

拡張し続けるポケモン・ワールドと 終わりになき冒険

——『ポケットモンスター』の社会現象——

宮崎 椋成
(澤井研究会4年)

- I はじめに
- II ポケモンの棲息地としての現代社会
 - 1 思想的潮流：「孤独主義」のカンフル剤としてのポケモン
 - 2 技術的潮流：情報ネットワーク社会で進化を続ける『ポケットモンスター』
- III 「遊び」論に基づいたインタビューの実践
 - 1 「遊び」にまつわる古典的理論枠組み
 - 2 半構造化インタビューの概要
- IV 誰一人取り残さない「遊び」のデザイン
 - 1 家族・友人間のハイパー社会性
 - 2 ポストモダニティのプレイスタイル
 - 3 不易流行が創出する共同性
- V 終わりの見えない世界観設計
 - 1 拡張し続けるポケモン・ワールド
 - 2 人間の寓意としてのポケモン
- VI おわりに

I はじめに

今日、私たちの生活圏内には様々なキャラクターが「棲息」している。キャラクターを用いて商品化する、空間をラッピングするなど、ライセンスホルダー(著作権元)企業が他企業・行政・団体にキャラクターを貸し出す「キャラクタービジ

ネス」の産物が巷に溢れている。

このような IP (Intellectual Property : 知的財産) 所有者 (ライセンサー) と利用者 (ライセンスィ) の関係で計画的に生み出される商品の総体を、欧米では「メディア・フランチャイズ (Media Franchise)」と呼ぶ。一方で、アジア地域、とりわけ日本で展開されてきた「メディア・フランチャイズ」はゲリラ的かつアイデア主導の様相を呈しており、それは「メディア・ミックス (Media Mix)」¹⁾として理論化されている。すなわち、欧米圏ではアイデアはライセンスホルダーの所有物とみなされ、二次創作物などのファン・フィクション (fan fiction) に法的側面から厳格に対処するのに対し、アジア圏ではそれらを巻き込みながら大規模な IP のエコシステムを創出するという明確な文化的哲学の違い²⁾を示唆しているのである (Tosca・石川・中村 2019)。硬直化した「世界観」遵守の欧米では IP が収斂 (Convergence) するのに対し、フレキシブルな「世界観」を容認するアジアでは IP が拡張 (Divergence) すると言える。アジア圏の消費者は「キャラクターを消費する受動的な存在」ではなく、「消費者自身が自分の中でファンタジーを築き上げ表現する能動的な存在」として、流動的で柔軟なアイデアの展開を「そうぞう (想像/創造) 力」によって支えてきた。

消費者と生産者の相互作用によって生み出されたキャラクターとそれらを取り巻く世界観は、日本を代表する輸出財となり、ソフトパワーを底上げする「クールジャパン戦略 (Cool Japan)」としての期待感が高まっている。

そこで本稿では、世界で最も影響力のあるキャラクター作品『ポケットモンスター』³⁾を、現代社会の変容に合わせた戦略的な世界観設計やキャラクター設定のモデルケースとして記述することで、現代社会の位置取りをいま一度確認するとともに、流動的なメディアに合わせた「遊び」のデザインやキャラクターのプロデュース手法を検討することを目的とする。

『ポケットモンスター』は世界規模の影響力を持ちながら、なおかつ日本型メディア・ミックスの新しい地平を切り拓いた。加えて、情報社会の特性を捉えてキャラクターをプロデュースし、先駆的業績を収めた恰好の例と言える。この三つの特異性に注目し、調査対象として取り上げる意義を考えていく。

第一に、『ポケットモンスター』はメディア・フランチャイズで世界一の総収益 (約921億ドル) を挙げており、世界的なインパクトを誇っている (Hallman 2019)。この背後には、メディア・ミックスの勝利とも言うべき、家庭用ゲーム・カードゲーム・映像事業などをプロデュースする緻密な事業戦略がある。まさに

「帝国」(Alison 2006=2010: 252; Kelts 2006=2007: 30) という譬喩で表されるような、複雑かつ大規模なメディア間の繋がりを創出している。

第二に、『ポケットモンスター』は「遊び」を源流としたメディア・ミックスである。これは、週刊少年ジャンプのような日本型メディア・ミックスの主流「マンガ発」とは一線を画すものであった。「ゲーム発」という特異性は、複数の人々の間でのコミュニケーションを前提としているとも言える。株式会社ポケモン⁴⁾代表取締役・最高執行責任者の宇都宮崇人は「遊びから生まれてる、ゲームから生まれているから世界に広がった」(構想日本 2020) と述べているように、「ゲーム(遊び)」は国境を越えて共有しやすいものである。アニメや漫画のような特定のストーリーに依拠しない文脈依存性の低さがゲームの特長であり、ルールさえ理解すれば老若男女誰でも楽しめる可能性を秘めている。

第三に、『ポケットモンスター』はポケモン・ワールド(ゲーム内の世界)と現実世界が相互にリンクするような「遊び」の仕組みが施されている。換言すれば、『ポケットモンスター』の世界におけるインセンティブが現実のユーザーに対して特定の「社会的行為(social action)」を引き起こさせる仕組みが事前に用意されている。このゲームシステムについては、Ⅱ章・Ⅳ章で詳細に分析を加える。

こういった特異性を踏まえて、本稿では「キャラクター」を、「空間や行動などに対してさまざまな意味付けを担いながら、無限の価値を創出する情報の一種」だと定義付ける。非物質性を帯びた「情報」は、限界費用が限りなくゼロに近く無限のリソースを持つという特性を活かして、大量破棄を伴う生産主義、自然や他社会から取奪する物質主義を克服する可能性がある(見田 1996)。また、情報化の進展とキャラクターの「棲息地」(メディア)の拡大は連動しているため、キャラクターの分析は現代社会のメディア・コミュニケーションやメディア社会の在り方を分析することに繋がると考える。

Ⅱ章では、思想的・技術的潮流に注目しながら、過去から現在までの『ポケットモンスター』の足跡を概観することで、現代社会の現在地を診断する。Ⅲ章では、古典的「遊び論」として Huizinga (1938) と Caillois (1967) の議論を下敷きに、『ポケットモンスター』ゲームの遊び・キャラクターとしてのポケモンに関する半構造化インタビューの設計を行う。Ⅳ章では、『ポケットモンスター』の遊びの特色に注目し、関連する概念を横断的に参照しながら、インタビュー結果を交えて「遊び」を切り口に現代社会を分析する。Ⅴ章では、ポケモンとその世界観の新奇性に注目し、その諸要素を敷衍しながら、現代社会の変容を踏まえた

世界観設計やキャラクター設定の手法を一般化する。

II ポケモンの棲息地としての現代社会

本章では、『ポケットモンスター』が誕生する礎としての現代社会の様相を記述し、インタビューが置かれている外部環境を理解することで、IV章・V章で考察を深める際の基盤を構築する。

1 思想的潮流：「孤独主義」のカンフル剤としてのポケモン

本節では、『ポケットモンスター』が生まれる経緯を、1996年当時の社会背景と照らし合わせながら整理をしていく。

ポケモンの生みの親である株式会社ゲームフリーク代表取締役田尻智は、『ポケットモンスター』を設計する際、「子供たちの想像を刺激する、むずかしそうだけれどおもしろそうなゲームをつくる」「ポスト産業化社会に生きることにかかるストレスから子供たちを解放する」(Alison 2006=2010: 262) 二つの動機を抱いていた。

田尻が生まれた1965年は高度経済成長期の真っ只中であり、産業化・都市化に代表される「近代化」の過渡期と言える。個人が地域共同体から離脱してバラバラになり、伝統的習慣や価値観などの拠り所を失う「原子化 (atomization)」状態に陥っていた。

加えて、田尻が学生時代を過ごした1980年代は、相対主義的な価値観やライフスタイルを追求する「ポストモダニティ (postmodernity)」時代の夜明けだった。流動化する人間関係や階級間格差に対処するため、子供たちは幼少期から学業や習い事に傾注し、過度な競争を強いられていた。

その結果、子供たちは家族や友達ではなく「消費するモノや依存するテクノロジー (ケータイ、ウォークマンやゲームボーイ) と長い時間を過ごす」ことで『『孤独主義』の犠牲』となった。そこで、人間関係の希薄化を危惧した田尻は、自身が幼少期に好きだった昆虫採集やザリガニ採りから着想を得て、デジタル化された仮想世界に擬似的な自然を再現した (Alison 2006=2010: 262)。この自然の中に、採集対象となる膨大なキャラクターを散りばめ、現実世界の生物に見られるような多様性と「進化」のシステムをゲームに落とし込んでいった。

自然での「遊び」は社会性を帯びており、他者との獲物交換から情報共有まで、

血の通った人間同士の繋がりを前提とするものであった。仮想空間にいる架空の家族に自分の居場所を見つけていた当時の子供達に対して、仮想世界での「遊び」を通して現実世界での「社会性」を獲得する、すなわち近代化によって喪失した人間性を回復するためのゲームとしてデザインされたのだ。

このコンセプトについて、株式会社ポケモン代表取締役社長・株式会社クリーチャーズ代表取締役会長の石原恒和は以下のように語る。

物語を伝える装置としてのロールプレイングゲーム（RPG）は、ゲームプレイと共に物語が進行して、何十時間か遊ぶとエンディングを迎え、スタッフロールが流れて完結するわけです。ただ、『ポケットモンスター』の場合はRPGの仕組みを基本的には利用していますが、目指すところは物語を伝えることじゃなくて、通信で交換や対戦を楽しんで貰うことだったんです。（平林・土本 2016）

2022年現在、1008種類のポケモンが存在しているが、その内の26種類のポケモンは進化条件が「通信交換」となっており、全種類のポケモンを揃えるには自分以外の生身のプレイヤーとコミュニケーションを取ることが必要不可欠である。すなわち、『ポケットモンスター』のゲーム体験はポケモン・ワールドのみでは完結せず、むしろ、現実世界でのコミュニケーションに比重が置かれているのである。

2 技術的潮流：

情報ネットワーク社会で進化を続ける『ポケットモンスター』

本節では、『ポケットモンスター』の重要なコンセプトである「通信」に注目し、情報ネットワーク社会が構築する〈仮想社会〉と〈現実社会〉がいかに『ポケットモンスター』を作り上げてきたかを述べる。

情報ネットワーク社会では、CMC（Computer-Mediated Communication）ネットワークを通して構築される〈仮想社会〉と我々が生きる〈現実社会〉が相互浸透を起こし、二つのリアリティが相互に突き合わされることで再構築される（吉田 2000：79-90）。

『ポケットモンスター』においてはCMCの形式から〈仮想社会〉を二つに分けられる。第一に、主にワールド・ワイド・ウェブ（World Wide Web）上で成立

する公式サイト・ファンサイト・攻略サイトなどの不特定多数が参加可能な「非限定的な〈仮想社会〉」、そして第二に、据置型ないし携帯型ハード間で成立する赤外線通信・Wi-Fi通信などの任意の人々の中で構築される「限定的な〈仮想社会〉」である。

いずれも〈仮想社会〉と表現する以上、仮想世界（ゲーム内の世界）を通じた社会的ネットワークが形成される必要がある。つまり、通信相手が自分と相互的かつ継続的にやりとりをする前提の、〈現実社会〉に「開かれた」ゲームとして帰着する必要がある。匿名の相手との通信交換・通信対戦だけではそういった社会性が成立しにくいいため、〈現実社会〉から「閉じた」ゲームと言える。

Ⅱ章1でも見たように、『ポケットモンスター』の基本的コンセプトは「人との繋がりをゲームを駆動させるギミックとして組み込む」、すなわち、現実「開かれた」ゲームを目指すことであった。しかし、技術革新によって人との繋がりは同時性（場所や時間の共有）を必要としなくなり、田尻が最初期に描いていたface-to-faceでのコミュニケーションは成立しにくくなっている。

『ポケットモンスター』は通信相手が不可視化される中でも過剰に仮想世界内に「閉じた」ゲームへと傾倒しないように、ポケモン・ワールドと〈現実社会〉の結節点を時代に合わせて新規に開拓してきた。次頁の表1ではその足跡を概観している。ここで注目すべきは、社会的ネットワークの構築方法が多様化し、その規模も〈現実社会〉での行動変容レベルにまで肥大化している点である。

発売当初は、通信によってゲームをより有利に進めると同時に、ゲームを通して「いま・ここ」で共同性を獲得する「限定的な〈仮想社会〉」の色彩が強く表れている。しかし、2000年代から急激に進んだ技術的ネットワークの発展は、ポケモングローバルリンク（PGL）のように、インターネット上で見知らぬ誰かとも紐帯を維持する「非限定的な〈仮想社会〉」の構築をも可能にした。加えて、メディア・ミックス展開される『ポケットモンスター』の柔軟な文脈は、ゲームで遊ばない人も作品の世界観に引き込み認知を調達するのに寄与した。

通信の広域化によって〈仮想社会〉は際限なく拡張するようになり、一方で、対人によるポケモンバトルの練習や強いポケモンを交換するなど、ゲームを有利に進める目的の「非限定的な〈仮想社会〉」を構築している。他方で、そこで培った実力を〈現実社会〉で他者と鏝迫り合いさせることで、紐帯を強固にしたり新しい紐帯を作ったりする目的の「限定的な〈仮想社会〉」を築き上げている。

『ポケットモンスター』はしばしば「閉じていないゲーム」（平林・土本 2016）

表1 情報ネットワーク社会における『ポケットモンスター』のあゆみ

1980年代	<p>高度情報社会・ニューメディア デジタルカメラ、家庭用ビデオデッキ、CG技術、ファミコン（ファミリーコンピュータ）など新しいスクリーン・メディアないし映像表現が発達し、映像文化がさらに活発化する →複数のメディアを横断する「メディア・ミックス」路線の開拓</p>
1989年4月21日	<p>任天堂で二番目のモノクロ携帯型ゲーム機「ゲームボーイ（GAME BOY）」発売 →通信には通信ケーブルが必要だった（有線通信）</p>
1990年代	<p>『ポケットモンスター』のマルチメディア化 『ポケットモンスター』の発売に際して、当時普及しつつある発達した映像メディアを踏まえ、ゲームだけでなく漫画・カード・アニメとしても展開する</p>
1996年2月27日	<p>ゲームボーイ用ソフト『ポケットモンスター 赤・緑』発売 →『ポケットモンスター』シリーズの源流として今後のメディア・ミックス展開を支える</p>
1996年3月15日	<p>『別冊コロコロコミック』1996年4月号でコミカライズ作品『ふしぎポケモン ピピ』（作・穴久保幸作）が連載開始（連載終了は1996年8月号）</p>
1996年8月15日	<p>1996年9月号『月刊コロコロコミック』でコミカライズ作品『ポケットモンスター』（作・穴久保幸作）が連載開始（連載終了は2019年11月号）</p>
1996年10月20日	<p>「ポケットモンスターカードゲーム」発売</p>
1997年4月1日	<p>アニメ「ポケットモンスター」（通称：無印）放送開始</p>
1998年7月18日	<p>劇場版アニメ「ポケットモンスター ミュウツーの逆襲」公開</p>
1998年10月21日	<p>任天堂で初のカラー携帯型ゲーム機「ゲームボーイカラー（GAME BOY COLOR）」発売 →赤外線によるコードレスな通信が可能になる（ワイヤレス通信）</p>
1999年11月21日	<p>『ポケットモンスター 金・銀』発売 →赤外線通信を用いてゲーム内アイテムを獲得する「ふしぎなおくりもの」機能が実装 →この機能は後継のシリーズにも備えられ、映画の入場者特典である「映画特典ポケモン」の配布時にも活用された</p>
2000年代	<p>Wi-Fi技術によるグローバル化した「ゲーム体験」 「開かれた」ゲームで必須条件となっていた「同時性」（場所・時間の共有）が解体される →拡張されたゲーム体験に対して、「閉じた」ゲーム化する危険性も同時に孕んでいる</p>
2005年11月23日	<p>DS・Wii向けのネットワークサービス『ニンテンドーWi-Fiコネクション』が日本でサービス開始（～2014年5月20日サービス終了） →場所と時間を共有して「遊び」を行う必要がなくなる（インターネット通信）</p>

表1 (つづき)

2006年9月28日	『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール』発売 →「ポケモン Wi-Fi クラブ」によって日本全国のプレイヤーとポケモンの交換や対戦が可能 →「GTS (Global Trade Station)」によって世界中のプレイヤーと時間・場所を共有せずにポケモンの交換が可能 →一方で、「ちかつうろ」機能など、ワイヤレス通信でしか遊べない機能も実装される
2010年代	新しい『ポケットモンスター』世界 現実世界にポケモン・ワールド (仮想世界) の成分を注入、全世界をフィールド化する取り組み
2010年9月18日	インターネットサービス「ポケモングローバルリンク (PGL)」サービス開始 (～2020年2月25日サービス終了) →インターネット上でポケモンを捕まえてゲームに移行させたり、インターネット上で出会った見知らぬ人と交流する「ゆめとも」を作ったり「非限定的な〈仮想社会〉」でゲーム体験を拡張
2013年12月15日	ユーリティーソフト「ポケモンバンク」サービス開始 →インターネット上の専用サーバーを介してシリーズを超えてポケモンを一元管理できる
2014年8月9日	オフラインイベント「ピカチュウ大量発生チュウ!」が横浜みなどみらい21で初開催
2016年7月22日	Niantic と株式会社ポケモンによって共同開発されたスマートフォン向け位置情報ゲームアプリ『Pokémon GO』がリリース →現実の一部に手を加えて人工物を埋め込んだ空間を生み出す拡張現実 (Augmented Reality : AR) の技術を用いている
2018年12月20日	イーブイのマンホールを指宿駅前に寄贈したことをきっかけに地域創成事業『ポケふた』開始 →その他、地域のストーリーにマッチするポケモンを観光大使に起用するなど、現実世界を巻き込んだ種々の取り組みが行われた

出所：筆者作成。

と形容されるが、それはゲームの実力を上げていくことを目的とした「閉じた」要素と、〈現実社会〉でのコミュニケーションを円滑にすることを目的とした「開かれた」要素の両義性を踏まえた表現と言える。

株式会社ポケモンの社是を借用すれば、『ポケットモンスター』は「ポケモンという存在を通して現実世界と仮想世界の両方を豊かにする」(竹内 2021) コンテンツであり、現実世界とポケモン・ワールドは両輪の関係になっている。一方で行動が入口となり、必ず他方を出口として、拡張された『ポケットモンスター』体験と新たな人間関係の妙味をもたらすようになっていく。この両側から

のインプット・アウトプットは、情報ネットワーク社会で進化し続ける『ポケットモンスター』の変わらぬ部分である。

Ⅲ 「遊び」論に基づいたインタビューの実践

本章では、古典的「遊び」論の Huizinga (1938) と、その批判的継承者である Caillois (1967) の議論を参照し、『ポケットモンスター』の「遊び」を理解するインタビュー設計を試みる。

1 「遊び」にまつわる古典的理論枠組み

本節では、『ポケットモンスター』を分析するに際して、20世紀の「遊び」論の分析枠組みを導入し、21世紀との差異に注目することで「遊び」の現代的転換を捉える。

(1) ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』

Huizinga は1938年に *Homo Ludens* (遊戯人) と銘打たれた著書において、人間の本質的機能として「遊び」を規定している。これは、「遊び」を文化に先行するものとして位置付け、「遊び」の文化創出機能を強調したものである。Huizinga は「遊び」の形式的特徴として、以下の五つを挙げている (Huizinga 1938=1973: 21-32)。

- ① 〈自由な〉行動 (他者から強制されず自発的に行う)
- ② 現実世界における利害関係とは無縁 (〈日常の〉〈本来の〉生ではない虚構世界で完結する)
- ③ 完結性・限定性 (定められた空間・時間内で遊びが完結する)
- ④ 絶対的秩序の存在 (特定のルールを守る人々で遊戯共同体が作られ、それは遊戯後も持続する)
- ⑤ 秘密をもつ (日常生活の慣習や掟が効力を持たず、日常性とは別の存在になる)

『ポケットモンスター』において②は真っ向から否定される。なぜなら、『ポケットモンスター』における交換システムは、マルクス経済学的な「交換価値 (exchange value)」をキャラクターに備えるものであるからだ。「子供は自分のポ

ケモンをラーメン一杯、または、欲しいマンガ本一冊と交換するかもしれない」(Alison 2006=2010: 264) と田尻が述べたように、現実世界の通貨を媒介する可能性さえも秘めている。

また、通信技術の発達が同時性を解体して、ハードウェアも携帯可能になることで、もはや全ての時間と場所が「遊び」へと接続されている状態と言えるだろう。プレイヤーと地域住民の軌跡など、『Pokémon GO』が数多の社会問題を浮き彫りにしたことを考えると③・⑤も否定される。

『ポケットモンスター』は Huizinga が示した「遊び」の定義では捉えられない要素があり、この部分に「遊び」の現代的展開があると考えられる。この問題意識に基づいて、次節でインタビュー設計を行う。

(2) ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』

Huizinga (1938=1973) は「遊戯的なものと聖なるものを同一視している」(Caillois 1967=1990: 291) ため、それを理論的背景に据えながらも「遊び」概念⁵⁾をさらに一般化したのが、Caillois が1967年に著した *Les Jeux et les Hommes* (遊びと人間) である。

Caillois は多様な「遊び」を、「競争 (Agon)」「運 (Alea)」「模倣 (Mimicry)」「眩暈 (Ilinx)」という四つの範疇に分類した。これらは決して別個に存在するのではなく、時に他の要素と結び付いて「遊び」を形作る。例えば、『ポケットモンスター』の普遍的なシステムである「収集・育成・交換・対戦」は、表2のように多様な要素を含み持った「遊び」として位置付けられる。

また、これら四類型の内部に、「遊び」を行う態度として対極する「遊戯 (Paidia)」「競技 (Ludus)」の軸が存在する。「遊戯」は「気晴らし、騒ぎ、即興、無邪気な発散といった原理」(Caillois 1967=1990: 44) を指し、本能的で無秩序な態度として現出する。一方で、「競技」は「無償の困難を求める嗜好」(Caillois 1967=1990: 67) のことで、意図的に秩序を設けることでより高い快樂を得る態度として現出する。

Caillois が示した「遊び」の四分儀的類型を踏まえた上で、Ⅲ章の2では『ポケットモンスター』を再分析する枠組みとしてインタビューの概要を示す。

2 半構造化インタビューの概要

本節では、『ポケットモンスター』をモデルケースとして分析するために、プ

表2 「遊び」の四類型

	定義	遊びの原動力	特徴	『ポケットモンスター』の例
競争 Agon アゴン	人為的に平等のチャンスが与えられており、争う者同士は、勝利者の勝利に明確で疑問の余地のない価値を与えうる理想的条件の下で対抗すること (Caillois 1967=1990: 46)	一定の分野で自分の優秀性を認められたいという欲望 (Caillois 1967=1990: 48)	アゴンは個人的能力の純粹形態として現われ、それを表明するのに役立つ (Caillois 1967=1990: 48)	「ポケモンバトル」をはじめとする対戦を通して、自分の能力を相対化して優越感を得る
運 Alea アレア	意志を放棄し、運命に身を委ねること (Caillois 1967=1990: 51)	偶然の気紛れなもの (Caillois 1967=1990: 50)	先天的あるいは後天的な個人の優越を破棄し、各自を絶対的に平等な者としてチャンスの盲目的な評決の前に立たせる (Caillois 1967=1990: 52)	色違いポケモンとの遭遇 (1/4096)、通常時の1.5倍ダメージになる急所 (1/24) などの「偶然」の要素
模擬 Mimicry ミミクリ	人格を一時的に忘れ、偽装し、捨て去り、別の人格をよそおう (Caillois 1967=1990: 55)	遊戯者が仮面をつけ仮装しているという事実 (引用者註：他者になる)、その事実が生みだす結果 (引用者註：他者であるかに思わせる) (Caillois 1967=1990: 57)	模擬は行為者から見物人に移される (Caillois 1967=1990: 58)	プレイヤー (見物人) が物語の主人公 (行為者) になりきり、ポケモンを自分なりの技構成や能力値に育てる「育成」などを通し、主人公の心情を追体験する (目や肌の色・顔の形から服装までアバターをカスタマイズできる仕組みもそれを後押し)
眩暈 Ilinx イリンクス	一時的に知覚の安定を破壊し、明晰であるはずの意識をいわば官能的なパニック状態におとしいれようとするもの (Caillois 1967=1990: 60)	時には器官の、時には精神の惑乱である忘我の熱狂 (Caillois 1967=1990: 63)	眩暈という言葉が明確に示している、あの特殊な惑乱、あの一時的なパニックの追求 (Caillois 1967=1990: 66)	ポケモンを捕獲するときの焦燥感、HP (体力) ゲージが減るときの効果音・演出

出所：Caillois (1967) より筆者が整理。

レイヤーの生の声を抽出する「半構造化インタビュー」の質問設計を行う。

本調査はオンライン・ミーティングツール (Zoom) を用いて、8名を対象に30分程度のインタビューを実施した (実施期間: 2022年11月22日~12月11日)。調査対象者は『ポケットモンスター』シリーズのいずれかに触れたことがある「ポケモンネイティブ」に限定した。「ポケモンネイティブ」は幼い頃から『ポケットモンスター』に触れてきた人々 (ORICON NEWS 2021) と定義され、黎明期からの変化を最も敏感に感知している世代と言える。『ポケットモンスター』の遊び方・ポケモンとの関わり方という点で現在と過去を対比し、その逕庭から「現代社会の変容」と「遊びやキャラクターの在り方の変容」を要素として抽出することを目的とする。

なお、回答者の属性、調査日、プレイ歴のある『ポケットモンスター』シリーズの一覧は表3の通りである。

インタビュー内容は、ゲーム体験から感じた「遊び」の魅力、「キャラクター」としてのポケモンの特徴について問う14問の基礎質問 (表4) を主軸に置き、インタビューの意図を明確化する場合や、インタビューの属性に依存する質問事項がある場合、追加質問を適宜行う。ただし、質問に依存して回答者の思考が拘束されないように、質問の順序を変えたり別の切り口での質問に差し替えたりする場合もある。

なお、以下でインタビューの内容を引用する際、本稿執筆者による補足説明が必要な場合は亀甲括弧 (〔 〕) で補足内容を示す。基礎質問に対する解答を引用する際は、末尾に該当する質問番号を併記する。

IV 誰一人取り残さない「遊び」のデザイン

本章では、インタビューで得られた語りから、遊びはじめ・遊び中・遊び終わりに生じるコミュニケーションに注目し、「遊び」の現代的様相を理解することを目的とする。

1 家族・友人間のハイパー社会性

II章で見たように、『ポケットモンスター』は通信を活用したネットワーク性のある遊びとして設計されている。『ポケットモンスター』を遊び始める段階において、どのようなコミュニケーションが生じているのかを本節で明らかにした

表3 インタビュー어의属性・調査日・体験したことがある『ポケモンマスター』シリーズ

性別	年齢	調査日	コンシューマーゲーム										アーケードゲーム	スマートフォンゲーム	ポケモンカード歴	その他
			第1世代	第2世代	第3世代	第4世代	第5世代	第6世代	第7世代	第8世代	第9世代					
A	男	22	11月21日	青	金/銀/C	FR/E	P/HG	B	Y	S/LE	盾/SP/LA	V	ポケモン/GO/UNITE	ボク拳	数ヶ月	公式店舗・『ピカチュウ大量発生チュウウ!』参加
B	男	21	11月22日			FR/E	P/Pt						GO	バトリオ	1年程度	公式店舗・『ピカチュウ大量発生チュウウ!』参加
C	男	22	11月22日				D・P・Ptのいずれか(忘れ)	B・W・B2・W2のいずれか(忘れ)					GO		1年弱	公式店舗
D	男	21	11月25日				D				BD		GO/UNITE	バトリオ	なし	公式店舗
E	男	21	11月25日				D・Pのいずれか(忘れ)	B・Wのいずれか(忘れ)					GO/UNITE	バトリオ	なし	公式店舗・『ピカチュウ大量発生チュウウ!』参加
F	女	22	12月4日									V	GO	トレッタ	なし	公式店舗
G	男	21	12月9日				P	W					GO	トレッタ	1年程度	公式店舗
H	男	21	12月11日	赤/緑/青/黄	金/銀	R/S/FR	D/P/Pt/HG/SS	B/W/B2/W2	X/OR	US/UM			GO/はねこイ/ポケモン/UNITE	バトリオ/トレッタ/ボク拳	なし	公式店舗

註：本調査でインタビューに提示した『ポケモンマスター』シリーズ一覧 ※ () 内はタイトル名を縮めた通称

第1世代：赤・緑・青・ピカチュウ (黄) 第2世代：金・銀・クリスタル (C) 第3世代：ルビー (R)・サファイア (S)・ファイアレッド (FR)・リーフグランド (RG)・エメラルド (E) 第4世代：ダイヤモンド (D)・パール (P)・プラチナ (Pt)・ハートゴールド (HG)・ソウルシルバー (SS) 第5世代：ブラック (B)・ホワイト (W)・ブラック2 (B2)・ホワイト2 (W2) 第6世代：X・Y・オメガルビー (OR)・アルファオメガ (AS) 第7世代：サン (S)・ムーン (M)・ウルトラサン (US)・ウルトラムーン (UM)・Let's Go! ピカチュウ (LP)・Let's Go! イーブイ (LE) 第8世代：ソード (剣)・シールド (盾)・プリミアントダイアモンド (BD)・シヤニニングパール (SP)・Pokémon LEGENDS アルセウス (LA) 第9世代：スカーレット (S)・バイオレット (V) アークードゲーム：バトリオ・トレッタ・カードゲームガチャ・ボク拳 POKKĒN TOURNAMENT (ボク拳)・メガゲット!・ガオーレ・メザスタ スマートフォンゲーム：Pokémon GO (GO)・はねろ!コイキング (はねこイ)・ポケモンクエスト (ポケクエ)・ポケモンマスターズ (ポケマス)・Pokémon UNITE (UNITE) その他：ピカチュウ大量発生チュウウ! (みなとみらい21で開催されたリアルイベント)・Pokémon WONDER (よみうりランド内の体験型アクティビティ)・ポケモンセンター (公式店舗)

表4 半構造化インタビューの基礎質問

質問番号	質問内容	参照 (cf.)・注 (※)
1	自分が遊んだゲームシリーズの中で最も印象的だったタイトルとその理由	
2	世界中の見知らぬ誰かとゲーム内で関わった経験	
a	ある場合：その時の経験について	cf. Huizinga の遊びの形式的特徴③
b	ない場合：世界中の人と関わることにどう思うか	
3	データの改造など、不正するプレイヤーと出会った経験	
a	ある場合：その時の経験について	cf. Caillois の「遊戯」「競技」概念
b	ない場合：不正するプレイヤーへ思うこと	
4	ゲームをきっかけに、現実世界でプラスになったと感じた経験	cf. Huizinga の遊びの形式的特徴②
5	自分がゲームを遊んでいる中で実感した、ゲームの魅力的なポイント	cf. Caillois の「遊び」の四分類
6	『ポケットモンスター』シリーズと触れ合うきっかけ	
7	『ポケットモンスター』シリーズと関わる中での印象的な思い出	
8	現在の『ポケットモンスター』シリーズとの触れ合い方	
9	『ポケットモンスター』と聞いてイメージする媒体 (メディア) とその理由	
10	他のゲームないしエンタメコンテンツと『ポケットモンスター』シリーズの相違点とその理由	※なるべく比較対象を提示させる
11	他のキャラクターと比較した際のポケモンならではの特徴	※なるべく比較対象を提示させる
12	ゲームやアニメなどポケモンの世界をより深く楽しむために、現実世界で行動を起こした経験	※特になぜ人々がポケモンによって動かされてしまうかを問いかける
a	ある場合：その時の経験について	
13	現実世界にポケモンがいると感じた経験	
a	ある場合：なぜそのように考えるか	
b	ない場合：現実世界と『ポケットモンスター』の世界の境界線 (違い)	
14	10年前と現在での『ポケットモンスター』シリーズの遊び方や楽しみ方の変化	

い。

インタビューの中で唯一の女性であるFに「周りの女性は何をきっかけにゲームを遊び始めるのか」と質問した時、「お兄ちゃんとか上がポケモンをやっていると下も必然とポケモンをやる」という血縁に基づくトップダウン的な伝播モデルを示した。実際、H「たまたまやってる女子がいて、お兄ちゃん由来だけけど絶対に[1]」など、先駆者として「兄」「姉」が語られる傾向にあった。姉がシールやポスター・カードを収集しており、自分も姉に倣ってゲームを始めたというGの語りは象徴的なケースと言える[6]。

一方で、Bは例外となる事例として「周りの友人の影響[6]」を挙げており、血縁に基づかず上下関係のないホラクラシー的なパターンも示した。

いずれのパターンにせよ、自発的にゲームを手にとらない限りは、ゲームを遊ぶきっかけが他者との繋がりに依存する部分が大きいと理解される。これは、日本のエンターテインメントにおける特色である「ハイパー社会性(hypersociality)」概念を援用して説明できると考えられる。「ハイパー社会性」とは、地理的な近接性を持った仲間集団の間、インターネットを媒介とする分散した集団の間、あるいは全国規模のイベントにおいて、エンターテインメントにかかわる情報・金銭を含むさまざまなモノを交換し、「個人から個人へ(peer to peer)」共有されるという原理である(Ito 2005, 3)。

実際、E「ガイドブックを買ったり、あとは、友達に攻略方法を聞いたり[12a]」と、G「[攻略本を]持つてての優越感が欲しかった[12a]」という語りを照合すると、通信によるポケモン交換だけでなく、情報交換自体も社会性を獲得する手段となっていることがうかがえる。

一般的に「ハイパー社会性」は、同じエンタメ体験をするもの同士がその体験を深化させるという動機で生じるが、『ポケットモンスター』はその遊びの性質上、現実世界でのコミュニケーションの累積によってゲーム体験が拡張される。つまり、『ポケットモンスター』を遊ぶ仲間を増やすことが、自分のゲーム体験をさらに豊かにするため、ゲーム経験者から未経験者に情報を共有する「ハイパー社会性」が他のゲームに比べて生じやすいのだと考察する。

2 ポストモダニティのプレイスタイル

本節では、プレイヤーの遊び方に注目し、多様性に富んだプレイスタイルを包摂するゲームシステムの様相を分析する。Ⅱ章の1で見たように、このような傾

向性は「ポストモダニティ」という形で現代社会に現出している。ポストモダニティにおいては「近代社会の文化的統合が弛緩し、人々を拘束していた価値観や規範が流動的になるとともに、人々を区分していた境界もあいまい」になるという「脱構造化」が見られる(間々田2007:16)。

第一に、「収集・育成・交換・対戦」という普遍的システムの各要素が同等に扱われることによって、個々人によってゲーム内での価値基準に差異が生じていると推考する。例えば、C「色違いのポケモン全キャラ持つとかさ、マスターボール999個持つてやつがいて、正直俺らが小学生の頃はバカだったから、すげえ羨ましさってのはあったし。そうね、やっぱ自分たちにはできないから[3a]」という語りからは、レアアイテムを所有することと色違いポケモンを収集することが同等の価値を持つことがうかがえる。

対戦ゲームは「ひたすらステータスを上げて強くなる」という「強さ至上主義」が、プレイヤー間で「大きな物語 (grand narratives)」⁶⁾として浸透しているきらいがある。しかし、通常のプレイでは一つしか手に入らないレアアイテムや入手には運が必要となるポケモンなど、「誰でも手に入る可能性があり、かつ、希少性がある」要素が含まれることで遊びに新しい価値観が付与されていき、無数の「小さな物語」が立ち現れてくる。Cailloisの論じた「競争」は実力に依存するため流動性が低いが、「運」はプレイ時間などに関係なく下剋上を起こせる流動性の高さを持っている。この格付け不可能な複数の価値基準を通して、素人と玄人の境界を越えたコミュニケーションが可能になっていることが推察される。

第二に、「強さでは格付けできない」という前提によって、不正プレイヤーに対する人々の態度もポストモダニティな様相を見せるようになったと考える。B・D・Eは共に[3a]への回答の中で、「対人戦で使うことがなければ」という条件を付け加えながらも、改造を容認する声があった。

一方で、A・Gが[3a]で改造行為自体への批判的な見方を示していることには留意されたい。つまり、自分が育てたり捕まえたりしたポケモンで戦うという「競技」によって遊びの価値が見出されるのであって、過度な「遊戯」はその価値を毀損する可能性があると言える。

第三に、『ポケットモンスター』には複数のゴールが用意されているため、個々人が自分の嗜好に合わせたグラデーションのある遊び方を受容し、素人から素人までプレイスタイルの差異を享受する態度が現出していると思われる。

ゲーム経験の少ないGに「ゲームを触って覚えていること」を質問した時、

小学生から大人まで「浅くも楽しめるし深くも楽しめる」という回答を受けた。同様にHは「アニメは小学生で見終えたがゲームはずっと遊んでいる [9]」ことを述べている。

これらから得られる示唆は、子供から大人まで遊べる仕組みとして段階的なゴールが機能している点である。初代が発売された1996年から現在まで多少のマイナーチェンジは存在するものの、ゲーム内の帰趨は一貫している。①「ポケモンマスター」と呼ばれる最強のポケモントレーナーを目指すこと、②全てのポケモンを集めてポケモン図鑑を完成させること、③何人かのプレイヤーと通信することという三つの到着地点に向けてプレイヤーは突き動かされる(木村 2006: 64-66)。

マップ各地にいるジムリーダーを倒し、伝説のポケモンとの遭遇や敵組織との戦いなど紆余曲折を経ながら、四天王・チャンピオンと呼ばれる強敵を倒して「殿堂入り」を目指す。よって、基本的に①の目的をフォローする形でストーリーが設計されている。ただし、メインストーリーの終了時点でスタッフロールが流れるが、エンディング後に開放される「やり込み要素」や全国のユーザーと強さを競い合う「レート戦」などを通して、②や③を楽しむという「際限なきゴールの更新」が行われていく。

この漸進的なゴールの更新に対応して、徐々に難易度が上がりスキルが要求されるようになる。自身のスキルとゲームの難易度が均衡する際には、「フロー(flow)」と呼ばれる「全人的に行為に没入している時に人が感じる包括的感觉」(Csikszentmihalyi 1975=2000: 66)が生じ、この状態でのゲーム体験に人間は楽しさと没入感を覚えるとされている。ゲーム自体を楽しむ「エンジョイ勢」、勝ち負けにこだわる「ガチ勢」という俗語が存在することからも分かるように、自身がフロー感覚を抱くまでゴールを更新し続けられ、なおかつ、そのゴールには際限がないため、終わりなき相対化が進むと考える。これらの相対主義的な価値観が、多様な人々を包摂するシステムとして機能していると考察する。

3 不易流行が創出する共同性

本節では、Aの [2a]、Bの [10] [14] に対する語りの中で、『ポケットモンスター』を「共通言語」と形容している点に注目し、遊びがいかにして共同性を創出するかを考察する。

Hは通信対戦によって全く知らない子と仲良くなった経験が印象的であると

語っており、相手の属性やバックグラウンドを理解せずとも共同性を築けた好例を提示している [4]。こういった『ポケットモンスター』が生み出す共同性について、Cは以下のように言及している。

当時ポケモンが流行ってたから、ポケモンやってるサークル内の輪の中に入れた。そこから、どんどん友達が増えてくるわけだから。…(中略)…趣味が合ったり同じことをやってるやつとは友達になりやすいっていうか、今後に関わりやすい、ってなるから。共通の趣味があるから、遊んでて、で、友情関係が芽生えて、二十歳になっても大学生になっても同じ友達のままでいれる。[4]

ここには、同一の趣味をきっかけとした「趣味縁」の存在が読み取れる。私的な趣味を通して共同性が見出される「趣味縁」は、①社会的「有用性」からの逸脱、②加入も脱退も個人の自由意思によって行うことができる「選択縁」、③所属する社会集団内での既存の役割からの解放(脱役割)と変身が可能という三つの特色を持つ(加藤 2017: 49)。Huizingaの遊びの形式的特徴で示されているように、「遊び」は自発的な行為であり、利害関係や現実の秩序と切り離されるといふ非現実性を帯びているため、誰もが「遊び」の下では対等とみなされる。血縁や地縁に起因する上下関係は所与であるため変動に乏しいが、趣味縁においては「遊び」はルールやシステムという「言語」の範疇で年齢や人種関係なく競い合うため、流動的で平等な関係を築くことができると言える。

その意味で、『ポケットモンスター』が趣味縁を形成する「共通言語」たりうるには、少なくとも国境を越える「国際性」と世代を越える「全世代性」の二つの要素を兼ね備えている必要があるだろう。

まず、距離的・文化的制約を越えた「国際性」については、Aが高校時代にロサンゼルススの現地校で『ポケットモンスター』をきっかけに共通の話題を見つけた経験を語っている [2a・4]。また、Gが海外の人に対して日本語を教える地域ボランティア活動で同様の経験を報告している [2a]。

Eによれば、ゲーム内で「今の時代におけるダイバーシティを取り入れてる」変化として、主人公の「身体のパーツも色々いじれる [14]」という点を指摘している。セクシュアリティやエスニシティの多様性を受容するポストモダン的な時代の要請に合わせて、ゲームシステムを柔軟に変化させることが「国際性」

を担保する第一の要因であると考察する。

さらに、第二の要因として、各国の文化や言語感覚を尊重し、クリエイティブを発揮してローカライズする製作者の「翻訳力」が挙げられる。Bは「愛着を持てる名前キャッチーさ [10]」をポケモンの魅力として挙げているが、Aはブラッキーの英語名 Umbreon（アンブレオン）を例に挙げ、英語名にも言葉遊び的な工夫が凝らされていることを指摘している [2a]。ポケモンは「名は体を表す」ような直感的でキャッチーな名付けが行われており、アナグラムや造語、その国のダジャレなどを取り入れた創意工夫に富む名称となっている。石原恒和はこのローカライズ作業を通して「世界中で受け入れられたという側面も大いにある」（平林・土本 2016）と分析している。

つまり、時代や地域に合わせて柔軟に変化する「遊び」の可塑性によって、個人に最適化された「遊び」を提供することが「国際性」に結び付いていると結論付ける。

次に、世代間の隔たりや価値観の相違を越える「全世代性」について、Dから『Pokémon GO』を介して母親とのコミュニケーションが生まれたことが語られた [4]。

比較的プレイ歴の長いAとHに「長年のゲーム経験から『ポケットモンスター』が人気になった要因は何だと思うか」と聞いた際、A「いつでも入れる、いつ復帰してもいいし、ポケモンの根幹変わってないから」、H「初代のあの容量ですごい作り込み」という回答を得られた。これらの意見を突き合わせると、「全世代性」を支えているのは「初代から脈々と受け継がれているルールやシステム」であることが看取できる。具体的には、Hが指摘する「努力値⁷⁾ [5]」やEの「8個のジムバッジ⁸⁾ [10]」「タイプ相性 [10]」などが挙げられる。

もちろん、ルールやシステムが「言語」である以上、時代に合わせて変容していく面がある。実際に、近年では「メガシンカ・Zわざ（第6・7世代）」「ダイマックス（第8世代）」「テラスタル（第9世代）」という新しいギミックが遊びの中に織り込まれている。しかし、それらは一部シリーズにのみ適応される特別ルールであり、『ポケットモンスター』の基本的なルールを脅かすものではない。一度離反したユーザーが出戻りしても、初めて遊ぶ人が入る時も、初代から同一のルールやシステムに則っていることで同じ土俵に立てるような設計が「全世代性」を導き出していると考えられる。

また、初代からゲームプロデューサーに携わっている石原恒和は、ゲームの世界

に導入する際に「ゲームスタート時点で三匹の中からどれかを選ぶ」ところはシリーズ内で一貫して変えず、できるだけ丁寧を作り、初心者にとっても優しく玄人にとっても不快に思わせない作り込み方を意識していると述べている (Ludix Lab Online 2022)。玄人から素人まで全ての人を受け皿にし、同じルールやシステムによって緩やかに全ての人々を結びつけることが「共通言語」の基盤になっていると言えるだろう。

結論として、初代から変わらないルールやシステムを主軸に据えながら、時代に応じてそれを壊して柔軟に変えていくという「不易流行」の精神性が、「共通言語」として広がりのある「遊び」を提供するのだと言えよう。

V 終わりの見えない世界観設計

本章では、ポケモンの人気を支える世界観の特徴をインタビュー内容から明らかにし、現代社会において人々がキャラクターとどのように関わっているかを考えることで、これからのIPプロデュースで重要となる世界観設計やキャラクター設定の方法を提起する。

1 拡張し続けるポケモン・ワールド

本節では、B・E・F [10]、D [11] で指摘されている「キャラクターの豊富さ」について取り上げ、新たなポケモンが増え続けながらも秩序立って世界観を構築している要因を考察する。

(1) 「世代」化による収斂と拡張の振り子

インタビューを通して幾度となく「世代」という言葉が登場した。『ポケットモンスター』シリーズにおける「世代」は、新規のポケモンが追加されたりゲームの舞台が新しい地方に移ったりと、ゲームシステムの大きな転換点で分類する区分法として知られている。しかし、インタビューはそこに「同世代であるという帰属意識」を見出していることが明らかになった。例えば、A「パールは世代だし印象的だし。あとやっぱり、同世代とみんな話が基本通じるから [1]」や、C「俺らの世代だったし、世代が一番デカいのかな。だから、俺らが小学生の時に周りみんなやってたじゃん [1]」が典型的な用例である。

大半のインタビューは小学校低学年時に発売された『ダイヤモンド・パール

(第4世代)』を「自分の世代」として認識し、同世代性によって独自の紐帯を結んでいることがうかがえる。Cは同作品のリメイク(第8世代)もプレイしているため「それらの印象の違い」を聞いたところ、「まあまあ面白い」と評価した上で、「当時の空気感が楽しかったが、その空気感がなくなってしまった」と、ややノスタルジックな感覚を体感したことを述べている。

同様の感情を持った語りとして、Dは自分が知らない新しいポケモンが登場した時に、自分が置いていかれている感情になると述べている[11]。その上で、「やっぱそれがあることでどんどん今の小さい子とかもポケモンの世代になって、それが青春になる。新しい層にどんどん向けてるから、俺は置いてかれていいんだと思う[11]」と論じた。一方で、「それでも昔の人にもやってもらえるように、最近ではディグダがアローラのすがたっていう風にやってる[11]」と述べ、「リージョンフォルム⁹⁾」を旧世代プレイヤーの離反を防ぐ工夫として挙げていた。

ここから理解されるのは、多くのプレイヤーは全てのポケモンを『ポケットモンスター』の世界観の中に位置付けているのではなく、特定の世代で登場したポケモンを重視している傾向性である。つまり、ミクロな視点では世界観が階層化・個人化されているが、マクロな視点では『ポケットモンスター』という文脈で全世代が緩やかな繋がりを保っていると言えるだろう。世代の変化に合わせて数百匹の新たなポケモンが追加されることは、ミクロ的に見れば「世代」による収斂の作用を強めるものであり、マクロ的に見れば「世界観」の更なる拡張という構図になる。

それに対して、初めて『バイオレット(第9世代)』をプレイしたFは「世代意識」が低く、「新しいポケモンが出たから、見つけたりするのがまず楽しいと思った」と新鮮な感情でポケモンを収集したことを語った。すなわち、最初に接したポケモンが個人にとって「思い入れの強い」ポケモンであり、その思い入れの対象によってユーザーが仕分けされていく。しかし、ユーザーたちは同じ世界観を共有しているので、決して分離しているわけではない。この収斂と拡張の両義的なサイクルが振り子のように揺れ動き、ポケモン・ワールドが次第に膨張していると考えることができる。

2006年時点で石原恒和が「常にキャラクターの数を増やし、進化させることで、終わりが見えないつくりをしている…(中略)…子供たちにはまだ何体キャラクターがあるか見せないことが人気を持続させる理由だ」(Kelts 2006=2007: 30-31)と論じているように、世界観を拡張し続け「終わりを見せない」ことが欲望を無

限に喚起する秘訣なのである。これは見田(1996)が見出した「情報」の非物質性の議論とも符合する。

(2) 強さの相対化と脱文脈化

女性であるFが強調するのは「キャラクターだけ好きって女の子もいっぱいいると思うんだよね。ポケモンって可愛いから。遊びとしてってよりかはキャラクターとして可愛い」という点であり、膨大なキャラクターから「自分が好きなポケモンを見つけやすい [10]」「絶対に好きなポケモンができる [10]」と述べている。

この「可愛い絵のタッチ」は、BとHの [10]、Gの [11] に関する語りでも指摘されている。Hによれば、レベルアップ系の育成ゲームは人がモンスターを倒すので、RPGで可愛さが出ているのは珍しく、かっこいいと可愛い両方があるので全年齢に刺さりやすいと分析している [10]。加えて、類似のコンテンツとして『ドラゴンクエストモンスターズ』を挙げているが、同作品において可愛いキャラクターは弱いので人気が出ないとも述べている [10]。

この語りには、重要な二つの示唆が存在する。第一に、対戦ゲームにおけるキャラクターの人気度は「強さ至上主義」に陥りやすいこと、第二に、可愛さ以外にも「キャラクターとしてのインパクト」が人気を規定する要素になっていると読み解かれる。

ポケモンが可愛さとインパクトを両立できたのは「強さ至上主義」の解体にあり、それは「ゲーム内での強さの相対化」「ゲームからの脱文脈化」に連関していると考察する。

「強さ至上主義」を解体した第一のファクターである「強さの相対化」に関して、Cの以下の語りを援引する。

ポケモン一体一体に個性や能力があるっていうのも人気のポイント。個々の良さがあるじゃん、ポケモンの中で。それがもし10パターンとかしかなかつたら全然面白くないけど、ポケモンってこう何千匹もいてさ、能力も全然違うわけでさ、その中で自分の好きなポケモンを選んで戦うゲームっていうのは、ポケモンでしかない、ポケモンならではの要素。[10]

このように、個々のキャラクターに異なる能力が付与されているため、キャラ

クターの相性によって有利不利が決まる点、「絶対的に強いポケモン」という単一の尺度で測れない点が、個々のポケモンに更なる価値を付与していると言えるだろう。この相対的に規定される強さから、ポストモダン的な「個人化される選好」がもたらされると推測される。

第二のファクターである「ゲームからの脱文脈化」は、ポケモンをプロデュースするメディア戦略の広範さから生じるものだと理解される。例えば、Dは物心が付いた頃から身の回りにあるポケモングッズ [6]、Gはポケモンパンに附属するシール [7] に関する思い出を語っている。

このことは『ポケットモンスター』の世界観において、「ステータスの強さ」が絶対的な価値基準に置かれなことを意味する。「強さ至上主義」を克服しなければ弱いキャラクターは淘汰されていき、一部のキャラクターだけが世界観を形作る状況に陥ってしまう。メディア・ミックスによってキャラクターを一度ゲームの文脈から切り離し、新たなストーリーでキャラクターの魅力を再構築することで、強さ以外のパラメータでキャラクターが評価される素地を創り上げていると推測する。現状、全てのポケモンがグッズ化の対象になっていること、イーブイやピカチュウなどの人気ポケモンがゲーム内ではさほど強くないこともそれを傍証している。

要するに、ゲーム内においてはキャラクター間の相性によって「強さの相対化」、ゲーム外においてはメディア間の緩やかな繋がりによって「脱文脈化」が生じ、「強さ至上主義」の解体に寄与していると言える。この二つの動きから生じるシナジーは、「強さ至上主義」の解体を更に強固なものにすると考えられる。

Bは「アニメの相乗効果でゲームに面白さが出るのが潜在的にあった気がする [1]」と述べており、『ポケットモンスター』シリーズが同じ世界観とストーリーを部分的に共有していることでエンターテインメント体験が拡張されることを指摘した。「アニメに出ていたポケモン」が再文脈化され、ゲーム内でも新しい価値が見出される経験は、B・C・Eの [12a] に関する語りからも表出している。彼らは、ゲーム内で使えるポケモンを配布していた映画館や商業施設での経験を印象深く語っている。映画で活躍したポケモンをゲーム内で使うという行為は、まさに「強さ至上主義」からの脱文脈化と「ストーリー」による再文脈化の相乗効果が現れていると見て取れる。

同時に、「ストーリー」はグッズ展開を活性化させるため、相対的にゲームの文脈を薄める効果もあるだろう。実際、アニメで週ごとに展開するストーリーに

新しいポケモンを導入し、「おもちゃの果てしない販売を伴う、終わることないアニメ大作」を提供する (Kelts 2006=2007: 130-131) ことで、リアリティを持ったポケモン玩具が人々の生活環境に侵食していった。

このようなプロデュース方法は、まさに Jenkins の述べた「メディア・コンバージェンス (media convergence)¹⁰⁾」の現代社会ならではであると言える (Jenkins 2006=2021: 24)。メディア・コンバージェンスにおいては、各メディアで断片的なストーリーや文脈が発信されるため、各個人が「散らばった情報の断片をつなげる」 (Jenkins 2006=2021: 32) 必要がある。各個人の繋ぎ方やメディア回遊の仕方に依存して、立ち上がってくるポケモン像が揺らぐ点がポケモン自身に無数の新しい価値を提供すると考察する。

2 人間の寓意としてのポケモン

本節では、作品の主人公に加えてポケモン自体も Caillois の「模倣」対象になっているという語りの傾向性に着目し、キャラクターに触れ合う人々はポケモンをどのように認識しているかを明らかにする。

インタビューの多くがキャラクターという記号に対して、極めて人間的な要素を捉えていることが看取できる。この傾向について、社会学的観点から二つの切り口で考察を行う。

(1) デフォルメによる「キャラ化」

H はポケモンの造形について「総じてデフォルメはされている… (中略) …描きやすいつてのは大事 [11]」と述べ、他者をポケモンやポケモンのタイプに当てはめて形容することを「あるある」として挙げている [8]。

H の二つの語りから分かるのは、キャラクターが持つ抽象化作用が外見だけでなく性格にも敷衍されているという点である。つまり、キャラクターは外見を簡単な線画でデフォルメされるが、キャラクター自身が持つ特徴や性格さえも単純化されて、他者を区別する一つの解釈図式として扱われるということである。このような現象は現代社会に特有な人間関係の形成の仕方であり、「キャラ¹¹⁾化」と呼ばれる。

「キャラ化」とは、「パーソナリティを単純化・平板化し、変化や成熟しないことによって、対人関係を安定的で円滑に進めさせる」 (井上 2017: 54) ことを指す。一方で、流動化する人間関係の中で異質な他者を生み出さない団結力を産むが、

他方で、「キャラ疲れ」のように、自身の人格の一部を拡大解釈されることで画一化され、言動や思考に制約が及ぶことも指摘されている（井上 2017）。

ここで重要なのは、ポケモンが人間の性格を換言するレトリックとして機能しており、個々のタイプにおけるイメージが確立している点である。ポケモンの特徴が様々なメディアで形作られることで特定の印象を形成し、それをゲームやアニメなどのストーリーと切り離すことで、他者を端的に言い表すほどの力を持つようになったと言える。

ポケモンによる「キャラ化」を可能にしたのは、1990年代から生じたメディア・ミックス展開の貢献が大きいと思われる。メディア・ミックス展開では「メディア特性の相違がそれぞれの描写の違いに反映されている」（木村 2006：75）ことによって、メディア間でストーリーに矛盾が生じる場合がある（Steinberg 2012=2015）ため、世界観を拡張する上では矛盾点を容認するポストモダン的な姿勢が重要視される。メディア間で異なる描写をする『ポケットモンスター』のフレキシビリティは、ストーリーやゲーム性といった文脈を弛緩させ、相対的にキャラクターの魅力を際立たせることとなったと考える。

もう一つ、「キャラ化」を支える要因として「日本特有の映像表現・精神性」についても分析する。Fはポケモンと人間の共通点として「愛嬌があるというか、気持ちが変わりやすい、感情が変わりやすい。…（中略）…アニメだと、泣いたりさ、怒ったりとかさ、するわけじゃん？ 人間に近いのよ、すごい [11]」と述べているように、喜怒哀楽の感情表現が豊かであることが指摘されている。Keltsはこのような映像表現を「感情やドラマが頂点に達する場面ではキャラクターの表情が視覚的にがらりと変化する」として、「日本アニメの美的なスタイル」（Kelts 2006=2007: 130）と呼んでいる。こういったドラマティックな感情表現から生まれる人間らしさが、キャラクターという人工物に人間味を見出して親しみを抱く蓋然性を孕んでいる。Alisonはそういった「人工物に魂を認め関係を築く」ような日本人の精神性を「テクノ・アニミズム」（Alison 2006=2010）と呼称している。

（2） ライフステージのリハーサル

『ポケットモンスター』はファンタジーでありながらもリアリティのある世界観設計が特徴的であるため、ポケモン・ワールドと現実世界が陸続きになっているような感覚を抱くAのようなプレイヤーも存在する [13a]。実際に語りの中

でも、Aは電気などの動力 [10]、Eは円などの通貨を介した道具の売買 [13a]、Fは自然の摂理に基づいたタイプ相性 [12a] を現実との共通点として指摘している。

Gが指摘しているように、そもそもポケモン一匹一匹には、名前・性格・出身地(棲息地)などの個性とバックグラウンドが緻密にデザインされている [10]。「ポケモンは本質的には人間と同じである」という前提は、明文化されていないにせよ多くのプレイヤーの中で共有されている暗黙の感覚なのではないかと仮定する。実際に、「自分をポケモンに投影するプレイヤー」「ポケモンを擬人的に捉えて自分と関係性を結ぶプレイヤー」もインタビュー者の中におり、語りの志向として認められる。

自分をポケモンに投影する場合は、E「足の速いスイクンとかをイメージしながら走ったり [13a]」など、ストーリーやキャラクターの設定との密接な関わりを重視する語りが多く見られた。とりわけ、ポケモンの「進化」は自己成長や実績を可視化するメタファー(暗喩)として捉えられ、G「幼稚園の時に、ポケモンごっこみたいなことをほぼ毎日してた…(中略)…道具のここまで登れたから進化みたいなことをやってた [4]」のように成長感をシンボリックに知覚するのに寄与していることが明らかになった。

ポケモンを擬人的に捉えて自分との関係性の範疇で語る場合、E「[ポケモンは]友達っていう風に現実世界では言い換えられる [13a]」、F「進化の過程を見られるのは、いいなあって思った。しかも最初に相棒を選ぶじゃん…(中略)…子育てみたいな感じで愛着湧く [5]」など、人間とポケモンが「友達」「相棒」といった対等な立場での関係性を結ぶ様子が見られた。「友達作り」「子育て」の擬似体験として、自分の人生をリハーサルする形でキャラクターと触れ合っていることが示唆されている。

これらの語りから推測されるのは、時間をかけて育成する行為がポケモンに愛着を抱かせ、ポケモンとプレイヤーの相互作用で独自のストーリーと関係性を作り出すという点である。その帰結として、ポケモンとの関わりを将来のライフステージと重ね合わせる形で捉え、自己の成長感を捉えているところにまで進展していると考える。人間の親が子供を育てる際、親は子育てを通して「自身の成長・発達感」「自分の生き方を見つめる」「人とのつながり」といった要素を得ると心理学的に明らかにされている(吉野 2014)が、そういった感情を持ち運び可能なデバイスで実現することは、Alisonが述べているように「自分の居場所」を持ち

運べるということでもある（Alison 2006=2010: 264-265）。

VI おわりに

石原恒和は、2001年と2021年のインタビューで「やはり通信はポケモンにとって非常に大事なことですし、それで遊びが拡張していくということが根幹だと思います」（任天堂 2001；ORICON NEWS 2021）と同じフレーズを用いて語っている。『ポケットモンスター』の原始的なコンセプトとして、初代から一貫して備えられている通信機能は、人間の原始的な群居本能に則って〈現実社会〉でのコミュニケーションを活性化するため、理論上はプレイヤーの数だけゲーム体験が拡張し続けると言える。

それに対して、メディア・コンバージェンスの現代社会では、数多のメディア・プラットフォーム事業者がスクリーンタイムの争奪戦を繰り広げ、ガチャ機能などで平均課金額を上げてゲーム体験を拡張していく「中毒性の高いエンターテインメント」に傾倒している。それらの中毒的コンテンツが人口に膾炙してしまえば、人々が内向きになり「孤独主義」がより深まるだけでなく、コンテンツごとに島宇宙が進んで分断が深まる可能性さえも孕んでいる。

これまでの論述から読み取れるように、『ポケットモンスター』は中毒的コンテンツとは真逆の「閉じていないゲーム」を目指すことを哲学としている。つまり、『ポケットモンスター』は、中毒的コンテンツ一辺倒になる現代社会のエンターテインメントにおいて、それを克服するモデルケースを提示していると言える。「遊び」と「キャラクター」の面における『ポケットモンスター』の卓越性から、現代社会のエンターテインメントやキャラクターの在り方を展望する。

第一に、『ポケットモンスター』の「遊び」には、素人と玄人の間でのコミュニケーションを活発化させ、両者の境界を「脱構造化」するポストモダン性の潮流が見られた。これは「コミュニケーション」を核とするゲームのコンセプトと、従来のゲームに見られる「強さ至上主義」を終焉させたことが大きく作用していると考えられる。

他者と遊べば遊ぶほど「遊び」が拡張される『ポケットモンスター』の性質上、情報やポケモンなどをやり取りする「ハイパー社会性」が生じやすく、ゲーム経験者からゲーム未経験者へと広がりやすいという特色が看取できる。同時に、ゲームシステムに不確実な「運（Alea）」の要素を織り込んだり、プレイヤーの

属性に合わせて「際限なきゴールの更新」を行ったりすることで、多様なプレイスタイルのユーザーが同一条件下で対等に混じり合う環境が整えられ、相対主義的な価値観が生じていると考えられる。

その帰結として、『ポケットモンスター』は国際的かつ老若男女関係なく受容され、「共通言語」と喩えられるほど「趣味縁」の広まりを見せた。それを盤石にしているのが、現代社会からの要請を織り交ぜながら新たに再構築しつつも、初代から脈々と継承された「不易流行」のルール・システム・世界観だと結論付けた。

よって、今後のエンターテインメントでは「いかに現実世界の行動をゲームに組み込むか」「素人と玄人が両極化しないように、いかに二層間で相互作用をもたらすか」が論点になるだろう。例えば、『Pokémon GO』のように現実世界ベースのAR (Augmented Reality: 拡張現実) を用い、「時間」の奪い合いではなく「移動」への価値を見出すなど、「身体性」をキーワードに、現実世界と仮想世界をどの割合で組み合わせて再構築するかが肝要になる。平均課金額ではなく平均課金率を上げるような、ユーザーを増やすための仕組み作りも課題となるだろう。

第二に、ポケモンという膨大なキャラクター群をまとめ上げる世界観は、長い時間をかけてキャラクターやストーリーを断片的に提示することで構築されると明らかにした。

とりわけ、世代が更新されてポケモンが増えることで、各世代は同世代の紐帯を強化し世界観自体も拡大するという相互作用を見出した。ミクロで見ると「世代」ごとに差異があるが、マクロで見ると同質的な集団としてポケモンユーザーを位置付けることができる。

一方で、キャラクター一匹一匹に目を向けた際、膨大な数のキャラクター全てを活性化させるために、キャラクターにおける「大きな物語」を解体する重要性を論証した。実際に『ポケットモンスター』では、対戦ゲームにおけるキャラクターの支配的な価値基準として「強さ至上主義」が存在し、キャラクター間の相性による「強さの相対化」、メディア間の緩やかな繋がりによる「脱文脈化」によってそれを巧みに解体していると考察した。同時に、複数のメディアで脱文脈化されたキャラクターの心象は、日本人特有の精神性と相まって、人間を比喩的に表現するシンボルとしての力を持つようになった。

よって、現代社会におけるキャラクタープロデュースは、「複数メディアでの断片化されたストーリーの提示」「特定の文脈に依存しないシンボリックな『キャ

ラ』の確立」「人間とキャラクター間のインタラクティブな交流」に目を向ける必要がある。

『ポケットモンスター』は「その先にもっともっと楽しい遊びを用意している。そういう継続性、互換性の保証のある商品を、我々も作っていく」（任天堂 2001）のような、全ての世代を緩やかに繋ぎながらリバインする「遊び」のモデルを提示している。『ポケットモンスター』が社会に受容された要因は、「ストーリーもキャラクターも終わりが無い」という前提の下、現実社会とポケモン・ワールドが他者との交流で無限に拡張していく点に認められると言えよう。

- 1) 「メディア・ミックス (media mix)」とは、「テレビやゲーム機などの家庭用メディア、映画館や特別イベントなどの場所が固定されたメディア、トレーディングカードや携帯ゲーム機などの携帯メディアを統合した、ますます普及したマスメディア・エコロジーの様式」(Ito 2005: 2) を指す。つまり、メディアを横断して商品を出すことで相互に宣伝効果を生起させるというものである。これはメディア横断的にストーリーを展開するストーリーテリングの手法を齎した。1960年代から広告業界で盛んに取り入れられ、1970年代にはコンテンツや文化産業でも応用されるようなマーケティング理論として注目を浴びた。
- 2) 欧米とアジアにおけるこういった差異は、社会学のみならず隣接する学問領域でも指摘される。例えば、文化人類学においては、言語によって自身の意図を明確化するローコンテクスト文化、ないし時間を分断してスケジュール通りに行動する M タイム文化 (monochronic time: 単一的時間) の欧米と、文脈から互いに相手の意図を汲み取るハイコンテクスト文化、ないし臨機応変にスケジュールを変更する P タイム文化 (polychronic time: 多元的時間) のアジアという差異が指摘されている (藤本 2011)。法意識においても、欧米は権利意識が高い訴訟社会であるのに対し、日本では訴訟回避傾向にあり権利意識に抑制的であるという川島 (1967) のような言説もある。
- 3) 『ポケットモンスター』とは、『ポケットモンスター 赤・緑』(1996年) を源流とするゲームシリーズおよび関連事業 (アニメ・映画・カード事業など) を指す。そこに登場するキャラクターは「ポケットモンスター」を縮めて「ポケモン」と呼ばれることが多い。したがって、本稿では『ポケットモンスター』と表現する場合は種々のメディアで展開される商品や作品自体のことを指し、「ポケモン」と表現する場合は『ポケットモンスター』の世界で登場するキャラクターを指すものとして使い分けている。
- 4) 株式会社ポケモンは、『ポケットモンスター』のプロデュース・ライセンス管理のために、『ポケットモンスター』の原作 (原著作権者) 三社である任天堂株式会社、株式会社クリエーターズ、株式会社ゲームフリークが共同出資して設立された企業である。

- 5) Caillois (1967=1990) は Huizinga (1938=1973) の示した遊びの定義に倣っているが、「未確定の活動。すなわち、ゲーム展開が決定されていたり、先に結果が分かっていたりしてはならない。創意の必要があるのだから、ある種の自由がかならず遊戯者の側に残されていなくてはならない」(Caillois 1967=1990: 40) という特徴も付け加えている。
- 6) 「大きな物語」は、Lyotard が1976年に著した *La condition postmoderne* (ポストモダンの条件) で導入された概念である。社会の多くの成員に共有され、その営みに意味を付与する価値観・社会観のことを指す。
- 7) 「努力値」は、ポケモンとの戦闘後に獲得できる隠しパラメータのことで、努力値に応じてステータスが上昇するように設計されている。ゲーム内では「基礎ポイント」と呼ばれており、レベルなどでは確認できない隠し要素として初代から存在していた。
- 8) 「ジムバッジ」は、ジムリーダー(ゲーム内における強いトレーナー)を倒した証としてゲーム内でもらえるバッジを指す。ただし『LEGENDS アルセウス』『サン・ムーン』など、シリーズによってはそれに類する別のシステムが存在する場合もある。
- 9) 「リージョンフォルム」は、第7世代から導入された「既存のポケモンの亜種形態」のことで、ポケモンが各地方の自然環境に適応して変化した姿とされている。
- 10) Jenkins の言う「コンバージェンス」は、①多数のメディア・プラットフォームにわたってコンテンツが流通する、②多数のメディア業界が協力する、③オーディエンスが自分の求めるエンターテインメント体験を求めてほとんどどこにでも歩くという三つの要素を持つ (Jenkins 2006=2021: 24)。
- 11) 「キャラクター」はストーリーの文脈の中に位置付けられたもので、「キャラ」はストーリーから切り離されてテキスト横断的に存在するという違いがある (井上 2017: 46)。

参考文献

- Allison, Anne, 2006, *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, University of California Press (実川元子訳、2010、『菊とポケモン』、新潮社)。
- Caillois, Roger, 1967, *Les Jeux et les Hommes (Le masque et le vertige)*, édition revue et augmentée, Gallimard (多田道太郎・塚崎幹夫訳、1990、『遊びと人間』講談社学術文庫)。
- Csikszentmihalyi, Mihaly, 1975, *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, Jossey-Bass Inc Publishers (今村浩明訳、2000、『楽しみの社会学』新思索社)。
- 藤本久司、2011、「文化の類型とコミュニケーションギャップ」『人文論叢：三重大学人文学部文化学科研究紀要』28: 145-155。
- Hallman, Carly 2019, "The 25 Highest-Grossing Media Franchises of All Time," (Retrieved October 10, 2022,

- finance/the-25-highest-grossing-media-franchises-of-all-time/).
- 平林久和・土本学、2016、「ポケモンが現実世界と仮想世界を繋いでいく、20年目の挑戦…株式会社ポケモン代表取締役社長・石原恒和氏インタビュー」、インサイド、(2022年12月8日取得、<https://www.inside-games.jp/article/2016/02/27/96339.html>)。
- Huizinga, Johan, 1938, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Random House (高橋英夫訳、1973、『ホモ・ルーデンス』中公文庫)。
- 井上嘉孝、2017、「「キャラ」とパーソナリティの発達に関する一試論：現代的な関係性と自己観の心理学的見直し」『人間科学部研究年報』19：43-61。
- Ito, Mizuko, 2005, “Technologies of the Childhood Imagination: Yugioh, Media Mixes and Everyday Cultural Production,” in Joe Karaganis and Natalie Jeremijenko (eds.), *Structures of Participation in Digital Culture*, Duke University Press.
- Jenkins, Henry, 2006, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, NYU Press (=渡部宏樹・北村紗衣・阿部康人訳、2021、『コンヴァージェンス・カルチャー：ファンとメディアがつくる参加型文化』晶文社)。
- 加藤康子、2017、「趣味縁研究の系譜と現代社会におけるその現れの一例：群馬県前橋市「前橋〇〇部」の事例から」『文化経済学』14(2)：46-54。
- 川島武宜、1967、『日本人の法意識』岩波書店。
- Kelts, Roland, 2006, *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, Palgrave Macmillan (永田医訳、2007、『ジャパナメリカ 日本発ポップカルチャー革命』武田ランダムハウスジャパン)。
- 木村晶彦、2006、「進化しない『ポケモン』—アニメとゲームの共生関係」竹内オサム・小山昌宏編『アニメへの変容—原作とアニメとの微妙な関係』現代書館、63-100。
- 構想日本、2020、「ポケモンと考える『現実世界と仮想世界をより豊かにする方法』*対談*宇都宮崇人(株式会社ポケモン代表取締役)×伊藤伸(構想日本理事)《#自分ごと化対談》」、YouTube、(2022年12月6日取得、<https://youtu.be/WKVybmDGYnQ>)。
- Ludix Lab Online、2022、「これからの子どもたちの遊びと学び(1)石原恒和氏ゲストセッション」、YouTube、(2022年12月14日取得、<https://youtu.be/hRLmqg20Uko>)
- 間々田孝夫、2007、『第三の消費文化論：モダンでもポストモダンでもなく』ミネルヴァ書房。
- 圓田浩二、2022、『ポケモン GO の社会学：フィールドワーク×観光×デジタル空間』関西学院大学出版会。
- 見田宗介、1996、『現代社会の理論：情報化・消費化社会の現在と未来』岩波新書。
- 任天堂、2001、「3. 株式会社ポケモン 代表取締役社長 石原恒和氏インタビュー」、任天堂マガジン、(2022年12月10日取得、<https://www.nintendo.co.jp/nom/0111/03/index.html>)。
- ORICON NEWS、2021、「「ポケモン」新たな遊び開拓続けた25年 石原恒和社長、核“人との繋がり”に手応え」、ORICON NEWS (2022年12月10日取得、<https://>

www.oricon.co.jp/news/2185697/full/)。

Steinberg, Marc, 2012, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, University of Minnesota Press (中川譲訳、2015、『なぜ日本は〈メディアミックスする国〉なのか』KADOKAWA)。

竹内白州、2021、「“ポケモンワンダー” 仕掛け人たちに聞く、新機軸の遊び。ポケモン×自然×冒険で得られる体験は人々に何をもたらすのか?」、ファミ通.com、(2022年12月10日取得、<https://www.famitsu.com/news/amp/202107/17227079.php>)。

Tosca, Susana・石川淳一・中村彰憲、2019、「鼎談：トランスメディア・ストーリーテリングとは何か」『立命館映像学』12：45-57。

吉田純、2000、『インターネット空間の社会学—情報ネットワーク社会と公共圏』世界思想社。

吉野純、2014、「「親の発達」の概念分析」『日本小児看護学会誌』23 (2)：25-33。