

○はじめに～シンオウ地方の世界観

「ポケットモンスター プラチナ」は、「ポケットモンスター ダイヤモンド・パール」に続く完全版として、2008年に発売されました。第四世代の幕開けとなった2006年は、ちょうど今から10年前にあたります。当時私は中学生だったこともあり、ものすごく熱中してプレイしたのを覚えています。今までのポケモン人生の中で、最も遊んだタイトルが「プラチナ」でした。今でも最も印象に残っている大好きな作品です。

しかし、当時からこのゲームに何か異様なものを感じていました。小学生時代からポケモンはしっかりとプレイしており、当時からポケモンファンを自任している程度にはポケモンが好きだったのですが、このポケモンの新作に「なんか今までのポケモンとは違うぞ」という雰囲気を感じ取っていたのです。というか、端的に言うと「怖かった」。この一言に尽きます。「もりのようかん」の心霊イベントは今でもトラウマですし、シナリオのクライマックスであるギンガ団の野望はよくわからないものの恐怖しましたし、テンガン山の頂上でのイベントはなんだか異様で不気味なものに感じました。時は流れ、作品を語るだけの言葉と知識を手に入れた今、どうして当時この作品にそんな印象を抱いたのか、シンオウ地方の独特な世界観はどのように作られているのか、それを明らかにするのが本記事の目的です。

本記事では、「ポケットモンスター ダイヤモンド・パール・プラチナ」の舞台であるシンオウ地方を、「シンオウ世界」という言葉で表すことにします。「シンオウ世界」を紐解くために、「自然」「ポケモン」「人間」の3つの要素に注目し、考察していきます。そこでたどり着いた自説は、「**ポケットモンスター ダイヤモンド・パール・プラチナはポケモンと人間のタテ・ヨコの関係を明確に定めた革新的な作品である**」というものです。

○研究の前提として：「文学研究」と「ゲーム研究」

私は普段は英文学を研究している、いわゆる「文学屋」さんです。そんな私は最近、「文学研究とは何か」という大きな問題に向き合っています。何を文学と呼ぶのか、線引きするとしたらどこから文学ではなくなるのか、そんなことを考えながら粛々と研究にいそしんでいます。

早いもので、TGAに入会して4年目となりました。「東京大学ゲーム研究会」という名前で日々活動していますが、「ゲームを研究する」とはいったいどういった行為を指すのか、そもそも「ゲーム研究」とは何なのか、そんな疑問を去年ほどから抱えるようになりました。やりこみプレイやポケモンバトルを極めることもゲーム研究と言えると思うのですが、自分にしかできない研究をしたいと思うようになったのです。

そこで私が編み出した方法が、「ゲームを文学作品のように扱い、人文学の研究手法を用いて紐解く」というものでした。「文学とは何か」「ゲーム研究とは何か」という2つの大きな疑問が手を携えたのです。

文学研究の世界では、研究対象となるテキストはごく限られた物になってしまいます。「ちゃんとした人がちゃんと書いたちゃんとしたテキスト」でなければ相手にならない、そんな不文律があるように感じます。しかし、「ゲーム」という作品も、誰かが書いて作ったものである以上、テキストとして研究対象になりうるはずで、そして、そのようなアプローチからゲームに迫ることは、その作品の背景や内容を深く知ることにつながり、よりそのゲームを理解することができる、とても有意義な研究行為だと思います。こうして、私は恐らく他に誰もいないであろう「ゲーム研究者」という地位を目指して、日々研究に励むようになり、TGAの会誌に研究成果を定期的に発表するようになりました。

今回「ゲーム研究」のテキストとして、「ポケットモンスター ダイヤモンド・パール・プラチナ」を選びました。本記事の研究を通して、皆さんがまた新たなポケモンの世界の一面を発見することができたら、筆者としては望外の喜びです。

次ページから具体的な論考に入っていきます。なお、論文という体裁上以降は常体で記述させていただきます。ご了承ください。