

## E-sportsより昇華

徳 澄 要

1912年にスペインの発明家が世界初のビデオゲームを開発してからおおよそ100年。今やテレビゲームは娯楽という枠を超え、スポーツと肩を並べる競技、「E-sports」へと発展した。毎年世界中で様々な種類のゲームの選手権大会がE-sportsとして開かれ、「プロ選手」同士が凌ぎを削り合い大熱狂を生み出している。「プロゲーマー」という肩書きを持ち、その道で生計を立てている人々の数は決して少なくないのが、昨今のゲーム事情である。

たった数十年前を思い返してみれば、かつてゲームというものは社会的に見れば「取るに足らない、マニアックなもの」の一つであり、時に社会悪とみなされる事すらあった。テレビゲームは脳に悪影響を及ぼす、などという都市伝説が流れることさえままあった。しかし最早それは迷信として定着し、今やテレビゲームは確固たる社会的地位を獲得。連日SNS上はゲームの話題に沸き、ゲーム市場は入れ食い状態。E-sportsという場で世界中の選手が腕を磨き、小学生のなりたい職業ランキングに「ゲームクリエイター」や「プロのゲーマー」がランクインするという状況である。

しかし、昨今Esportsという呼称について見直すべきという意見がある。「ただの遊びをスポーツと呼んでいいものか」という疑問がそこにあるというのだ。確かにスポーツと聞いて、身体全体を動かさないものを連想する者は少ないだろう。しかしここで注目すべき点は、現時点「スポーツ」という総称の中の要素として使われているもの、例えば野球やサッカー、卓球などは、元を辿ればテレビゲームと同じく「ただの遊び」であったという点である。そもそも英単語Sportの語源はラテン語で「気晴らしをする、休養する、楽しむ、遊ぶ」などの意味を持つdeportareであり、運動はおろか競技という意味すら持たない、純粹に娯楽という意味に近い語である。

また、昨年にWHO（世界保健機関）がゲームのやり過ぎによって発生する精神的な悪影響を「ゲーム障害」として「精神及び行動の障害」の一つであると国際疾病に認定する事を選択した事に準えてゲームそのものを批判する知識人も少なくないが、そもそもゲームに限らず何事であろうとやり過ぎたら身体や精神に悪影響を及ぼす事は自明であり、これはゲームに限った特異な現象ではない。

かつては取るに足らない娯楽だったものが社会的地位を得たという例は枚挙にいとまがなく、テレビゲームがEsportsへと変身した様もその一つに過ぎない。

そのような視点から考えると、我々が現時点で所謂「常識」と認識しているものは、歴史の流れの中で変身を重ねていったものの帰着点であり、経由地点であると言えるのではないだろうか。人類による技術や議論の進歩を燃料として猛進するのが歴史という乗り物であり、燃料が枯渇を起ささない限り窓から見える景色が変わるのを止めるのは不可能である。