

【論文】

COVID-19 禍におけるポケモンGOの変容 — ポケモンGOの社会学⑥ —

Transformation of Pokémon GO in COVID-19 calamity
— Sociology of Pokémon GO ⑥ —

圓田 浩 二^{*1}
Koji MARUTA

専門分野：社会学

キーワード：ポケモンGO、COVID-19、コロナ禍、リモート

要約

本稿は、ポケモンGOの社会的諸研究の一つであり、コロナ禍でポケモンGOというゲームアプリがどのように変化したのかを分析している。COVID-19の全世界的流行を受けて、ポケモンGOはこれまでの「外に出て歩く」というゲームスタイルを捨て、①オンライン化とリモート化を行い、②さまざまなゲーム機能を取り込むことでゲーム・コンテンツの充実に努めた。この試みのおかげで、ポケモンGOはその人気を保つことができた。最後に、この分析から得られた知見から、「時間」と「空間」、「密度」の社会学理論の構築を試みている。

キーワード：ポケモンGO、COVID-19、コロナ禍、リモート

Abstract

This paper is one of the sociological studies about Pokémon GO. We are analyzing how the game app “Pokémon GO” has changed due to the COVID-19 calamity. In response to the worldwide epidemic of COVID-19, Pokémon GO has abandoned the traditional game style of “going out and walking”. As measures against COVID-19 pandemic, (1) online and remote control methods were created. Then, (2) they tried to enhance the game content by incorporating various game functions. Owing to these attempts, Pokémon GO was able to maintain its popularity. Finally, based on the findings from this analysis, we are trying to construct a sociological theory of “time,” “space,” and “density.”

Key words: Pokémon GO, COVID-19, COVID-19 calamity, Remote

*1 沖縄大学経法商学部教授

1. 問題の所在

ポケモンGOは全世界で2016年にリリースされたスマートフォン向けのゲームアプリである。日本では、2016年の7月にリリースされ、「社会現象」と呼ばれるほどの大ブームを引き起こした。2021年になっても、その人気は衰えておらず、多くのユーザー（ポケモンGOでは「トレーナー」と呼ぶ）がこのゲームアプリをプレイしている。「多くのスマホゲームは登場後2ヵ月で衰退すると言われていた」[週刊高齢者住宅新聞 2020.11.14] 中で、ポケモンGOが長い間人気を保ち続けていることがいかに驚くべきことなのかがわかる。

「2020年は10月時点ですでに10億ドル（約1兆円）を達成、過去最高を記録して」おり、「ユニークインストール数では世界全体で約6億回」[iPhone Mania 2020.11.5] となっている。ユニークインストールとは、スマートフォンなどの端末に振り分けられたユニークなID数によって、インストールを数える方法である。例えば、同一端末で、何十回もアプリをダウンロードしても、ユニークインストールでは1回となる。つまり同じIDで、重複したのを除いてインストール回数のみをカウントする。また、「#セルラン分析/ゲーム株『Game-i』」というホームページを見ると、各種スマホゲームの売り上げ予測がリアルタイムでわかる。ポケモンGOは、2021年2月2日時点で、iOSアプリで9位、Androidアプリで5位となっていた。「2020年月次売上予測」を見てみると、1月から12月までの1年間の平均順位9.3位（筆者計算）となった[セルラン分析/ゲーム株『Game-i』2021]。リリースされてから5年目のゲームが年間ランキングで10以内に入っていること自体、スマートフォン向けのゲームアプリでは異常なことだと言える。

このことは次の記事からも知ることができる。「米モバイルアプリ調査会社「Sensor Tower」によると、今年第3四半期、全世界におけるモバイルゲームの売上（App StoreとGoogle Playの集計）は、前年同期比26.7%増の209億ドル（約2兆2,008億円）に達した。このうち、124億ドル（約1兆3,057億円）がApp Storeの売上。売上の上位トップ3は依然として『王者荣耀』、『PUBG MOBILE』、『ポケモンGO』の3タイトルだった」[36Kr Japan 2020.10.6]。日本だけでなく、全世界でポケモンGOは人気を博していると言うことができる。ポケモンGOは、そのゲーム性質上、人間社会や人々の生活に密接な関係をもっている。その理由は3つある。1つ目はポケモンGOが位置ゲームであり、ゲーム世界と人々が生活する世界とリンクされている点である。2つ目は、スマートフォン向けのゲームアプリにありがちな重課金モデルではなく、スポンサー制を採用し、無課金や微課金でもゲームを楽しめるシステムを続けてきたことである。3つ目は、トレーナー同士の現実での出会いを生みだし、そのコミュニケーションを促進してきたことにある。

しかし、2020年に入って、新型コロナウイルス「COVID-19」が全世界的に流行し、外を出歩くことに対して自粛要請が促され、トレーナー同士の現実での出会いやコミュニケーションが推奨できなくなり、ほぼ不可能になった。本稿の目的は、コロナ禍において、ポケモンGOがCOVID-19の世界的な大流行という事態に対して、どのようにゲーム内容を変更しながらも、人気を保ってきたのかを考察する。この考察によって、現実の社会での、コロナ禍にある人々の生活に何らかの積極的な示唆やアイデアを提供できるかもしれない。

2. COVID-19がポケモンGOにもたらしたマイナス要素

2019年12月に中華人民共和国の武漢市で感染が確認されたCOVID-19は、感染力が非常に強く、またたく間に全世界へと広がった。日本においては、2020年1月15日の国内初の感染者が確認された。グローバル化によって、国境を越えた人とモノの移動が頻繁になった現代社会では、COVID-19の感染拡大を防ぐことは容易ではなかった。COVID-19は、2020年10月28日現在、全世界で約4,400万人の感染者と116万人以上の死者を出している（ジョンズ・ホプキンス大学 COVID-19 Dashboardより）。翌年の2021年1月には、「新型コロナウイルスの世界全体の累計感染者が26億（日本時間27日）、米ジョンズ・ホプキンス大の集計で1億人を突破した。約77億人の世界人口で換算すると、77人に1人が感染した計算だ。死者数は215万人を超えた」[読売新聞オンライン 2021.1.27]とされる。

このような強力な感染力と高い死亡率は、ポケモンGOのゲームのあり方を変えざるを得なかった。ポケモンGOは、ジャンルの位置ゲームであり、GPS情報を用いて、ゲーム世界と現実世界をリンクさせ、プレイヤーであるトレーナーの身体行動を促すという構成であった。トレーナーが現実世界を歩いたりして移動すると、ゲーム画面内のアバターも動く。ゲーム画面の世界では、ポケモンと呼ばれる生き物があり、揺れたりして動いたり鳴いたりしている。それをタップして、捕獲したりする。ゲーム内で使用できるアイテムも、ポケストップやジムと呼ばれるゲーム内の構造物から得ることができる。とりえず現実世界を移動しないと、ゲームを遊べない、楽しめない構造となっている*²。COVID-19は人から人へと感染するので、屋内から外へ出て出歩くことが推奨できなくなった。

加えて、ポケモンGOというゲームの売りであったレイド（ジムの上にポケモンの卵が出現して、卵が割れると特定のポケモン出現する）機能が制限されるようになった。「伝説」と呼ばれるポケモンが登場する「5玉レイドボス」や「メガ進化ポケモン」などは非常に強くて、トレーナー同士の複数人による協力プレイによって倒さねばならず、そのためにトレーナーがジムの下に集まることがCOVID-19以前は必要であった。しかし、「密」になるため、ゲームアプリ内からジムに接触できる範囲が大幅に広がった。体感では、ジムやポケストップに触れる範囲が、これまでの半径10-15メートルから半径30メートルぐらいまで広がった。また、ポケモンGOの目玉であった抽選制の招待レイドの「EXレイド」は2020年3月16日を最後に中止が発表された [ITmedia 2020.3.15]。COVID-19の世界的な大流行を受けての措置であった。この措置は未だに解除されていない。

その結果、トレーナーの移動スタイルが変化した。「移動の個室化」と呼ばれるべきもので、ポケモンの捕獲やアイテムの収集、ジムバトル、レイドバトルなどを行う際に、自宅や仕事場だけから手の届くポケストップやジムはそう多くないため、トレーナーは「外を出る」ことが必要であった。しかし、コロナ禍にあって、対面的な接触は避けねばならない。COVID-19以前は、歩いたり、自転車に乗ったり、バイクに乗ったり移動していたトレーナーたちは他のトレーナーと空間的距離を取るようになり、窓を閉めたら個室となる自動車での移動がポケストップやジム

*² ただし、「位置偽装」と呼ばれるチーター（ゲームを有利に進めるためズルをする人）は、スマートフォンなどの端末のGPS機能に細工をして、端末が特定の場所に実在するように認識させる。例えばトレーナーは日本の東京にいるのに、ゲーム内のアバターはイギリスのロンドンにいる。

に接触できる範囲が広まったため、駐車可能なスペースが増えて、自動車の中からゲームを操作するトレーナーが増えた。皮肉なことに、COVID-19以前は「車でGO」*³と揶揄され、非難されたゲームスタイルが、コロナ禍では推奨はされなくても、COVID-19の感染拡大や感染者との接触可能性を阻止できるゲームスタイルとなった。「移動の個室化」は、コロナ禍という特殊状況で、ある意味で必然的に誕生したと言えるだろう。

また、ポケモンGOの目玉であった地域イベントも、軒並み中止となった。「サファリゾーン」という名前を冠した大規模なチケット制の地域イベント、3月のアメリカ合衆国・セントルイス、4月のイギリス・リバプール、5月のアメリカ合衆国・フィラデルフィアはすでにチケットを販売され、売り切れていたにもかかわらず、全て「延期」という名の中止となった。「GOフェスタ」と呼ばれる大規模地域限定イベント（2019年は6月にアメリカ合衆国・シカゴ、7月にドイツ・ドルトムント、8月日本・横浜で開催された）は毎年世界中から多くのトレーナーが集まり、トレーナー同士の交流の場であったが、これも中止となった。

また、2020年11月22日に京都市で開催される予定であったイベントも3日前に急遽中止された。「京都市で22日開催予定だった人気スマホゲーム「ポケモンGO」の地域限定リアルイベントが中止になった。新型コロナウイルスの感染が拡大する中、京都府でも17日に過去最多の49人の感染が確認された。主催者の米ナイアンティックは中止の理由を「現在の状況を鑑みて」としており、人が集まって「密」な状況になるリスクを懸念したとみられる」[日本経済新聞 2020.11.19]。しかし、すべての地域イベントが中止というわけではなく、「釜山（韓国）、オークランド（ニュージーランド）、台南（台湾）の3都市ではいずれも開催」された。ポケモンGOを運営するアメリカ合衆国のナイアンティック社は、コロナ禍で観光客数が落ち込んでいる京都を対象に、世界の他の3つの都市と「競い合う」という仕様で、地域支援イベントを開催しようとしたが、冬期に入りかけた日本国内で感染者数が増加しているということを踏まえて、京都でのイベントを中止したようである。他の3つの都市のイベントは無地開催された。

3. コロナ禍でのポケモンGOの仕様変更

ポケモンGOはコロナ禍にあって、ゲーム内容の変更を余儀なくされた。位置ゲームであり、リアルな現実世界でのトレーナーの移動がゲームの成果に反映するという仕様になっており、COVID-19が蔓延する世界では、外出と人々の集まりは避けねばならず、その対策を行った。① リモートレイドパスの実装と招待レイド、② GOバトルリーグの実装、③ メガシンカ実装、④ ポケモンGOフェスタ開催、⑤ カロス地方のポケモンの登場、⑥ レベルの上限が解放、⑦ ムサンとコジロウの登場、⑧ ARマッピングの開始、⑨ ステッカーの配布などがある。それぞれ見てみよう。

*³ 「車でGO」とは、ポケモンGOでの移動を自動車で行う行為を揶揄・中傷した言葉である。本来、ポケモンGOでの移動は「外に出て歩く」ことを基準にゲーム設定が行われていたが、移動時間の節約や自動車空間の快適さを依存してしまい、自動車での移動とその場所にとどまることが頻繁に見られた。「車でGO」によって、路駐問題、渋滞、騒音、死亡事故などの各種交通違反という問題が生じた。

3-1. リモートレイドパスの実装

2020年4月28日のリモートレイドパスの実装は、ポケモンGOユーザーが待ち望んだものであった。今自分がいる範囲からゲームマップで見える範囲でのジムでレイドバトルが可能になった。つまり、これまでのように、ゲーム画面でジムに触れる範囲内に行かねばならないということとはなくなった。価格は、日本円で1枚100円、3枚セットで250円であり、良心的な価格設定となっている。コロナ禍で自由に外出できないトレーナーにとっては、リモートレイドパスは、ポケモンGOの醍醐味の一つであるレイドバトルを、自宅や職場、飲食店などにいながら楽しめるアイテムとなった。

リモートレイドパスの実装後、ポケモンGOの売り上げは倍額を記録することになる。2020年2月20.80億円、3月17.06億円、4月15.18億円、5月27.27億円、6月44.02億円、7月34.24億円であった（#セルラン分析/ゲーム株『Game-i』、2020年の売り上げ予測）。また、リモートレイドパスは、週に1回無料配布されることもあるので、トレーナーにとっては喜ばしい実装であったと言える。しかし、同時に、ポケモンGOの冒険的要素である、「外に出て歩く」ことや野生ポケモンとの出会い、トレーナー同士の対面的なコミュニケーションから阻害させることにもなった。

リモートレイドパスの実装にともなって、ポケモンGOに登録してあるフレンドであるトレーナーをレイドバトルに招待できるようになった。世界中どこにいても、招待を受ければ、招待者のいる国や地域のジムのレイドに参加できる。ポケモンGOのトレーナー同士がより交流を深めてほしいという考えなのだろう。これにともなって、リモートレイドパスは招待レイドバトルを受けるトレーナーにとっては必須のアイテムとなった。

3-2. GOバトルリーグの実装

2020年1月30日に全世界のトレーナー同士でポケモンを使って対戦し、勝利数を競い、ポケモンやアイテムの獲得、トレーナーの強さのランク分けなどができるGOバトルリーグが実装された。当初の予定では、GOバトルリーグに参加する条件は、1日に5kmの距離を歩くことで、5回のGOバトルリーグに参戦する権利が得られる。1日に最大3回まで行うことが可能で、15キロで3回分の15回のトレーナー同士のポケモンを使った対戦が可能となった。必要な歩行距離が足りない場合は、ポケコインというゲーム内通貨を使用することで距離の不足分を補うことができた。実装すぐの2月1日に、歩行距離数が5キロから3キロに縮減された。

また2020年3月20日から5月2日まで、GOバトルリーグに参加に必要な歩数が0となった。これはCOVID-19の全世界的な流行を受けてのことである。2020年5月3日以降は必要な歩行距離が3kmとなった。15キロで5回分の25回の対戦が可能となった。やりこみ要素として、ランク分けや勝ったときの報酬、カップごとの制約などがある。例えば、「プレミアカップ」は、伝説・幻のポケモンが使用禁止になった。2020年2月現在GOバトルリーグシーズン6の開催中である。

3-3. メガ進化の実装

2020年8月28日には「本家」と呼ばれるポケモンシリーズで登場していたメガ進化ポケモンが実装された。2021年2月現在11種類のメガ進化ポケモンがポケモンGOでは実装されている。特

定のポケモンをメガ進化させるためには、ジムに現れたメガ進化ポケモンの卵から現れたメガ進化ポケモンを倒し、メガエナジーを手に入れなければならない。手に入るメガエナジーの数は、討伐スピードによっても獲得できる個数が35個から55個まで変わる。多くのメガエナジーを手に入れたければ、多くのトレーナーと協力して短い時間でメガ進化ポケモンを倒さねばならない。当初は、「フシギバナ」や「リザードン」といったポケモンをメガ進化させるには200個のメガエナジーが必要であり、メガ進化時間も4時間であった。2020年10月17日には、メガ進化の持続時間が4時間から8時間に延長され、メガエナジーの所持数の999個から2,000個に変更された。ポケモンをメガ進化させるための努力（メガエナジーを貯める）と4時間の進化時間が不評だったためだと考えられる。

3-4. ポケモンGOフェスタのオンライン化

ポケモンGOフェスタが2020年7月25日と26日に開催された。GOフェスタは、毎年北半球の夏期に開催される大規模地域イベントの一つである。2019年は、6月にアメリカ合衆国・シカゴ、7月にドイツ・ドルトムント、8月日本・横浜で開催され、ドイツ・ドルトムント以外は、大きな盛り上がりを見せた。

しかし、2020年はCOVID-19の全世界的な流行を受けて、以前のように特定の地域を指定するのではなく、チケットを買えば、全世界のトレーナーが参加できるオンラインでの開催となった。日本での価格は1,840円で、イベントに参加すると、各ポケモンの新規色違いや、新たにポケモン「ロトム」と幻のポケモン「ビクティニ」を手に入れることができた。もともとGOフェスタは地域限定イベントで、短期間に人が集中し、周囲に迷惑をかけることが大きな問題となっていた^{*4}。そのためGOフェスタには人数制限がもうけられ、早々にチケットが売り切れてしまい（早い者順）、抽選による当選の問題（不正がはびこる）で現実世界での開催にはいろいろな問題がつきまわっていた。

オンラインでの開催によって、参加したいトレーナーは全員参加できることとなった。「毎年7月に開催している大型リアルイベント「Pokemon GO Fest」をオンライン開催に切り替え、人数制限を撤廃したことで売り上げを伸ばした。15ドル（日本では税込1,840円）の参加チケットを全世界で数百万人が購入したと見られる」[ITmedia 2020.8.27]。全世界で、数百万人がチケットを購入したことで、ポケモンGOは大きく売り上げを伸ばした。「米調査会社SuperDataが8月24日に発表した「世界のデジタルゲーム市場」によると、7月にモバイルゲーム分野で最も収益の多かったゲームは、米Nianticの「Pokemon GO」（ポケモンGO）。世界各地で社会現象を巻き起こした2016年8月より0.4%少ない「これまでで2番目に大きな収益を上げた」[ITmedia 2020.8.27] ということだった。

ポケモンGOの大きな魅力の一つが、2019年のGOフェスタのような短期集中型地域イベントで、国境を越えて世界各地からトレーナーがリアルにその場所（公園など）に集まり、ゲームをプレイしながら交流することができた。ポケモンGOが「位置ゲー」であり、人々の現実世界で

^{*4} 筆者の論文「「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]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—ポケモンGOの社会学⑤—」[圓田 2019b]を参照のこと。

の移動を促すことがゲームを有利に進める条件であった。そして、世界各地で開催される短期集中型地域イベントでは、世界各国・各地からイベント参加のためだけにやってくる人々の数の多さと、人々の盛り上がりとは、ポケモンGOの「面白さ」や「力」を見せつける現象となっていた。そのことがインターネットや各種メディアで取り上げられることによって、ポケモンGOの魅力の「宣伝」となっていた。そのため、2020年のGOフェスタのオンラインの開催は、他のトレーナーの姿がリアルに見ることができず、手応えがあまりつかめなかった。後で、「参加チケットを全世界で数百万人が購入した」などの情報によって、そのイベントの価値を知ることができた。

3-5. カロス地方のポケモンの実装

2020年12月2日にカロス地方のポケモンが実装された。ポケモンGOでは、原作に当たるポケットモンスターシリーズに準拠して、これまで第5世代まで実装されていたが、ポケットシリーズ「ポケットモンスター X・Y」に登場する第6世代のカイロス地方のポケモンの20種類（地域限定を含む）が2020年12月2日にゲーム上に現れ、捕獲や進化ができるようになった。2021年の2月現時点で、ポケットシリーズでは第8世代までのポケモンが登場しているので、このペースで行けば、2023年にガラル地方の第8世代のポケモンが登場することになる（ごく一部のガラル地方のポケモンはポケモンGOに実装されている）。

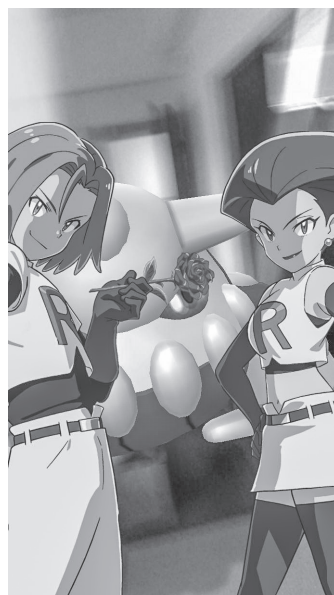
3-6. レベルの上限が解放

2020年12月1日よりポケモンGOの上限レベルが40から50に変更された。これまでは、レベル40が上限だったが、レベル50まで、トレーナーは自身のレベルを上げることができるようになった。レベル41以上になるためには、経験値を貯めるだけでなく、レベルアップのために必要なタスク（例えば、1日で200匹以上のポケモンを捕獲するなど）を達成し、消化していくことが必要となった。レベルの上限解放は、トレーナーたちが長らく望んできたことなので、早期にレベル40に到達したトレーナーにとっては「喜び」よりも「やっと実装されたか」という実感の方が強かったかもしれない。

また、レベルの50までの上限解放にともない、ある特定の課題を達成した時に得られたメダルに新たな種類が加わった。これまで「無色」、「ブロンズ」、「シルバー」、「ゴールド」の4段階であったのが、「プラチナ」メダルが加わることで、5種類となり、トレーナーのやりこみ要素が増えた。

3-7. ムサシとコジロウの登場

アニメやゲームの「ポケットモンスターシリーズ」でおなじみの主人公サトシの敵役の、「ロケット団」ムサシとコジロウが、2020年7月10日からポケモンGOに登場することになった。ポケモン「ニャース」の形をした気球に乗って、トレーナーの



〔画像1 ムサシとコジロウ
2020.12.21 筆者撮影〕

アバターのもとに、例えば18時などの定時にやってくるようになった。気球をクリックすると、ムサシとコジロウとのポケモンバトルが開催され、バトルに勝利するとポケモンを獲得するチャンスが与えられる。

これは、ポケットモンスターシリーズの映画最新作『劇場版ポケットモンスター ココ』とのコラボ企画であったが、COVID-19の影響で映画の公開は延期された。このムサシとコジロウの登場は、アニメやゲームでポケットモンスターシリーズを楽しんできた世代にとって、歓迎すべき企画となった。1997年のアニメ『ポケットモンスター』に登場しているキャラクターなので、このアニメを見て育った世代の大人たちにも、懐かしさをもって受け入れられただろう。「ロケット団」ムサシとコジロウの登場はポケモンGOのゲーム・コンテンツの充実と、ポケットモンスターシリーズへの関心を抱かせる契機にもつながっている。

3-8. ARマッピングの開始

2020年10月21日に、ARマッピングによるフィールドリサーチが実装された。ARマッピングタスクは、レベル20以上のトレーナーが利用可能となっている。ARマッピングによるフィールドリサーチは、特定のポケストップからタスクを受け取ることができる。ポケモンGOの画面からジムやポケストップをタッチして、ARスキャン画面を移行し、その対象物をスマートフォンなどの端末のカメラで周囲を撮影する。すると、タスククリアとなり報酬を獲得することができる。

AR技術は、「拡張現実」と呼ばれ、現実世界に画像や情報を重ねて表示し、人間の視覚や聴覚などの能力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。筆者がまとめれば、AR技術とは、不在のものを実体化する技術である。モンスターの出現や交通誘導、操作指示などに応用できる。また、AR技術は、不可視のものを可視化する技術でもある。付加情報(文字・画像・音声)「エアタグ」を現実のものを書き加え、画面上を通して、温度、紫外線、放射能、ウィルスなど不可視のものを技術的に可視化することも可能である。ポケモンGOは、最新技術であるAR技術のゲームへの取り込みに力を入れており、ARマッピングという新しい機能の追加もその一環である。ポケモンGOの遊び方の選択肢を広げ、ゲーム・コンテンツの充実を図るものである。



[画像 2] ARマッピングタスク
2021.2.21 筆者撮影]

3-9. ギフト用ステッカーの配布

2020年6月12日に、フレンドから贈られてきたギフトを開封すると、ステッカーを入手できるようになった。その後、ポケストップや相棒しているポケモンからのギフトでも入手できるようになった。このステッカーはフレンドにギフトを贈る際に、貼り付けることができる。また、ステッカーはポケモンGO内のショップでも購入できる。「ちょっとした遊び心」といった感じである。

これも、ポケモンGOのコンテンツの充実にあたるが、特に子供や女性のトレーナーたちを意識したものと言えるだろう。

3-10. ポケモンGOにおけるCOVID-19対策

COVID-19が蔓延する世界と、「位置ゲー」であるポケモンGOの相性が悪く、現実世界での移動やトレーナー同士のリアルな交流は極力控えねばならなくなった。そのために、ポケモンGOが採用した対策は、ゲームのリモート化とオンライン化と、そしてコンテンツの充実であった。

ゲームのリモートとオンライン化は、①リモートレイドパスの実装と招待レイドと④ポケモンGOフェスタ開催であった。またゲーム・コンテンツの充実は、COVID-19の世界的流行がなくても実装されていたかもしれないが、②GOバトルリーグの実装や③メガシンカ実装、⑤カロス地方のポケモンの登場、⑥レベルの上限が解放、⑦ムサシとコジロウの登場、⑧ARマッピングの開始、⑨ステッカーの配布があった。

こうして、難局の2020年を1年間の平均順位9.3位（筆者計算）で乗り切ることができた。

4. COVID-19禍におけるポケモンGO

4-1. COVID-19禍におけるポケモンGOの対応

COVID-19禍において、ポケモンGOは2020年にどのように対応したのだろうか？簡潔にまとめてみよう。ポケモンGOにおいて、非常に人気の高かった抽選制の招待レイドの「EXレイド」の中止が発表され、2020年3月16日の開催が最後になった。ツイッターでの「コミュニティの安全のためEXレイドを一時的に中止します」というナイアンティック社からの告知が3月14日にあった。また、ポケモンGOの目玉であった地域イベントの「サファリゾーン」も3月のアメリカ合衆国・セントルイスでの開催が中止された。この2つの事例から見ても、2020年3月中旬には、ポケモンGOの制作・運営会社であるナイアンティック社は、COVID-19の全世界的流行と感染拡大がゲームプレイにも支障を来すと考えたことがわかる。そのため、人々が集まり「密」になりやすいEXレイドとサファリゾーン・セントルイスを急遽中止した。

コロナ禍でポケモンGOトレーナーたちがゲームをプレイすることによって感染することを防ぐために、「密」になるイベントの中止、リモートレイドパスの実装、ポケモンGOフェスタのオンライン化、コミュニティ・デイでの外出せずにアイテム「お香」を炊くことでミッションを遂行できるように変更し、ジムやポケストップに触れる範囲の拡大などの措置をとった。

一方で、在宅でもゲームを楽しめるように、ゲーム・コンテンツの充実にも努めた。ポケモンGOのトレーナーは男女問わず低年齢層から高齢層まで幅広く分布して存在しているので、幼児や小学生から70代や80代の高齢者までが楽しめるコンテンツを用意した。ステッカーの配布などは低年齢層や女性を意識したものだと考える。また、ポケモンGOのトレーナーは多様な遊び方を実践しているため、やりこみ要素として、レベルの上限が解放やメガ進化の実装、GOバトル



【画像3 ステッカー 2021.2.21
筆者撮影】

リーグの実装などを行った。また、昔からゲームやアニメなどのポケモンシリーズを経験してきたトレーナーにとっては、ムサシとコジロウの登場とその対戦は懐かしくもあり、うれしい出来事だっただろう。

以上のことを、コロナ禍にある私たちの日常生活に当てはめてみると、①仕事や遊びのオンライン化とリモート化、移動やその場所にいる時の「個室化」と言うゲームプレイ・スタイルの変化、②自宅などの過ごす時間が延びたための生活コンテンツの充実が挙げられるだろう。①については、「テレワーク」と称しての在宅勤務の実施やオンライン会議が開催されたり、他者との接触を避けるために孤立化や空間の「個室化」が行われた。

ポケモンGOにおける2020年のCOVID-19の全世界的流行と感染拡大への対応について、同時に私たちの現実世界で起こったことを比較して考えてみれば、コロナ禍での私たちの対応とリンクしていることがわかる。②については、インターネット通販の売り上げ拡大や、ゲーム・映像コンテンツ・手料理などの自宅での時間を消費するものや行為などの需要の大幅な増加が現実世界で起こった。

ポケモンGOが新しい何か、ポケモンGOというゲームアプリでしかできなかったことを考えてみよう。ゲームスタイルについて、トレーナーたちは、移動手段の「個室化」や社会空間の孤立化を行い、「密」を避けるように心がけた。そのため、なお一層コロナ禍で「生活すること」や「生きること」、「時間を消費すること」について、私たちは考え直さなければならなくなった。ポケモンGOは、ゲーム・コンテンツの充実を図り、トレーナーたちの要望に応えた。

コロナ禍でポケモンGOは本来もっていた「位置ゲー」の魅力を大きく損なわれたが、それを挽回すべく、リモート化、オンライン化、移動の「個室化」、コンテンツの充実を図り、年間9.3位という順位を保つことができた。「ポケモンGOの核ともいえる「外を歩く」ことをしなくても、家の中で楽しめる機能を追加したことだろう」[iPhone Mania 2020.11.5] という記事にあるように、外出しなくても自宅などで楽しめるコンテンツを用意し実装したことが、ポケモンGOの人気の維持につながった。

2016年に半ばにリリースされたゲームが、この浮き沈みの激しいゲーム業界で、5年目でもこの順位をキープしていることは驚くべきことだと筆者は考える。それだけ、ポケモンGOというゲームアプリが現実世界に新しい何かをもたらしたのだと考える。それらの考察は、筆者の過去のポケモンGOをテーマとした諸論文を見ていただきたい。「多くのスマホゲームは登場後2ヵ月で衰退すると言われているので、4年以上経過しても人気を維持しているのは驚異的です。その最大の理由は主なユーザーが50代、60代の中高年であることです」[週刊高齢者住宅新聞 2020.11.14]。なぜ中高年層にポケモンGOが受け入れられたのかについては、論文「モンスター化する世界」[圓田 2019a] にその分析がある。

4-2. 時間・距離・密度の社会学理論に向けて

ポケモンGOはゲーム世界と現実世界をリンクさせ、現実世界でのトレーナーの移動やトレーナー同士の出会いとコミュニケーションを促進させた。それが他のゲームとの大きな相違点で、そこに大きな魅力の1つがあった。そして、国内外での地域イベントはトレーナーの移動を促し、グローバルなトレーナー同士のコミュニケーションを可能にした。

ポケモンGOは「時間」と「空間」を、ゲーム内で変化させる。これは他のゲームでも同様である。ゲームの舞台が未来であったり過去（例えば中世）であったり、空間が宇宙であったり異世界であったりする。しかし、ポケモンGOは現実世界とリンクしており、ゲーム内ではポケットモンスターという人工生命体が生息している。ポケモンGOは現実世界とリンクしているの、現実世界よりも面白いと感じられる密度を演出しなければならない。多くのゲーム中毒や依存者、「廃人」と呼ばれる人が多いのも、現実世界よりもゲーム世界の方が密度の濃い時間の流れと空間の広がりを作り出しているからに他ならない。

私たちは、現実世界において、社会に取り込まれ、どこからどこまでの空間をどれくらいの時間をかけて移動するかという問題に常に向き合っている。例えば、通勤や通学を考えてみればわかるだろう。徒歩で通えない距離ならば、自転車、バイク、電車やバスなどの公共交通機関、マイカーなどの選択肢がある。そこには目的地までにかかる距離と時間の制約がある。移動中の時間をどのように過ごすかという問題は、まさに密度の問題である。密度の変化は言い換えれば、金融用語の価格の変動率を指す「ボラリティ」という言葉が適切である。密度の「高さ」や「低さ」、「濃さ」や「薄さ」といった「幅」は、当事者や人々が作り出した時空間の生成によって決定される。たとえば悪いかもしれないが、病気や怪我、老齢によって寝たきりで一日中ベッド上で過ごしている人のもつ時空間の密度はそのボラリティの幅がゼロに近いために低く薄くなるらざるを得ないだろう。一方で、「スーパーリッチ」と呼ばれる人々は、1年間の7割から8割ほどを自宅外で過ごし、プライベート・ジェット機で世界中を飛び回り、多種多様な会議をこなし、さまざまな人々と会うことに時間を費やしている。スーパーリッチにとって、空間の広がり文字通り「グローバル」地球規模であり、時間は可能な限り短縮されなければならない。彼ら／彼女らにとっての、時空間の密度はそのボラリティが高く大きいため、限りなく高く濃い。彼ら／彼女らが判断を誤るとその豊かさと社会的地位を失うかもしれなし、世界中を飛び回ることがルーティン化すればその人にとってボラリティがゼロに近くなり、密度の濃さを体験できなくなる。

ボラリティが低いほどのその時空間の密度は低くほとんど変化がない。逆にボラリティが高いほどその時空間の密度は高いが、密度が高いからといって濃密な体験を提供するだけで、その結果が「幸福」に終わることもあれば「不幸」で終わることもある。ボラリティの低い、もしくは0に近い時空間は単調で面白くなく、ルーティンだと捉えられる。逆に、ボラリティの高い時空間は変化に富み、最善の事態から最悪の事態までが起こりうる。COVID-19の全世界的流行と感染拡大は、在宅勤務による通勤時間の消失や海外旅行の禁止などに見られるように、人々の空間の移動を制限させ、縮小させた。そこでは、多くの時間が生産されることになった。在宅勤務や外出禁止によって生まれた時間の余裕が生活の密度を低下させることになった。そこで、時間を消費するため、その密度を上げるため、在宅で取り組みこなせる事象が、先に挙げたようなインターネット・メディアを介したゲームや動画、映像コンテンツなど、その埋め合わせのために使われるようになった。

時間と空間、そして密度の問題は、観光という社会現象を考える上で役立つ。観光体験の魅力はまさに、日常生活から切り取った時間（有給で2泊3日など）、空間（居住地からどこに行くか）、密度（驚きや喜びを味わいたい）で成り立つ。コロナ禍で、世界中で観光産業が打撃を受けており、外出を控えるため居住地という空間で過ごす時間が増加した。いかに密度を作り出し、ボラリティ

をいい方向に、つまり自身の喜びや利益となるようにするかという、「生き方」や「生きる意味」の問題が今問われている。

文献

- 畠山けんじ・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からの問いー拡張される世界のリアリティー』 新曜社
- 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 2019a 「モンスター化する世界ーポケモンGOの社会学④ー」 『沖縄大学法経学部紀要』 第30号pp.11-24
- 圓田浩二 2019b 「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？ーポケモンGOの社会学⑤ー」 『沖縄大学法経学部紀要』 第30号pp.25-39
- 宮昌太朗・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）
- 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 2016 *What is the Future* Polity Press; ジョン・アーリ 2019 吉原直樹・高橋雅也・大塚彩美訳 『<未来像>の未来ー未来の予測と創造の社会学ー』 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

- 36Kr Japan 2020.10.6 「2020年3Q、世界のモバイルゲーム売上は2兆2000億円 ポケモンGOも好調」 <https://36kr.jp/98605/> (2021.2.2参照)
- @NianticHelpJP 2020.3.14 「コミュニティの安全のためEXレイドを一時的に中止します」 https://twitter.com/niantichelpjp/status/1238662298606211072?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1238662298606211072%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fpokemongo-raku.com%2Fpost17787 (2021.2.19参照)
- iPhone Mania 2020.11.5 「コロナ禍でも好調 ポケモンGO、売上10億ドルを達成」 <https://iphone-mania.jp/news-326788/> (2021.2.2参照)
- ITmedia 2020.3.15 「ポケモンGOが「EXレイド」を休止、通信対戦の要件緩和 新型コロナ

- ナ対策で」 <https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2003/15/news019.html> (2021.2.17参照)
- ITmedia 2020.7.11 「ポケモンGOにムサシとコジロウがやってきた ニヤース気球で」
<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2007/11/news020.html> (2021.2.19参照)
- ITmedia 2020.8.27 「ポケモンGO、7月は「4年前の8月に迫る収益」 米SuperData調査」
<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2008/27/news082.html> (2021.2.19参照)
- 日本経済新聞 2020.11.19 「ポケモンGOのイベント中止 京都」
<https://www.nikkei.com/article/DGXMZO66429600Z11C20A1LKA000/> (2021.2.17参照)
- P.K.サンジュン 2020.12.26 「【激動】2020年「ポケモンGO」8大トピックを振り返る」
<https://rocketnews24.com/2020/12/26/1442543/> (2021.2.19参照)
- セルラン分析/ゲーム株『Game-i』2021 「Pokémon GO 月次売上予測[©]Game-iどんぶり勘定」
<http://game-i.daa.jp/?%E3%82%A2%E3%83%97%E3%83%AA/Pok%C3%A9mon+GO#bbs>
(2021.2.2参照)
- 週刊高齢者住宅新聞 2020.11.14 「ポケモンGOに見る「対コロナ対応力」／村田裕之氏」
https://www.koureisha-jutaku.com/newspaper/synthesis/20201104_06_1/ (2021.2.2参照)
- 読売新聞オンライン 2021.1.27 「世界の感染者1億人突破、変異種も続々発見…ワクチン供給追いつかず」 <https://www.yomiuri.co.jp/world/20210127-OYT1T50057/> (2021.2.17参照)