

「岩手発超人スポーツ」の実践に関する一考察 芸術・デザインの今日的課題とともに

本 村 健 太*

はじめに

2016年9月24・25日、岩手県盛岡市において第3回となる「いわて若者文化祭」が開催された。この文化イベントは、若者に文化芸術の発表・交流の場を創出すること、東日本大震災からの復興とその後の未来に向けて、若者の文化活動が活発になり、生活の質や地域の魅力が向上すること、そして、岩手県の文化芸術の新たな魅力を高め、岩手の情報発信力を強化すること¹⁾を目的としている。

岩手県の「希望郷いわて国体・希望郷いわて大会」関連で、この第3回いわて若者文化祭においては「岩手発超人スポーツ開発プロジェクト」という文化的な面での展開事例が示された。これは、スポーツとテクノロジーと文化との掛け合わせによる、未来に向けた新しいスポーツの開発についての紹介と岩手県独自の提案であった。

これまで筆者は、国立大学法人岩手大学という地方大学における芸術・デザイン関連の人材育成を中核として、「いわてマンガプロジェクト」(『コミックいわて』編集委員会)や「いわてデジタルコンテンツ産業育成プロジェクト」(略称:「いわてデジコン」)などの岩手県の政策にも委員として参加してきた。その一環として、「岩手発超人スポーツ」の実現に向けた基礎固めの部分で特に関わることとなった。本稿においては、その経緯と展開において筆者が経験してきたものを糧に、芸術・デザインの今日的課題との関連、その教材としての人材育成の可能性などについても言及したい。

1. 「超人スポーツ」とは

人間は、スポーツにおいて競い合ったり、遊戯的に楽しんだりすることにより、その身体の可能性を伸ばし、それぞれの限界に挑戦してきた。太古より「スポーツ」は開発され続けてきたのであり、それはすでに文化としても重要なものとなっている。

日本においては、2011年に公布・施行された「スポーツ基本法」(平成23年法律第78号)前文において、スポーツは「国民が生涯にわたり心身ともに健康で文化的な生活を営む上で不可

*岩手大学人文社会科学部 芸術文化

1) いわて若者文化祭公式ホームページ「開催概要2016」(<http://i-w-bunkasai.net/>) 参照。

(本稿の注におけるURLの最終アクセス日は、すべて2016/10/01である。)

欠のもの」とされ、「スポーツを通じて幸福で豊かな生活を営むことは、全ての人々の権利」であると規定された。この観点をさらに推し進め、日々進歩するテクノロジーの支援によって個々人の障壁を乗り越えることで、誰もが楽しむことのできる新しいスポーツを作り出そうという機運が高まってきている。2015年には、ついに「超人スポーツ協会」が設立されるに至った。協会設立時の共同代表²⁾は、工学系の著名なインターフェース研究者である暦本純一氏と稲見昌彦氏（さらに事務局長の南澤孝太氏もインターフェース研究者）とともに、国のコンテンツ政策やメディア政策に携わってきた中村伊知哉氏となっている。

稲見氏はその著『スーパーヒューマン誕生！一人間はSFを超える』において、人間拡張工学によって人間を超える人間の姿を「スーパーヒューマン (Superhuman)」として捉え、以下のようにまとめている。

スーパーヒューマンとは、拡張身体から人機一体、自動化と自在化、脱身体から分身、変身、融身体・合体へと至る人間の計り知れない進化の姿を指している。情報技術、バーチャルリアリティ技術、機械技術、ネットワーク技術、すべてのテクノロジーが合わさるとき、人間は道具を作るだけでなく、自らの身体性を自らの手でつくり変えることができる存在、つまりスーパーヒューマンへと姿を変えるのだ。³⁾

ここで求められるのは、「人間の身体能力を補綴・拡張する人間拡張工学」に基づき、「人機一体」となって人の身体能力を超え、年齢や障害などの身体差による「バリア」を超える「超人」を生み出すことである。「超人スポーツ」とは、選りすぐりの限られた強豪間で行うスポーツということではなく、「超人」となった者が「いつでも、どこでも、誰もが楽しむことのできる新たなスポーツ」のことである。これに関連した技術開発、プレイヤー育成とコミュニティ形成、新たなスポーツのルールデザインは、超人スポーツに留まらず、スポーツ分野そのものも拡張していくものとなる可能性をもつ。⁴⁾

超人スポーツ協会は、2020年の東京オリンピック・パラリンピックに合わせて超人スポーツ五種競技の国際大会を開催することを視野に入れており、これまで学術研究会、シンポジウム、ワークショップ、展示・体験会など、様々なイベントを開催してきた。

2. 岩手県における「超人スポーツ」の試み

(1) 岩手発超人スポーツの始動に向けて

2015年10月31日、第2回いわて若者文化祭におけるトークショー「宇野常寛×達増拓也 作戦会議〜コミットしたくなる岩手に Update〜」において、評論家の宇野常寛氏と達増拓也岩手県知事による対談が行われた。この場において、希望郷いわて国体・希望郷いわて大会に際し、スポーツを軸にしながら地域振興に結びつく岩手県の「拡張国体」というコンセプトに言

2) 超人スポーツ協会 共同代表：稲見昌彦（東京大学大学院 情報理工学系研究科 システム情報学専攻 教授）、中村伊知哉（慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 教授）暦本純一（東京大学 大学院情報学環 教授）、事務局長：南澤孝太（慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 准教授）

3) 稲見（2016）pp.229-230。

4) 超人スポーツ協会公式ホームページ（<http://superhuman-sports.org/s3/>）参照。

及がなされた。これに関連して、宇野氏が「e スポーツ (e-sports)」の可能性を示唆し、達増知事も賛同するという場面⁵⁾があった。e スポーツとは、「エレクトロニック・スポーツ (Electronic Sports)」の略語であり、ソフトウェアとしてのゲーム、いわゆる「デジタルゲーム」によって行われる競技⁶⁾のことをいう。

一方で、超人スポーツ協会は、同年10月23日の「第1回 超人スポーツ EXPO」において、「スポーツを変えるコンテンツ技術の可能性」をテーマに「スポーツ×産業・スポーツ×学術の最新動向と今後の展望を議論するシンポジウム」を開催している。ここでは、協会の共同代表の稲見氏とともに宇野氏も登壇しており、このシンポジウムが第2回いわて若者文化祭の直前であるため、宇野氏にはゲームとしての e スポーツに留まらず、すでに「超人スポーツ」のことが念頭にあったと推測される。

岩手県では、県内産学官の関係者が結集して、デジタルコンテンツ産業の育成に向けた取り組みを進めるために「いわてデジコン」のプロジェクト⁷⁾を実施している。その一環として、吉岡直人氏をジェネラルマネージャーとする IGF (Iwate Game Factory) の「特濃! ゲーム開発塾」など、ゲーム業界関連の人材育成事業も行われてきている。吉岡氏は、岩手県の経済・産業の発展に必要な「ものづくり」について、ゲーム開発を通して考え方を学ぶことや、地方が抱える様々な社会問題をゲームの力を活用して解決することなど、新たなアプローチを仕掛けてきたが、岩手県に超人スポーツの背景や意義、そしてその実現を支える関連技術を紹介する機会をもたらすことにも一役買っている。

同年11月23日に特濃! ゲーム開発塾の特別講演会が開催された。登壇者は、超人スポーツ協会共同代表の稲見氏、IGF ジェネラルマネージャーの吉岡氏であり、すでにテーマが「超人スポーツを創ろう!」(図1)となっていた。この講演会には盛岡市にある通所介護施設「フキデチョウ文庫」も協力しており、岩手県における超人スポーツの実施に向けた基礎を作ろうとする意図が明確に示されていた。

この講演会では、「我々の身体の世界を展望することで、岩手県の可能性をどう『拡張』するのか」⁸⁾が最大のテーマとなっていた。翌年に国体を迎える岩手で、岩手県民から提案してもらうという構想がこの時点ですでに始まっていたのである。岩手県では、希望郷いわて国体・希望郷いわて大会開催を機に、芸術・文化イベント等スポーツの枠を越えた様々なイベントを「国体・大会プラス」と称して展開していくことになり、岩手における超人スポーツの試みはこの枠組みにおいて可能性を探ることになっていたのである。



図1 「特濃! ゲーム開発塾」特別講演会ポスター

5) 岩手県公式動画チャンネル (<https://www.youtube.com/watch?v=lzVv3UQKFvU>) 参照。

6) 日本 e スポーツ協会 (JeSPA) 公式ホームページ (<http://jespa.org/>) 参照。

7) 岩手県公式ホームページ (<http://www.pref.iwate.jp/sangyoushinkou/digital/>) 参照。

8) こくちーザプロでの告知 (<http://www.kokuchipro.com/event/1b3cf242aa114b90a81b136f50abfb29/>) 参照。

あるいは、Facebook でのイベント告知 (<https://www.facebook.com/events/920020044752202/>) 参照。

翌月の12月2日、岩手県の担当者から筆者への超人スポーツの構想についての具体的な説明と協力の要請があり、岩手県にある大学や専門学校などの教育機関と連携する体制を構築することや、筆者の映像メディア（視覚文化）研究室において可能なことは何かを検討した。その後、翌年の2016年2月6日に、盛岡市において超人スポーツ協会と岩手県側との打ち合わせがなされ、筆者も参加することになった。そこでは第3回いわて若者文化祭を本プロジェクトの最終発表の場として、今後の活動内容やスケジュールが確認された。岩手県の担当者は、その後も協会との打ち合わせを継続し、岩手における「超人スポーツ」の取り組みについての方向性やスケジュール等について、大筋で達増知事からの了承を得ることに成功した。

翌月の3月9日には、慶應義塾大学三田キャンパスにおいて第3回超人スポーツシンポジウムが開催され、「地域文化とスポーツクリエイション ― 超人スポーツは地域にどう貢献できるか ―」がテーマとなっていた。そこには、岩手県側から Google の社内ベンチャー Niantic Labs が開発した陣取りゲーム「Ingress」を地域おこしに活用することを先導してきた保和衛氏（岩手県理事兼秘書広報室副室長兼首席調査監）が登壇した。

（2）岩手発超人スポーツに関するワークショップの経緯

超人スポーツの岩手県での取り組みは、「岩手発超人スポーツ開発プロジェクト」として、2016年4月の「キックオフミーティング」より始動することになった。岩手県内の学生・院生・専門学校生などの10代から20代の若者を中心に、60代までの社会人が参加して（超人スポーツ協会や慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科（KMD）関連の人材も投入され）、開発が進められた。第3回いわて若者文化祭での成果発表に至るまでは、以下のようなワークショップなどによって積み上げがなされている。

- ・クロストークとワークショップ試行：
「岩手発超人スポーツ」キックオフミーティング（岩手県公会堂）4月24日（日）
- ・第1回ワークショップ：
「岩手発超人スポーツ開発プロジェクト」アイディアソン（岩手大学）5月28日（土）
- ・第2回ワークショップ：
「岩手発超人スポーツプロジェクト」ハッカソン（岩手大学）6月25日（土）・26日（日）
- ・第3回ワークショップ：
「岩手発超人スポーツプロジェクト」リハーサル（岩手大学）8月20日（土）
- ・いわて若者文化祭（実演・体験会・クロストーク・表彰式）：
「岩手発超人スポーツプロジェクト」最終成果発表会 9月24日（土）・25日（日）

4月24日に岩手県公会堂を会場として開催された「キックオフミーティング」においては、クロストークとして、達増岩手県知事を始め、超人スポーツ協会関係者、ファシリテーター、ローカルタレント、そして岩手大学からはスポーツ領域と芸術領域の2名が登壇⁹⁾し、「超人スポーツ×岩手」の可能性を検討した。（この様子は「ニコニコ生放送」でインターネット配

9) 登壇者：達増拓也（岩手県知事）、稲見昌彦（超人スポーツ協会共同代表／東京大学大学院教授）、南澤孝太（超人スポーツ協会事務局長／慶應義塾大学大学院准教授）、犬飼博士（ゲーム監督／eスポーツプロデューサー、江渡浩一郎（ニコニコ学会β実行委員長／メディアアーティスト）、ふじボン（岩手のアイドル）、浅沼道成（岩手大学教授［生涯スポーツ］）、本村健太（岩手大学教授［映像メディア］）

信された。)この場での筆者の立場を明らかにするため、クロストークに際して筆者が準備した原稿を以下に示すことにする。

岩手大学の本科です。

熊本県出身で、東日本大震災の後に本籍を岩手県に移した岩手県人です。

岩手県関連では、いわてデジタルコンテンツ産業育成プロジェクト、コミックいわての編集委員会に参加しています。

私は美術の学生であった頃に近代ドイツのバウハウスに興味を持ちました。バウハウスは学校であり、芸術デザイン運動でもあるのですが、バウハウスにおいて当時の建築家や工芸家、そして前衛的な芸術家たちが、時代精神と実験的な精神によって、様々な芸術の領域の交流、そしてアート&テクノロジーによって近代デザインの基礎を作りました。

そこでテーマになっていたことの一つは「ニュー・ヴィジョン」、新しい視覚でしたが、これは未来への視線、あるいは未来からの視線ということができると思います。デザインは問題発見・問題解決だと言われてきましたが、未来のことに考えをめぐらせて問題を提起する思弁的なデザインの考え方も最近では注目されているようです。

ここに来ていらっしゃる皆さんは、情報系の方だったり、スポーツ系だったり、デザイン系だったり、アート系だったり、もしかしたら、福祉系など、様々な領域を背景にしているのだと思うのですが、「超人スポーツ」を、このような自分の専門領域と異なる人と交わることによって、この岩手から独自の提案をしていくというまたとない機会だと思います。

正直に言って「超人スポーツ」という言葉は、まだ岩手県ではそこまで知られていない状態で、今回、このイベントに集まっていただくためにも、その言葉の意味するところから説明する必要があります。この「超人スポーツ」が今後どのような広がりや深まりを持つようになるのかは、ここにいる皆さん全員に委ねられています。

ぜひ、この機会を楽しみながら、未来への貢献の第一歩を踏み出しましょう。

クロストークの後、会場に集まった100名以上の参加によって、テクノロジーを活用した岩手発のスポーツを考えるワークショップが試みられた。ここでのブレインストーミングの方法は、付箋（ポスト・イット）を使うアイデア出しであった。全員が数々のアイデアを壁面に張り出し、そこからアイデアの整理をして、グループ分けを行ってさらなる検討を行った。最終的には、そのグループ毎での検討結果を発表し合った。

その後、5月28日に岩手大学で行われた「アイディアソン」では、新しい超人スポーツの「種」を作ることが目指された。キックオフミーティングよりもさらに本プロジェクトへの意識の高い40名ほどの参加者によって競技・道具のアイデア出しがなされた。ブレインストーミングの方法は、前回と同様に付箋を使うものであった。数々のアイデアから候補の選出がなされ、参加者の興味に従って6チームにグループ分けがなされた。ファシリテーター犬飼博士氏の進行のもとで、グループメンバーが協力し合い、具体的なイメージの図や写真を作成したり、超人スポーツ協会の用意した様々な素材（工作材料・おもちゃ・日用品など）を使って試作をしたりして、最後に原案のプレゼンテーションが行われた。グループでの検討結果は、以下のようなものとなった。(それぞれに審査委員から賞が授けられている。)

- ・「ロックハンドバトル」：三石神社の伝説をもとに考えられた VR スポーツ
- ・「マルチビジョンサッカー」：選手がマルチビジョンの視点を持って行うサッカー

- ・「壁人間」：映像が投影されたベルトコンベア状の壁を登るクライミング競技
- ・「PON」：相手の背中をタッチしながら戦う新しい女の子向けスポーツ
- ・「TOPGUN」：ドローンを使ったスポーツ
- ・「スーペルビーヴォ」イーハトーブの世界を舞台にしたサバイバルゲーム

次の6月25日・26日に開催された「ハッカソン」においては、9月のいわて若者文化祭での発表に向けて実現可能な超人スポーツを参加者で考え、新競技を作り出すことが目指された。ファシリテーターの支援のもとで、約30名の参加者で再度グループ分けの確認をし、それぞれのチームがほぼ確定した。チーム毎にそれぞれの構成員間で協力し合い、実際に試作やルール作りを行って、審査会（ここでの審査員には筆者も加わっている。）で成果を披露するところまで到達した。審査結果は以下の通りで、入選した四つの競技がいわて若者文化祭での発表会に出場することとなった。

入選

- ・「トリトリ」：宮沢賢治『銀河鉄道の夜』の「鳥捕り」から連想したドローンでドローンを捕まえる空中スポーツ競技
- ・「壁人間」：壁を駆け上るスピードを競う。ルームランナーを足ではなく手を使って動かし、それに映像が連動するクライミング競技
- ・「ロックハンドバトル」：三ツ石神社の伝説から連想した漫画と連携した「岩の手」の対戦型競技
- ・「マタサブロウ」：風を読み、操る力を競う。宮沢賢治『風の又三郎』から連想した、風船をブローアで運ぶ競走

審査員賞

- ・「なにいろトリオ」：キネクトで体の高さを認識し、三人一組で、目標の色を作り出す遊び

ここで審査員賞となった「なにいろトリオ」は、岩手大学大学院工学研究科デザイン・メディア工学専攻の院生チーム（佐々木陽・稲上つくし）によるもので、7月2日の「アート&テクノロジー東北2016」コンテスト（芸術科学会東北支部主催）に出品し、審査員特別賞を受賞した。いわて若者文化祭においては、岩手発超人スポーツプロジェクトの枠組みでは出品しなかったが、一般の枠で展示（会場：岩手銀行赤レンガ館）している。

ハッカソンの後、さらに各チームでの新競技開発は継続して進められ、8月20日のリハーサルにおいては、9月の本番に向けたステージ練習など、より詳細な仕上げ（図2）が行われた。

このような岩手発超人スポーツプロジェクトのワークショップの流れと直接的に連動しているわけではないが、IGFと一般社団法人しあわせ計画舎の主催により、8月7日～12日に「特濃！ゲーム開発塾5」（会場：盛岡情報ビジネス専門学校）が開催された。8月7日の特別講演会において、ゲーム監督であり、eスポーツプロデューサーである犬飼博士氏が「超人スポーツとゲーム」と題して登壇した。ゲーム開発塾の参加者の一部には、以前の岩手発超人スポーツのアイディアソンでの副賞として参加している者もいた。犬飼氏は、岩手発超人スポーツプロジェクトのファシリテーターとしての経験も交えて、eスポーツとこれからの超人スポーツについて紹介・解説した。

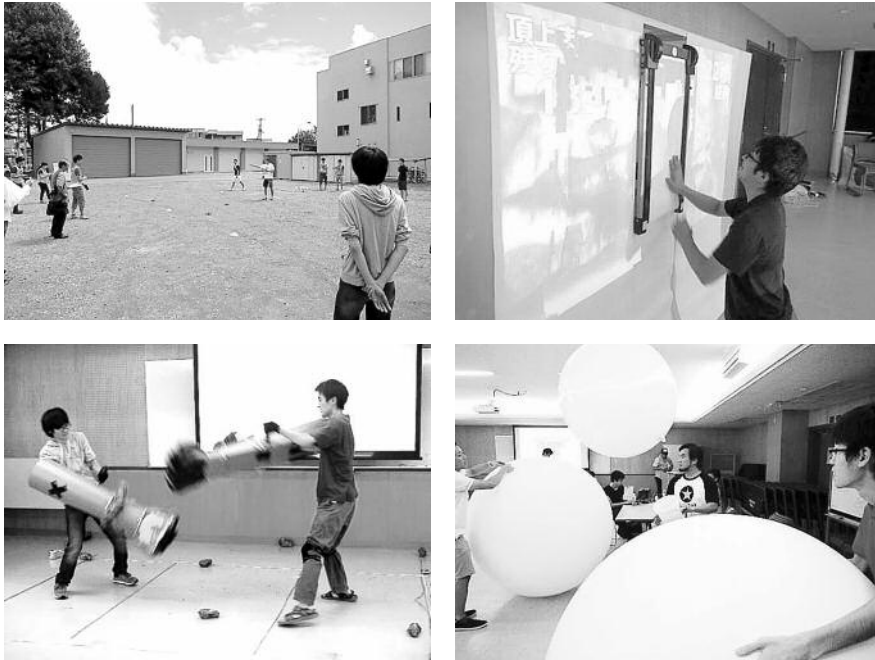


図2 「岩手発超人スポーツプロジェクト」リハーサルの様子

(3) 岩手発超人スポーツプロジェクトの成果

9月24日・25日に開催された第3回いわて若者文化祭において、岩手発超人スポーツプロジェクトの最終成果発表会として実演および体験会が実施された。

実演会場（もりおか歴史文化館前広場）においては、岩手をテーマに作り上げられた「クライミング・ザ・ウォールズ」（壁人間）、「ロックハンドバトル」, 「マタサブロウ」, 「トリトリ」の4競技の実演（図3）に先立って, 「Bubble Jumper（バブルジャンパー）」や「Carry Otto (R)（キャリオット）」という超人スポーツ協会公認の競技（図4）も披露された。展示会場（プラザおでって大会議室）においては、岩手発超人スポーツプロジェクトの経緯の紹介とともに、屋外での設置が困難な「クライミング・ザ・ウォールズ」の体験会も行われた。

シンポジウム（おでってホール）においては、超人スポーツ協会の活動紹介、岩手発超人スポーツプロジェクトの経過説明、そしてコンテストの審査結果発表および表彰が行われた。結果として、「いわて若者文化祭実行委員会賞」という最高賞は岩の手の対戦「ロックハンドバトル」が受賞し、11月に東京で開催される「超人スポーツゲームズ2016」に招待されることとなった。次点として、風を操る競技「マタサブロウ」が「超人スポーツ協会賞」受賞となった。クロストークにおいては、達増知事、超人スポーツ協会関係者、ローカルタレントが登壇¹⁰⁾して、それぞれの成果に関する講評が行われた。総じて、超人スポーツに関わる人々の創造性を引き出し、地域活性化につながるという可能性が確認され、その後の岩手での取り組みの継続が望まれた。

10) クロストーク登壇者：達増拓也（岩手県知事/いわて若者文化祭実行委員会会長）、稲見昌彦、中村伊知哉（超人スポーツ協会共同代表/慶應義塾大学大学院 KMD 教授）、ふじボン、モデレーター：南澤孝太



図3 岩手発超人スポーツプロジェクト4競技実演の様子



図4 超人スポーツ協会公認の競技（左：バブルジャンパー，右：キャリオット）

本プロジェクトの最終成果発表会が終了し、達増知事は公式の Twitter¹¹⁾ で以下のように述べて集約している。

技術の進歩で何でもできるような今日、「何をやるか」という創造性が決定的に重要。「超人スポーツプロジェクト」は創造性を引き出す。今回生まれた「岩手メソッド」で、地方からの、人間のイノベーション。

11) 達増拓也知事の公式ツイッター（<https://twitter.com/tassotakuya/status/779584373809029120>）参照。

岩手発超人スポーツプロジェクトの成果としての4競技は、それぞれが独自の観点で岩手に関連付けを行って作り上げられたものである。その過程においてそれぞれのチームの参加者は、目標に向かって、話し合い、協力し合って一つの競技を新たに創造した。今後の課題は、果たしてこれが継続的な活動となりえるのか、ということである。

各地域で行われるような運動会において、岩手発超人スポーツの競技は実施可能だろうか。競技のための特別な施設や行事を新たに作る必要があるのかもしれない。また、岩手発超人スポーツは新しい競技を生み出すこと自体に意味があるとするれば、毎年のように次々と新競技を開発していくべきなのだろうか。そのような開発の場と人材育成は今後どうしていくのか。

岩手県における施設や設備、人材、予算、時間の問題など、現状では多くの課題を抱えているように思われる。しかしながら、可能性は未知数である。例えば、「クライミング・ザ・ウォールズ」などは、ルームランナーを縦にしたことで省スペースに成功しており、手軽に上半身の運動を促進するものであるため、リハビリテーションの施設やオフィスでの設置など、ビジネス展開の可能性も否定できない。岩手発超人スポーツプロジェクトの広がりは、スポーツ以外の場でも成功するかもしれないのである。

3. 芸術・デザインの今日的課題と人材育成

(1) 岩手発超人スポーツ開発プロジェクトの誘惑

前述のように、筆者は岩手県の展開する「いわてデジコン」に岩手大学という教育研究機関側から関わっている。このプロジェクトのマーク・デザインは筆者によるもので、デジタルの0と1、そして岩手山の別名「巖鷲山（がんにゅさん）」の鷲をモチーフに、地域おこしを祈願したものである。

岩手発超人スポーツ開発プロジェクトの実現のために筆者が協力することになったのは、いわてデジコンおよびそれに関連するゲーム開発塾の流れがあったからであるが、筆者が協力要請を受けた際、脳裏には産業育成や人材育成と同時に、今日的な芸術・デザインの動向との関連付けが可能なのではないかという別の観点も存在し、このことこそが筆者が岩手発超人スポーツの実現への取り組みに参加する重要な要因であった。

筆者は、2000年、当時の文部省の在外研究員としてドイツのベルリンに滞在している際に、近代デザインの基礎を築いたバウハウスの研究と並行して、インターネットで活用されていたFlashの技術を使ったアニメーションの制作研究を行っていた。そうして、ドイツで制作したアニメーション「Moonlight Chaser」が同年にベルリンで開催されたメディアフェスティバルBERLINBETA3.0のFlashアニメーション部門においてノミネートされ、現地の映画館で上映されることとなった。その後もシリーズ作品として2004年の5作品目まで制作¹²⁾している。



図5 いわてデジタルコンテンツ産業育成プロジェクトのマーク（モノクロ版）

12) 筆者のホームページ（<http://kenta.edu.iwate-u.ac.jp/drkenta/flash.html>）参照。

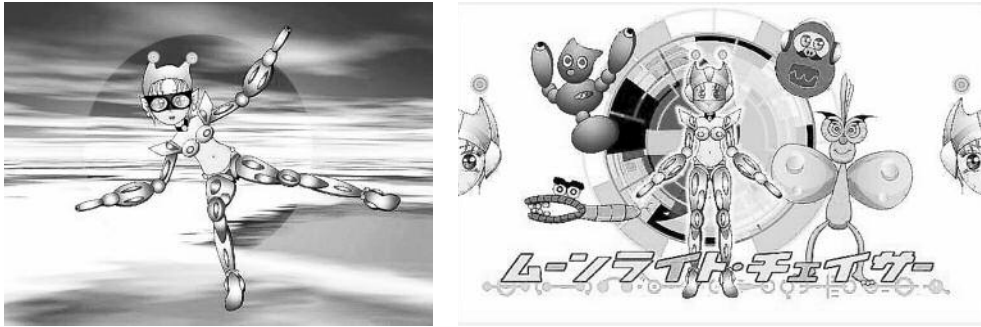


図6 ムーンライト・チェイサー（左：ハナ，右：登場キャラクター）

夜空に輝く月は美しく、魅了されるものであるが、よく考えると月は岩の塊であり、太陽の光の反射であった。このように、さらに一步真実を追い求める姿勢を「ムーンライト・チェイサー」という言葉に表している。この作品は自作音楽を使ったミュージック・クリップであり、人間なのかロボットなのか分からない「ハナ」という少女（ムーンライト・チェイサー）が真実を求める存在となっている。夢と現実、人間と機械、正義と悪など、対極になりながら実は境界が不明瞭であることをアニメーションに表現したのである。このシリーズの中では、ハナに続き、ペット型ロボット「ポティ」、修業ロボット「テクノダルマ」、自然界の精「ナチュラ」（その幼生「ゲジ」）などのキャラクターも登場（図6）させた。

超人スポーツ協会共同代表の稲見氏が超人スポーツを解説する際に「人機一体」という氏の造語を提示しているのを知り、筆者がまず第一に思い起こしたのが、この自作のムーンライト・チェイサーであった。かつての個人的な制作研究がイメージとして蘇ったことにより、超人スポーツの活動に誘惑され、岩手での開催にも興味を持つに至ったのである。

（2）新たな魔法の世紀における新たなスポーツ

メディアアーティストであり情報処理関連の研究者である落合陽一氏は『魔法の世紀』において、「映像の世紀」からコンピュータ（魔法の箱）によって「新しいメディア装置」を生み出す「魔法の世紀」への転換を説いた。現代アートの動向において、美術史上の文脈において作品を生み出す「文脈のアート」ではなく、「心を動かす技術」として装置を考案する「原理のアート」¹³⁾に注目を促した。そうすると、メディアアートの作品とは、そこに投影される映像などの内容（コンテンツ）ではなく、その作品として発明された装置そのものがより強調される。落合氏においては、テクノロジーを応用して発明的な創造をすること自体がアートということになる。

この『魔法の世紀』という書籍は、第2回いわて若者文化祭において達増知事とトークショーを行い、岩手県において超人スポーツのプロジェクトを実施するきっかけを作った宇野常寛氏の企画編集によるものであったことも興味深い。筆者は、「超人スポーツ」として、テクノロジーを駆使して生み出された用具を使ってスポーツをするということは、まさに落合氏のいう「魔法の世紀」における新しいスポーツのあり方であると捉え、時代精神に合致した活動であると認識した。また、地域における人材育成に関わる者として、このようにテクノロジーを

13) 落合（2015），p.89。

応用し、何か新たな創造を試みるという体験を岩手の若者たちに味わわせることの意義を確信したのである。

(3) スペキュラティヴ・デザインとしての超人スポーツ

デザインの領域における新しい思想の流れとして、「スペキュラティヴ・デザイン」がある。その代表的な提唱者であるアンソニー・ダンとフィオーナ・レイビーは、著書『スペキュラティヴ・デザイン』¹⁴⁾において、現実の問題がすべて解決可能であるかのように振る舞う「問題解決のためのデザイン」に集中した思考から離れ、想像力を使って新しい見方を切り開くための「思索するデザイン」、結果として未来に向けた「問題提起のためのデザイン」に転換する必要性を説いている。

この考えに基づけば、デザインの現場は、現状の細分化や定量化の作業に陥るのではなく、未来について討論や議論ができる場ともなりえる。筆者は、岩手において超人スポーツを開発するということは、まさにスペキュラティヴ・デザインの実践であると捉えた。

SF 小説、漫画、映画のような想像上の未来も、テクノロジーの進化によって現実のものとなりえることは、稲見氏が漫画『攻殻機動隊』の「熱工学迷彩」から発想して開発した「光学迷彩」¹⁵⁾の事例でも端的に表れている。それが空想の世界であっても、未来を思索することは意味のあることであり、また、それを現実化するためのテクノロジーの開発も相補的により重要度を増してくるのである。

(4) 学生の研究活動としての地域課題研究

前述の通り、新しい時代としての「魔法の世紀」における新スポーツの開発、未来を構想するスペキュラティヴ・デザインの実践という今日的な芸術・デザインの動向との関連付けを背景に意図しながらも、やはり必要な地域貢献と人材育成の観点からは、筆者の研究室学生を中心に本件に関わらせる環境を作るため、岩手大学における平成28年度地域課題研究支援経費（解決プログラム）に申請し、採択されることとなった。

このプログラムは学生が主体となって地域の課題に取り組むものである。岩手県環境生活部若者女性協働推進室からの依頼に応える本研究課題において、参加学生たちには、「岩手独自の新スポーツ」をテーマとするマンガやイラスト等、ヴィジュアル・コンテンツを活用した地域活性化、そして各チームでの検討・開発に取り組ませることとなった。

実際に参加した学生は、本研究室学生のみならず、筆者の担当する授業（教育学部芸術文化課程の「映像メディア特別演習Ⅰ」、人文社会科学部の「基礎ゼミナール」、デザイン基礎A」、工学研究科デザイン・メディア工学専攻の「デザイン・メディア工学総論」、「映像メディア表現」など）において超人スポーツを紹介し、参加希望者を募った。筆者の把握できる範囲でキックオフミーティングに約40名、アイディアソンとハッカソンに約10名が岩手大学側から参加し、最終的には他の参加者といっしょになり、それぞれのチームに所属して、前述のような成果を収めたのである。

特に最高賞を受賞した「ロックハンドバトル」には、本研究室学生が5名参加¹⁶⁾し、新競技の背景をストーリー化した漫画制作（アシスタント）と同時進行で新競技作りを行った。学生

14) アンソニー・ダンとフィオーナ・レイビー（2015）参照。

15) 稲見（2016）pp.11-14。「光学迷彩」とは、物体を視覚的（光学的）に透明のようにする技術のこと。

たちはロックハンドのデザイン案（図7）にも参加して、競技用の道具の最終的な具現化に貢献した。

制作グループ内での検討は、個々人が試行錯誤しながらも、発想の段階からイメージを付与しながら進められ、具体的なイメージを共有しながら最終的な目標（図8）に到達することが

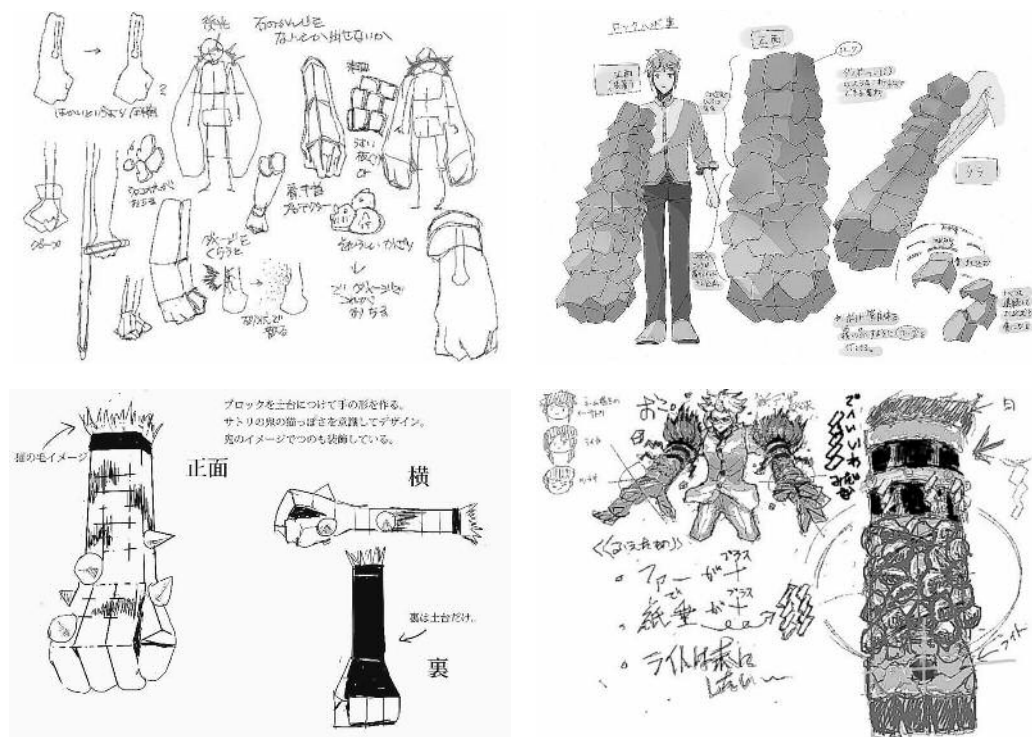


図7 研究室学生によるロックハンドのデザイン案の検討事例



図8 ロックハンド（左：デザイン案の決定，右：用具の完成）

できた。他の競技のチームが「テクノロジー」を活用したことが明確に分かる用具の開発を行っていたのに対して、「ロックハンドバトル」のチームは、その点では劣勢（アイデアの原点は「VR スポーツ」であったが途中で断念）でありながら、より有効なイメージ戦略（背景やキャラクターの設定と連動したルール作り）を展開できていたことが審査員への訴求力を生み、好評を得た要因の一つであると考えられる。

おわりに

超人スポーツ協会との連携により岩手県が展開した岩手発超人スポーツプロジェクトに際し、筆者はその教育的な活用の可能性をも視野に入れていた。特に、岩手大学人文社会科学部の1年生が平成28年度前期に履修した筆者の担当授業「基礎ゼミナール」においては、単に言葉での発想に留まらず、視覚的に、すなわち具体的な絵（イラスト・漫画など）を描くことによって自らの発想と他者との共有を支援していく試みを行った。

岩手という地域を活性化する目的での超人スポーツを考察した結果として、鮮明なイメージを伴った提案（図9）がいくつもなされた。このことに関しては、特に超人スポーツに限定されるものではなく、汎用的なものであると思われるが、このような発想におけるイメージの活用を重視した教育実践は、「ヴィジュアル・シンキング」の有効性の検証として、今後の事例研究に発展する可能性を秘めている。

実際の岩手発超人スポーツ開発プロジェクトに話を戻すと、筆者はキックオフミーティング以前にその参加者確保のために勧誘することに協力したが、その時点では、工学系の研究者においても「超人スポーツ」は知られていないことが多く、研究内容と合致するわけでもないで共感を得るのに困難を極めた。また、アイディアソン以降に必要となってくる「ものづくり」関連の人材も集まらず、結果としてプログラミングのできる情報系学生やイメージを描ける美術・デザイン系学生中心となり、その成果は一定程度に限定されたといえる。

岩手県においては、「Fab Lab（ファブラボ）」（fabrication laboratory）^{17）}のように、多様な工作機械を備え、市民が自由に工作をすることができる工房が盛岡市にも存在しなかったことで、個人としてのものづくり人材が育っておらず、自分が作りたい機器を個人で作る「メイカーズ」（個人で営む製造業）が育まれる文化が根付いていないことが課題であると実感した。さらに、「超人スポーツ」の根幹を思い起こすと、本プロジェクトは若者文化祭という場を想定して構想したために、若者が中心のイベントとなった。もちろん、人材育成および地域の活性化には有効な面があったと思われるが、年齢・性別・障がいの有無に関係なく楽しめるスポーツ競技としての提案としてはどうだったのか。また、超人スポーツ協会側からの最低限の支援はあったとしても、学生や一般参加者の技術レベルでのテクノロジーの応用はどうだったのかについては疑問が残る。筆者は、本プロジェクトの実践を体験し、本来の超人スポーツの実現には、関連領域の専門家や企業の参加が必須だと考えている。お祭りや運動会のようなイベ

16) 「ロックハンドバトル」における本研究室学生：高橋詩歩、吉住彩夏、鈴木美由子、畠山夏葉、大庭春（その他のチームへの本研究室学生の所属：「マタサブラウ」に菅原由香子、「クライミング・ザ・ウォールズ」に山口千代香、「トリトリ」に本研究室卒業生であり、工学研究科院生の稲上つくし）

17) FabLab Japan Network の公式ホームページ（<http://fablabjapan.org/whatsfablab/>）参照。

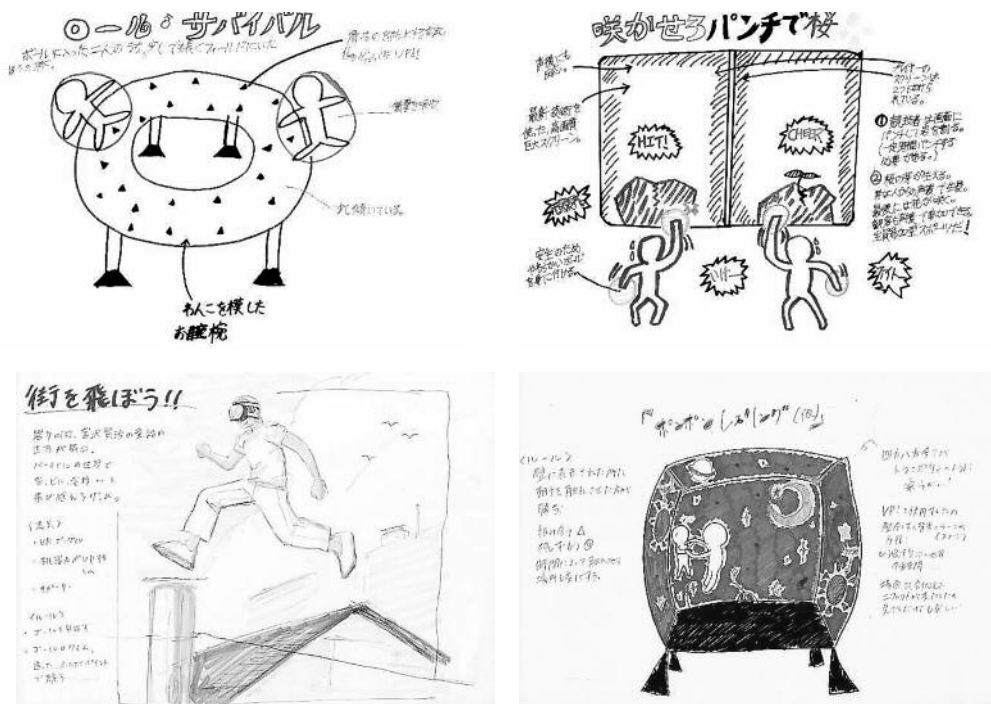


図9 学生による岩手発超人スポーツの発想事例

ントとしての地域おこしとしての一般市民への広め方と、テクノロジーを駆使した新たなスポーツの開発という専門領域での極め方には相当の差異があると思われるが、本プロジェクトはその両方を行おうとしたことで、それぞれの効果が制限されてしまったように思う。さらにいうと、高齢者や障がい者への関わりや貢献をもっと目的として意識したものが望まれたのではないだろうか。

しかしながら、超人スポーツの可能性は未来にあり、いつか誰でも超人スポーツを日常的に楽しんでいるという時代が来るのだろう。

参考文献

- アンソニー・ダンとフィオーナ・レイビー, 2015, 『スペキュラティブ・デザイン 問題解決から、問題提起へ。—未来を思索するためにデザインができること』 ビー・エヌ・エヌ新社
 稲見昌彦, 2016, 『スーパーヒューマン誕生！—人間は SF を超える』 NHK 出版新書
 落合陽一, 2015, 『魔法の世紀』 PLANETS