

『Pokémon GO』が生みだした 新たな観光客についての考察

神田 孝治

I. はじめに

人文・社会科学における観光研究は、1990年代以降に活発化した。かかる状況を生じさせた重要な研究として、J. アーリが1990年に著した *The Tourist Gaze*¹⁾ がある。同著でアーリは、「観光客のまなざし」という概念を提起し、その社会的な構造化・組織化の様相を検討すると共に、人文・社会科学における観光研究の重要性を主張したのである。こうした研究に触発されるなかで、文化論的転回と呼ばれる1980年代後半以降の学際的な知的潮流と連動し、文化の政治性、文化と経済の関係性、そして文化の移動といった点に着目した観光研究が活発化した。なかでも、表象に注目し、記号や構造の検討を行う観光研究が盛んに行われるようになった²⁾。

しかしながら、1990年代後半以降、人文・社会科学における研究潮流に大きな転換が生じ、2000年代に入るとそれが明瞭となった。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議論の焦点が移行したのである。かかる転換を通じて、物事に線を引き固定化する二項対立的な思考の問い直しを図りつつ、出来事の生成の過程を関係論的に理解することや、動きに注目しながら現実世界の複雑性を把握することなどが目指されるようになった。そして、これらの議論と密接に関係しつつ、グローバル化し複雑化する現代社会の様相を浮き彫りにするための重要な観点として、特に「移動」が注目されるようになり、「移動論的転回」と呼ばれる研究の潮流が生じることになったのである³⁾。

この移動論的転回を先導したのも上述のアーリであったが⁴⁾、彼が強調した興味深い観点の一つに、ハイブリッド（異種混濁）に関するものがある。アーリは、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つつ、人間と非人間からなる複合的なモバイル・ハイブリッドに注目する⁵⁾。そしてこうした考えから彼は、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、両者の独特な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したのである。その他にも、「電車－乗客」、「自転車－ライダー」、「風景－見物人」など、人間と非人間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⁶⁾。

そしてこうした移動に関する考察においてアーリは、しばしば観光客について言及している。「観光客のまなざし」についても、J. ラースンと共に2011年に発行した *The Tourist Gaze 3.0*⁷⁾ においては、五感と連動した身体化された行為としてそれを再概念化するとともに、カメラなどとの観光客のハイブリッドに注目している。まさに観光客は、典型的なモバイル・ハイブリッドなのである。そのため観光現象は、移動論的転回における議論の焦点の一つとなったのであり、移動やハイブリッドに注目した観点からの新しい観光研究の視座が切り開かれることになったのである。

かかる観点から観光について考える場合、近年の急速な科学技術の発展ともなう虚構と現実の新たな関係がもたらす、これまでにない移動が注目される。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ており、この新たなAR（拡張現実）は各地の地域プロモーションに活用されてきた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、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、ARとGPS機能を活用するなかで実現している⁹⁾。

そしてとりわけ注目すべきものとして、2016年7月に発表され、観光振興にも活用される新たなツールにもなった、ナイアンティック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の『Pokémon GO』がある¹⁰⁾。同ゲームは、ナイアンティックが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のシステムを基盤としている。これは、ARとGPSにGoogleマップ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¹¹⁾。『Pokémon GO』は、この『Ingress』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さらに新しいものにし、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¹²⁾。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考えられる。

筆者は既に、この『Pokémon GO』が生じさせた新たなモバイル・ハイブリッドについて、その特徴をまとめた論考を発表している¹³⁾。ただしここでは、その観光との関係については、ほとんど考察することができなかった。そこで本稿では、まず第Ⅱ章において先の拙稿を下敷きにしつつ、観光客について検討することを前提に、モバイル・アセンブリッジという考え方を提起して、『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Ⅲ章において、『Pokémon GO』が生じさせた新しい観光客について、その特徴や観光地との関係性について考察する。こうした検討を通じて本稿では、『Pokémon GO』を事例として、科学技術の進展によって生じた虚構と現実の新しい関係が、いかなる観光客を生じさせるのか、そしてそれが社会的にどのような影響を与えるものとなっているのかを明らかにしたい。

Ⅱ. 『Pokémon GO』が生じさせた新たなモバイル・アセンブリッジ

1. 「『Pokémon GO』 - スマートフォンプレイヤー」のモバイル・アセンブリッジ

アーリが指摘した非人間と人間のハイブリッドという観点に立てば、『Pokémon GO』が生じさせるプレイヤーの移動は、非人間の「スマートフォン」と人間である「プレイヤー」のハイブリッドである「スマートフォンプレイヤー」という捉え方が可能である。ただし、アーリがM. フェザーストーンやN. スリフトとともに編集した自動車の移動に関する書籍に収められているT. ダントの論考では¹⁴⁾、ハイブリッドよりもアセンブリッジ（集合体）という語を使うことが望ましいとの提起がなされている。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」¹⁵⁾ことを指摘する。そして、「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SEMBル可能なものである」ことや、「ある特定の運転者－自動車は、異なる構成要素からアSEMB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場合がある」ことについて論じるのである¹⁶⁾。

ここで、「スマートフォン－プレイヤー」をハイブリッドとアSEMBリッジのいずれの語で表現するのが適切なのかというのは、そこで何に注目するのかという点に依存する。ダントのハイブリッドについての指摘は、メタファーとしてのそれをやや限定的に取り扱いすぎているようにも思われるが、アSEMBリッジと理解することで、分離可能で際限なく改変しうるという特徴を表現できるのであれば、『Pokémon GO』が生じさせる移動についてその語を使う方がより適切であると考えられる。後述するように、同ゲームのプレイヤーは、「スマートフォン－プレイヤー」の関係性を、分離を含むさまざまな形で変容させるという特徴があるからである。とりわけ次章で論じる観光客としてのプレイヤーを考えると、この観点は重要である。そこで本稿では、このアSEMBリッジという概念を用いながら、『Pokémon GO』が生じさせる移動の特徴について考えてみたい。

また先の自動車の移動にかかる書籍の編者の一人であるフェザーストンは、ダントのアSEMB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SEMBリッジを理解すべきだと述べている¹⁷⁾。『Pokémon GO』に関して言えば、かかるソフトウェアが、スマートフォンの通信機能を用いたネットワークを使いながら、虚構の世界を映し出し、プレイヤーを現実にかかしているのである。また、詳細は後述するが、このソフトウェアが創り出す虚構の世界によって駆動される移動は、スマートフォンとプレイヤーとの関係を常に変化させつつ実現されるものであり、まさにアSEMBリッジという考え方で捉えることが適切な事例であるといえる。そのため本稿では、「『Pokémon GO』－スマートフォン－プレイヤー」のモバイル・アSEMBリッジとしてそれを理解し、その特徴について検討することにする。

まず、この『Pokémon GO』というソフトウェアが、いかに「『Pokémon GO』－スマートフォン－プレイヤー」というアSEMBリッジの移動を促しているかを確認しておきたい。『Pokémon GO』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 マップの地図に、ポケモンが生息する虚構の世界が重ねられたものである。こうすることで、現実世界への虚構世界の情報の付加、すなわち拡張現実が実現されている。このフィールドマップには、様々な架空の生物である「ポケモン」が定期的に見れるが、出現したポケモンは地図上の位置から移動することはない。また、このゲームで重要な場所として、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」があるが、それらもフィールドマップ上の特定の位置に固定されている。そのため、プレイヤーは、ゲーム上の自身の分身たる「ポケモントレーナー」をそれらの場所に近づけるため、自らの身体を、GPS の位置情報と連動したスマートフォンと共に現実移動させる必要が生じている。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。『Pokémon GO』は、このような様々な科学技術の組み合わせを通じて、虚構でも現実でも移動を生じさせるのである。

こうして駆動さ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になっている。この歩行者たるプレイヤーは、視線を手を持ったスマートフォンの画面に落とし、ゲーム上のプレイを実

施するために、画面を指でなぞったりタップしたりすることが求められる。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。

これらの特徴からわかるように、「『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には、現実と結びつけられた『Pokémon GO』というソフトウェアに描かれる虚構の世界が重要な役割を果たしている。こうしたなかで、『Pokémon GO』というソフトウェアによって、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。インターネット上では、かかる状況を風刺する、「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¹⁸⁾。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。かかる風刺画に象徴される『Pokémon GO』によるプレイヤーのコントロールは、ポケモンの出現、ポケストップやジムの立地、そして定期的実施されるイベントなどを通じて行われている。さらにこうしたコントロールは、画面上の視角情報に加え、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。

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。例えば、先の「Control」と題された風刺画は、前を見ているのはピカチュウで、人間の男性は頭より下にあるスマートフォンを上から覗き込んでいる状態にあるが、このような姿勢で移動することは実質的には難しい。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、現実に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。それに加え、画面上の世界は、建物などの情報も輪郭のみに抽象化され、鳥瞰図のような斜め上からの視点となっている点でも現実とは異なっている。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取め、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。こうしたことから、『Pokémon GO』を起動すると、まず「周りをよく見て、常に注意しながらプレイしてください」という注意書きが表示されるようになっていく。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なのである。

また、『Pokémon GO』のプレイヤーは、同ゲームのコントロールを逸脱した新たな移動も生じさせてきた。先述のように、『Pokémon GO』では、画面上のポケモントレーナーが歩行しているように、現実のプレイヤーも歩行することが想定されている。しかしながら、とりわけ「たまご」の孵化のために移動距離が重要であることから、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が頻繁に利用されることになった¹⁹⁾。さらに、自身はそのままに、プラレールを活用するなど、別の移動体にスマートフォンを移動させるプレイヤーも存在していることをweb上の記事で認めることが出来る²⁰⁾。このような想定と異なるアセンブリのあり方も、『Pokémon GO』が生み出した新たな移動の一つである。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、ソフトウェア上で速度制限がなされ、移動手段のコントロールがなされるようになっていく²¹⁾。

ここで、「『Pokémon GO』 –スマートフォン–プレイヤー」というアセンブリッジは、その関係のあり方が常に変化している点を再度確認しておきたい。先に『Pokémon GO』のプレイヤーは視野のうちに現実の情報を収める必要があると述べたが、安全なプレイのためには、単に視角の内的環境を収めるだけでなく、スマートフォンの画面から視線を外し、周囲の状況を把握する必要がある。つまり、『Pokémon GO』のプレイヤーは、画面を注視したりそこから視線を外したりという、断続的な関係性の改変を行いつつ移動しているのである。また『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い。通勤・通学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、距離を稼ぐためにアプリケーションを立ち上げつつ画面を見ずに移動したり、一時的に移動そのものに集中したりといったように、関係を変化させているのである。

また『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る。この点は先述の車などを用いた逸脱した『Pokémon GO』の利用において指摘したものであるが、公式にも『Pokémon GO Plus』というデバイスを活用した新たなアセンブリッジのあり方が創り出されている。スマートフォンと無線で接続された同デバイスは、ポケモンやポケストップの存在を振動やランプでプレイヤーに知らせ、ボタンを押すとポケモンの捕獲などが行えるようになっているのである。さらに、上述のように、同ゲームで遊ぶ様々な移動の過程で、周辺環境との関係を含めて、アセンブリッジの構成要素は変容し続けている。『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。

2. 「『Pokémon GO』プレイヤー–場所」の移動と社会

「『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について考えると、それが存在する場所の重要性が浮かび上がってくる。先述のように、『Pokémon GO』は、虚構の世界においてはポケモントレーナーが、現実の世界においてはプレイヤーが、それぞれある場所から別の場所へと移動するゲームである。そしてこの虚構と現実の空間はGPS機能を用いて重ね合わされているため、特定の場所には、『Pokémon GO』による虚構世界における特徴と、社会的に創り出された現実世界におけるそれが結びつくことになる。そのため、「『Pokémon GO』 –スマートフォン–プレイヤー」だけでなく、「『Pokémon GO』 –スマートフォン–プレイヤー–場所」のモバイル・アセンブリッジについての考察が重要になってくるのである。そこでこの節では、特に『Pokémon GO』のプレイヤー（「『Pokémon GO』 –スマートフォン–プレイヤー」）と場所との関係性に注目し、「Pokémon GO プレイヤー–場所」というアセンブリッジとその移動の特徴について検討する。

まず、『Pokémon GO』の虚構の世界における場所について考えてみたい。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。このポケストップとジムの多くは、『Ingress』におけるポータルと呼ばれるものが設置さ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」、「興味深い芸術作品や他では見られない建築」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」、「消防署、警察署、病院の業務に支障をきたすおそれがある候補」などの申請は控えることが提起されている²²⁾。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。また、ポケストップやジムは、このように場所の社会的な意味と連動しているがために、都市部に偏在するなど、空間的に偏った立地となっているのである。

一方で、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つける新たな価値が付与されることになる。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。こうして「『Pokémon GO』プレイヤー-場所」は移動し、特定の場所に集中するようになるのである。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²³⁾。

ただし、『Pokémon GO』のプレイヤーは、先述のように、視線を主にスマートフォンの画面に向け、指を頻繁に画面に触れつつ、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、という独特の動きをなす存在である。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に映し出された『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存在する他者に対する認識、さらにはアフォーダンスと呼ばれる周辺環境からの働きかに対する理解が薄くなる傾向がある。「『Pokémon GO』プレイヤー-場所」というアセンブリッジは、その移動にともなって構成が変化するにもかかわらず、プレイヤーはそれをしばしばうまく認識できないのである。

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。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、特定の場所に住まう人々やその管理主体などに、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²⁴⁾。

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。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、新たな虚構世界がもたらす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。このような場所を中心に、『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²⁵⁾。加えて、ポケストップの存在がふさわしくないとさ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²⁶⁾。『Pokémon GO』の虚構世界とプレイヤーが移動する現実世界の不調和は、このようにして調整が図られつつあるのである。

Ⅲ. 『Pokémon GO』で遊ぶ観光客の特徴とその影響

1. 『Pokémon GO』のプレイヤーと観光客

『Pokémon GO』の公式 Web ページを見ると、「今すぐポケモンたちと旅にしよう！」との一文がキャッチフレーズとして大きく記されている。前章において『Pokémon GO』が生じさせた新しいモバイル・アセンブリッジの特徴を概説したが、そうした移動は「旅」というメタファーで提起されるものとなっているのである。ただし、前章で指摘したように、かかる移動は『Pokémon GO』というソフトウェアのコントロール下でなされるものである。そうすると、「旅 (travel)」を能動的、「観光 (tourism)」を観光業者やメディアによって操られる受動的なものとして対比的に理解する場合には²⁷⁾、それは旅という表象でありつつも実質的には観光移動として捉えられる側面を有している。また、次節で詳述するが、現代社会においては、『Pokémon GO』と観光が密接に連動したものとして注目を集めているという状況がある。こうしたなかで本章では、『Pokémon GO』が生じさせる観光客の特徴はどのようなものか、そしてかかる観光客が観光地とどのような関係を持ち、特定の場所にいかなる影響を及ぼしているのか、といった点について考える。特に本節では、まず『Pokémon GO』のプレイヤーと観光客の関係を整理することにしたい。

UNWTO (世界観光機関) は、観光を「個人的もしくは仕事上の目的で、日常環境の外にある国や場所に人々が移動する、社会的、文化的、経済的現象」²⁸⁾ であると定義している。そうすると、観光客とは日常環境の外にある国や場所に移動する人を指すということになる。ここでポイントとなることは、観光客は「移動」しているということと、その目的地が「日常環境の外」にあるということである。ただしこうした定義は統計上の目的でなされたものであり、仕事上の移動が含まれることには疑義も呈されている²⁹⁾。そのため、観光客のまなざしが「人々の日常体験と切断されるような風景や町並みの様相へ向けられる」³⁰⁾ とするアーリの指摘をそれに付加すると、より一般的な認識に近いものになると考えられる³¹⁾。ツーリストは「日常環境の外にある場所に移動」するとともに、「非日常的なものをまなざす」という特徴を持っているのである。

かかる観点から『Pokémon GO』のプレイヤーについて検討すると、彼／彼女らのまなざしはスマートフォン上の虚構の空間たるフィールドマップに主として向けられており、「非日常的なものをまなざす」という観光客の特徴を有しているといえる。また、自身の存在をゲーム画面上のポケモントレーナーに投影すると考えると、「日常環境の外にある場所に移動」しているといえる側面を有している。しかしながら、これはあくまで虚構の世界におけるポケモントレーナーの移動であり、現実世界を生きる『Pokémon GO』のプレイヤーは、「日常環境の外にある場所に移動」することは必ずしも求められてはいない。そうすると、『Pokémon GO』のプレイヤーのうち、「日常環境の外にある場所に移動」した者を「『Pokémon GO』-スマートフォン-観光客」という存在として考えることができる。

ただし、これは奇妙な観光客のあり方と言えるかもしれない。なぜなら、「人々の日常体験と切断されるような風景や町並みの様相」をまなざすといっても、それは移動した先の「日常環境の外にある場所」にあるそれではなく、スマートフォンの画面に投影された虚構の世界におけるものだからである。もちろん、こうしたあり方が他の観光客と異なるものとは単純に言い切ることはできない。D. プーアスティンの「疑似イベント説」³²⁾にあるように、メディアが創り出したイメージの中を旅しているという観光客の特徴がしばしば指摘されているからである。さらに、虚構の空間にお

いて見出されるポケストップやジムは、前章で指摘したように、実際に存在する場所の意味と密接に連動しているものであり、虚構と現実が必ずしも乖離しているわけでもない。とはいえ、『Pokémon GO』に駆動される観光客は、一般的なそれと比べれば、現実に存在する場所の景観とは距離があるものをまなざしているという特徴がある。もちろんそれも、アニメ聖地巡礼のような、特殊な関心に基づく観光には同様の特征がある。ただし、『Pokémon GO』で遊ぶ観光客は、同ソフトウェアを起動したスマートフォンを通してしか対象の魅力を確認できないという、さらなる特異点を有している。

また、『Pokémon GO』のプレイヤーは、現実世界における空間的な移動において、日常と非日常の境界を認識する必要性がほとんどないということにも注意が必要である。なぜなら、同プレイヤーにとっては、虚構の空間における意味づけこそが重要であり、現実世界の意味は背景に退いているからである。もちろん、例えばポケストップやジムは現実世界における場所の意味と密接に連動しており、またその立地の偏在から『Pokémon GO』の虚構の世界は差異化されている。しかしながら、このポケストップやジムが現実世界のどのような場所に設置されているかはゲームの進行上は関係なく、主としてその集積のあり方が重要である。そのため、『Pokémon GO』で重要な場所は、ポケストップやジムが沢山あるという条件が揃えば、そこが都市なのか観光地なのか、という場所の特性は原則的に関係がないということになる。そのため、『Pokémon GO』のプレイヤーは、自身が日常の生活世界で移動しているのか、非日常の場所を移動しているのかということは、基本的に意識する必要がないのである。

そのため、彼らが観光客になるかどうかは、現実の場所の特性以上に、『Pokémon GO』の虚構の世界における場所のあり方に依存している。例えば、日常生活世界でポケストップやジムといったものが少ないということであれば、『Pokémon GO』をプレイし易い場所を目指して移動することで、彼らは観光客になるといえる。さらにこのポケストップ・ジムよりも重要なのが、いかなる場所においてどのようなポケモンが出現するのかということである。これは実際の場所の自然条件などと関連づけられて、場所ごとに異なっているため、自身が得たいポケモンにあわせて、日常生活圏外の特定の場所に出かけるという行為が生じるのである。とりわけポケモンの巣やポケモンの聖地は『Pokémon GO』のプレイヤーが目指すべき重要な場所となっており、レアポケモンの「ミニリュウ」の巣となった世田谷公園のように、特定の場所が『Pokémon GO』のプレイヤーを多く集めるようになったのである³³⁾。

ここで改めて、いかなる『Pokémon GO』のプレイヤーが観光客と見なされるかを考えると、一般的には現実社会における場所の意味づけやプレイヤーの様相と密接に関わっていると考えられる。プレイヤーが存在する場所の意味については、例えば観光地として社会的に位置づけられる場所であれば、プレイヤーは概して観光客として理解されると想定される。また、当該プレイヤーの外見・行為にかかる様相は、その判断に大きな影響を与えると考えられる。例えば、都市部などのように、多くの人々が集まる場所においては、その姿が観光客的であると社会的にみなされるか否かが大きな判断材料であろう。こうしたアセンブリッジのあり方によって、『Pokémon GO』のプレイヤーは、観光客とみなされたり、そうでなかったりするのである。また社会的な位置づけばかりでなく、観光客か否かという点にかかるプレイヤーの自己認識も、こうした諸要素の構成のあり方のなかで創り出され、また変化し続けていると考えられる。

加えて、同ゲームのプレイヤーは、常にゲームをプレイしているわけではなく、例えば観光地で

あれば、一般の観光客のように振る舞う時間を一定程度有していることが想定される。逆に、一般の観光目的で特定の場所を訪れている観光客も、空き時間などで『Pokémon GO』をプレイする観光客になる場合も考えられる。すなわち、『Pokémon GO』のプレイヤーは、それが単なるプレイヤーか観光客かという点だけでなく、同ゲームで遊ぶ観光客か単なる観光客かという点での区分もあり、それがアセンブリッジのあり方によって変化し続けているのである。「『Pokémon GO』-スマートフォン-観光客」のアセンブリッジは、動的なプロセスのなかで、立ち現れたり、消失したりしているといえる。

2. 『Pokémon GO』が生じさせた観光客と観光地

次に、『Pokémon GO』で遊ぶ観光客がいかなる社会的影響をもたらしているのかを考えるために、かかる観光客と観光地との関係性について考えてみたい。『Pokémon GO』で遊ぶ観光客の特徴として、観光地にとっては以下の四つが重要なポイントになると考えられる。一つ目は、『Pokémon GO』で遊ぶ観光客にとって、現地における既存の観光資源が必ずしも重視されないということがある。もちろん、『Pokémon GO』の虚構の世界は現実の場所の意味と関連づけられているが、同ゲームで遊ぶ観光客にとって重要なのは、虚構の世界におけるポケモンやポケストップ、そしてジムである。なかでも、同ゲームで遠方から観光客を集めて観光地化するためには、レアポケモンなどの貴重なポケモンが大量に獲得できることが重要となる³⁴⁾。二つ目は、特定の場所に多くの観光客が集中的に集まる可能性があるということである。これは観光地化にとって同ゲームが有効であることを示すが、過剰な集客によって負のインパクトが生じる危険性をもたらす要因にもなっている。三つ目は、『Pokémon GO』で遊ぶ観光客の特異な振る舞いが、観光地においてふさわしくないものとなる場合がある、ということがある。この点と同ゲームで遊ぶ観光客がもたらす悪影響として特に顕在化しがちな問題となる。そして四つ目は、『Pokémon GO』が生じさせる観光客は一過性だということがある。根本的には『Pokémon GO』というゲームアプリがどの程度の期間人気を維持できるのかという問題があるが、そもそも同ゲームの特性として、特定の場所には一時的にしか観光客を誘引しないということがある。この点は以下に順次詳述するが、ポケモンの巣も、レアポケモンをはじめとする多くのポケモンを特定の場所に発生させるイベントも、期間が限られているのである。

こうした特徴は、『Pokémon GO』による観光地化が容易ならざる事を示しているといえる。この点について、先に紹介した世田谷公園を例にして考えてみたい。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」という貴重な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ており³⁵⁾、「世田谷公園は本当にやばい。いままでいろんなスポットいったけど一番人が多い」³⁶⁾との声も挙げられていたとされる。そのためこの公園を例に挙げながら、「ポケモンGOでの観光客増加を狙いたいなら、もともとある観光地を活用するのではなく、ミニリュウがいる場所を観光地に変えるという逆転の発想が必要」との指摘もなされていた³⁷⁾。『Pokémon GO』における虚構の空間の意味づけによって、現実世界に観光地を創造しようというのである。

しかしながら、こうした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いくことがweb上で指摘されるようになる³⁸⁾。さらに、7月28日には、世田谷公園のホームページに「位置情報ゲーム『ポケモンGO』に関する注意喚起について」と題した記事が掲載され、「公園内が『ポケモンGO』をプレーする方で混雑し、昼夜問わず様々なトラブルが発生しております。

ジョギングコース内での滞留や、他の公園利用者を撮影すること等は、トラブルの原因になります。また、ミニSL『ちびくろ号』の運行にも支障が出ております。公園内ではルールやマナーを守り、他の利用者の迷惑となるような行為はやめましょう。」³⁹⁾と記されるに至っている。加えて世田谷区役所のホームページには、「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。」⁴⁰⁾との文言が掲載されている。『Pokémon GO』のプレイヤーが同公園に押し寄せるなかで、行政による具体的な対応がなされるほどの数々のトラブルが発生していたのである。

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た⁴¹⁾。そして、8月1日の同地の様子を報じた記事によれば、かかる変更によって普段の世田谷公園の状態に戻っていたとされる⁴²⁾。多くのプレイヤーを集める『Pokémon GO』の聖地としての世田谷公園は、わずか一週間で消失してしまったのである。またここで興味深い事としては、このタイミングでその他の場所のポケモンの巣も軒並み変更になっていたということである⁴³⁾。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。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きている⁴⁴⁾。ただし、2週間という変更のタイミング、そして公園という出現場所の予測はつくものの、多くのプレイヤーを集める人気のポケモンが出現する巣は、いったいどこに出現するかは不明である。そのため同ゲームによって生じる観光地とは、短い期間限定で生じ、次々と移動していくものであるとともに、その場所の予測が困難なものとなっているのである。『Pokémon GO』が創り出すアセンブリッジは、常に変化にさらされる上に、偶発的な要素を有しているのである。

一方で、この『Pokémon GO』を観光振興に役立てようという取り組みも実施されている。その代表的なものとしては、2016年7月25日に発表された「鳥取砂丘スナホ・ゲーム解放区宣言」をはじめとする鳥取県の諸施策がある。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⁴⁵⁾。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⁴⁶⁾。こうしたなかで、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、「とっとりGO」という公式ホームページも立ち上げられた⁴⁷⁾。そしてかかる動向を様々なメディアが取り上げる中で、同ゲームが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⁴⁸⁾。また上述の解放区宣言では、「街中と違って安全に楽しめる鳥取砂丘で、掟（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つの掟が提示されている⁴⁹⁾。当時、社会的に『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、現地の新たな観光資源の発見にも結びつけようとしたのであり、そうした取り組みは一定程度の成果を見せていたといえる。

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。」⁵⁰⁾ といったように、否定的な意見も存在していた。既存の観光地に新たなる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ということである。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、「Pokémon GO Safari Zone in 鳥取砂丘」というイベントが開催されている⁵¹⁾。これは「バリヤード」や「アンノーン」といったレアポケモンが出現する鳥取砂丘を会場としたイベントで(図1)、期間中における鳥取砂丘での参加者数約89,000人、経済効果は約18億円にのぼったと算出されている⁵²⁾。多くの集客と経済効果を実現したという点で、同イベントは成功したといえるであろう。

ただし、多数のプレイヤーが一時期に特定の場所に集まる『Pokémon GO』のイベントは、新たな問題も発生させることになる。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、違法駐車が行くことになった⁵³⁾。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った⁵⁴⁾。『Pokémon GO』で遊ぶ観光客は、虚構の世界におけるポケモンなどに魅惑されているため、集客の場所と範囲は同ゲームにおいてコントロール可能である。しかしながら、期間限定の過剰な集客により、同ゲームのプレイヤーがしばしば引き起こす現実社会における問題行動が前景化する事態となったのである。『Pokémon GO』を活用した観光集客には、レアポケモンの出現といったイベントが効果的ではあるが、その期間が限定的であるとともに、こうした諸問題の発生という課題が常につきまとっているのである。



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24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しい観光客について、その特徴や社会的な影響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、移動とアセンブリッジという概念に注目して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』によって生じた観光客の特徴とその新規性を浮き彫りにすることを目指した。

第Ⅱ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検討した。そうしたなかで、『Pokémon GO』という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、かかるゲームで遊ぶにあたってのアセンブリッジの構成要素やその関係性の変化、そして同ゲームにおける場所の重要性や、プレイヤーの独特な行動に対する特定の場所における反応といった点について論じた。

そして第Ⅲ章では、こうした特徴をふまえ、『Pokémon GO』で遊ぶ観光客についての考察を行った。まず、かかる観光客は、現実世界よりも虚構の世界における場所の意味が重要となるなかで、既存の観光客とは異なる特徴を有していることを確認した。また、移動にともなう同ゲームのプレイヤーのアセンブリッジのあり方の変化によって、観光客であるか否か、またいかなる観光客であるのかといった点が変わり続けていることも明らかにした。加えて、『Pokémon GO』で遊ぶ観光客と観光地の関係性についても考察をおこなった。特に、虚構の世界の意味を重視する、特定の場所に集中する傾向がある、訪れた場所にふさわしくない振る舞いを行う場合がある、そして特定の場所には一時的にしか集まらない、という『Pokémon GO』で遊ぶ観光客の有する特徴に注目し、世田谷公園と鳥取砂丘の事例を取り上げ、彼／彼女らが及ぼす観光地への影響について検討した。

なお、本研究において考察が十分に出来なかった課題が主として二つあると筆者は考えている。一つは、ダントが用いたアセンブリッジという概念に関わる問題である。彼によれば、それはG. ドゥルーズとF. ガタリが用いた概念と偶然的に関連しているという。ドゥルーズらが用いる「agencement」は、日本においては「アレンジメント」などと訳される彼らの主要概念であり、それは英語圏では「assemblage」と訳されている。かかる概念は近年ではM. デランダにより詳細に考察がなされているが⁵⁵⁾、こうした議論との接続は本稿においては行うことができなかった。同用語にかかる議論をふまえ、アセンブリッジという概念を用いて本稿で取り上げたような事象を理解することの意義についてのさらなる検討が求められていると考える。もう一つは、『Pokémon GO』で遊ぶ観光客と観光地の関係性について、本稿において詳しく論じることができていないことがある。この点については、2016年8月10日に発表された⁵⁶⁾、岩手県、宮城県、福島県、熊本県とナイアンティックのコラボレーションによる「Pokémon GO」を活用した観光施策とその影響については、特に検討が必要である。また本稿で取り上げた鳥取砂丘についてもその概略を紹介したのみで、詳細には考察できていない。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) 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]
- 2) 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
- 3) 前掲2) 参照。
- 4) (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』作品者]
- 5) 前掲4) (1) p.14
- 6) 前掲4) 参照。
- 7) Urry, J. & Larsen, J. (2011) *The Tourist Gaze 3.0*, SAGE Publications Ltd. [加太宏邦訳 (2014) 『観光のまなざし [増補改訂版]』法政大学出版局]
- 8) <https://ja.wikipedia.org/wiki/セカイカメラ> [確認日: 2017年12月28日]
- 9) <https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/380170.html> [確認日: 2017年12月28日]
- 10) 以下, 本稿における『Pokémon GO』に関する基本情報は, 次のwebページによる。(1) <http://www.pokemongo.jp> [確認日: 2017年12月28日] (2) https://ja.wikipedia.org/wiki/Pokemon_GO [確認日: 2017年12月28日]
- 11) <https://ja.wikipedia.org/wiki/Ingress> [確認日: 2017年12月28日]
- 12) 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: 2017年12月28日]
- 13) 神田孝治 (2018) 「新たななるモバイル・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
- 14) 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]
- 15) 前掲14) 邦訳書 p.97
- 16) 前掲14) 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。)
- 17) 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]
- 18) <http://gigazine.net/news/20160809-dark-political-cartoons-pawel-kuczynski/> [確認日: 2017年12月28日]
- 19) こうした記事はweb上で多数認められるが, 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: 2017年12月28日]
- 20) <http://pokemongo-soku.com/tamago-fuka-kyori/post-4220/> [確認日: 2017年12月28日]
- 21) <https://sumahosupportline.com/pokemongo-speed-limit/> [確認日: 2017年12月28日]
- 22) <https://support.ingress.com/hc/ja/articles/207343987-ポータル候補の基準> [確認日: 2017年12月28日]
- 23) <https://pokemongo.gamewith.jp/article/show/47212> [確認日: 2017年12月28日]
- 24) 例えば次の記事では『Pokémon GO』が引き起こした問題がまとめられている。<http://pokemon.appbako.com/archives/1108> [確認日: 2017年12月28日]
- 25) 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: 2017年12月28日]
- 26) <https://support.pokemongo.nianticlabs.com/hc/ja/articles/115002830287-ポケストップやジムの削除依頼> [確認日: 2017年12月28日]
- 27) こうした指摘を行った代表的なものに, D. ブーアスティンの次の研究がある。Boorstin, D. (1962) *The*

- Image: Or, What Happened to the American Dream, New York: Atheneum. [星野郁美・後藤和彦訳 (1964) 『幻影の時代——マスコミが製造する事実』東京創元社]
- 28) <https://statistics.unwto.org/sites/all/files/docpdf/glossaryterms.pdf> [確認日: 2017年12月28日]
- 29) 大橋昭一 (2014) 「観光とは何か」大橋昭一・橋本和也・遠藤英樹・神田孝治編 『観光学ガイドブック—新しい知的領野への旅立ち』(pp.2-7) ナカニシヤ出版
- 30) 前掲7) 邦訳書 p.7
- 31) 前掲29) 参照。
- 32) 前掲27) 参照。
- 33) 例えば次の記事では、ミニリュウの巣となった世田谷公園が多くのプレイヤーを集めていることが紹介されている。<https://ringosya.jp/setagaya-kouen-miniryu-pokemon-no-su-pokemon-go-36167> [確認日: 2017年12月28日]
- 34) <http://michisuzuki.hatenablog.com/entry/2016/07/27/202749>
- 35) 例えば、2日後の7月24日には、すぐにこうした状況がweb上で報じられている (<https://gamy.jp/pokemongo/pokemongo-setagaya-kouen> [確認日: 2017年12月28日])。また、前掲33) の記事から、発売直後にミニリュウの巣として多くのプレイヤーを集めていたことが確認できる。
- 36) <https://www.excite.co.jp/News/bit/E1469770900905.html> [確認日: 2017年12月28日]
- 37) <http://michisuzuki.hatenablog.com/entry/2016/07/27/202749> [確認日: 2017年12月28日]
- 38) <http://news.livedoor.com/article/detail/11824339/> [確認日: 2017年12月28日]
- 39) 前掲38) 参照。
- 40) 前掲38) 参照。
- 41) <https://ringosya.jp/pokemon-no-su-pokemon-go-setagaya-kouen-36975> [確認日: 2017年12月28日]
- 42) <http://pokemongo-soku.com/news/post-5217/> [確認日: 2017年12月28日]
- 43) https://app.famitsu.com/20160730_791475/ [確認日: 2017年12月28日]
- 44) (1) <http://pokemongo-news.com/list> [確認日: 2017年12月28日] (2) <http://pokemongo-news.com/pokemonnosu/henkou-housoku> [確認日: 2017年12月28日]
- 45) <http://www.pref.tottori.lg.jp/259272.htm> [確認日: 2017年12月28日]
- 46) <http://j-town.net/tokyo/column/gotochicolumn/230190.html?p=2> [確認日: 2017年12月28日]
- 47) 前掲46) 参照。
- 48) 前掲46) 参照。
- 49) <http://www.pref.tottori.lg.jp/259276.htm> [確認日: 2017年12月28日]
- 50) <http://michisuzuki.hatenablog.com/entry/2016/07/27/202749> [確認日: 2017年12月28日]
- 51) <http://www.pref.tottori.lg.jp/safarizoneintottorisanddunes/> [確認日: 2017年12月28日]
- 52) <http://www.pref.tottori.lg.jp/271365.htm> [確認日: 2017年12月28日]
- 53) <http://www.sankei.com/smp/photo/story/news/171125/styl1711250023-s.html> [確認日: 2017年12月28日]
- 54) <https://mainichi.jp/articles/20171201/ddl/k31/040/544000c> [確認日: 2017年12月28日]
- 55) (1) DeLanda, M. (2006) *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*, Continuum. [篠原雅武訳 (2015) 『社会の新たな哲学——集合体, 潜在性, 創発』人文書院] (2) DeLanda, M. (2006) *Assemblage Theory*, Edinburgh University Press Ltd.
- 56) <http://pokemongo-news.com/archives/2473> [確認日: 2017年12月28日]

(本学文学部教授)

A Consideration of New Tourists Generated by “Pokémon GO”

by
Koji Kanda

This paper considers the characteristics and social impacts of new tourists generated by “Pokémon GO”, a game application launched in 2016. In particular, the above aspects are considered focusing on the concepts of mobility and assemblage, while referring to discussions concerning the “mobilities turn” in humanities and social sciences from the late 1990s on. Through an analysis based on this perspective, this paper aims to shed light on the characteristics and novelties of tourists generated by “Pokémon GO”.

First, chapter II considers the characteristics of the mobile assemblage consisting of the software “Pokémon GO”, a smartphone equipped with GPS, and a person who is the player. Points under consideration include: the control by the software “Pokémon GO” of players and the restrictiveness thereof; the components of the assemblage and change of relationships thereof for playing this game; the importance of locations in the game; and the rejection of players’ peculiar actions in specific places.

Based on the above characteristics, chapter III considers tourists who play “Pokémon GO”. First, it is confirmed that, in the situation where locations in a fictional world are more significant than those in the real world, such tourists exhibit characteristics different from those of conventional tourists. The paper also shows that, due to changes in the assemblage of players of the game associated with movement, points such as whether or not they are tourists or what kind of tourists they are are constantly changing. In addition, the paper also looks into the relationship between tourists playing “Pokémon GO” and tourist sites. Especially, focusing on the characteristics of tourists who play “Pokémon GO”, such as attaching weight to the fictional world, tending to gather in specific locations, behaving in an inappropriate manner in places they visit, and gathering in specific locations only temporarily, the paper considers the impact they have on tourist sites through the examples of Setagaya Park and Tottori Sand Dunes in Japan.