

災害復興とポケモンGO

Recovery from Natural Disaster and Pokémon GO

井出 明¹ 佐藤翔輔²
 ○Akira IDE¹ and Shosuke SATO²

¹ 追手門学院大学 経営学部

Faculty of Management, Otemon Gakuin University

² 東北大学 災害科学国際研究所

International Research Institute of Disaster Science, Tohoku University

In the summer of 2016, Pokémon GO, an AR (Augmented Reality) game developed by Niantic, became explosively popular. Besides, its social usefulness came to be recognized as a recovery event in the areas that were shaken by the Great East Japan earthquake. According to the media, the big economic ripple effects of the game have been reported many times. However, until now there has essentially been no analysis of how this GPS game could contribute to recovery from the disastrous effects of the tsunami and the earthquake. In this paper, multiple analyses are performed of the various possibilities of Pokémon GO in addition to its economic effects based on a reexamination of media articles.

Keywords : Pokémon GO, natural disaster, recovery, tourism

1. 問題の所在と背景

2016年7月、アメリカやオセアニアを皮切りにリリースされたポケモンGO（世界共通の公式名称は“Pokémon GO”であるが、本稿が和文であることを踏まえ、以下、基本的に日本における通称である「ポケモンGO」を用いる）は、またたく間に世界中を席卷し、2017年2月段階で6億5千万を超えるダウンロード数が記録された¹⁾。その影響は、単にゲームの世界に留まるものではなく、広く一般社会に多面的な影響を与えている。本稿では、宮城県におけるポケモンGOの復興イベントへの分析を中心として、この種の位置情報型ゲームと災害復興の関係を観光面から考える。

2. 観光学から見たポケモンGOの特性

ポケモンGOとは、キャラクターこそロールプレイングゲームとしてのポケットモンスターを元にしていて、ゲームアプリとしての核心はGPSを用いた位置情報ゲームであることに疑いはない。位置情報ゲームとして基礎となる地図情報は基本的にGoogle Mapを元にしており、ゲームとして成立させるための位置データに関しては、陣取りゲームであるIngressのデータを活用している。プレイヤーは、現実世界を歩きながら、AR（拡張現実）のゲームを楽しむことになる。具体的には、アイテムを入手したうえで、モンスターを捕獲することがゲームの基本的な遊び方となる。こうした営為に加え、他のモンスターと対決する楽しみもあり、ゲーム中で様々な活動しながらポイントを獲得し、ポケモントレーナーとしてのレベルを上げていくことになる。モンスターの捕獲については、運営会社の側で一方向的に設定するモンスターの出現位置に実際に移動しなければならないため、珍しいモンスターが出現した際には、リアルスペースでプレイヤーの大移動が起こることもある。これはとりもなお

さず、情報の力だけで人を移動させており、この仕組みを使えば特段観光資源のない地域にも誘客をすることは可能である。観光情報学の領域で理念的に語られていた、「情報の力で誘客をする」ということが、巨大な規模で実現したのである²⁾。

3. ポケモンGOと社会問題

ポケモンGOは、大勢の人々を情報の力によって移動させることを可能にしているため、様々な社会問題が生じた。本来立ち入ることのできない私有地に多くのプレイヤーが侵入したり、運転中のゲームによる交通事故も起きてしまった。また、アウシュビッツやグラウンドゼロ、そして広島市の平和記念公園と言った慰霊の地として認識されている場所では、プレイそのものに反対する声が強まった。こうした社会問題に関しては、情報処理学会が特集を組み、多方面からの考察を行っている³⁾。

4. 災害復興との関わり

こうした問題点が指摘される一方で、ポケモンGOは、前述の通り情報の力で人を移動させることができるため、イベントに活用することも期待されていた。実際に、石巻では復興支援イベントが2016年11月に開かれ、宮城県の公式発表によれば20億円の経済効果があったと言われており、この報告を聞く限りであれば成功事例であるようにも考えられる⁴⁾。

しかしながら、災害復興と観光の関係性を鑑みると、このイベントは本質的に問題点を抱えていると言わざるを得ない。

20世紀後半の日本における観光産業の反省点として、極端なマスツーリズムの肥大化があり、そこで地域の多様な文化が破壊されてしまったことしばしば指摘されている⁵⁾。こうした反省から、近年の観光は「着地型観

光」が重視されるようになった⁵⁾。この着地型観光は、地元住民の初意識風を重視したもので、地域の視点からもてなしを再構築するものであった。このような観光の動きは、国際的には、Community Based Tourism と呼ばれる観光形態と近似しており、住民と訪問者の間の交流やネットワークづくりに寄与するものとなっている⁶⁾。

こうした観点から、災害復興における観光の成功事例としてしばしば取り上げられるのは中越地震における旧山古志村のケースであり、ここでは都会からの来訪者と地域住民の間にネットワークが生まれたことが確認されている⁷⁾。

翻って今回の宮城県の試みについて見てみると、石巻で活動するNPOや報道関係者から聞く限りでは、地域の住民との関わりが薄く、震災復興の合言葉とも言える「絆」が来訪者と被災者の間で醸成されたかは極めて疑わしい部分があることに加え、そもそも入り込みをマスで増やそうとする昭和型の略奪的観光が被災地で展開されて良いものなのかという点に対する根源的考察を欠いているといわざるを得ない。

5. 今後の方向性

前章までの議論を踏まえ、災害復興に関する知見を有する研究者として、ポケモン GO に対してどのように対峙すべきなのか述べておきたい。

まず、第一に宮城県の経済効果の推定値は、再検討されるべきであろう。20億円と呼ばれる経済波及効果の算出根拠は、宮城県を訪れた観光客の平均支出を元に、産業連関表から割り出しているのだが、この計算ではポケモントレーナー(=ゲームプレイヤー)が通常の観光客と同じ行動を取ることを前提としており、実態にそぐわないといえる。通常の観光客は、訪問先でその地ならではの食事を楽しみ、その地に固有の土産物を買うのであるが、ポケモンのプレイヤーは土地に対するあこがれや思い入れではなく、単にゲームの場として訪れているだけなので、従来型の消費行動モデルにもとづいた推計の妥当性に関しては別の観点からもう一度推計してみたい。

また、復興における被災地と外部のネットワークづくりやいわゆる「絆」の肝要にどのように寄与しているのかという点についても、復興の専門家としての立場から検証する必要があると言えよう。

こうした問題意識に基づき、筆者らは石巻の復興NPO、商店主、現地メディア、そして一般住民に対して相応の規模の聞き取り調査を行うことを予定している。ポケモン GO によるイベントが、昭和型の破壊的なマストゥリズム担っていないかという視点から、現地ベースで再検討をしてみたい。復興の実感は、産業連関表からの算出値では感じ取れず、現地での聞き取りと体感が重要である。

2017年に入って、前掲(文献1))の資料にもある通り、ポケモン GO のブームが沈静化したとの報道もある。もちろんポケモン GO のブーム自体は去るが、位置情報ゲーム一般として考えてみると、今後も被災地の復興にこの種のゲームが何らかの寄与をする可能性がある。そうした状況が生じた際に、科学的かつ具体的にその政策効果を推定できるようにしておくことは、復興を研究する者の社会的責務であるとも言えよう。

参考文献

- 1) 2017年2月27日配信 Polygon,Samit Sarkar, Pokémon Go hits 650 million downloads (2017年5月8日URI確認)
<https://www.polygon.com/2017/2/27/14753570/pokemon-go-downloads-650-million>
- 2) 井出明「観光情報学の体系におけるコンテキスト論の位置づけについて」首都大学東京大学院都市環境科学研究科観光科学域『観光科学研究』1, pp.25-32, 首都大学東京,2008
- 3) 加藤由花, 井出明他「ポケモンGOの衝撃」情報処理学会誌編集委員会『情報処理』57(11), pp.1068-1077,情報処理学会,2016
- 4) 2016年12月19日配信 宮城県観光課「ポケモンGO関係イベントの観光客入込数等について」(2017年5月8日URI確認) <https://www.pref.miyagi.jp/release/ho20161219-6.html>
- 5) 安村克己「観光の歴史」岡本伸行編『観光学入門 ポストマストゥリズム時代の観光学』pp.31-55,有斐閣,2001
- 6) 海津ゆりえ「地域主導型観光 -コミュニティがホスト役」山下晋司編『観光学キーワード』pp.164-165,有斐閣,2011
- 7) 山崎麻里子, 山口壽道, 佐藤翔輔「被災をきっかけにして新たに生まれた外部交流拠点に関する第一次調査-旧山古志村木籠集落の事例-」東日本大震災特別研究委員会編『地域安全学会東日本大震災特別論文集』5, pp.91-94, 地域安全学会,2016

謝辞

本研究の経費の一部は、日本学術振興会による科学研究費基盤研究(C)「道の駅を活用した観光振興と防災インフラに関する研究」(研究代表者 麻生憲一)、課題設定による先導的人文学・社会科学研究推進事業・実社会対応プログラム「効果的・持続的な災害伝承を目的にした拠点構築手法のモデル化と実践的研究」(研究代表者:佐藤翔輔)によって賄われている。