの『2ちゃんねる』では、このイベントに対して、「経済効果あっても別の場所じゃ無理だろ、こういうイベント」〔『鳥取砂丘』とっとりGO16羽目【イベント】 2018.12.1〕という鳥取砂丘という場所の特殊性を指摘している。数千人が入れ替わり立ち替わりやってきて、イレギュラーに動き回る広大な空間は、日本国内では確保が難しい。先にも触れたが、2017年の短期間の地域限定イベントを行った横浜市も鳥取市も予想以上のトレーナーの来訪数と経済効果を得ることができたが、2018年の同内容のイベントの開催を見送っている。

日本の地方にはこのような空間は存在するが、アクセスの問題や安全問題に課題が残る。「どの田舎も人を集めることは可能だけど 問題は到着してからだよ 来客が不便することなくスムーズに目的地に辿り着けるようにしなくちゃなあ」〔『鳥取砂丘』とっとりGO 16羽目【イベント】 2018.11.27〕という『2ちゃんねる』のコメントが的を射ているのだろう。鳥取イベントでは、宿泊施設について鳥取市内は満員で、米子方面で宿を確保できたトレーナーも多かった。また、京都駅から出る「スーパーはくと」も乗車率常時200%超え、運行にも支障を来した。この課題は、2018年の横須賀イベントでの来訪者の制限という形で対策される。

イベント関係者の一人は「砂丘で安全に楽しんでもらうはずが、実施エリアを拡大したために市街地や駐車場での歩きスマホなど、危険を招いた。危機管理が甘かった」〔産経新聞 2017.11.27〕と振り返った。実施エリアの拡大の原因は想定外のトレーナーの来訪にあった。鳥取市内と砂丘を結ぶ県道265号線が片側1車線でありJR因美線も単線で本数も少ないという交通インフラが弱い鳥取市内で、イベント会場を砂丘だけでなく県東部1市4町に拡大したために起こった問題であった。事前に何も知らされていない市民などは鳥取市内の光景に驚愕したし、マナー違反に辟易したと考えられる。時系列的には、鳥取砂丘の3日間で30,000人の想定→初日約21,000人で砂丘にたどり着けない人も多数→会場を県東部1市4町に拡大→鳥取駅を中心として市内に歩きスマホが多数→線路侵入などマナー違反→市民からの苦情→来年度同程度のイベント見送り→長期間少人数型イベントの代替開催というように変更となった。鳥取砂丘イベントの示唆するところは大きかったと考えられる。ポケモンGOイベントの地域や地方での誘致に対して、課題を突きつけることとなった。

3-2. 「Pokémon GO Safari Zone in 横須賀」フィールドレポート

「Pokémon GO Safari Zone in 横須賀」イベントは2018年8月29日から9月2日までの午前10時から午後8時までの間に行われた。開催場所は横須賀市内の三笠公園とヴェルニー公園、くりはま花の国であった。事前にインターネットでイベントを告知し、これまでのイベントと違って全員参加ではなく抽選方式を取った。この措置は、横浜イベントと鳥取イベントの反省から生まれた考えなのだろう。事前告知では100,000人の参加予定だったが、イベント会場の混雑と混乱を恐れて抽選の当選者数を75,000人に絞った（横須賀市役への聞き取り）。

この抽選方法に問題があり、イベントは開始前から多くのトレーナーたちの不満を市役所はぶつけられた。「厳正で公平な抽選」を想定して落選したトレーナーたちが怒りや不満を表明した。1アカウント1メールアドレスで1日のみ選択でき、当選したアカウントには4人まで会場でログインできるという仕様であった。多重応募や架空アカウントでの応募にはナイアンティック社がチェックを入れ、不正ははじかれると読める応募の文面であった。

蓋を開けてみると、多重応募や架空アカウントでの応募者が当選し、その当選したQRコードをヤフオクやメルカリで販売した。参加券が最高で10万円、平均価格30,000円ほどで取引され、中には1,000,000円を稼いだとネットで自慢する人物も現れた [ROCKETNEWS24S 2018.8.6]。

このことを知った落選したトレーナーたちは横須賀市役所に抽選のずさんさを指摘し、不正当選者の排除を要求したが、それも市役所レベルの対応では実現しなかった。ヤフオクやメルカリでの売買で「売買成立後、クレームや返金は受け付けません」と記載されていたが、購入したQRコードが当日使えず詐欺に遭った人もいた。一部のユーチューバーは応募せずにQRコードをイベントの広告塔として無料で受け取っていたので、そのことも一般トレーナーの不興を買うことになった。このイベントで「正直者は馬鹿を見る。不正する者やコネがある者が勝つ」という印象を多くのトレーナーに植えつけた。「2ちゃんねる」では「イベント当日横須賀市役所前でデモをしよう」という動きもあった。

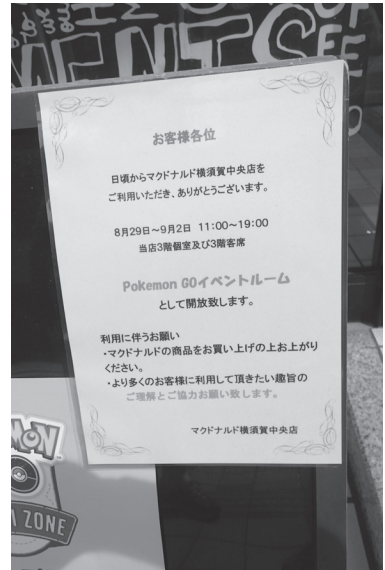


画像3 三笠公園
2018.8.30 筆者撮影

このような状況下でイベントは開催された。筆者は29日にヴェルニー公園、30日に三笠公園とくりはま花の国に行き、イベントに参加した。イベントは快適そのものであった。参加人数が絞られ、通信環境の確保のための各キャリアの通信車や救護施設の設置、給水所も設置され無料の飲料水も手に入るように工夫され、「危険だ」と思われる場所には入れない措置が施してあった。当選した参加者の満足度は高かったと考えられる。ただ、横須賀市には開催期間中65,000人の当選トレーナーがログインし、約200,000人のトレーナーが来訪していた（ナイアンティック社の調べ）。

出現するポケモンは、「YOKOSUKAGO!」の8文字の「アンノーン」と、アフリカ近辺限定

で出現する「トロピウス」、「ダンバル」や「ナマケロ」、「アチャモ」、「ミズゴロウ」、「ラルトス」などレアポケモンであった。特に、アンノーンの「!」とトロピウスはこのイベントの目玉であった。ポケモンGOは、位置情報ゲームでありながらコレクションゲームでもあるので、イベント限定ポケモンが抽選によって当選者にしか手に入れられることができないため、抽選を巡るトラブルと、当選券のネットによる売買、そして当選しなかったトレーナーたちの130,000人以上の来訪を生むことになった。当選しなかったトレーナーたちは「もしかしたら会場に行けばイベント限定・ポケモンが出現しているかも」という期待や、トレード目的でやってきていた。画像4は、マクドナルド内に設けられたトレードスペースである。中に入ってみると、多数のトレーナーがいて、トレード待ちの抽選に外れた女性トレーナーが中で待っていた。



画像4 マクドナルド内に設けられたイベントルームの告知
2018.8.30 筆者撮影

また、地元商店街もイベントに協力しており、商店街で一定金額を買い物すればイベント限定ステッカーが手に入るように「街をあげて盛り上がり」と言う雰囲気を出していた。横浜市、鳥取市のイベントに比べると、リスク管理が行き届き、短期集中型の地域イベントとしての形というか仕組みが完成したように考えられる。

イベント会場での大きな問題としては、各会場の面積が狭くログインするとイベント限定ポケモンが爆沸きしていた状態だったので、ログインして画面が切り替わるとトレーナーたちが一歩も動かずに捕獲に専念してしまうことだった。つまりログインすると、トレーナーたちは10分程度その場を動かず、人の渋滞が起こっていた。この問題は次の台南市のイベントで解消される。

イベント自体は、人数を大幅に制限したため、円滑に進んでいった。交通インフラや宿泊施設、通信環境も良かったので、当選したトレーナーたちの満足度も高かったようである。3会場に人を分散させ、会場ごとに異なるポケモンを出したので、それも良かったのだと考えられる。経済効果は、直接効果9億5千万円で、間接的な波及効果を含めると15億円であった。鳥取イベントの3日間89,000人で18億円と言う数字だったので、横須賀イベントの5日間65,000人で15億円は妥当な数字と言えるだろう。横須賀市は1,400人に対してアンケートを行ったらしいが、筆者が訪問した際（2018年10月12日）には「関係部署との調整が必要だ」と言う理由で、担当者の手元にあった資料は見せてもらえなかった。

3-3. 「Pokémon GO Safari Zone in Tainan」フィールドレポート

「Pokémon GO Safari Zone in Tainan」イベントは中華民国台南市政府観光旅遊局主催で2018年11月1日から11月5日までの午前10時から午後16時30分の間に行われた。メイン会場は台南都会公園と奇美博物館であった。イベント限定ポケモンは、ニュージーランド限定の「ジーランス」と言うポケモンと、「TAINANZONE」の文字から7文字の「アンノーン」が出現し、色違いの紫がかった「カイロス」が実装された。このイベントの目玉は、「ジーランス」となかな

か出現しにくいZ文字の「アンノーン」であった。なお、参加券は不要で、参加費も無料であった。

5日間で台南市を訪れたポケモンGOのトレーナーは当初の予想の20万人〔フォーカス台湾 2018.11.02〕を大きく上回り、100万人を上回った。「外国人ユーザーが1割を占めた」〔フォーカス台湾 2018.11.02〕こともこのイベントの大きな特徴であった。主会場の台南都会公園のほかにも、台南市内の観光名所「成功大学榕園」、「七股塩山」、「台南孔廟園區」などの観光地でも、ポケモン「イーブイ」の色違いが捕獲できる確率が上がるというサプライズがあった。これはメイン会場に人が集中しないようにして、台南市の観光も楽しんでもらおうと言う措置だと考える。経済効果は50億円〔ITmedia NEWS 2018.12.5〕、1万人あたり5千万円であった。物価の安い台湾ではこの金額は十分すぎるものであると、筆者は考える。

筆者は11月1日と2日、4日にこのイベントに参加した。メイン会場の台南都会公園と奇美博物館は初日にかかわらず大勢が集まっていて、歩いての移動も困難であった。横須賀イベント同様に通信環境の確保のための各キャリアの通信車や救護施設の設置があった。台湾の新幹線である高鐵台南駅から無料のシャトルバスが出ていたが、そこには長蛇の列があった。会場ではあちらこちらから日本語が聞こえ多くの日本人トレーナーがやってきていることがわかった。白人系のトレーナーの姿もちらほら見る事ができた。



画像5 メイン会場となった奇美博物館
2018.11.2 筆者撮影

イベント初日はポケモンの30分間の定点沸きがあったが、4日に訪れたときには定点沸きのイベント限定ポケモンは見られず3分間のルアー沸きのみであった。これは、初日で大混雑だったので、トレーナーたちを台南市内に誘導しようとするナイアンティック社の仕掛けだったと考えられる。横須賀でログイン後動かなくなったトレーナーたちのことが教訓として生きていたのかもしれない。台南都会公園と奇美博物館に人が集中すれば人身事故が起こる確率が高く、メイン会場よりも市内の方がスムーズに移動でき捕獲も楽だと、トレーナーたちが考えるように仕向けたものであった。実際に3日に台湾入りした知人の日本人トレーナーは人の混雑とレア沸きが少ないという情報を手に入れて、台南市内の中心部にある大きな公園でポケモンを捕獲していた。

メイン会場以外でも多くのトレーナーの姿を見ることができた。有料施設にも入場料を支払って多くのトレーナーが入ってポケモンを捕獲していた。ただ、台南市中心部の大通りや商店街は、バイクが歩道を占拠し歩道スペースが狭く、しかも段差ばかりだった。多くのトレーナーたちは苦労したと考えられる。

日本人トレーナーと台湾人^{*5}トレーナーの違いはあまり感じなかった。ポケモンGOグループののぼりを立てたり、背中にポケモン交換メッセージを貼り付けたりして、台湾人トレーナーの方が「アクティブ」だと感じた。結果的に100万人を集め、大きな事故やトラブルもなく、外国人トレーナーがその1割10万人訪れたのなら、国際的にもアピールでき大成功だったと言える

だろう。

3-4. イベントのプラス効果とマイナス効果の考察

以上3つのイベントを見てきたが、そのプラス面とマイナス面をまとめてみよう。

プラス面はポケモンGOブームが続く限り、短期集中型の地域イベントは集客と経済効果の面で成功できるだろう。地方自治体や観光協会は万を超える人数と億を超える経済効果が期待できる。その割合は、どのようなレアポケモンが出現するのかというイベント内容と告知期間、「移動にかかる時間と料金はいくらか」とか「宿泊施設はメイン会場近くに確保できるか」などのインフラの整備によって変わってくる。日本国内で鳥取市や横須賀市と同程度のイベント、つまり日本国内では捕獲できない海外ポケモンが出現し、その都市や地域の名を冠した「アンノーン」が出現するイベントが開催されるならば、1万人あたりで2億円以上の経済効果が見込めるだろう。数字を出したい地方自治体や観光協会などには向いているイベントである。ナイアンティック社からも協賛金が出るので、思いのほか自治体の金銭的な負担も少ない。横須賀市では、会場設営や警備員などで100万円程度の支出であったと聞いた。

また、SNSやテレビといったメディアがイベントについてさまざまな形で取り上げるので、「名前」を売ることも可能である。鳥取イベントについて、「このイベントがなければ鳥取砂丘に来ることはなかった」と語ったトレーナーのように、観光の誘因としても効果がある。「鳥取砂丘ってがっかり観光地だと思いきや、あのスケールのデカさには心底びっくりした」というトレーナーのネットへの書き込みから、鳥取県のPRにも役だったようだ。派生行動としての観光を行うトレーナーも存在した。「鳥取ついでにあちこち旅行してきた。各観光名所で撮った写真をInstagramに載せる、出雲大社、松江しんじ湖温泉、備中松山城、姫路城、好古園、岡山城、東福寺、伏見稲荷大社、大覚寺、青蓮院、後樂園、倉敷美観地区、栗林公園、高松讃岐うどん」や別のトレーナーは「鳥取砂丘、宍道湖、稲佐の浜、出雲大社、松江城」を巡ったという。台南イベントでの外国人トレーナーが1割10万人という事例を見ても、ポケモンGOの地域イベントは「地域興しや観光誘致」に役立つことは間違いないようだ。

しかし、プラス面ばかりではない。マイナス要素も存在する。大きく分けると3つある。一つ目がインフラ問題である。広大な会場は確保できるが、人口減少に悩むような地方であるほど、宿泊場所、通信環境、公共交通機関、道路（渋滞）や駐車場などのインフラが問題になってくる。鳥取イベントでは、それが如実に出た。

二つ目がポケモンGOトレーナーのマナー問題である。公道での歩きスマホや、私有地や進入禁止の場所にもポケモン捕獲のために踏み込むトレーナーがいたため、大きな不興を買った。鳥取イベントではJRの線路内に入り、列車の運行が停止の問題が発生した。横浜イベントでは、平日からの開催であったため、3つのキャリアで通信障害が出てスマホや携帯電話がつかず、「みなとみらい地区」にある企業活動や住民生活に大きな障害が出た。また、横浜イベントではイベント限定ポケモンが24時間出現したため、深夜徘徊や、レアポケモンが出現したための夜間に突然の人だかりが発生し喧嘩が生じた。

三つ目が環境への影響である。地域住民の生活をポケモンGOの外部環境と考えると、公共機関のバスの運行への支障や救急車が渋滞に巻き込まれ動かない可能性があり、住民生活の「安全」

が脅かされた。ポケモンGOイベントの地域への影響は多かった。横須賀イベントでは、イベント限定ポケモンが出現する場所を3ヶ所に絞り、地域住民への影響をなくした。地域住民の日常生活を壊すような形での、日本国内の開催は今後難しくなったと言える。また、自然（生態系）への影響もあった。鳥取砂丘に巣穴を作ってすむ希少な昆虫「エリザハンミョウ」の個体数が激減し、生息地を保護するロープ囲いを設置した〔産経新聞 2018.4.12〕。「29年4～6月の少雨に伴う地表の乾燥をはじめ、砂丘利用者の踏圧、同2月の大雪」がその理由とされ、「砂丘利用者の踏圧」に2017年11月に開催された鳥取イベントが含まれているのではないかと、筆者は推測している。当時のネットでは、この希少昆虫の生息域（「オアシス」と呼ばれる鳥取砂丘内の湿地帯付近）にトレーナーたちが多数往来することによって、「エリザハンミョウ」の生育を危ぶむ声が上がっていた。

2017年の横浜市は翌年ポケモンGOのイベントを開催しなかった（2015年から毎年行っているポケモンイベントは継続した）し、鳥取市はイベント内容を変更し、短期間集中型でない、本原稿の執筆中にイベント（2018年12月6日から2019年1月14日まで）を開催している。これらの課題と環境への負荷を解決しないと、イベントの継続は難しいだろう。

4. ポケモンGOで地域興し・観光誘致は可能か

「ポケモンGOで地域興し・観光誘致は可能か？」という問いには「可能である」と答えることができる。東北イベントで石巻が11日間で10万人の経済効果20億円、鳥取イベントで3日間89,000人の18億円と、横須賀イベントで5日間65,000人の15億円と言う数字から、日本国内において地方自治体はどのくらいの人数を呼べば、おおよその経済効果が試算できるようになった。1万人でおおよそ2億円を想定できるだろう。

ただ、ポケモンGOのトレーナーたちにもさまざまな層があり、「鳥取でポケモンGOのイベントがあるんで山陰観光のついでにやってきました」という層から、「鳥取で3日の間「ガチ」でポケモンGOをやりに来て観光なんて全く興味がない」層までさまざまだ。それらの層ごとに、問いへの答えとその対応が用意できる。イベントでのプラス面とマイナス面については、3節で詳しく見てきた。

地域限定短期集中型イベントでは、イベント限定ポケモンと地域名を冠した文字の「アンノーン」を出現させて非日常を演出する。多くの人が集まれば、イベント時やレイドバトル時に醸し出される「匿名的な一体感」と「高揚感」をトレーナーたちは感じる取ることができる。「自分と同じ人がこんなにたくさんいる」、「誰かは知らないけどポケモンGOのために多くの人たちがイベントに来ている」と言うような感想を抱かせることができる。これは、「現実空間と虚構空間のはざまに祝祭空間を現出させ、小さな達成感や連帯感を供給する」〔岡本 2018 p.48〕ことになるだろう。

「移動の社会学」において、観光における移動の問題として、ポケモンGOを考えると面白い問題が提起できるだろう。台南イベントに参加した100万人のうちの1割10万人が外国人観客だったのならば、ポケモンGOは、大規模な人々をグローバルに「移動させる」力をもっていると言える。そのため観光と相性が良い。拙稿「「歩く」ことの復権—ポケモンGOの社会学②—」〔圓田 2017b〕では、ポケモンGOにおける移動と場所の消費を分析した。今後もポケモ

ンGO人気が続き世界各地で短期集中型のイベントが開催されるならば、ポケモンGOと人々の移動の問題は「観光」と「場所の消費」という問題で議論されていくだろう。

「最近では「ポケモンGOツーリズム」（ポケモンGOをプレイするための旅行）という言葉も耳にするようになったが、ポケモンGOのリアルイベントは以前からその集客力が注目されていた」[ITmedia NEWS 2018.12.5]。「ポケモンGOツーリズム」と言う言葉は、本稿の2-2で見てきたように微妙に違っている。「ポケモンGO＝ツーリズム（観光）」では決してないが、ポケモンGOが観光に「親和性と類似性」をもっていることは確かである。イベントへの参加か否かはポケモンGOトレーナーたちがイベントのための長距離移動に関してどのくらいの経験や知識と、金銭的・時間的余裕をもっているかだろう。筆者が話を聞いたトレーナーたちの中にはLCCで時間の合間を縫うように台湾の台南市にやってきて、短い人だと会場の滞在時間が1時間とか2時間ほどで日本に「とんぼ返り」するトレーナーがいた。

またポケモンGOは「地域創生」や「地域興し」に一考を投じることになった。鳥取イベントについて、参加したあるポケモンGOトレーナーは「地方創生、地方のあり方、地方自治体の行政組織としてのあり方、考えさせられる。鳥取知事は、この件に関してはよかったが、だめ。地方自治体の首長のあり方を考えるよい機会だな、ポケモンGoはw」[『鳥取砂丘』とっとりGO 16羽目【イベント】 2017.11.28]と『2ちゃんねる』に書き込んだ。話題作りや一過性の経済効果や地域のイメージアップにはポケモンGOは役立つだろう。しかし、ポケモンGOのためだけに、インフラを整備することはできない。インフラに負担をかけず、地域住民にも迷惑をかけないとなると、横須賀型の抽選・招待制イベントにならざるを得ない。そこには「参加しなかったのに、参加できなかった」トレーナーたちが生まれる。それへの対応をどうするかという問題も残る。

要するに、ポケモンGOトレーナーたちの欲望と要望と、主催する地方自治体の描くポケモンGOイベントとの乖離が生じている。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] に書いたように、ナイアンティック社の「運営」が鍵となる。イベントに集まるポケモンGOトレーナーを当事者には気付かれずに「監視・管理」しながらも、うまく「操作・誘導」してトレーナーたちを満足させる様な工夫が必要なる。ポケモンGOトレーナー、地方自治体、ナイアンティック社の、3つアクターの関係の調整や駆け引きが、今後の課題となるだろう。

*¹ 沖縄大学 法経学部 教授

*² 特徴は、1996年に任天堂のゲームとして発売されたポケモンの世界観とキャラクターを用い、拡張現実AR (Augmented Reality) 技術を取り入れ、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。

*³ 2019年2月23日に開催が決まった。https://www.softbank.jp/pokemongo/event-01/を参照のこと。

ポケモンGO大規模イベントで地域興し・観光誘致は可能か？

- *⁴ このイベントの詳細については、岡本健「ポケモンGOの観光コミュニケーション論」の49頁から52頁に、その報告とインタビュー調査、分析がある。
- *⁵ 「台湾人」というのは正確ではない。正しくは、「中華民国人」である。いわゆる「台湾問題」の歴史的・政治的経緯については、「台湾・沖縄観光調査報告書」[圓田他 2018]を参照していただきたい。

文献

- 深田浩嗣 2011 『ソーシャルゲームになぜハマるのかーゲーミフィケーションが変える顧客満足ー』ソフトバンククリエイティブ株式会社
- 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 『人間ーその本性および自然界における位置ー』法政大学出版会
- 神田孝治・遠藤英樹・松本健太郎編 2018 『ポケモンGOからの問いー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 『信頼ー社会的な複雑性の縮減メカニズムー』勁草書房
- 圓田浩二 2017a 「社会現象としての「ポケゲー」の分析ーポケモンGOの社会学①ー」『沖縄大学法経学部紀要第27号』pp.19-32
- 圓田浩二 2017b 「「歩く」ことの復権ーポケモンGOの社会学②ー」『沖縄大学法経学部紀要第27号』pp.33-45
- 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・誘導への社会学ーポケモンGOの社会学③ー」『沖縄大学法経学部紀要第27号』pp.39-53
- 圓田浩二・平良俊・平田健人・前田毅志 2018 「台湾・沖縄観光調査報告書」『沖縄大学法経学部紀要』第28号pp.97-114
- 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）
- 岡本健 2018 「ポケモンGOの観光コミュニケーション論ーコンテンツ・ツーリズムの視点からの観光観の刷新ー」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 pp.42-54
- 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>
- 高岡文章 2018 「ポケモンGOという旅：どこからが旅かしら」神田孝治・遠藤英樹・松本健太郎編 2018 『ポケモンGOからの問いー拡張される世界のリアリティー』新曜社 pp.186-195
- Urry, John 2007 Mobilities Polity Press; ジョン・アーリ 2015 吉原直樹・伊藤嘉高訳 『モ

ビリティーズー移動の社会学ー』 作品社

Urry, John and Larsen, Jonas, 2011, The Tourist Gazw 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

ファミ通.COM 2017.11.30 「『ポケモンGO』鳥取砂丘イベントに89000人のトレーナーが集
結！」 <https://www.famitsu.com/news/201711/html> (2019.1.9閲覧)

フォーカス台湾 2018.11.02 「台湾・台南でポケモンGOのイベント 初日は国内外から10万人
来訪」 <http://japan.cna.com.tw/news/asoc/201811020006.aspx> (2019.1.9閲覧)

ITmedia NEWS 2018.12.5 「横須賀15億円、台南50億円 「ポケモンGO」のイベント経済効果」
<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1812/05/news109.html> (2019.1.9閲覧)

ITmedia NEWS 2016.12.20 「石巻市、ポケGO “ラプラス効果” で10万人 経済効果は20億円」
<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1612/20/news077.html> (2019.1.9閲覧)

MOGURAVR 2018.10.14 「街にポケモンが潜む 六本木で開催中のAR展示に未来を覗いた【体
験レポ】」 <https://www.moguravr.com/innovation-tokyo-2018-ar/> (2019.1.9閲覧)

P.N.深津庵 2018.4.24 「【ポケモンGO】代々木公園で開催されたアースディ清掃イベントを突
撃リポート!!」 https://app.famitsu.com/20180423_1283292/ (2019.1.9閲覧)

ROCKETNEWS24S 2018.8.6 「【悲報】ポケモンGOの横須賀イベントが当選発表 → マッハで
参加券が転売される」 <https://rocketnews24.com/2018/08/06/1099643/> (2019.1.9閲覧)

産経新聞 2017.11.27 「ポケモンGO…鳥取砂丘8.7万人！線路立ち入り、バス待ち3時間、歩き
スマホ、違法駐車…トラブル続出」 <https://www.sankei.com/west/print/171127/wst1711270049-c.html> (2019.1.9閲覧)

産経新聞 2018.4.12 「昆虫「エリザハンミョウ」を絶滅から守れ 鳥取砂丘で生息地のロープ
囲い」 <https://www.sankei.com/west/news/180412/wst1804120014-n1.html> (2019.1.9閲覧)