

『Pokémon GO』が生じさせる移動と観光振興

Mobilities and Tourism Promotion Caused by *Pokémon Go*

神田 孝治*

要 旨

本稿では、2016年に配信が開始された『Pokémon GO』というゲームアプリが生み出した新たな移動と観光振興の関係性について考察を行った。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、アセンブリッジや境界の融解という観点からその移動のあり方の特徴を論じた上で、かかる点について検討した。

第1章では、『Pokémon GO』というソフトウェア、GPSを備えたスマートフォン、そしてプレイヤーたる人間からなるモバイル・アセンブリッジの特徴について、虚構でも現実でも生じる移動、独特な歩行途中の行為や歩行のリズム、ソフトウェアによるプレイヤーのコントロールとその限定性、そしてアセンブリッジの構成要素やその関係性の変化といった点について確認した。またこうしたモバイル・アセンブリッジは、移動やその目的地とされる場所における虚構と現実の区分や、現実世界における場所の意味の区分といった境界の融解と密接に結びついていることについても論じた。そうしたなかで、『Pokémon GO』は、現実世界に新たな場所の差異を創造すること、それが生じさせる独特な移動がこれまでにない社会問題を巻き起こしたこと、プレイヤーが集まる場所は一時的で可動的な特徴を持っていること、についても指摘した。

* 立命館大学文学部教授

そして第2章では、こうした特徴をふまえ、『Pokémon GO』と観光振興の関係性についての考察を行った。その際に、開発元が最初に観光振興への同ゲームの活用を実施した東北地方太平洋沖地震による被災地域に含まれる宮城県石巻市における状況と、自治体が最も早く同ゲームを活用した観光振興への取り組みを行った鳥取砂丘について検討した。これらの事例から、「レアポケモン」の大量発生が『Pokémon GO』による観光集客の重要なポイントであるが、プレイヤーの特徴ある移動のあり方がために様々な社会問題が生じていたこと、そしてこれへの対応が容易ではないという状況が認められた。

Abstract

In this paper, I examined the relationship between mobilities and tourism promotion that emerged from *Pokémon GO*, a mobile game released in 2016. In particular, I discussed the characteristics of mobilities that are distinctive of this game through the perspective of assemblage and dissolving of boundaries. I do this while referring to discussions about the “mobilities turn” in humanities and social sciences from the latter half of the 1990s and onwards.

In Chapter 1, regarding the mobile assemblage that consists of the software *Pokémon GO*, smartphones equipped with GPS, and players, I considered several characteristics: mobilities that occurs in fiction and reality, the distinctive actions and rhythms during the act of walking, the controlling of players through the software and limitations thereof, the components of the assemblage, and changes in their relationship. I also discussed that this mobile assemblage is closely connected with dissolving of the boundaries that divide fiction and reality in mobilities and destination points, the boundaries that divide the meaning of places in the real world, and so on. Within this, I point out that *Pokémon GO* creates new differences between locations in the real

world, the distinctive mobilities from this gives rise to a societal problem that has never occurred before, and locations where players gather have a characteristic of temporarily and mobility.

In Chapter 2, based on these characteristics, I examined the relationship between *Pokémon GO* and the promotion of tourism. During which, I considered the situation at a city in Miyagi Prefecture called Ishinomaki, which was stricken by the 2011 Tohoku Earthquake and Tsunami. Ishinomaki is the one of the first location in which Niantic carried out efforts in tourism, expressing the game's practical use in tourism promotion. I also considered the earliest instance of a municipal body using the game in an effort to promote tourism, which happened at The Tottori Sand Dunes. From these examples, despite the important point that *Pokémon GO* can attract tourists through the massive spawning of rare Pokémon, I observed that various societal problems arise from the characteristic mobilities of players, and that resolving these societal problems is not easy.

キーワード：『Pokémon GO』、移動、観光振興、アセンブリッジ、境界の融解

Key words : *Pokémon GO*, Mobilities, Tourism Promotion, Assemblage, Dissolving of Boundaries

はじめに

人文・社会科学において、1990年代中頃以降、とりわけ2000年代に入ってから、「移動論的転回」と呼ばれる移動に注目した研究が盛んになった。こうした観点は、国境を越えて人やモノが移動する、グローバル化が進展した現代社会を理解するために重要なものとして浮上したものである。それはまた、構造から出来事へ、必然性から偶然性へ、表象・記号から物質・身体・

行為へ、そして静的で固定したものから動的で流動的なものへと関心が移行した、1990年代中頃からの人文・社会科学の議論と連動するなかでその考究が深まっている¹⁾。こうしたなかでとりわけ興味深い視座としては、移動論的転回における議論を先導したJ. アーリが焦点をあてた、ハイブリッドに関するものがある²⁾。彼は、人間の能力の大部分が、記号、機械、テクノロジー、物理的環境、動植物といった非人間的な構成要素との相互接続によってもたらされていることを指摘し、例えば自動車の移動については、自動車と運転者のどちらか一方ではなく、両者のハイブリッドである「自動車-運転者」によって生み出されるのだと理解する。その他にも、「電車-乗客」、「自転車-ライダー」、「風景-見物人」など、人とモノとのハイブリッドによって生み出された様々な移動のあり方をアーリは提示している³⁾。

かかる観点から移動をとらえた場合、可動的な情報端末であるスマートフォンに登載された、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実現される、近年の新しい移動のあり方が注目される。特に興味深いものとして、2016年7月に日本で配信が開始された、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ゲームアプリである『Pokémon GO』が生じさせる移動がある。このゲームは、そのタイトルに含まれる「GO」が示すように、移動が重要な要素となっている。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。『Pokémon GO』は、虚構世界と現実世界が連動することによって実現される、モノと人間のハイブリッドがなす新しい移動のあり方を提起したのである。

こうした新しい移動について考えるにあたって、どのような移動が行われているのか、という点を問うことが重要である。これについては、アセンブ

リッジ（集合体）に関する T. ダントの考察が参考になる。彼は、ハイブリッドという用語を厳密に使うと「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する」ことを指摘し、アセンブリッジという語を使うことが望ましいと論じている⁴⁾。なぜなら、自動車の移動を考えると、「自動車－運転者は運転者が車を降りると互いに分離するようなアセンブリッジであり、その構成要素をなす自動車と運転者がそろえば何度でも再形成ないしは再アセンブル可能なものである」し、「ある特定の運転者－自動車は、異なる構成要素からアセンブルされることで動作の仕方に多様性が生じたり、時間の経過とともに、あるいは場所の違いによって形態が変容したりする可能性がある」からである⁵⁾。『Pokémon GO』についても、同ソフトウェアが起動しているスマートフォンとプレイヤーの関係は恒久的ではなく可変的である。すなわち、単にハイブリッドによって実現される移動と捉えるのではなく、いかなるアセンブリッジのあり方によってどのような移動が行われるかを問う必要があるのである。

また次に、そうした移動がいかにか実現されているのかも検討することが求められよう。これについては、M. フェザーストンが、ダントのアセンブリッジについての指摘を参照しつつ、「自動車－運転者」を制御するソフトウェアの重要性を認識することを主張して、「自動車－運転者－ソフトウェア」のアセンブリッジを理解すべきだと述べていることが参考になる⁶⁾。『Pokémon GO』に関して言えば、かかるソフトウェアが、スマートフォンを経由して虚構の世界を映し出し、プレイヤーを現実にも動かしている。そのため、『Pokémon GO』が生じさせる移動を、「『Pokémon GO』－スマートフォン－プレイヤー」のアセンブリッジと考え、ソフトウェアが果たす役割に焦点をあてて考察することが求められる。

そして、『Pokémon GO』が生じさせる移動の大きな特徴である、虚構と現実の新しい関係のあり方についての検討も重要である。このように、虚構の世界と現実世界を混ぜ合わせ、想像的にも現実的にも移動する行為は、比較

的・古くから行われている。例えば、映画やテレビドラマの舞台・ロケ地を訪れるフィルムツーリズム、アニメーションの背景に描かれた場所を訪れるアニメ聖地巡礼など、小説、映画、テレビドラマなどを通じて表現される虚構の世界は、その舞台やロケ地となった現実の場所を訪れる多くの観光客を生み出してきた。その他にも、観光という現象に着目すれば、何らかのメディアによって創り出された虚構のイメージが投影された現実の場所に、観光客が想像的かつ現実的に移動するという状況を、様々な形で確認することができる。J. アーリが、観光現象の特徴に「境界の融解」や「脱分化」といったポストモダン的な様相があることを指摘し、特にかかる現象にみられる表象と現実の区分の脱分化に注目しているように⁷⁾、虚構と現実の境界が融解することによる移動現象は比較的古くから存在するのである。しかしながら、GPS 機能や AR 技術を活用した『Pokémon GO』が生じさせる移動は、かかる境界をこれまでにないレベルで融解させ、その関係のあり方を変えている。そのため、『Pokémon GO』が生じさせるこうした新しい虚構と現実の関係について考察することは、現代社会における移動のあり方について理解するために重要であると考えられる。

加えて、『Pokémon GO』が生じさせる移動と現実社会との関係性を問うことも求められるであろう。実は、GPS 機能と AR 技術を活用したスマートフォンを使った新しい移動は、『Pokémon GO』が最初ではなく、近年いくつも生み出されている。例えば、2009 年に公開された『セカイカメラ』というソフトウェアは、スマートフォンのディスプレイ上に映し出された現実の場所に「エアタグ」と呼ばれる付加情報を加えることを可能にし、これまでにない世界の見方や移動のあり方を提起した⁸⁾。また、2010 年に開催された「熱海ラブプラス+現象(まつり)キャンペーン」においては、AR と GPS 機能を活用するなかで、スマートフォンを用いて恋愛ゲーム中の彼女と一緒に写真を撮影できるイベントが実現している⁹⁾。さらに、ナイアンティックが Google の社内スタートアップである「Niantic Labs」であった 2013 年に正式運用を

開始した、『Ingress』というスマートフォン向けゲームも興味深い。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¹⁰⁾。しかしながら『Pokémon GO』は、既存のものとは社会的な影響の大きさの点で大きく異なっている。同ゲームは、『Ingress』のシステムを基盤とし、それに世界的に人気のあるポケモンというコンテンツを組み合わせることで、スマートフォン、GPS、ARといった新しい科学技術の組み合わせによってもたらされる移動を多くの人々に知らしめたり体験させたりすることに成功すると共に、さまざまな影響を各所にあたえる社会現象となったのである¹¹⁾。そのため『Pokémon GO』は、近年の科学技術の進展を通じた虚構と現実の新しい関係がもたらす移動のあり方やその社会的な影響について検討するための、重要な対象となっているといえる。

以上、『Pokémon GO』が生じさせる移動の位置づけや、それについて検討するにあたっての観点を概説したが、筆者はその多くについて既に別稿において考察している¹²⁾。しかしながら、『Pokémon GO』が生じさせる移動の現実社会への影響については、観光振興との関係が重要であるものの、鳥取砂丘という一部事例の簡単な紹介しかできていなかった¹³⁾。また同ゲームが生じさせる移動の特徴についても、観光振興にも密接に関係する、境界の融解に関する点がまだ検討の余地を残すものであった。そこで本稿では、第1章において、先の拙稿を下敷きにしつつ、境界の融解にも注目するなかで、『Pokémon GO』が生じさせた新たな移動の特徴を概説する。そしてかかる知見をふまえ、第2章において、『Pokémon GO』が生じさせる移動と観光振興との関係について考察することにした。

1. 『Pokémon GO』が生じさせる移動の特徴

1-1 『Pokémon GO』—スマートフォン—プレイヤー—というアセンブリ の移動

まず、『Pokémon GO』による移動がいかにして生じるのかという点について確認しておきたい。同ゲームが描く世界（フィールドマップ）は、現実世界をトレースした Google マップの地図を活用しており、そこにポケモンが生息する虚構の世界を重ねあわせている。こうして創り出された拡張現実の世界には、様々なアイテムの補給拠点である「ポケストップ」、自身のポケモンと他のポケモンを戦わせたりする「ジム」があり、架空の生物であるポケモンが各所で定期的に現れる。これらは、地図上の特定の位置に固定されているため、プレイヤーは、ゲーム上の自身の分身であるポケモントレーナーをそれらの場所に近づけるため、GPS の位置情報と連動したスマートフォンと共に現実にも移動する必要がある。さらにこのゲームでは、実際の移動距離に応じてポケモンが誕生する「たまご」という存在があり、プレイヤーの移動を促進している。こうして『Pokémon GO』は、虚構でも現実でも移動を生じさせることになる。

このようにして行われるプレイヤーの移動には、いくつかの特徴がある。『Pokémon GO』のプレイヤーは、画面上のポケモントレーナーと同様に、歩行によって移動することが前提となっている。この歩行者たるプレイヤーは、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することでゲームを行っている。また、ポケモンの捕獲やジムにおける戦闘などのために、プレイヤーは移動するだけで無く、しばしば停止しなくてはならない。『Pokémon GO』というゲームは、こうした独特の歩行途中の行為や、歩行のリズムを生み出している。

上述のような移動には、『Pokémon GO』というソフトウェアが重要な役割を果たしており、それによって現実の我々の身体がコントロールされている

ことが指摘されている¹⁴⁾。かかる『Pokémon GO』によるコントロールは、ポケモンの出現、ポケストップやジムの立地、定期的実施されるイベントなどを通じて行われている¹⁵⁾。しかしながら、プレイヤーは完全に『Pokémon GO』によってコントロールされているわけではない。なぜなら、スマートフォンに映し出される『Pokémon GO』の世界には、現実存在している自分以外の人、車、自転車、動物といったものの姿が描かれていないからである。そのためプレイヤーは、現実世界で安全に移動するために、スマートフォンの画面だけを見るのではなく、視野のうちに現実の空間情報を収め、その他の感覚も動員しながら、自身の移動を調整する必要がある。動的な現実世界を捉えきることができない『Pokémon GO』は、プレイヤーの移動のコントロールも限定的となっているのである。

またこうした点を考えると、「『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は、その関係のあり方が常に変化していることがわかる。『Pokémon GO』の安全なプレイのためには、スマートフォンの画面を注視するだけでなく、そこから視線を外して周囲の状況を把握する必要があり、断続的な関係性の改変を行いつつ移動することが求められる。加えて、『Pokémon GO』のプレイヤーは、常に同ゲームをプレイして移動しているわけではなく、観光や通勤をはじめとする様々な移動の過程で、画面を操作して『Pokémon GO』で遊んだり、たまごの孵化のために単にスマートフォンを持って移動して距離を稼いだりするように、関係性を変化させ続けている。さらに、『Pokémon GO』で遊ぶにあたっては、アセンブリッジの構成要素自体も可変的であり、電車、バス、自動車、自転車などといった歩行以外の移動手段を用いて逸脱した移動を行うプレイヤーも存在している¹⁶⁾。『Pokémon GO』が生じさせるモバイル・アセンブリッジは、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のである。

1-2 新たなる移動と境界の融解

『Pokémon GO』が生じさせる移動は、序章で紹介した境界の融解というポストモダ的な特徴と密接に関わっている。前節で概説したように、このゲームにおいては、虚構世界におけるポケモントレーナーと現実世界におけるプレイヤーは、GPS機能を通じて位置的に重ねあわされている。そのため、プレイヤーの移動は、虚構と現実の間の区分が融解している状態にあるといえる。

また、移動の目的地とされる場所についても虚構と現実の区分の融解を見取ることができる。同ゲームで重視される場所として、アイテムを獲得できるポケストップと、戦闘などを行うジムがあるが、これらの多くは『Ingress』におけるポータルと呼ばれるものが置かれた場所に存在している。ポータルは、『Ingress』のユーザーによる申請に基づき設置されたもので、「興味深いエピソードがある場所や、歴史的または教育的に価値のある場所」などが承認基準として挙げられ、「歩行者の安全性が確保できない場所にある候補」などの申請は控えることが提起されている¹⁷⁾。そのため、ポケストップとジムが存在する場所は、現実の場所における社会的な意味と密接に結びついたものとなっている。加えて、ポケストップやジムの表象に注目すると、アイコンとして現実の場所の写真が用いられ、さらに現地の説明文も付されている場合があり、虚構の世界に現実世界の状況が深く浸透していることが見てとれる。さらに、現実世界における場所の意味と連動するなかで、ポケストップやジムは、都市部に偏するなど空間的に偏った立地にもなっている。

このように、『Pokémon GO』においては、虚構と現実の境界が融解していることが見て取れるが、プレイヤーの移動のあり方が『Pokémon GO』が描き出す虚構の世界であるフィールドマップ上の出来事に依存しているがために、別の次元での区分の消滅も生じている。『Pokémon GO』のプレイヤーにとって、現実の場所がいかなる意味を有しているのかという点があまり重

要ではないため、現実世界の場所ごとの意味の区分が融解してしまっているのである。さらに、観光や通勤などのさまざまな移動の途中で『Pokémon GO』は行われるため、プレイヤーは、時として観光客であり、通勤客であり、遊歩者であり、またこうした他の社会的区分との境界があいまいな移動体である。序章において、区分の融解というポストモダン的な要素が観光の特徴という点を指摘したが、その延長線上で、現代社会において、観光とそれ以外の社会活動の区分が融解するという「ツーリズムの終焉」が生じることが論じられている¹⁸⁾。『Pokémon GO』のプレイヤーは、非日常的なものをまなざすという点で観光客と同様であるが、そこでまなざされるのは現実世界ではなくスマートフォン上の虚構の世界であるため、観光客的であるとともに他の存在でもあるような、すべての場所が観光地のような、境界の融解を生じさせているのである。

一方で、虚構の世界が重要な役割を果たす『Pokémon GO』は、現実世界に新たな場所の差異を生じさせる。ポケストップやジムと重ねられた現実の場所は、『Pokémon GO』のプレイヤーを惹き付ける新たな価値が付与されることになるからである。特に多数のポケストップ・ジムが存在する場所は、プレイヤーにとって魅力的な場所となる。加えて、ポケモンの出現する頻度・種類と場所との関係性も重要である。いかなるポケモンをどのような確率で捕まえられるかは場所ごとに異なっており、特定のポケモンが大量に出る場所は「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、多くのプレイヤーを集めている。虚構と現実の境界が融解しているために、虚構世界の魅力が現実世界の魅力にもなっているのである。そのため、現実の世界においては、このような特性を集客に活かすための取り組みが行われている。例えば、マクドナルドをはじめとする民間企業は、スポンサー企業となることで店舗にポケストップやジムを設置するなど、『Pokémon GO』を集客のために活用している¹⁹⁾。

ただし、『Pokémon GO』のプレイヤーは、前節で論じたように、視線を主にスマートフォンの画面に向け、虚構の世界の出来事に応じて身体的な移動と停止を繰り返す、独特の動きを行う存在である。また、こうしたプレイヤーは、主たる意識がスマートフォン上の『Pokémon GO』の世界にあるなかで、現実の場所に付与された社会的な意味やそこにいる他者をはじめとする、周辺環境に対する理解が薄くなる傾向がある。そのため、同ゲームのプレイヤーは、現実世界における既存のリズムと不調和になったり境界を乗り越えてしまったりするようになり、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ふ場合がある²⁰⁾。こうして『Pokémon GO』のプレイヤーは、時として招かれざる客にもなってしまふのであり、同ゲームがブームになるなかでとりわけ社会的に注目されたのは、このような現実世界における問題点であった。そしてかかる点が顕在化するのには、ポケストップやジムの密集地、ポケモンの巣や聖地といった、多くのプレイヤーが集まる場所である。こうした場所を中心に、『Pokémon GO』の使用者に対する注意やマナー遵守の呼びかけがなされるようになったのであり、出雲大社をはじめとするいくつかの場所では、その使用自体が禁止されるようになった²¹⁾。加えて、ポケストップの存在がふさわしくないとと思われる場所については、申請に基づきその削除も行われている²²⁾。虚構と現実の世界が融解するなかで生じた新たな移動が、これまでにない問題を生じさせ、各地で対策がとられるようになってきているのである。

また、『Pokémon GO』の聖地として多くのプレイヤーが集まる場所は、短期間に移動するという点も見逃すことができない。こうした移動が確認された初期の象徴的事例が、世田谷公園である。日本においては2016年7月22日から『Pokémon GO』の配信が開始されたが、その後すぐに同公園が「ミニリュウ」というレアポケモンが容易に獲得できる場所として多くのプレイヤーを集めることになった²³⁾。しかしながら、かかるプレイヤーの集中のなかで、同地に大量のゴミが捨てられるようになってきていることが指摘されるよ

うになり²⁴⁾、7月28日には世田谷区役所のホームページに、「現在、世田谷区では、『ポケモン GO』の配信会社に事態を改善するよう要請しております。また、園内では注意喚起の掲示や、チラシの配布により利用者のマナー改善を求めています。」²⁵⁾との文言が掲載されるに至っている。こうしたなかで、7月30日にはミニリュウの巣から別のポケモンの巣への変更がなされ²⁶⁾、普段の世田谷公園の状態に戻っていたとされる²⁷⁾。そしてこの7月30日の変更を皮切りに、ポケモンの巣は定期的に変更されるようになっており、各地の公園を移動するようになる²⁸⁾。この事例に象徴的にみられるように、多くのプレイヤーが集まる場所は、特定の境界内・位置に固定されているのではなく、一時的で可動的な特徴を持っているのである。

2. 『Pokémon GO』を活用した観光振興の様相

次に、これまで概括した『Pokémon GO』が生じさせる移動の特徴をふまえて、同ゲームを活用した観光振興について考察したい。特に本稿では、かかる点を検討するにあたっての象徴的な事例と考えられる、宮城県石巻市と鳥取県の鳥取砂丘という2つの事例を取り上げる。

2-1 宮城県石巻市

『Pokémon GO』が日本で配信されてから約半月後の2016年8月10日に、岩手県、宮城県、福島県、熊本県とナイアンティックは、同ゲームとコラボレーションした観光振興施策を実施すると発表した²⁹⁾。ここで名が挙がっている4県は、2011年3月11日に発生した東北地方太平洋沖地震と2016年4月14日に発生した熊本地震の被災地域であり、同施策は震災復興へ向けた取り組みの一つとして位置づけられたものであった。ナイアンティックは、グーグル社内のスタートアップであった時から『Ingress』を用いて東北地方の震災復興に関わっており、2014年5月10日に「Ingress Meetup in

Ishinomaki」³⁰⁾というイベントを JTB や地元団体との協力の下で宮城県石巻市において行ったのを皮切りにいくつかのイベントを実施している³¹⁾。また、岩手県が2014年9月に「岩手県庁 Ingress 活用研究会」を発足させたように³²⁾、地元自治体においても『Ingress』の活用へ向けた取り組みがなされていた。こうした状況を背景にして発表されたのが、上述の『Pokémon GO』を活用した震災復興施策であり、ここでは、周遊促進のためのポケストップ・ジムの追加、周遊ルートマップの作成などを通じてなされるポケストップ・ジムの活用した周遊策、そして関連イベントの開催、という連携事業のイメージが提起されていた。

具体的な事業としては、『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」が実現している。2016年11月2日に告知された宮城県と宮城観光連盟主催の同イベントは、宮城県石巻市・東松島市・女川町・南三陸町を対象としてポケストップを増やすことができるもので、受付を11月12日に石巻市の中瀬公園拠点会場で行い、復興バスツアーや会場内での各種イベントも実施されるものであった³³⁾。また、このイベントの公式ページにおいては「出現するポケモンに特別な変化はございません。」と告知されていたが³⁴⁾、2016年11月11日に『Pokémon GO』の公式 Twitter において、「いざ東北へ！ 皆さんにお知らせです。岩手県、宮城県、福島県の沿岸部でラプラスが出現しやすくなっていることが確認されたました。この現象は11/23まで続くようです。東北の今を感じる旅に是非お出かけください！ きっと Pokémon GO 以外でも素敵な発見がたくさんあると思います。」との告知がなされた。実際には、宮城県を含む東日本の被被災地エリアにおいて、レアポケモンが出現することになったのである。

「ポケストップ追加企画 Explore Miyagi」が発表された後、宮城県がレアポケモンの出現をナイアンティックに提案していたにもかかわらず³⁵⁾、それが実現できなかったことを嘆く記事が web 上に掲載され、遠方から人は来ずに近隣住民のみの参加となるのではないかと危惧されていた³⁶⁾。しかしながら

実際には、「ラプラス」というレアポケモンが大量に出現したことによって、多数のプレイヤーが同地を訪れることになった。11月22日に福島県沖で地震が発生したため1日早くこのイベントは終了したが³⁷⁾、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（県内約7万人・県外約3万人）が訪れ、約20億円の経済効果が生じることになった³⁸⁾。このイベントは、県担当者が想定していたよりも多くのプレイヤーを集めることになったのである³⁹⁾。

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⁴⁰⁾、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とされる⁴¹⁾。かかる問題が生じた背景として、「ポケストップ追加企画 Explore Miyagi」の会場については厳重な警備体制で無事に終了したが、ラプラス出現の企画については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、市街地においては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、今後同種のイベントがあった際の関係団体との連携の必要性が指摘されている⁴²⁾。

ただし、こうした問題点はあるものの、観光客や地元住民からの同イベントに対する前向きな意見があったとされ⁴³⁾、宮城県や石巻市の観光振興推進に関わる担当者からは同種のイベントの継続的な実施を期待する意向が述べられている⁴⁴⁾。しかしながら、2017年3月に、同年7月における第2回目の大規模イベントの計画が宮城県の予算特別委員会で示されていたものの⁴⁵⁾、それは実現されることはなく、現在に至るまで『Pokémon GO』関連の大規模イベントは行われていない⁴⁶⁾。この理由は現段階で明確には確認できていないものの、後述する鳥取砂丘でのイベントを含む他の事例の状況から、独特の動きをなす多数のプレイヤーの受け入れ体制にかかる問題が一因であると推察される。また、ポケモンの巣と同様に、こうした大規模イベン

トの開催は、石巻市や宮城県、さらには東北地方に限定されるものではないことも大きな理由であると考えられる。実際に、第2回目の大規模イベント開催時期として想定されていた2017年7月に、アメリカ合衆国のシカゴ市において同種のイベントが実施されている⁴⁷⁾。『Pokémon GO』関連の大規模イベントは、集客力はあるものの、一時的であるとともに、その誘致にあたってはグローバルな場所間競争の中にあるのである。

なお、『Pokémon GO』に関係するもので、大規模イベント以外の観光振興に関わる興味深い取り組みとしては、2017年6月に発表された「Miyagi GO お散歩ポケットMAP」の発行がある⁴⁸⁾。これは、ナイアンティックの協力の下で宮城県経済商工観光部観光課が発行したもので、A3判で折りたたんで持ち運ぶことを想定したレイアウトとなっており、大きく3地域に分けて各5千部発行されている⁴⁹⁾。同紙の表面には沿岸被災地域の各市町村の地図にポケストップ・ジムと観光・グルメスポットの位置及びそれらを巡る「お散歩ルート」が記され、裏面には観光・グルメスポットの写真と紹介文が掲載されている。このように、虚構のポケモンの世界と、現実の観光施設・資源を結びつけることは、『Pokémon GO』を活用した観光振興にあたっての重要な取り組みと思われる。しかしながら、現地における聞き取りの結果、この地図はあまり集客に寄与していないとのことであった⁵⁰⁾。その一因としては、前章で論じたように、『Pokémon GO』による移動はスマートフォンを手で操作しそれをまなぐす必要があるため、あわせて紙の地図を活用することが困難であることが考えられる。『Pokémon GO』を活用した観光振興にあたっては、レアポケモンを発生させる大規模イベントのような、スマートフォンを用いて特徴ある移動をなすプレイヤーに対応した施策を行わないと効果が薄いのである。

2-2 鳥取県・鳥取砂丘

『Pokémon GO』を活用した観光振興を考えた場合、鳥取砂丘を対象として

その活用にいち早く動いた鳥取県の諸施策も注目される。鳥取県の代表的な観光地である鳥取砂丘には、100m ごとにマス目状に設置された「調査くい」が100以上存在しており、それらがポケストップやジムに設定されている⁵¹⁾。なぜなら、鳥取砂丘は『Ingress』ユーザーの遊び場になっており、彼／彼女らがこの調査くいをポータルとして申請していたからである⁵²⁾。こうした鳥取砂丘において、鳥取県知事主導で鳥取砂丘への『Pokémon GO』プレイヤーの集客が企図され、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た⁵³⁾。この解放区宣言では「街中と違って安全に楽しめる鳥取砂丘で、掬(おきて)を守ってゲットしてください。」と記され、「熱中症や事故・ケガがないよう、注意しましょう。」「砂丘のかわいい生き物や、他の人に、迷惑をかけないようにしましょう。」「雄大な砂丘の景色や昆虫・砂丘植物などを、楽しみましょう。」という3つの掬が提示されている⁵⁴⁾。鳥取県知事が「きちんとマナーを守りながら自然を楽しんでもらうという、新しいポケモンGOの楽しみ方を『スナホ・ゲーム解放区宣言』で提案したかった」⁵⁵⁾と述べているように、『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、現地の新たなる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たのである。

そしてかかる動向を様々なメディアが取り上げる中で、同ゲームは鳥取砂丘の集客に一定程度の効果を有するばかりでなく、砂丘全体を歩く人が増え、砂丘の様々な風景美に気がつく人や、そこに存在する動植物に関心を持つ人が増加したことが指摘されている⁵⁶⁾。ただし、このような施策の効果については、「ポケモンGOのゲーム解放区になろうとしている鳥取砂丘は、ポケモンの出現数が少ない上に、レアポケモンがいません。これでは観光地として成立しません。」⁵⁷⁾といったように、否定的な意見も存在していた。2016年8月23日発行の新聞記事では、盆休みにあたる8月8日から16日の砂丘

への訪問者は約8万8千人で前年同期より3千人以上増えており一定程度の効果は伺えるが、周辺の土産物店での売り上げは思ったよりも増えておらず、プレイヤーを想定した県外からのバスツアーも申込みが集まらず中止になっており、明確な経済効果が認められないことが報じられている⁵⁸⁾。同地における施策は、既存の観光地に新たな魅力を付加するという意義はあるものの、レアポケモンの不在がために、『Pokémon GO』のプレイヤーにとっての魅力が限定的だったのである。

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、「バリアード」や「アンノーン」といった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⁵⁹⁾。かかるイベントの来訪者は当初は3日間で3万人と予測されていたが、実際には鳥取砂丘だけで約8万9千人(図1)、そのうち約9割が県外からの来訪者だったと推定され、こうしたなかで経済効果も4億円の想定であったものが約18億円へと大幅に増加した⁶⁰⁾。また後に、鳥取県東部全体では約12万人の人が訪れ、経済効果も24億円と算出されたとさらに上方修正された⁶¹⁾。多くの集客と経済効果を実現したという点においては、同イベントは成功したといえるであろう。

かかるイベントが実現した背景には、先述のスナホ・ゲーム解放区宣言を通じて、広大な鳥取砂丘では街中と比べて「歩きスマホ」によるトラブルが起きにくい点が喧伝されたことが、ナイアンティックの関心を惹いたことがあったとされる⁶²⁾。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。初日の24日は例年の5倍以上の観光客が鳥取砂丘に訪れ、砂丘近くの道路は大渋滞となり、違法駐車が行った⁶³⁾。鳥取砂丘は市街地から離れているため、そこまでは車やバスなどの交通機関を使わざるを得ないが、駐車場に限りがある上に、宿泊施設不足で遠方から車で来訪する人が多かったため、



図1 「Pokémon GO Safari Zone in 鳥取砂丘」開催時における鳥取砂丘の様子
注) 2017年11月25日筆者撮影

かかる状態になったことが指摘されている⁶⁴⁾。また現地までのシャトルバスも運行されていたが、そちらも3時間待ちの状態になっていた⁶⁵⁾。都市部と異なり歩きスマホによる危険性が少ないとされた鳥取砂丘であったが、想定を上回る集客により、新たな問題を発生させたのである。

こうしたなかで、鳥取県は25日に県東部全域に開催範囲を拡大したが、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寄り、といったさらなる問題行動を招くことになり、県や県警に苦情や通報が相次ぐ事態となった⁶⁶⁾。かかる事態を受けて、12月6日の鳥取県議会本会議において、知事は違法駐車などで市民生活に影響を招いたことについて謝罪し、開催範囲の拡大についても、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している⁶⁷⁾。石巻市の場合と異なり、ナイアンティックと地元の行

政が連携するなかで実施されたイベントではあったが、結果的に市街地までその範囲を拡大するなかで、同様の問題を巻き起こしたのである。

このようなイベントについて、日本海新聞における調査によれば、混雑解消のための準備・周知不足、交通渋滞、車の運転マナーといった課題が挙げられたものの、経済効果や知名度上昇の効果が認められるなかで、県民の約7割がそれを評価していたとされる⁶⁸⁾。そして将来的な同種のイベントの開催については、地域活性化との観点から約4割が賛成し、渋滞・混雑などの対策を行うことを条件にその他の多くも許容しており、しなくてもよいという意見は6%のみであったとされる⁶⁹⁾。ただし、その後、同イベントの結果、鳥取砂丘の砂が普段よりも強く踏み固められたり、通常は観光客が立ち入らない所にプレイヤーが入り混んだりしたことで、同地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⁷⁰⁾、特に稀少生物のエリザハンミョウが絶滅の危惧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となった⁷¹⁾。鳥取砂丘が多数のプレイヤーを受け入れられるという同地の利点、さらに砂丘の広範な地域の魅力が発見できるという『Pokémon GO』の利点が、環境保全と対立することになったのである。このように、県民としての前向きな意向があるものの、再度の大規模イベントにあたっては解決すべき課題が多数存在する状態になっていた。

こうしたなかで鳥取県は、2018年10月26日の鳥取砂丘ビジターセンター開館にあわせ、11月から12月の約2ヶ月間、先の2017年11月と同様のイベントを開催することを目指し、水面下で関係者などと調整を図っており、周辺道路の渋滞が発生したことへの反省を踏まえ、1日の参加者を2千人に限定し、砂丘動植物の保全への配慮も検討していたとされる⁷²⁾。しかしながら、2018年10月5日、こうした大規模イベントは見送ることが発表されている。この理由としては、2017年12月段階で、今後同様のイベントを開催する際には、官民による実行委員会を立ち上げ事前対策に万全を期すのが妥

当というであるという考えを知事が示していたが⁷³⁾、調整が整わずに受け皿となる実行委員会の組織化に至らなかったことや、駐車場の確保やゲームの設定など検討すべき課題が多いことが挙げられている。このように、特にレアポケモンが多数発生する大規模イベントの課題の解決は、先述の石巻市と同様に容易ではなかったのである。

しかしながら、鳥取砂丘とポケモンとの結びつきを維持すべく、稀少なポケモンが出現するイベントは控えるものの、キャラクターを活用した何らかの集客キャンペーンを行う方向であることがあわせて発表されている⁷⁴⁾。その後、11月22日には、ポケモンのキャラクターを活用したキャンペーンを12月6日から2019年1月14日まで実施する旨を発表し、特定のキャラクターを「とっとりふるさと大使」に認定し、オリジナルグッズの販売やスタンプリングで誘客を図るとした⁷⁵⁾。結果的に実施されたのは、鳥取砂丘の砂を連想させる「サンド」および「アローラサンド」というキャラクターを使った「サンドおいでフェス」であった⁷⁶⁾。このイベントの告知にあたっては『Pokémon GO』との連動は謳われていなかったが、同イベント当日の公式Twitterにおいて、これらのポケモンが鳥取県で発見しやすくなっていることが発表され、さらに運が良ければ色違いに出会えることも報じられた⁷⁷⁾。特にこの色違いサンドがレアポケモンのため、一部ユーザーからは事前予告と異なるこうした対応に反発の声があがっていたが⁷⁸⁾、実際にはかかるポケモンの出現率が極めて低いなかで⁷⁹⁾、現地にもあまり多くのプレイヤーは集まっていない状態であった⁸⁰⁾ (図2)。ここからも、レアポケモンの大量発生が、『Pokémon GO』による観光集客のポイントであることが認められる。



図2 「サンドおいでフェス」開催時における鳥取砂丘の様子
注) 2018年12月9日筆者撮影

おわりに

本稿では、2016年に配信が開始された『Pokémon GO』というゲームアプリが生み出した新たなる移動と観光振興の関係性について考察を行った。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、アセンブリッジや境界の融解という観点からその移動のあり方の特徴を論じた上で、かかる点について検討した。こうした観点に基づく分析により、『Pokémon GO』が生じさせる移動が、観光振興との関係でどのような新しい可能性や問題を生じさせるのかといった点を浮き彫りにすることを目指した。

第1章では、『Pokémon GO』というソフトウェア、GPSを備えたスマートフォン、そしてプレイヤーたる人間からなるモバイル・アセンブリッジの特

徴について、虚構でも現実でも生じる移動、独特な歩行途中の行為や歩行のリズム、ソフトウェアによるプレイヤーのコントロールとその限定性、そしてアセンブリッジの構成要素やその関係性の変化といった点について確認した。またこうしたモバイル・アセンブリッジは、移動やその目的地とされる場所における虚構と現実の区分、現実世界における場所の意味の区分、観光客や遊歩者とプレイヤーの区分といった境界の融解と密接に結びついていることについても論じた。そうしたなかで、『Pokémon GO』は、現実世界に新たな場所の差異を創造すること、それが生じさせる独特な移動がこれまでにない社会問題も巻き起こしたこと、プレイヤーが集まる場所は一時的で可動的な特徴を持っていること、についても指摘した。

そして第2章では、こうした特徴をふまえ、『Pokémon GO』と観光振興の関係性についての考察を行った。まず、ナイアンティックが最初に観光振興への同ゲームの活用を実施した、2011年3月11日の東北地方太平洋沖地震による被災地域の東北地方、とりわけ2016年11月の公式イベント開催の地となった宮城県の石巻市における状況を検討した。特に同地においてポイントとなったのが、運営会社によってなされたレアポケモンの大量発生であり、それがために、極めて多くのプレイヤーの来訪をみたことが確認された。しかしながらその結果、人の集中による交通渋滞、危険をもたらす歩きながらのスマートフォンの操作、信号無視、民家への不法侵入、路上駐車といった問題が発生していたことが認められた。次に、地方自治体によって最も早く『Pokémon GO』を活用した観光振興への取り組みが行われた鳥取砂丘について検討した。これは『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、鳥取砂丘という広大な空間を使ってなされた鳥取県主導の取り組みとしてスタートしたもので、初期においては既存の観光地に新たな魅力を付加するという意義はあるものの、レアポケモンが不在であったため、大きな集客に結びついていなかった。こうしたなかで、2017年11月24日から26日に、株式会社ポケモンとナイアンティックの協

力のもとで、レアポケモンが発生する大規模イベントが実施され、多くの集客と経済効果を見たが、予想を超える来訪者数を背景に、交通渋滞や違法駐車の問題が発生し、それに対応するために開催範囲を拡大したがために歩きスマホをはじめとするさらなる問題が発生したことを確認した。これらの事例から、レアポケモンの大量発生が『Pokémon GO』による観光集客の重要なポイントであるが、プレイヤーの特徴ある移動のあり方がために、様々な社会問題が生じていたことが確認された。また、どちらにおいても、『Pokémon GO』を活用した観光集客を今後も行いたいという意向が示されているものの、かかる問題に対応した新たなイベント開催は行われていないという状況が認められた。

なお、本稿で取り上げた『Pokémon GO』が生じさせる移動と観光振興の関係性については、興味深い事例として2018年8月29日から9月2日に大規模イベントを実施した横須賀市もある。これは、観光振興にあたって同ゲームが生じさせる移動をいかにコントロールし、社会的な問題を減少させるのか、という点を考える上で重要な事例であるが、本稿では検討することができなかった。また、本稿で深く考察できていない点としては、ネットワーク化やコミュニケーションの問題もある。『Pokémon GO』を活用した観光振興にあたっての、それぞれの観光地間の結びつきや、プレイヤー同士のコミュニケーションといったものには言及できていなかった。この点は、横浜市の事例も含めて『Pokémon GO』を活用した観光振興におけるキーワードの一つであるとともに、同ゲーム自体がアップデートのなかで強化しているポイントでもある。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) 神田孝治 (2013) 「文化／空間論的転回と観光学」『観光学評論』1 (2) : 145-157
- 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』作者]
- 3) 前掲 2) 参照。
- 4) 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]
- 5) 前掲 4) 邦訳書 p.97 (なお、邦訳書ではアセンブリッジを「構成=集合体」と訳出している。)
- 6) 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]
- 7) Urry, J. (1990) *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*, SAGE Publications Ltd. [加太宏邦訳 (1995) 『観光のまなざし—現代社会におけるレジャーと旅行』法政大学出版局]
- 8) <https://ja.wikipedia.org/wiki/セカイカメラ> [確認日：2018年12月26日]
- 9) <https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/380170.html> [確認日：2018年12月26日]
- 10) <https://ja.wikipedia.org/wiki/Ingress> [確認日：2018年12月26日]
- 11) この点については多くのメディアの報道がある。例えば次のようなものがある。http://www.news-postseven.com/archives/20160910_445781.html [確認日：2018年12月26日]
- 12) 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
- 13) 前掲 12) ②参照。
- 14) インターネット上では、こうした状況を風刺する、「Control」と題されたポーランド人のアーティストによる絵画が注目を集めている (<http://gigazine.net/news/20160809-dark-political-cartoons-pawel-kuczynski/> [確認日：2018年12月26日])。この作品では、手に持ったスマートフォンに目を落とした男性の首に鞍が置かれ、そこにポケモンのメインキャラクターである「ピカチュウ」が跨がっている。男性の口にはピカチュウが持った手綱が接続されて、その移動がコントロールされている事を示している。
- 15) このようなコントロールは、画面上の視覚情報に加え、音楽やバイブレーションと

- いった、スマートフォンを経由した他の感覚からの情報も用いてなされている。
- 16) こうした記事は web 上で多数認められる (例えば自転車については次のようなものがある。 <https://jitensha-hoken.jp/blog/2016/08/pokemon-go/> [確認日: 2018 年 12 月 26 日])。ただし、特に自動車や自転車を活用した逸脱した移動は、その速度や操作のあり方、そして現実の周辺環境の認知の重要性から、プレイヤーおよび周辺の人・モノに大きなリスクをもたらすことになった。そのため、ソフトウェア上の速度制限がなされ、移動手段のコントロールがなされるようになっている (<https://sumahosupportline.com/pokemongo-speed-limit/> [確認日: 2018 年 12 月 26 日])。
 - 17) <https://ingress.com/support> [確認日: 2018 年 12 月 26 日]
 - 18) Lash, S. and Urry, J. (1994) *Economies of Signs and Space*, SAGE Publications Ltd. [安達智史監訳・中西真知子ほか訳 (2018) 『フロアと再帰性の社会学—記号と空間の経済』晃洋書房]
 - 19) <https://pokemongo.gamewith.jp/article/show/47212> [確認日: 2018 年 12 月 26 日]
 - 20) 不自然な移動や行為、衝突のリスク、盗撮などの犯罪の想起、不適切な場所への侵入、そして場所ごとに求められる行為からの逸脱などといったものが、特定の場所の住民や管理主体などに、彼／彼女らを場所にそぐわない存在として認識させていることを、web 上のさまざまな記事から確認することができる。
 - 21) 出雲大社については次の記事などがある。 <https://www.j-cast.com/2016/07/22273299.html?p=all> [確認日: 2018 年 12 月 26 日]
 - 22) <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?p=web&s=pokestops&f=reporting-pokestop-or-gym-issues&l=ja> [確認日: 2018 年 12 月 26 日]
 - 23) <https://ringosya.jp/setagaya-kouen-miniryu-pokemon-no-su-pokemon-go-36167> [確認日: 2018 年 12 月 26 日]。
 - 24) <http://news.livedoor.com/article/detail/11824339/> [確認日: 2018 年 12 月 26 日]
 - 25) 前掲 24) 参照。
 - 26) <https://ringosya.jp/pokemon-no-su-pokemon-go-setagaya-kouen-36975> [確認日: 2018 年 12 月 26 日]
 - 27) <http://pokemongo-soku.com/news/post-5217/> [確認日: 2018 年 12 月 26 日]
 - 28) 2016 年 10 月 20 日の第 5 回目の変更以降は、追加・削除を含むかかる変更が 2 週間ごとに定期的実施されるようになっている。
 - 29) ① http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1608/10/news078.html#l_kf_poke_01.jpg [確認日: 2018 年 12 月 26 日] ② <https://k-tai.watch.impress.co.jp/docs/news/1014668.html> [確認日: 2018 年 12 月 26 日]
 - 30) ① <https://k-tai.watch.impress.co.jp/docs/news/647793.html> [確認日: 2018 年 12 月 26 日] ② <https://colocal.jp/news/32930.html> [確認日: 2018 年 12 月 26 日]
 - 31) 例えば、2015 年 5 月 20 日には仙台で (<https://k-tai.watch.impress.co.jp/docs/>

- news/707981.html [確認日:2018年12月26日])、翌日には東北を対象にイベントが行われている (<https://k-tai.watch.impress.co.jp/docs/news/708108.html> [確認日:2018年12月26日])。特に2016年4月から5月にかけて開催された「Initio Tohoku Mission」においては、福島県、宮城県、岩手県の沿岸エリアで世界的に停止されたポータル申請を期間限定で復活させ、そのなかで被災して消失したものを「記憶のポータル」として記録にとどめる取り組みを行っている (① <https://games.app-liv.jp/archives/118295> [確認日:2018年12月26日] ② <https://j-town.net/tokyo/column/gotochicolumn/229929.html?p=all> [確認日:2018年12月26日])。またこうしたナイアンティックの被災地への関わり背景として、2013年5月21日にグーグルが発表した東日本大震災の復興支援プロジェクトとしての「イノベーション東北」がある (<https://internet.watch.impress.co.jp/docs/news/600182.html> [確認日:2018年12月26日])。
- 32) <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1409/24/news176.html> [確認日:2018年12月26日]
- 33) ① <https://twitter.com/PokemonGOAppJP> [確認日:2018年12月26日] ② <https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/1027946.html> [確認日:2018年12月26日] ③ <http://vsmedia.info/2016/11/03/explore-miyagi/> [確認日:2018年12月26日] ④ <http://www.tagakan.jp/news/detail.php?id=228> [確認日:2018年12月26日]
- 34) <https://iphone-mania.jp/news-143283/> [確認日:2018年12月26日]
- 35) <https://iphone-mania.jp/news-132057/> [確認日:2018年12月26日]
- 36) 前掲 34) 参照。
- 37) ① 前掲 33) ①参照。 ② <https://brandnew-s.com/2016/11/22/tobegoodpokemongo/> [確認日:2018年12月26日]
- 38) ① <https://www.j-cast.com/2016/12/25286730.html?p=all> [確認日:2018年12月26日] ② <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1612/20/news077.html> [確認日:2018年12月26日]
- 39) 前掲 38) ②参照。
- 40) ① 前掲 38) 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。
- 41) 前掲 38) ①参照。
- 42) ① <http://www.kaigiroku.net/kensaku/cgi-bin/WWWframeNittei.exe?USR=mygishs&PWD=&A=frameNittei&XM=0001000000000000&L=1&S=15&Y=%95BD%90%AC28%94%4e&B=255&T=0&T0=70&O=1&P1=&P2=&P3=&P=1&K=293&N=1885&W1=%83%7c%83%50%83%82%83%93&W2=&W3=&W4=&DU=0&WDT=1> [確認日:2018年12月26日] ② <http://www.kaigiroku.net/kensaku/cgi-bin/WWWframeNittei.exe?USR=mygishs&PWD=&A=frameNittei&XM=0001000000000000&L=1&S=15&Y=%95BD%90%AC28%94%4e&B=255&T=0&T0=70&O=1&P1=&P2=&P3=&P=1&K=293&N=1883&W1=%83%7c%83>

- 3%50%83%82%83%93&W2=&W3=&W4=&DU=0&WDT=1 [確認日:2018年12月26日]
③ 前掲 40) ②参照。
- 43) ① 前掲 38) ①参照。② 前掲 40) ②参照。
- 44) ① 前掲 38) ①参照。② 前掲 40) ③参照。③ 前掲 42) ①参照。
- 45) <http://www.kaigiroku.net/kensaku/cgi-bin/WWWframeNittei.exe?USR=mygmygk&PWD=&A=frameNittei&XM=00010000000000&L=1&S=7&Y=%95%BD%90%AC29%94%4e&B=255&T=0&T0=70&O=1&P1=&P2=&P3=&P=1&K=2832&N=6364&W1=%83%7c%83%50%83%82%83%93&W2=&W3=&W4=> [確認日:2018年12月26日]
- 46) 東北地方においては、2018年8月12日に岩手県上閉伊郡大槌町で、『Pokémon GO』の「モンスターボール」をモチーフとしたゴミ袋を用いた50名定員の清掃イベントが大槌町観光交流協会主催で行われ、この取り組みが同年12月に陸前高田市や釜石市にも拡大されて実施されているが、ラプラス出現イベントのような大規模な集客が見込まれる取り組みはなされていない(①前掲 33) ①参照。② <http://www.appbank.net/2018/08/03/iphone-application/1595986.php> [確認日:2018年12月26日] ③ <https://i.meet-i.com/?p=239698> [確認日:2018年12月26日])。
- 47) <https://pokemongo-get.com/pokego01051/> [確認日:2018年12月26日]
- 48) <https://www.pref.miyagi.jp/site/kankou/miyagi-go.html> [確認日:2018年12月26日]
- 49) ① 前掲 48) 参照。② <https://sendai.keizai.biz/headline/2383/> [確認日:2018年12月26日]
- 50) ① 前掲 40) ② 参照。② 2017年9月21日の気仙沼駅前観光案内所における聞き取りによる。
- 51) <http://www.pref.tottori.lg.jp/259272.htm> [確認日:2018年12月26日]
- 52) <http://j-town.net/tokyo/column/gotochicolumn/230190.html?p=2> [確認日:2018年12月26日]
- 53) 前掲 52) 参照。
- 54) <http://www.pref.tottori.lg.jp/259276.htm> [確認日:2018年12月26日]
- 55) ポケモン GO 取材班(2016)「世界を変えるポケモン GO—これから起こる革命の本質」『日経ビジネス』(08.22):24-41。
- 56) 前掲 52) 参照。
- 57) <http://michisuzuki.hatenablog.com/entry/2016/07/27/202749> [確認日:2018年12月26日]
- 58) 『日本海新聞』2016年8月24日
- 59) <http://www.pref.tottori.lg.jp/safarizoneintottorisanddunes/> [確認日:2018年12月26日]
- 60) 『日本海新聞』2017年12月1日
- 61) 『日本海新聞』2017年12月7日
- 62) 『日本海新聞』2017年11月14日

- 63) <http://www.sankei.com/smp/photo/story/news/171125/sty1711250023-s.html> [確認日：2018年12月26日]
- 64) 『日本海新聞』2017年11月25日
- 65) <https://www.sanspo.com/geino/news/20171127/sot17112705030001-n3.html> [確認日：2018年12月26日]
- 66) 前掲 65) 参照。
- 67) 『日本海新聞』2017年12月7日
- 68) 『日本海新聞』2017年12月21日
- 69) 『日本海新聞』2017年12月21日
- 70) ①『日本海新聞』2017年12月23日 ②『毎日新聞』2018年2月1日
- 71) ①『日本海新聞』2018年3月27日 ②『日本海新聞』2018年4月10日
- 72) 『日本海新聞』2018年10月6日
- 73) 『日本海新聞』2017年12月7日
- 74) 前掲 72) 参照。
- 75) 『日本海新聞』2018年11月23日
- 76) 『日本海新聞』2018年12月7日
- 77) 前掲 33) ①参照。
- 78) <https://pk-mn.com/n/pokemon-go-sand-irotigai-tottori/> [確認日：2018年12月26日]
- 79) <https://pokemongo-soku.com/ibento/> おいでサンドフェス /post-92969/ [確認日：2018年12月26日]
- 80) 2018年12月9日から11日における現地視察による。

