

ゲームを語る、ゲームで語る vol.39
GameDeep

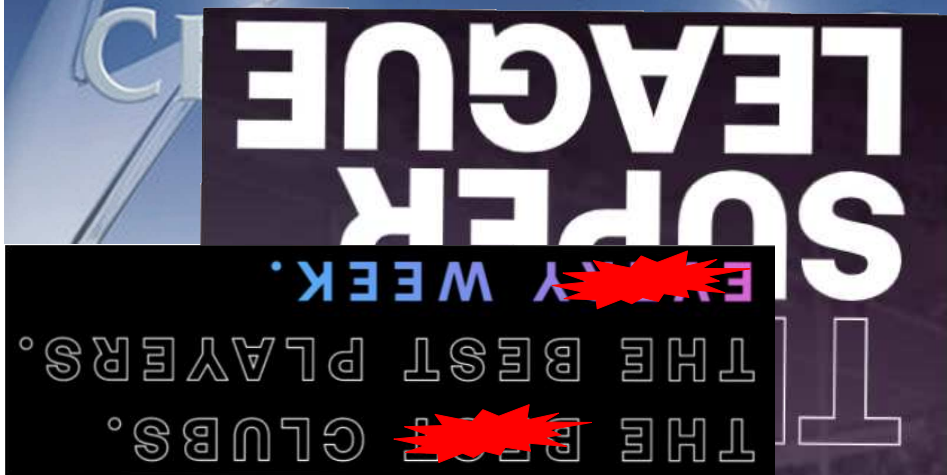
main issue

スーパーリーグを巡るゲーム

サッカークラブという地域の象徴
「暗い未来での保険」としての地域
独立問題による保険の欠落

Other

XXX Go に求められるゲームの軽さ



<http://gamedeep.niu.ne.jp/>

GameDeep は、こんな本を目指します。

●無責任。

でも無責任なだけに、「長いものには巻かれない」精神を素直に貫きます。

●マイナー。

しかしマイナーだからこそできる、大胆な発想を心がけます。

●所詮アマチュア。

けれどアマチュアゆえの勢いを、無謀にも形にしたいです。

目 次

スーパーリーグを巡るゲーム / 中田吉法	3
XXX Go に求められるゲームの軽さ / 中田吉法	15

GameDeep Propaganding License

以下の条件の下において、本誌掲載原稿の記事以上の単位での転載・再配付を認める。

- 各記事の著作者を明記する
- 記事が GameDeep 由来のものであることを明記する
- 原作者、又は GameDeep 編集責任者の許可なく、記事の内容を改変しない

ただし、各記事に別途権利表示がある場合にはこれを優先する。

スーパーリーグを巡るゲーム

中田吉法

欧州スーパーリーグ構想とその瓦解

2021年4月18日、イングランド、イタリア、スペイン各国の総勢12クラブチームが「スーパーリーグ」と称する大会を設立し、同年9月頃からの新シーズンより開催するとの発表が行われた。

直前にUEFA^{*1}主催の各国上位クラブチームによる大会UEFAチャンピオンズリーグ(UEFA CL)の2024年からの新フォーマットについての合意が交わそうとする前日の発表であり、完全にこの合意をないがしろにするような内容のものであった。

当然UEFAは反対する動きを即座に見せたのだが、反対の動きはそれだけに留まらなかった。関連するほぼ全てのステークホルダー：ファン、選手、監督、他のクラブチーム、FIFA^{*2}や各国サッカー協会、各国国内リーグ組織、各国政府などが一斉に反対を表明し、利用可能なあらゆる手段を用いての阻止を検討するとの極めて強い発言が飛び交った。

この激しい反応を目の当たりにした各チーム、特にイングランドの各チームは早々に計画に及び腰となり、4月20日から21日にかけてイングランドより設立に加わっていた全6チームが続々と撤退・離脱の意向を表明した。また残る6チームのうち3チーム^{*3}も4月21日のうちに撤退を表明した。

計画には未だスペインのレアル・マドリードとバルセロナ、それにイタリアのユヴェントスが残留しているが、今年よりの開催はほぼ絶望的な状況であり、実質的にこのタイミングでのスーパーリーグ構想は瓦解したと言ってもいいだろう。

かなり唐突な動きだったが、欧州における(国際的で固定的な大会としての)スーパーリーグという構想自体は、この20年ほどにわたり議論が続いている話であった。

*1 ヨーロッパサッカー連盟

*2 国際サッカー連盟

*3 スペインのアトレティコ・マドリード、イタリアのインテル・ミラノとACミランの3チーム

その間に構想としては度々語られ、具体的な提案が話題となることもしばしばあった。背景には欧州における大会を独占的に実施する立場の UEFA が大会の拡大・利益追求に十分な動きを採らず参加下位国保護主義的な運営を行っていたことへの不満があったと言われている。一方で構想への警戒感も強く、FIFA や UEFA はこのような動きへの反対を幾度も表明してもいた。

なので仮に構想が実現するとすれば入念な準備の下で進める必要があると思われるのだが、唐突な設立発表が行われ、そしてそれ以上に迅速過ぎる瓦解を迎えるといった劇的で不可解な一連の動きだけが記録として残された、というような状況にある。

スペイン：カタルーニャ州の問題

しかしまだ 3 チームは計画に残留している。対して UEFA は参加表明後に脱退した 9 チームに対して UEFA 主催大会からの収益の一部カットなどの罰則処分を決定し、残る 3 チームについては (UEFA 主催大会からの排除も含む) 懲戒処分が引き続き検討しているという。

だがスペインからスーパーリーグに名乗りを上げたうち、FC バルセロナとレアル・マドリードが (構想がほぼ崩壊した今になっても) 未だに構想に留まっているのにはそれなりの理由があると思われる。

この両チームの対戦はエル・クラシコ^{*4}と呼ばれ、世界で最も注目されるサッカーの対戦のひとつである。両チームが同じリーグに所属することにより、その巨大コンテンツが年 2 回は必ず確保されている、という状況にある。その一方で世界におけるトップチームである両チームを支える土台としては現状のリーガ・エスパニョーラ (スペインリーグ) はやや舞台不足なのかもしれない。レアル・マドリードとバルセロナが 2 強として国内に君臨し、これに続く 3~4 クラブが年ごとに入れ替わっていくという寡占構造がしばらく (特に UEFA CL 発足以降は) 続いている。

この 2 チームの対戦に人気があるのは、両チームの同士の因縁が積み重なりというものもあるのだが、それ以上に両チームが置かれた政治的意味による部分も大きい。

レアル・マドリードが本拠地を置くマドリードはスペインの首都で国内人口第 1 位の

^{*4} レアル・マドリード vs バルセロナ の対戦の呼称。英訳すると 'the Classic'。

都市であり、スペインの国土のほぼ中央に位置している。対してFCバルセロナが本拠地を置くバルセロナはスペイン第2の都市で、スペイン国土としては北東部カタルーニャ州の州都で、地中海に面した位置にある。国土的には辺縁のようでもあるがイベリア半島の付け根に位置しており、マドリードよりヨーロッパ全体の中心寄りに位置しているとも見れる。

カタルーニャは古くは地中海に版図を広げる海洋帝国だった時期もあるが、15世紀にスペインに統一されたという歴史を持つ。しかし周辺も含めて独自の言語（カタルーニャ語）を持ち、また地理的にヨーロッパの中心に近いことも手伝ってか、スペインの中では先進的な地域として本土に先んじて発展していくことも度々見られた。と同時にフランスと接する国境地帯でもあったため、その歴史の中では幾度か侵攻・占領されるようなこともあった。19世紀後半頃よりカタルーニャ文化の復興運動が興りスペイン第2共和制下では自治政府も発足したが、1939年以後のスペインのフランコ体制下において、カタルーニャは弾圧の対象となった。この弾圧下において、FCバルセロナの本拠地キャンプ・ノウは数少ないカタルーニャ語が話せる場所となり、それによりFCバルセロナというチームはカタルーニャのナショナリズムを象徴的するような存在となっていく。

対するレアル・マドリードは、「レアル（王立）」という言葉に冠する^{*5}首都マドリードのチームであることから、スペインのナショナリズムを代表するチームと目され^{*6}人気チーム同士の対戦に政治的な対立の代理戦争的な目線が注がれることも手伝って、エル・クラシコは世界中のファンから注目される巨大コンテンツへと育てていった。

すなわちスペインにおけるカタルーニャ独立問題こそがバルセロナというチームの価値の源泉であり、対するレアル・マドリードもその状況をコンテンツ化することで大きな収益を得てきたという構造下にあるということだ。だが近年カタルーニャ独立運動は増々盛んになっていく傾向を見せており、長期的な視点ではいつ独立してもおかしくないと言えるほどの状況にさしかかりつつある。スペインの中で大きな地位を占め国内総生産のかなりの部分を稼ぎ出すバルセロナという都市をスペインという国は手放そうとはしないだろう。だがそれは同時に、バルセロナを擁するカタルーニャは（その経済規模的に）独立国として十分やっつけられる程度のポテンシャルを既に持ち得ているということでもある。既にカタルーニャ自治政府による幾度かの住民投票では（低投

^{*5} ただし同様にチーム名にレアルを冠するスペインのサッカーチームは他にもいくつか存在する。

^{*6} 、

票率ながらも) 圧倒的多数の独立賛成という結果が得られており、世論調査でも独立の意向が年々高まっていく傾向が見られている。

これは両チームの経営にとっては重大な問題である。もしカタルーニャの独立が成った場合に、リーガ・エスパニョーラがどのように再編されることになるかは未知なのだ。特例的にバルセロナだけがリーガ・エスパニョーラに残るという可能性も考えられなくはないが、一方で国が分かれるのであればサッカー協会やその傘下のリーグも分かれる形となっていくのが自然だろう。

しかし先にも述べたように、両チームは同リーグの存在する互いの存在に依存することで高い価値・高い売上を維持しているという側面を持っている。そしてそれは独立問題と併せて考えたときには両チームの存在を揺るがすような弱点そのものともなりうる。少なくとも独立したカタルーニャにおいて結成されるであろうリーグに、バルセロナという世界規模のチームを支えきるだけの力はない。また、カタルーニャ州と共にバルセロナが抜けたリーガ・エスパニョーラも、レアル・マドリードという巨大チームを支えるには明らかに不足したコンテンツしか持ち合わせなくなってしまう可能性が大いに危惧されるだろう。

彼らスペインの2大チームの経営は、スペインという国の不安定さというリスクに直面し続けているのである。そして、その状況に対して先手を打ってより安定した状況を掴み取るための模索として、両チームが国内リーグとは独立した国際リーグの設立という志向に向かうのはさほど不思議ではないし、それなりに合理的な動きでもあるというわけだ。

イングランドにおける枠の問題

逆に早々にスーパーリーグ構想から離脱したイングランド勢のことを考えてみよう。彼ら6チーム^{*7}もまた、リーグの構造からくる問題に晒されている。イングランドに与えられる欧州チャンピオンズリーグへの参加枠が競争レベルに比して不足気味である、という問題だ。

イングランドに割り当てられた UEFA CL の出場枠は最大4つ、その下位的存在で

^{*7} マンチェスター・シティ、マンチェスター・ユナイテッド、リバプール、チェルシー、アーセナル、トッテナム・ホットスパーの6チームである。

ある大会の UEFA ヨーロッパリーグへの出場枠は 2 つで、これは参加国中で最大の割り当てではある。

イングランド・プレミアリーグは国内リーグの大きな放映権料を背景として、近年リーグの平均レベルが高まりつつある。スーパーリーグに名乗りを上げた 6 チーム以外にも、欧州カップ戦への参加を狙えるチームがいくつかは存在している。

だが国内リーグがいかに潤沢な放映権料をもたらすしても、やはり欧州カップ戦、特に UEFA CL に参加できるかどうかはその年の経営状態を左右する大きな分岐点になってしまう。しかし EL への参加枠のうち 1 つは国内カップ戦の優勝チームに与えられる枠であることも手伝って*8、イングランドにおける欧州カップ戦出場権争いは他国に比して熾烈なものになりやすい。実質的には最上位リーグ（プレミアリーグ）所属 20 チームのうち、8 チームほどで欧州カップ戦への出場枠を争っている状況にあると言えるだろう。また、他の欧州国内リーグにしばしば見られる、安定的に出場権を得られる寡占的な地位にあると言い切れるチームは少ない*9。そうした状況が生まれるのは、各チームの実力が比較的伯仲しており、特に監督の出来不出来がチーム順位を大きく左右しやすい競争的な環境が整っているからだろう。そうした環境は、国内リーグを大いに盛り上げる。しかしいくら国内からの利益が大きいと言っても欧州戦からもたらされる利益も大きく、出場権＝見込み売上額が国内リーグの成績に左右される状況というのは、安定した企業経営を考えると望ましい状況とは言えないのだ。

ところで近年イングランド・プレミアリーグのもたらす大きな放映権料は、資本主義的なスポーツビジネスの投資の対象として着目され実際に大きな投資を呼び込んできた。特に顕著なのはアメリカや中東からの資金の投入・チームの経営の把握だろう。そして資本主義的な要素が経営に注入された各チームには、チームの経営状態をより安定したものに近づけたいという動機が生まれる。そこで（特にアメリカ資本のオーナー達から）参照されたのが、米式とも言えるフランチャイズ型のスポーツビジネスのあり方だ。

*8 ノックアウト形式トーナメントが採られるカップ戦は、上位チームが途中のラウンドで敗退するいわゆる「ジャイアント・キリング」が発生しやすく優勝チームは安定しにくい。

*9 ただし、2013 年まではマンチェスター・ユナイテッドがそうした地位にあった。また 2010 年以降はマンチェスター・シティが国内リーグ 4 位以上を確保し続けており、1 強＋多数の強豪という形に移りつつあるようにも見える。

アメリカ式スポーツビジネスの構造

米式のフランチャイズ型のスポーツビジネスとは、アメリカにおいて4大スポーツやメジャースポーツと呼ばれるNFL^{*10}、NHL^{*11}、NBA^{*12}、MLB^{*13}などで共通的に見られるスポーツビジネスの構成・構造のことである。これらのプロリーグは以下のような類似したリーグ構造を持つ：

- アメリカ全土（+カナダ）の各地に全30程度のチーム
- 固定リーグ編成（昇降格などによるチームの入れ替えなし）
- 全体を2つの大きな枠（カンファレンス）に区分
- 更にカンファレンス内を2~4程度の地区（ディビジョン）に区分

フランチャイズ型スポーツビジネスにおいては、リーグ全体がひとつの大きな事業体を構成するのだと考えるべきだろう。無論、競技上ではチーム間は競争環境に置かれるが、ことビジネス面においては同じ競技の下に集う加盟店のような協力関係が強く意識される。特に保護主義的な戦力均衡策が敷かれているのは特徴的だろう。制度として各チームへの有望な選手の均等に配分が強く意識され、リーグ内での戦力レベルを均衡化することが意図されている。そうして競技性・試合自体のコンテンツとしての魅力を高めることで、他スポーツ（や他の娯楽）との間での観客の獲得競争に勝ち抜いていくことを重視するのである。

またリーグを構成する試合の編成にも共通した構成がある。リーグの試合の半数ほどは同ディビジョン内の試合、残る試合のうち半分~2/3ほどが同カンファレンス（他ディビジョン）との試合、そして更に残りは他カンファレンスとの交流試合が行われる、というような構成だ。このような（共通した）構成は、試合の多様性と運営コストとの折り合いを考慮するなかで到達した形だろう。

^{*10} National Football League：アメリカンフットボール

^{*11} National Hockey League：アイスホッケー

^{*12} National Basketball Association：バスケットボール

^{*13} Major League Baseball：野球

たとえばリーグ 30 チームを大きく 2 つのカンファレンスに分け、それぞれを 5 チームずつの 3 地区に分ける。全試合のうち半分ほどは（本拠地同士が近い）同地区内のチーム同士での試合が設定される。そのとき各地区では地区内試合が組めないチームが 1 つ余るので、これら余ったチーム同士の対戦を組むようにすれば対戦の多様性を確保しながら日程も（休みを挟まず）順調に進めやすくなる、というわけだ。地区内での同じような対戦カードばかりで飽きられるのを避けるためにあるていどは遠方のチームや他カンファレンスのチームとの対戦もしたい。しかし遠方のチームとの対戦は（移動などのコストがかかるので）それほど多くしたいわけでもない、といった複雑な事情を踏まえた形式というわけだ。

このような試合編成で行われる米式フランチャイズ型リーグは、順位を決定するものとしてはあまり適切ではない。カンファレンス・ディビジョンの区分においてチームの強弱は考慮されていないため、必然的に強いチームと多く当たるチームや、逆に弱いチームと多く当たるチームといった偏りがどうしても発生してしまうことになる。

それを補い順位決定を補正するために（あるいは興行面の盛り上がりを意図して）行われるのが、プレーオフと呼ばれる、リーグ戦日程終了後に上位チームで行われるノックアウト形式トーナメントである。プレーオフへの進出チームは（リーグの規定により）各地域の勝率上位チームや、カンファレンス全体での勝率上位チームなど一定の基準で決定される。選ばれた上位チームはノックアウト形式トーナメントを戦い、最後に勝ち残ったチームが全体の優勝チームとなる。

この形式はアメリカという（特に東西に）広い国土を持つ国における必然なのかもしれない。東西に広いということは、単に移動のコストだけでなく、国内時差の問題も抱えることになる。長距離の移動を伴う稀な対戦カードは自ずと注目されるだろうが、片方の本拠地での試合が他方の本拠地での（中継による）観戦にも好適な時間に組めるとは限らないわけで、興味は惹かれても見辛い設定の試合があまりに増えれば、かえってコンテンツとしての価値は下がってしまいかねない。そういう面から考慮すると「遠い」チーム同士の対戦の稀さを維持することが全体の価値の維持につながるであろう。

欧州式の昇降格リーグ構造とその拡張としてのチャンピオンズリーグ

これに対して欧州式、というか世界でほぼ標準的に使われていると言えるのが、昇降格構造をもつリーグ形式である。

詳しくは前号 (vol.38) 掲載の『昇降格のあれやこれや』で紹介したが、階層化された複数のリーグが上下関係を持っており、下位リーグの上位者が次期には上位のリーグへ昇格し、逆に上位リーグの下位者が下位のリーグへ降格する、という構成で運営される形式のことだ。

この形式では必然的に上位リーグの方が競技レベルが高くなり、競技性・人気も上位になるほど高まる。またリーグを構成する各チームは昇降格を争う直接的なライバルであり、競技面だけでなくビジネス面においても競い合う関係となる。選手獲得においても（より上位を目指すために）戦力を奪い合う図式が展開されることになり、ゆえにリーグ全体としての戦力均衡策なども採られることはほとんどない。

良く言えば素朴な構造だが、フランチャイズ型のような目的性を持って最適化された構造ではない。自然発生的に誕生したリーグを、その拡大に伴って自然に分割させたらこうなっていた、というようなものであると思う。

階層構造の全体で見れば、競技者間の実力差が大きく開くことを許容する、というかそこに大きな差があることを当然の前提とした構造であり、またそれを是正していきこうというような方向性もない。ただ、競技者（チーム）個別の単位で見ればその実力に見合った適切なレベルの対戦を提供できるように自然に任せて昇降格をさせていくという仕組みにはなっており、それぞれの事情を持ったクラブが、各々の身の丈に合ったレベルで競技を続けることができるという形にはなっている。言うなれば、平等さや公平さよりは適正さを優先するような構造だ。

階層の上層はほぼ国レベルのリーグとなるが、下層に行くに従ってより小さな地域ごとのリーグに分割されていくことが多い。この構造の中では、長期的にはチームは昇降格を繰り返しながら、それぞれに合った適切なレベルのリーグにやがて定着するようになる。だが定着が進んでしまうと対戦の多様性が失われていってしまうので、それを補いリーグ階層に関わらない対戦の機会を創出するために「カップ戦」と呼ばれるノックアウト形式のトーナメントを並列して行われるのも一般的だ。

また、リーグ構造は自ずと地域性を帯びることになるため、運営コストの問題もそれに入れ込まれた形で自然と解決されている。下層の（予算の少ない）リーグでは近い地域内での試合ばかりとなり、上層の競技性が高く予算も多く取りやすいチームが属するリーグでは国内の各所に移動して戦うということになる。ただ、ヨーロッパ諸国は国といってもアメリカにおける州程度のサイズに収まることが多いので、リーグ内での地域分割のような工夫を仕掛ける必要が生じることはほとんどない。

こうした構造に対しての、多様な対戦を増やすためのもうひとつの施策にあたるのが、古くは各国最上位リーグの優勝チーム同士を集めた大会だった UEFA チャンピオンズカップであり、そこから発展して国の競技レベルに合わせて調整した数の各国上位チームを集めた大会となった UEFA CL だろう。ただこれは、成績による選抜というボーナス的な位置づけを持つ大会であり、直接昇降格リーグに連なる上位構造には位置していない。そして、これが上位構造でないことがチームの経営に不安定さをもたらす要因となりうることは既に本稿の中で述べた通りである。

フランチャイズ構造の接ぎ木の試み：何に接ぎ木しようとしたのか

話をスーパーリーグに戻す。

スーパーリーグの構想が今年になって唐突に現実化しようとした（そして極めて迅速に潰された）のは、新型コロナウイルスの流行、それに伴う各国でのロックダウン処置によって各チームの経営に少なからぬ打撃が加わったことが大きな要因だろう。

ワクチンの開発成功によって事態の収束も見えてきたため、被った損失を素早く取り戻す手段として、UEFA 主導でコントロールできない CL に代わってスーパーリーグを、という思惑があったのだと思われる。ただ、そのための動きをあまりに急ぎすぎた。迅速に大会を実施することを目指しすぎてあまり深く考慮せずに米式フランチャイズめいた構造を（従来の国内リーグと並列させながら）そのまま新設しようとしたのである。

これがいったいどういう行為であったのかを捉えるためには、ヨーロッパにおけるサッカーチームというのはいったいどんな存在であるか、ということを考えておく必要がある。

それはかつては小さな地域を代表していたものだった。その前提として、中世には領主と彼の従える兵とが地域の代表として君臨している構造があった。しかしそれは近代の社会・経済構造の変革の過程で失なわれた。

一方現代的なサッカークラブというものが発生し定着し始めたのは19世紀半ばからのことだ。それは地域に根ざすものとして発生し、リーグ構造が次第に固められていく中で地域を代表する存在としてヨーロッパ社会に根付いた。ナショナリズムという概念・理念の浸透の中で、国、あるいはそれより小さな地域を代表する象徴的としての地位を見出され、近隣の他地域のクラブと戦う存在、地域ナショナリズムを代表する存在としていわば「地元を象徴する騎士団」とでも言うべき物語がサッカークラブには見出されるようになったのではなかろうか。そして特にイングランドにはそうした文化が色濃く育ち残っていたことが、今回のスーパーリーグ発足騒動の中で強烈な反発を呼び起こす基盤となっていたように思う。そこでのサッカークラブとは単なる娯楽のための興行を行う企業ではなく、もっと大きく人生に根ざした存在としての地位を見出されていて、真剣に「週末にスタジアムに行って試合を見るための人生」を営んでいるような人も存在し、あるいは家族の物語の中にサッカーチームのファンで居続けることが組み込まれているといった様相がある。

根っこのところで地域に根ざしている昇降格リーグ構造というものがある。そこから連綿とつながる物語があり、多くの人がそこに根を指して生きている。だが、そうした構造を飛び越えたところに突如としてスーパーリーグという構造が突如として持ち出され、しかも彼らは将来的には地域構造を捨て去ってどこかへ行ってしまいそうな心配すら匂わせたのである。

スーパーリーグ構想はサッカー界の中での革命を意図していたのは間違いない。ただ彼らは、自分たちが革命によってひっくり返そうとしている構造が、思っていたよりずっと大きいものだということには気付いていなかった。あるいは彼らがアメリカ的な(物語の薄い)フランチャイズ構造ばかりに着目していたがために、ヨーロッパ的な構造がもっと複雑で真剣で厄介な構造であることに思い至っていなかった(あるいはそうと知っていて、わざと目を逸していた)。しかし強烈な反発を喰らったことで、少なくともイングランド勢はその厄介な構造のことを思い知らされたのだと思う。自分たちが何かを目指そうとして、その結果何を捨てようとしていたのか、ということにだ。

掴もうとしていたのは、遠方の(テレビ越しの)世界中の客の視線だ。それは調子が

良く明るいチームの未来には着いてきて、おそらく莫大な利益をもたらしてくれる存在だ。しかし彼らは約束はしてくれない。強く魅力的であり続けなければ彼らの目は別の魅力的なものに向かってしまう。遠方の客とは、根本的にそういう愛しか持ち得ない存在なのだ。

逆に捨てようとしていたのは、近隣の地域に根ざした客である。彼らの中には単なるファンという枠を越え、忠誠とも呼べるほどの心を捧げる人々も存在している。彼らも約束はしてくれない。だが約束よりも強い絆をクラブとの間に感じているような人々だ。彼らはチームの未来が暗く閉ざされるような状況になったとき（たとえば定着していたリーグから降格してしまったようなとき）に、それでもチームを支え続ける存在だ。現金な言い方をしてしまえば、それはチームにとっての最後の保険、暗い未来における復活のための利益の源泉なのだ。

というような前提があるからこそ、瓦解に際して12クラブの反応は分かれたのだと思う。明るい未来と暗い未来、どちらのリスクを取るかという覚悟。離脱したクラブ達はおそらくそこまで考慮できておらず、単に儲け話に乗ったクラブだった。対してレアル・マドリードやバルセロナは、そもそも暗い未来の前提が（カタルーニャ独立という問題を前に）根本から崩れかねない立場に置かれている。そもそも暗い未来を選び得ない（乏しい土台はそのままクラブ自体の崩壊を招く）彼らは、明るい未来を無理にでも開拓しなければならない立場なのだろう。根ざした地域を捨て去り振り切っても、広く世界に根ざしたグローバル・クラブという形を形成しなければ未来がそもそも存在しない可能性を真剣に考えているように思われる。やや不可解なのはユヴェントスだが、彼らのホームタウンであるトリノはそれほど大きな都市ではなく*14、もとよりイタリア全国的に薄く広くファンを持つ「イタリアのクラブ」としての性質が色濃い。彼らがマーケットを広げようとするならやはりグローバル・クラブとしての道を模索していくのが正道ということになるのだろう。

スーパーリーグという構想に起因する話が、これでまったく終わりになるということはないだろう。少なくともバルセロナとレアル・マドリードについては、かなり真剣に国内リーグに代わって自分たちの体躯を支えるための構造を真剣に欲しているだろうからだ。彼らがビッグクラブとしての崩壊を迎えるのでない限り、この話はまた再燃

*14 人口およそ85万人

してくるはずだ。

ただ彼らにストレートに賛同できる存在がかなり少ないということは今回の一見で明らかになった。それでも革命を目指すのか、あるいはもっと周到な準備をしてより適切な構造を模索する方向を目指すのか。方向性はまだ知れないが、数年のうちにまた何らかの動きが生じることは間違いないと思う。

XXX Go に求められるゲームの軽さ

中田吉法

GPS による位置測定を利用したゲームというものがある。その中でも数メートル精度の位置情報を使うようなものを、本誌ではしばしば「高精度位置情報ゲーム」として区別して論じている。

2012 年の Ingress によって登場したこのジャンルは、2016 年にリリースされたポケモン Go の爆発的ヒットで広く認知された（ゆえにこのジャンルのゲームが登場するとそのタイトルに関わらず「XXX Go」と呼称されてしまうことが多い）。そこから数年が経過して何社かがこのジャンルに追随する作品を登場させたが、大半は鳴かず飛ばずで終わっている。

比較的生き残っているとと言えるのはドラゴンクエストウォーク（以下 DQW）であろうか。しかし DQW は高精度位置情報ゲームとして適切なデザインがされているとは言い難いように思う。

DQW は多分に「外さない」ためのデザインが行われていると思う。ドラゴンクエストという IP を軸にしたゲームであるから、それは RPG 的な戦闘を持つゲームであるべきだし、そうしなければならない。ということで移動に伴って戦闘エンカウントが発生するという形が採られた。また目的地を決めて移動すると移動した先で戦闘が発生し、これに勝利することでシナリオクリアとなるという基本構成を取った。お使い RPG として実に基本的で手堅い作りである。ただし、その作りは「移動させ続ける」ことを狙いとするなら実は食い合わせが悪い。

移動するというのは存外負荷の高い行為だ。周囲の情報を把握し、安全を確保しながら移動するという行為はそれなりに脳のリソースを喰う。そして、そのような負荷性こそが、人間が感じる「移動すること」への喜びの源泉になっているように思う。

一方スマホを操作するという行為も脳への負荷の高い行為である。昨今街を動けば、歩きスマホについての注意喚起を頻繁に耳にすることだろう。移動とスマホの操作は両立しそうで両立しない。やると事故の発生率は必ず上がる。

位置情報ゲームというのは、人間を移動させるゲームである。だが戦闘を挟むデザ

インをすると、その合間合間に移動すべきでない時間＝戦闘時間が挟まることになる。位置情報を使わない RPG でもそれは同じことなのだが、位置情報ゲームと RPG とではプレイする場所が違う。だから位置情報ゲームが位置情報ゲームらしくありたいのであれば、移動以外のゲーム要素はおそらく軽くしておいたほうがいいのではないかと考える。

Ingress はほぼ移動しか要素がないぐらいのゲームで、ゲーム的な手技が求められる局面はほぼない。ポケモン Go はそれよりはゲームらしい操作を求められる要素が増えているが、特に初期にはかなり薄味に設定されていた。しかし DQW は DQ というコンテンツを背景に持っている。移動した先で遭遇したボス敵は、DQ でお馴染みのあのボスマンスターだったりして、そうであるならその敵との戦闘はガッツリ歯ごたえのある戦いでなければならず移動などせず戦闘に専念しなければならないしそのような戦闘になるようにしっかりコンテンツを作り込まねばならない。

するとどうなるかという、「移動する」の部分がないがしろになるわけだ。

まあそういうバランスのものだと割り切ってデザインするならそれもよかろう。家に引きこもってスマホゲーしてるよりは、少しでも外に出てスマホゲーしている方がまだマシというものである。

歩かせることを目的とするなら位置情報ゲームというのは驚くほどにゲームらしさを捨てなければならなくなる。おそらくはこんなにゲームらしさを切り捨てたらゲームが成立しないのではと不安になるほどに、だ。しかし高精度位置情報ゲームはおそろしいことに、それでもゲームがそれなりに成立してしまうのである。それは現実世界がそれだけ情報にあふれ、その中で移動するということが十分にゲームに類する困難さを導き出し、現実の中で（地図を見ながら）特定の点に向かうという行為が十分すぎるほどゲーム性を持っているという事実があるからなのだが、なにしろ「移動すること」自体をデザインしたことのあるゲームデザイナーというものは世の中にほとんど存在していないはずである。それは神かなにかがやったことだからだ。

だが人間に備わった本能に任せて人間が行動することで生じる快樂を信じて任せる、というデザインはときおり必要になるし、そういうデザインをできることが大きな快感を呼び起こす傑作の引き金となることを我々はいくつかの例で知っているはずだ。そして位置情報ゲームというのはそもそも移動するという部分を人間の側に丸投げするという基本骨格を持っているのだから、やはりそのようにデザインするのがよりらし

さを引き出すことになるのではないかと思う。

とは言え DQ という IP が積み重ねてきたコンテンツとしての快樂原則もまた強いわけで、デザイナーが DQ と移動というどちらの原則を信じてデザインしたくなるかといえまあいい勝負だろうし、先行タイトルに比べて DQ らしさを際立たせたいと言われればそりゃあ DQ っぽい作りの方を選択したくなるだろう。ということでポケモン Go のようなフィーバーではなく、それなりに手堅い DQ らしさを選んだ DQW のデザインは間違っているというわけではない。がしかし世界を書き換えるというほどの幻視をもたらしてくれるような作りではないし、その点「ポケモンのいる世界を現実の中で幻視させる（可能性を感じさせる）」ということにすごく寄せたデザインを選んだポケモン Go というのは、かなり強烈にトップダウンデザインがされたのではなかろうか、と思うのである。

編集後記

やや縮小版、といった趣になります。GameDeep vol.39 をお送りします。

予定していたコミックマーケット 99 はなくなりましたが同月（2021 年 5 月）に文学フリマがあった（これも Covid-19 のために開催が危ぶまれてましたが）ので、無事(?) 発刊いたしました。薄くなったので GD#として出すことも考えはしたのですが、書きかけの原稿の先行出しというわけでもなく一応は書き上がったので通し番号を付けておくか、ぐらいの感じです。

前号ネタが不完全燃焼だったので継続案件、とっていたら丁度いいネタが振ってきたので取り上げてみた、という内容になります。更に直近だと MtG でプロリーグ制度の突然の全廃が発表されたというネタもあるのですが、これは事情を読み込んでいる時間が足りなかったので断念。要するに施策全体が的外れだったので巻き戻しを図る（でもプロ制度自体はドサクサに紛れて廃止）というような方向性なのかなー、と思っているのですがどうなのでしょうね。

GameDeep vol.39

2021 年 5 月 16 日発行

編集・発行 GameDeep

<http://gamedeep.niu.ne.jp/>

e-mail: gamedeep@niu.ne.jp

代表 中田吉法

本誌の PDF 版を以下の URL から入手できます

<http://gamedeep.niu.ne.jp/pdf/39w2WzNw/GameDeep39.pdf>