

## ゲーム空間とツーリズム

位置情報ゲームから考える「シミュレーション文化」の拡張

Considering the Relationship between Game and Tourism  
Extension of Fictional Space through Location-Based Games

松本健太郎\*

### 要 旨

各時代に社会的な注目を集めたデジタルゲームは、そのつど「現実」と「虚構」の関係を再編してきた。本論考では『Pokémon GO』や『あつまれ どうぶつの森』などを題材として取りあげながら、「デジタルゲームが生成する空間」と「ツーリズムが生成する空間」の現代的関係性を考察することになる。

### Abstract

Digital games that attracted considerable social attention have reorganized the relationship between “reality” and “fiction.” This paper examines the contemporary relationship between the “space created by digital games” and the “space created by tourism,” by considering “Pokémon GO,” and “Atsumare Animal Crossing” as examples.

キーワード：デジタルゲーム、ツーリズム、位置情報ゲーム、新型コロナウイルス感染症

---

\*二松学舎大学文学部教授

**Key words** : Digital games, tourism, location-based games, COVID-19

## 1. はじめに——コロナ禍における移動とコンテンツの関係を考える

デジタル革命以後の世界において、私たちは旅マエ／旅ナカ／旅アトの各段階でそれぞれ多様なテクノロジーとかかわりながら、あるいはそれらを駆使しながら、何かを感じたり、何かを思考したり、何かを遂行したり、何かを記憶したりしている。たとえばホテルや航空券をオンライン予約するためのOTA、その利用者の体験をチェックするための口コミサイト、モバイルメディアとしてのスマートフォンやそのなかで駆動するYouTubeやInstagramなどのアプリ、インターネットやそれを利用するためのアクセスポイント、街角に設置され人目をひくデジタルサイネージ、鉄道を利用する際のチケットレスサービス、移動中の暇つぶしに役立つ位置情報ゲームなど、それぞれ枚挙に暇がない。現代人にとっての旅や観光は、デジタルテクノロジーとの緊密な関係性、あるいはそれら諸要素が相互におりなす動的なネットワークのなかで進展するものであり、もはやそれ抜きに「旅の体験」を捉えることは困難であるといっても過言ではないだろう。

現代における「旅の体験」は、物理的空間の範疇のみで完結するものではない。そうではなく、むしろ多種多様なテクノロジー——とくにデジタルなそれ——と、それが生成するコンテキストによって、私たちの旅をめぐる経験は刻一刻と陶冶されていくのである。そして技術的に構成された数あるデバイスのなかでも、とくに現代人が一日のうち相当の時間をそれとの接触に費やすスマートフォンは、「モバイルメディア」という性格を有する限りにおいて、旅のコンテキストの組成に干渉するものといえる。というのも、スマートフォンの画面から湧き出る情報をつうじて、ツーリストによる体験の質が制約されうるからである。

旅行中、手許のスマートフォンにLINE経由で職場の同僚からメッセージ

が届くでしょう。そして、その人物からの求めに応じて、ある案件をめぐる意見交換するために Zoom を起動してミーティングをひらくでしょう。さらに、そのミーティングに疲れて、気分転換のためにあるゲームアプリをひらいてその虚構世界に没入するでしょう。それら一連のプロセスにおいて、ツーリストとしての自分は各種のデジタルテクノロジーをつうじて、断続的に他の役割——たとえば会社の「社員」や RPG における「勇者」——を内面化することになるのである。つまり私たちの旅をめぐる体験はそう「ツーリスト」として一貫したものではなく、むしろ断片化が常態となっている、というのかも知れない。

かつて筆者が『デジタル記号論——「視覚に従属する触覚」がひきよせるリアリティ』で詳論したように、スマートフォンとは端的に言えば「メディアのメディア」もしくは「メタ・メディア」として位置づけうる。格納された数々のアプリの使用を前提とするそれは、既存のメディアの機能や外観をシミュレートすることで、ユーザーに対する「体験のコンテクスト」を变幻自在に付与しうる。「たとえばバーチャル地球儀ソフト『Google Earth』をダウンロードしてそのアプリをたちあげれば、縮尺を自在に操りながら、地表の形状を思いどおりに鳥瞰することができる。ライブストーリーミング形式によるインターネット・テレビ『AbemaTV』のアプリをたちあげれば、テレビのように数々の番組を視聴することができる。あるいは DJ ソフトウェア『djay2』のアプリをたちあげれば、スマートフォンをコントローラ代わりにして曲をミックスすることができる。それだけではない——スマートフォンはときに写真機や計算機やゲーム機に化け、また、新聞やラジオや映画に化け、さらには、手紙やメモ帳や目覚まし時計にも化ける。そして、立ちあげられたアプリの機能に応じて、ユーザーはそのつど「視聴者」になったり、「DJ」になったり、「カメラマン」になったり、「計算機の利用者」になったり、ゲームの「プレイヤー」になったりといった具合に、その役割の更新を意図せずとも受け入れていることになる。つまるところ、ユーザーがどのよ

うなアプリをダウンロードし、それを起動させるかによって、スマートフォンの「メディア」としての機能や、それを使用するユーザーの役割が刻々と変化していくのである」(松本、2019: 22-23)。既出の表現でいえば、体験の「断片化」に関連しようが、これは旅や観光に際してのスマートフォン利用においても確認される構図だといえよう。

以上デジタルテクノロジーの一例として、現代人の生活に不可欠なスマートフォン(およびそのアプリ)をとりあげたが、とくに本稿で考察の俎上に載せるのはゲーム、とくに上記デバイスのなかで駆動する「位置情報ゲーム」である。近年、たとえば『Ingress』(2013)、『Pokémon GO』(2016)、『ドラゴンクエストウォーク』(2019)などがリリースされたことで、ようやく位置情報ゲームはデジタルゲームの一ジャンルとしての地位を確立しつつあるとも考えられるが、それらは総じて、GPS、デジタル地図、ARなどを前提として、「現実」と「虚構」との組み合わせをめぐる新たな形態を提起しつつある。

富田英典によると、「リアルな空間にバーチャルな情報が重畳されている状態、人々が日常生活において常にネット上の情報を参照しているような状況、オンライン情報を常時参照しているオフラインをセカンドオフラインと呼ぶ」(富田、2016: 2)と説明されるが、まさに私たちが生きているのは、有線/無線を問わずインターネットへの接続が常態化し、それによりオンラインとオフラインが重畳された「セカンドオフライン」的状況だといえる。そう考えてみた場合、位置情報ゲームは当該の技術的状况を基盤としつつ、「ゲームの虚構空間」を新たなレイヤーとして、私たちが生きる意味空間に付加することになる。たとえば『Pokémon GO』をプレイしながら都市を闊歩するのであればそこをポケモンたちが出現する空間へと、あるいは『ドラゴンクエストウォーク』をプレイしながら都市を闊歩するのであれば、そこをモンスターたちが出現する空間へと、「ゲームの虚構」は現実の意味空間を書き換えていく。しかも旅先でそれら位置情報ゲームを起動する場合、人

はツーリストでありながら当該ゲームの主人公を兼ね、「現実」と「虚構」という双方のコンテクストに二重所属することになる。

このうち『ドラゴンクエストウォーク』を、1980年代から連綿とつづくドラゴンクエストシリーズの初期作品、たとえば『ドラゴンクエストII 悪霊の神々』(1987)を含むロト3部作などと比較した場合、「現実」と「虚構」の連携という側面において両者の差異は明白ではないだろうか。通常のRPG作品の場合、ある目的地へと到達するために、プレイヤーはコントローラを操作して主人公を画面上で移動させる必要があるが、これに対して位置情報ゲームとしての『ドラゴンクエストウォーク』の場合、プレイヤーはコントローラであるスマートフォンを随伴しつつ、自らの身体を物理的に移動させながら画面内の主人公を目的地へと導くのである。つまりこのうち後者は、「プレイヤーによる現実空間の移動／主人公による虚構空間の移動」の同期が認められるのである。

ちなみに『ドラゴンクエストウォーク』にみられる「現実」と「虚構」の二重所属性は、位置情報ゲームの機能によっても補強される。一例をあげると、そのゲームには「Walkモード」なる機能が実装されている。そしてそれをオンにすると、プレイヤーは移動中に画面を注視せずとも（あるいはスマートフォンをポケットに入れたままであっても）、モンスターとの戦闘やアイテムの入手などを自動的に遂行・処理することができる。ようするにプレイヤーはゲーム世界の外部で何らかの行為——たとえば観光客として街を歩きまわる等々——に意識を差し向けるまさにその瞬間においても、虚構世界の当事者として、そのなかの多様なタスクに従事しうることになる。そこでは既述のように、立ちあげるアプリによって人の役割が刻々と切り替わるのではなく、むしろ現実を生きる私たちが同時に虚構世界のキャラクターであるという、虚実を跨いで役割が並存する状況が、ゲームに実装された機能によって成立しているのである。

ともあれ、上記に言及した位置情報ゲームは、「現実」と「虚構」の関係

性に加えて、「観光」と「ゲーム」との関係を大きく組み替えたといえるだろう。よく知られていることだが、2016年に『Pokémon GO』がリリースされて以後、観光の文脈でそれは様々なかたちで活用の対象となってきた。ITmedia NEWSは2016年12月20日付の記事「石巻市、ポケGO“ラプラス効果”で10万人 経済効果は20億円」<sup>1)</sup>のなかで、あるいは、2017年11月27日付の記事「鳥取砂丘で『Pokémon GO』、3日間で8万7000人来場 経済効果は十数億円」<sup>2)</sup>のなかで、その具体的な活用事例を紹介しているが、それらはともにゲーム内の虚構のキャラクター、すなわちラプラスなどレアポケモンの出現率を高めることにより、プレイヤー＝観光客をある地域へと誘致しようと試みるプロジェクトであった。

当該のゲームを題材とした論集として、2018年に『ポケモンGOからの問い——拡張される世界のリアリティ』が刊行されているが、観光社会学者の高岡文章はそこに所収された「ポケモンGOという旅——どこからが旅かしら」のなかで、つぎのように問いかけている。

ポケモンGOは、モバイル端末を片手にあちらこちら歩きまわるゲームである。情報やイメージに媒介されて移動する遊びだ。それは、観光に似ている。レアポケモンの収集は、旅先でのスタンプラリーや御朱印集めに似ているし、ご当地キティや地域限定菓子の買い漁りにも似ている。ポケモンGOはある面において観光の要素を持っているといえるし、場合によっては観光そのものとすらいえる。[中略] ポケモンGOは「どこからが旅かしら」。両者は、どこからどこまで重なっていて、何がどれほどすれ違うのだろうか(高岡、2018)。

高岡は上記の論考において、観光研究の視座から『Pokémon GO』を分析の対象としてとりあげつつ、まさにその営為によって、観光の定義、あるいは観光の現代的様態を問いなおそうとする。たしかにそれがゲームアプリと

して登場したことにより、かつてなら、ある程度は共有されていたと考えられる「観光」と「ゲーム」との区別は、もはや自明のものではなくなりつつあるのかもしれない。

ともあれ「現実」と「虚構」をめぐる関係性は、こんにちにおけるデジタルテクノロジーの発達によって、さらに錯綜したものへと変容を遂げつつある。そしてそれに付随して、「観光」と「ゲーム」との境界が問い直される事態も発生しつつある。そしてそのような新たな状況のなかで、もはや「現実／虚構」「リアル／バーチャル」「オンライン／オフライン」などを単純に切り分けて何かを論じること自体、昨今では説得力を喪失しつつあるのかもしれない。そしてそう考えてみたとき、位置情報ゲームをその代表とする現代的なゲームに着眼することは、観光分野に浸透するデジタルテクノロジーのありようを考察するうえで有意義だといえるのではないだろうか。

筆者は過去に、「ゲーム化する世界」とのタイトルにもとづいて2011年に開催された日本記号学会第31回大会、およびその書籍化プロジェクト（日本記号学会、2013）に関与した経験をもつが、それらの構想の核に位置づける「世界のゲーム化」は、それ以後も、実社会のなかで少なからず進展した印象がある。たとえば2016年にリリースされた『Pokémon GO』は、ARやGPS等のテクノロジーに依拠しつつ、画面外の現実を巻き込んで各種の社会問題——「歩きスマホ」や「ながら運転」など——を喚起したといえるし、2020年にブームとなった『あつまれ どうぶつの森』は、COVID-19が惹起した「非日常的な日常」から逃避するために、架空の無人島への、いわばライフスタイル移住の機会をプレイヤーに提供したともいえる。各時代に世間の耳目を集めたデジタルゲームは、そのつど「現実」と「虚構」の関係性を再編しつつ、着実に「世界のゲーム化」を推し進めたようにみえる。本論考ではそのような認識に立脚しつつ、それが「ゲーム」と「観光」の関係に与えた影響を視野に収めながら、「デジタルゲームが生成する空間」と「ツーリズムが生成する空間」が重なり合うところを多角的に照射していくことに

なる。

## 2. 「現実」と「虚構」の混成物としてのゲーム

「現実」と「虚構」との関係性——これに関しては、ユヴァル・ノア・ハラリが『サピエンス全史（上）——文明の構造と人類の幸福』で主張する、以下の言辞を参照しておくこともできるだろう。

言葉を使って想像上の現実を生み出す能力のおかげで、大勢の見知らぬ人どうしが効果的に協力できるようになった。だが、その恩恵はそれにとどまらなかった。人間どうしの大規模な協力は神話に基づいているので、人々の協力の仕方は、その神話を変えること、つまり別の物語を語ることによって、変更可能なのだ。適切な条件下では、神話はあっという間に現実を変えることができる。たとえば、1789年にフランスの人々は、ほぼ一夜にして、王権神授説の神話を信じるのをやめ、国民主権の神話を信じ始めた。このように、認知革命以降、ホモ・サピエンスは必要性の変化に応じて迅速に振る舞いを改めることが可能になった。これにより、文化の進化に追い越し車線ができ、遺伝進化の交通渋滞を迂回する道が開けた。ホモ・サピエンスは、この追い越し車線をひた走り、協力するという能力に関して、他のあらゆる人類種や動物種を大きく引き離れた（ハラリ、2016: 50）。

ハラリはここで、「言葉による現実の書き換え」に言及している。たしかに人間は、想像上の現実を、あるいは神話として信じられた現実を、言葉をもちいることによって組み替えることができる。彼がここで語るのはあくまでも18世紀の例であるが、これに対して現代では『Pokémon GO』のように、私たちが生きる現実の意味空間を「虚構」によって書き換えるデジタル

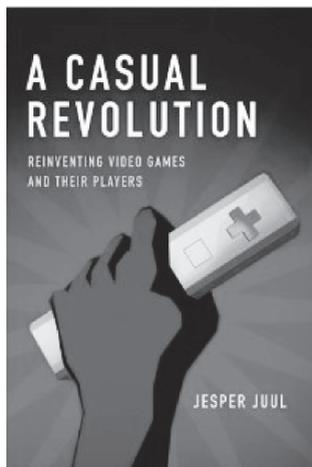
テクノロジーが普及しているのともいえる。

前節で論及したように、位置情報ゲームの登場によって「現実」と「虚構」との関係は従来と比して格段に複雑化しつつある。しかしその一方で、そもそもゲームとは「現実」と「虚構」の混成物であるという見方が提起されてもいる。たとえばイエスパー・ユールがその2005年刊行の著書 *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* のなかで提起するのは、まさにそのような見方である（以下では引用の対象として、松永伸司による2016年刊行の邦訳版をもちいる）。

タイトルの『ハーフリアル』は、ビデオゲームがふたつの異なる側面を同時に持つものであるということを表している。ビデオゲームは、プレイヤーが実際にやりとりする現実のルールからなるという点で、またゲームの勝敗が現実の出来事であるという点で、現実的 (real) なものだ。一方で、ドラゴンを倒すことでゲームをクリアするという場合、そのドラゴンは現実のドラゴンではなく虚構的 (fictional) なドラゴンだ。そういうわけで、ビデオゲームをプレイすることは、現実のルールとやりとりすることであると同時に、虚構世界を想像することでもある。そして、ひとつのビデオゲーム作品は、ひとまとまりのルールであると同時にひとつの虚構世界でもある (ユール、2016: 9)。

ユールが上記のように主張したのは今から十数年前であるが、それ以後、ゲームと呼ばれる対象も少なからず変化を遂げている。彼は2009年に出版した *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* (図1にあるように、その表紙には当時おおきなブームとなった任天堂の「Wiiリモコン」らしきコントローラのイラストが描かれている) のなかで、2000年代にゲーム業界へと到来した「カジュアル革命」——それはインターネットを介してダウンロード可能なゲーム、および Wii リモコンのような擬態的な

インターフェイスを前提としたゲームが登場したことで、カジュアルに遊べる新しいタイプのゲームが台頭し、それにより従来であればゲームに興味をもたなかった層がユーザーとして取り込まれつつある、という主張にもとづく<sup>3)</sup>——を語ったが、それ以降のゲーム史の展開をしてみると、その業界をめぐる情勢も組み変わったといえよう。すでに本稿で取りあげた位置情報ゲームなど、2000年代当時には想像すらできなかったゲーム関連コンテンツや、それにもとづくゲーム文化が急浮上しつつある。



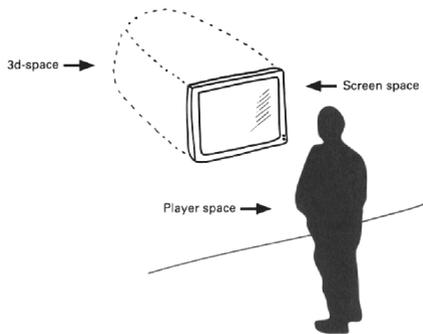
(図1) *A Casual Revolution*

先述のとおり、筆者はかつて「ゲーム化する世界」との題目のもとで、2011年には日本記号学会第31回大会を企画し、さらに2013年にはその学会の機関誌として、(先行する大会での討議をふまえて)同名の書籍の編集へと携わった。ここでいう「ゲーム化」とは、しばしばマーケティングなどの領域で言及される「ゲーミフィケーション」<sup>4)</sup>を念頭においたものではあるが、上述の年次大会および出版企画の立案に際しては、デジタルゲームがたんなる娯楽ではなく、現代社会の構成原理になりつつあるとの認識が前提となっており、それがイベントおよび書籍のタイトルへと結実したともいえる。

じっさいこれらの構想の核に位置づける「世界のゲーム化」とは、上記の書籍が刊行されたのちも実社会のなかで着実に進展していった。そして考えてみれば、たとえば2006年に発売された『Wii Sports』（直観的な操作を実現するコントローラを前提とする）や、その10年後にあたる2016年にリリースされた『Pokémon GO』（ARやGPSなどを前提とする）、さらには物理的移動が制限されたコロナ禍で架空の移動体験を人びとに付与した『あつまれ どうぶつの森』など、各時代において人びとの注目を集めたデジタルゲームは、ゲーム的な想像力の社会的浸透を示唆するものであると位置づけるかもしれない。

### 3. 「ゲーム化する世界」のなかのマジックサークル

コンピュータゲームの歴史を通観するユールは、その著書 *A Casual Revolution* のなかで、ゲーム受容に関与する3つの空間——3D空間（3d-space）／スクリーン空間（Screen space）／プレイヤー空間（Player space）——に論及し、それらの各空間を図2のように関連づけている（Juul, 2010: 17）。



(図2) ゲームにおける3つの空間

ユールの整理によれば、そもそもゲームはその草創期に「スクリーン空間」の平面のなかで展開されていたものが、その後、ゲーム機の性能が向上したことで奥行きのある錯視（「3D空間」）が発生し、さらに近年では、カジュアルに遊べる新しいタイプのゲームが台頭したことで「プレイヤー空間」が前景化されつつあるという。たしかに『Wii Sports』や『Wii Fit』（2007）が発売されたときに放映されたCMを確認してみると、それらを手軽に体験可能なスポーツとして消費するプレイヤー（遊び手=選手）の身体と、それを取りまく空間（すなわち「プレイヤー空間」）とが強調されている。またそのような視座からみれば、「ゲーム実況」や「eスポーツ」などは、まさに「プレイヤー空間」から派生した新しいコンテンツ文化だと捉えることができるかもしれない。

ユールが洞察したゲーム史における昨今の傾向、すなわちプレイヤー空間の前景化は、位置情報ゲームである『Pokémon GO』や『ドラゴンクエストウォーク』が登場したことで、新たな段階を迎えたといえるだろう。つまりそれらは、スマートフォンをもつプレイヤーの身体、およびその可動性を前提とするものであり、また、それによって「スクリーン空間」と「プレイヤー空間」の関係も大きく組み変わるようになったからである。そして「世界のゲーム化」ということでいえば、ゲームの虚構はその映像をうつしだす画面のフレームを超過して、よりいっそう社会に干渉するようになった、ともいえるかもしれない。

ゲーム受容にかかわる空間的次元の変質に関しては、ゲーム研究の領野でケイティ・サレンとエリック・ジーママンが論及した「マジックサークル（=魔法円）」概念を踏まえると、さらなる考察を深化させることが可能である。サレンとジーママンは、マジックサークルを「時間と空間においてゲームを定義している境界もしくは枠」（サレン+ジーママン、2011: 192）としたうえで、それを以下のように述べる。

ごく基本的な意味で、ゲームの魔法円とは、ゲームがおこなわれる場のことである。つまり、ゲームで遊ぶということは、その魔法円に踏み入るとのことだ。あるいは、ゲームが始まるとそこに魔法円が生み出される。そうしたゲームの魔法円は、ボードゲームのボードやアスレチック競技の競技場のように、物理的な要素を具えていることもある。他方で、そうした物理的な境界のないゲームも多々ある。例えば、腕相撲は特別な場所や道具など、ほとんど何も必要としない。一人か複数の人が遊ぼうと思いついたら、それだけでゲームが始まる（同書：193）。

ここでの「マジックサークル」とはゲームの時空、その内外を境界づけるものといえようが、『Pokémon GO』や『ドラゴンクエストウォーク』のような位置情報ゲームの場合、そこに「踏み入るとのこと」、そしてその際の「境界」のあり方は従来のゲームと比べてやや特異である。プレイヤーがそのマジックサークルに踏み込むのはゲームアプリをタップしてそれを起動する瞬間かもしれないが、しかしその一方で、彼／彼女はいわゆるコンシューマーゲームの場合とは異なり、ただたんに座って画面を注視し、そのなかのキャラクターを操作するのみの存在ではない。そうではなく、ときに画面外にも目配りをしながら、都市の物理的空間を歩きまわる存在でもある。そして誰かに呼びかけられて振り向く瞬間、あるいは、信号が青に変わり横断歩道を歩きだす瞬間、プレイヤーは画面から視線を逸らすことで位置情報ゲームのマジックサークルから離脱し、またその後、みずからの意志でそのサークルへと立ち戻ることができる。つまり、この種のゲームではマジックサークルの境界を跨ぐ往還運動が頻繁に発生するのである。また、上記の「Walk モード」の例が示唆するように、プレイヤーの意識がサークル外に向けられる瞬間にも、その分身である主人公がその内部で一定のタスクを処理しつつける、という構図が機能面で担保されるケースもある。

位置情報ゲームのプレイに際して、マジックサークルへの没入の前提とし

て介在するのは、それをゲームとして「楽しもう」とするプレイヤーの意識である、といえるかもしれない。これに関して同書の別の箇所では、バーナード・スーツによる「楽しもうとする心構え」なる造語に依拠しながら議論が展開されている。

楽しもうとする心構え (Lusory attitude) とは、ゲームのプレイヤーが、これからゲームを始めようというときに求められる態度について説明するのにうってつけの概念だ。つまり、ゲームを遊ぶということは、幾重にも「信じる」行為であり、そのことがゲームに特別な意味を与えるのである。そもそもプレイヤーが遊ぶという意欲を持たなかったら、演奏<sup>プレイ</sup>されるのを待つ楽譜のように、ゲームは参加してもらうのを待っている形式的なシステムにすぎないのである (同書: 198-199)。

そこにモノとしてのゲーム機が存在するからといって、もしくは、デバイスとしてのスマートフォンやそこにダウンロードされたアプリが存在するからといって、ゲームのプレイは直ちに成立するものではない。そうではなく、むしろそれらの技術的なシステムを前提としつつ、プレイヤーが「楽しもうとする心構え」をもってそれらと向き合うことではじめて、ゲームを遊ぶという行為に意味が付与されるのである。

なお、上記の言説は、本稿で分析の俎上に載せる「位置情報ゲーム」と「ツーリズム」の関係性を考えたときにも有用だと考えられる。デジタル地図および GPS と連携したこれら新種のゲームによって、人は「楽しもうとする心構え」を差し向ける対象として、ゲーム／ツーリズムという 2 つのコンテキストを簡単に切り替えうようになった。いずれかのコンテキストに対して、その「心構え」を抱くことによって、人は「プレイヤー」になりえたり、あるいは「ツーリスト」になりえたりするわけである。そしてそれぞれ、それが実現されるための基盤として、テクノロジーやそれによって媒介

されるモノのネットワークが必要となるのである。

#### 4. コロナ禍における『あつまれ どうぶつの森』ブームを再考する

さて、これまで本稿では、移動を前提とする位置情報ゲームについて考察を展開してきたが、以下では、移動が制限されたコロナ禍における事例を取りあげつつ、さらに今日的なゲーム空間とツーリズムの関係に目を向けていきたい。

近年、携帯可能なスマートフォンや、それと連携するインターネットによって、「メディア接触」や「コンテンツ受容」をめぐる社会的文脈が大きく組み変わったわけであるが、それをさらに加速させたのが COVID-19 であったという点は、衆目の一致するところではないだろうか。そしてそのパンデミックが惹起した新たな生活モードによって、「オンライン／オフライン比率」が大きく組み変わった点も看過することはできない。人びとはリスクを回避するために自宅に退避しつつ、そこから「楽しみ」のためのコンテンツへとアクセスすることになった。つまり自宅にいながらにして「リモートワーク」へと従事し、また、インターネットをつうじて「バーチャル観光」のコンテンツを消費したのである。そしてそのような状況のなかで、筆者の視点からしてとくに印象的と感じられたのが、2020年における『あつまれ どうぶつの森』ブームである。周知のとおり、これは2020年3月20日に任天堂より発売された Nintendo Switch 向けのゲームソフト、どうぶつの森シリーズの7作目、すなわち『あつまれ どうぶつの森』の略称である。

『あつまれ どうぶつの森』はコロナ禍におけるコンテンツ受容の象徴的な事例としてあげられるが、「何もないから、なんでもできる」というコピーで知られるそれは、一般的な RPG などと比べると、きわめて自由度の高いプレイを保証するものといえる。本作のなかでプレイヤーは、自らデザインしたアバターをもちいて「たぬき開発」による移住パッケージプランへと参

加し、「無人島」での生活を疑似体験することになる。そして、たぬき開発の社長である「たぬきち」、同社の社員である「まめきち」と「つぶきち」という、二足歩行の動物たちに助けられながら、プレイヤーは樹木を伐採したり、魚釣りをしたり、木の実を収穫したりと、のんびりとした新生活を営むのである。

文化社会学・メディア論を専門とする松井広志は、本作がジャンルとしては「コミュニケーションゲーム」に属すると指摘しつつ、もともと初代では低年齢の女兒向けであったそれが、シリーズ展開をつうじてプレイヤー層を次第に拡大させてきた経緯へと着眼している（松井、2021: 21）。というのも2001年に発売された初代「どうぶつの森」では、開発者側の意図として「ゲームを介した身近な人とのコミュニケーションの促進」——たとえば、親子間や友人間のそれ——が目標として掲げられていたのだが、これに対して、ニンテンドーDS版の「おいでよ どうぶつの森」（2005年発売）の段階では、そのハードウェアのWi-Fi機能を前提としつつ、インターネット上の他者とのやりとりが実現することになった。さらにスマートフォン版の「どうぶつの森 ポケットキャンプ」（2017年発売）の段階になると、そのアプリをインストールしている世界中の人びとにまでコミュニケーションの範囲が拡張されることになった。つまり松井が指摘するように、「コミュニケーションゲームとしての『あつまれ どうぶつの森』の性質は、“広い範囲の（性別、年齢を問わない）プレイヤーが家族・友人、さらには見知らぬ他者との（インターネットを介して）コミュニケーションを行う”ことを目指して発展してきた点に認められるのだ（同書：同頁）。なお、松井は当該シリーズの歴史を上記のように整理したうえで、コロナ禍における状況を念頭におきつつ、次のような見解を披露するのである——「『あつまれ』のようなコミュニケーションゲームは、「パンデミック」となってしまった日常ではない「もうひとつの日常」を形成するメディアであったと言える。これらは、現実逃避、つまり脱「パンデミック」として理解することも可能かもしれない」（同

書：27)。

じっさいコロナ禍のさなかにあたる2020年の前半、『あつまれ どうぶつの森』をめぐるブームは様々なかたちで社会的に認知されていった。その一例として『WIRED』日本版による4月22日付の記事<sup>5)</sup>をあげておくと、そこでは「8年間待ったあと、任天堂の「どうぶつの森」の最新作がこの時期に発売されたことは、「ふさわしい」としか言いようがない」と述べられたうえで、「現実の世界では、友人から少なくとも6フィート(約1.8m)離れなくてはならない。だが、ゲーム内では、島で一度に何時間も一緒に過ごすことができる。ソーシャル・ディスタンスは必要ない。かなり気軽に交流できる」と説明され、現実世界におけるコミュニケーション状況とゲーム世界のそれとが対比的に説明されている。また、それに加えて同記事では、『あつまれ どうぶつの森』がそれをプレイする人びとに対して、制御感をめぐる欲望を充足させうるものであったとの指摘がなされている。以下にその文章を引用しておこう。

「どうぶつの森」では、(表面上は)自分がコントロールできている感覚を体験できる。ゲームの世界では、わたしが貢献している部分は小さいかもしれないが、自分の島が徐々によくなっていく様子を見ることができる。植えた種はすぐに花を咲かせる。埋めた果物は木になる。NPC(ノンプレイヤーキャラクター)の隣人と何度も話すうちに、関係が実り始める。[中略] ジェンダーについてもコントロールできる。最初にキャラクターをつくる際は二者択一の選択肢しかないが、最終的にはすべてのプレイヤーが同じ服やヘアスタイル、アクセサリを使える。ジェンダー表示はいつでも変えられる。NPCからジェンダーを区別されることもない。プレイヤーをシンプルに名前と呼ぶだけだ。

コロナ禍における混沌とした、コントロールしがたい状況の只中であって、

『あつまれ どうぶつの森』はフィクションとはいえ、制御感を付与する「もう一つの現実」を人びとへと供給したといえる。そして見通しがきかない実社会から乖離したところで、精神的な「癒し」を希求してゲーム世界へと「脱出」する人びとが相当数に達したため、それは大きな社会的話題となったのである。

ゲーム空間への大脱出——じつはコロナ禍の以前からその種の現象は、ゲームデザイナーであるジェイン・マクゴニガルによって報告されていた。彼女はその著書『幸せな未来は「ゲーム」が創る』（原題は *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*）のなかで、それを以下のように表している。

現実世界は、仮想世界が提供するような周到にデザインされた楽しさや、スリルのある挑戦、社会との強い絆を容易に提供することはできません。現実の効果的にやる気を引き出したりはしませんし、私たちが持つ能力を最大限に引き出して何かに取り組みせることもありません。現実には私たちが幸せにするためにデザインされていません。そのため、ゲーマーコミュニティにはある認識が広がってきています。つまり、ゲームに比べて、現実は不完全だという認識です。実際、これは単なる認識ではありません。これは現象となっています。経済学者のエドワード・カストロノヴァは、これをゲーム空間への「大脱出」と呼んでいます。人々は、ますます多くの時間を現実の外で過ごすようになっていきます。米国だけでも、1億8300万人のアクティブなゲーマー（調査上の定義は、日常的に週13時間以上コンピュータゲームやビデオゲームで遊ぶ人たちが存在します（マクゴニガル、2011: 17）。

彼女が上記で指摘するように、綿密にデザインされたゲーム世界に対して、私たちが生きる現実社会はあまりにも複雑であり、かつ混沌としている。

そして人びとはその不完全性から逃避するために、ゲームの人為的に構成された「虚構の現実」へと移動し、そのなかでより多くの時間を費やすようになったのである。そして、その傾向にさらに拍車をかけたのが、COVID-19であったといえるだろう。

ともあれ「ゲーム空間への大脱出」という観点から考えてみたとき、コロナ禍における『あつまれ どうぶつの森』ブームは、その虚構的空間が現実の社会的空間と地続きであることを示すものである。移動が制限され、旅をすることができない状況のなかで、人びとはゲーム空間のなかで「架空の旅」を、あるいは「架空の移住」を疑似体験したのである。

## 5. 結びにかえて——ゲームから考える「シミュレーション文化」の拡張

シェリー・タークルはその著書である『接続された心——インターネット時代のアイデンティティ』のなかで、「モダニズムにおける計算の文化から、ポストモダニズムにおけるシミュレーションの文化へと移りつつある」（タークル、1998: 25）という事態に論及している。

たとえば、私たちは、脚のついた机（デスク）を使うと同時に、マッキントッシュ・スタイルの“デスクトップ”も使っている。また、実際に住んでいる場所のコミュニティに参加するとともに、コンピュータ・ネット上でコミュニケーションする人たちだけの間に存在するヴァーチャル・コミュニティにも参加している。現実と仮想の単純な区別が、できにくくなっているといえよう。画面上のデスクトップが現実のデスクトップより現実っぽくないとかいうことは、意味がないのだ。[中略] こうしたオブジェクトと私との関係では、非現実性といった感覚は感じられない。シミュレーションの文化のおかげで、私は画面上に見えるものを“（インタ）フェース・バリュー”でとらえるようになったのである

(同書: 30)。

タークルが提唱した「シミュレーションの文化」は、COVID-19 から派生した新たな社会的状況のなかで間違いなく進展したといえるだろう。彼女は「脚のついた机(デスク)」をインターフェイス上でシミュレートした「マッキントッシュ・スタイルの“デスクトップ”」に言及したが、こんにち、私たちはパソコンのデスクトップを経由して、しかもインターネットを経由したオンライン上で、「講義」や「会議」、あるいは「飲み会」や「ツアー」へと気軽に参加しうようになった。既存の行為をその本来のものとは別の技術的コンテキストのなかでシミュレートする各種テクノロジーが発達したことにより、リアル／バーチャルなモノが織りなす複雑なネットワークに依拠しながら、様々な形態での「体験」が合成されるようになりつつある(松本, 2022: 93)。そしてそのような構図の延長線上で、コロナ禍における「ゲーム空間への大脱出」、すなわち『あつまれ どうぶつの森』における虚構的「観光」や虚構的「移住」をイメージすることは、けっして的外れではないはずである。

本論考では各時代に社会的注目を集めたデジタルゲーム、すなわち『Wii Sports』などの体感型ゲーム、『Pokémon GO』などの位置情報ゲーム、そしてコロナ禍にブームとなった『あつまれ どうぶつの森』を分析の組上に載せてきた。それはゲームをつうじた「シミュレーション文化」が拡張されていく一連の過程とも把捉しうるし、また、「現実」と「虚構」との関係がよりいっそう複雑になる過程とも把捉しうる。以上の議論で確認してきたように、一見すると無関係とも思われる「デジタルゲームが生成する空間」と「ツーリズムが生成する空間」は、現在では密接に連動するようになりつつある。そしてその接点を考察する営為は、観光分野に浸透するデジタルテクノロジーのありようを理解するうえで有意義だといえる。

## 注

- 1) <https://www.itmedia.co.jp/news/articles/1612/20/news077.html> (最終閲覧日: 2022年9月9日)
- 2) <https://www.itmedia.co.jp/news/articles/1711/27/news060.html> (最終閲覧日: 2022年9月9日)
- 3) ユールはその著作のなかで、つぎのように語る——簡単なカジュアルゲームは、複雑なハードコアゲームよりも人気がある。たしかにカジュアルゲームは新たなプレイヤーを獲得し、また、その新たなプレイヤーはしばしばカジュアルプレイヤーと呼ばれることになった。では、なにがカジュアルなのだろうか。カジュアルプレイヤーおよびカジュアルゲームという概念は、より伝統的なビデオゲーム（それは、ここでいうハードコアゲームであり、それを遊ぶ人はハードコアプレイヤーと呼ばれる）との対比のなかで、2000年あたりから一般的になっていった。[...] ハードコアプレイヤーは、SF、ゾンビもの、ファンタジー・フィクションを好み、ビデオゲームをプレイすることに膨大な時間と資源を投資する人物、難易度の高いゲームを楽しむ人物というステレオタイプによって同定することができる。カジュアルプレイヤーのステレオタイプは、このハードコアプレイヤーの逆のイメージである——彼らは楽観的で愉快的なフィクション作品を好み、多くの時間と資源を費やすことなく、また難しいゲームを好まない傾向がある (Juul, 2010: 8)。
- 4) 字義的には「ゲーム化」を意味する「ゲーミフィケーション (gamification)」とは、「ゲームの考え方やデザイン・メカニクスなどの要素を、ゲーム以外の社会的な活動やサービスに利用するもの」と定義される。それは人びとのモチベーションやロイヤリティを高めたりする目的で援用されるのだ。今やゲーミフィケーションとは多岐にわたる領域、たとえば健康分野や行政分野などでも活用されるマーケティング上のアプローチであるが、深田浩嗣によると、それはターン制、行動力、オークション・入札、カード、サイコロ、リスクと報酬等のゲームメカニクスを利用することにより実現される (深田, 2011)。
- 5) <https://wired.jp/2020/04/22/rave-animal-crossing-new-horizons/> (最終閲覧日: 2022年9月9日)

## 〇引用文献

- サレン, K. ジマーマン, E. (2011) 『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』山本貴光訳 ソフトバンククリエイティブ
- 高岡文章 (2018) 「ポケモン GO という旅——どこからが旅かしら」神田孝治・遠藤英樹・松本健太郎編『ポケモン GO からの問い——拡張される世界のリアリティ』新曜社
- タークル, S. (1998) 『接続された心——インターネット時代のアイデンティティ』日暮雅通訳 早川書房

- 富田英典 (2016) 「メディア状況の概観とセカンドオフライン——モバイル社会の現在」  
富田英典編『ポスト・モバイル社会——セカンドオフラインの時代へ』世界思想社
- 日本記号学会編 (2013) 『セミトボス⑧ ゲーム化する世界——コンピュータゲームの  
記号論』新曜社
- ハラリ, Y. N. (2016) 『サピエンス全史 (上) ——文明の構造と人類の幸福』柴田裕之訳  
河出書房新社
- 深田浩嗣 (2011) 『ソーシャルゲームはなぜハマるのか——ゲーミフィケーションが変える  
顧客満足』ソフトバンククリエイティブ
- マクゴニガル, J. (2011) 『幸せな未来は「ゲーム」が創る』藤本徹・藤井清美訳 早川書房
- 松井広志 (2021) 「失われた日常を求めて——「パンデミック」におけるコミュニケーション  
指向のビデオゲーム」日本マス・コミュニケーション学会編『マス・コミュニケーション  
研究 98 号』東京大学出版会
- 松本健太郎 (2019) 『デジタル記号論——「視覚に従属する触覚」がひきよせるリアリティ』  
新曜社
- 松本健太郎 (2022a) 『コンテンツのメディア論——コンテンツの循環とそこから派生する  
コミュニケーション』新曜社
- 松本健太郎 (2022b) 「人は自らのイメージを何に託すのか——コロナ禍の『あつ森』ブー  
ムにみる個室的空間の拡張」『Fashion Talks ...14 号』京都服飾文化研究財団
- Juul, J. (2010) *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. MIT  
Press.
- ユール, J. (2016) 『ハーフリアル——虚実のあいだのビデオゲーム』松永伸司訳 ニュー  
ゲームズオーダー