

## ポケモン GO を活用した文化昆虫学調査法の提案

### Suggestion of a methodology for study on cultural entomology utilizing Pokemon GO

高田 兼太<sup>1)</sup>

ポケモン GO というスマートフォン向けのゲームがある。本ゲームは、プレイヤーがポケモントレーナーとなり、現実世界を歩いてポケモン（ポケットモンスター）を捕獲、育成、バトルをするゲームである。本ゲームは、世界的なブームとなり、日本においても 2016 年 7 月 22 に配信されてから、わずか 3 日で 1000 万ダウンロードを記録している。ポケモン GO に登場するポケットモンスターには、昆虫型モンスターも数多く登場すること、本作品のゲームシステムには昆虫採集の要素が含まれていること、また本作品が社会に与えたインパクトの大きさなどを考えると、本作品は文化昆虫学の研究題材としては非常に面白いものであろう。そのようなわけで、筆者は、自身のレクリエーション、世間話の話題のタネの収集も兼ねて、文化昆虫学の研究の一環として、主に通勤時間を利用してポケモン GO をプレイしている。これは、日本を代表する文化昆虫学者の一人で、コンピュータゲームにおける昆虫の役割について研究している保科英人氏の言葉どおりで、ゲームを題材に研究をするには、実際にゲームをプレイしてみないとわからないという考えに則っている。



図 1 実際に街中に現れたモンスター。タップすると、モンスターの捕獲画面に切り替わる。モンスターは、スマートフォン上でモンスターボールを投げつけて捕獲する。

筆者は、文化昆虫学の研究の一環としてポケモン GO をプレイしていくうちに、ポケモン GO そのものが文化昆虫学の研究対象として面白いということだけでなく、別の観点から本ゲームが、文化昆虫学の調査を研究する上である程度活用できるのではないかと考えにいたった。本報告文は、ポケモン GO を文化昆虫学的な観点から研究により得られた成果を報告するものというわけではなく、ポケモン GO を活用した文化昆虫学的な簡易的調査法を提案するものである。なお、あくまで本文は、学術的価値観に基づいて書かれた論文や報告書などではなく、ポケモン GO に色々な意味で魅了された大阪の下町に住む一般的なサラリーマンの中年男性が、短絡的な発想で書いたエッセイであるとお考えいただきたい。

このポケモン GO というゲームにおいては、プレイヤーは現実世界の至る所に出現するポケモン（ポケットモンスター）を、モンスターボールというアイテムをポケモンにめがけて投げつけて捕獲する（図 1）。ちなみに、ポケモンの多様性は現実世界における昆虫の生物多様性には遠く及ばないが、どこにでもいる普通種のポケモンから、特定の場所にのみ出現しやすいモンスターやレアモンスターなどもあるので、ある意味で昆虫採集と似た感覚でモンスター捕獲を楽しむことができる。このポケモン GO をプレイしているときの昆虫採集に似たドキドキワクワク感をどのように表現すればよいだろうか？ 筆者は、かつてのコテコテの虫屋であった学生時代に、奄美大島にカミキリ採集のために遠征した経験があるが、積みあげられた材上にコバルトヒゲナガコバナカミキリがはい回っているのを見た時に、興奮して網を持つ手が震えあがった。そして、無事ネットインして毒ビンにおさめた時には思わずガッツポーズをとった。一方で、ポケモン GO をプレイしていて、レアモンスターであり、強さも抜群のカビゴンがスマートフォンの画面上に現れた時には、スマートフォンを持つ手が震えあがった。そして、無事ゲットした時には思わずガッツポーズをとった。

<sup>1)</sup> Kenta TAKADA 大阪市西淀川区

さて、出現したモンスターを捕獲する際に用いるモンスターボールは、捕獲時にボールを1回投げるときに1個消費されるので、定期的にモンスターボールを補給する必要がある。このモンスターボールは、課金することで入手することもできるが、街の様々な場所に設置されているポケストップと呼ばれるところで補給することも可能である。ポケストップは、現実世界における駅改札口や、神社仏閣、公園、お店、モニュメント、遊具など様々なオブジェクトに設置されており、プレイヤーはそれらポケストップのある場所に近づくことで、ポケストップからモンスターボールを含むアイテムを手取することができるのである。ただし、アイテムが手に入ることはないが、ポケストップが画面上に表示されている限りは、自分がそのポケストップの近くにいないくて

も、どこのどんなオブジェクトにポケストップがあるのかは、簡単に確認することが可能である。

現実世界とリンクしたスマートフォン上のマップに表示されたポケストップをタップするとどのような画面が表示されるのであろうか？それを示したのが図2である。ポケストップに近づくときポケストップの頂点が円状に開いた状態になる。これは、プレイヤーがポケストップのある場所に十分近づいてアイテムが手に入る状態になったことを示しているが、このポケストップを画面上でタップすることで、どんなポイントにポケストップが設置されているのかが表示される。本事例の場合は、加島駅前公園のFish head という魚の頭の形をしたオブジェクトである。筆者は、度々この公園を訪れているが、このようなオブジェクトが設置されていたことに気づいたのは、このポケストップを通じてのことであった。ポケモンGOをプレイしたとしても、街の至る所に存在すると思われるオブジェクトを網羅的に知ることができるとは考えにくいだが、このようにポケモンGOのポケストップは、意外なところに面白いオブジェクトなどがあることに気づききっかけになりうるということがわかる。

この方法により、筆者は実際にある昆虫オブジェクトにたどり着くことができた。筆者は、JR西日本大阪環状線に乗ってポケモンGOをプレイしており、筆者の乗る電車が天満橋駅に到着し、表示されたあるポケストップをタップした時のことであった。なんと、そのポケストップからはテントウムシを描いたオブジェクトが表示されたのである(図3)。私は、すぐに天満橋駅で

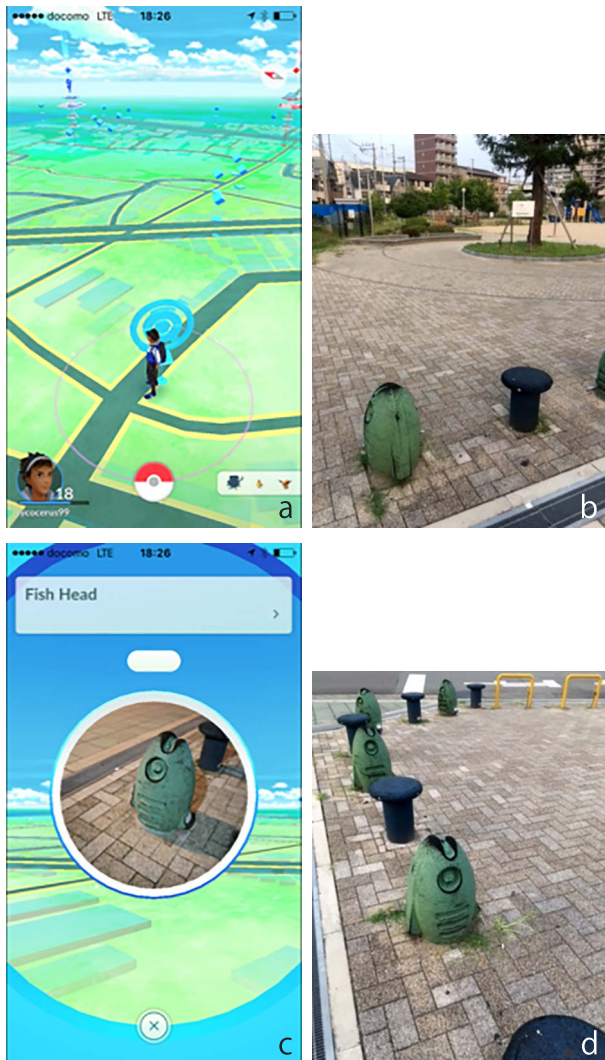


図2 JR加島駅周辺にある加島駅前公園周辺に設置されたポケストップの状況。(a) ポケモンGOの画面上に写し出されるマップと、(b) 実際の加島駅前公園の写真、(c) 加島駅前公園にあるポケストップ「Fish head」と、(d) 実際のFish headの写真。加島駅前公園プレイヤーが十分に近づいたポケストップは、頂点が円状になる。プレイヤーが本画面に表示された円状のポケストップをタップすると、ポケストップが配置されているのは、Fish headと呼ばれるオブジェクトであることに気づく。



図3 ポケストップをたどることで見つけることができた、天満橋筋商店街のアーケードに表象するテントウムシ。

下車して、現物を確認しに行った。ポケモンGOのマップはある意味でナビゲーション機能も果たしているので、ポケストップが設置されたオブジェクトにたどり着くのは容易であった。テントウムシのイメージは、天満橋筋商店街のアーケードに表象していた。いかにも、ナナホシテントウをモチーフとしているとわかるイメージであった。私は、何故この天満橋筋商店街のアーケードにテントウムシのイメージが表象しているのかを探るべく、近くにある店舗や商工会議所に行って聞き込みをしたが、残念ながらその答えを知ることはできなかった。

このように、ポケモンGOをプレイし、ポケストップをタップすることで、あなたは面白い昆虫オブジェクトに出会えるかも知れない。この方法は、現時点では、あくまで試行錯誤をしている段階であり、調査の効率性や有用性については不明であるが、ここで提案する簡易的調査法では大きな研究成果につながる可能性は低いだろう。しかしながら、この方法は、意外な昆虫のオブジェクトの存在を知り、さらにはオブジェクトの由来などを調べることで、面白い研究成果が得られるきっかけになりうると思う。

ポケモンGOをプレイして、ポケモンだけではなく、街中にある昆虫オブジェクトの情報もゲットだけ！（※でも、歩きスマホには注意して、ほかの人の迷惑にならないようにプレイしてくださいね）。