

特別コラム

ポケモンGO の衝撃

応
般

編集にあたって

加藤 由花 東京女子大学

未来のいつか、2016年の夏を振り返ったとき、それはきっと「ポケモンGOの夏」として思い返されるに違いない。一時の熱狂的なゲームは過ぎ去ったとはいえ、私たち情報処理に携わる者たちにとって、Niantic, Inc. (以下、Niantic)によって開発されたこのスマホゲームの登場は、確かに「ポケモンGOの衝撃」だったはずである。

会誌編集委員会では今回、大きな社会現象を引き起こしているこのゲームについて、緊急コラム集を企画した。幅広く諸分野で活躍されている方々に執筆をお願いし、それぞれの専門の立場から、ポケモンGOについて、思うところを語っていただいた。スマホゲームがテーマなので、執筆をお願いしても「ポケモンGOはやっていません」「興味ありません」と言われる可能性もある。しかし、予想に反し、皆

さん、実に深くゲームについて語ってくれた（これも衝撃の1つであろう）。

記事は主に2つの視点から構成した。1つは、このゲームがあまりに急激に普及したことにより引き起こされた社会的な問題について。そしてもう1つは、実に幅広い層にユーザが広がっているという特性から、ゲームという枠にとらわれず、さまざまな視点からの論考を集めたというものである。その結果、法律、観光から哲学まで、バラエティに富んだラインナップになった。

読者の皆さんは、どのような視点でポケモンGOを見ているだろうか。本企画が、ITの持つ社会インパクトについて考えるきっかけになれば幸いである。

ポケモンGOの法的問題

板倉 陽一郎 (正会員) 弁護士・ひかり総合法律事務所

2002年慶應義塾大学総合政策学部卒業。2004年京都大学大学院情報学研究科社会情報学専攻修士課程修了。2007年慶應義塾大学法務研究科(法科大学院)修了。弁護士(ひかり総合法律事務所パートナー)。本会電子化知的財産・社会基盤研究会幹事。itakura@hikari-law.com

ポケモンGOによって引き起こされている事態

ポケモンGOがAR (Augmented Reality) 空間を通じて行っていることは、1つは、(野生の)ポケモンの出現であり、もう1つは、現実世界のランドマークを、ポケストップやジムに指定することである。

ポケモンの出現は、ある程度地域別に設定されており、都市部の著名な公園では、意図的にレアポケ

モンが配置されている感もある。これにより、「出現場所(とされている場所)に向かい、その場に滞留する」という行動が誘発される。

ポケモンをゲットする手段は、野生のポケモンをモンスターボールで捕獲することと、「卵」を孵化させることである。野生のポケモンについては、出現が出現音または振動で知らされる。クリックすると、捕獲の画面に遷移するが、出現してしばらく時間が経つか、出現場所からある程度離れるとポケモ

ンは消えてしまう。「卵」は、歩行距離を稼ぐことで孵化するが、歩行距離にカウントされるためには、ポケモン GO を起動しつつ、一定の速度以下で移動することが必要である。自転車や自動車での移動でも速度を低下させればカウントされる。これらの仕様から、歩きスマホや、運転しながらのスマホが誘発される。

ポケストップ周辺ではアイテムが得られるほか、ルアーが刺されると、ポケモンの出現率が上がる。また、ジムでのみバトルを行うことができる。これによって、「ポケストップやジムに向かい、その場に滞留する」という行動が誘発される。また、ポケストップやジムの場所を確認するために、いわゆる歩きスマホが誘発される。

要するに、ポケモン GO は、①出現場所、ポケストップまたはジムへの移動とそこでの滞留と、②歩きスマホ、運転しながらのスマホ、を誘発する仕様になっている。

出現場所、ポケストップまたはジムへの移動と滞留が引き起こす法的問題

(1) 出現場所、ポケストップおよびジムの削除・修正についての運営社の態度

ポケストップまたはジムは、ポケモン GO 運営社である Niantic が先行して運営している位置情報ゲーム「Ingress」の「ポータル」が流用されている^{☆1}。ポータルはポケストップまたはジムの現実空間での所有者や管理者の許可を得て申請されていたわけではなく、出現場所についてはポケモン GO の任意であるため、出現場所、ポケストップまたはジムに指定されたランドマークの所有者や管理者は、突然の来訪者の増大に困惑することとなる。ポケストップやジムに関し、ポケモン GO は削除・修正の申請フォームを用意しているが、「いただいた申請をもとに、ポケストップやジムを個別に確認しております。判断によっては、削除をお断りする場合もございます」として、常に応じるわけではない

との姿勢を見せている。また、ポケモンの出現については削除・修正の申請フォーム等は用意されておらず、これについて申し入れる場合は別途行うこととなる。実際に、北海道大学（大学構内）や東京電力（原発敷地内）などが、ポケモンを出現させないよう Niantic に申し入れている。

(2) 所有権に基づく削除請求

出現場所、ポケストップおよびジムの削除・修正を Niantic が断った場合、これを法的に請求することができるか。現実世界で猛獣を放たれたのであれば、土地所有権に基づく妨害排除請求または妨害予防請求として、猛獣を放ったものに対して排除を請求することができる。ポケストップやジムを勝手に建築された場合も、同様に収去を請求することができる。しかし、AR 空間には土地所有権は及ばず、土地所有権に基づく削除請求はできないと考えるべきであろう。所有権は「所有物の使用、収益及び処分をする権利」であって（民法 206 条）、物理的な使用以外に及ぶものではないと考えられるからである。著作権消滅後に、所有権者が無体物としての面に対する排他的支配権能を獲得することを否定した判例^{☆2}や、物（競走馬）のパブリシティ権を否定した判例^{☆3}も、同様の前提に立っている。

(3) 人格権または営業権に基づく削除請求

所有権に基づく削除請求ができなくとも、実際に来訪者の増大によって敷地内に入り込んでくる事案が生じ、プライバシーが害されたとか、売上が減少したなどの被害が生じている場合はどうか。インターネット上の書き込みによってプライバシーが侵害されたり、名誉が毀損されたりした場合には人格権に基づく削除請求が、営業に被害が生じた場合には営業権に基づく削除請求が認められており、出現場所、ポケストップまたはジムの指定によりこれらの具体的被害が生じているような場合には、人格権または営業権に基づき、ポケモンの出現、ポケストップまたはジムの指定自体の削除請求が可能なくともあり得よう。また、ポケストップの説明に名誉毀損

☆1 「ポケモン GO 集客快調 配信 1 か月 マクドや商店街 売上げ増」読売新聞 2016 年 8 月 10 日大阪朝刊 8 頁。

☆2 最判昭和 59 年 1 月 20 日民集 38 卷 1 号 1 頁。

☆3 最判平成 16 年 2 月 13 日民集 58 卷 2 号 311 頁。

的表現があれば、これについても人格権に基づく削除請求が可能であろう（AR 空間における名誉毀損の問題は垂水らが指摘していた^{☆4}）。

歩きスマホおよび運転しながらのスマホが引き起こす問題

ポケモン GO は「アプリのインストール後、初めて起動する際に利用規約と注意喚起画面を表示し、同意しないとゲームを進めないようになってしまふ」「アプリの起動時にも、毎回必ず、周囲に注意して遊ぶよう全画面表示で注意喚起し、同意しないとゲームを始まらないようになってしまふ」等、安全対策を強調しているが^{☆5}、前述のとおりその仕様は明らかに歩きスマホや運転しながらのスマホを誘発しており、ポケモン GO に起因する道路交通法違

反が多発しているほか、死亡事故まで発生している^{☆6}。

このような状況を前提にすれば、Niantic が運転しながらのスマホを誘発していることが、民法上の幫助（719 条 2 項）や共同不法行為（719 条 1 項）に該当するとして、交通事故の被害者からの損害賠償請求を受けること（飲酒運転の場合、同乗者に幫助や共同不法行為の責任が認められている例がある^{☆7}）や、交通事故の加害者から、共同不法行為者として、求償（不当利得返還請求）を受けることもあり得るであろう。さらに、今後も道路交通法違反や自動車運転処罰法違反の刑事犯が増加するとすれば、Niantic 自体への刑事捜査の可能性も否定できない（Niantic は外国法人であり、国際刑法上の問題は別途考察が必要である）。

^{☆4} 垂水浩幸，森下 健，上林弥彦：SpaceTag のアプリケーションとその社会的インパクト，情報処理学会研究報告，1999-GN-033，Vol.1999，No.88，pp.31-36（1999）。

^{☆5} <http://www.pokemongo.jp/faq/>（2016 年 9 月 2 日閲覧）

^{☆6} 「運転中ポケモン，2 例目死亡事故，愛知。」日本経済新聞 2016 年 8 月 26 日朝刊 15 頁，「ポケモン GO の道交法違反 727 件，警察庁まとめ。」日本経済新聞 2016 年 8 月 4 日名古屋朝刊 21 頁。

^{☆7} 東京地裁八王子支部判平成 15 年 5 月 8 日判時 1825 号 92 頁。

ポケモン GO に関する注意喚起の狙い

山内 智生 内閣サイバーセキュリティセンター

1989 年旧郵政省入省。主に、電波，研究開発，セキュリティ関係業務に従事。2009 年総務省情報通信国際戦略局研究推進室長，2014 年同宇宙通信政策課長を経て，2016 年 6 月より NISC 参事官（基本戦略担当）。

NISC が出した注意喚起

7 月 20 日，内閣サイバーセキュリティセンター（NISC）は、「ポケモン GO」の注意喚起を発出した。NISC は，サイバーセキュリティ戦略（戦略）に基づき，種々の普及啓発活動を行っており，Twitter，公式 Web サイトを始め 4 つのメディアで不正プログラムや不審なメールへの対処方法，情報モラル教育等に関する情報を発信している。この注意喚起は，大きな反響を呼び，たとえば，「NISC @みんなのサイバー天気予報」というアカウント名の Twitter では，通常数十程度のリツイートが 3 万以上もあった。

報道機関からの質問と NISC の考え方

この注意喚起について報道機関から取材を受けた際の質問と NISC の考え方を紹介する。

①注意喚起の意図は何か。なぜ，リリース前に出したのか。

ポケモン GO が AR を本格的に普及させ得るものと認識していたところ，米国等でのリリース直後から，交通事故，強盗などの事件に巻き込まれるとの報道があり，国内で同様の事故・事件により，ポケモン GO だけでなくスマートフォンの利用が不適当との論調が生じることを懸念し，リリースに先駆けて注意喚起を行った。7 月 20 日は公立学校の終業日に当たり，低年齢層への訴求を意識した。

②政府機関が特定ゲームの注意喚起をするのか。

ル、IoT (Internet of Things)、ウェアラブルなどの言葉に象徴される今後の実世界コンピューティングへのステップである。禁止するということは進展を阻むだけでなく世界の動きから後退することである。また、一度禁止すると将来撤回するのはかなり難しくなるということもある。撤回後に万一事故が起これば撤回を判断した人間が突き上げられる。さらに、ゲームにふさわしくない場所や迷惑な場所としてポケストップ・ジムを排除する動きもあるが、筆者はこれにも反対である。神社や慰霊碑などでの無礼は許しがたい。しかし、問題を共に考えることで、今後はその場にふさわしい、その場で便利に利用できるようなコンテンツになっていくとともに、場所自体がコンテンツと融合した新しい機能・役割を担うものとなっていくであろうと思う。

すべての新しく有望な技術は、社会に広める前に早めに問題点を抽出してそれを解決する技術を開発すべきである。同時にルール作りや社会啓蒙も必要である。人と技術は相互作用しながら進歩し続けるべきで、かつての鉄道、自動車や家の中で使う電灯、

電子レンジや包丁などの刃物に至るまで危険を伴いながら、人類が多くの努力と犠牲の中で社会や生活に取り入れてきたものである。ポケモン GO はゲームゆえに必要性が見えにくいのだが、その先には人類を豊かにする大きな世界が見えている。その世界をうまく築きあげてゆけるよう、配慮しつつ推進してゆくべきだ。それこそ情報技術をうまく使えば犠牲を最小限にして進めてゆけるかもしれない。

最後に、小中学生のポケモン GO の禁止にも反対である。子どもたちは大いにゲームをすればいい。危険回避の問題だけでなく成績の下がる子どもが出てくるのかもしれない。しかし、それはゲームに限ったことではない。スポーツに熱心になる子どももいるし、恋愛の場合もあるだろう。咎めるのではなく、ひとつのステップとするかどうかである。子どもたちが将来歩きスマホの中で危険を知らせてくれたりマナーを教えてくれるアプリを開発するのもかもしれない。と、中学生の頃インベーダーゲームに魅せられてコンピュータの道に進み、研究者になった筆者は思うのである。

観光にまつわる問題点とその解決策

井出 明 (正会員) 追手門学院大学経営学部

京都大学経済学部卒業。同大学院情報学研究科指導認定退学。博士 (情報学)。社会情報学とダークツーリズムの手法を用いて、災害復興や戦争の記憶の承継に取り組む。監修書に『DARK tourism JAPAN (ダークツーリズムジャパン)』(東邦出版) 他。aide@otemon.ac.jp

ポケモン GO が配信された直後から、観光学の領域において議論の俎上にのったのは、アウシュビッツ強制収容所や広島平和記念公園といった悲劇の記憶にまつわる場所でゲームを楽しむことが倫理上および道徳的に許されるのかというトピックであった。報道によれば、両ケースともポケストップ (以下ポケストと略す) が削除され、ゲームを楽しむ姿は見られなくなった。ただし、両者の成り立ちや地理的特性はまったく異なるものであり、アウシュビッツはクラブから 60 キロ程度離れた郊外の地であるオシフィエンチムにあるのに対し、広島平和記念公園は百万都市の中心部に位置し、かつての軍



図-1 新しい World Trade Center にはジムが配置され、近隣の追悼のエリアからでもバトルに参加できる

の活動と関連した部分も含んでいる。

また、同様の論理でポケストを排除したニューヨークのグラウンドゼロについては、事実上、実効性はないと言ってよい。筆者は現地を調査してみたが、グラウンドゼロの追悼公園には、たしかにポケストそのものは置かれていなかったものの、この公園は面積自体が狭く、周囲のポケストやジムに近いため、事実上ポケモン GO で遊ぶことが可能であり、ベンチに座ってゲームを楽しむ風景も散見された。

一方、悲劇の現場であっても、東日本大震災で被災した東北三県と先日地震を経験したばかりの熊本県は、ポケモン GO を使った観光誘客に乗り出している。

このように分析していくと、ポケモン GO の衝撃があまりにも大きかったために、地域の歴史性や特徴をあまり丁寧に考えることもなしに、議論が先走りしてしまった感が拭えない。

では、技術者と地元の関係者はどのようにポケモン GO に対応すればよいのであろうか。

俯瞰的に見てみると、メディアの取り上げ方がセンセーショナルであったためか、技術的に対応可能な、「時間のコントロール」という視点が欠けてしまっていることが、摩擦を大きくしているように思われる。たとえば、広島平和記念公園では“明るい”イベントが開かれることもあり、そのような行事の際には、ポケモン GO を用いて集客を試みたとしてもあまり違和感はないかもしれない。逆に、ポケモン GO を復興の手段として考えている被災地にしても、3月11日に東北でポケモン GO をプレイ



図-2 グラウンドゼロの追悼公園内部にはポケストジムもないが、近隣には数多く存在する

されてしまうと、それは遺族や被災者の気持ちを逆なですることになりかねない。

現状、ポケストやジムについては、「有」か「無」の二元論で語られてしまい、「いかに適切な時期に出現させるか」という方向に話は進んでいない。観光の観点から場所について考えるとき、その観光対象は常に同じ意味を持つのではなく、時期や訪れるきっかけによって、その相貌は変化すると考えられている。

今後、ポケモン GO を用いた地域振興を考える際は、運営会社と自治体でタイムマネジメントを行い、適切な時期にポケストやジムを機能させるという解決策を目指すことは大きな合理性があろう。

ゲームとして見たポケモン GO

福地 健太郎 (正会員) 明治大学総合数理学部

2004年東京工業大学大学院情報理工学専攻博士後期課程単位取得退学、博士(理学)、電気通信大学、ERATO五十嵐プロジェクトを経て、2013年より現職。kentaro@fukuchi.org

ポケモン GO はゲームか

ポケモン GO のゲームとしての側面を検討するに

あたって、同ゲームに明確な達成目標(ゴール)が設定されていない点に着目したい。

これまでのポケモンシリーズのゲームはいずれも、

すべてのポケモンを集めてポケモン図鑑を完成させること、およびポケモンバトルでのリーグ制覇、というゴールが設定されている。しかしポケモン GO では、国境をまたいでポケモン図鑑の完成は著しく困難であり、またジムでのポケモンバトルは単調で、誰もが目指したくなるゴールにはどちらもなり得ていない。

ゲームデザイナーの Greg Costikyan や Chris Crawford は、明確なゴールをゲームの条件として挙げており、それが無いものを「玩具」「遊び」としているが、これに沿うならば、ポケモン GO はゲームと遊びの中間物だと言えよう。実際、同ゲームはむしろ昆虫採集によく似ており、プリミティブなインタラクションの楽しさに主眼が置かれているように感じられる。

こうしたゲームデザインは近年のブラウザゲームやスマートフォンゲームにもよく見られる。その背景のひとつに、ゲームの重心が「キャラクタ」へ移ってきているという状況がある。

近年では強い個性を持つ多数のキャラクタが登場する種類のゲームが人気を集めている。多数のキャラクタの個性を演出し分け、その集積によりゲームの世界観を消費対象として提供するためには、キャラクタを感じさせる材料をゲーム内に多数投入する必要がある。ゴールのないゲームデザインは、このキャラクタ演出を継続的に投入するための器として機能する。

Niantic は前作「Ingress」で世界観を断片的に提供する仕組みを幾重にも用意していたのだが、屋外でスマートフォンを扱いながらそれを享受するには困難が伴い、成功していたとは言いがたい。ポケモ

ン GO ではそれを踏まえてか、断片の提供は抑えられている。ポケモンシリーズの経験が豊富なプレイヤーであれば過去の蓄積からそれを補って楽しめるのだが、ポケモン GO で初めてシリーズに触れたプレイヤーにはポケモンはよく分からない存在のままであり、断片的な情報を集めることで世界を読み解いていくという遊びが成立しない。

生命を吹き込まれるポケモン

しかし 11 月には従来のシリーズに連なる新しい作品の投入が予定されている。ポケモン GO で初めてポケモンに触れた人に対しては、明確なゴールやキャラクタ演出はそれによって補われることになり、宙吊りになっていた「ポケモン」という記号を接地し、世界観を獲得する機会が提供される。またかつてポケモンシリーズを遊んでいた人に対しては、ポケモン世界への回帰を促す。どちらにせよ、プレイヤーのポケモンリテラシーは大きく育つこととなる。

そうなれば、ポケモン GO はそのリテラシーを前提としてさらに進んだ仕掛けを打つことができるようになる。ポケストップにプレイヤー同士で集まる行為に、より世界観に沿った意味を持たせることもできようし、個々のポケモンの特徴と地理的条件とをより密接に関係させることもできるだろう。ポケモンや他のプレイヤーとのインタラクションに、プレイヤーが自分で意味を構築して楽しむ流れも強化される。

この相補的な関係が軌道に乗れば、屋外でのインタラクションを最小限に抑制し安全性を向上させつつ、より深いゲーム体験を提供することが可能となるだろう。屋外 AR ゲームとしてのポケモン GO が真に飛躍する可能性は、その先にある。

AR サービスとしての視点

水野 慎士 (正会員) 愛知工業大学情報科学部

名大大学院博士後期課程修了。博士(工学)。豊橋技科大を経て、現在は愛知工業大情報科学部教授。CG、インタラクティブシステム、バーチャルリアリティに関する研究教育に従事。 s_mizuno@aitech.ac.jp

ポケモン GO の特徴の 1 つに実写映像とポケモン

を合成して表示する AR 機能がある。マップ画面に



図-1 ポケモン出現場所にダッシュする人々（シドニー）

出現したポケモンをタップするとビデオカメラが起動してARモードとなり、スマホのセンサ情報によって撮影角度の変化に応じてポケモンの表示も変化して、その場に実際に存在するように撮影中のシーンにポケモンが合成表示される。

AR機能の実装自体は他のスマホアプリでも従来から行われている。たとえば「セカイカメラ」では実世界のさまざまな場所に埋め込まれたタグをカメラ越しにARで確認できた。また、映画ロケ地散策アプリ「タカハマ物語 de おにごっこ」¹⁾では、アプリが示す矢印に従ってロケ地を順次巡り、ロケ地に近づくとカメラが起動して、周囲に潜むオニをカメラ越しにARで探してタップして捕まえるという、ポケモンGOと似たコンセプトを持つ。

ポケモンGOのAR実装に技術的な新しさはないが、アニメキャラクターを実世界に登場させるというシンプルだが多くの人々が夢見る世界を実現したことはポケモンGOヒットの一因であると言える。アニメキャラクターと実写の合成は1940年代のアニメ「ドルーピー」や1988年の映画「ロジャーラビット」で用いられるなど、古くから人々の興味を引き付けてきた。そして現代のポケモンGOでは、お馴染みのポケモンが自分の身の回りに登場するだけでなく、モンスターボールを投げてポケモンを捕まえるというインタラクションまで実現した。実世界のさまざまな場所へARで登場したポケモンのスクリーンシ

ョットは非常に大きなインパクトとなり、某国大統領執務室に登場した「ニャース」が世界中のニュースで取り上げられたり、フライパン上ではねる「コイキング」がSNSで多数投稿されて拡散したりした。

アプリ開始からしばらく経っていわゆるライトユーザは減少したが、残ったユーザはポケモン収集に熱心で、この原稿を執筆中のシドニーではレアポケモンが現れるたびに群衆が出現ポイントに向かって猛ダッシュする様子は何度も見られた。ただしAR機能を使うユーザの比率は開始当初に比べると大きく減少していると感じる。これはAR自体に当初の目新しさがなくなった今、AR機能がポケモン捕獲に有用でなく起動させる必要がないためである。AR機能を使用するとポケモンに向けてスマホを構える必要があるが、AR機能を使わなければスマホを机の上に置いたまま手軽にポケモンを捕まえることができる。実際、筆者の周囲でポケモンGOを継続している15人の中で日常的なAR機能の使用は皆無であった。

ポケモンGOのAR機能はアプリ開始時の爆発的なスタートダッシュの大きな原動力になった。しかしゲームが安定期に入った今、AR機能の使用はSNSへの投稿目的などユーザと状況が限られている。AR機能の常時使用はカメラ起動によるバッテリー消費や安全面などの問題も考えられるため、アプリ開発元自体が継続的な使用を狙っていないこと

も考えられる。これらの問題が解決されたとき、ポケモン捕獲に AR 機能が本質的に絡む次世代ポケモン GO も期待される。

参考文献

- 1) 菰田悟史, 鷹巣由佳, 水野慎士: 地域映画「タカハマ物語」のロケ地散策のためのスマートフォンアプリ, 情報処理学会研究報告, Vol.2013-DCC-3, No.16 (Jan. 2013).

位置情報サービスとしての可能性

河口 信夫 (正会員) 名古屋大学未来社会創造機構

1995年名古屋大学大学院工学研究科博士課程満了。同大助手、准教授を経て2009年より同大教授。位置情報・ユビキタスシステムに関する研究に従事。2012年にNPO位置情報サービス研究機構(Lisra)を設立。博士(工学)。kawaguti@nagoya-u.jp

日本には「コロニーな生活☆PLUS (以下コロプラ)」や「ケータイ国盗りゲーム」に代表される、ガラケー(スマートフォン以前の高機能携帯電話)のGPSや基地局位置情報を活用した「位置ゲー」と呼ばれるゲームジャンルが10年以上前から存在している。その意味で「ポケモンGO」や「Ingress」といった位置情報を活用したゲームの存在は決して新しくない。すなわち、位置情報サービスとしての可能性が「ポケモンGO」の登場によって大きく変わったか、というと、ほとんど変わっていない、というのが実際である。ただ、今回の「ポケモンGO」の登場が、多くの人にとって「位置」を使ったゲームを知る初めての機会となったことは確かであろう。また、公園などの「ポケストップ」の密集地において、多くの人がゲームに興じる姿を見かけたり、報道されたりしたため、位置情報ゲームにより「人を動かしたり、集めたりできる」という事実が、広く社会に認知された点も重要である。私のような位置情報サービスの研究者にとっては「位置

に紐づけた情報を利用者に提供して行動変容をさせる」といった研究内容を、実感を伴って一般の人に説明することは、これまでは大変難しかったが、今後は「要は、ポケモンGOですよ」で、簡単に伝えることができるようになり、大変ありがたい。逆に言えば、行動変容や位置情報提供を目的としたサービスに関するアイデアを、より多くの人が発想しやすくなったとも言えるため、今後は、新しい位置情報サービスが、これまで以上に多く登場することが期待できる。つまり「ポケモンGO」は、位置情報サービスの認知度向上や普及・発展に大きく貢献してくれたと言える。また、ポケモンという、グローバルに認知度が高く、さらに屋外で捕獲することに違和感がないキャラクターの選択が、このゲームがこれだけ話題を集めた理由の1つであるため、今後の位置情報サービスの開発においては「認知度が高く、対象とするサービスに適性が合ったキャラクター」という観点が重視されるようになるであろう。

哲学としてのポケモン GO

黒崎 政男 東京女子大学

1954年仙台市生まれ。東京大学大学院博士課程修了(哲学)。現在、東京女子大学人文学科哲学専攻教授。著書に『デジタルを哲学する』、『カント『純粹理性批判』入門』、『哲学者クロサキの哲学超入門』ほか多数。PFH00600@nifty.com

なんの変哲もない普通の公園。そこにある日を境にして、見知らぬ人々が大挙押しかけ、通勤ラッシュのような人混みが発生する。突然のこと、しかも、

前代未聞のことだ。彼らによれば、この公園には、実に多くの妖怪たちが存在しており、しかもピカチュウなどという珍しいモンスターもいる。実際、何

人もハンターがそのモンスターを捕獲した、と語り合っている。捕獲したという証拠は、彼らが持っているスマートフォンという機械の中にちゃんと残されている。

それまで、その公園でのんびり時間を過ごしていた人々には、いったい全体何が起こったのか、とんと見当がつかない。ハンターによれば、ここには、2016年7月のある日を境に、大量のモンスターたちが存在するようになったのだそうだ。普通の人には、そんなものは一切見えない。ここにコラッタがいる、あそこにコイキングがいる。そのような彼らの叫び声は、きわめて異様であり、不気味ですらある。

ポケモン GO は、現実世界で人が感知できる存在に〈何か別の情報〉を加え現実 (Reality) を「拡張 (Augmented)」表現する技術、つまり、「AR (拡張現実)」を使っている。AR は現実の世界にデジタル情報を重ね合わせるものと言ってもいいだろう。

ポケモン GO をやっている人とそうではない人では、見えている景色が違う。見慣れた風景が、ポケモンも存在する世界に変容するわけだ。みんなが見ている空間に、ある特殊な人々 (といっても世界中に何千万人といえるだろう) だけが、見えないものを見ている。確かに、この光景は、室町時代に描かれた「百鬼夜行図」や「つくも神絵巻」を直の世界で見ている感じだ。しかも、妖怪たちは突如出現したり消失したりで、流動する自由霊のようだ。

AR テクノロジーによって、この世に出現することになったポケモンたちの〈存在の濃さ〉、存在様

態は、どのようなものなのだろう。本当に存在している、とはいったいどういうことなのか。見える人だけに見えるポケモン。あるデバイスを通すと、そこにあまねく存在するポケモンのあやうさと確かさは、霊感体質の人々にだけ見えるという霊のそれとどれだけ異なっているのか、いないのか。

「この古い旅館、昨日も野武士の幽霊がでたらしいよ。霊感体質の A 子は、昨日その幽霊と話したんだって」

霊が見える、という人々が、どうしても一般の人と話が通じない、というのであれば、この AR 技術を使って、古い旅館に半透明ぐらいの幽霊を重ねてやれば、一般の人は、ああ、こんな感じで見えているのか、ということを理解するだろう。

中世哲学において〈存在 (ens) の一義性 (univocatio)〉ということが語られた。神の存在も天使の存在も個物の存在も「存在」という限りで、一義的でなければならぬ、というものだが、現代のデジタル・テクノロジーが繰り出してくるさまざまな Reality (実在) の存在様態は、はたしてどんな「存在」なのだろうか。そして「存在」について考えることはとても難しい。プラトンはその対話篇『ソフィステス』で「我々が〈存在〉ということばでもって一体なにを思い描いているのか。我々は以前はもちろんそれをよく知っていると信じていたのだが、今ではまったく心許なくなっている」と語らせているが、少なくとも、AR を「仮象」や「仮想」や「付加」といった非本質的な存在として処理してしまおうとする態度は早晩、挫折してしまうことだろう。

