

【論文】

「歩く」ことの復権

－ポケモンGOの社会学②－

Restoration of 'walking' – Sociology of Pokémon GO ②－

圓田 浩 二*¹

Koji MARUTA

専門分野：社会学

キーワード：歩くこと、ポケモンGO、移動、場所の消費、ヘルスケア

Key Words：Walking, Pokémon GO, Movement, Consuming Places, Health care

要約

本稿は、世界的に流行し、さまざまな社会問題を引き起こしたゲーム・アプリ「ポケモンGO」を題材に、ジョン・アリーの「移動の社会学」を参照しながら、このゲームにおける「歩く」ことに注目し、社会的に分析し記述する。ポケモンGOは、ゲーム内で歩くことと現実世界の空間を歩くことが連動し、ゲームを進めるに当たって、現実世界で移動することが必要不可欠になる。現代社会における「歩く」という移動手段の特性とその意義、その戦略と戦術の展開、それによって生じる場所の消費、風景の創出について論じる。最後に、現代社会で「歩く」ことがヘルスケアの面から注目され推奨される中で、ポケモンGOは、「歩く」ことに新たな意味を付与した。前近代社会まで「歩く」ことがほぼ選択可能な唯一の、そして主要な手段であったが、さまざまなテクノロジーが発達した現代社会で「歩く」ことが復権され、その意義が改めて見直されることになった。

Abstract

This paper focuses on “walking” in Pokémon GO and analyzes it sociologically and describes it. This game is a game application that became popular worldwide and caused various social problems. In this paper, I refer to John Urry’s “Sociology of Mobility”. Pokémon GO works in conjunction with walking in the game and walking in the real world space, and in moving the game, it is essential to move in the real world. Discuss the significance of the characteristics of form of move “walking” in modern society, the development of that strategy and tactics, the consuming places resulting from it, and the creation of landscapes. Finally, in the modern society “walking” is gaining attention from the aspect of health care and recommended, Pokémon GO has given a new meaning of move to “walking”. “Walking” to the pre-modern society was the only choice and the primary

form to choose. By playing with Pokémon GO, "walking" was restored in modern society where various technologies were developed, and its significance was reexamined.

1. 問題の所在

前稿「社会現象としての「ポケゴー」の分析－ポケモンGOの社会学①－」で、今後の課題として提示した5つの問題のうち、「歩く」ことの復権について論じる。ポケモンGOは、位置情報ゲームであり、プレイヤーであるトレーナーとモンスターであるポケモンとの間にある距離を、リアルに、現実空間において、徒歩で移動することで、その距離を埋めなければならない。本稿は、スマホアプリとしての、ポケモンGOの特徴である移動に関わる問題を、「歩くこと」と絡めて、整理し、問題点を分析・解明する。

ポケモンGOの公式チームOfficial Pokémon GO Teamからの2017年1月20日付けのメールには次のように記されていた。「2016年の夏にPokémon GO がリリースされてからトレーナーの皆さんが歩いた距離をご存知ですか？なんと、合計は87億km以上！に達しました。これは地球を20万周以上、飛行機を使っても1000年かかるような距離です。そして、トレーナーの皆さんが捕まえたポケモンの数の総計は880億匹以上、一日あたり約5億3千3百万匹のポケモンを捕まえています」。この記述を見ても、ポケモンGOにおける移動手段は、「徒歩」が想定されている。

現実には、多くのユーザーが、自家用車、バイク、自転車、鉄道、バスなどの移動手段で、ポケモンの捕獲に向かっている。本稿の問題点は、まさにここにある。制作会社であるナイアンティック社が当初想定していたゲームでの移動手段が徒歩であったが、ゲームのユーザー（ポケモントレーナー）が選択したのは、他の移動手段だったことである。ポケモンの捕獲の効率を優先すれば、結果として、徒歩よりも移動時間が短い他の移動手段が優先されることになる。また、サーチアプリと言われるある地域のポケモンの出現を知ることのできる、ナイアンティック社の非公認のツールの登場によって、レアポケモンや人気ポケモンがどこに出現したかを地図上で知ることができるようになった。例えば、4キロ先に捕獲したいポケモンが出現したとする。出現時間は通常30分で、到底徒歩では間に合わない。となると、他の交通手段を使うことになる。ポケモンの獲得という効率性から見れば、徒歩はあまり有効な手段ではない。

ポケモンGOにおいては、ポケモンの獲得の目的は主に3つが考えられる。①進化後のポケモンを含めたポケモン図鑑の完成、②ジムバトルに向けた進化・技ガチャ^{*2}・強化のために特定の種類の大量捕獲が必要になること、③好みによる特定の種類・カテゴリーのポケモンの収集である。徒歩以外の移動手段によるポケモンの獲得は、サーチアプリの併用もあって、常態化していると言っている。なぜなら、普通の徒歩生活圏ではレアポケモンや特定の種類のポケモンを大量に集めるということがほぼ困難だからである。よほどの「僥倖」でもない限り、自分の今そこに居る場所で歩いてある特定のポケモンを見つけ、捕獲することは難しいのである^{*3}。

しかし、ナイアンティック社は、外出して「歩く」ことへの健康に与える影響を大いに評価している。運営側とユーザーであるトレーナー側での、移動に関する矛盾が起きてしまっている。次の記事はポケモンGOの「歩く」ことについての調査記事である。「スマートフォン向けゲーム「ポケモンGO（ゴー）」の積極的な参加者の歩行距離は同ゲームに興じる前と比べ26%増えたとする調査報告書が13日までに公表された。ポケモンGOのゲーム参加者は米国で推

定約2,500万人だが、ポケモン探索の歩き回りが健康維持への好影響を生み、これらプレイヤーの寿命は合計で「283万年」延びた可能性があるとも説明した」。また、「報告書は、ポケモンGOの誕生で、これまでほとんど体を動かさなかった米国人層が活動的に転じる傾向が判明したとも指摘した。ポケモンGOのプレイヤーの歩数はゲーム開始前に比べ1日当たり194歩増えていた。約160メートル余分に歩いている計算になるという。この増加分は、性別、年齢、体重やライフスタイルに無関係ともしている（筆者記入：ママ）。ポケモンGOは、米国民の体を使った活動で1,440億歩増やす効果を生んだとも指摘。この歩数は月への往復旅行143回分に相当するという」。さらに、「寿命との関連性では、1日当たり1,000歩余計に歩き続けければ、寿命が41.4日延びるとも推測している」。他のアプリの利用者の場合、影響はほとんどなかったが、「ポケモンGOのプレイヤーの場合はがらっと変わったこともわかった」[CNN JAPAN 2016.10.13]としている。米国での、ポケモンGOがもたらした「歩くこと」への動機付けは、健康と寿命への大きなプラスの効果をもたらしたようである。

また、「外出しない日本人…「4割が休日に一度も外出せず」という次の記事も参照できる。「日本国土交通省が全国32万人を対象にアンケート調査をした結果（約8万人回答）、休日に約40%の日本人が一度も外出しないことが分かった。調査の結果、調査日に外出した人の割合は平日80.9%、休日59.9%だった。平日は約20%が、休日は約40%の人が外出しないということだ。これは1987年に調査を始めて以来最低値」であった[中央日報日本語版 2016.12.30]。この記事では、休日に1度も外出しない日本人が4割もいることがわかったという。現代日本人の生活は、インターネットの普及と娯楽の変化によって、大きく変わりつつある。自宅にいて、インターネットを利用すれば、ショッピングも、映画やドラマ、アニメ、スポーツの視聴も可能になった。昔のように、休日に、街中やショッピング・モールに買い物に出かけたり、映画館に映画を見に行く、DVDをレンタル店に借りに行く・返却しに行くといった行為が必要なくなった。自宅の外に出れば、目的地まで移動する、飲食を行うなどの行為で、金銭を使い、消費活動を行う。また、身体を動かすことによって、カロリーを消費する。このことが、社会全体やその身体に、プラスの効果をもたらす。ポケモンGOのリリースによって、普段は、自宅に閉じこもりがちな人々が、ポケモン収集やジムバトルのため、外出に意味を見出すことになった。ポケモンGOリリース後の、2ヶ月の間に、日本中の「聖地」と呼ばれる公園や施設などには、多くの人々が訪れ、話題となった。彼ら／彼女らは、スマートフォンを片手に、ポケモンGOを起動しながら、ポケモンの獲得を目的とする人々であった。そして、彼ら／彼女らは歩いていた。

次節では、この「歩く」という行為について、社会学的に分析を行う。

2. 「歩く」ことの社会学的意味

2-1. 「歩く」ことの社会学

生物進化から見た「人間」という種の繁栄は、直立二足歩行を行うことによって、喉頭が下降し、気道が確保され、脳が発達し、言葉が使用され、さらなる脳の発達を促したことによって、もたらされたとされている。「人間」という種は、歩き、話し、道具を使うことで、他の種とは違う、独自の繁栄を築いてきた。ポケモンGOを行う人々もまた、直立二足歩行で移動しつつ、片手にはゲームアプリ「ポケモンGO」を起動したスマートフォンを持ちながら、集団で行動している場合、友達や仲間、家族たちと会話を楽しみながら、その時間を楽しんでいる。ポケモンGOで

遊びながら、「歩く」ことは、社会学的に何をもたらしているのだろうか。ジョン・アーリの「移動の社会学」を参照しながら、考察する。

ジョン・アーリは、「歩く」ことについて、「移動の歴史から見れば、歩くことは間違いなく最も重要な移動形態である。そして、今なお、歩くことは他のほとんどの移動形態を構成する要素である」[Urry 2007=2015 p.97]と述べている。私たちは、移動手段を選択する際に、それが飛行機であれ、自動車であれ、鉄道であれ、歩くことをベースに、移動を行っている。自宅のガレージに停めた自家用車まで歩く、最寄りの駅まで歩く、空港の入り口から迷路のような通路を経て搭乗口まで歩くことになる。そして、この歩くことが私たちの社会生活にとって、重要な役割を果たしている。「歩行する身体がさまざまなかたちで社会生活を生産し再生産している」[Urry 2007=2015 p.98]。

「歩くことは日常のこと（例えば、買い物）であったり、ことばに言い表せない苦痛の理由（たとえば、強行軍の進行）であったり、快楽に満ちた活動（たとえば、大好きな丘を登ること）であったりする」[Urry 2007=2015 p.99-100]。「歩く」ことは、私たちの身体にとっても、社会生活においても、重要な役割を果たしており、「歩く」ことによってもたらされる感情は、時には苦痛であったり、快楽であったりする。ポケモンGOは、この「歩く」ことに、一つの社会的意味・意義を与えた。それは、高性能のスマートフォン・タブレット端末やAR技術、位置情報取得技術、カメラ技術などの最新のテクノロジーによって、もたらされた。

2-2. 「歩く」こととポケモンGO

「歩くことは、いくつものテクノロジーと相互に依存し合う関係にある。テクノロジーは、歩くこと、とりわけ歩くことそのものために歩くことに対して、さまざまな発展の可能性をもたらしている」[Urry 2007=2015 p.100]。「歩く」ことは、人間が生み出したさまざまなテクノロジーと親和性がある。そして、「歩く」ことは、身体にとって、健康という面からプラスの効果がある。ポケモンGOで遊んでいる内に1、2時間歩いてしまうことは、ポケモンGOでどのような成果を上げられたのか（ポケモン獲得総数やレアポケモン獲得、ジムバトルでの勝利と占拠など）よりも、目には見えない形で、身体にプラスの効果を与えていることになる。逆に考えれば、普段歩くことを実践しない人々を、1時間の「歩く」こと、例えば見慣れた自宅周辺地域での散歩に動機づけることの難しさを考えてみよう。

ポケモンGOというさまざまなテクノロジーの集積物が、このような「歩く」ことによる移動を可能にしたのである。言わば、ポケモンGOは、歩行推進アプリなのである。確かに、ポケモンGOには、ゲーマーであるポケモントレーナーの移動距離を換算する機能がある。これは、ポケモン卵孵化機能と呼ばれ、歩いた距離（移動距離）によって、卵を孵化させ、ランダムにポケモンを獲得することができる。この機能によって、ポケモントレーナーは、「歩く」こと（移動）を動機づけられる。例えば、自動車で移動したとしても、自動車の移動速度では、警告が発せられ、距離は換算されない仕組みとなっている。画像1はその画面である。



画像1 速度オーバーの警告

また、ポケモンGOは、その使用者に、自宅周辺や自分の住んでいる街を再発見させる。ポケストップは、ポケモンGOの世界に配置されたアイテム供給とポケモン発生ソースとなるバーチャルな人工物であるが、それは、現実世界での、何らかの構築物（看板や史跡や公園の乗り物など）に基づいて設置されている。普段は意識しない、自宅周辺の、あるいは街中の、ポケストップとなった場所をクリックすることで、その場所を知ることになる。ポケストップには、クリックすると、名称とその写真とその説明文を見ることができる。ポケストップを通じて、ポケモントレーナーは、身近な、ちょっとしたランドマークの知識を獲得することができる。この機能は、観光地などで、観光名所とポケストップを合わせて併記し、観光による地域活性化につなげようとする自治体にも見られる。まさに、ポケストップの機能は、「テクノロジーと組み合わせることで、「実際に歩く」、世界に触れる、どのような場所であるのか（あるかもしれないのか）を知る、さまざまな歩行する身体を生み出す」[Urry 2007=2015 p.100] ことになった。

ウォーキングを行う、行おうとしている人を例に、このことを考えてみよう。ウォーキングの習慣を持っていた人は、ウォーキングを行う際、ポケモンGOを起動させることで、ウォーキングしながらゲームを遊ぶことができる*⁴。反対に、ウォーキングをしようと思っていたが、なかなかウォーキングに踏み出せなかった人は、ポケモンGOで遊ぶことで、ウォーキングを動機づけられる。ウォーキングを行うことを必要と考える人は、健康維持や体型維持・痩身に関心を持つ人である。現代社会では、アーリの言うように、「レジャーや身体的快樂の場としてのウォーキングが新たに生まれて」[Urry 2007=2015 p.101] おり、ポケモンGOは、「レジャーや身体的快樂の場としてのウォーキング」に、新たな遊びの面白さを付加している。

現在のポケモンGOの利用者が、中高年化しているの*⁵も、ポケモンGOのもつ仕様が健康や美容に強い親和性をもつからという理由を挙げることができるだろう。4割の日本人が休日に出歩かない傾向がある中、移動を動機づけるポケモンGOは、初期の熱狂が過ぎてからは、健康や美容に関心を持つ中高年によって、支持されている[毎日新聞 2017a] [毎日新聞 2017b]。加えて、アーリが言うように、「実際に、歩くことがジムのなかやトレッドミルに退いてしまったことは、歩く者たちに対する屋外のアフオーダンスが大きく縮小してきたことを示唆している」[Urry 2007=2015 p.134]。ジムや自宅の中に閉じ込められた「歩く」という動作や設置されたトレッドミル（ランニング・マシンやウォーキング・マシーンなど）に特化した「歩く」ことが、屋外に、街路に、解放した功績も大きい。現実の世界での移動が、ゲーム世界でのパフォーマンスに直結させるテクノロジーがもたらした所産である。ポケモンGOは、外出しない人々を、自宅の外に、「歩く」という移動手段で連れ出し、また、屋内に閉じ込められた「歩く」という動作を、屋外で「歩く」という行為に、転換する。

2-3. まとめ

この節では、以下のことを確認してきた。歩くこと=直立二足歩行は「人」という種にとって、その繁栄をもたらした最初のきっかけであったことである。そして、現代社会において、テクノロジーの発達によって、さまざまな移動の手段が用意されているが、「歩く」ことの重要性は変わっていないことである。そして、「歩く」ことを補助したり、動機づけたりするさまざまなテクノロジーが開発され、「歩く」ことが移動の手段ではなく、目的となるような事態が生じている。

また、「歩く」ことは健康という概念に親和性が高く、ポケモンGOは、「歩く」ことを健康面から、ゲーム性＝遊びの面から、補強している。また、ポケモンGOのゲームマップには、ポケストップが設置され、それをクリックすることで、普段は意識しなかった身近なランドマークを知ることができる。最後に、ポケモンGOの「歩く」機能は、中高年のポケモントレーナーを生み出した。彼ら／彼女らには、健康や美容の面での動機づけがあり、それを遊びに変える「ポケモンGO」というゲームアプリが受容された。

このアプリが幅広い年齢層（10代から60代以上まで）に受け入れられている理由の一つに、「歩く」ことの平等性がある。「歩く」ことに比べれば、飛行機や自動車のような移動手段は、著しく社会的に不平等である。単純に、移動の効率性（目的地までの時間と金銭的成本、快不快）から考えれば、飛行機は、プライベートジェットから、ファーストクラスやプレミアムシート、はてはLCCまで、金額に合わせての選択肢がある。しかし、誰もがプライベートジェットや一流航空会社のファーストクラスを利用できるわけではない。このように、飛行機による移動は、著しい不平等さを伴う。自動車もまた、同様である。このことを踏まえて、アーリは、「歩くことは、移動システムのなかで最も「平等主義的」である。（中略）とはいえ、他の移動システムと比べれば社会的不平等は著しく小さい。他のさまざまな要素が変わらなければ、歩行システムが力を持つほど、その場所や社会における社会的不平等は小さなものとなるだろう」[Urry 2007＝2015 p.134]。「歩く」ことは、自分の身体を動かして、移動する。そこには、社会的な不平等はあるとしても、他の移動手段に比べると、ごくわずかである。ポケモンGOは、移動に関する手段の多様化と社会的な不平等が増加する現代社会で、「歩く」ことの利点に焦点を当て、それを増長するゲームアプリなのである。

3. ポケモンGOで「歩く」ことの戦術性

3-1. ポケモンGOにおける戦略と戦術

従って、ポケモンGOは、「歩く」ことに、戦術性を加える。ポケモンGOは、ゲームアプリである。ほとんど全てのゲームは、ゲームを進める上で、独自の戦略や戦術を必要とする。一般に、「攻略法」や「テクニック」と呼ばれているものである。

ポケモンGOは、基本的に、「歩く」ことによる移動を、ゲーム目標への到達手段としている。少し付け加えるならば、ポケモンGOにおけるプレイヤー（トレーナー）の到達点は、多様である。最大レベルであるレベル40を到達点とする者もいるし、ポケモン図鑑の完成を到達点とする者もいるし、ゲーム内に設けられた数々のメダルを「金」にすることを到達点とする者もいる。ポケモンGOでは、ゲームの中で、トレーナーが何をするのか、何をを目指すのかという点に関して、自由度はかなり高く設定されている。従って、トレーナーの戦略や戦術もかなり多様なものとなる。

ここで、ミッシェル・ド・セルトーの戦略や戦術を用いたい。「ド・セルトーは、歩くことの戦略と戦術を対比させる。戦略には、時間に対する空間の勝利が含まれ、規律化と規格化を伴い、その土台をなしているのは、適切な活動が何であるのかを示す観念であり、一定の空間を隅々まで歩く方法である。これに対して、戦術は、都市のなかで偶発する機会を巧みに掴みとることによって成り立つ。戦術は、生きられた空間の構成を促しており、即効的で予測不可能であり、そして抑制され秘匿された感情と関係を明らかにすることができる。歩く者と歩くことを通して、

場所がどのように住まれ、使われているのか、そして、住まれ、使われるべきであるのかについて明らかにすることができる」[Urry 2007=2015 p.110]。これは、ジョン・アーリがセルトーの「歩く」ことの戦略と戦術について、紹介したものである。

セルトーの戦略とは、「時間に対する空間の勝利が含まれ、規律化と規格化を伴い、その土台をなしているのは、適切な活動が何であるのかを示す観念」である。ポケモンGOでは、リアル空間（社会空間）を歩くことには、効率性が求められる。それは時間の効率性である。目的地や目標物までにたどり着くには、瞬時のその状況を判断して、どの道順や順番で歩行するのか、限られた時間を有効に利用しつつ、ポケストップやポケソース、ジムの配置を考慮に入れつつ、多くの経験値やポケモンを獲得できるかを考える（画像2）。時には、人の流れ、信号、天候などを考慮しなければならない。ちょうど、渋滞時間に既知の抜け道を選択することで、渋滞を回避する自動車のように、道の状態と道順を考える。ポケモンGOを行うために、常に「適切な活動が何であるか」を考えなければならない。ポケストップはずっとそこにあるが、ポケモンは以前は出現から15分で消滅したが、今は30分で、その場所から消滅する。

従って、ポケモンGOには戦術も必要となる。「戦術は、都市のなかで偶発する機会を巧みに掴みとることによって成り立つ。戦術は、生きられた空間の構成を促しており、即効的で予測不可能である」とされているように、ポケモンの出現はランダムで偶発的である。しかし、長らくその場所のポケモンの出現の傾向を観察してみれば、タイプ別（水ソース、山ソースなど）のポケモン出現傾向を把握できる。また、「レアポケモン」と呼ばれる獲得の難しいポケモンも、その出現する場所（「レアソース」と呼ばれている）が把握できる。ポケモンとの遭遇と消滅、レアポケモンの捕獲には、不確実性と偶発性が伴うものの、ある程度の経験と勘が生きることになる。この経験と勘によるポケモンの捕獲の成功体験が、「抑制され秘匿された感情」を、例えば我慢や忍耐から、勝利や陶酔といった感情に変えることができる。



画像2 ポケモンGOの画面上の地図

3-2. ポケモンGOにおける場所の消費

このようにして、ポケモンGOは、「歩く者と歩くことを通して、場所がどのように使われているのか、そして、使われるべきであるのかについて明らかに」する。つまり、ポケモンGOは、ゲーム上の空間とリアルな空間を重ね合わせ、意味を付加することで、場所を消費させる。ポケモンGOによって、普段は何も気に止めず、通り過ぎていた空間が、ゲームを起動した瞬間に意味のある空間となる。ポケモンGOによる意味付与には、ポケストップ、ジム、ポケソースの3つがある。

アーリによれば、場所の消費には次の4点によって特徴づけられる。「場所がしだいに、商品およびサービスの比較、評価、購入、使用のためのコンテキストを提供するような消費の中心地とし

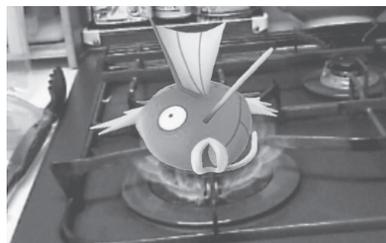
て再構成されてきているという点」、「ある意味では場所それじたいが——とりわけ視覚的に——消費されるという点」、「場所は文字どおり消尽されうるといふ点」、「ローカリティが人のアイデンティティを消費することもありうるといふ点」[Urry 1995=2003 p.4]。彼は、場所の消費が実行される事例に、「反復的な旅行パターン」と「ぶらぶら歩きの快樂」を挙げている。ポケモンGOは、ポケストップが指し示す店舗や自動販売機（特にスポンサー企業のそれ）、公園の遊具などによる使用と消費を促す。また、ポケストップとして提示されたゲームマップ上の場所が、現実世界のランドマークとして視覚的に確認され、その場所がポケモントレーナーである身体によって、来訪され、消費される。その消費は、時には、渋滞や人だかり、その人々が起こす騒音やゴミ放置によってその環境が破壊される。また、ゲームマップ上にあるジムは、3色(青、赤、黄)によって色分けされており、それが所属するチームとなる。ジムのもつローカリティが、色分けを通じて、ポケモントレーナーのアイデンティティを形作る。ポケモントレーナーであるユーザーの身体に「歩く」ことでの移動が、ゲームで遊ぶことに直結するポケモンGOは、アリーの言う「ぶらぶら歩きの快樂」を強化し、促進させる。そして、そのことが場所を消費させる。

ポケモンGOは、2つの地図を用いる。1つはゲーム画面上の地図であり、もう1つは現実世界の地図（私たちが見ている道や建物）である。それが一致することで、ポケモンGOというゲームの現実世界への埋め込みがなされる。ゲーム画面上の地図の真ん中にあるのがユーザーであるポケモントレーナーのアバターである。そして、それを操作する生身の身体（人間）が現実世界を移動することで、アバターがゲームマップ上で移動する。これを可能としたのが、10秒おきに更新される位置情報取得技術である。つまり、現実世界の身体の移動と、ゲームマップ上のアバターの移動とが連動する。

ゲームマップ上（画像3）には、ポケストップ、ジム、ポケモンの3つが現れ、アバターの取るべき行為を選択させる。現実世界にない物が、ポケモンを含めて、表示される。AR技術を使用すれば、現実世界にポケモンを埋め込んで、写真を撮り、その端末に保存し、時にはネット上にあげて、他の人々と共有することができる。現実の空間にポケモンという二次元のクリーチャーが登場し、その空間にはめ込まれる。ポケモンGOのリリース直後には、このAR技術を使用した画像が話題を呼んだ。画像4のような、ポケモンを現実空間にはめ込んだ、おもしろ画像は、ネット上にあふれている。ちなみに、この画像は、「Google 日本」で、「ポケモンGO 画像 おもしろ」で検索したものである。ゲーム上の地図と現実世界の地図が連動し、人間の身体が空間



画像3 アバターとポケモン、
ポケストップ、ジム



画像4 ガスコンロで焼かれる
コイキング

を移動することで、ポケモンGOは遊ぶことができる。ポケモンGOは、ゲームマップ上にアバターとポケストップ、ジム、ポケモンを配置し、それを現実空間に重ね合わせ、連動させることによって、独特のリアリティと面白さを体現している。このことは、現実世界へのゲームというフィクション（虚構）からの意味付与であり、現実空間である特定の場所への、占有と消費なのである。

ポケモンGOの聖地と呼ばれた場所（東京都お台場、大阪府天保山、愛知県常滑など）では、まさに、場所の占有と消費が行われた。ポケモンの数と種類、そしてレアポケモンの高い出現頻度によって、ポケモントレーナーが全国各地から殺到した。画像5は、ポケモンGOブームが一段落した頃の、午後18時前のお台場の様子である。ポケモンGOのトレーナーが、スマホやタブレットをのぞきながら、移動しつつ、ポケモンを捕獲している。大阪府の天保山公園は、ポケモントレーナーによって、埋め尽くされ、その混雑は、午後9時過ぎまで続いた。ポケモンGOは、現実世界を形取ったゲーム上の地図から、現実世界の空間まで変容させ、これまでになかった場所の消費を実現する。ポケモンGOによる、現実世界の空間とその場所の変容は、ポケモンGOにスポンサー料を支払う企業、日本では、マクドナルド、セブンイレブン、イオンなどが認めるところである。



画像5 大阪府天保山 2016.10.29 筆者撮影

「歩く者は、数々の全般的なテクノロジーと組み合わせり、固有のテクノロジーとともに組み合わせることで、さまざまな場所へ、さまざまな速さで、さまざまなスタイルで、歩いて行くことができる」[Urry 2007=2015 p.100]。ポケモンGOは現代社会における最新の、数々のテクノロジーが合わさったものであり、そして、現代社会での、新しい形で「歩く」ことを提唱し、ゲームを遊びながら、場所を消費させる。思索にふける者、音楽を聴く者、ウィンドウショッピングを楽しむ者、通勤・通学を行う者、ウォーキングを行う者など、「歩く」ことの多様化をもたらした。

もう少し説明すれば、ポケモンGOのゲームマップは、グーグルマップのレイヤー（層）のようなものである。グーグルマップにはレイヤー機能があり、ユーザーは「衛星写真」、「交通状況」、「路線図」、「徒歩」、「地形」など選択して、表示できる。ポケモンGOは、現実世界に、一つのレイヤーを付加させたとも言える。その場所にある建物がジムであり、すぐ隣のお店がポケストップであり、その周囲にポケモンが複数出現しているといったような状況である。

ジョン・アーリは、近代社会で、西欧の大都市で舗装された道路が整備されることで、「遊歩者は場所そのものを求めると同時に、その消費者となる」[Urry 2007=2015 p.106] となった記述している。それ以前の社会では、「歩く」ことはそれ以外の手段のない移動手段であり、主要でかつほぼ唯一の、苦痛や危険を伴う行為であった。現代社会のように、散策やウォーキングのように、少なくとも何らかの快楽を伴う実践ではなかった。ポケモンGOは、建前上「歩く」ことによって*⁶、場所への希求と消費を促進させる。それは、ゲームマップのポケストップ、ジム、ポケモンの3つによってなされる。一時的にせよ、特定の場所に人々が集まるのが、重要なのである。その移動手段として、徒歩＝「歩く」ことが実践されれば、それは消費や出会いへとつながる。

4. 「歩く」ことの復権と風景を伴うこと

3節では、ポケモンGOにおける「歩く」この戦略性と戦術性、そして、ゲームマップと現実世界の地図の連動性、場所の消費について考察した。

このことはポケモンGOのユーザーであるポケモントレーナーの一部にも認識されている事項である。インターネット匿名掲示板『2ちゃんねる』の「ポケモンGO板」では、ポケモンGOがこれまでのゲームとは違う点について、ちょっとした議論があった。ポケモンGOは、「現実世界で使うアプリ。散歩・買い物・通勤通学途中に現実世界を歩くゲームって事が言いたいんだよね。それはその通りだと思う」[2017.1.3]。この書き込みは、本稿での主題を端的に言い当てている。ポケモンGOは、これまでのゲームとは違い、ゲームマップと現実世界の地図が重なり合い、融合する形で、デザインされている。そして、ゲーム内のキャラクターを動かしたければ、現実世界で移動をしなければならない。その移動手段が「歩く」ことであり、それが健康や美容などのヘルスケアに結びつく。そして、「歩く」ことが場所を消費させる。

「歩く」ことについて、アーリは4つにまとめている。「次のような四つの重要な分別すべき特徴を挙げることができる。すなわち、冒険であるかどうか、一人でなされているのかどうか、健康やフィットネスなどの特定の観念と関連しているのかどうか、歩くこと自体を支える物的条件を変容させる営為を伴うのかどうかである」[Urry 2007=2015 p.131]。ポケモンGOは、「歩く」ことを移動手段とし、ゲームによる現実世界の、一人での冒険と体験を可能にした。それが健康やフィットネスなどの概念と結びつき、ゲームの起動と操作と「歩く」ことを動機づける。そして、スマートフォンを片手にポケモンGOを起動させ、「歩くこと自体を支える物的条件を変容させ」た。

その一人一人の小さな営為が、「わたしたちの経済と社会に変化をもたらす」[Urry 2007=2015 p.133]した。ポケモンGOは、「App StoreとGoogle Play合計で3億2,900万回ダウンロードされ」、全世界で「12億ドル（約1,350億円）の収益を稼ぎ出し」、「このうち、アメリカでは1年間でおおよそ4億2,400万ドル（約480億円）、日本では3億1,800万ドル（約360億円）の売り上げがあった」[iphone Mania 2017.7.15]。無課金でも不自由なく遊べるため、課金メインではないゲームとしてのポケモンGOでは、この数字は驚くべきものである。また、日本のポケモントレーナー数は、2017年6月現在で442万人とされる [キャリアコネ編集部 2017.7.14]。

「冒険は「道を見つけること」であり、世界のなかで動き回ることであり、環境に対する不断の関与と再調整のプロセスである。それは上空からの想像された表層を動いていく「地図を読むこと」ではない」[Urry 2007=2015 p.131]。3-1で見たように、ポケモンGOにおける戦略には道を選び、道順を考えることが含まれている。ポケモンGOのゲームマップを動き回することは、現実世界を動き回ることであり、そこには「環境に対する不断の関与と再調整のプロセス」があり、ポケモントレーナーは、日々、ちょっとした冒険を行うことになる。それは、これまでのゲームがそうであったように、ゲーム内の地図をキャラクターやアバターが動き回ることではない。ゲームマップと現実世界の地図を関連づけながら、歩く身体による移動を現実世界で行い、目的を達成しなければならない。

現代社会では、移動のテクノロジーが飛躍的に発達しており、前近代社会で生きた人々が想像できないような速さと移動距離を実現している。鉄道、自動車、飛行機、もしかしたらロケットも、

それに該当する。しかし、移動のテクノロジーの発達は不平等と格差を生み出し、また健康被害(肥満や運動不足による病気)という新たな社会問題を作り出した。そして、現代社会では、健康や美容のためのウォーキングやジョギングなどで、身体を動かし、ヘルスケアを行うことが推奨されている。「歩く」ことの復権は、ポケモンGOの場合、最新のテクノロジー(高性能のスマートフォン・タブレット端末やAR技術、位置情報取得技術、カメラ技術)を用いたゲーム・アプリがゲームマップと現実世界の地図を重ね合わせたことで可能になった。こうして、現代社会における「歩く」ことの復権による、新たな冒険が始まった。

今後の課題について考えてみたい。「独りの新たな「クールな歩行者」生み出しているテクノロジーや物(ソニー・ウォークマン、iPod、携帯電話)があり、こうした歩行者たちがとりわけ都市生活のサウンド・スเคープを再編している」[Urry 2007=2015 p.118]。ポケモンGOで遊ぶユーザーであるポケモントレーナーが、一昔前のソニーのウォークマンの中のカセットテープを聴きながら街中を歩く「クールな歩行者」と同じように、街の風景を形作った。しかし、ポケモンGOのトレーナーたちが形作る風景は決して、社会に、肯定的に受け入れられているわけではない。

休日に公園でポケモンGOで遊ぶ親子や、ポケモンを捕獲するために街に出た見知らぬトレーナー同士が知り合い友達になった(新たな出会いと人間関係の構築)というような肯定的な事例よりも、レアポケモンが出現したことでの一時的な人だかりによる場所の占有や騒音、ゴミや煙草のポイ捨て、「車でGO」による渋滞や騒音(深夜の住宅街でも起こる)、交通ルール違反、交通事故が大きい社会問題となっている。画像6は、ポケモンGOの「聖地」とよばれている大阪府天保山公園に新たに建てられた看板(筆者が訪れた2016年11月26日には確認できなかった)である。ふりがな付きで次のように書いてある。「けいこく ポケモンGOのお楽しみの公園利用者のみなさんへ 天保山公園は聖地とテレビでも取り上げられています ごみは各自持ち帰る! ごみ・たばこのポイ捨てはしない! 等の公園利用のルールを守って、聖地を守ってください! ルールを守っていただければ、ポケストップの解除申請をしなければなりません 大阪市建設局八幡屋公園事務所」。現実にポケストップの解除申請が行われたのが、千葉県千葉市の千葉ポートパークがある。



画像6 大阪府天保山 2016.12.25 筆者撮影

今後、ポケモンGOのトレーナーたちが、ポケモンGOを行う人々にも肯定的・好意的に受け入れられ、街頭や観光名所、田舎の名の知られていない公園や史跡などで、「歩く」ことによる新たな風景を形作られるかは、トレーナー自身にかかっている。

2017.7.16脱稿*7

文献

- Certeau, Michel de 1980 L'Invention du Quotidien. Vol. 1, Arts de Faire Union générale d'éditions 10-18 ; 1987 山田登世子訳『日常実践のポイエティック』国文社
- 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）
- Urry, John 1995 “Consuming Places” Routledge ; 2003 吉原直樹・大澤喜信監訳 『場所を消費する』 法政大学出版局
- Urry, John 2007 “Mobilities” Polity Press ; 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

参照ウェブページ

- CNN JAPAN 2016 「ポケモンGOで歩数26%増、寿命延ばす効果も？米研究」
<https://www.cnn.co.jp/tech/35090494.html> (2017.7.16閲覧)
- iphone Mania 2017 「ポケモンGO、日本の1人あたり課金額が群を抜いて突出していた」
<http://iphone-mania.jp/news-175331/> (2017.7.16閲覧)
- キャリアコネ編集部 2017 「ポケモンGO」配信から1年 ヘビーユーザーのシニア割合が増加、全体的には「細く長く」と「ほぼ毎日」の二極化
<https://news.careerconnection.jp/?p=38264> (2017.7.16閲覧)
- 毎日新聞 2017a 「ポケモンGO 熱狂去り、中高年に活路 観光へ手探り」
<https://mainichi.jp/articles/20170711/k00/00m/020/029000c> (2017.7.16閲覧)
- 毎日新聞 2017b 「ポケモンGO 中高年は半数以上が継続 若年層は7、8割が離脱」
<https://mainichi.jp/articles/20170601/dyo/00m/200/045000c>
- 中央日報日本語版 2016 「外出しない日本人…「4割が休日に一度も外出せず」」
<http://japanese.joins.com/article/128/224128.html> (2017.7.16閲覧)

*¹ 沖縄大学法経学部法経学科 教授

*² ポケモンを一定数集めれば、そのポケモンを進化させることができる。そして、新しい技を覚える。しかし、新しく覚える技には、当たり外れがある。あるポケモンでは、当り技を引く可能性は6分の1となる。そのため、幸運な人は1回目のガチャで目当てのポケモンを手に入れることができるが、不運な人は、10回以上のガチャに失敗する。特定の、何百匹や何千匹のポケモンを捕獲し、進化させ、目当てのポケモンを手に入れなければならない。

*³ 2017年5月23日に、インターネット匿名掲示板『2ちゃんねる』の「ポケモンGO板」に投稿されたエピソードである（そのまま引用）。「ポケモンGoを始めたのは息子に頼まれて。その頃はサーチなるものの存在も知らず、毎晩の犬と息子との散歩中にポケモン探しをする日々だった。勿論カイリユなど発見した事もなく、サイホーンで息子は興奮していた。田舎なので夜は人など通らない。相変わらず静かなある夜の散歩中、カイリユが！息子は大声を出して喜び、絶対逃がさないで！犬も声に驚いて興奮！なかなかボールも届かず5分、10分悪戦苦闘、なんとかゲットしてしばし放心状態。。息子は嬉しそうにカイリユの声を

何度も聞いていた僕たちの散歩道すごいね！僕が発見したんだ！秘密の道だね！息子は興奮。数分後、大音量の音楽が鳴る軽自動車やミニバンが大挙して集まってきた。。普段は静かな狭い田舎道は渋滞。そして、いかにも無職のような自転車の若者。彼らは当然のようにカイリユーマで近づき、ゲットし去っていった。それを呆然として眺める息子や犬、そして俺。あの時の息子と犬の顔は今でも忘れない。早くサーチとか無くなればいい」。本稿で言う「僥倖」とは、ある夜に、この親子がレアポケモンであり、かつ最強ポケモンである「カイリユーマ」に幸運にも遭遇したような事態を指す。サーチアプリは、ポケモンとの遭遇と捕獲を補助するツールである。サーチアプリによる、ポケモントレーナーの一時的な集合、フラッシュモブについては、別稿で論じたい。

- *4 「歩きスマホ」については、別の機会に考えたい。
- *5 キャリコネ編集部の調査記事（2017.7.15）によると、ポケモンGOのアクティブユーザー数の推移は、昨年7月の1,100万人が最も多く、今年6月現在は442万人であった。ユーザー数は過去最低ではあるが、アプリのゲームカテゴリでのランキングでは1位「LINE：ディズニーツムツム」（642万人）に次いで2位となっている（2017年6月）。また2017年に入ってから500万人前後をキープし続けてきているため、“激減”というより“安定”したユーザー数を駆歩している。また、ユーザー属性の推移を見ると依然20代が最多だが、昨年7月（37%）から今年6月（29%）で8ポイント減少している。しかし、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ポイント増加している。特に50代は11%から15%、60代は6%から10%とそれぞれ4ポイント増となっており、50代以上のユーザー割合が高くなっている。
- *6 場所への希求と消費のため、自動車や自動二輪、自転車による移動が、現実には多い。これは、ゲームにおける効率性と身体の快適さを求めた結果である。このことが、「車でGO」などの、小さからぬ社会問題を起こしている。
- *7 この原稿は、2017年7月16日時点の情報を元に執筆されている。一般的に、ネットゲームは、その性質上、短期間に、頻繁に、そして不定期に、アップデートが行われ、ゲームのデザインやシステムの根本的な変更が行われることがある。2017年6月21日からのアップデートでは、ジム仕様が大幅に変更され、レイドバトル機能が追加された。また、ゲーム制作会社が経済的な利潤を生み出せなければ、ネット上からゲームは消えてなくなる。