

メガシンカの諸像―

『ケルディオ』と『マギアナ』における「絆」と「他者」

文責：taka

目次

1. はじめに～「ポケモン文化論」宣言～
2. メガシンカの表象
 - ・「XY」「XY&Z」の集大成としての『マギアナ』
 - ・メガシンカの先駆けとしての『ケルディオ』
3. 『ケルディオ』批評
 - ・「ケルディオの成長」という一貫したテーマ
 - ・聖剣士たちの絆
 - ・「他者」としての人間の立ち位置
4. 『マギアナ』批評
 - ・ボルケニオンが抱える矛盾
 - ・人間 vs ポケモンという二極対立構造
 - ・ポケモンと人間の絆
5. 『ケルディオ』と『マギアナ』から見えてくるもの
 - ・「他者」としての人間表象の違いから
 - ・2016年の世界観を象徴する『マギアナ』
6. おわりに～今後の「メガシンカ論」の展望～
7. 参考文献

1. はじめに～「ポケモン文化論」宣言～

筆者は「Pokémon が“Culture”になる時代へ」と題したエッセイ¹の中で、昨年、世界中で社会現象ともなった『Pokémon Go』の爆発的なヒットを筆頭に、ポケモンが世界的な文化として受容されていく様子を論じた。『Pokémon Go』の世界的な流行と、『サン・ムーン』の世界同時発売が行われた2016年は、ポケモンの歴史の中で重要な年として位置づけられるだろう。もはやポケモンは「ゲーム」という枠組みを超えて、社会の在り様と無関係ではいられない「文化」と呼ぶべきものへと変容しており、ポケモンは社会を映す文化的な鏡や、社会を覗き込むためのレンズとして見なすことができる。そして、ポケモンという文化を考察して社会の様子を論じるのが、筆者が「ポケモン文化論」と名付ける試みである。

しかし、このエッセイにおいて「ポケモン文化論」を論じるために、筆者は①『Pokémon Go』の世界的ヒット、②『サン・ムーン』の世界同時発売、③株式会社ポケモンの社是「ポケモンという存在を通して、現実世界と仮想世界の両方を豊かにすること」が複数の言語に翻訳されてウェブサイトに載っていること、④「外国へ転校した日本の少年がポケモンのゲームを通して現地の子供たちと関係を築く」という『サン・ムーン』のテレビCM、の4つを扱っているが、このエ

¹ 「Pokémon が“Culture”になる時代へ」2016年冬コミ『ポケモン特集号 第19号』63-66ページ。