

「現実」と「虚構」をまたぎつつ歩く ——『ゲーム化する世界』と、それ以後の軌跡をふりかえって

松本健太郎（二松学舎大学）

発表者は過去に、「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、セミオトポスによる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を喚起したといえる（神田・遠藤・松本 2018）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”を実現する「個室的空間」をプレイヤーに提供したともいえる。各時代に人びと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。

本発表では上記の大会後、ゲーム研究から観光研究へと関心の焦点を移行させていった発表者による軌跡を振りかえりつつ、「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考察の俎上に載せてみたい。

参考文献：

- 日本記号学会編（2013）『[セミオトポス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
- 神田孝治・遠藤英樹・松本健太郎編（2018）『[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
- 松本健太郎（2021）『[書評 観光とメディアの現代的な関係を問いなおす 山田義裕・岡本亮輔編『いま私たちをつなぐもの—拡張現実時代の観光とメディア』](#)』『観光学評論 9(2)』観光学術学会