

『Pokémon GO』のリアルワールドイベントと地域

——2018年の横須賀市における事例に注目した考察——

神 田 孝 治

I. はじめに

『Pokémon GO』は、2016年にリリースされて世界的に人気を博している、ナイアンティック (Niantic, Inc.) と株式会社ポケモンが共同開発したスマートフォン用のゲームアプリである。筆者はこのゲームアプリに注目して、特に1990年代後半以降の人文・社会科学における「移動論的転回」における議論を参照しつつ、これまでいくつかの研究を発表してきた¹⁾。

かかる研究において強調した点の一つは、『Pokémon GO』が生じさせる移動の新しさである。同ゲームは、可動的な情報端末であるスマートフォンを用いて行われるもので、そこに登載されたGPS (全地球測位システム) 機能と現実世界に虚構の情報を加えるAR (拡張現実) 技術を活用することで、特徴的な移動を実現している。プレイヤーは、ゲーム上の主人公であるポケモントレーナーとなり、AR技術を活用して現実の世界と結びついた、架空の生物であるポケモンが生息する虚構の世界を移動する。そしてこの移動は、スマートフォンに登載されたGPS機能を活用することで、現実世界におけるプレイヤー自身の移動によって実現される。J. アーリは、人間の移動が非人間的な構成要素とのハイブリッドによってもたらされていることを指摘しているが²⁾、『Pokémon GO』は、モノと人間のこれまでにないハイブリッドによって、虚構世界と現実世界が連動した新しい移動を実現しているのである。

こうした移動のあり方について、筆者はT. ダントが提起するアセンブリッジ (集合体) という概念³⁾を用いて考察してきた。ダントは、ハイブリッドという用語は同種類のモノの恒久的な組み合わせからなる統一体を意味しているため、それよりも、様々な要素が動的に組み合わせられるなかで創り出されるアセンブリッジという視座から移動について問うことを主張しており、『Pokémon GO』の移動を考える際にはかかる観点が重要であると考えたからである。さらに、このような視座から移動について論じる際にソフトウェアが重要であるという点をM. フェザーストンが論じたことを参考にして⁴⁾、『Pokémon GO』—スマートフォン—プレイヤー—というアセンブリッジの移動のあり方について考えることにしたのである。

そこで論じた点の一つに、プレイヤーの独特な行為や歩行のリズムに関するものがあった。プレイヤーは、手に持ったスマートフォンの画面に視線を落とし、画面を指でなぞったりタップしたりしながら歩行しており、しばしばポケモンの捕獲や「ジム」と呼ばれる場所でのバトル (戦闘) などのために停止するという移動を行っているのである。また、こうした移動は『Pokémon GO』というソフトウェアによって生じるものであり、プレイヤーの身体は同ゲームによってコントロールされているといえるが、動的な現実世界を捉えきることができない同ソフトウェアの特徴もあり、このコントロールは限定的であるという点についても論じている。加えて同ゲームは、画面を注視するだけでなく周囲の状況を把握する必要があること、観光や通勤などの多様な移動の過程で行われ

る場合があること、移動距離に応じてポケモンが誕生する「タマゴ」の孵化のためにゲームをプレイせずに単にスマートフォンを持って移動する場合があること、そしてバスなどの歩行以外の移動手段を用いて逸脱した移動を行う場合もあることから、その構成要素も関係性も可変的で断続的に変化しているという点についても考察している。

そして既存の研究においては、以上のような特徴をふまえ、『Pokémon GO』と場所との関係についても検討してきた。そこで論じたことの一つは、同ゲームの進行において重要な、ジムや様々なアイテムの補給拠点である「ポケストップ」が存在する場所が、現実の場所における社会的な意味と密接に結びついていることである。また『Pokémon GO』が描き出す虚構の世界（フィールドマップ）における出来事が重視されるなかで、プレイヤーにとって現実世界の場所の意味があまり重要でなくなっていることや、同ゲームが特定の場所にプレイヤーを集める力を持っていることについても言及した。とりわけ特定のポケモンが大量に出現する場所は「ポケモンの巣」、珍しいポケモン（レアポケモン）が出る場所は「ポケモンの聖地」と呼ばれて多くのプレイヤーを集めるが、こうした場所は短期間で移動する傾向があることについても言及している。加えて、『Pokémon GO』のプレイヤーが視線を主にスマートフォンの画面に向けつつ独特の動きをなす存在であるため、特定の場所におけるあるべき存在から逸脱した異質な他者となってしまう場合があり、それが社会問題化している点についても考察した。

このような『Pokémon GO』と場所の関係については、特に観光との関わりに注目して、主に東京都の世田谷公園、宮城県石巻市、鳥取県の鳥取砂丘を事例として検討してきた。なかでも、石巻市や鳥取砂丘におけるイベントに注目して考察した『Pokémon GO』と地域との関係性については、その後、新たに特徴ある展開が見られるようになっている。これまで取り上げた事例で紹介した地域とのトラブルという点に関しても、その解決へ向けた取り組みが進んでいる。そこで本稿では、特徴的な事例として、2018年8月29日から9月2日にかけて横須賀市において開催された「Pokémon GO Safari Zone in YOKOSUKA」に注目し、『Pokémon GO』と地域との関係性について考察することにしたい。まず第Ⅱ章において『Pokémon GO』のリアルワールドイベントによる地域へのインパクトについて概括し、続く第Ⅲ章において横須賀市の事例を考察する。

Ⅱ. 『Pokémon GO』のリアルワールドイベントによる地域インパクト

『Pokémon GO』に関連して、特定の場所で行われる現実世界におけるイベントが定期的に実施されており、これはリアルワールドイベントと呼ばれている。かかるイベントが、開催される地域にいかなるインパクトをもたらしたのかについて、ここでは特に横須賀市におけるイベントに先行して行われたものについてその概略をまとめることとする。

こうしたイベントの嚆矢は、2016年11月12日から22日まで開催された、『Pokémon GO』最初の公式イベントである「ポケストップ追加企画 Explore Miyagi」である⁵⁾。2011年3月11日に発生した東北地方太平洋沖地震の被災地域を復興することを目的とした同企画は、宮城県と宮城観光連盟主催によってなされた、宮城県石巻市・東松島市・女川町・南三陸町を対象として新たなポケストップを申請することができるもので、石巻市の中瀬公園拠点会場では各種の催しも実施されていた⁶⁾。このイベントの公式ページでは特別なポケモンの出現がないとされたが⁷⁾、同イベント開催

の前日に『Pokémon GO』の公式 Twitter において「ラプラス」というレアポケモンが宮城県を含む東日本の被災地エリアにおいて出現することが告知された⁸⁾。その結果、この地域に多くのプレイヤーが訪れることになり、特にラプラスが大量に発生した石巻市には期間中に約10万人が訪れ、約20億円の経済効果が生じている⁹⁾。

一方で、こうしたプレイヤーの集中は、交通渋滞、危険をもたらす歩きながらのスマートフォンの操作（歩きスマホ）、信号無視、民家への不法侵入、路上駐車といった問題を引き起こし¹⁰⁾、11月19日にはこうした問題に対応すべく宮城県観光課の職員がチラシ配布などを行う事態になった¹¹⁾。かかる問題が生じた背景として、ラプラス出現の企画がナイアンティックから宮城県にも石巻市にも通知されておらず、市街地において事前の受け入れ態勢の整備ができなかったことが挙げられていた¹²⁾。

以上の東北被災地におけるイベントは、実質的には『Pokémon GO』による最初のリアルワールドイベントであったと考えられるが、公式にこの語が使われたのは2017年7月22日に開催された「Pokémon GO Fest シカゴ」が最初である¹³⁾。ただし、「Pokémon GO Fest シカゴ」は多数のプレイヤーの参加による通信障害のためほとんどゲームを実施することができなかったため¹⁴⁾、実際にイベントを完遂できた最初のリアルワールドイベントは2017年8月9日から15日に横浜市において開催された「Pokémon GO PARK」であった¹⁵⁾。日本初の公式リアルワールドイベントであるこのイベントは、みなとみらい地区で横浜市と株式会社ポケモンが2014年から共催で実施している「ピカチュウだけじゃない ピカチュウ大量発生チュウ！」の第4回目にあわせて実施されたもので、カップヌードルミュージアムパークと赤レンガパークの2カ所を会場としたものであった。また、同期間内の14日には横浜スタジアムで抽選制のイベント「Pokémon GO STADIUM」も開催された。前者については日本では通常出現しない地域限定のレアポケモンである「バリヤード」が発生したり、会場内のポケストップからはいつもと違うポケモンが誕生するタマゴが入手できたりするとされ、後者では他のプレイヤーと一緒に戦闘を行うレイドバトルでレアポケモンの「ミュウツー」の獲得を目指すイベントが実施され、これらに200万人以上のプレイヤーが参加したとされる。

かかるイベントにおいてもいくつかの問題が発生することになった。まず生じたのはプレイヤーの集中による通信障害であり、そうした状況に対応するために18時までとされていたイベント時間の制限が初日の夜から撤廃されるとともに、イベントの範囲がみなとみらい地区に全域化されることになった。その後も、特別なレイドバトルが行われる会場内の特設ジムの撤廃などがなされるなかで、みなとみらい地区全域において昼夜を問わずプレイヤーが同ゲームで遊ぶようになった¹⁶⁾。そしてこの通信障害対策のためのプレイヤー誘導の影響もあり、歩きスマホや道路混雑への苦情が横浜市や神奈川県警に130件以上寄せられる事態となった¹⁷⁾。また、違法駐車¹⁸⁾がみられたほか、夜間にもプレイヤーが地域に滞在したがために夜の静穏も失われたことが指摘されている¹⁹⁾。このように、横浜のイベントは、集客面では成功を収めたが、プレイヤーの集中とそれへの対応のあり方によって、地域に様々な問題を引き起こすことになったのである。

次に日本においてリアルワールドイベントが開催されたのは、鳥取県の鳥取砂丘であった²⁰⁾。鳥取砂丘へは鳥取県知事主導で『Pokémon GO』プレイヤーの集客が早くから企図されており、2016年7月25日には「鳥取砂丘スナホ・ゲーム解放区宣言」が発表され、「とっとり GO」という公式ホームページも立ち上げられていた²¹⁾。『Pokémon GO』が生じさせるさまざまな社会的問題が世間の耳目を集めるなかで、広大な空間を使うことで安全性を担保しつつ、現地の新たな観光資源の

発見にも結びつけることを狙った取り組みが実施されていたのである。こうしたなかで、2017年11月24日から26日まで、鳥取県主催、株式会社ポケモンとナイアンティック協力の下で、バリエードなどのレアポケモンが出現する、「Pokémon GO Safari Zone in 鳥取砂丘」という鳥取砂丘を会場としたイベントが開催されることになった²²⁾。このイベントでは鳥取県東部全体で約12万人のプレイヤーが訪れ、経済効果も24億円にのぼったとされる²³⁾。

このイベントは、「鳥取砂丘スナホ・ゲーム解放区宣言」を通じて喧伝された、広大な鳥取砂丘では市街地と比べて歩きスマホによるトラブルが起きにくいという点が、ナイアンティックの関心を惹いたことで実現されたことが指摘されている²⁴⁾。しかしながら、同イベントにおいても、多数のプレイヤーが一時期に特定の場所に集まることで問題が発生することになった。初日から多数のプレイヤーが鳥取砂丘を訪れ、砂丘近くの道路は大渋滞となり、違法駐車が横行した²⁵⁾。この渋滞は、イベントの時間制限がなかったことから、深夜にも生じていたことが指摘されている²⁶⁾。こうしたなかで鳥取県は、25日からは開催時間の調整をしつつも²⁷⁾、県東部全域に開催範囲を拡大することになった²⁸⁾。その結果、市街地での歩きスマホの増加、ゴミの放置問題、鳥取市のJR因美線の線路へのプレイヤーの立ち入り、といったさらなる問題行動を招き、県や県警に苦情や通報が相次ぐ事態となった²⁹⁾。こうした事態を受けて、12月6日の鳥取県議会本会議において、違法駐車などで市民生活に影響を招いたことについて知事が謝罪し、エリアの拡大についても、歩きスマホなど都会で問題になったことが県内で起きた点について課題があったことに言及するに至っている³⁰⁾。またその後、同イベントが鳥取砂丘の生態系に影響を及ぼした可能性が指摘されるようになり³¹⁾、特に稀少生物のエリザハンミョウが絶滅の危機にあることがわかったため、2018年4月には鳥取砂丘の一部が柵で囲われ立ち入り禁止になる事態にもなっている³²⁾。

これらの事例にあるように、『Pokémon GO』のリアルワールドイベントは、レアポケモンという貴重なポケモンが獲得できることで、一時的にはあるが大規模な集客が可能となり、大きな経済効果をもたらすものである。しかしながら、プレイヤーの独特な移動のあり方がために様々な社会問題が生じていたのであり、またその解消へ向けた方策が先行するイベントなどの経験をもとに模索されてはいたが、容易には解決はできない状態だったといえる。こうしたなかで、2018年の横須賀市における「Pokémon GO Safari Zone in YOKOSUKA」は、独特な地域の状況に加えて既存のイベントの反省を生かした対策がなされた結果、『Pokémon GO』のリアルワールドイベントと地域との関係に新たな展開が見られるようになっている。

Ⅲ. 横須賀市における『Pokémon GO』のリアルワールドイベントと地域

横須賀市と『Pokémon GO』との関わりは、同ゲームの配信が日本で開始された2016年7月22日から約一ヶ月後の同年8月21日にはじまる。この日に、「リアルワールドゲームを楽しもう！～安心・安全に『Ingress』や『Pokémon GO!』で遊ぶために～」と題された講演会が、世界三大記念艦「三笠」講堂において、横須賀集客促進実行委員会の主催で開催されたのである³³⁾。『Ingress』や『Pokémon GO!』を安心・安全に楽しむ方法だけでなく、ゲームを通してクリエイティビティに触れ、一歩先の楽しみ方を発見していきましょう。」という趣旨のもとで行われた同イベントでは、「横須賀中心市街地 Pokémon GO MAP」と「ヨコスカ GO 宣言」が配布されている³⁴⁾。

ここで配付された横須賀集客促進実行委員会発行の地図（図1）については、「『Pokémon GO』のジムとポケストップだけでなく、おすすめの公園やご当地グルメなど、横須賀中心市街地を最大限楽しんでいただけるようなMAPを作成いたしました。MAPを片手に横須賀を楽しんでください。」という説明がなされている³⁵⁾。また裏面には、横須賀市長による以下の「ヨコスカGO宣言」が記されている。

横須賀市は『Pokémon GO』を通して、市民がトレーナーとして周囲のポケストップを発見し、地域のより深い理解をすすめることを応援します。また他の地域のトレーナーが横須賀を発見するための情報提供を促進・交流してまいります。

これまでのIngressにおける経験を活かし、ポケストップとなっている史跡や施設の歴史などの周知、啓発活動を行うとともに、店舗などとも協力し、そのゲームの持つ世界観を大切にしながら集客や観光の可能性を模索していくことを宣言します。

ここから、横須賀市においては、『Pokémon GO』を活用して地域の魅力の発見・発信を行い、それを観光振興に活用するという方向性を明確に打ち出していることがわかる。また同宣言とあわせて、「地域の違いを体感する」、「ご当地グルメは堪能すべし!」、「強くなるだけがゲームじゃない」という3つのキャッチコピーを提起し、特に前2者において『Pokémon GO』と地域の魅力および観光

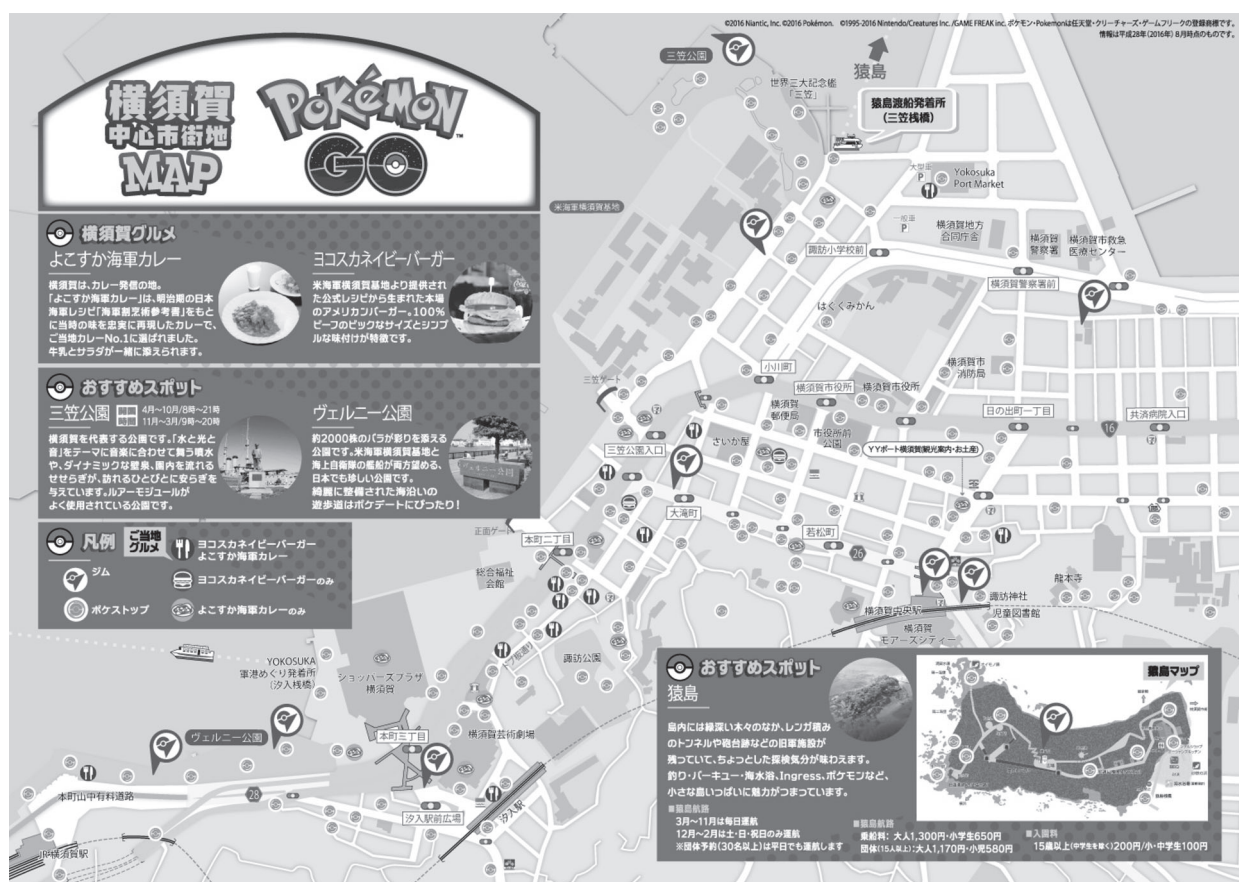


図1 「横須賀中心市街地 Pokémon GO MAP」

出典) <http://stg.cocoyoko.net/pdf/20160822pokemonmap.pdf> [確認日: 2019年12月26日]

注) 2016年8月21日横須賀集客促進実行委員会発行

振興との繋がりをアピールしている。こうした目的を達成するために、『Pokémon GO』の虚構の世界と現実の世界を融合させた地図を作成したのであり、またそれは同市の観光振興施策と重なりあうなかで、既存の観光資源や店舗と連動した中心市街地域のもとなっている。さらには「横須賀の『Pokémon GO』を発信しよう！」と、SNSやブログなどでの情報発信を提起し、「#ヨコスカGO」というハッシュタグをあわせて掲載している。こうして紙の地図の情報とインターネット上の他の媒体による情報が結びつけられたのであり、またホームページ上でもこのイベントで示された地図を含む諸データが公開されている³⁶⁾。『Pokémon GO』を通じた観光による地域振興を目的とするなかで、様々な事象が結びつけられ、地域を基軸とした新しいアセンブリッジが創り出されたのである。

以上のような『Pokémon GO』にかかる取り組みを主導した横須賀集客促進実行委員会は、横須賀市、同商工会議所、京浜急行電鉄株式会社が合同で設立したものであり、横須賀ネイビーバーガーの広報をはじめとして、横須賀市の観光促進に向けた活動を実施してきた³⁷⁾。そしてこの委員会の取り組みの一つとしてアニメーションやゲームといったサブカルチャーを用いた活動があり³⁸⁾、例えば『たまゆら』や『ハイスクールフリート』といったアニメーションとコラボレートした様々な企画を実施している³⁹⁾。そしてこうしたなかに、「ヨコスカGO宣言」でも言及された『Ingress』の同市における活用があった。

『Ingress』とは、グーグルの社内スタートアップである「Niantic Labs」が2013年12月に正式運用を開始した、スマートフォン向けゲームアプリである。これは、ARとGPSにGoogleの地図情報を組み合わせることで実現した、ユーザーが現実世界を移動する陣取りゲームである⁴⁰⁾。「Niantic Labs」は、2015年に独立してナイアンティックとなり2016年に『Pokémon GO』をリリースしているが、同ゲームのシステムの原形はこの『Ingress』にある。横須賀市においては、横須賀集客促進実行委員会の事務局となっていた横須賀市経済部観光企画課の職員が2014年7月に『Ingress』に触れ、これをきっかけに10月には同ゲームの活用に向けた取り組みが開始される⁴¹⁾。その後、2014年12月18日には市長による『Ingress』の活用へ向けた宣言と特設公式サイト「STRATEGY BASE FOR INGRESS IN YOKOSUKA」⁴²⁾の開始がなされ、12月20日からは横須賀市街から船で10分程度の無人島である猿島が同ゲームに有利な要素を持っているということから、運行会社の協力を得て運賃を『Ingress』のプレイヤーのみ半額とし、実質22日間で455名の参加者をみている⁴³⁾。さらに、いくつかのイベントが実施されたが、特に2015年10月31日に実施された公式イベント「Ingress Mission Day Yokosuka」では約2,000人のプレイヤーが参加⁴⁴⁾すると共に、横須賀市内の事業者が『Ingress』ユーザー対象の割引を依頼して36店舗の協力を得ている⁴⁵⁾。

このように横須賀市は、観光を通じた地域振興にあたってアニメ・ゲームの活用を『Pokémon GO』以前から行っており、特にその原形となるゲームアプリである『Ingress』を用いた取り組みを先駆的に行っていた。こうした背景の中で『Pokémon GO』の活用を企図した活動が行われるようになったのであり、先述の「横須賀中心市街地 Pokémon GO MAP」も、同ゲームに『Ingress』で必須の地図がないことから着想されたもので⁴⁶⁾、またそれは先述のように現地の諸情報と混ぜ合わせた新たな地図となっていた。加えて、『Pokémon GO』プレイヤーの船の運賃を割り引く「ヨコスカGO割」を2016年10月1日から12月31日まで東京湾フェリーを対象に、同年11月1日から11月30日まで猿島航路を対象に実施し、前者が176人、後者が431人の参加をみている⁴⁷⁾。こ

れらは『Ingress』プレイヤーの猿島への運賃割引企画の延長にあるものと位置づけうるが⁴⁸⁾、『Pokémon GO』による歩きスマホが問題視されるなかでフェリーや無人島におけるゲームを企画したものであり⁴⁹⁾、『Ingress』時の経験をもとに新たな価値をそこに見出したものであった。さらに、2016年11月5日から11月6日にかけて、横須賀市本町商店街こと「ドブ板通り」における「ドブ板バザール」の開催にあわせて、「ドブ板バザール de ポケモン GO」が行われている。これは期間中の11時から16時に同商店街の11カ所のポケストップに「ルアーモジュール」というポケモンの出現率を上げて捕まえやすくする仕掛けを設置すると共に、同地でAR撮影したポケモンをイベント参加店に見せると割引サービスや特典が受けられるもので、その写真をハッシュタグ「#ドブイタGO」をつけて投稿して優秀作品に選ばれるとプレゼントがもらえるものであった⁵⁰⁾。この取り組みも、「Ingress Mission Day Yokosuka」における店舗の割引きの延長線上にあるものとして考えられるが、こちらは地元事業者の自主的な取り組みであり⁵¹⁾、さらにハッシュタグの活用など、その内容も「ヨコスカGO宣言」以降の同市の取り組みを活用したものであった。以上のように、先行する『Ingress』時の経験を生かしつつ、『Pokémon GO』というゲームの特徴やそれに対する社会的状況に対応した新たな取り組みが行われていたことが認められる。

そして「Ingress Mission Day Yokosuka」と同様の公式イベントとして開催されたのが、2018年8月29日から9月2日(各日10時～20時まで)に実施された横須賀市における「Pokémon GO Safari Zone in YOKOSUKA」である。このイベントは、横須賀集客促進実行委員会が主催し、ナイアンティック・株式会社ポケモン・一般社団法人横須賀市観光協会の協力により開催されたもので、「市内の3つの会場となる『ヴェルニー公園』『三笠公園』『くりはま花の国』では、『アンノーン』や日本では姿を見ることができないくさ・ひこうタイプのポケモン『トロピウス』など、ふだんはなかなか出会えない特別なポケモンたちがゲーム内に出現します。」⁵²⁾と説明されているように、図1にある横須賀中心の公園(ヴェルニー公園と三笠公園)とそこから電車および徒歩で約40分の距離にある公園(くりはま花の国)を会場として、レアポケモンの出現により同市への多くのプレイヤーの集客が企画されたものであった。結果的に、この期間中には20万人以上のプレイヤーが横須賀市を訪れ(図2)⁵³⁾、15億円以上の経済効果があったと発表されている⁵⁴⁾。

かかるイベントの大きな特徴の一つに、事前応募抽選制をとって参加者が限定されていたことがある。当選すると送付される二次元バーコードがついた「参加券」を持っているプレイヤーのみが会場でチェックインできるシステムで⁵⁵⁾、期間中にこのイベントに参加できたプレイヤーは6万5千人のみであった⁵⁶⁾。この理由としては、横須賀市役所への聞き取りによれば、前年の横浜のイベントにおける問題点への対応を考えたということと、横須賀市の状況をふまえたということであった⁵⁷⁾。その要因の一つは、横浜のイベントで問題となったネットワーク環境である。また歩きスマホや渋滞といった問題については、特に横須賀市は自動車の数が多いことが懸念されたとのことである。さらに、鉄道や駐車場のキャパシティという現地の状況も考慮されていた。こうした点を、ナイアンティックおよび警察・消防・鉄道会社などの関係する機関・事業者と相談しつつ、参加人数が調整されたとのことである。なお、かかるプレイヤーの集中への対応は、会場を3カ所に分散させたことや⁵⁸⁾、多くの人が集中し滞留するレイドバトルを主たるエリアでは実施しなかったこと⁵⁹⁾を通じてもなされていた。

もう一つの大きな特徴としては、観光振興を通じた『Pokémon GO』のリアルワールドイベントと地域の密接な結びつきがある。もちろんそれまでの他所で開催されたイベントでも観光振興が企



図2 「Pokémon GO Safari Zone in YOKOSUKA」開催時における会場の様子
注) 2018年8月31日筆者撮影

図されていたが、横須賀市では既存の取り組みの延長線上で、会場外にある商店街もこのイベントと深く関係していた。商店街では、同イベントの横断幕が掲げられ（図3）、ゲームに登場するキャラクターのパネルが設置され（図4）、ゲームのBGMが流され、買い物に応じてオリジナルステッカーも配付された⁶⁰⁾。こうした取り組みに商店街の事業者は前向きに対応したとのことであり⁶¹⁾、独自にイベントにあわせた飲食店等のマップを作成した商店街もあった⁶²⁾。また、公式パンフレットでは公共交通機関を用いた会場へのルート案内が記されているが（図5）、それは商店街を通るも



図3 商店街における「Pokémon GO Safari Zone in YOKOSUKA」の横断幕
注) 2018年8月31日筆者撮影



図4 商店街における『Pokémon GO』のキャラクターのパネル

注) 2018年8月31日筆者撮影

のとなっており、またオリジナルステッカーを配付する商店街を色分けすると共に配布場所にマーク(S文字部分)を付けている。加えて、ドブ板通りに「ピカチュウ」や「イーブイ」といった同ゲームのキャラクターの着ぐるみ人形が定期的に登場するなど(図6)⁶³⁾、商店街への誘客を図る取り組みがこのイベントで様々な形でなされていた。



図5 「Pokémon GO Safari Zone in YOKOSUKA」公式パンフレット掲載地図の一部

注) ヴェルニー公園と三笠公園を含む中心市街地部分。くりはま花の国とJR久里浜・京急久里浜駅を含む地域は別地図。



図6 ドブ板通りに登場したピカチュウとそれを見るプレイヤー

注) 2018年9月1日筆者撮影

こうした商店街へのプレイヤーの誘導は、『Pokémon GO』のゲームシステムを通じても行われている。同イベントが開催されている期間には、その他のレアポケモンが世界的に登場することになったが⁶⁴⁾、これらが会場内で数多く出現すると共に、会場によって種類などその出現のあり方が異なったことから⁶⁵⁾、会場間のプレイヤーの移動を促進することになった。加えて、これらが横須賀市の商店街でも数多く出現していたことから⁶⁶⁾、イベント参加者はもちろんのこと、それ以外のプレイヤーにもこうした商店街を訪れる動機を与えていたのである。かかるイベント参加者以外のプレイヤーの参加については、2018年6月に新たに利用可能となった、「フレンド機能」を通じた「トレード機能」⁶⁷⁾も大きな役割を果たしていた。これはフレンドとして登録することで他のプレイヤーとポケモンを交換できるシステムであり、またその際にはプレイヤー同士が近くにいる必要がある。かかるシステムの活用を促すべく、会場とともに周辺のマクドナルドなどの公式パートナー店舗ではポケモンの交換希望をアピールするステッカーを配付し、商店街では交換を促すポスターを掲示し(図7)、マクドナルド横須賀中央駅前3Fにはトレードゾーンが設けられた⁶⁸⁾。こうしたなかで、イベントに参加できないプレイヤーも、会場および周辺の商店街などで、イベントのみで獲得できるポケモンを得られるようになった。こうした結果、イベントに参加できたプレイヤーは6万5千人であったものの、横須賀市には20万人以上のプレイヤーが訪れることになったのである。

なお横須賀市のイベントにおける地域との密接な関係は、商店街の事業者とのコラボレーションばかりではなかった。NPO法人全国生涯学習まちづくり協会では、まちづくりを目的としたコミュニティスペースの創設を同年7月からドブ板通り内で準備していたが、まだ未使用だった場所をイベント時に休憩所として解放していた(図8)。これは横浜でのイベント時の問題をうけつつ、よりプレイヤー等が楽しめる方向に何か貢献できないかと考え、近隣のコワーキングスペース・ヨコスカテラスの関係者と共同で企画したとのことであった⁶⁹⁾。具体的には、ポケモンの交換も可能になったので、交流スペースとしての休憩所を開設することを考え、同スペースがある建物の上に横断幕が掲げられたことをきっかけに、実現に向かったとのことである。この休憩所は、期間中に総計1,060



図7 商店街におけるポケモン交換を促す掲示

注) 2018年9月1日筆者撮影



図8 ドブ板通りに設置された休憩所

注) 2018年8月30日筆者撮影

人の利用者があり⁷⁰⁾、ポケモンの交換で積極的に活用されたとされる。

こうした取り組みの結果、プレイヤーの満足度は高く、大きな問題が生じていなかったとのインターネット上の記事がみられる⁷¹⁾。これまでと違い通信状況が良かったことも指摘されており⁷²⁾、プレイヤーの集中に応じてイベント時間の制限を解除するといった運営側の対応もなされていなかった。加えて、交通機関もパンクせずに地域住民への大きな迷惑がみとめられないという様子の報告もある⁷³⁾。しかしながら、参加者の歩きスマホとそれを非難する住民の声も報道されており⁷⁴⁾、現地での聞き取りでも大きな問題はなかったものの歩きスマホはあったという話を聞くことができ

た⁷⁵⁾。公式ホームページで会場外でのプレイを控えることを求める記載があり⁷⁶⁾、また商店街でも歩きスマホを含む「ながらスマホ」を禁じる掲示がなされていたが(図9)、商店街を中心に地域振興を目的とした同イベントでは会場外へのプレイヤーの流動を企図しており、この点の問題を解消することが困難であったと考えられる。また参加者の人数制限がもたらす新たな問題も浮上していた。その一つとして、事前応募が殺到して当選率が低下したことで禁じられている参加券の転売が生じたことがあり⁷⁷⁾、イベント開催時にも参加券の転売・譲渡を求めるプレイヤーの姿がみられた⁷⁸⁾。もう一つは、地元住民がこのイベントに参加することが困難であったことがあり、横須賀市にもクレームの声があがっていたが、運用上の問題で地元枠をつくることが出来なかったとのことであった⁷⁹⁾。参加人数を制限することで既存のイベントでみられた問題点をかなりの部分で解決したが、一部の課題は残され、また新たな問題も生じていたのである。



図9 商店街における「ながらスマホ」を禁じる掲示

注) 2018年8月31日筆者撮影

IV. おわりに

本稿では、2016年に発表された『Pokémon GO』というゲームアプリが生み出した新たな移動と地域との関係性について、同ゲームのリアルワールドイベントに注目して考察を行った。まず、『Pokémon GO』が生じさせる移動の特徴について概説した後、2016年11月の宮城県石巻市をはじめとする東北地方太平洋沖地震の被災地、2017年8月の横浜市、そして2017年11月の鳥取県の鳥取砂丘において実施された同ゲームのリアルワールドイベントについて、レアポケモンの大量発生により多くのプレイヤーを集めたが、プレイヤーの特徴ある移動のあり方がために、歩きスマホや渋滞をはじめとする様々な社会問題が生じていたことを確認した。そして本稿では特に2018年8月29日から9月2日に横須賀市で実施された「Pokémon GO Safari Zone in YOKOSUKA」に注目し、観光振興に向けた同地域でなされてきた取り組みの延長線上で商店街の店舗等を巻き込んだイベン

トとなっていたことや、既存のイベントおよび地域の状況をふまえて人数制限を行うことなどを通じて負の地域インパクトを押さえる取り組みを実施したことなど、その新しい地域との関係性について論じた。

こうしたあり方は、『Pokémon GO』—スマートフォン—プレイヤー」というこれまでにないアセンブリッジがもたらす独特な移動を市街地における観光振興と組み合わせた点や、その移動のあり方がもたらす負のインパクトを人数制限などを通じて緩和した点で、同ゲームと地域との新しい関係性を示すものであった。しかしながら、会場だけでなく地域一帯をプレイヤーが流動することから歩きスマホの問題の解消が困難であることや、人数制限によって地元プレイヤーの参加が容易ではないといった新たな課題も生じさせていたことが確認された。

なお、本稿で取り上げた『Pokémon GO』のリアルワールドイベントと地域との関係性については、2019年に再度実施された横浜市におけるイベントをはじめとして、その後の事例でも新たな展開が認められる。同ゲームのシステム変更との関係も含め、継続的にその様相を検討することが必要と考える。またこうした大規模なイベントばかりでなく、観光振興を企図して各地で『Pokémon GO』と関係した取り組みは実施されており、同ゲームと地域との関係性についてはこうした事例の考察も必要であろう。これらの点について、今後さらなる検討を進めていくことにしたい。

附記

本研究はJSPS 科研費 17H02251 を用いて実施されたものである。

注

- 1) (1) 神田孝治 (2018) 「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・遠藤英樹・松本健太郎編『ポケモン GO からの問い—拡張される世界のリアリティ』(pp.104-115) 新曜社 (2) 神田孝治 (2018) 「『Pokémon GO』が生みだした新たな観光客についての考察」『立命館文学』656: 205-219 (3) 神田孝治 (2019) 「『Pokémon GO』が生じさせる移動と観光振興」『立命館大学人文科学研究所紀要』119: 119-147
- 2) (1) Urry, J. (2000) *Sociology beyond Societies: Mobilities for the Twenty-First Century*, Routledge. [吉原直樹監訳 (2006) 『社会を越える社会学—移動・環境・シチズンシップ』法政大学出版局] (2) Urry, J. (2007) *mobilities, polity*. [吉原直樹・伊藤嘉高訳 (2015) 『モビリティーズ—移動の社会学』作品社]
- 3) Dant, T. (2005) The Driver-car. In Featherstone, M., Thrift, N., and Urry, J. (eds.), *Automobilities*, SAGE Publications Ltd, pp. 61-79. [近森高明訳 (2010) 「運転者—自動車」『自動車と移動の社会学—オートモビリティーズ』(pp.95-124) 法政大学出版局]
- 4) Featherstone, M. (2005) Introduction. In Featherstone, M., Thrift, N., and Urry, J. (eds.), *Automobilities*, SAGE Publications Ltd, pp. 1-24. [近森高明訳 (2010) 「イントロダクション」『自動車と移動の社会学—オートモビリティーズ』(pp.1-38) 法政大学出版局]
- 5) この事例については前掲 1) (3) で詳述しているのであわせて参照されたい。
- 6) (1) <https://twitter.com/PokemonGOAppJP> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
(2) <https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/1027946.html> [確認日: 2019 年 12 月 26 日] (3) <http://vsmedia.info/2016/11/03/explore-miyagi/> [確認日: 2019 年 12 月 26 日] (4) <http://www.tagakan.jp/news/detail.php?id=228> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 7) <https://iphone-mania.jp/news-143283/> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 8) <https://gori.me/apps/pokemon-go/pokemon-go-news/91530> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 9) (1) <https://www.j-cast.com/2016/12/25286730.html?p=all> [確認日: 2019 年 12 月 26 日] (2) <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1612/20/news077.html> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]

- 10) 前掲 9) (1) 参照。(2) 2017 年 9 月 22 日の石巻市産業部観光課における聞き取りによる。(3) 2017 年 9 月 22 日の石巻観光協会における聞き取りによる。
- 11) 前掲 9) (1) 参照。
- 12) (1) https://ssp.kaigiroku.net/tenant/ishinomaki/SpMinuteView.html?council_id=231&schedule_id=7&minute_id=145&is_search=true [確認日: 2019 年 12 月 26 日] (2) 前掲 10) (2) 参照。
- 13) <https://pokemongolive.com/ja/post/gosummerevents/> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 14) (1) <https://japan.cnet.com/article/35104847/> [確認日: 2019 年 12 月 26 日] (2) <https://forbesjapan.com/articles/detail/17395> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 15) 本段落における同イベントの概要は以下を参照のこと。(1) http://www.welcome.city.yokohama.jp/ja/tourism/eventinfo/ev_detail.php?bid=yw3140 [確認日: 2019 年 12 月 26 日] (2) <https://nianticlabs.com/ja/blog/pikachuoutbreak2017/> [確認日: 2019 年 12 月 26 日] (3) <https://pokemongolive.com/ja/post/yokohamapark/> [確認日: 2019 年 12 月 26 日] (4) <https://pokemongolive.com/ja/post/exclusiveraids/> [確認日: 2019 年 12 月 26 日] (5) 『神奈川新聞』2017 年 8 月 16 日
- 16) 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』28: 39-53
- 17) 前掲 15) (5) 参照。
- 18) 前掲 15) (5) 参照。
- 19) <https://www.businessinsider.jp/post-102895> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 20) この事例については前掲 1) (3) で詳述しているのであわせて参照されたい。
- 21) <http://j-town.net/tokyo/column/gotochicolumn/230190.html?p=2> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 22) <http://www.pref.tottori.lg.jp/safarizoneintottorisanddunes/> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 23) 『日本海新聞』2017 年 12 月 7 日
- 24) 『日本海新聞』2017 年 11 月 14 日
- 25) <http://www.sankei.com/smp/photo/story/news/171125/sty1711250023-s.html> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 26) <https://sukejob.com/contents/game/pokemongo-tottori-sakyu.html> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 27) (1) <https://pokemongo-soku.com/ibento/tottori/post-59235/> [確認日: 2019 年 12 月 26 日] (2) <http://harry-trend.com/2017/09/29/pokemongo202/>
- 28) <https://www.asahi.com/articles/ASKCT35RJKCTPUUB001.html> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 29) <https://www.sanspo.com/geino/news/20171127/sot17112705030001-n3.html> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 30) 『日本海新聞』2017 年 12 月 7 日
- 31) (1) 『日本海新聞』2017 年 12 月 23 日 (2) 『毎日新聞』2018 年 2 月 1 日
- 32) (1) 『日本海新聞』2018 年 3 月 27 日 (2) 『日本海新聞』2018 年 4 月 10 日
- 33) <https://www.cocoyoko.net/event/literacy.html> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 34) <https://www.cocoyoko.net/news/yokosukaGO.html> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 35) 前掲 34) 参照。
- 36) 前掲 34) 参照。
- 37) <https://www.mlit.go.jp/common/000118146.pdf> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 38) <https://www.yrp.co.jp/sukamobi/report/20180712/doc4-1.pdf> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 39) <https://www.cocoyoko.net/event/genre/sabcal/> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 40) <https://ja.wikipedia.org/wiki/Ingress> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 41) (1) 2018 年 11 月 12 日, 横須賀市文化スポーツ観光部観光課提供資料『アニメ, 位置情報ゲームを活用した集客促進イベントの舞台裏 (横須賀市観光企画課)』(2) <https://tech.nikkeibp.co.jp/dm/atcl/feature/15/010600046/011200006/?P=4> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 42) <https://www.cocoyoko.net/ingress/> [確認日: 2019 年 12 月 26 日]
- 43) 前掲 41) (1) 参照。
- 44) 前掲 41) (1) 参照。

- 45) (1) <https://www.cocoyoko.net/ingress/blog/2015/09/MissionDayYokosuka.html> [確認日：2019年12月26日] (2) http://ingressyokosuka.blogspot.com/p/blog-page_16.html [確認日：2019年12月26日]
- 46) 前掲41) (1) 参照。なおここで言われる『Ingress』の地図とは、「Intel Map」と呼ばれる Google マップを活用してゲーム上で必要な諸情報を表現したものである。また、紙の地図も「Ingress Mission Day Yokosuka」のイベント時に既に配付されている。ただしこれらの地図は、かなり抽象化された地図の上にゲームの推進にあたって必要な情報が加えられたものであり、観光資源や店舗といった観光振興にあたって重要な情報は描かれていない。
- 47) 前掲41) (1) 参照。
- 48) 前掲41) (2) 参照。
- 49) 前掲41) (1) 参照。
- 50) (1) <https://dobuita-st.com/news/event/dobuita-bazaar-pokemong-de-go.html> [確認日：2019年12月26日] (2) <https://www.city.yokosuka.kanagawa.jp/2150/nagekomi/20161017dobuitago.html> [確認日：2019年12月26日]
- 51) (1) 前掲41) (1) 参照。 (2) <https://tech.nikkeibp.co.jp/dm/atcl/feature/15/010600046/011200006/?P=5> [確認日：2019年12月26日]
- 52) <https://www.yokosuka-go.jp/about/> [確認日：2019年12月26日]
- 53) <https://pokemongolive.com/ja/post/globalchallenge-yokosuka/> [確認日：2019年12月26日]
- 54) <https://www.itmedia.co.jp/news/articles/1812/05/news109.html> [確認日：2019年12月26日] なお、2018年11月12日に横須賀市文化スポーツ観光部観光課で提供された資料によれば、経済効果は15億1,321万円とされている。
- 55) <https://www.yokosuka-go.jp/registration/> [確認日：2019年12月26日]
- 56) <https://pokemongolive.com/ja/post/globalchallenge-yokosuka/> [確認日：2019年12月26日]
- 57) 2018年11月12日と2018年12月17日における横須賀市文化スポーツ観光部観光課への聞き取りによる。
- 58) https://www.itmedia.co.jp/mobile/articles/1808/30/news084_3.html [確認日：2019年12月26日]
- 59) 2018年11月12日における横須賀市文化スポーツ観光部観光課への聞き取りによる。
- 60) (1) https://www.yokosuka-go.jp/news/20180827_519668002678.html [確認日：2019年12月26日] (2) 前掲59) 参照。 (3) 2018年8月30日から9月1日における現地調査による。
- 61) 前掲59) 参照。
- 62) 若松商店街振興組合・三笠ビル商店街協同組合・千日通商店街振興組合は、『Pokémon GO』のイベントに関わる情報を書き込んだ「横須賀中央エリア飲食店等マップ」を発行している。
- 63) https://www.yokosuka-go.jp/news/20180827_519668002678.html [確認日：2019年12月26日]
- 64) <https://pokemongolive.com/ja/post/safarizoneyokosuka/> [確認日：2019年12月26日]
- 65) <https://pokemon.gamepedia.jp/go/archives/32925> [確認日：2019年12月26日]
- 66) https://www.itmedia.co.jp/mobile/articles/1808/30/news084_3.html [確認日：2019年12月26日]
- 67) <http://i.meet-i.com/?p=225941> [確認日：2019年12月26日]
- 68) https://www.yokosuka-go.jp/news/20180827_519668002678.html [確認日：2019年12月26日]
- 69) 2018年8月30日と2018年11月11日におけるNPO法人全国生涯学習まちづくり協会関係者への聞き取りによる。
- 70) 2018年11月11日、NPO法人全国生涯学習まちづくり協会関係者提供資料。
- 71) <https://pokemongo-get.com/pokego01995/> [確認日：2019年12月26日]
- 72) <https://www.itmedia.co.jp/mobile/articles/1808/30/news084.html> [確認日：2019年12月26日]
- 73) <https://dekiru.net/article/16947/> [確認日：2019年12月26日]
- 74) 『神奈川新聞』2018年8月30日
- 75) 2018年11月11日における現地での聞き取り調査による。
- 76) <https://www.yokosuka-go.jp/registration/> [確認日：2019年12月26日]
- 77) (1) <https://rocketnews24.com/2018/08/06/1099643/> [確認日：2019年12月26日] (2) 圓田浩二 (2019)

「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)」『沖縄大学
法経学部紀要』 30: 25-39

78) 前掲 60) (3) 参照。

79) 前掲 59) 参照。

(本学文学部教授)

The Relations between the Real-World *Pokémon GO* Events and the Local Area :
 A Study Focusing on the Event Named “*Pokémon GO* Safari Zone in YOKOSUKA” in 2018

by
 Koji Kanda

This paper examines the relations between the new mobilities created by *Pokémon GO* and the local area, focusing on a real-world *Pokémon GO* event. Drawing on theoretical insights gleaned from the ‘mobilities turn’ in the humanities and social sciences, I analyze the new forms of being in, moving through and interacting with the world that have materialized through the technologically novel and highly dynamic relations of the smartphone-player- *Pokémon GO* assemblage. After overviewing the features of the new mobilities created by *Pokémon GO*, I turn to questioning the relationship between these mobilities and the local area through consideration of a real-world *Pokémon GO* event, especially focusing on the event named “*Pokémon GO* Safari Zone in YOKOSUKA” in 2018. As a result, this study describes the diverse and complex relations between the real-world *Pokémon GO* event and the local area.