

ゲームを語る、ゲームで語る Vol.31  
**GameDeep**

main issue

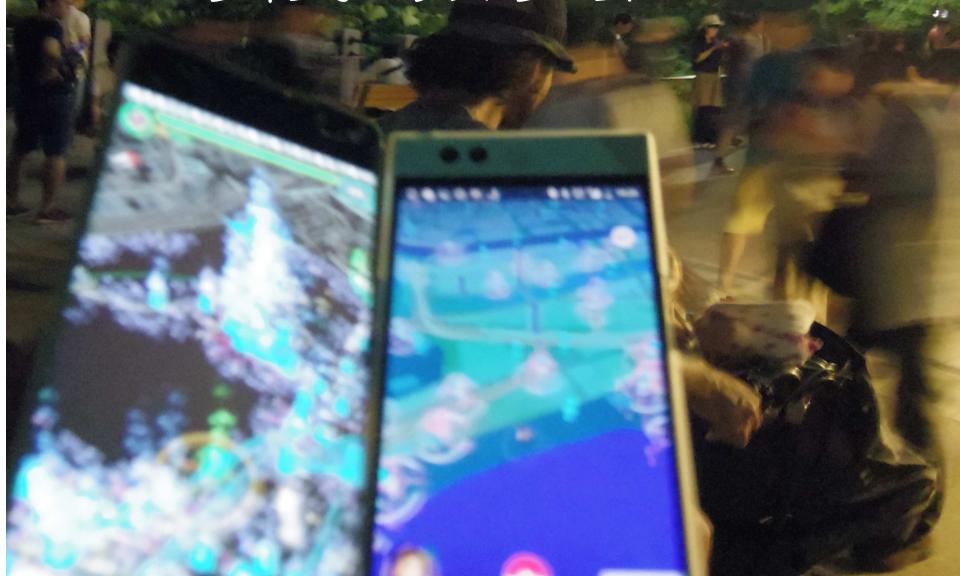
## 夏盛りの高精度位置情報ゲーム

Ingress とポケモン GO を比較する

Other

魔法円とゲームの圏

ログインボーナス・ゲーム



<http://gamedeep.niu.ne.jp/>

## GameDeep は、こんな本を目指します。

### ●無責任。

でも無責任なだけに、「長いものには巻かれない」精神を素直に貫きます。

### ●マイナー。

しかしマイナーだからこそできる、大胆な発想を心がけます。

### ●所詮アマチュア。

けれどアマチュアゆえの勢いを、無謀にも形にしたいです。

---

## 目 次

夏盛りの高精度位置情報ゲーム / 中田吉法	3
魔法円とゲームの圏 / 中田吉法	22
ログインボーナス・ゲーム / 寺島由人	25

---

## GameDeep Propaganding License

以下の条件の下において、本誌掲載原稿の記事以上の単位での転載・再配付を認める。

- 各記事の著作者を明記する
- 記事が GameDeep 由来のものであることを明記する
- 原著作者、又は GameDeep 編集責任者の許可なく、記事の内容を改変しない

ただし、各記事に別途権利表示がある場合にはこれを優先する。

---

# 夏盛りの高精度位置情報ゲーム

中田吉法

---

ポケモン GO がリリースされ、狂乱に巻き込まれた記憶も新しい。一本のゲームが（一時のことかもしれないが）世界の風景を変えたことは紛れも無い事実である。この夏盛りのことなのか、細くなりながらも熱狂は続いていくのか、未来はまだ予想できないが、少なくともこの夏はポケモン GO の夏として記憶されるだろう。

本稿ではポケモン GO とそのプロトタイプ的な位置づけにある Ingress、2つの位置情報ゲームについて、そのデザインを考察することで、何を成し得たかやこれからの可能性について考える基を作っていきたいと思う。

## ○高精度位置情報ゲーム前史

位置情報ゲームという存在自体は意外に古くから存在する。

携帯電話を使った位置情報ゲーム自体は、ガラケー時代、2000年頃に携帯電話会社による初期型の位置情報サービスが登場してすぐ発生している。ただし、それらが取り扱える位置情報の精度はあまり高くなかった。利用している基盤は携帯電話網の基地局を頼りにおおよその位置を探り当てるというもので、実用的には市町村単位での居場所を把握する程度のものに過ぎなかった。

技術としての登場は早かったが、一般化して市場と呼べる規模を持つまでは少し時間がかかった。2003年に開始されたコロニーな生活\*1が本格化の端緒であり、2008年のケータイ国盗り合戦\*2が位置情報ゲームの普及の大きなきっかけとなった。

この世代の位置情報ゲームは、携帯電話ゲームに大域位置情報を付与したという性質のものがほとんどだ。プレイヤーは携帯電話の機能で測定される数キロメートル単位のメッシュの中に位置づけられ、メッシュ単位でのチェックインや争奪を行うという形式である。これは公共交通での移動とその間の暇な時間というプレイ余暇の発生に非常にマッチした形式で、隙間時間を埋めるという携帯電話会社によるサービス充実の流れに忠実な形式であるとも言える。

---

\*1 2003, コロプラ / 当初は個人運営、現在はコロプラ社による運営

\*2 2008, マピオン

携帯型ビデオゲーム専用機でも、疑似的な位置情報を利用してゲームにアクセントを加える試みが行われてきた。NintendoDS/3DSに標準搭載されている「すれちがい通信」機能を使ったものや、WiFi 基地局捕捉による「偶発」を使ったゲーム (ex. メタルギアソリッド ポータブル・オプス<sup>\*3</sup>) などがこれに該当する。また、万歩計的なデバイスとゲームを組み合わせる事例も存在はしている。これらについて、本稿の文脈からは、「持ち歩く」という携帯機の特徴をどうエンターテイメント化するかに対する試みであったとして捉えておくべきだろう。

これらのビデオゲームにおける流れとは独立に、GPS を利用したゲームの先行例としてジオキャッシング (Geocaching) というゲームが存在している。

ジオキャッシングは、GPS デバイスを用いた宝探しゲームだ。2000 年ごろ<sup>\*4</sup>にアメリカで誕生したゲームで、道具としては単機能で測位するだけの GPS レシーバー、『宝』の在処に置かれたキャッシュ (隠し箱)、それと情報をやりとりするためのインターネット上の掲示板的なサイトを組み合わせて構成される。

まずは設置者がキャッシュ<sup>\*5</sup>を設置する。箱の中には記録帳 (ログブック) と、探し当てた証拠となる『宝物<sup>\*6</sup>』とを入れる。隠して設置した箱の位置を GPS レシーバーで測位し、座標と箱を見つけるための (ほどよい難度の) ヒントを公式サイトに登録する。

探索者は GPS レシーバーとヒントを頼りにキャッシュを探し、発見したら中のログブックへの記入と宝物の交換<sup>\*7</sup>をして、キャッシュは元の隠し場所に戻し、公式サイトに結果の報告をする<sup>\*8</sup>ことでひとつのゲームは終了する。

体裁としては古くから存在する宝探しゲームを、位置情報を使って出題するようにしたというものである。だがジオキャッシングは他にも細々な細則が整備されたよくなったルールを持ち、GPS による高精度な測位を前提としたゲームとなった。しかしジ

---

<sup>\*3</sup> 2006, コナミデジタルエンタテインメント

<sup>\*4</sup> 2000 年 5 月 1 日に、民生用 GPS 信号にかけられていた意図的な精度低下措置が解除されたことに端を発する

<sup>\*5</sup> キャッシュには、防水性を考慮してタッパーウェア類や写真のフィルムケースを用いることが一般的である。

<sup>\*6</sup> 単に証拠となればいので、高価な品である必要はなく、特色のある品であればよい

<sup>\*7</sup> 単に持ち帰ると宝物がなくなってしまうので、だいたい等価の品を残していくことが求められる。

<sup>\*8</sup> 探索に失敗した場合も、報告をすることが求められる。これは、何らかの理由でキャッシュが丸ごと失われているケースを考慮したもので、設置者はときどき保守に赴いて失われていないことの確認をすることになる。

オキッキング自体は現実にあるものを組み合わせたアナログゲーム的な遊びであるとも言える。

ジオキッキング自体は、当時としては比較的高価だったうえに単機能な GPS レシーバーを必要としていたこともあり、比較的敷居の高いものであった。登山やツーリングなどで元々GPS レシーバーを持っていた層や、一部の好事家によって遊ばれていたものと思われる。

GPS レシーバーに関する状況が変わりはじめたのは 2008 年ごろになる。この頃よりスマートフォン (iPhone、Android) に GPS 機能が搭載されるようになり、その後スマートフォンが急速に普及した。

環境としては多くの人が実用的な GPS デバイスを持つ状況が整ったわけだが、その状況が即ゲームプラットフォーム化することはなかった。スマートフォンを利用したゲームは主にソーシャルゲームという形で普及していったが、必ずしもスマートフォンというデバイスの特性を活かしきる形で育っていったわけではない。

結局のところ、スマートフォンの GPS 機能を使った高精度位置情報ゲームの本格的な発生は、Niantic Labs<sup>\*9</sup>による bf Ingress の登場を待つことになる。Ingress は 2012 年 11 月に招待制ベータテストを開始し、2013 年 10 月以降にオープン運用に移行した。

## ○位置情報ゲームと高精度位置情報ゲームの違い

旧来型の位置情報ゲームと、高精度位置情報ゲームを分ける大きな違いは、使用する位置情報の精度にある。

旧来型の位置情報ゲームでは、位置情報は数百 m～数 km 程度の精度で位置を特定する。位置は自治体名や駅や旧国名などに変換され、その単位でチェックイン記録を残したり区分されて争奪戦を行ったりするというデザインが中心となる。ゲーム上で有意な移動 (位置メッシュの変化) を行うには (自動車や電車などの移動手段を使った上で) 少なくとも 10 分程度は移動する必要がある。要は、ソーシャルゲームの争奪要素に位置情報が少しだけ影響してくる、というデザインだ。

初期の位置情報ゲームがこのような「荒い」精度の測位をベースとして育っていった

---

<sup>\*9</sup> 当時は Google 社内スタートアップ組織。2015 年 8 月の Google 社再編に伴い、現在では Google より独立したナイアンティック社 (Niantic, Inc.) となった。

のは、初期の位置情報サービスが実際にその程度の精度しかもっていなかったことが大きな理由だろう。

GPS というシステム自体は 1990 年ごろには実用化されていたが、長らく主に軍用のものとして扱われていた。民生用のデータについては意図的に精度を低下させる処理が施され、100m 程度の精度でしか測位を行えなかった。この精度低下処理が解除されたのが 2000 年で、これ以降 10m 精度での測位が可能となった。精度が高まったことでデバイスとしての可能性が高まり、GPS 測位モジュールの一般化・低コスト化が次第に進行する流れを産んだ。また、携帯電話の基地局情報などを利用した地上側での補正技術が進展することで、現在では数 m 精度での測位が可能となっている。

その 10~数 m 精度での位置情報を前提としてデザインされたゲームが、本稿の指す「高精度位置情報ゲーム」である。具体的には、Ingress<sup>\*10</sup>やポケモン GO<sup>\*11</sup>が該当する。

この精度で情報が取れると必然的にゲームのデザインは変わってくる。数 m の精度ということは、5 秒ほどの徒歩移動を有意な差として測定できるということである。この精度で情報が得られるなら、従来のビデオゲームで複雑さを担保するために乱数や各種パラメーターを駆使していたところ、複雑さの源泉を位置情報にすべて委ねてしまっても構わなくなる。

実際に数 m 単位で移動させようとする、現実の地形がゲームに影響してくるのも特徴だ。たとえば位置情報を元に「ある山頂」を目指させたとき、数百 m の精度なら麓に立てば到達できてしまうかもしれないが、数 m の精度であればほぼ確実にその山に登らねばならなくなる。

ある美術館の中の彫像を目指すように指定させたときはどうだろう。数百 m 精度なら美術館の敷地の外側に立てば『目標に到達した』ことになることがありそう。だが数 m 精度なら、入館して通路に沿って館内を移動して、目標の彫像の前に立たなければならなくなる<sup>\*12</sup>。

そこには位置情報の精密さの差しかないのだが、その差がゲームに身体性を発生させる要因となる。より厳密に「その場所」に行かねばならない、という単純な事実が人

---

<sup>\*10</sup> 2013, Niantic, Inc.

<sup>\*11</sup> 2016, Niantic, Inc.

<sup>\*12</sup> 実際には屋内では GPS の検出精度が落ちる（衛星軌道にある GPS 衛星からの信号が受信しにくくなる）ので、うまく測位できるポイントを探すという難作業がはじまることも多い

間に身体を使うことを要求する。あるいは、そこに行くための現実の障害（山道や壁や階段など）が、プレイヤーの前に横たわる障害として機能するようになる。

高精度な位置情報を使うことは、それだけでゲームを十分に複雑化させる。「そこ」に行くというただそれだけの課題設定が、プレイヤーにとっては十分に難度の高いゲームとなる可能性があるのだ。

近年、ソーシャルゲームは単純なくじ引きから、操作や数値パラメーターを踏まえたパズルの様相を獲得する形で進化してきた。ハードウェアの進化でそういうことができるようになったことも大きいですが、プレイヤーを飽きさせないためには一定程度複雑なゲームを課したほうが良いという事実には立ち戻ったということでもあるだろう。

だが、高精度位置情報ゲームでは位置情報がパズルの様相を十分に代替することがある。だから、現地に到着したその後にパズルの様相を更に重ねるべきかについてはよく考慮されるべきだろう。

高精度位置情報ゲームは、実際に移動してプレイするものである。ゲーム画面の簡単さだけを見て、そのゲーム的複雑さが低いと断ずるのは、もっとも大事な身体性に関わる要素を見落としていることになる。

## ○「人を移動させるゲーム」としての **Ingress**

**Ingress** は、Niantic Labs が発表した 2 つめのアプリ\*13で、最初のゲームアプリである。

2012 年に招待制ベータを開始、2013 年 10 月にオープンベータに以降、2013 年 12 月に正式サービス化した。当初は Android のみで遊べるゲームであったが、2014 年 7 月の iOS 版の登場以降、休息にユーザー数を伸ばした。

ゲームの舞台は現実の地球のフィールドそのものだ。**Ingress** のゲームアプリ\*14を介することで、プレイヤーたちは地図上に「ポータル」と呼ばれるチェックポイントを見ることができる。レジスタンスとエンライテンドの 2 陣営に分かれて、ポータルを自陣営のものとして確保し、ポータル間を接続してリンクを結び、リンクで三角形を形

\*13 Niantic Labs が発表した最初のアプリ、Field Trip は位置情報を利用した観光案内アプリで、Google Maps 登録の位置情報などをベースに、付近の観光スポットやオススメの飲食店などを紹介するというサービス内容だった

\*14 「スキャナー」と称される。

作ることによって形成されるコントロールフィールドによりより多くの障地を確保していくのがゲームの目的となる。

Ingressはそのユーザー数の増加と共に、何度かゲームとしての様相を変化させてきた。

ごく初期の Ingress は、運営側が設定した全世界で何千個かのポータルだけが配されている世界であった。ユーザーは任意の地点に対して（写真を添えて）ポータル候補を申請することができるというルールで、熱心なプレイヤーは自分の撮った過去の写真を使って遠隔地のポータルを申請したりもしていた<sup>\*15</sup>。

やがてある程度ポータルが増えてくると、以前の写真を使っての遠隔申請は行えなくなり、実際にその場に行かないとポータル申請が行えないようになった。これにより、申請されるポータルは以前に比べて実際の人の移動に即したものが多くを占めるようになった。

その後ユーザー数が急拡大しポータル申請数が運営の処理能力を遥かに越えたため、ポータル申請受付は停止されることとなった。ただ、ポータルの申請停止と前後する時期に、ユーザーにはミッション<sup>\*16</sup>を作成する機能が提供された。

クラウドソーシング<sup>\*17</sup>のプラットフォームとして Ingress を眺めると、これらゲームの様相の変化に伴い、プレイヤーたちに求める寄与の中身が少しずつ変遷していったのが見えてくる。ただ一貫しているのは、プレイヤーたちにより良い移動を求め続けるという点だろう。

初期はゲーム拠点（ポータル）自体をプレイヤーに作らせることで、データベースの拡大をプレイヤーに担わせるという形が採られていた。Ingress ではポータルをストーリー上「人の文化の営みの象徴」と位置づけることで、google map などでのユーザー登録では集積しにくい文化施設や彫刻、記念碑など<sup>\*18</sup>のデータベースを構築することに成功した。

申請が増え、都市部が十分数のポータルで覆われると、それ以上のポータルの増加

---

<sup>\*15</sup> この時期に申請された中には、実際に現地に行くとスマホが圏外になる到達不能ポータルが含まれていたりもする。

<sup>\*16</sup> ポータルを順番にめぐるスタンプラリー的なゲームモードのこと。

<sup>\*17</sup> 不特定多数の「小さな寄与」を集めて成果を得ようとする手法のこと。

<sup>\*18</sup> たとえば商店であれば（主に宣伝目的で）自ら登録する動機があったため、Ingress 以前にも比較的登録は進んでいた。

はゲーム環境にとってはむしろマイナスになる<sup>\*19</sup>。

ミッションは見知らぬ土地へプレイヤーを赴かせる動機になるだろう。と、同時に、多くのプレイヤーが同じミッションをそれぞれのやり方で攻略することで、その移動データは自ずと効率的なルートについての情報を提示していくことになるはずだ。

日常の Ingress プレイの中で効率的な巡回ルートを構築するプレイヤーたちの「寄与」を、日常の範囲を越えて拡散させる試みとなっていた可能性は高い。また、プレイヤー達の移動を促進させることで、人の移動ルートの交点となる、本当の意味での文化の交差点となりやすい場所もまた浮かび上がってくることとなる。

ゲームに使われる地点をプレイヤーが自ら見つけ、それを使って遊びを拡大していくという流れは、驚くほどジオキャッシングのそれに似ている。というより、Ingress というゲームそのものが、「運用をデジタル化したジオキャッシング」と言っても良いほどジオキャッシングを参考にしているように思われる<sup>\*20</sup>。

Ingress のゲームシステムの中で、ポータルには戦闘地点、補給拠点、リンクアンカーという3つの役割が与えられている。

まず、ポータル自身が争奪の対象として攻撃目標や防御対象になる（＝戦闘地点）。

加えて、ポータルに対して「ハック」と呼ばれる行動を行うことでポータルはアイテムの供給源となる（＝補給地点）。攻撃や防御を行うには必ずアイテムが必要だが、補給できるアイテムの強さはポータルのレベルに比例する。またハックすることで同時にそのポータルへのアクセス権を意味するアイテムであるポータルキーを入手することができる。

そのポータルキーを使うと、確保したポータル間に仮想の線を引く——「リンク」する（＝リンクアンカー）ことができる<sup>\*21</sup>。リンクすることで、ポータルには戦略的な意味合いが生じてくる。リンクは障地となる三角形（コントロールフィールド）の構成要素となるだけでなく、リンク同士は交差できない<sup>\*22</sup>ルールであるため、敵のフィー

<sup>\*19</sup> 経験則的には、ひとりの Ingress プレイヤーがケアできるエリアは、面積ではなくポータル数によって決まるという傾向がある。ポータル数が増えすぎるとプレイヤーが日頃動ける範囲は狭くなり、ゲームとしては衰退を招きかねない

<sup>\*20</sup> ジオキャッシングは根本がアナログであるために、ルールアレンジのテストベッドとして様々な拡張した遊びを発掘している。高精度位置情報を作成するに際しては、ジオキャッシング派生ゲームからの引用・創発は重要な鍵になるかもしれない

<sup>\*21</sup> リンクを引く先のポータルキーを持って、リンクを引く元のポータルから「リンク」コマンドを実行することでリンクを引ける。

<sup>\*22</sup> 先に引かれたリンクは、後から引かれようとするリンクを阻害する

ルドの作成を阻止する妨害ラインとしても機能するからだ。

ポータルレベルは1~8までである。攻撃・防御に使われるアイテムの大半も同様に1~8のレベルを持つ。ポータルレベルは、ポータルに最大8つ設置できるレゾネーター\*23の平均レベルで決まる。ただし、1つのポータルに1人が設置できるレゾネーター数には制限がある\*24。このため、レベル6以上のポータルを作るには（同陣営の\*25）2人の協力が必要になる。レベル7なら3人、レベル8なら8人が協力しないと到達しない。

ポータルレベルが上がることによる効能も3つある。それぞれ戦闘、補給、リンクに対応する効能だ。

戦闘面での効能は、ポータル自体の耐久力の高さである。ポータルが攻撃に耐える力(=HP)は、レゾネーターの耐久力として表現される。レベルが高いレゾネーターほど、敵の攻撃には耐える。

補給面での効能は、入手できるアイテムの強さが高まることだ。ハックで得られるアイテムは、ポータルレベルに比例した平均レベルになる。P6\*26であればレベル6、P8であればレベル8のアイテムが中心になる。

リンクに際しての効能は、そのポータルからリンクできる最大距離が伸びることだ。リンクするには双方のポータルに8本のレゾネーターが完備されている必要がある。最低レベルのP1の場合の到達距離は160mに過ぎないが、P8になれば最大655kmに伸びる。更に、リンク距離を伸ばすmod\*27であるリンクアンプを用いれば、最大6881kmまで到達する。

1人で作れるポータルはレベル5が限界なので、1人である街を完璧に守っても、そこから得られる収穫はレベル5が中心となる\*28。より高レベルのアイテムを確保するには他のプレイヤーの協力が不可欠というわけだが、ある地域にプレイヤーが増える

---

\*23 ポータルからXMを引き出し安定させるための装置。1~8のレベルを持つ。

\*24 より正確には、高レベルのレゾネーターの設置数に制限がある。

\*25 特殊な方法を使えば敵陣営プレイヤーとの協力でポータルレベルを上げることもできる。ただし（利敵行為でもあるので）特殊な事情がなければ普通は行われない類のものである。

\*26 ポータルレベルについての記法。Portal level 6の略記としてP6、と表記される。同様にレゾネーターであればRn、エージェント(=プレイヤー)であればAn、XMP(攻撃アイテム)であればXn、というふうに略記される。

\*27 ポータル強化アイテムのこと。他には防御力を強化するシールド、被弾時の反撃力を高めるターレット/フォースアンプ、補給能力を高めるヒートシンク/マルチハックなどが存在する。

\*28 ポータルレベル±2のアイテムはいちおう出現するので、レベル7までは収穫可能だが、数は少なくなる。

ということは同様に敵陣営のプレイヤーも増えることが予想される。

また、同じポータルから補給できる回数には制限がある。通常同一ポータルからのハックは5分に1回の間隔でしか行えず<sup>\*29</sup>、それとは別に4時間中に4回までしか行えないという制限（バーンアウト）も存在する<sup>\*30</sup>。

Ingressではユーザーが自らゲーム空間にポータルを増やし、そのポータルの様相をユーザーが自ら変化させることでゲームが進んできた。ポータル群の様相は、結果的には人の流れの様相を映し出す。駅前や繁華街など人の往来が激しいところのポータルは、常に争奪が繰り返される場所になりやすい。そこから少し離れた住宅地の中になるとぐっと争奪の頻度は下がるが、代わりにポータルのレベルは上がりやすくなる。高いレベルのポータル群を安定して作るためには、味方と連携してそういった場所に人を誘導するような行為が必要となる。都市を離れた僻地のポータルは、より静かで安定するが、レベルはなかなか上がらなくなる。

多くの人が通る場所のポータルは、そのぶん破壊されやすい。頻繁に争奪戦が行われるので経験値を稼ぐための拠点にはなるが、安定しないため補給拠点としての価値は下がるし、リンクアンカーとしての価値も下がる。

逆に、めったに人の行かない＝利用頻度の低い僻地ポータルには「利用されたら奪還しにくい」という戦術的価値が伴うことになる。山中や海岸線沿いのポータルからは、遠くへとリンクを通しやすく、壊されにくいという価値が生まれる。あるいはより長いリンク、より大きなフィールドの構築を求めて、「ここからリンクが通る場所」へ行くという動機が生じたりもする。海岸線から6800km先のどこかを、ここから手が届きうる場所として想像させる、そういう力がIngressのゲームシステムには内在している。

ポータルに多義的な役割が与えられていることを反映するように、Ingressのプレイヤーのプレイスタイルもまた多岐にわたる。戦闘に重きをおくプレイヤー、補給に重きを置くプレイヤー、リンク／フィールド作成に重きを置くプレイヤー、あるいはミッションをひたすらクリアするプレイヤー、などなど、同じゲームでありながら実に多様な様相を示す。それは単にそのプレイヤーの嗜好というだけでなく、彼らの生活圏の

<sup>\*29</sup> modであるヒートシンクがこの間隔制限を緩和する。強力なものを複数個使用すると最短1分程度まで短くできる。

<sup>\*30</sup> この回数制限を緩和するmodがマルチハックで、4時間中の制限回数を4回から倍～3倍に増やす効果がある

ポータルの様相の反映でもある。繁華街や敵の補給地に生活圏があれば戦闘指向に、味方の補給地近くであれば補給指向に、人口の疎な地域に住んでいたりよく訪れるのであればリンク／フィールド指向が自ずと高まっていく。

プレイヤーの行動が場所に意味を与え、場所の意味がプレイヤーの行動を変化させる。Ingress では、プレイヤーと舞台との間に、そのようなフィードバックループの関係が存在している。自分にとってのゲームは自分の移動によって規定される。ゲームに変化をもたらしたいなら、移動を変えて、行動を変えればやがては変化が訪れる。そのデザインにより、Ingress というゲームは（Ingress というゲームなしでは成されなかった）数多くの移動、それに伴う冒険を人々から引き出すものなのである。

### ○「街中の光景」をデザインする：ポケモン GO

ポケモン GO もまた、人を移動させることを前提としたゲームではある。だがそのデザインは、Ingress のそれとは異なる。高精度位置情報ゲームにおけるデザインの違いとは、プレイヤーに望む振る舞い＝人にどのような移動をさせたいかの違いを意味する。

ポケモン GO のゲームデザインを（Ingress それと対比させた上で）移動という観点で見つめなおすと出てくるのは、「人を移動させるがあまり大胆には移動させない」というベクトルだ。

ポケモン GO のシステムを Ingress と比較した時に目立つ相違は、移動の要求の少なさ、他プレイヤーに行動を把握される要素の減少、そして同地点に滞留することへのペナルティの少なさだ。

Ingress は戦闘、補給、リンクの連鎖で構成されるゲームだったが、ポケモン GO は補給、捕獲（育成）、戦闘の連続で構成されるゲームだ。ただし、ポケモン GO の各要素は Ingress のそれほど連鎖的ではない。

Ingress のポータルに相当する地点がポケストップと呼ばれるが、これは補給地点としての意味合いしか持っていない。レベルのような概念もなく、出てくるアイテムは全て等価である。

捕獲されるポケモンは、ゲーム画面上からは不可視な発生ポイントに近づくことで

出現する\*<sup>31</sup>。湧いたポケモンを地図上で選択すると捕獲画面に切り替わる。スマホのカメラを通じて表示される AR 画面上\*<sup>32</sup>にポケモンが表示され、フリック操作でモンスターボールを投げつけることで捕獲を試みるミニゲームだ。インジケーターを見てタイミングよく投げつければ捕獲の確率は若干上がるが、あまり見ないで適当に操作しても捕獲はできる\*<sup>33</sup>。

同種のポケモンを何度も捕獲すると、そのうち一体を選んで「強化」あるいは「進化」させることができる。

そうして育てた、あるいは捕獲した時点で十分強くなっていた強いポケモンを擁して挑むのが「戦闘」に相当するジム戦だ。こちらは捕獲モードと違い、自らのポケモンを操作してジムに配置された守備側のポケモンを打倒するゲームになる。

捕獲と戦闘がまったく別のゲームであるのは（従来のシリーズに比べると）ちぐはぐな印象がある。従来のポケモンシリーズでは捕獲のときにも（野生のポケモンを弱らせるための）戦闘があり、それはそのままトレーナー同士の戦闘の練習や模擬となっていた。しかしポケモン GO では捕獲と戦闘はまったく別のシステムを持ったゲームであり、戦闘はジムに行くことでしか行えない。

これはポケモン GO が高精度位置情報ゲームであるための止むを得ない変更ではないかと思う。CRPG における移動と戦闘の連続は、緩和の場面と緊張の場面の切り替わりと考えることができる。しかし高精度位置情報ゲームであるポケモン GO では、前述したように移動そのものがゲーム的な障害となりうるのだ。既に移動の場面にポケモンの搜索という役割が割り当てられているため、移動シーンはむしろ緊張の場面となってしまう。ここで捕獲シーンを更に緊張が高まる戦闘ゲームとするのは、緊張を連続させるような組み立てとなってしまう。

だからポケモン GO における捕獲シーンは、むしろ緩和のシーンとして設定されている。AR を使ってポケモンの姿を実世界に映し、そのキャラクターやモーションの可愛さを見せるためのシーンとして位置づけられていて、風景の中のポケモンの姿を撮影するための撮影ボタンまで用意されている。ゲーム全体の流れを考えれば納得がいく。

---

\*<sup>31</sup> おそらくは、接近もしくは一定時間の経過ごとに出現判定が行われる

\*<sup>32</sup> AR モードを切って、固定の画面で捕獲することもできる。実際には AR モードをオフにしたほうが捕獲しやすかったりする。

\*<sup>33</sup> 本稿の執筆時点でのポケモン GO は、捕獲モードに限らず総じて操作-報酬系の相関を示すエフェクトの出来があまりよくない。自分の操作のどこが良かった/悪かったかの振り返りは難しく、良くも悪くもくじ引きやガチャ的な、偶然に依存した遊びのような印象が強い。

プレイヤーが相互を認識するあたりのシステムにも違いがある。

Ingress は、ゲームプレーヤーこそ各プレイヤーが身を隠して争うスパイ風のゲームに仕立てられているが、実際のシステムはそうではない。ポータルにレゾや mod を挿せば誰が設置したかの名前が残るし、行動ログは他のプレイヤーにも見れる形で公開される。ポータルを攻撃すればレゾの設置者には被弾通知も飛んで行く。実際には Ingress はプレイヤー同士に存在を気付かせるための仕組みが幾重にも仕込まれている。

ポケモン GO は、その点かなりおとなしい。行動ログを見れる画面は存在せず、プレイヤーが他のプレイヤーに対して存在の痕跡を示せるのはジムにポケモンを配置したときの表示と、ポケストップにモジュールを使った際の名前表示ぐらいである。それ以外は、ゲーム画面に他プレイヤーの痕跡は出てこない。ゲーム画面だけを見れば、限りなくソロゲームに近いデザインになっている。

ではポケモン GO はプレイヤー同士が互いを感知しないまま遊ぶソロゲームなのかと言われれば、違う。ただ、他のプレイヤーを認識させるためのアプローチが、Ingress とはかなり異なるだけだ。

ポケモン GO は、総じて言えば、「人を特定の場所に集める」ことをデザイン意図としている。ルアーモジュールの存在、ポケモン発生時の判定と伝播ルール、地点によるポケモンの出現種類の偏り、などがその証左となる。

まず Ingress と比べると、移動する必要はかなり下げられている。Ingress では、同じ場所で継続して補給しようとしてもハック回数の制限がそれを阻害した\*<sup>34</sup>。だがポケモン GO のルールでは、プレイヤーは補給のために移動を継続する必要はない。むしろ状況によっては同じところに留まり続けたほうが良い場合すらある。リンクのような概念もないので、「ゲームのために遠くへ行く」動機も発生しにくい。

ルアーモジュールは、ポケストップに設置される制限時間のある課金アイテムだ。このアイテムが効果を発揮している間、その周辺ではポケモンの発生確率が上昇する。通常は一箇所に留まっているとポケモンの出現率はかなり低下するのだが、ルアーモジュールを設置すると留まった場合の出現率はかなり改善する\*<sup>35</sup>。

同様の効果を発揮する課金アイテムに「おこう」が存在するが、おこうが使用した

---

\*<sup>34</sup> ポータル/ポケストップからの補給が通常 5 分に 1 回に制限される点は同じだが、Ingress に存在するバーンアウト（4 時間中 4 回の回数制限）がポケモン GO には存在しない。

\*<sup>35</sup> システム的には、ポケストップ密集地の全ストップにルアーが設置されている状態で渡り歩くのが出現率が最も高いと思われる

プレイヤー個人にしか効果がないのに対して、ルアーモジュールは周辺にいる他プレイヤーにも恩恵をもたらす。だから、ルアーモジュールが使用されているポケストップ\*<sup>36</sup>には、ポケモンだけでなくプレイヤー＝ポケモントレーナー達も餌\*<sup>37</sup>に釣られるように自然とその周辺に集まってくる効果を発揮する。MMORPGで狩場の周辺にPC達が溜まる、という現象を憶えている読者もいるかもしれないが、あれと全く同じことが起きるわけだ。

ポケモンの発生イベントは、周辺のプレイヤーに共有される\*<sup>38</sup>。誰かがポケモンを見つけたその場所に近づけば、他のプレイヤーのゲーム上でも同じ場所に同じポケモンが出現するのである。

発生判定には付近のプレイヤーの存在数が影響している(らしい)ので、一人で居るよりも複数人で居るほうが発生確率は高まる。徒党を組んで公園を練り歩き、誰かがレアなポケモンを見つけ次第そこに急行する、というプレイが有利になる。

それから、地形や地域の特性によってポケモンの出現確率には調整が行われている。たとえば川や池のある水辺にはみずタイプが多く出るとか、でんきタイプが多く出る特異点的な場所があるとか、である。

時間と距離のスパンでこれらの特性を眺めていくと、これらの特性はどれも人を誘導する特性として機能することがわかる。

まず、地形や地域による特性が人々の間での情報交換を促す。この種類のポケモンが欲しければこの公園に行くといい、というような情報となる。これは、次の週末にどこに出かけるかを決める、長周期・距離の移動要因となるだろう。

そうして人が集まった場所で、誰かがルアーモジュールを設置すると、その周辺に人がだんだん集まるようになる。十分数以上のプレイヤーが集まると、ルアーモジュールの効果が切れると誰かが即次を入れるという状況に至る。これは中周期・距離で人を集める要因になる。

人が多く集まっている周囲の方が発生判定が有利になるので、今度は集まっているそ

---

\*<sup>36</sup> ルアーモジュールが使用されているポケストップには、桜の花びらが舞うようなエフェクトが付与される。

\*<sup>37</sup> ちなみに「ルアー=lure」とはまさしく「餌」を意味する言葉である。

\*<sup>38</sup> すべての出現イベントが共有されるわけではない。たとえば、おこうを使っていると通常の発生に加えて特殊な発生判定が行われるらしいが、この特殊な判定によるポケモンの発生イベントは他のプレイヤーには伝播しない(独特のエフェクトが付与されているので画面上でそうとわかる)

の場所から動かない理由が生まれる。そうして人が集まっている場所でレアなポケモンが発生すると、少なからず情報が交換される（「ピカチュウ出た！」などと誰かが発声することだろうし、急いで走り始めるプレイヤーの動きを見て追いかけるということも起きるだろう）。その情報が、短周期・距離での人の移動を促す。

MMORPGと違って、ポケモンはそれぞれのアプリ内で出現し、奪い合いになることはない。むしろ積極的に情報を流して人を集めたほうが、ポケモンの探索・発生が有利になるから、情報を流して人を集めたほうが良い。

こうして、ゲーム内ではなく、画面の外でプレイヤーたちは互いの姿を認識することになる。その、画面外でのプレイヤー達の振る舞いも含めて「ポケモン GO」というゲームなのだ<sup>\*39</sup>。世界リリース直後に各地で見られたポケモン GOによる人混み騒ぎは、ポケモンというコンテンツの強さが、こうした人を導く特性と合わさって起きたものだろう。国内でもリリース直後の世田谷公園や、現在でもまだ続く上野公園での喧騒という形で現出している。

このポケモン GOによってもたらされる効果というのは、実は都市というものが持つべき機能そのものなのではないだろうか。

都市というのは、人を集め、人を移動させることを目的とした装置である。人が移動することで経済が動き、情報が流通する。人が何かに出会う偶然の機会を増やせば、社会の活動は活性化する。だから現代的な都市には、魅力的な空間を提供し、人を惹きつける機能が求められている。そのために都市は様々な場所や手段を用意する必要に迫られる。公園や、ビルや、公共交通を常に整備し続けることで、都市は都市としての機能を維持することができる。

だがポケモン GOは、なんらハードウェア的な整備もなく、ただスマートフォン上で動くソフトウェアだけで、都市における人の動きを目に見えるほどに変えたのだ。

VR(仮想現実)やAR(拡張現実)は、限られた人に違う世界の見え方を提供させるための技術であり、ツールに過ぎなかった。ポケモン GOに使われているAR技術はたいへん初歩的なものの組み合わせに過ぎない。しかしポケモン GOは人を実際に移動させて集めるというその特性によって、現実世界に影響を与えた。ゲームをプレイしている人々にとっての世界を拡張するだけでなく、拡張された世界に沿ってプレイヤー達

---

<sup>\*39</sup> Niantic 社社長のジョン・ハンケは、こうした意図を持ったデザイン——現実世界そのものをゲームフィールドにする、という概念についてインタビューで“Real World Gaming”という言葉で表現している

を移動させることで、そうでないはずの世界にも「拡張された現実」が影響を及ぼしうるほどの効果を発生させたのだ。

ゲームプレイのためにプレイヤーたちは拡張された世界を歩く。だがその世界は現実そのものだ。そこには拡張されていない人もいる。だから現実というレイヤーを通じて、「拡張された現実」は、拡張されていない人々にも影響を及ぼす。ゲームと現実の関係性について、あまりフィクションで語られてこなかった領域へ、ポケモン GOはいきなり現実を進展させてしまった\*40。

ただ、ポケモン GO のデザインはあまりに都市の視線が強いくらいがある。現状ではポケストップを申請する機能がなく、また Ingress のように環境によってゲームの戦略性が変化する要素にも欠けている。一定距離を歩くことでタマゴが孵化する機能が一応のフォローにはなっているが、やはりポケストップがある程度の密度で集積された都市部を必要としてしまうデザインになっているのは否定できないだろう。

## ○現実の拡張／浸出がもたらす問題

ゲームのためのリアリティが現実には浸出するという問題は、Ingress でも起きていた。ただそれらは、どちらかと言えば（Ingress のプレイヤー相互の可視性の高さもあって）プレイヤー相互の問題であることが多かったし、そうでない場合でも規模的にプレイヤー個人の問題として帰結させられることが多かった\*41。

ポケモン GO ではプレイヤーが争い合うことがほとんどない\*42ので、プレイヤー間の問題はそうそう発生しない。だが規模は遥かに大きいため、プレイヤーでない人々の現実へと浸出・拡張してしまう効果の方がずっと強く問題視される状況が起きている。

Ingress でのケースについては前号（vol.30）掲載のルール【圏】の重なるときにて論じた内容なので本稿での詳説は避けるが、ポケモン GO ではその規模の大きさ、人を留ませがちであるという特性により、Ingress のときには見られなかった問題も

\*40 ポケモン GO のそれに近い世界の拡張を描いた作品として、電脳コイル (2007) の先見性は特筆されるべきだろう。

\*41 それでも Ingress というゲームが現実に対して問題を起こしやすいゲームだという事実はプレイヤーコミュニティの中では強く共有されているため、コミュニティによる自主的な問題解決の取り組みはかなり発達している。

\*42 ジム戦で戦う要素はある。しかし防衛側はポケモンを配置しておくだけで操作に関わることはおろか経過を見ることもできないし、そもそも攻撃側が圧倒的に有利なルールなため、極めて憎悪の溜まりにくいシステムになっている。

発生している。

本稿の論旨からはやや外れる話となるが、関連する事象として、それらの現象についての言及と私見を述べてみたい。

まず前提として、ルールの【圏】の重なるときで論じた、私的な空間と公的な空間の混じった場所についての概念として提唱した「私共有地」と「公共私圏」という語について紹介しよう。

私共有地とは、私的に所有されながら公的な性質を帯びている空間を指した言葉で、神社や寺社のような宗教的施設やホテルのロビーなどがこれに該当する。

対する公共私圏とは、逆に公的な空間でありながら私的な性質を帯びている場所を指した言葉で、住宅地の中の公道や公園などが該当するだろう。

こういった空間は、訪れる人が限られて、明確化されていないルールが守られる間は一見公的な性質を保っていられる。しかし Ingress やポケモン GO のような高精度位置情報ゲームは、こうした空間に不特定多数の人間を訪れさせてしまうことで（意識されていなかった）場のあり方についての問題を引き起こす。

ポケモン GO に伴って見られた事象を、ここではふたつ取り上げたい。ひとつは私共有地に関わる問題で、私共有地が本来の機能を優先するというケース。もうひとつは公共私圏に関わる問題で、公共側が場の意義を強く定義することを望んだケースである。

前者は、JR 等の鉄道駅構内に関する問題だ。元々駅構内についてはポータルからポケストップの情報を作る際に多くを間引くよう設定されていたが、要請等を受けてポケモン GO では比較的大きな乗換駅構内でのポケストップ・ポケモンの発生地点を削除した。また、鉄道会社の側でも駅構内でのゲームアプリの使用について注意喚起するアナウンスを繰り返し放送するようになった。

これは、私共有地の所有者が、その場所の本来の機能（安全な交通＝人の移動手段の提供）を保つために、AR 利用を抑止する、という構図である。

この措置は極めて正しい。まず、鉄道駅というのは駅を利用する人間でなければ立ち入らない制限区域という性質を持つ。特に乗換駅では、乗客はそれぞれの目的地へ向けて各々に乱雑な移動を行う傾向がある。元からランダムな移動が激しい構内に、AR ゲームがもたらすランダムな移動が重なると、問題が激化するのは容易に想像できる。

そして駅というのは、移動手段を提供するための場所である。まず優先されるべきは、目的地へ向けて移動する人々だ。将来に渡ってこの禁止が適切かどうかは定かではないが、少なくとも現時点では問題の激化を避ける措置を取るの正しい。本来の公

公共性と、そこに割り込んできたゲームの求める公共性とどちらを選択するかという問題に、至極あたりまえな結論を出したという話だろう。

後者は、広島平和記念公園の話である。広島市が「参拝客や平和目的の観光客に配慮するため」としてポケストップ・ポケモン発地点の削除を要請したものだ。国内でのポケモン GO のリリースは7/22 だったのだが、これが原爆記念日(8/6)に近かったために、引き起こされた反応だったと考えられる。

バツと聞くと前者の(乗換駅構内の)ケースと類似した話にも聞こえるかもしれないが、この2つのケースの背景はかなり異なる。

理解のために、広島平和記念公園がどのような場所なのかということを整理して考える必要があるだろう。

広島平和記念公園は広島市の中心部、太田川と元安川の中洲の北端に位置する公園である。北川では川を挟んで原爆ドームに向かい合い、南側では東西に走る平和大通りに接した平和都市広島のシンボルとも言うべき公園だ。公園内には原爆死没者慰霊碑や広島平和記念資料館、数々の平和を祈るモニュメントが設置され、確かに平和のための祈りの場としてシンボル性の強い公園ではある。

しかし同時に、この公園は大都市広島を中心部に位置する都市公園でもあるのだ。実際にこの公園は日頃は市民の憩いの場としても利用され、たとえば地元の人が露天で囲碁や将棋を指している光景などが見られたりもするのである。

囲碁や将棋(よりによって戦争ゲームだ)は良くて、ポケモン GO は駄目、というところに一貫性はあるのだろうか。「ポケモン GO によるランダムな移動がもたらす危険が、平和の場を観にきた来訪者の安全を脅かす」というような主張であればまだ筋は通っているが、かなり広い都市公園の全域にわたって一様の措置を取るのははたして適切なのであろうか。

広島平和記念公園は確かにその成立から祈りの場としての性格を与えられた公園だ。だが、その場所はまさしく都市の中心部である。絶好の場所に取って経済的機能性を無視して公園を配した都市計画の意味が問われる問題だろう。

この設計を提案したのは丹下健三だが、都市の建設のコアとして平和公園内にコミュニティ・センターや国際的機能を持つ施設の提案も共に行っており<sup>\*43</sup>、被爆という過去と共に都市の未来のための交流の拠点ともなりうる場所を指向していたことがうかが

---

<sup>\*43</sup> 『丹下健三による「広島平和公園計画」の構想過程』( <http://home.hiroshima-u.ac.jp/heiwa/JNL/34/34sendai.pdf>) を参照。

える。多くの重層的な役割を持つ公共地として構想されていた公園で、その役割のひとつだけを強調して別の役割を拒否するのであれば、その決定にあたっては本来慎重な議論が必要なのではないだろうか。

本稿の望む議論ではないため、あまり深くは追求しないが、これは公平を保つべき公共を担う自治体が、「ここは祈りの場である」という公共私圏を設定してしまった、公共性の根幹に関わる問題だ。ポケモン GO のもたらす人の移動の変化は、むしろ平和記念公園の本来の設計意図を活性化させる望ましい動きのようにも思う。時期や個別の場所に応じた調整は必要となるだろうが、個別の場所の性格を吟味した細やかな対応と受け入れとが相応であったろう。

### ○まとめ

Ingress とポケモン GO は、同じ位置データを基盤とする高精度位置情報ゲームでありながら、そのデザインの方向性の違いにより、かなり異なるゲームであることを論じてきた。

Ingress は少数の人の移動を変化させ、移動データを記録するための仕組みを主な意図としている。その狙いは、都市内、都市から郊外、辺境など様々なところに人を移動させるための構造である。人を行ったことのないところへ行かせる力は、ポケモン GO に比べてずっと強い。その一方で、ゲーム内でのプレイヤーの行動の可視性が高いため相互にヘイトを高めやすい傾向も持っている。より人を移動させるため、競争性を発揮させるために陣営は 2 つに分かれているが、陣営が 2 つしかないのはデザインバグだと思える側面もある<sup>\*44</sup>。

ポケモン GO は Ingress に比べると人を遠くへ移動させる力はずっと小さい。ただ、ポケモン GO はより多くの人を対象とする点に特徴がある。多くの人に移動をさせ、移動した先での滞在を変化させることに主眼が置かれている。それは、都市なるものの本来持つべき機能を、スマートフォンから活性化させるという行為である。ポケモン GO には、人が集まる場所を作り出し、人の交流を活発化させる可能性がある。

そのことを示すように、ポケモン GO に設定された 3 つの陣営は、ゲーム中でもゆるやかにしか対立が発生しない。プレイヤーの行動がゲーム内ではそれほど可視化さ

---

<sup>\*44</sup> とはいえ陣営が 3 つ以上あるとゲームが複雑化しすぎて成立しなかったろうとも考えられる

れないが、人を留まらせるというその性質ゆえに、ゲーム外への影響は Ingress に比べるとずっと大きい。

Ingress とポケモン GO は、同じ技術・同じデータ群を元にしてているが、異なる目的のデザインを持つ二卵性双生児のようなゲームと言えるだろう。Ingress は基礎データの収集を旨とし、人を遠くへと移動させる力を持つ。対するポケモン GO は日頃の生活圏の中や少しだけ広がった範囲での人の滞在を変え交流を促す装置であると思う。

いずれにせよ、高精度位置情報ゲームを論ずるにあたっては、人の移動がどのようにデザインされているかに着目するかが重要である。言い換えれば、実際に高精度位置情報ゲームをデザインするのであれば、まず考慮すべきは人の移動についてのデザインを考えることであることを指摘して、本稿を締めくくりたい。

---

# 魔法円とゲームの圏

中田吉法

---

マジック・サークル  
「魔法円」はゲームがプレイされている場についての枠、ゲームと外の世界との関係について考えるための概念である。

魔法円はホイジンガの『ホモ・ルーデンス』の第1章で論じられた遊び場についての議論を元にして、サレン／ジマーマンの『ルールズ・オブ・プレイ』において整理された概念である。

ルールズ・オブ・プレイではプレイヤー達と現実世界の間にある「枠」を魔法円と位置づける。

ゲームが遊ばれるとき、そこには人工的な世界が構成されるが、その人工的な世界と外側の現実とは様々な形で区切られる。具体的には、時間的な境界（始まりと終わり）、空間的な境界、一時的な世界、楽しもうとする心構え、などが魔法円を構成する。

必ずしもこれらすべてが魔法円に備わっているわけではないが、たいいていの魔法円は多くを満たす。

## 魔法円を尊重する／破壊する

魔法円とはゲームの内側にいるものにとって重要な概念であるが、同時にゲームの外側＝魔法円の外側にいる人間もまた、存在している魔法円を尊重する。魔法円に加わっていないものであっても、そこに魔法円があることを見出し、魔法円を魔法円たらしめている境界を破らないようにする。ときには慎重に境界を乗り越えて遊びに加わったりもする。

あるいは逆に、そこに魔法円が存在しているからこそ、魔法円を壊そうとする遊び破りが存在することもある。いずれにしても、それが魔法円であると認めるとき、人は魔法円を驚くほど尊重する。そこに可視／不可視の境界があることをまずは認めるのだ。内側のルールを理解できなくとも、そこに円があることは理解する。

そして、円の存在を認めるからこそ、他者はそれを大切にしたりあるいは破壊しようとするのである。別の円の支配を、そこにある円を壊してでも及ぼしたかったり、未

知の円が存在すること自体を認めたがらぬ人間は存在する。

## みそっかすとパワーレベリング

あるいは逆に未成熟で魔法円を認識できなかつたり、円の中の流儀に習熟していない「子供」を円満に魔法円と共存させるために、不完全な形で「子供」を魔法円の中に取り込むこともある。鬼ごっこで鬼から逃げはするが捕まっても鬼にはならない特例のある子供などのように、なんらかのハンディキャップを付与されて、輪に加わっている状態がある。幼い子の面倒を見なければならぬが同時に遊びもしたい、というときにしばしば行われる行為であるが、この経験を通じて幼い子は円の流儀を習得し、やがて正式に魔法円に加われるように長じていく。

少し条件は異なるが、多人数オンラインゲームにおけるパワーレベリング行為なども、これに近い行為かもしれない。本来戦力たりえないプレイヤーキャラクターをシステムが規定するパーティに加えて、戦力外扱いとしながらもパーティに帯同させる。だいたい各種報酬（経験値やお金やアイテム等）の分配や、知識の伝達などが目的だが、やがてゲームの輪に加えるためにコストをかけているという側面もある。

## デジタルゲーム

多くのデジタルゲームは強固な魔法円を持つ。それは、ゲームを構成する仮想的な世界そのものがコンピューターの中に構築され、コンピューターの入出力が明確な境界となるからである。ゲームに正しく参加するプレイヤーはコンピューターとの境界面、現実と仮想の境を越えて魔法円の内側に入り込むことになる。

現実の（アナログな）遊びに比べるとその境界面は捉えづらいため、デジタルな遊びの魔法円を認識せずに破壊しようとする人々も存在する。

## 溶けた魔法円

多くの MMORPG は、それまでのゲームに比べて不完全な境界を持っている。

MMORPG には基本的に時間的な境界がない。ゲームは常にプレイされ続ける。ゲームの世界は常に存在している。プレイヤー個人の視点からなら、ゲームを立ち上げて

魔法円に加わっている間だけ一時的な世界が存在するが、個人が離脱（ゲーム画面から離れる）しても、ゲームの世界は続いている。

ただ、空間（ログインの有無）的な境界はあり、そこを拠り所として楽しもうとする心構えもまた担保はできる。しかしほとんどの境界が溶けているかのように存在しないため、離脱が難しくなるという側面を持つ傾向がある。

Ingress は、輪をかけて魔法円らしい魔法円を持たないゲームである。MMORPGと同様、時間的な境界はない。世界も一時的ではない。加えて、Ingress の魔法円に空間的な境界はない。そのゲームフィールドは全地球上であり、現代においてこれは事実上「全世界」を意味している。

唯一楽しもうとする心構えだけは残り、ゲーム画面を立ち上げないことでその意思は表明できるが、あまりにもその境界は薄い。その境界のなさはゲームと現実を混同させる人を産みやすく、ゲーム内の状況を巡って恫喝や脅迫に至ってしまう例も観測される。

---

# ログインボーナス・ゲーム

寺島由人

---

ゲームジャンルとしてのソーシャルゲームの概念が確立したのは、じつはここ2年ほどのことなんじゃないかと思っている。もちろん言葉はあったが、それがなにを意味するのが文脈により変わり、使いづらい言葉だった。

それもそのはず。いわゆるソーシャルゲームという言葉にはもともと「ソーシャルネットワークサービスプラットフォーム上で提供されるゲーム」くらいの意味しかなかった。ゲームの内容を指し示してはいなかった。

それがいまでは、ある種のゲーム全般を指す言葉として地位が確立した。いまやあらゆる意味で、プラットフォームを指すだけの言葉ではなく、それ自身が固有の特徴を持っている。

つまり、いわゆるゲーム性と呼ばれる部分、遊びの種類、ユーザの体験、などといった要素で再定義されている。「シューティングゲーム」「ロールプレイングゲーム」「シミュレーションゲーム」、そうした言葉と並ぶゲームジャンルとしての「ソーシャルゲーム」が、たしかにある。

『パズル&ドラゴンズ』が2012年。SNSプラットフォームを使わないアプリだ。あのあたりから、ガチャはプラットフォームに拠らない概念になってしまった。スマートフォンの性能が上がり、ブラウザ上のゲームでもコンシューマ作品にひけをとらないクオリティが実現できるようになったのはその少し後。2014年の『グランブルーファンタジー』が象徴的だ。

提供プラットフォームによらず、アイテム課金の是非など余分な議論に発展する必要もなく、しょせんクオリティの低いお手軽ゲームという色眼鏡にもさらされない。そういう存在に、ようやくやってきた。

そうしてソーシャルゲームは、他のゲームと肩を並べて語られうる存在になった。そうやってはじめて、純粋にゲームの内容としての意味を強調することができるようになった。本当にここ2年ほどの話なのではないか。そう思うのだ。

もつとも、大意はずっと変わっていない。ありていにいえば、ガチャ。そしていわゆるポチポチゲー。ソーシャルゲームはガチャのあるポチポチゲーだ。それはそうなのだ

けど。それを純粹に内容から、否定的な意味や余分な議論を挟まずに話せる環境がようやく整った。

そういうわけで、なんとなく、ソーシャルゲームがどういうゲームなのかを整理しなくなった。いまさらの話ではあるのだけど、いまだからだ。

### ワシの酒場へようこそ

いまどき、たいていのスマートフォンにはいくつかのソーシャルゲームがインストールされているだろう。そのうちのひとつを起動してみよう。するとたいてい、最初に表示されるのが「ログインボーナス」だ。

ログインボーナスとは、1日1回、ゲームを起動したときに与えられるボーナスのこと。たいていはなんらかのアイテムがもらえる。

このログインボーナス、遊びの要素としては少し奇異だ。

遊びには「魔法円」がある、と説いたのはヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』だ。遊びはルールにより規定された特異な空間を形成する。その空間の中は外の世界と切り離されている。切り離されていなければならない。その空間のことを「魔法円」と呼ぶ。

遊びの参加者はルールを自ら受け入れ、浸りきらなければならない。なぜなら、魔法円を形成するのは参加者たちの意識だからだ。参加者の中に一人醒めた状態の者がいると魔法円は崩れてしまうかもしれない。

オンライントレーディングカードゲーム『ハースストーン』では、アプリを起動するとまず、こんな声が聞こえてくる。

「ワシの酒場へようこそ」

プレイヤーは冒険者のひとりであり、同業者が集まる酒場にやってきた。にぎやかな喧嘩を眺めながら次の冒険を捜している。アプリを起動した直後とはそういう状態なのだ、このセリフがいつている。

プレイヤーは現実世界を離れここにやってきた。ここから先は法則が違う遊びの世界だ。だから、最初に聞こえてくる声は酒場のオヤジでなければならない。

起動直後というのは、プレイヤーを遊びの空間に引き入れる上で重要な瞬間だ。ハースストーンの導入は理にかなっていると思える。

一方で、たいていのソーシャルゲームでは、この同じ瞬間に「ログインボーナス」が

表示される。

「ログイン」という言葉は魔法円の外のもの。プレイヤーの現実に帰属する概念だ。ゲーム内の世界にそんな言葉はないはず。ゲームの登場人物はあなたがログインしたことを知らないし、そもそもあなたの存在を知らない。そのはずだ。プレイヤーを遊びの魔法円に引き入れるという目的にとって、ログインボーナスという言葉は邪魔になる。ログインボーナスは、プレイヤーの没入を拒んでいるとさえ見える。

この対比は興味深い。

ソーシャルゲームという体験にとって、ログインボーナスの存在は邪魔にならないのだ。あるいは、ログインボーナスのような存在こそがソーシャルゲーム的体験に欠かさないのかもしれない。

言葉を変えるなら、ソーシャルゲームが形成する遊びの魔法円は「ログイン」という概念を包含している。

古いゲーム観念からは考えにくい部分もあるかもしれないのだけど、そんな遊びが実際に成立している。

この話はガチャにも通ずる。ガチャとそれに伴う課金という行為は現実世界のものであり、プレイヤー自身に属する。本来ガチャは、遊びの魔法円を破壊しかねない概念だ。それを、ソーシャルゲームは軽々と許容している。

## 2つの成長

この遊びにはもう酒場のオヤジが必要ない。ソーシャルゲームは少なくとも、独自の世界観の中に没入する遊びではない。

ではいったいなんなのか？

ソーシャルゲームが好きなプレイヤーになにが楽しいのかを訊くと、たいいてい返ってくる答えがこれだ。

「成長が楽しい」

たしかに、多くのソーシャルゲームにはそうした要素が含まれている。課金してガチャで高レアリティのカードを引いたとしても、それだけでは終わらない。それらのカードを、長い時間をかけて成長させていかなければならないのだ。

成長の体験はゲームに継続性を与える。今この瞬間のプレイが次の瞬間に影響する、その連続が興味深い体験を生む。これはゲームであることの要件の一つでさえあるだろう

う。成長要素は、プレイヤーに興味深い体験を継続して提供するために有効な手段だ。

成長の楽しみを提供するゲームというと、既存のゲームジャンルではロールプレイングゲームなどがそれにあたるだろう。ドラゴンクエストやファイナルファンタジーの楽しみの多くの部分は、登場人物たちが戦いで経験値を稼ぎ成長するその過程だ。ドラゴンクエストの楽しみとソーシャルゲームの楽しみには共通する部分がある。

だが、そうでない部分もある。ドラゴンクエストのプレイヤーの中には、例えばグランブルーファンタジーを楽しんでいる人もいるが、そうでない人もいる。この違いはなんなのか。

仮説として、こんな考え方がありえる。「成長が楽しい」という言葉の意味は、ほんとうは2つあったのではないか。

一方の意味はソーシャルゲームにも組み込むことができ、他方の意味は組み込むことができない。グランブルーファンタジーを楽しめる者とそうでない者がいる理由はそこにあるのではないか。

前述したとおり、ソーシャルゲームはゲーム世界への没入を自ら拒む。ソーシャルゲームに成長の楽しさがあるとしたら、それは世界への没入に依存しない成長だということになる。そのあたりに、ヒントがありそうに思う。

ゲームの世界への没入を必要とする成長体験と、没入を必要としない成長体験。これらは別のものだったのではないか。

ドラゴンクエストやファイナルファンタジーではおそらく、それらが区別されていなかった。必要なかったからだ。それが、ソーシャルゲームの隆盛により分化しはじめている。おそらく。

## ソーシャルゲームアバター

ログインボーナスにより与えられたアイテムは「ログイン」というゲーム外の言葉により、ゲーム内物語から外れた存在となる。ログインボーナスを受け取ったのは、より外側、プレイヤーに近いレイヤーに棲むなにかだ。そのなにかは、たとえば成長を体験できる。

プレイヤー自身ではない。成長するのはあくまでゲーム内のデータなのだから。ゲーム内世界の登場人物ではなく、直接の物語も持たず、だがそれはプレイヤーになにかを体験させている。見えない主人公が、そこにはいる。

その存在を、仮に「ソーシャルゲームアバター」と呼ぶことにしよう。

ソーシャルゲームアバターはプレイヤーとゲーム内世界の間のレイヤーに棲んでいる。プレイヤーに成長などの体験をさせ、おそらくはある意味での没入も代行している。

ソーシャルゲームアバターはプレイヤーとゲームの仲介者となり、現実世界の言葉とゲーム内の言葉の両方を扱うことができる。この存在を介し、プレイヤーは現実世界の認識を持ったまま遊びの魔法円に入ることができる。

この存在の権限は非常に強いものとなりうる。たとえば、ソーシャルゲームアバターはゲーム内から twitter に投稿できる（「スマホ RPG はいまこれをやっているよ！」）。ガチャに課金しているのもこの存在だ。現実世界の人間は、あれほど気軽にお金を使えない。

まあじつのところ、こうした存在はもともとあらゆる遊びに関わっている。新しい概念でもなんでもない。

格闘ゲームを練習して強くなったという場合、成長したのはプレイヤー自身の腕だ。しかしゲーム内の世界はあり、プレイヤーが体験するのはゲーム内の物理法則。リュウやケンではないがプレイヤー自身とも少し違う、そういう存在を仮定しなければ説明がつかない。この場合、格闘ゲームアバターが存在するのだと考えることができる。

格闘ゲームアバターはロールプレイングゲームアバターとはだいぶ違う機能を持っている。そんなふうにより遊びによりアバターが持つ機能は違い、その差によりプレイヤーの体験が変わる。反対に、アバターの種類はそのまま遊びの分類になりうる。

ソーシャルゲームのアバターは、他のどのゲームより現実世界に近い。だが格闘ゲームのようにプレイヤー自身の腕を鍛える必要はあまりなく、持っているカードと成長に費やした時間がものをいう（むろん例外も多く、一概にいえるようなものではない）。「札束で殴り合う」などとはよくいわれるが、それはテクニックを要求しないという意味だ。金か時間を投入すればそれだけリソースが増える、そういう明快さと気楽さが特徴のひとつ。「ポチポチゲー」などと呼ばれていたのはそんなゲーム性を指してのことだ。

こうした気楽さは、現実世界の言葉を持ちこんでも壊れない強固さにも関わっている。

ソーシャルゲームは集中して遊ぶ遊びではなく、ときどきスマートフォンを手に取り数分ずつ遊ぶ。ふだん、ちよつとした時間にもゲームを意識する。それがソーシャルゲームの遊び方だ。そのためには、ちよつとだけ画面を見たその瞬間に負担を感じては

ならない。没入しないことで体験が薄まり、ストレスが減る。そうして、それまでゲームが占有できていなかったプレイヤーの時間を獲得することができた。

1 プレイごとの没入度は低いほうがいい。ログインボーナスなどの現実世界を想起させる言葉は、いつでもすぐに現実に戻れることを示唆するため有効に働いているともいえる。また、そうであるから、現実世界のリソースである金を投入する課金とゲームとをシームレスにつなぐことができている。

ソーシャルゲームは日本のゲームの特徴だなどよくいわれる。たしかにここまで先鋭化した環境は日本にしかないだろうが、とはいえじっさいには、海外のゲームでもけっこう近いことをやっている。サンドボックスゲームが大流行したが、あれも没入が必要ない遊びだ。そういう気楽さが現代に合っているという面はあるのだろう。そんな没入しない遊びと、課金は相性がいい。

これらの要素はすべて、もちろん、運営者にとって都合がいいものだ。だからソーシャルゲームは、ビジネスとして大いに成功した。だがそれだけで語れる話でもない。現に無数のプレイヤーがおり、彼らが求める体験があるのだ。

ソーシャルゲームは、遊びの種類としても固有の体験を提供している。その体験は現実にとっても近しく、ログインボーナスもガチャも、課金をも内包できる大きな魔法円を形成している。それは既成の遊びの様々な要素を手本としながら、それらとは違う独自の魔法円だ。

一ついえることは。ソーシャルゲームはゲームの範囲を広げたのだ。

---

## 編集後記

GameDeep vol.31 「夏盛りの高精度位置情報ゲーム」をお送りします。

話としては完全に vol.30 の続きみたいなものですが、ポケモン GO という巨大な黒船に乗かってサークルカットの予告とはまるっと違うことをやってみました。自分しか書けない度合いが高くて、かつ需要もあるあたりだと思いますがいかがだったでしょうか。

総集編？ Ingress が忙しすぎて Ingress をしているヒマがない間はムリだと悟りましたね。だもんでちょっとずつ作業は進めつつ計画自体は無期延期みたいな状態でゆるゆる進めようかと思っています。

表紙は上野公園にて。当初は似た構図で弁天堂への通路正面からの人混みを収めようと思って昼間にそういう写真も撮ったんですが、日が暮れてから撮った池越しのショットが（シャッター時間のミスで）不思議な画に仕上がったので使ってみることにしてみました。現実にこんなふうに人混みがゲームによって動かされている光景が、いつまで続くのかはわかりませんが、実際見るとちょっとしたカルチャーショックだと思います。是非今のうちにご見物を。

### GameDeep vol.31

2016年8月13日発行

編集・発行 GameDeep

<http://gamedeep.niu.ne.jp/>

e-mail: [gamedeep@niu.ne.jp](mailto:gamedeep@niu.ne.jp)

代表 中田吉法