

デジタル・デバイスと地域社会

PokémonGOから思考



「ポケモン GO」などスマホの進化が地域社会・地域経済に与える影響

電話について



- 電話と人との距離

サザエさん家の電話はどこにあったのか

メディアとしての電話 吉見 俊哉他(著) 弘文堂 (1992/10)

- smart phoneについて

public phone⇒cellular phone⇒ smart phone

- smartの意味 (ランダムハウス英和辞典より)

(動作が)機敏な,敏速な,てきぱきした;(仕事などの)手際[要領]がよい
頭の回転の早い,頭の切れる,賢い,利口な.

(交際・取引関係などで)抜け目のない,こすい

(痛みなどが)鋭い,激しい,ひりひり[ずきずき]する

電子制御装置[コンピュータ]が組み込まれた;ハイテクの:

a smart phone コンピュータ内臓電話

a smart copier コンピュータ内臓複写機

a smart weapon スマート兵器



高機能携帯電話端末

Smartphoneの意味

OED(Oxford English Dictionary)September 2007掲載

smartphone n. any of various telephones enhanced with computer technology; (now) spec. a type of mobile phone which incorporates the functions of a palmtop **computer**, personal digital assistant, or similar device.

1978 Business Week (Nexis) 19 June 92 b, 'Only God knows what the applications could be' for *smart phones. 1997 Computing 6 Nov. 3/5 It said sales of smart phones-mobile phones loaded with data communications software-will nearly treble next year. 2005 Men's Health June 50/4 This multimedia widescreen smartphone · · also has handwriting recognition.

Computer

- **その語源**

Computer: A History of the Information Machine

Martin Campbell-Kelly, William Aspray, Nathan Ensmenge Westview Pressより

コンピュータは機械ではなく、計算をする人であった。

One who computes; a calculator, reckoner; spec. a person employed to make calculations in an observatory, in surveying, etc. (O.E.D.より)

- **計算とは人間がするものである。**

対数や三角関数等の天文観測の数表のため

- **人から機械へ**

計算は人が行う知的な仕事ではない

コンピュータと人

- メインフレーム（巨大な建物）
- オフィスコンピュータ（オフィスという部屋）
- デスクトップ（机の上） パーソナルコンピュータ
- ラップトップ（膝の上） ノートブック
- タブレット（腕の先）
- パームトップ（手の平）



「ポケモン GO」などスマホの進化が地域社会・地域経済に与える影響

脳が外在化する（1）

- **身体への接近と、その先の脳の外在化**
 - 外在化とは、単に外にでることではない。
 - その内容を他人が確認できる経験である。
 - では書物も文字による思考の外在化なのか。
 - また多くの文化的表現は思考の外在化なのか。
 - しかし、今我々が経験している外在化は少し質が違う。

脳が外在化する(2)

- 聖徳太子と笏

貴族階級の服装に用いられる威儀具。笏は「こつ」と読むのが正しいが、骨と同音のため、嫌って「しゃく」といわれるようになった。もと、儀式の際に備忘のため式次第を書いた紙を笏の裏に貼(は)り、右手に持ったもので、手板とも称した。

(スーパーニッポニカ2002 小学館より)

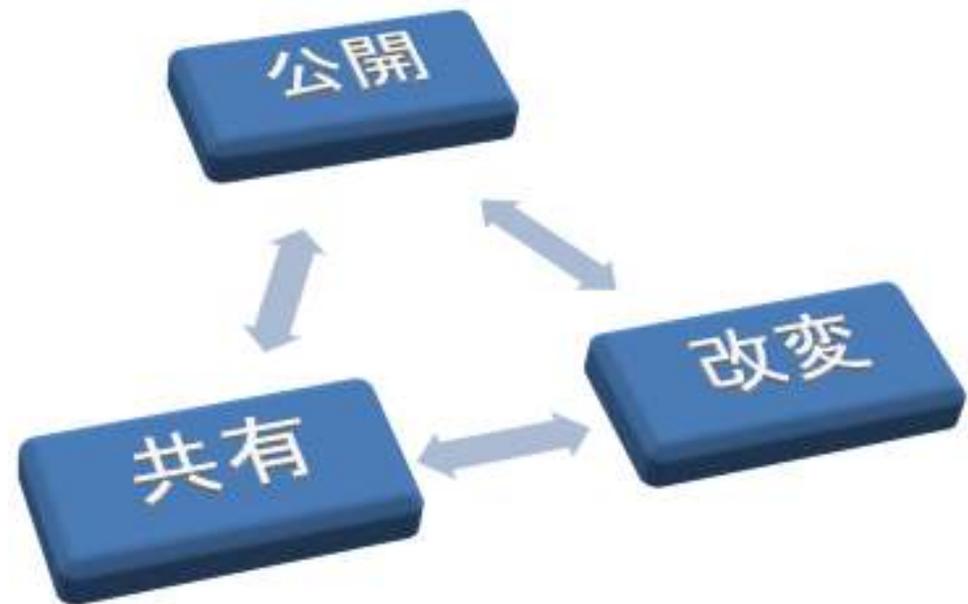


脳が外在化する(3)

- 外在化したものは、常に脳と関係を持たざるを得ない。
 - VR（仮想現実）は脳内経験の外在化
 - AI（人工知能）は脳の思考の外在化
 - AR（拡張現実）は仮想の行為の外在化
 - 叩く、押す、触る、見る（希薄化のへ道）
 - 行為の希薄化を通してsmartphoneは人格を獲得する

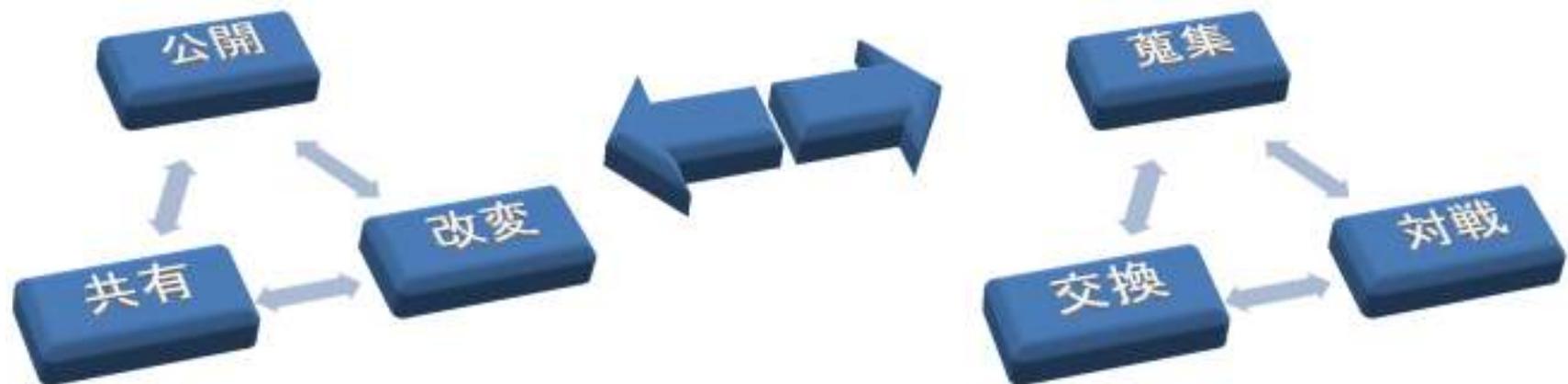
外在化すると何が起こる

- 内容の公開
- 内容の共有
- 内容の改変



ポケモンの原理（ゲームボーイ） ポータブルであること

- 蒐集
 - RPGのバーチャルな世界
- 交換
 - コミュニケーションの成立（友好）
- 対戦
 - コミュニケーションの成立（対立）



「ポケモン GO」などスマホの進化が地域社会・地域経済に与える影響

Niantic (ナイアンティック)の 目指すもの

- **ingress (進入)**
- **PokémonGO (退出)**
 - 蒐集(現実世界とのバーチャル世界との接点)
 - 交換(実装されていない)
 - 対戦(ジムでの対戦)
- **共通点 (アバターが画一的)**

GOの意味を考える

- ぶらぶら歩くこと・走ること
- 現実世界で動くこと
- Pokémonと運動 労働に収斂しない運動 = スポーツ

順位	兵庫県		順位	全国平均	
1位	散歩(ぶらぶら歩き)	34.89%	1位	散歩(ぶらぶら歩き)	24.82%
2位	ウォーキング	23.86%	2位	ウォーキング	22.90%
3位	体操(軽い体操、ラジオ体操など)	20.82%	3位	体操(軽い体操、ラジオ体操など)	17.66%
4位	ボウリング	18.66%	4位	ボウリング	16.21%
5位	水泳	10.63%	5位	水泳	9.45%
6位	ゴルフ(練習場)	9.98%	6位	ゴルフ(コース)	9.15%
7位	海水浴	9.76%	7位	海水浴	9.04%
8位	ゴルフ(コース)	9.54%	8位	釣り	9.00%
9位	筋力トレーニング	9.33%	9位	筋力トレーニング	8.95%
10位	サイクリング	8.89%	10位	ゴルフ(練習場)	8.33%

[笹川スポーツ財団 スポーツライフデータ](#)より

「ポケモン GO」などスマホの進化が地域社会・地域経済に与える影響

立ち止まり佇むこと

[伊勢新聞の記事](#)

PokémonGOのプレイ経験は37.7%、現在プレイしている人は24.2%

MMD研究所(MMDLabo株式会社)データより

2016年7月のスマホ利用率は72.2%
フィーチャーフォン 23.5%
10代のスマホ普及率は2013年7月の67.3%から94.0%へ
60代では2013年7月にわずか17.9%だったスマホ普及率が47.0%に

[株式会社ジャストシステム](#)

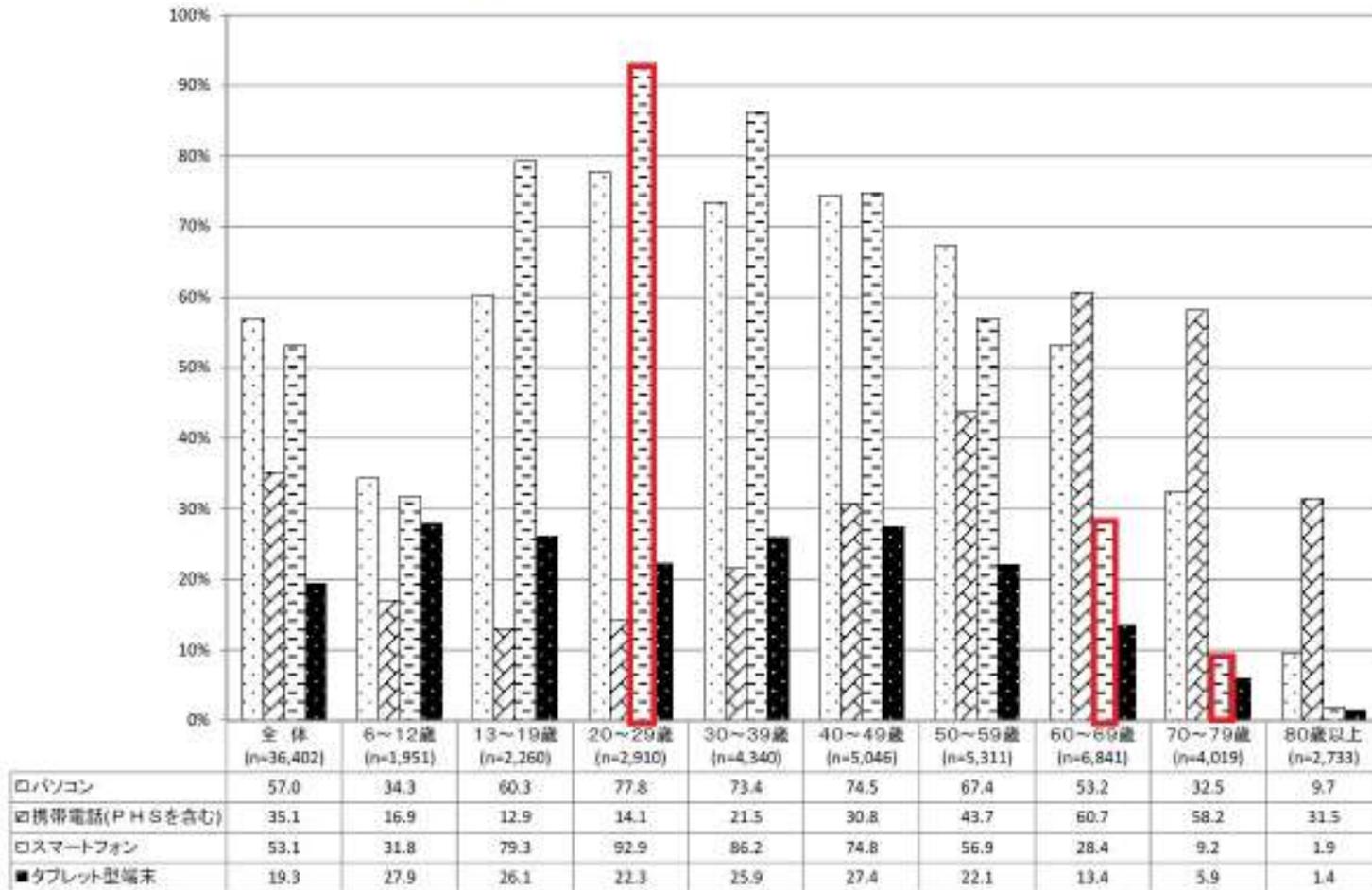
[別のデータ](#)

[視覚障害者にとってのスマートフォン](#)

「ポケモンGO」などスマホの進化が地域社会・地域経済に与える影響

資料

図表1-14 年齢階層別主な情報通信機器の保有状況(個人)(平成27年末)



総務省 平成27年通信利用動向調査の結果(概要)より
 「ポケモンGO」などスマホの進化が地域社会・地域経済に与える影響