



「ポケモンGOは社会に貢献するのか」

7月22日に日本でリリースされたスマートフォン向けゲーム「Pokemon（ポケモン）GO」のニュースが列島を賑わせています。その中にはゲームに熱中のあまり事故や事件が多発し、プレイヤーのマナー違反に苦情の声があがるなど悪評もちらほら。しかし、ゲームの世界の遊びと現実世界の面白さの融合というAR（Augmented Reality 拡張現実）を世に知らしめたことの意味合いは極めて大きいのも事実です。このARの普及はゲームだけでなく、社会貢献の形を大きく変える可能性を秘めています。

ポケモンGOには兄貴分とも言える存在があります。位置登録情報を利用する技術を用いて、同じ米国のナイアンティック社によって開発された「Ingress」です。この2つのゲームはキャラクターの有無などの違いこそあれ、地図情報を基に現実の世界そのものがゲームフィールドとなり、様々な場所を歩き回って目的を果たしていくという点で共通しています。ナイアンティック社の創業者はIngressについて「アイデアの根幹には、日常のすぐそばにある歴史的な建造物や石碑などを多くの人に知ってほしいという考えがある」と語っており、「地域活性」に通じる考えがにじみます。

現にIngressを地域活性につなげようとする試みは多数展開されています。東京都の東村山市では、カンヌ国際映画祭の出品作にも選ばれた映画「あん」のロケ地が東村山市であることから、「Ingress」を使ってロケ地を巡るイベントを東村山市と市民が協力して昨年10月に開催しました。この中では、初めて「Ingress」に触れ

る参加者にゲームの使い方をレクチャーしながらロケ地を案内するイベントや、協賛する東村山市内のお店に来た参加者に特典を提供するイベントなどが行われました。また、岩手県の盛岡市でも一昨年に市内の歴史的・文化的施設を巡るイベントが開催されました。ポケモンGOにおいても、こうした動きが生まれる兆しがあります。自民党のIT戦略特命委員会では、観光地への誘客を通じて地方創生に活用するよう任天堂やナイアンティック社に協力を求めている考えが示されました。同委員会の平井委員長は「一種の社会貢献ができるゲーム」と評価しています。この背景を少し解説しますと、ポケモンユーザーに対する最大の動機付けは、「貴重なモンスターと出会える」という点にあります。いつどこで、「あのモンスターが出没した」という口コミを通じて人が殺到していく特性から、ゲームの運営会社とコラボレーションし、特定の地域で特別なモンスターと出会えるような仕掛けを通じて、観光地活性につなげていこうとする狙いがあると思われます。

地域活性を含めた社会貢献において、最も重要な要素は人を動かす力です。どんな崇高な理想や目的を掲げて、それに賛同しともに行動を起こす人が生まれなければ、良い影響を生み出すことはできません。多くの社会貢献活動はこの点で躓きます。今のところ、事故や事件の報道が目につくポケモンGOが、人を動かす強烈な力と地域活性という開発思想によって、どのような影響を社会に与えていくのか、注目です。

（文責：ESG/統合報告研究室 研究員 多田尋一）