

## 可能性としての超人スポーツ

飯島 朱音

### (1) 現代のスポーツが持つ価値

これまでスポーツは時代によって多種多様な価値を見いだされてきた。それは人類の限界に挑戦するものであったり、個々人の可能性を追求すると共に他者との繋がりを形成するものであったり、現代においては経済を動かすための一産業として見る機運も強い。しかし近年では選手の身体を過度に追い詰めるトレーニングや不適切な組織運営様々な課題が取り沙汰されている。本レポートでは選手同士が遊び、楽しむという根源的なスポーツの存在価値を再認識すると共に、現代の新スポーツである超人スポーツに焦点を当て、その産業としての可能性について検討したい。

### (2) 超人スポーツとは

超人スポーツというものの起こりは 2015 年 6 月 1 日まで遡る。その日、一般社団法人超人スポーツ協会は設立された。協会の公式サイトでは超人スポーツをこう述べている。

「人間の身体能力を補綴・拡張する人間拡張工学に基づき、人の身体能力を超える力をつけ、『人を超える』、あるいは年齢や障害などの身体差により生じる『人と人のバリアを超える』。このような超人 (Superhuman) 同士がテクノロジーを自在に乗り越え競い合う『人機一体』の新たなスポーツ」<sup>1</sup>。つまり超人スポーツとは、テクノロジーとの融合で作りに上げられる、万人が楽しめる可能性を秘めたスポーツなのである。

2020 年のオリンピック・パラリンピックに向けて日本全体でのスポーツ産業及び文化の振興が叫ばれているが、いかんせん既存の競技に関心のない者の反応は冷ややかである。しかし彼らはスポーツ自体に無関心なのではない。現在の世界に存在している競技の中に、彼らを奮い立たせられるものがなかつただけなのだ。ならば、既存の競技が好きな人間も、今まで自身が競技に参加することに興味がなかつた人間も、観戦に重きを置く人間もそのどれでもない人間も楽しめるような競技をこれから作ってしまえば良い。そういった観点から生み出された、日本が代表する技術と文化をスポーツと融合させたものが超人スポーツである。

### (3) 多様な競技

現在認定されている 16 競技<sup>2</sup>を概括して「身体・能力を拡張する競技」、「体験・感覚を拡張する競技」の二つに本レポートでは分けて論を進める。

身体・能力の拡張をする競技は 16 競技の大部分を占め、そのほとんどが身体差や既存のスポーツの経験に関わらず楽しめるよう作られている。バブルサッカーに用いるバブルという球状のバンパーと西洋竹馬を身につけて互いにおつかり合う『バブルジャンパー』

や、電動アシスト全方向車椅子を用いてドリフト走行等のテクニックで競い合うレース『スライドドリフト』等がその代表として挙げられる。感覚的に操作のコツを掴めるものが多く、初めて体験した一般人からも好評を得ている。

感覚を拡張する競技は拡張現実（AR）<sup>3</sup>や仮想現実（VR）<sup>4</sup>等が用いられており、非現実的な世界観に没入することが出来る。パラスポーツである「ポッチャ」にポイントやボールの位置等を分析し、視覚・聴覚を刺激する演出の要素を足した「サイバーポッチャ」や、「HADO®」が例として挙げられる。eスポーツの隆盛とともに注目が高まっており、超人スポーツの中でもIT技術を活用した競技、「テクノスポーツ」として様々なメディアで取り上げられている。

また超人スポーツは創造性が高いことも特徴である。超人スポーツの多くは各地の団体が独自に開発した競技を協会が認定する、もしくは協会主催のハッカソン等によって開発されるという形態をとっている。ハッカソン（hackathon）とはハック（hack）とマラソン（marathon）を合わせた造語であり、企業の現場でも広く行われている取組である。複数の異なる分野の専門家や技術者が集まり、互いの特性を活かして共働しながら短期間で課題解決に取り組むものだ。協会とそれに類する専門家達だけで一から競技を作るのではなく、異なる分野の専門家・団体・個人が老若男女や知識の多寡を問わず開発に関われることが超人スポーツの多様性と万人が楽しめる娯楽性の高さを生み出していると言えるだろう。事実、協会発足から数百ものデザイン案が多くの参加者によって生まれ、今後も競技は増加する見込みである。

加えて、超人スポーツの創造性が発揮されるのは競技の開発段階だけに止まらない。一般人向けの体験会及び認定競技のトーナメントを行った第1回超人スポーツゲームズの結果報告によると、『公式プロプレイヤーになりたい』、『練習の成果が出た。これからはずっとやりたい』といった純粋に競技者として競技を評価するポジティブな意見と共に、『もっと練習して、もっといい器具をつくって、今度こそは勝ちたい』という意見も見られた。ただ練習によって自身の能力を向上させるだけでなく、能力を拡張する器具の改良にまで前向きになることは超人スポーツという存在が参加者の積極的な行動を促したことに他ならない。競技者だけでなく競技を行うための器具を改良する技術者、また観客としてスポーツへ関わる新たな姿勢の提案しつつ、興味・関心、創造への意欲を掻き立てたことは超人スポーツの多様な展開の可能性を示している。

#### (4) 超人スポーツの持つ可能性

スポーツ事業を展開するにはフィールドを敷設するための広大な敷地の確保、及び競技に触れる機会の提供が重要な課題であることは言うまでもない。この二点を解決する可能性を持つことこそが超人スポーツの最大の利点とも言える。

第一に敷地確保の問題である。一般的に定義される運動施設は、多目的運動場で 992 m<sup>2</sup>以上、体育館で 132 m<sup>2</sup>以上、プール等でも水面積が 150 m<sup>2</sup>以上必要とされる。競技専用の施設を例に挙げると、サッカーのグラウンドでは全国的な規模の大会を行うフィールドだ

けでも 7140 m<sup>2</sup>もの土地を要する<sup>5</sup>。

それに対して認定競技の HADO<sup>®</sup>を例に挙げると、3 対 3 の試合に必要とされるフィールドは 70 m<sup>2</sup>ととてもコンパクトである。この競技は選手たちが専用のゴーグルとアームセンサーを身に付けた状態で行われ、選手達は映像を通して現実の世界と、AR 内に存在するアイテムや特殊効果を同時に認識しながら競技を行う。そのため狭いフィールドでも戦略性の高い試合を行うことが出来、かつ選手達自身の視点と全体の映像が中継・収録できることにより遠隔地にいる観客も臨場感のある観戦を楽しむことが出来る。

また拡張現実や仮想現実を用いない競技においても地理的拘束を受けないものが多い。

屋内外問わず様々な場所で行う事が出来、なおかつ専用の機材を現地に運び込むだけで競技を行うことが出来るため、高い再現性をもって多くの人に体験を提供することが可能になる。つまり競技専用の施設に限らず、各地の公民館や学校、ショッピングセンターなど一般人が日常生活の範囲内でも超人スポーツに触れる機会を得られるということである。

前項で述べたように超人スポーツは参加者に能動的な活動を促すことができる。芸術や音楽、その他の文化と同様に人やまち、経済を動かす力を持つスポーツとして、地域の人の下に直接体験を提供出来る特性は非常に優れた強みとなるだろう。

## (5) 超人スポーツの今後について

超人スポーツの可能性は多様である。しかしそれ故に、その可能性を実現するために検討すべき議題も多い。

第一に、技術的な問題である。テクノロジーや文化によって人と人の経験・身体・性別・障碍等のバリアを排除することの上に成り立つことが超人スポーツの前提であるが、それを追求するためには膨大な技術の開発及び改良が必要になる。AR や VR を利用した競技は言わずもがな、今後作られる競技においても安全性の確保、身体差によるの排除、ビジュアル性の担保等を実現するために緻密な調整が行われなければならない。また競技者と観客の区切りなく誰でも参加出来る特性を活かし、競技者の感覚を観客に直接伝えることによる新たな体験の提供や、観客の応援が競技の勝敗に繋がるようなシステムの可能性も考えられる。

第二に、競技の支援体制の整備及び人材の育成である。前述したとおり超人スポーツにおいては従来の「競技者」と「観客」という区切りだけでは適切な区分は出来ない。一時的なイベント等に限定された参加なら人も予算も集まる可能性は高い。しかし競技者や、指導できる者、専門の技術を持つ者等超人スポーツに必要とされる多様な人材が育成されるほど継続的に器具や費用、人材、支援が集まるか、その体制を整えられるか等課題は多い。

第三に、日常的に競技に参加出来るような環境の整備である。これまで超人スポーツのあらゆる場所での再現性の高さや、体験を提供する上での長所を述べてきた。しかし、テクノロジーが基盤として存在するために一般の中に生活レベルで浸透することは現状では困難だと考えられる。例えば、VR 空間を近代的にデザインされた車椅子で駆け抜ける

『サイバーウィール』等は個人が所有するには機材が高額且つ大規模が過ぎる。ゲームセンターや、娯楽施設、専用施設、あるいは新たに開発された個人用デバイス等で頻繁にトレーニングできる機会を提供出来なければ競技者全体の質が低下し、結果としてエンターテインメントとしての魅力は減退すると考えられる。

多様な可能性があるからこそ、様々な他産業とも共働があり得る超人スポーツ。課題も多いが、しかしそれらは解決することによって新たな進展が期待できるものばかりである。更なる開発・調査・改善をもって、より持続性の高いエンターテインメントとしての進化を期待したい。

#### (6) 超人スポーツのメッカ「日本」

2020年にはオリンピック・パラリンピック、2025年には大阪万博が控えている。これまで以上に日本の文化・技術・スポーツが注目され、多くの人々が日本を訪れるようになる。超人スポーツでも2020年に大規模な大会開催と、そこから発展させ2025年を起点に大阪を超人スポーツのメッカとするような取組が計画されている。しかし私はあえて、日本を訪れない海外の人々に注目することも重要だと考える。近く日本でも5G通信が実用化され、オリンピック・パラリンピックでの活用が叫ばれる昨今、観客と競技者の新たな繋がりを提案できる超人スポーツこそ海外からの参加者の存在を重視すべきだ。競技そのものの解説・実況や、競技者自身のリアルな感覚、現地の文化といった膨大な情報がメディアによって追加され世界中の人々に届けられる。つまり日本の文化やテクノロジーを、スポーツというジャンルの延長線上で世界に届けることが出来るのである。これまでにも述べたように再現性が高く且つ競技者の参加が容易な超人スポーツはいずれ世界中で行われるようになり、各地で大会の行われる一大産業となり得るだろう。たった今競技を行っている選手達と遠く離れた場所の観客とがコミュニケーションを取り、一つの競技を媒介に世界各地で同時に経済の流れの起点が生み出されるのだ。他にも起こりうる可能性としては、情報の伝達量や速度の向上による国境及び時差に囚われない超人スポーツチームが誕生する、中継映像に同時進行で情報を追加する・選手と兼業する技師といった超人スポーツ独自の専門家を育成する教育機関が登場する等日本の産業全体にも大きな衝撃を与えることは想像に難くない。また、超人スポーツに今後期待したい展開として、超福祉産業との共働である。超福祉とは障害を持つ持たざるに関わらず、「かっこいい」「凄い」等と憧れられるような新たなライフスタイルを目指す福祉の形を提唱する概念である<sup>6</sup>。既存の超人スポーツでも、障害やそれを取り巻く環境に対する意識の変革を生むとされるが、超福祉との共働によって「超福祉スポーツ」が作られることに社会が受ける影響の大きさは計り知れない。

スポーツ立国を目指す日本の中で、既存のスポーツ以上に楽しむということを重視する超人スポーツがどのように日本の産業や行政全体に影響を与えるか今後も注目していきたい。

本レポートでは既存の超人スポーツの情報や実施されたイベントの結果などを中心に論

じたが、いかんせん大規模な事業や先行研究等が少ないため抽象的な論の展開となってしまう点は甚だ遺憾である。個人の積極性に働きかける超人スポーツが社会全体にどのように影響を与え、進化していくのかをリアルタイムに研究し続けていくことが今後の課題だろう。

---

<sup>1</sup>一般社団法人 超人スポーツ協会公式サイト/超人スポーツとは <https://superhuman-sports.org/s3/>  
(2019年6月23日最終閲覧)

<sup>2</sup>バブルジャンパー、キャリオット、HADO®、ホバークロス、バルーンジャマー、トリトリ、HADOカート、スライドリフト、ロックハンドバトル、車椅子ボールシューティング、マタサブロウ、クライミング・ザ・ウォールズ、サイバーウィール、e-コンバット交陣、サイバーポッチャ、ゴーンボールの16種目が2019年6月時点で超人スポーツと認定されている。

<sup>3</sup>認識される現実世界の映像、感覚等にコンピュータを使って図表、色、数字等の情報を追加する技術。拡張現実感とも言う。

<sup>4</sup>コンピュータ内に3次元的空間を作り、あたかも現実であるように感じさせる技術。人口現実感とも言う。

<sup>5</sup>財団法人 日本サッカー協会『サッカー競技規則』(2018)

<sup>6</sup>特定非営利活動法人 ピープルデザイン研究所が提唱する概念。