



ゲーム文化

(続き) 欧州では英プレミアリーグなどのサッカークラブが次々とeスポーツチームや選手と契約。米国ではNBAが18年にeスポーツリーグを始める予定。すでに、プロスポーツの一種目になりつつある。

■「プロ化」を目指す業界

海外に比べれば遅れているとはいえ、日本にも、eスポーツは芽吹き始めている。サッカーJリーグの東京ヴェルディの傘下には昨年、eスポーツチームが発足した。東京都内の専門学校には選手養成の学科もできた。少しずつだが賞金付きの大会も増えている。

eスポーツがビジネスとして日本に根づくには、乗り越えなければならない壁がある。一つは法的な問題だ。

日本のゲーム大会の賞金は、景品表示法の規制を意識して設けられている。モノを買ったときに抽選でもらえる「おまけ」と同じように、商品価格の20倍以下、または10万円以内という規制だ。大会での賞金が、ゲームを購入したことで得られる「景品」、と解釈されると考えるためだ。

実際にはゲームメーカーではない無関係の第三者が主催する大会も多いが、「念のため」賞金を枠内に収めるケースが多いという。ゲームショーでは、招待選手だけのデモンストラーションのため、例外的に最高100万円の賞金が準備されている。業界の関係者は、「高額な賞金がなければ、スタープレイヤーも育たず、観客も増えない」と、改善を訴える。

このため業界は、ゲームの「プロ化」をめざす。消費者庁の担当者は、「プロスポーツとして認められれば、規制の対象からは外れ

る」と認めている。業界はプロの基準を明確にした上で、「ライセンス(免許)」を発行する計画だ。年内にも、管理のための団体を立ち上げる。

形の上で「プロ化」ができて、社会に根づくには「ゲーム文化」の壁も乗り越える必要がある。

米マイクロソフトを中心に、早くからインターネット上で腕を競い合う文化が定着した欧米に対し、日本ではゲームといえば家庭用ゲーム機。生活や勉強の「息抜き」とのとらえ方が一般的だ。ゲームに熱中し過ぎることは「悪いこと」と思う人も少なくない。ゲームで「お金もうけ」をすることには、抵抗が強い。

日本でも、例えば将棋や囲碁には「プロ」がいる。立命館大学ゲーム研究センターの中村彰憲教授は、「対戦という意味では本質的には同じだが、文化的な厚みや歴史が違い、ゲームはまだ競技としては受け入れられていない」と指摘する。業界は、デジタル化が一気に進んでいることから、文化も乗り越えられるのではと期待する。

*

記事の中で指摘されている「ゲーム文化」の問題は、私などは古い世代に属するせいかなんか気になる点である。「ゲームでお金儲け」というのが、どうも今ひとつピンと来ないわけであるが、まあ、冷静に考えればあり得るのかも知れない。君たち世代はどうなんだろう? もしかして、すでにプロを目指してる人がいたりして…笑?