

# リアルでない感動 科学で

スクリーンシ



中村 伊知哉さん　いのちや　（情報経営イノベーション専門職大学）学長

新型コロナウイルスの感染拡大リスクを下げるため、日本を含む世界各地で対戦型ゲームで競う「eスポーツ」がにわかに活性化しています。

eスポーツができるようになった瞬間、テニスの錦織圭選手、バスケットの八村塁選手らが、eスポーツの試合に参加して話題になりました。マラソンや自転車では最新機器や科学技術を駆使し、室内から参加できる大会ができました。

近いうち、街中にカラオケボックスのようなスポーツ施設ができ、遠隔地の大企に気軽に参加するようになるかもしれません。経済産業省の報告でeスポーツ市場は現在年間約300億円。5年で10倍になると予想されていますが、早めに達成しそうです。

人々が「空」を避けるようになれば、スポーツの観戦法や楽しみ方も変わらざるを得

ません。例えば、500モニターでの高精細映像では、見る者の視野が100度変われば、試合を間近で見ていくような体験ができます。

リアルなスポーツとバーチャルの融合も進みそうです。100m走や走り高跳びの金メダリストを小学校のグラウンドにホログラムで登場させて、子どもたちと一緒に走ったり跳んだりするようなことも可能です。

力を使うのは科学技術の活用です。私は2015年、身体と科学技術を使って競うスポーツの開発と普及をする「超人スポーツ協会」を立ち上げました。これまでに開発した競技は約50種。

その一つ、「HADO」はセンサーをつけた腕を動かして作った光のボールを相手にぶつけたり、それを防ぐバリーアーを張つたりして闘う格闘

おです。目につけたディスプレーを通して見ると、ボールやバリーアーが現れます。

この競技では、6歳の子どもが女子レスリングの金メダリスト、吉田沙保里さんに勝ちました。科学技術で身体能力の差を小さくすれば、今まで一緒に競うことが難しかった人同士が同じスポーツに参加できるようになります。

たとえば、目や口を動かすだけで競い合えるスポーツを作れば、寝たきりの難病患者も参加できます。科学技術で社会にある壁を取り払っていけば、将来のスポーツの祭典では子どもも高齢者も、女性も男性も、障害者も健常者も一緒に競い合つようになります。いずれは五輪とパラリンピックも融合していくかもしれません。

いくらバーチャルな技術が発達しても、選手と観客がリアルな「スポーツの場」を共有する満足感は得られない、という声もあるでしょう。

でも、バーチャルではリアルでない感動や価値を生み出すことができるはずです。コロナ時代のスポーツは新たな楽しみやビジネスを生む可能性を秘めています。

（講師・後藤太輔）