

## 企画賞

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 2018年1月)

### <講評>

本書は2016年にスマートフォン向けの位置情報ゲームとしてリリースされ、日本だけではなく世界各国でブームとなり、また同時に様々な社会問題を引き起こした「ポケモンGO」に焦点を当て、それを単なる社会現象として捉えるだけではなく、多様な視点から学問的に受け止め、検討を試みたものである。

本書はまず社会学者の鈴木謙介氏の巻頭インタビューから始まる。その後に「現実と虚構への問い」、「デジタル技術とメディアへの問い」、「社会と文化への問い」と題された3部構成となっており、計18本の論文が収録されている。18本の論文は哲学、観光社会学、地理学、記号論、メディア論、イスラーム研究、コンテンツ・ツーリズム研究、写真研究、ゲーム研究など様々な専門分野をバックグラウンドに持つ18名の研究者により執筆されている。各執筆者はそれぞれの専門分野をベースに「ポケモンGO」、そしてこのゲームによって引き起こされた社会現象に学問的なアプローチを試みている。

日本の観光研究の第一線で活躍する研究者を含む多様な分野の専門家が一つのテーマに集結し、議論に参加しているという点は、本書の特筆すべき点である。一方、多彩な専門領域の研究者が参画しているため、「観光学」の書籍であるかという問いには少し疑問が残る。しかし、観光はマルチディシプリナリーなアプローチが必要な研究領域であり、本書が示した社会現象へのアプローチ方法は観光研究者、そして観光学を学ぶ学生にとって今後の研究への新たな視点を与え、観光研究へのアプローチ方法の良い手本となるに違いない。スマートフォン、ソーシャルメディア、GPS、AIなどのテクノロジーの進化により、旅行者の行動はここ数年で大きく変化している。「ポケモンGO」はそのような時代を象徴するような世界的な熱狂を生み出した。このようなタイムリーなテーマを取り上げ、多くの研究者を巻き込みながら学問的な議論を展開した本書の試みは大変ユニークであり、本学会の「企画賞」に値すると思われる。