

スポーツ活動のディストピア

～これからのフィジカルスポーツのネガティブケースについて～

(一般社団法人鬼ごっこ協会)平峯 佑志

キーワード： スポーツ活動、テクノロジー、フィジカル、マインド

■主旨

現在のコロナ禍における社会情勢において、スポーツ活動全般的にわたって、過去に行われてきた価値観に基づいて活動を継続して、さらに発展させていくことが、極めて困難なステージに入ったという仮説に基づいて、本論を展開していきたい。本論におけるスポーツ活動の定義であるが、一般的なフィジカルスポーツの活動全般とする。囲碁や将棋、eスポーツ等のマインドスポーツは、本論におけるフィジカルスポーツには含めないが、スポーツ活動の中の事例としては明確に含めることにする。



現状では、フィジカルスポーツは危機的状況にあり、活動における基盤となる対外的交流、大会等が、ほとんど実施することが不可能な状況にある。そして、この状況は、コロナ収束が見られた後にも、様々な社会的リスクを考えた時に、ビフォーコロナの頃のような活動は、もう行うことはできない可能性が高いと考えた方がよさそうだ。スポーツ活動を主導している側の立場にあるものは事前に踏まえておいた方が適切なリスクヘッジやリスクマネジメント、イノベーションを起こしていくには、ベタ

一であると私は考えている。本論では、ネガティブな未来を志向することで、これから起こりうるであろうリスクへの心構えや対応策を考えていく上での一助としていきたい。

■これまでのスポーツ活動の価値観

フィジカルスポーツの日本における期限は、戦後における野球や大相撲、その他のスポーツは1964年の東京オリンピックやサッカーワールドカップ等、大衆娯楽や国威発揚のために行われてきた。青少年が行う部活動を基軸にしたスポーツ活動では、高校野球を象徴として「汗！涙！友情！勇希！感動！」というキーワードのもとで、論理や実利、データ等に基づくものではなく、人の感覚や情動、経験に基づいて行われ、厳しい自己鍛錬や集団意識の中でスポーツ活動を行い、すべては大会で1勝を挙げて、仲間と感動をすることを至上の価値として掲げていた側面が多く見られた。成人になっても、それは変わらず大会での優勝やメダルを目指すという構造があり、敗者は注目されず、勝者が英雄となる構造となっている。こうした価値観は、コロナ禍において、様々な点で自己崩壊を招いてしまう可能性もある。コロナ禍では、大会は中止や延期、集団における活動は自粛に追い込まれた。さらに、これまで論理やデータに基づいて活動を展開せずに、感情的、感情的に行ってきたがゆえに、スポーツ活動の必要性を「汗！涙！…」のロジックで

は、非常時におけるスポーツ活動の必要性はなく、実生活においては不要不急な産物となり、実社会においてこういった点でスポーツ活動が必要であるのかという明確な解決策やロジックを立てられずにいる。

■代替価値とは何か

スポーツ活動の価値として、実生活で必要とされるものとしては「健康予防」や「コミュニケーション」という声を多く聞きます。しかし、下記の図にあるように解決のための手段は多様にあり、これからテクノロジーの発達と生活環境の革新によって、必ずしもスポーツ活動からしか得ることができない価値ではないので、代替可能なものとなると考えられる。マインドスポーツは、あまり影響を大きく受けずに、社会適用をするのみであると考えられる。

健康予防	①パーソナルトレーニング
	②身体的労働
	③食生活の見直し
	④日常生活の見直し
コミュニケーション	①コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム
	②VR (仮想現実) Virtual Reality
	③AR (各超現実) Augmented Reality
	④MR (複合現実) Mixed Reality
	⑤SR (代替現実) Substitutional Reality
	⑥テレビ会議システム

フィジカルスポーツは、人員の動員などの実施に至るまでの時間的なコストと、特定の場所を占有しなければならないコスト、多くの人々が集まらなければならないコストとリスクがあげられる。トップスポーツの競技大会は、大衆娯楽や鑑賞物として残る可能性は残されているが、その担い手は一子相伝に近くなり、継承者から技を受け継ぐ少数精鋭のもののみが担い手となり、現在社会の古来からある伝統芸能や文化演目と同じような対象と一般社会からはとらえられるようになると、私自身は懸念している。

■ネガティブケースを検証する価値

スポーツ活動は、これからの社会においては、代替可能な過去の遺物となるのではという危機意識を持つことが大切であると、私は考えている。非論理的な感情論や無形的な感覚的価値観を脱却して、現在社会に求められる価値を、新しいテクノロジーや社会情勢に合わせて臨機応変に変容していかなければ、今後もスポーツ活動を継続していくことは困難であるという大前提から、ネガティブなケースを想定することを、現在は試みている最中にある。

■鬼ごっこの可能性

鬼ごっこの他のスポーツ活動における競技や種目にはない特徴的な要素は、「無限」に作り出すことができる汎用性をもった、フィジカルコンテンツのプラットフォームであるということである。他の競技において、例えばサッカーはボールを扱うフィジカルスポーツをすべてサッカーと定義していたのなら可能性はあるが、特定のルールやフィールドで実施をするという前提があり、国際基準に基づいて全世界が一律的にすることを求められている。これは他のメジャーやマイナーを問わず、どの競技も同様である場合が多い。「無限」に作り出せるという要素が内包されているので、鬼ごっこを基盤としてテクノロジーとの協働も、鬼ごっこの実働そのものに実装することも問題なく可能である。また、言語も問わず、場所も問わず、能力も問わず、多様な違いを包摂できることが、大きな可能性となっている。また、大会やイベントも、数多ある活用方法のごく一部であると捉えたうえで、これからの展開を構築していくことが必要であると思う。