

IT時事ネタキーワード「これが気になる！」(第4回)

ポケモンGO。気になる“仕組み”

2016.07.27

位置情報による拡張現実(AR)を活用することにより、現実世界そのものを舞台として、ポケモンを捕まえたり、バトルしたり、育成したりできる「Pokémon GO(ポケモンGO)」、任天堂の関連会社である株式会社ポケモンと、米国のナイアンティックが共同で開発したゲームだ。

スマートフォン(Android/iOS)でプレイする。基本的に無料だが、一部、課金が必要なアイテムもある。プレイにはGoogleアカウントかポケモントレーナークラブアカウントが必要。今のところ13歳未満はアカウントを取得できなくなっている。



Pokémon GO の公式ページのトップ画面

米国やオーストラリアなどでは7月6日、以後、ドイツ、英国、イタリアなどでサービスが開始され、たくさんの人々がスマートフォン片手にポケモンを探すフィーバーぶりが世界中で報道されている。

任天堂の本拠地およびポケモンの舞台でもある日本でのサービスが始まったのは7月22日の昼ごろ。心待ちにしていた人も多く、配信が始まるなり大量の人々が動き出した。政府の内閣サイバーセキュリティセンター(NISC)は、ゲームをプレイする際の注意事項をまとめた「ポケモントレーナーのみんなへおねがい♪」を公開。一オンラインゲームに政府が動く異例の事態だ。

ポケモンGO開発とGoogleの関係

ポケモンGO開発元のナイアンティックは元Googleのプロジェクト。CEOはGoogleマップの参画者だ。筆者はポケモンGOと同じく位置情報を利用したナイアンティックの拡張現実ゲーム「Ingress(イングレス)」というゲームを好んでプレイしてきた(Ingressについて、筆者の記事はこちら)。

IngressはGoogleのサービスとして提供された。開発チームのナイアンティックは、ももとはGoogleの社内ベンチャーとしてつくられたナイアンティック・ラボが前身である。CEOのジョン・ハンケは、現Google EarthのKeyholeの共同設立者。GoogleストリートビューおよびGoogleマップへの参画でも有名だ。その後ナイアンティックは、2015年8月に企業として独立した。

ハンケは自分の子どもが家の中でゲームをしているのを見て、「せっかく外は晴れていて世界は素晴らしいのに、ずっと家の中にいるなんて」と思ったという。外へ連れ出すためにゲームを使うことを考え、Ingressを開発した。ポケモンGOのコンセプトもこれを継承している。

ポケストップの場所はポータルと一致… 続きを読む