



po

PLANETS vol. 9

東京2020
オルタナティブ
オリンピック・プロジェクト

TOKYO 2020
ALTERNATIVE OLYMPIC PROJECT

2020年の夏、2回目の東京オリンピックがやってくる。

1964年、東京オリンピックは戦後日本の復興の象徴として、そしてその後の経済成長へのスプリングボードとして、この国の歴史に刻み付けられている。50年前のあのとき、人々はオリンピックのために鉄道を敷き、橋を架け、お茶の間にはカラーテレビを設置してその日を待った。

「この国には五輪はまだ早い」——そう訴える人々も少なくなかったという。しかし、それでもオリンピックはやってきた。そして、都市交通、住環境、メディアなど、戦後社会生活の基本的なモデルがこの機を利用して構想され、70年代にかけて普及していった。

だとすれば、2020年のオリンピックもまた、この先半世紀の日本社会の青写真を示すことになるはずだ。開会式は、これから日本がどんなメッセージを国際社会に発信していくのを見せる場になるし、湾岸の開発はあたらしいライフスタイルのシヨールームになるだろう。

一方で、どれだけ美辞麗句を並べようと、この五輪は東京へのみならず、一極集中を象徴してしまつ以上、東京と地方の問題に対してひとつの答えを出すことも求められる。

しかし、残念ながら今の社会のモードはそうなっていない。この国の半分の人々は、基本的に1964年の再現を目指している。五輪は「取り戻すべき日本」の象徴と見なされ、この国のもう半分を失却させている。政府は混乱し、経済は低迷し、震災からの復興もままならない今、オリンピックで何かを誤摩化そうとする態度を是とすべきなのだろうか。

昭和の日本人の肥大したプライドを守るため、もう帰ってこない亡くしたものを確認するためのオリンピック

は、情報テクノロジーによる社会契約の代替物の提案でもある。

また、オリンピックについては、ジャーナリストの乙武洋匡によるオリンピック、オリンピック共同開催案に着想を得て、ゲーム研究者の井上明人を中心に、多様な身体をもつプレイヤーが公平な条件で競うゲームとしてのオリンピックの再設計を試みている。

多様な身体性の包摂を可能にするゲーム設計とは、すなわち社会というプラットフォーム設計の実験でもあることは論をまたないだろう。

続くBパートの「B」は「Blueprint」だ。つまり2020年に向けた東京の都市再開発の青写真を提示する。東京一極集中時代に重なる「肥大化」そして質的には高齢化と戦後インフラの老朽化で空疎化する2020年の東京に、いかなる再開発のメスを入れるのか、そしていかなるライフスタイルをこの都市に提案するのか。

僕たちはその問いに答えるべく、明治大学の門脇耕三・南後由和両研究室の全面協力のもと、多角的に東京の「いま」を分析した上で「東京を分割計画」なる大胆な介入プランを提案する。メガシティ東京を政治的・文化的・地理的に分断し、その相互関係を問い直すことは、そのままこれからの地方と東京の関係について問いなおすことを意味する。

そしてCパートは「Cultural Festival」つまり文化祭を企画する。国家が掲げるクール・ジャパン的な虚妄を克服すべく、民間主導で2020年の夏休み、まさに五輪会期中に、世界中から集まる観光客をターゲットにしたサブカルチャー文化祭を開催するのだ。

そして同時に、これは表の五輪II体育祭にとりしても見えない人のための「裏五輪」でもある。これは当然、バラ

なんか、いらさない。

オリンピックさえくれば景気と一緒にあの頃の日本が戻ってくるのではないか——そんな後ろ向きな物語に希望を見いだす考え方に、僕は明確に反対だ。

だからここで僕は何かを「取り戻す」ためではなく、これからの社会と文化を創り上げるためのオリンピックを提案したいと思う。2020年を耐用年数を過ぎてく久しい戦後日本のシステムと文化を「取り戻す」ためのものではなく、21世紀の新しい日本のビジョンを提出するためのオリンピックにすること——それがこの本の提案する計画の目的だ。1964年のオリンピックが、戦後社会のインフラを整え、獲得すべきライフスタイルを提案したように、この2020年のオリンピックも次の50年のためのものではなく、なければならない。

そう、僕がこのテーマを選んだのは、オリンピックについて考えることは、2020年のビッグイベントについて考えることに留まらない、この国の未来への構想として意味があると思うからだ。

本誌は「A」「B」「C」「D」の4つのパートから構成される。最初のAパートの「A」は「Alternative」だ。つまり、既存のオリンピックとオリンピックの計画案に、僕たちなりの対案を示していく。

オリンピックについては、猪子寿之率いるワルドラフ・ノジスト集団チームラボを中心に、ナチストイックによるベルリン大会をはじめとする国民統合のための物語装置としての五輪、あるいはロサンゼルス大会以降に定着したクローバル・テレビショーとしての五輪に対してのオルタナティブ・プログラムを作成した。

鑑賞型のマスメディア・オリンピックを乗り越えるべく、発表されたインターネット時代の参加型オリンピック計画「最後のDパートはDestiny」——つまり「破壊計画」だ。そう、僕たちは2020年の東京オリンピックをテロで破壊する計画をシミュレーションしている。

目的は二つ。第一にテロとの戦いの歴史でもあるオリンピックを迎えるにあたり、東京のセキヨリテイ、ホールを徹底検証すること。そしてもう一つはこの国におけるポリティカル・フィクションの可能性の回復だ。政治（公的なもの）と文学（私的なもの）が一方で身も蓋もなく乖離し、そして一方で情報社会の波に流されていひつなかつたで結びつく現代において、両者の関係をあたらしいかたちで回復するために、五輪破壊計画というポリティカル・フィクションを考えてみたいのだ。

情報技術、サイボーク、社会学、建築、都市論、サブカルチャー……各界の一端で活躍する研究者やクリエイターたちが、一堂に会したビッグプロジェクトだと自負している。

そしてここに提案されている計画は、いずれも実行可能なものだ。現実には最大公約数を探ることも、「あえて表現不可能なもの掲げること」が真に批判的な理想なのだ——という方便に聞き直ることも、何も生みはしない。

新時代に相応しい、新しいオリンピックのかたちを2020年の東京から発信すること。そして未来を自分たちの手で作り上げること。本書はこれからの5年間の、そしてその先の50年、100年の社会と文化の礎にするための一冊だ。

ここでの提言を出発点に、2020年を「失われた未来を取り戻す」ためのものではなく、希望をかたちにしていく転機へと、創り変えていきたい。

次世代が提案する五輪計画と近未来日本

宇野常寛

東京2020 オルタナティブ オリンピック・プロジェクト

TOKYO 2020
ALTERNATIVE
OLYMPIC PROJECT



オリンピックピックをHACKせよ 日本を再設計するための2020年

猪子寿之 × 宇野常寛 × 乙武洋匡



2020年の東京オリンピックに向けて、さまざまなプロジェクトが始動している。しかし、ビジョンなき国家プロジェクトからは、当然、その先の未来への青写真など思い描くことなどできない。ならば、ほくらが声をあげていこう——。

本誌Aパートにて、ソーシャルメディアを活用した新しいオリンピックの演出プランを提案するチームラボ代表の猪子寿之と、「多様性」をキーワードに言論活動を展開する乙武洋匡とともに、本誌編集長・宇野常寛が「2020年」とその先を語る。

●構成：鈴木靖子

1964年の幻影を超えて

宇野 2013年9月、2020年のオリンピックの東京開催が決まったとき、僕はまったく、ワクワクしなかった。それどころか、むしろ、気持ちは冷え込んでいった。この感覚は何なんだろう？という疑問を突き詰めてみると、「東京オリンピック」が自分のことだと思えてなかったんです。オリンピックがやってくれば、かつての高度成長期の日本に戻ってくるというわんばかりの昭和の日本人たちにもついていけない。このままだと、次のオリンピックはむしろ日本が近過去の栄光にすぎり、あの頃は良かったと思いだしては失くしたものを数え続ける、後ろ向きな社会になってしまつてはいないかと思つた。僕と同じ思いを抱いた人は特に若い世代では多いだろうし、だからこそ、僕らも乗れるオリンピックのプロジェクト案を自分たちで出すべきではないか、というのが本誌の企画のはじまりです。

「あの頃はよかった」と懐古に浸るのではなく、「21世紀の日本はこういうものにする」というビジョンをオリンピックにぶつけ、ポジティブな議論のきっかけにしたいの思いで、具体的なアイデアを持つている人たちに声をかけさせていただきました。たとえば猪子さん率いるチームラボには、今回本誌「Aパート・オルタナティブ・オリンピック／オリンピック・プロジェクト」で、オリンピックの開会式のプランを提示してもらっています。

猪子 僕は1984年のロスオリンピックがすごく記憶にあつて。開会式、ジェット噴射で人が飛んでるのを見て、「未来には人は飛べるんだ！」ってすごい感動したんだよね。オリンピックって毎回、似

ているようでいて、聖火リレーひとつとってもまったく違った演出がされている。その中で、記憶に残るオリンピックというのは、新しいメディアやテクノロジーによって劇的に楽しみ方を変えたもののような気がする。2020年のオリンピックで、「日本って、やっぱりすげえ」って思ってもらうためには、記憶に残るオリンピックにならないといけない。じゃあ、記憶に残るものって何かというと、ある種の未来を提示することじゃないかと。

テレビが登場して、メディアのフォーマットが変わつた。それと同じように今は、デジタルテクノロジーがネットを発達させ、マスメディアとは違ったソーシャルメディアを作り、空間そのものをメディアに変えつつある。鑑賞するものから、身体で体感できるメディアへと変わりつつある。

オリンピックも基本的には鑑賞モデルだけれど、21世紀に入つて20年後に開催される東京オリンピックこそ、鑑賞型モデルから、参加したり、体感するオリンピックになったら面白くないかというのが、今回のプランですね。

宇野 猪子さんの提示する特別な誰かだけではなく、皆が楽しめる「参加型」案には、これからの社会に対する強いメッセージが込められていると思う。

そもそも人が、ただ見ているものに感情移入をするために、物語は利用されてきたわけです。最初は「絵が動いている」だけで面白かった映画が、次第に物語がないと面白く感じられなくなつていった。ただ、現代はむしろこの物語のせいで僕らは物事に乗つたかなくなつていて、物語はそこで描かれていく価値観に乗れなければ、どうやってもハマれない。物語はある者を引きつけるかわりに、ある者を排除するものだから。オリンピックも同じ経路をた

どっていて、今、物語があるからこそ、僕らは乗れなくなっているように思っています。「日本人として」とか「感動をありがと」的なスポーツジャーナリズムや、五輪誘致の際の広報宣伝には、都市部の若い学生やホワイトカラーを中心に反発が大きい。猪子さんのプランは、ここをついたもので、アスリートや選手団、あるいは国家が主役の物語に観客を物語の力でハマらせる鑑賞型から、体験型として情報技術を駆使して観客に直接参加させるわけですね。このほうが多様な人間が自分の価値観を保持したまま参加できる。

乙武 1964年の東京オリンピック開催が決まった頃って、おそらく、「新幹線っていう速いのが通るらしいよ」「テレビに色がつくらしいよ」「みたいなワクワク感があったと思うんです。そのワクワク感も、気づいたら日常になって、僕らの生活をより便利なものにしてくれている。猪子さんのプランに僕はワクワクし、そして5年後、その技術は手の届く範囲のものになって、10年後には、当たり前になっていく……そんなイメージが浮かびますね。

宇野 1964年のオリンピックは、終戦から20年が経ち、復興の象徴であると同時に、そこに合わせて社会インフラが大きく整備されていく契機になった。都市交通や団地の整備といった住宅環境に、カラーテレビの普及などメディアもそうです。戦後の社会生活の基本モデルが1964年から1970年代にかけて整備されていったのだとすると、2020年のオリンピックもこの先半世紀の日本社会の青写真を示すオリンピックになるはず。その意味でも、猪子さんの提示した開会式というのは、日本がこれから国際社会でどんなキャラで売っていくのか、というのを見せる場となるし、湾

ユニバーサルなルールで、障害の有無関係なくやれるというスポーツ文化になっていくのが僕の理想だし、そのスタート地点が日本だったよね、と振り返ってもらえるようになったら素敵だと思います。

宇野 いかにか今までの社会が「人間」というのは全部同じなんだ」ということを前提に、社会のルールもゲームのルールも作られてきたかということだということなんです。でも、これからは違う。すべての人間を包摂していくためには、何か障害を持っている人だろつが、健常者だろつが、すべての人間は同じじゃない、ということを前提とした上で、フェアな競争はあり得るのか、あり得るとしたらどんなゲーム設計が可能なのかということが突きつけられていくはず。健常者と障害者が一緒にプレイするスポーツができるということは、イコール、いかに平等な競争が可能なのか、という21世紀の社会のもっとも大きな課題。そのものよつな気がします。

凋落していく日本をいかに逆転させるか

猪子 そもそも僕、日本がタサいつて思われるのが死ぬほど嫌なんだよね。皆、心のどこかで思っていると思うんだけど、日本が終わってるとか、未来がないとか、ホント言われたくない。でも、この前タイに行ったとき、現地の子に日本について何言われたかについて「PAST」の一言なんだよ。

宇野 もはや、日本は過去のものだつ。
猪子 そう。実は、2013年、チームラボがシンガポール・ヒエンナーレに招聘されたときも、似たようなことがあつて。そもそもその前にやったシンガポールでの展覧会が評価されてメインのアーティストとして呼ばれたんですよ。それが、途中

岸の開発は、この先の新しい生活のデジタル社会、情報社会での新しいライフスタイルのシヨウルームのようになっていくでしょうね。

「パラリンピック」は不要

乙武 日本という国がどういう国なのか、どんなところを目指しているのかというのは、パラリンピックのやり方でも見せていけると思っています。

僕はそもそも、パラリンピックはなくなればいいと考えていて、それはもちろん障害のあるアスリートが活躍できる場を奪うということではなく、オリンピックとパラリンピックを統合して、ひとつの大会にできればいいなという意味です。もともと、オリンピックとパラリンピックは成り立ちが違いますから、別々の大会として行われてきたという経緯は仕方がない。でも、近年のパラリンピックの注目度や規模などを考えていくと、そろそろ、同じ土壌でやってもいいのではないのかつ。

柔道やレスリングに階級があるように、同じ競技でも性別で分けられているように、例えば、同じ100m走でも、ウサイン・ボルトが出るような健常男子の部があり、視覚障害の部、車椅子の部、義足の部と分けるようなかたちで、ひとつの大会に統合することは論理的には可能です。

宇野 20世紀までの人間社会つて、自由だ平等だつて言っておきながら、究極的には五体満足かつ、ある種、知的にも訓練をつけた成人の、それも男性を前提にしか設計されてこなかったというのが問題になっている。それが露呈するのがオリンピックです。
乙武 もちろん、僕も夢想主義者ではないので、オリンピックとパラリンピックの統合開催が5年後に

で一回、外されたんですよ。ここからは、半分臆測ですが、途中で中心人物が変わったんだけど、「この先、政治的にも経済的にも日本は必要ない。日本よりAFNとの関係強化のほうが、はるかにシンガポールの未来にとって重要だ」「みたいな判断が少なくともあったんじゃないかなあと。最終的には若手のチーフキュレーターが、シンガポール・ヒエンナーレの世界のポジションが上がることに賭けたいつて、辞表を出してまでチームラボをつつこんでくれたんだけど。つまり、日本の相対的な価値はそれほど下がってるんだよね。皆の想像を絶して、日本の世界での相対的な重要度は劣化してる。

自分自身のことを思つても、2000年前後は、日本人というだけで、世界中でモテた。まあ、僕が老化してモテなくなった原因を、日本の地位低下に責任転嫁しているという噂もあるんだけど(笑)。
宇野 えー、猪子さんにも、日本がタサいつと思われたら嫌つていう気持ちがあるんだね。

乙武 僕も意外でした。猪子さんは、自分の才能でもつて、自分の納得のいく作品ができれば、その舞台はどこであるとか、そういうことはあまり気にしないタイプだと思つてました。

猪子 めちゃくちゃ、ありますよ。僕、自立した個人みたいなものが単独で存在するつていうのは嘘だと思つていて、すべては関係性のもとに成り立っているつて考えているんだよね。クリエイティブ・ティも個ではなく、自分が生きている場所、育つた場所の文化の豊かさの上に成り立つ。自分が自分で立っているなんていう人は、自分のクリエイションを成り立たせる構造への感度が極端に低いですよ。

宇野 僕自身は、日本がかつこいと思われたいという気持ちはないんだけど、この先、40年、50年の

実現できるとはさすがに思つていません。現実的なところとしては、ひとつかふたつの競技だけでも、象徴的に合同開催できないかなと考えています。

例えば、東京マラソン。あれつて、健常者が走るマラソンと車椅子マラソンが同じ日に開催されているんですよ。つまり、健常者のマラソンと車椅子のマラソンを同時開催することつて、東京は実績がある。オリンピック終了後、パラリンピック開催前に、オリンピックのマラソン競技とパラリンピックのマラソン競技を同時開催するというのは、かなり現実的な提案ではないかと思つています。

パラリンピックという名前の由来は諸説あるんですが、有力なのはパフレ、つまり、平行が語源だつという説です。オリンピックと平行してやりましょつねという意味もあるらしいんですが、言い換えるつ、いつまでたつても交わらないということ。それはあまりに寂しい。ゆくゆく交わらせるには、少しでも角度を変える必要があり、それをやつたのは東京だつたよね、と言われたいですね。

宇野 パラリンピックというものをオリンピックにとりこむことにより、人間として生を受けた全員の権利を僕たちは全力で守ります、つという宣言になる。

乙武 日本だけでなく世界的に、男性／女性、若者／高齢者、健常者／障害者ついったつうに、カテゴリーをすることで、社会は効率的に運営されてきました。でも、ここ数年、ボーターレスになりつたつある。健常者と障害者が一緒に楽しめるユニバーサルスポーツも広がり、海外では、車椅子バスケット健常者が参加できる国もありますし、視覚障害者が鈴が入つたボールで行つ「ブライントサッカー」に健常者がアイマスクをしてプレイするつということも最近、見かけるつになりました。

人生があるつとして、この2020年ついうタイミングで何かしないと……耕してきた畑に今、手を入れないつと向つ何十年、作物が実らない、ものすつくつまらない未来が待っている気がするんですよ。
乙武 僕は、おふたりの思い、それぞれあります。猪子さんが言つた、日本がタサいつと思われたくないつという部分に共感できるのは、僕は多様性つというのをメッセージにして、「五体不満足」以来、かれこれ16年間活動してきて、オリンピックで日本が世界から注目を集めたとき、「日本つて多様性のない国なんだね」つて思われたくない。そのために、どんなオリンピック、パラリンピックにしなくてならないのかつていうのは、すつく考えています。

一方、宇野さんと同じつうに、2020年「後」の日本をどうしていくのかと考えたときに、ある程度、ここで楔を打ち込んでおかないと、結果2020年「後」も何もできずに終わつていくんだなつという不安を抱えています。だからこそ、ここでどれだけ楔を打ち込んでおけるのかつというのはすつく大事だなつていうつ、そのふたつつ気持ちつが僕のオリンピックへのモチベーションですな。

2020年に展望する東京の都市像

宇野 日本がどう逆転していくかついうときに、文化戦略をちゃんとやるのは当然のこととして、僕は「課題解決先進国」としてやつていくしかないと思つています。日本の課題つてパブルの前後くらいから顕在化したもので、それをなんとかしようつと、10年20年やつてきた。けれど、行軍だけで力つき、その行軍すらもうまくいつていない。その象徴が東京の湾岸エリアなわけです。現在の湾岸つて、だつたつ

ろい野原に、ボツンボツンと中途半端な近未来セン
スの建物が建っているというお寒い状況で、あれは
まさに今の日本そのものの姿だと言える。

だとしたら、象徴的な意味も込め、あそこに新し
い社会モデルを作り、「20年かけて解決できなかった
ことを6年でやっちゃったよ、課題解決しやがっ
たよ、日本、ヤヘエー」みたいな、逆転のストーリー
を提示する以外、勝つストーリーはないと思うん
です。日本がこの20年、グダグダだったことは周知の
ことで、それをゼロにはできない。「いまだに日本
は大丈夫なんていう物語では絶対に勝てないので、
この20年の負けを全部認めたらうて、これからの5
年で大逆転していくしか、僕はないと思う。」

乙武 例えは、東京を特区にして同性婚をOKにす
るか、制度でも日本のずつと進んでこなかった時
計の針をこの地域ではキチンと進めて、世界時間に
合わせたよ、っていうのが示せると思いますよ。ね。
宇野 オリンピックを、日本人のライフスタイルを
総合的にデザインできる機会として活用したいん
ですよ。ね。「Bパート：東京ブループリント」で詳
述していますが、湾岸を特区として、モデル都市に
していく。あの地域にこれからの日本人の雛形を提
示し、そこに課題根絶のためのプランを詰め込むと
いう提案も、そのひとつです。

乙武 僕はインフラ、都市計画よりも制度とかを
キチンとおくことで、おお、日本もようやくこ
こまでできたかと思わせたいなという気持ちがある
かな。猪子さんが言うように、日本はダメになったと
思われているかもしれない。とはいえ、いろんな
ポイントごとに評価したときに、それなりにいい都
市ではあると思うんです。ただし、多様性というこ
ろだけ極端に劣っている。そこをなんとか引き上

とめるタイプのメディアだから。
猪子 オリンピックの可能性って、いっぱいあるん
だよ。その大前提として、せっかく東京でやるの
だから、日本国中、世界中からいろんな人に来ても
らって、「めっちゃめっちゃ楽しかったー」って帰って
もらえたらいいなというのはあるかな。
宇野 「Cパート：2020年の夏休み」で提示し
ているコンセプトもそれなんです。オリンピックを
口実にサブカルイベントがあったら、体育祭に興
味のないオタクも盛り上がるでしょ、という話で。
陸上マニアのお父さんが筋肉ムキムキの選手を競技
場で見ている間に、全然、スポーツに興味のない娘
さんは原宿でカワイイファッションを見てくればい
い。これって、何でもないけどのまっちゃんだけ
かなり重要なことで、ひとつのイベントで皆が、同
じ夢を見なくてもいい。大きくはひとつのイベント
だけれど、そこでハラハラの夢を見ていいというの
は、単にオリンピックのモデルだけではなく、社会
モデルの提示につながっていく。

猪子 オリンピックをきっかけに、社会のモデルを
変えていくって。
宇野 いまさら「感動をあげよう」なんて同じ
物語に染まらなくても、この国では別にどこかの地
方が独立しようとしてたりはしないし、暴動が起きた
りもしない。昔はみんなが同じ夢を見たりしないど
たぶん、社会の規範と規模の両方が維持されなかつ
た。でも今は、社会は成熟し、教育も資本主義のシ
ステムも行き届いているので、規範は放ついても
維持される。あとは、規模を維持すればいいだけで
規模を維持する方法というのは、むしろ、僕はまっ
めない方向だと思うんです。

ハラハラのままつながっているほうが、規模を維

持たせてビジョンの提示をしたいなと思っています。
宇野 1964年はインフラ整備オリンピックで東
海道新幹線がいちばんの花だった。2020年の花
というのは、目に見えるものではなくて、目に見え
ないものであるという話ですね。
猪子 2020年のオリンピックでは、東京という
都市がはたして本当にグローバルシティなのかとい
うことを問われると思うんだよね。少なくとも現状
では、僕は疑問。例えば、たばこのポイ捨てをした
とする。それに対して今の日本人は「三ツッ」つ
て怒るよね。それは、確かに正しいのかもしれない。
けれど、ルールを増やし、その高度なルールをこな
せる教養を持った人が完璧にこなしているのが素晴
らしい社会、みたいな像が日本には根本的にあつて、
それは間違ってるんじゃないかと思うんだ。

例えば、香港やシンガポールって、パブリックな
建物の屋内は禁煙で外はOK。すごくシンプルで、
ゴミ箱や灰皿は5mおきにある。それほどやたらに
灰皿やゴミ箱があると、ルールを知らなくても、ア
フォーダンス的にゴミはゴミ箱へ、吸い殻は灰皿へ
捨てちゃう。そういう設計になっているんです。
2020年、外国人がたくさんやって来る。その
とき、当たり前だけど、海外の人は日本の細かい高
度なルールを守れない。だいたい今いる場所が何区
かなって僕すらわからない。それに対して「外国
人はマナーが悪い！」っていう勘違いな批判をする
日本人が増え、外国人は「日本人は外国人が嫌いな
排他的な国だ」と思う。このままだと、外国人は日
本を嫌いになり、日本人は外国人をより嫌いになる
悪循環のきっかけになる気がするんだよね。それを
防ぐためにも、制度のデザインをすごく直感的でシ
ンプルに、ルールがわからなくても迷惑をかけない

持てる。そういったビジョンを提示するためのオリ
ンピックがいいと思う。オリンピックの楽しみ方
はひとつではありません。「がんばれニッポン」で
ひとつになるとかではなくて、ある人は文化祭を楽
しんでもいいし、カジノで遊んでもいい。
猪子 ひとつに集中するのではなく、多様で多層
的なものが寛容的に受け入れられる社会っていうの
は、自由だよ。あ、ね、日本の「おもてなし」が
素晴らしいっていう幻想を捨てるべき。さっきの話
にもつながるけど、日本って、多様性を受け入れず、
「国民にとっての普通」というのが無意識に規定さ
れていて、それが「人間にとって普通」みたいな意
識が強い。同性愛に対してもさうだし、サービスマ
ンでもさう。だから、その「普通」を守る人はもてな
されるかもしれないけれど、ちょっとでもそこから
外れると、「一気に「おもてなし」はゼロになり、ひ
どい仕打ちを受けることになる。」
乙武 僕が「おもてなし」でいちばん怖いなと思う
誤解は、「何かをしてあげること」だと思っている
ところですね。猪子さんの話にも通じますが、相手
のあり方を受け入れることこそが僕は「おもてなし」
だと思う。「おもてなし」をウリにしている割には、
日本ではその点が著しく欠けている気がします。

宇野 「おもてなし」がローカル・ルールの強要に
なっているからね。
猪子 例えば、日本のホテルでは食事の選択肢もな
い。海外だといろんな思想の人がいることが前提だ
から、まあまあ対応できるんだだけ。

乙武 ベジタリアンメニューやイスラム食であるハ
ラールを用意しているところもほとんどないですし
ね。「それを食べてください」という押しつけが「お
もてなし」ではなくて、「あなたが望むなら、こつ

社会に設計することは必要だと思っ。
乙武 つまり、アップルのなつくりしていくべき
ということですよ。確かに日本はウィンドウズ的
というが、論理的に順序立てていかないと答えに辿
り着かないシステムになっている。日本にはほぼ日
本人が住んできたから、いまだに日本人がわかれば
成り立つというシステムに立脚していますからね。
猪子 ルールがあまりにも複雑で、全部遂行するこ
とが高度になっているから、ルールが守れることが
かっこいいと見なされる。そうではなくて、ルール
を減らし、多言語ではなく非言語を用いたデザイン、
アフォーダンスの概念だったり、ITの技術だった
り、シンプルなものになった方がいいな。

「ひとつにならなくっていい」社会像を目指して

宇野 日本人って、多様なものを包摂しようと思
うと、無理やりひとつにまとめることを考えてしま
いがちですよ。だからどうやって外国人に自国の
ルールを教えるのかという発想になってしまう。で
も、もっその発想は捨てるべきでしょう。近代オリ
ンピックがある時期まで国家統治のために利用さ
れてきたことは間違いない。今でも、開催によつ
てはその側面は否めない。しかし、2020年、東
京での2度目のオリンピックに求められるのは、む
しろハラハラのもので、ハラハラのままひとつのイ
ベントに参加して大規模が実現するモデルの提示だ
と思うんです。それはメディアの問題でもあつて、
1984年のロス以降のテレビ中継のためのオリ
ンピックというかたちでは無理で、やはり猪子さんの
提案するようにインターネット時代のモデルをつく
るしかないと思う。テレビは人々の関心を一点にま

いうのも用意しておきますよ」というのが本当の「お
もてなし」だと思っんです。ただ、オリンピッ
ク・パリンピックの開催期間中、都内のレストラ
ンはすべてベジタリアンメニューを用意しなくては
いけない、というようなルールを作るのも違います
よね。どうしても、そうした選択肢を増やす方向に
むかえるのか、と議論する方向にもっていきたい。
どんなオリンピック、パリンピックになるのか、
あるいは、成功するかどうかも重要なのは、そ
れらを通して、その後の日本がどう変わっていくか
ですよ。それはつまり、その後の文化だけではなく、
超高齢化少子化日本社会をどうブランドデザ
インしていくのか、それを誰がエンジニアチフを握っ
て描いていくのかというのにも関わってくる。
なんだ、若いヤツやれるんじゃない！ っていう印
象を少しでも与えられれば、その後の社会のブラン
ドデザインにも、僕ら世代がガンガンかかわってい
ける。かかわっていけるどころか、主導権を握って
いけるかもしれない。今回、若い世代が何もかわ
ることなく、ただ上の世代がやっているのを指をく
わえて見ているだけだと、2020年後もまだまだ
僕らにお鉢がまわってくるのに時間がかかるとい
う状況になってしまう。

宇野 2020年ってゴールではなくて、スタート
なんです。今、日本っていうのは、いい時代は過
ぎて後は黄昏を迎えていくだけで、文化文政時代
のような爛熟を築きもつと思っている昭和の日本
人、俺たちの人生長いんだから、新しい日本をつく
ってもっといきいきと生きていこうという21世紀の日
本人とが分断されている。2020年の東京オリ
ンピックで、僕たちは自分たちの社会の主導権をとれ
るのかどうか、そういうゲームでもあるんです。

Alternative

オルタナティブ・オリンピック/パラリンピック・プロジェクト もうひとつの可能性はここにある

を日本人が考案し、五輪に併催するもうひとつの世界大会とする位置づけの始点になったという事実。その点をこそ自覚的に捉え直し、内在する価値を見出し、いくべきではないかと、私たちは考える。

すなわち、古代ギリシャから西欧近代へと受け継がれた「五体満足で合理的な理性をもった主体を（人間）の標準単位とし、その主体同士の社会契約によって国家が形成される（そこから外れる存在はあくまで例外処理の範疇で対応していけばいい）」という文明原理を解体し、現代にあつてはあまりにも膨大になった例外存在の現実性をはじめから包摂するかたちへと、近代の理念とルールを根源的に拡張していくことに他ならない。

そして幸いにして、否、文明の地政学的ありようの違いの蓋然的な帰結として、このユーラシア極東に位置する日本列島というリムランドには、中国や欧米から輸入した技術や思想のセットを独自の方向に開花させ、（人間）の認識や身体や相互の関係を拡張するテクノロジーやカルチャーへと、期せずして変容させてしまう土壌がある。

それは20世紀の戦時から戦後にかけては、零戦や日本車のようなものづくりの領域で発揮されてきたし、

近年では携帯電話やデジタルゲーム、インターネットサービス等の「ガラパゴスの進化」として、功罪両面を持ちながら定着している。それら日本的な技術や発想を、文化中立的な普遍的なスタイルにフラッシュアップして応用・発信することで、オリンピックが体現してきた19、20世紀型の近代の文明原理を、具体的に更新していくことができる。

そのような、さしすめ（拡張近代）とも呼ぶべき新世紀の発想への橋渡しとすることが、私たちの2020年オルタナティブ・オリンピック/パラリンピック計画のテーマだ。

猪子寿之とチームラボによる、直接的な参加・体験型のオリンピック興行案。稲見昌彦や犬飼博士らが試みる、スポーツそのものの概念のテクノロジーノジカルな更新。さらにはパラリンピックを拡張する発想の中にオリンピックすらも包摂する方向での井上明人によるルール設計案。いずれも日本の技術や文化の風土を出発点にしながら、そこには留まらない原理的な普遍性に裏打ちされたものである。

2020年に、オリンピックの理念性とパラリンピックの現実性との相克にひとつの止揚形を見出し、新たな文明史への転機とできる兆しは、そこかしこに芽吹いているのだ。

新世紀の祭典が拡張する身体、スポーツ、そして文明 中川大地

ここから始まるAハートでは、望むと望まざるを問わずにやってくる2020年のオリンピックとパラリンピックに対して、私たちがなりの開催提言を具体的に挙げていく。

現在では当たり前のように、いざさかポリティカルコレクトネス気味に併記されるようになったオリンピックとパラリンピックだが、その競技大会としての成り立ちは大大きく異なる。1896年に始まった近代オリンピックは、周知のようにフランスの教育者ピエール・ド・クーベルタン男爵が、古代ギリシャの神事として4年に1度行われていた競技祭典を復興させたものだ。すなわち西欧精神のルーツへの第二のルネサンスとして、かつて競技会期間中は都市国家間の戦争も中断されていたという「平和の祭典」をスケールアップして復興させることで、国民国家同士が覇を競う帝国主義パワーゲームの世界を、拡大したギリシャ世界」と見立てて調停しようという理念性に貫かれていたものである。

ある意味でそれは、戦争に向かう衝動を馴致させる代償行為としてスポーツを位置付け、軍隊における身体の規律訓練を別の方向に振り向ける本質を宿していたものとも言える。

対してパラリンピックは、それでも止まることなかった2度の世界大戦を経て社会的に傷病兵などが増加していた1948年、イギリスの医師ルードウィック・グッドマンが行った障害者のリハビリテーションのためのスポーツ大会をルーツとする。

言うなれば、オリンピックが国家と戦争、それに人間の身体をめぐる西欧的な「理想」に立脚したものだったとすれば、パラリンピックはそこからほれ落ちた「現実」の直視と対応から生まれたものだ。

その意味で、初めて西欧世界の外部で開催された1964年の東京オリンピックの終り直後、あらゆるカテゴリーの障害者が参加可能な「パラリンピック」が、これまた事実上初めて開催されたという歴史には、小さからぬ必然性があったと見るべきだろう。

だから、2020年の東京大会が1964年から引き継ぐべきものがあるとするは、ほとんどの人が「欧米中心の国際社会に復帰した戦後復興と高度成長のセレモニー」としか捉えていないオリンピック側の文脈ではない。パラリンピックという呼称自体

現在では当たり前のように、いざさかポリティカルコレクトネス気味に併記されるようになったオリンピックとパラリンピックだが、その競技大会としての成り立ちは大大きく異なる。1896年に始まった近代オリンピックは、周知のようにフランスの教育者ピエール・ド・クーベルタン男爵が、古代ギリシャの神事として4年に1度行われていた競技祭典を復興させたものだ。すなわち西欧精神のルーツへの第二のルネサンスとして、かつて競技会期間中は都市国家間の戦争も中断されていたという「平和の祭典」をスケールアップして復興させることで、国民国家同士が覇を競う帝国主義パワーゲームの世界を、拡大したギリシャ世界」と見立てて調停しようという理念性に貫かれていたものである。

言うなれば、オリンピックが国家と戦争、それに人間の身体をめぐる西欧的な「理想」に立脚したものだったとすれば、パラリンピックはそこからほれ落ちた「現実」の直視と対応から生まれたものだ。

その意味で、初めて西欧世界の外部で開催された1964年の東京オリンピックの終り直後、あらゆるカテゴリーの障害者が参加可能な「パラリンピック」が、これまた事実上初めて開催されたという歴史には、小さからぬ必然性があったと見るべきだろう。

[イントロダクション] オリンピックの歴史と現状

国家は五輪をどう変えてきたか

紀元前9世紀ごろ、宗教行事として行われた「オリンピア祭典競技」を起源とするオリンピック。キリスト教がローマ帝国の国教となったことでその歴史は途絶えるが、1500年後の1896年、近代オリンピックとして復興を果たす。以来、4年に1度行われるスポーツの祭典は、組織され、拡張し成長していく。2020年、東京はオリンピックの歴史に再び、その名を残す。その意味を改めて問うために、オリンピックの歴史を紐解いていく。

Hiromasa Shirai 白井宏昌

(しらい・ひろまさ)
1971年生。建築家、H2Rアーキテクト(東京、台北)共同主宰。博士(学術)明治大学兼任講師、東洋大学、滋賀県立大学非常勤講師。2007-2008年ロンドン・オリンピック・パーク設計チームメンバー。2008年度国際オリンピック委員会助成研究員。現在も設計実務の傍ら、「オリンピックと都市」の研究を継続中。

始動

古代ギリシャの都市オリンピアで行われていたスポーツの祭典を近代に復活させようという試みは、17世紀ごろからイギリス、北欧、北米などで見られるようになる。複数のスポーツ競技を行うイベントは地域社会の結束を強めるため開かれていたが、それは時に宗教的、政治的意図を持つものであった。当然のことながら、古代オリンピック発祥の地ギリシャでも、オリンピック復興に対する興味は強く、1830年代には新しい国家を表象するシンボルとしてオリンピックを復活させようという機運が盛り上がりつつあった。

そしてついに1859年、ギリシャ人富豪エウァンゲリス・ザッパの資金援助を受けて、オリンピック・エッセイバルがアテネで開催されることとなる。「ザッパの大会」と呼ばれるこのイベントは、さらに1870年、1875年と開かれるが、後に歴史家は古代オリンピックの持っていた理念を欠いた「まがい物のオリンピック」とみなすようになる。それは「ザッパの大会」があくまでギリシャという特定の国家を代表するものであって、古代ギリシャが持っていた西欧文明を表象するものでなかったという点に由来する。そして近代オリンピックの礎を築いたフランス人教育者のピエール・ド・クーベルタンが強調したのがまさにこの点である。クーベルタンは古代オリンピックが持っていた4年ごとに開催するというリズムは踏襲するもの、それをオリンピアのように特定の場所で行うことを否定し、大会が移動することを提唱したのだ。この時間的周期は踏襲するが場所的拘束は有効としないという理念を決定した1894年の国際ス

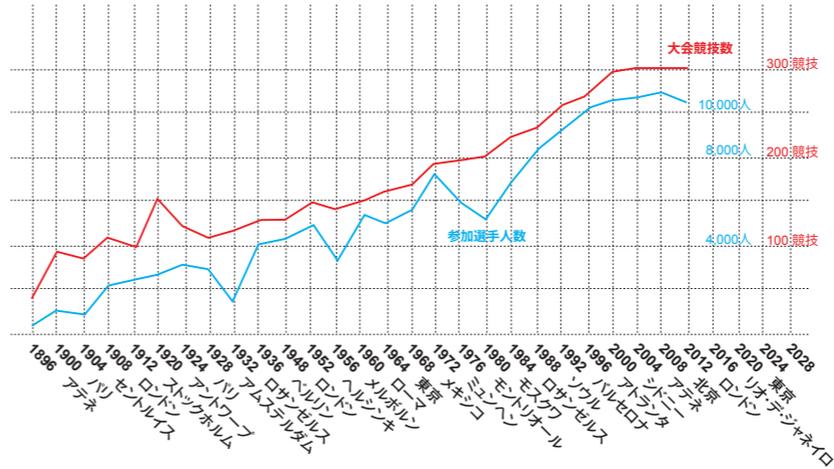
ポーツ会議は歴史上、重要である。ここでは近代オリンピックを制度化するために、各種の枠組みが決められ、そのルールを統括する組織としての国際オリンピック委員会が設立された。さらに会議では最初の開催都市としてアテネ、続く第2回開催都市としてパリを選出したが、そこにはオリンピック黎明ならではの意図があった。当初、第1回目の開催都市として、アクセスの良さや競技施設の面からみてロンドンを推す声が少なくなかったが、アテネが選ばれた背景には近代オリンピックのはじまりとして、利便性より象徴性が必要との思惑があった。続いてパリが選ばれたのはクーベルタンの故郷で大会を開催するという個人的な思惑よりも、すでに開催が決まっていた万博とセットにすることで、その観客の動員を見込んだのだった。実際その後、続くオリンピックは万博との共催ということで、国際的イベントとしての体裁を整えていくことになるのである。

拡張

1896年のアテネ大会以降、クーベルタンの当初の意図通り、戦争による3つの大会の中止を除いて、4年ごとにオリンピックは開催されていく(冬期も含めると現在は2年おき)。そしてその規模も1896年の第1回アテネ大会では競技数43、参加選手241人という規模のものが、最新の第30回ロンドン大会では競技数302、参加選手10568人という規模にまで拡張していく。

まさしく「世界最大のグローバル・イベント」として近代オリンピックは成長していくのだが、その地理的広がりにはある種のバイアスがかかっている(図1)。これは夏季オリンピックで特に顕著な傾

【図1】夏季オリンピックの拡大
(大会競技数と参加選手数の変遷)



向である。もともと西欧で始まった近代オリンピックの開催都市をしてみると、2020年の東京大会までの29の都市で夏季オリンピックが開かれているが、そのうち半数以上の16都市がヨーロッパに位置している。ヨーロッパではおおよそ1〜2大会おきにオリンピックが開催されているのに対して、アジア、アメリカ大陸での開催は圧倒的に少ない。地理的分布に加え、オリンピック開催都市は政治的あるいは経済的にも偏りがある。これまでの夏季オリンピックの開催都市のうち約2/3にあたる19の都市が首都での開催である。オリンピックはサッカーW杯など異なり、その開催権利が国でなく都市に与えられる。しかしながら現実として、オリンピックは都市のイベントであるというより、国イベントであるといつかのごく取り扱われてきた。ヒトラーがナチスの第三帝国の宣伝のために大々的に用いた1936年のベルリン大会、中国の国威発揚の象徴となった2008年の北京大会等々……。当然のことながら、オリンピック期間中にも多くの政治的思惑が露出し、そして時にそれが衝突する場となってきたことは、皆の知るところである。そして加熱する昨今のオリンピック招致の場にはその国の長がプレゼンに現れるのが常となっている。さらにこれまでの開催都市を経済という視点で振り返るとき、オリンピックを開催できるのは経済力のある都市に集約していることも明らかだ。特にオリンピックが巨大化し、その開催に莫大な資金を必要とする近年のオリンピックの開催都市のほとんどがα都市（フフハラ大学の Globalization and World Cities 研究所による世界の都市の分類。経済規模に応じてα、β、γにランク付けされる）である。エリート（アスリート）のためのエリート（都市）に

よるグローバルイベント。それが今日のオリンピックなのである【図2】。

メディア

第1回近代オリンピックでは再建された古代競技場パナセニオン・スタジアムに周辺の道路や丘も含めて約10万人ほどの観客が集まり、アスリートのパフォーマンスに一喜一憂する。そこには選手と観客を繋ぐ場があり、場がメディア（媒体）であった。しかしそのメディアのあり方はオリンピックの発展とともに変容していく。別の言い方をすればメディアがオリンピックを変えたとも言えよう。

1924年のパリ大会では早くもラジオが登場する。競技の実況中継がラジオを通して、スタジアム外にも届けられたが、まだ世界標準の通信網が整備されていない時代である。放送を聴けたのはフランス国民に限られていた。

ラジオに続き、テレビというメディアが初めてオリンピックで使われたのが、1936年のベルリン大会である。ヒトラーの政治的プロパガンダとしてのオリンピックとなった大会は、その模様が映像として記録され、選手村や公共のホールや劇場で放映されることとなった。またその映像は飛行船に乗せられ、国外にも届けられ、時間差はあるもののオリンピックが映像として世界に輸出されることとなる。その後1948年のロンドン大会ではBBCが競技の模様をライブで、自分たちの放送網に乗せて伝えるようになったが、その配信先はロンドン市民に限られていた。技術的には1956年のメルボルン大会の頃に国際的にライブ映像を配信することができるようになったと言われているが、この大会は欧米のテレビ放送網がテレビ放送権の購入を拒

否したため、結果的には国際放送の実現には至らなかった。

そういった意味で1964年の東京オリンピックが「メディアとしてのオリンピック」の発展に果たした役割は大きい。日本の放送関係者が総力を挙げて撮影機器から衛星中継に必要とされる一連の機器を国産で開発することにより、初めてライブ映像を世界に配信することに成功する。またイベントの一部をカラーで放送することにも、当時大多数であった白黒テレビの視聴者用にも高い解像度の映像が届けられるように技術的配慮が図られた。その後も繰り返され放送されることになるパレーボール女子決勝（瞬間最高視聴率は95%）、東洋の魔女の活躍に国民が喚起する状況は、このような技術的背景なしでは語れないだろう。さらには今日では当たり前となつている「スロー再生」の技術などもこの時、初めて使用され、東京オリンピックは日本の技術を世界にアピールする檣舞台となったのだ。

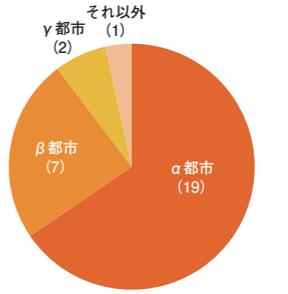
その後もテレビ放送は進化と拡大を続けることとなったが、オリンピック自体を延命させてきたのもテレビ放送なのである。最初に夏季オリンピックの放映権が売れたのは1960年ローマ大会で、当時アメリカのCBS放送がその放映権として落札した金額は39万4000ドルだが、NBCの2014年〜2016年・2018年〜2020年の4大会での放映権は43億8000万ドル（約5250億円）になる。日本に対する放映権も、NHKが1960年大会で支払った額は5万ドル（当時のレートで1800万円）だったが、2014年のソチと2016年のリオデジャネイロ大会では支払った額は360億円にも上る。この世界中から集められる莫大な放映権料が今日のオリンピックを支えているの

だ。

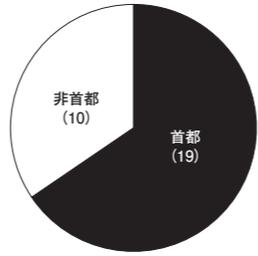
そしてオリンピックとメディアの関係はインターネットの誕生により、トップ・アスリートを映し出すテレビ画面の置かれたリビング・ルームから人々を解放する。オリンピック競技のネット配信は2004年のアテネ大会から導入されたが、これは放映権を持つテレビ会社が、自分たちが入手したコンテンツをネットで配信することによって始まった。これにより人々がオリンピック競技を観覧できる「場」はもはや意味をなさなくなった。言うまでもなく、オリンピックを閲覧できる人の数は飛躍的に伸びた。今日のオリンピックというスペクタクルはスタジアムにいる8万人に対してではなく、ネットにつながれた数十億人もの観客に対して発せられるものであり、そのためのイベントの作り方が模索されているのだ。実際、今日のオリンピックにおける競技場観戦のチケット収入はオリンピックの大会収入の約5%にすぎない。

セキュリティ

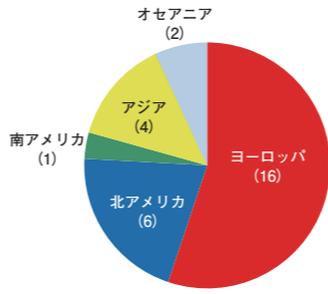
今日のオリンピックには、その黎明期に創設者クーベルタンが思い描いた、緑豊かなランドスケープの中にある競技場でのどかに行われる「モダン・オリンピック」のイメージはもつない。オリンピック開催中、都市会場は高圧電流の流れるセキュリティ壁で覆われ、付近には地对空砲が設置され、開催都市は「要塞」と化する。サイバー・テロの攻撃に對し、目に見えないところでも専門家が総力戦で防御を張り、大会の運営に支障がないよう目を光らせている。昨今のオリンピックではハードとソフトのセキュリティをいかに構築するかが大きな課題となっているのだ。



グローバル都市競争力
(各都市のランク分けはラフバラ大学(英)の Globalization and World Cities 研究所の分類による)



首都/非首都



地域

【図2】夏季オリンピック開催都市の分類

オリンピックとセキユリティを考える上で、歴史上いくつかの重要な出来事がある。1972年ミュンヘン大会で起きたテロ事件だ。パレスチナのテロ組織「黒い九月」が選手村に侵入。銃撃戦の後、人質となったイスラエル人選手9人が殺害される。これ以降、選手村への出入りが厳しく制限され、アスリートは一般市民あるいは観光客から厳格に分けられることとなった。

そして1996年のアトランタ大会。民間資本による、企業中心で進められたアトランタ大会では、大勢の観客をさばくためのインフラの不備や、セキユリティ計画の脆さが露呈し、オリンピックパークでの爆発事件を防ぐことに失敗。これにより2名の死亡者、111名の負傷者を出してしまふ。以降、IOCは民間主導のオリンピックに消極的になり、行政中心にインフラ整備、セキユリティ計画に万全を期すよう開催都市に求めていく。

さらに2001年9月11日に起きたアメリカ同時多発テロは、テロリズムに対する恐怖を人々に植え付け、その防御策として、過剰なまでのセキユリティ依存を誘発していく。これを反映して9・11以前の2000年シドニー大会と以後の2004年アテネ大会ではセキユリティ費用が1億8000万ドル(約216億円)から15億ドル(約1800億円)へと飛躍的に増えることとなる。さらに2008年北京大会では65億ドル(7800億円)かつたと推測されている(2012年7月30日、カナダCBSニュース)。2012年のロンドン大会でも招致決定の歓喜に包まれた翌日、市内を同時多発テロが襲い、これによりさらなる安全性の確保が求められ、最終的には莫大な予算をセキユリティにかけることとなった。

オリンピックが開催されても、チケットを持たない大多数の市民は競技会場に入ることもできない。そして大会期間中は厳戒体制となる市内で日常生活を送ることとなる。これを嫌って、近年の開催都市ではオリンピック期間中は街を離れる住民も少なくない。メディアを通してその内容が世界中に発信される中、厳戒態勢で開かれるリアルなオリンピック。その意味を私達は問わなければならない。

支配者たち

1896年のアテネで始まり、その後も時代の変遷とともに変容しながらも存続してきた近代オリンピック。その運営を担ってきたIOCの体質も時代とともに変わってきたが、その意思決定には時のIOC会長の思惑、力量が大きく影響している。

例えば、アマチュアリズムの問題。1952年から1972年の間、第5代IOC会長を務めたアベリー・ブランデーは近代オリンピックのアマチュアリズムを尊んでいたが、時代は厳格にアマチュアリズムを存続していくことが厳しい状況となっていた。それでもブランデーの在任中はプロ選手の参加に厳格な態度を取っていたが、退任後、新たにキラン・卿が第6代会長へと就任すると、すぐさまオリンピック憲章からアマチュア規定は削除された。さらには1980年にホアン・アントニオ・サマランチが第7代会長に就任すると、オリンピックの商業化路線と併行して、プロ選手の参加はさらに緩和されていくこととなる。

近代オリンピックの歴史を振り返る中で、サマランチの会長就任はやはり大きなターニング・ポイントである。実際、サマランチ就任前のIOCは財政難に苦しみ、さらには開催候補都市の減少など数々

の危機に瀕していた。将来の存続さえ危ぶまれていたオリンピックを、世界最大のスポーツイベントとして確固たる地位を確立させていたのは、サマランチの政治手腕に他ならない。実際、彼は政治家であった。サマランチはスペインのフランク独裁政権下でスポーツ長官に任命され、駐モスクワのスペイン大使も務めた人物である。

サマランチが就任して手をつけたのがスポンサー制度の改革、オリンピック放映権の吊上げであった。それまでの方式を一新し、サマランチは「業種一企業の国際的なスポンサーを募り、契約した企業に独占的に五輪のマークの使用を認めるなど、オリンピック・スポンサーのプレミアム化に成功し、巨額のスポンサー資金を得ることに成功した。さらにはオリンピック放映権の獲得に競争原理を持ち込み、放映権の高騰を誘導していった。このようなモデルを作りあげたのが、1984年のロサンゼルス大会であり、サマランチはユベロスの手法を踏襲、オリンピックを拡大していったのである。

ここに「近代オリンピック」から「現代オリンピック」への移行を見る歴史家もいるが、サマランチのオリンピックの商業化、拡大路線は多くの問題も引き起していく。オリンピック招致の過熱とともに、立候補都市は莫大な資金を招致活動に投じ、IOCもそれに便乗するような金拝主義が蔓延していく。IOC委員の買収や組織内での汚職などオリンピックにまつわる様々なスキャンダルがニュースを賑わすようになり、さらにはオリンピック規模の拡大にともない、開催都市には巨大で多様な競技施設が作られ、これがイベント後に「無用の長物」となることとなった。

このような拡大路線に軌道修正を迫ったのが、2001年にサマランチに代わり第8代IOC会長となったジャック・ロゲである。自らも母国ベルギーのセーリング選手としてオリンピックに出場し、その後は医師としても活動していたロゲの考える現代のオリンピックはサマランチのそれとは大きく異なる。ロゲにとって今日のオリンピックは巨大であり、コントロール不能となっている。さらには開催都市同士のノウハウの伝達も制度化されておらず、それが開催都市の負担を大きくしているといつものであった。ロゲは会長に就任するやいなや、このような懸念を是正するためのアクションを矢継ぎ早にとっていく。

まずオリンピックの巨大化を再考するための委員会がIOC内に立ち上げられ、同時に開催都市間の情報共有を実行するプログラムが組織された。さらにはオリンピック後を表す「オリンピック・レガシー」という言葉がロゲ体制の重要なキーワードとなり、この言葉は2003年にはじめてオリンピック憲章に明記されることとなる。ロゲ体制のもと、サマランチが進めてきた拡大路線は修正され、その結果いくつかの競技はオリンピック種目から姿を消すこととなった。しかし、ロゲ体制になっても、オリンピックの存続、そのための資金獲得、特にテレビ放映権をとおしては相変わらず重要であり、昨今の競技種目入れ替え、あるいは競技ルールの改正には、効率的なメディア・イベントとしてのオリンピックを作り上げていく意図があると言われている。

変わるものと変わらないもの。このようにオリンピックは革新と継承を繰り返しながら生きながらえてきたのだ。

team
Lab★

猪子寿之&チームラボ Presents

Proposal
1

参加型オリンピック計画 ウルトラテクノロジーがつくる 未来の祭典

●構成：鈴木靖子

●写真：小野 啓

いよいよ5年後に迫った2020年の東京オリンピック。半世紀前に輝いていた「失われた未来」へのノスタルジーではなく、将来を担う世代に本気でワクワクできる体験を送り届けるためには、どんな祭典であるべきなのか。

このミッションに挑むべく立ち上がったのが、猪子寿之とウルトラテクノロジスト集団・チームラボ。どうせ来てしまうオリンピックを、世界に驚かせる本当に“ハンパない”イベントにする秘策とは。「本当の未来」を切り拓くオルタナティブ・オリンピックへの提案を、猪子みずからプレゼンする——！



猪子寿之&チームラボが提示するオリンピック案のテーマは、「参加型・体感型」だ。「オリンピックの開会式って、毎回似ているように感じて、それぞれ結構特徴あるじゃない。北京オリンピックはスタジアムで豪華絢爛にアトラクションが展開するっていう、一言でいうと『舞台型』のオープニングだったんだよね。その場で見る人のスケタクルに最適化されていて、同時に、テレビを観ている人には、スタジアムにいる人と基本的には変わらないような体感があった。

一方のロンドンには「映画型」。基本的にはスタジアムでショーが行われているんだけど、映像が流れたと思ったら、カメラが切り替わって、上空にヘリがいて女王さまを迎えに行ったり。カメラワークはほとんど切り替えられ、しかも、前撮りの映像やCGを挟み込んだりと映画のような演出だった。テレビ中継で見ている人がいろいろなカットのつなぎによるストーリーを楽しめるように最適化されていて、スタジアムにいる人は断片的にしかわからないという、これまでにないスタイルだった。

北京は劇場型の開会式の最高峰だったと思うし、ロンドンは映画型の最高峰だったと思う。じゃあ、東京は？というときに、舞台型をやったところで

中国に勝てないと思いますし、映画型をやってイギリスに勝てるようだったら、もつちよつとみんなハッピーになつていったと思うので、まったく違う参加したり、体感するものに変わつた方がいいな」

それを可能にさせるのが、テクノロジーの進化だ。

「アンタルテクノロジーがネットを進化させて、ソーシャルメディアが広がり、同時に、テクノロジーは空間そのものをメディアに変えつつある。プロジェクションマッピングはその代表なんだけど、つまり、メディア自体が体感型に変わってきている。テレビという枠に収まっているものを見るのではなく、空間そのもので体感する。そしてそれが共有し合えるようになっていく。そういう時代なんだから、オリンピックだって『参加型・体感型』にできるだろう」と

舞台型でも映画型でも、「鑑賞モニター」であることは変わらない。これまでのオリンピックは、基本的に観客は第三者。猪子らは、このフォーマットを覆す。

それは、これまでとは違つてまったく新しい「21世紀のオリンピックのあり方を世界人類に対して提示すること」であり、未来を示すことによつて、2020年の東京オリンピックは人々の記憶に残るものとなる。



東京の様々な場所でシーンの素材となる別々の参加型アートが同時多発的に進行



Synchronized Opening Ceremony

街中に常設されたデジタルアートを運動実況 劇場やテレビを超えた「ネットワーク型開会式」が実現する

まずは、世界中からの耳目集まる開会式。会場はほとんどがメインスタジアムとなるわけだが、猪子は「スタジアムはいっそ、巨大なパブリックビューイングの場がいい」と言う。

「開会式のパフォーマンストって、基本的にいくつかのシーンをつなげることで全体の物語が構成されていきますよね。そのシーンは別にスタジアムでやんなくてもいいんじゃないか。例えば、20シーンで構成するのなら、東京のいろんな場所、20か所に来た人が参加できるデジタルアート空間とカメラを設置して、時間軸に合わせてカメラを切り替える。それをつなげることで、ひとつのオープニングの演出にできる。ロンドンでも前撮りの映像を使っていて、この流れはすでに始まっていると思うんだけど、それをリアルタイムの実況で見せていくわけですね」

つまり、東京各所に設置されたデジタルアート空間を中継つなぎ、スタジアムにいる人は巨大なパブリックビューイングで多くの観客とともに、つながり紡がれる物語を体感するというのだ。各所に設置されたデジタルアートについても仕掛けがある。

「例えば、秋葉原の中央通りに、体感できるつかいホログラム——鳥獣戯画から百鬼夜行、のらくろ、鉄腕アトム、ドラえもん、ワンピース、初音ミクまで、立体絵巻みたいなよつなたちで、連続していく日本文化を並べるんです。もちろん、その場を訪れた人は、歩きながらアート空間として楽しむことができるわけなんですけど、開会式ではレール付きのカメラが疾走するようにホログラムを撮影する。すると、1000年前から現代に至るまでの日本文化の変遷を伝えるシーンが完成するといっわけです。」

こうしたシーンを20なら20、東京のいろいろな場所にデジタルアートを置いて撮影し、つなげていく

ことよって、ひとつのオープニングの演出になりうるんじゃないかと。スタジアムやテレビで観ている人には、その20のシーンが織りなす物語とそのメッセージが伝わるわけです。

一方で、開会式のその瞬間に、例えば、中央通りにいた人はオープニング映像の中に入ってしまうかもしれないわけで、自分がオープニングのパフォーマンスに参加できるかもしれないというのは、実際に、東京に来る意味にもなるんじゃないかと。こうした演出は今まではまったく違って、都市の歴史を変えられるんじゃないかと思っています」

しかも、このデジタルアートは、オリンピック開催期間中に、ずっと楽しむことができるという。「そこは別に競技場ではないですから、デジタルアートは期間中、常設しておけます。実際の開会式のパフォーマンスは演者さんだったとしても、東京に来たすべての人が同じアート空間で体感できるという楽しみ方ができる。さらに、例えば、開会式と同じようにカメラを設置しておけば、シーン1からシーン20まで、都内各所を順番にめぐり体感していった人が特設サイトにアクセスすると、一見、オープニングで世界中に流れたのと同じ映像が見られるんだけど、実は全シーン、自分が演者の一人になっている！なんてこともできる。その映像がもたらえて、SNSでシェアされていったり、面白いですよね」

そうなったとき、世界中の人々は、友達が出ているオープニングパフォーマンスを見る。それもまた、オリンピックが作り出すコンテンツのひとつとなる。東京全体がオリンピック開会式の場となり、ネットによる拡散で東京オリンピックの楽しみかたは広がっていくのだ。



「Proposal」参加型オリンピック計画
ウルティマテックコンローが、未来の繁栄

Participatory Admission March

誰もが入場行進に参加できる
「チームラボスタジオ」を世界中に設置



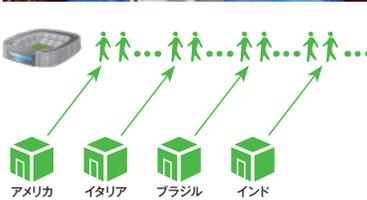
Digital Torch Relay

聖火はランナーだけのものじゃない
「デジタル聖火リレー」が生み出す
ソーシャルイルミネーション

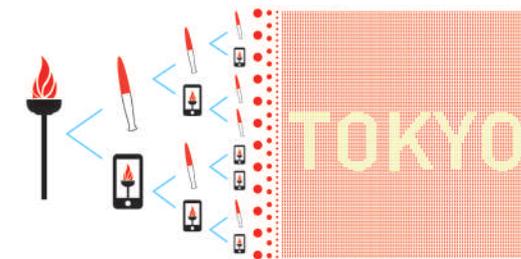


「あと、選手行進。あれって観てるだけだ」とテンション下がると、参加したほうがいいなって。しかも、東京に來れない人も参加できたら、超楽しいって思ったんです。僕ら、『チームラボスタジオ』という、カメラを動かすと架空の空間もついでくる、いわばリアルタイムに架空空間の中に入れるというものを作っていて、これを使えば、世界中の人が一緒に参加できる」

つまり、世界の都市に発展版「チームラボスタジオ」みたいなものを設置。行進に参加したい人はそこに集まり、グリーンバックの中、競技場に向かう行進だと思えば、意気揚々と歩く。このとき、目の前にはスタジアムに向かっていく景色が広がり、しかも、これまで世界中で行進に参加してきた人の姿が、自分の目の前に合成されていくのだ。



世界中のスタジオで選手たちの列に自分が混じっている映像を生成。入場行進を疑似体験できる。



ランナーの持つ聖火が近くを通過すると、参加者の持つ聖火デバイスやスマホのアプリに灯りがつき、さらに付近の人へと次々に広がっていく。



一番乗りを果たしたら、目の前にはスタジアムまでの道が広がるし、1万人目だとしたら、前を歩く9999人の人の背中を見ながら、国立競技場を目指して渋谷あたりを歩いている（景色を目にする）ことになるのだ。

「開会式の選手入場まで最後の選手がスタジアムに入った瞬間、カメラが切り替わり、もし、1億人の人が参加したら、その人たちが代々木から渋谷まで人がぶわーと行進している映像が映しだされるわけ。テレビを見ている人は、『東京オリンピックの行進、1億人参加してるよ』みたいな。実際はデジタル空間だから、カメラは高速に処理できるから、1億人が並んでいようと処理することはできる。一瞬、自分も映っている1億人が参加した行進でオープニングが始まる、ロマンチックじゃないですか」

開会式において欠かせない、儀式が聖火リレーである。スタジアムに灯された火は開会期間中、燃え続ける。言わば、オリンピックの象徴だ。

「LED内蔵の聖火トーチ型デバイスっていうのも、作っちゃったんだ」と猪子。チームラボで開発したスマホ用アプリ『つながるキャンダル』の技術を応用したというLED内蔵の聖火トーチ型デバイスは、火がついているデバイスが近づくことによって火が灯る仕組みになっている。

「聖火リレーを沿道で見守る人、スタジアムで聖火ランナーを待つ人には、火がついていない聖火デバイスを持ってもらおうです。で、聖火ランナーが近づき、まさに目の前を走り去るそのとき、聖火ランナーの持つデバイスに反応して火が灯る。火をもらった沿道の人は、他のまだ火がついていない聖火デバイスに火を灯していく。沿道の人々同士で次々リレーされていくわけです。聖火ランナーの歩みとともに光の帯は伸びていき、聖火台に点火したとき、スタジアムから東京の都市全体までが光でつながるわけです。さらに、聖火デバイスの火をスマホのアプリで共有できるようにすれば、世界中の人々に届けることができる。テレビで観ている人が競技場の聖火がついた瞬間、手元のスマホに聖火の炎が燃え上がるなんてなったら超楽しいよね」

「目の前で世界一のアスリートが100mを走った
ら、国や人種に関係なく単純に面白いじゃないで
すか。」人間ハンパねえ」って。それが競技場では
見られるんだけど、どうしても豆粒サイズ。テレ
ビで観戦もできるけど、やはり二次元。それです
ごさが伝わらないと言わないけど、目の前で体
感できたら、すげえ、感動するんじゃないかって」
こうしてフアンに加わったのが、街中のホログ
ラム中継所の設置だ。
「例えば、渋谷にメディアを設置して棒高跳びをホ
ログラム映像で中継したら、『2階のスタバ超えて
るよ、むしろ入れないよ』とか、アスリートの
すごさにリアリティが出ると思ってます。
ホログラムなら繰り返し再演が可能だから、
中継だけでなく、競技が終わった後、金メダリス
トと100m走を一緒に走ることができるとし、撮
影装置をセットしておけば、選手のはるか後ろを
走る自分の映像を手に入れるなんてこともでき
る。こうした中継所が、日本のいろんな場所にあっ
て、自分も参加できるオリンピックになったら、
面白いんじゃないかって思うんです」
ホログラムは、夜間や屋内など光の問題さえ解
決できれば、すでに実現できる技術だという。
猪子らがイメージするのは、見に行くオリンピッ
クではなく、参加・体感するオリンピック。「東京
行って、記念写真じゃなく、記念オリンピック
してきたよ。ピョッっ。」
—そんな言葉が交わされるオリンピックだ。

アスリートの肉体を超体感
ホログラフィック競技中継

Holographic Sports Broadcast



テクノロジーが更新するオリンピックと社会契約

猪子寿之 × 宇野常寛 × 落合陽一 × 水口哲也

2020年、テクノロジーの進化によってオリンピックはどのように変容し、そして、新たな価値観を提示したオリンピックは、社会と人の結びつきに対し、どんな“遺産”を残すのか。本誌前項にて、「参加型・体感型オリンピック」という大胆な計画案を披露したチームラボ・猪子寿之に、メディアアーティストの落合陽一氏、レゾネア・水口哲也氏を加え、オリンピックと技術が変える文明のフェーズについて語り尽くす。

●構成：久保田大海



猪子寿之 (いのこ・としゆき)
7ページ参照。



宇野常寛 (うの・つねひろ)
7ページ参照。



落合陽一 (おちあい・よういち)
1987年生。メディアアーティスト、日本学術振興会特別研究員DC1、IPA認定スーパークリエイター。現在、同博士課程在学中。制作のコンセプトは変幻するメディア装置を用いた「コンピュータグラフィックスの実体化」と「事象の電氣的再構成」。研究テーマは、HCI、ディスプレイ、メディアアートなど多岐に及び、実世界志向のコンピュータグラフィックスを専門とする。国内外の受賞歴多数。



水口哲也 (みずぐち・てつや)
1965年生。レゾネア代表。慶應義塾大学メディアデザイン研究科特任教授。共感覚的作風でさまざまなクリエイションに携わる。代表作に、文化庁メディア芸術祭特別賞を受賞したゲーム「Rez」、「Child of Eden」など。また、音楽と映像のハイブリッドユニット・Genki Rocketsを主宰、作詞や映像演出、プロデュースを手掛ける。

なぜ「参加型オリンピック」か

宇野 この座談会のテーマは「テクノロジーとオリンピック」です。オリンピックは20世紀半ばのある時期からマスメディアによるナショナリズムの高揚装置になった。そして1984年のロサンゼルス五輪くらいからは、完全にテレビと結託して、テレビのためのオリンピックになったと思います。それが21世紀になり、インターネットなどさまざまな情報技術が登場することにより、メディアが中心から周辺に一方的に発信するものではなくなりつつある。新しい情報技術の登場により、オリンピックと人の関係が変わる端境期に突入したのだと思います。

そこで本特集では、猪子さんにはテクノロジー環境の変化を前提として、「チームラボ [1]」が考えられた。参加型オリンピックの計画案を作成していただき。この提案を出発点に、2020年以降のテクノロジーが人々の関係や社会のあり方をどう変えていくのかを議論していきたいです。まず、猪子さんに「なぜ参加型オリンピックでなければならぬのか」について、話してもらってそこから始めようか。

猪子 「なぜ」に答えられるかわからないけど、大枠は「鑑賞型」から「参加型体感型」のオリンピックになったらいなと思っています。オリンピックのオープニング（開会式）はずっと鑑賞型でした。細かく言えば2008年の北京五輪は「舞台型」で、2012年のロンドン五輪は「映画型」だったと思う。ロンドン五輪はわかりやすいので例に出すと、オープニングは映画監督が総合演出をやっている。中世から産業革命の時代、ときには病院の看護師

や患者が登場したり英国の歴史に沿ってシーンを分けて構成されていた。基本的にメインのシーンは競技場でやっていて、舞台美術が下から上がってきたり横に引いたり、演者も競技場の真ん中から出てきたり違う格好をした演者が入ってきたり、いくつかのシーンを切り替えていたと思うんだけど、宮殿の中とか競技場で行われていないことはシーンによって前撮りの映像もはめていたよね。

水口 確かに、みんながよく知っている物語をつないでたよね。映画『07』シリーズとか、音楽ならビートルズやクイーンといったロックバンドとか。

猪子 そういう「鑑賞型」ではなく、もし2020年の東京五輪で「参加型」をやるならば、シーンごとにはらしちゃって、競技場ではなく東京の都市の中に、東京にオリンピックを観に来た人が演者の代わりとなって参加できるインスタレーションなアート空間をつくりたい。参加する人たちは演じているつもりはないんだけど、テレビで見ている人は物語としてちゃんと見られるようなものができると思っ

ていて、たぶんそれが成立するのはテクノロジーのおかげなわけ。
わかりやすい例をあげるとすれば、チームラボの作品の「1」に落ちてくる「書」にタッチするとバツと動き出すみたいなの（『世界はこんなにもやさしく、うつくしい』[2]）があるんだけど、実際に壁を触る人は2割くらいで、残りの8割の人たちはただ誰かが触っているのをずっと見ていただけなんだよね。それは誰かが触ってきてくれる世界が気持ちいいからただ見ているだけなんですけど、ほんと延々と見るだけ。

宇野 みんなが触るわけじゃないんだ。
猪子 そう。8割は見てるだけ。つまり、触らな

Keyword 1

チームラボ

チームラボはエンジニア、デザイナー、建築家、CGアニメーター、数学者など様々なスペシャリストから構成される「ウルトラテクノロジーロジスト集団」。株式会社としては大手企業のウェブサイトを制作するなどウェブ・コンテンツ等の制作会社でもある。代表の猪子寿之を中心に、東京大学や東京工業大学の大学院生・学部生が集まり、システム開発の請負事業をはじめたのが発祥。

2012年に欧州最大のバーチャルリアリティ博覧会「Avali Virtual」にて書道家の柴舟氏とのコラボ作品「世界はこんなにもやさしく、うつくしい」が建築・芸術・文化賞を受賞。同年に国立台湾美術館で外国人初の個展となる「We are the Future (藝術超未来)」展を開催。2013年にシンガポールの国際美術展覧会「シンガポールビエンナーレ2013」に参加。新作「秩序がなくともヒースは成り立つ」を発表。同作品はオーストリアのメディアアートの祭典「アルス・エレクトロニカ」Interactive Art部門で入選するなど、海外での評価が自立しつつ。
日本独自の空間認識を「超主観空間」と名づけ、ユニークなパースペクティブの解釈に基づく作品に特徴がある。 <http://www.team-lab.net/>



くてもとにかく気持ちいいし、美しいっていうのを
すごく意識してつくっているから。

話を展すと、テレビを見ている人は普通に完成さ
れたオリンピックのオープニングを見ているんだけ
ど、東京のあそこに行けば自分も演者になれるん
だっていうリアルティが、よりオープニングをエキ
サイティングにするような気がするんだよね。うち
でやっているプロジェクトエクシオンマッピング(建物や
空間に映像を映し出す)も、99%の人はYouTube
で見ているんだけど、あそこへ行ったリアルに見
られるんだと思うから面白いわけで。これがCG
だったら誰も見ない。

水口 メディアアーティストの岩井俊雄さんの作品
にすごく秀逸なのがあつてね。それを体験したと
きにインタラクティブ(双方向)は本当に深いなと
思つて、その後僕にゲームをつくることを決意させ
たアート作品があるんで。

カメラが付いているテレビが置いてあつて、た
だドン！ドン！ドコドコドコドコ、ドン！ド
ン！ドコドコドコドコと繰り返して音が鳴つてる
の。「なんだらう」って近づくといくと、最初の「ド
ン！ドン！」で写真2枚をキャプチャするんだよ
ね。自分の「なんだらう」ってカメラを覗いている顔
が自動的にスクラッチする。そのあとのドコドコド
コドコで高速にスクラッチする。やっていると面白
くなってさんさんいろいろな表情やポーズを試して、次
に他人の反応が見たくなるから誰かがやつてい
るのを観察するようになる。つまり一連のインタラク
ティブの中で能動と受動のプロセスをアートとして
観客に体験させたいわけ。

要はプロセスがすごく大事だつてことなだけ
ど、猪子さんの提案は、たくさんの人たちを巻き

と、テレビというメディアに日本人があらためて気
づいたわけです。テクノロジをインフラ化して
どこに共時性を持たせるかに僕は興味があります。
猪子さんが提案するよつな、観客が参加するイ
ンタラクティブアートに触れる機会は増えているも
の、習慣化されているわけではない。たとえば、
「ニコニコ動画やUstreamで動画を見ながら何かを
書き込むことをする人はいるけれど、日本人全員
がするわけではないですよ。ある種、オリンピック
開催ということが契機となり一般化する、オリ
ンピックの長期的な影響に興味があるわけです。

2020年の東京五輪は、米国シリコンバレー
vs日本ガラパゴスで一時的には敗戦した日本の一
が、どうやって自分たちの良さを取り戻すのか、あ
る種の共同幻想をどうやって取り戻すのか。もしく
は共同幻想なきまま、テクノロジとからくりから
くる文化性で島宇宙のままやっていくのか、そのテ
クノロジ的なまきつけかけであると思うのです。オリ
ンピックの開会式が劇場型・映画型であれインタラ
クティブ(「魔法の世紀」)的であれ、全体の行為
として何らかのディレクション(方向付け)にもと
づいて行われることであり、その何をインフラ化し
たいのか、習慣化したいのか、共時性のあるもの
として皆で受け入れるのかといったことを自分たちで決
めないといけないと思うのです。

テクノロジが再編する21世紀の社会契約

宇野 なるほど。1964年の東京五輪がカラーテ
レビを普及させたように、2020年の東京五輪は
どんな遺産を残せるのか。つまり、猪子さんの提案
するインタラクティブな参加型オリンピックを成し

込みながら完成していくカタチのない彫刻のよう
なものだと思う。TEDでプレゼンテーションしたエ
リック・ウイテカーという作曲家・指揮者がいる
んだけど、彼は自分の書いた楽譜をネットで公開して
「オレはテノールをやりたい」「私はソプラノをやつ
てみたい」という人たちの歌声をYouTubeで集
めて、73か国4000人が参加した「バーチャル合
唱団「3」というプロジェクトをやったんだよね。
これがトリハダものでさ。同じように、東京五輪の
オープニングで参加した人の素材がどんどん吸い上
げられて、インタラクティブに動く巨大な彫刻のよ
うなものができあがつていったら面白いね。

猪子 チームラボでも結婚式で似たことをしたこ
とがある。曲が流れて、スマホを持って歌うと曲がいっ
しよだから、みんな勝手につながるじゃん。自動編
集で。だから結婚式前に友だちにメールしてハー
って歌ってもらつて集めて……。

宇野 同じようにオリンピック期間中は素材が集
まり続けるわけだ。

水口 そういのが世界中から集められて、東京の
街中のディスプレイから流れてきたらいいよね。ラ
ンダムに出てくるから「これ、どこの国からだらう」
みたいに。

落合 僕は今回の座談会のテーマは「テクノロジ
から見た2020年オリンピックのレガシー(遺
産)は何か?」ということだと思ひます。たとえば
1964年の東京五輪では、建てた競技場が残る、
高速道路や新幹線が開通する、日本人がスポーツに
目覚めるとか、いろいろありますよね。その中で
も、特にオリンピックを中継したテレビの視聴率が
軒並み高視聴率で、「東洋の魔女」といわれた女子
バレーボールの決勝は番組平均66.8%であつたり

遂げるにより、何を残すことができるかとい
うことですね。これはぜひ猪子さんに聞きたい。
猪子 うーん。それって根本的に人類の、社会のあ
り方が変わるんだ、みたいなことだよ。切腹しな
きゃいけない時代があつたのに今は刀を持つちゃい
けない、ちよんまげがおしゃれだつたのに今はタサ
い、みたいな……。

よくわかんないけど、参加型になることで、社会
のあり方がこんなに変わるかもしれないぞつてこと
でしょ。テレビも産業革命みたいなもので、大量生
産とブロードキャストが一体となって、人間とし
ての社会形成が変わつたわけだ。

宇野 それって、前号『PLANETS VOI』で「今
の情報技術で何がいはん変わるだらう?」とい
うテーマで水口さんとお話ししたとき、個人と世界
個人と社会など、個人と何か大きなものとの、エン
ゲージメント(結びつき)、こそが変わるんじやな
いかとおっしゃつていたことも関係すると思つん
です。

水口 以前に話したのは、ストーリーテリングはも
はや生産者の一方的な発信ではなくて、ユーザーを
どう強固に交わらせて、よい関係を構築するかのエ
ンゲージメントに変わりつつあるという話だったよ
ね?。

宇野 20世紀は端的にいえばマスメディアの時代
ですよ。近代国家が国民をまとめるためにマスメ
ディアの力を使った。政治権力がマスメディアをう
まく使ひすぎた20世紀前半は、その結果ファシズム
が生まれ、大戦争が起きてしまった。20世紀後半は
逆に政治とマスメディアが切り離されたゆえに、世
論や世間の文化といったマスカルチャーが世界をつ
くつていたわけです。

Keyword 2

**世界はこんなにも
やさしくくろくくしい**

書道家の紫舟氏の書をモチーフにしたインタラク
ティブなインスタレーション作品。壁面に書が映し出
され、流れ落ちる書に観客が触れると、文字が姿を変
える。「鳥」の文字であれば羽を広げた鳥のイメージ
に変わり、「木」の方に飛んで行くと、「蝶」の文
字であれば「人」は蝶々が、「花」には寄り添う。文字
から生まれたものたちが、それぞれの位置や関係性、
物理的な影響をそつて互いに影響を受けながら、自然
界に同じ瞬間がないことと同じように、空間上にリア
ルタイムに計算されてアニメーションをつくる。

漢字一文字を持つ世界、書に込められた思いを、観
客の「触れる」という行為により呼び戻すことで、相
互に作用しながら独自の世界がつくられていく。オリ
エンタリズムの懐かしさを最新のテクノロジで表現
したインタラクティブ作品。
<http://www.team-hob.net/art/windowing.html>



紫舟+チームラボ, 2011, インタラクティブデジタルインスタレーション
書: 紫舟 音楽: 高橋英明

Keyword 3

バーチャル合唱団

アメリカの作曲家、指揮者のエリック・ウイテカー
氏による、一人のファンの動画投稿から始まり、イ
ンターネットを通じて2009年に組織されたバー
チャルな合唱団。世界中の国々から寄せられた歌声
を重ねることで一つのバーチャル合唱作品をつくり
あげた。2010年にその作品がYouTubeに投稿さ
れて反響を呼び、2011年のTED (Technology
Entertainment Design: アメリカ発祥のテクノロ
ジー、エンターテインメント、アートを題材にプレゼ
ンテーションを行うカンファレンス)でウイテカー氏が
「2000の歌声でつくるバーチャル合唱団」としてプ
レゼンテーションを披露して世界的に有名になった。

バーチャル合唱作品はYouTubeなど動画投稿サイ
トで今でも視聴できその姿でられる美しい「ホーム」は、
インターネットを通じて結びついた物語と相まって感
動的である。



つまり、個人と社会を結びつけるものはマスメディアで、近代オリンピックは20世紀半ばのある時期から、マスメディアによるナショナルリズムの高揚装置になっていた。それが1984年のロサンゼルス五輪以降、さらにテレビと結託して国家のみならず産業を巻き込んでいったわけです。

猪子さんがやろうとしていることは、単にテレビからインターネットへというメディアテクノロジーの進化という表面的なことだけではなく、個人と大きなものとのエンゲージメントを変えることに他ならない。で、これは伝統的な政治哲学の言葉に置き換えれば、社会契約というものの更新だろう、と。

猪子 さすが宇野さん。僕の解説よりわかりやすい(笑)。

宇野 たどえば僕はもうサッカーのワールドカップを見ていても、ぜんぜん興奮しないんですよ。もっと正確にいうと、こいつのシチュートはうまいとか、ドリブルがめちゃくちゃかっこいいとか、そういうプレイそのものには興奮できる。しかし、自分と同じ日本人の選手が活躍しているから、日本が勝つからうれしいということについては、僕には引っかけがなくて感動できない。その一方で、自分自身が講演に行つて、すごく仲良くなった学生がいる高校が甲子園で勝つて、すごく嬉しいわけです。

このエピソードが象徴しているのは、自分が少しでも参加していたり関わっていたりしたら、人は感動できるし、自分とはかけ離れた何か大きなものでも結びつくことができるということ。オリンピックの開会式に参加型にできるということが意味するのは、マスメディアの影響力が低下することで失われたところあるエンゲージメントを、テクノロジーで取り戻せるということだと思います。

ものにお金を払うようになると、また一つテレビ的なオリンピックの破壊につながっていくのではないかと思います。

水口 スタジアム内の置ける場所すべてにカメラを仕込んでしまえば、まさに『マトリックス』に近い世界観が可能になってくるよね。2014年ブラジルのサッカー・ワールドカップで、いちばん驚いたのは何といってもラジコンで操作する「ドローン(Drone)」「s」からの空撮映像、斜め上からのシチュート映像のように、見たことのない映像が新鮮でした。カメラが無数にあつて、視点の選択権が見ている人にあるというのは遠い未来じゃないよね。

落合 やるかやらないかの話で、今の技術で十分に可能だと思います。

宇野 大事なポイントは一入ひとり自分が自分にとってのオリンピックを見られるということですね。テレビとつづ装置は一つの夢を対応させて、全国民・全世界中同じものを見せる。しかし、僕たちの考える参加型オリンピックというのは、同じものを見ているのだけど、見え方は一人ひとり違う。みんなバラバラに夢を見ているけど、それで一つの社会を運営できる。そんな社会のビジョンを「参加型オリンピック」として位置づけられたらいいですね。

時空間を超えたイメージの創出をめぐる

落合 さらにいえば時空間を飛び越えることもありえますよね。バラバラな視点が違つていって、一人ひとりの時間や空間が違つてもいいということでもあり、劇場型や映画型で重要な時間の概念がほとんど無意味になつていくということですね。

水口 大賛成。さっきまでオリンピックレガシーの

社会を形成するのに、マスメディア的な統合を行うのか、それとも情報技術の直接参加によるものを考えるのか。これが猪子さんの基本的なコンセプトだと僕は思っています。

落合 別の方向から、一つ例を出していいでしょうか。カーネギーメロン大学の金出武雄先生のグループが開発した「Eyevision (アイビジョン)」[4]というシステムがあつて、それがアメフトのスーパーボールで実戦投入されたことがあります。そのときに撮影された動画を見ればわかるんですが、選手の手をのりぐるつと回つて自由な視点でフィールドの中を見られるんですよ。

水口 映画『マトリックス』の格闘シーンで、飛び上がった瞬間、一旦停止してクルッとカメラが人物の回りを一周するあの映像だよね。バレットタイム。

落合 それです。リアルタイムに30台のカメラが追いかけて撮影して、デジタル技術で画像を連続的につなぎ合わせて見せるんです。この動画が2001年のもので、もっと進化した今の技術だと選手の横で見ているような気分になります。言い換えると、会場で見るともデジタルで見るとも臨場感ある世界になる可能性があるという話です。

何が言いたいかというと、2020年の東京五輪には見たいものにお金を払うことができるなど思うんです。選手がクラウドファンディングを使い、インターネット経由で資金を集めることだってできる。逆に観客は払いたい選手にお金を払うこともできるし、見たい場所にお金を払うこともできます。

今までは高いお金を払って、実際に競技が行われる会場に行くことがオリンピック最大の参加であったものが、テクノロジーにより会場に行かなくてもテレビ以上にリアルな参加ができる。さらに見たい

話をしてたけど、キーワードは「時間」じゃないかと思つている。これは猪子さんのプレゼンのいちばん大事なところだと思つけど、世界中から集まった人たちが現実をスキャンしてつくりあげたものが、10年後、20年後にどんな重なりについて、俺らの記憶と想像の世界をオーバーラップする。それが現実になつていくんだよ。

身近なことでは、赤坂に「三分坂」つてのがあつて、昔は登るのに3分くらいかつてたのかと思つたら、坂の標識に「ここは昔、あまりに急な坂だったから車賃が銀三分増した」と書いてある。地名のほとんどはそうだけど、本来の意味を僕らはほとんど知らない。もし過去と目の前の世界をオーバーラップさせることができれば、ここに新たな現実が生まれる。震災とか戦争とかネガティブな事実もたくさんあるけど、もしポジティブな記憶をスキャンして放り込んで蓄積したものと共存して生きていけるようになれば、人はもっと幸せになれるはず。映像の解像度が4Kになろうが16Kになろうが、セピア色のフィルムに収められた世界も都市の一部として、時代や時間を越えたレガシーとして長く残っていくべきものだと思う。

宇野 いい話題になつてきましたね。インタラクティブなオリンピックのレガシーとして、時空間を越えるイメージをどう築けばいいのか。ここで思い出すのが実はチームラボの作品です。チームラボの作品はインタラクティブではないものもあるよね。

猪子 うちのインタラクティブな作品ばかりというわけじゃないから。あんまり知られてないけど、まったくインタラクティブのない作り込み映像のアート作品はかりつづつていた時期があるぐらい。基本的には、触らなくても、とにかく気持ちよくて美しい

Keyword 4

Eyevision (アイビジョン)

アメリカの放送ネットワークCBSが迫力ある映像を提供するために、カーネギーメロン大学 (Carnegie Mellon University) のロボット研究室を中心に、企業と協力して開発された技術。

一つのシーンに対し数十台のロボットカメラを使い、複数の角度から撮影した映像を、デジタル技術によって連続的につなぎ合わせて合成して見せることができます。



Keyword 5

ドローン (Drone)

無人で飛行することが可能な航空機。コンピュータで遠隔操作ができる。アメリカ軍が攻撃や偵察目的でドローンを使用するなど、軍事的な用途で利用されることが多い。最近ではフランスのパロット社が開発した小型無人ヘリ「iR Drone」など小型化したクアッドコプターが広く知られるようになり、ラジコンのようにスマートフォンやタブレットのアプリで操縦できるものもドローンと呼ばれる。また、動画撮影用小型カメラを搭載して空撮ができるドローンも登場し、映像の世界にも変革をもたらしている。



ものを意識してつくっているから。

宇野 そんなだよな。つまり、猪子さんはこの参加型オリンピックによって得られる次の社会のイメージというものを、すでにノンインタラクティブ作品で表現している。たとえば、滝（憑依する滝）やカラス（追われるカラス、追うカラスも追われるカラス、そして分割された視点・「Light in Dark」）は、チームラボが普段やっているインタラクティブ作品の結果、参加している人が感じている感覚、新しい感覚というのをビジュアルイメージに凝縮しているのだと思う。この対比で考えたときに重要なことは、実際に「オリンピックに提供すべきイメージは何か？」ということでしょう。

これまで単一の物語をマスメディアで社会全体に共有させるシステムのオルタナティブを考えてきたわけですが、そうなると同時に物語を情報技術が代替する時代の五輪に何を描くのが作家には問われるわけですね。

猪子さんの場合は「それぞれはバラバラの夢を見ているけど、調和がとれていてみんなハッピー」という新しい時代、新しい社会のイメージのメタ的な視覚化なのかもしれないですね。

落合 まさに「秩序がなくともピースは成り立つ」

「7」は、それぞれのプログラムが音楽に合わせて自由に踊っているだけに、お互いが影響を受けて結果的に調和が生まれる、という作品でしたよね。猪子さんはそれぞれの要素はバラバラにやっていると、最終的にはみんな、たとえばスタジアムのパブリックビューイングと一緒に観るといって「コレントな体験も大事にしていますよね。」

猪子 大事にしているという点、少し違うかな。テクノロジによって参加できる、自分の視点で見える。西洋の人たちからすれば、単なるオリエンタリズムにしか見えないのかもしれない。でも、このお祭りの文化でいえばピースな部分は、集団と個人が行き来する距離感です。個々でも集団でも、お互い対立も攻撃もない中で平和が成り立っている。このニュートラルなポジションこそ海外へ輸出すべきもので、いわゆる日本の書道や和柄など表面的なテクスチャとは違った価値観を打ち出していないといけないと思います。

水口 確かに、お祭りは個と群の魂を燃やす装置というか、儀式的な流れがありますよね。その中には当然のことながら物語もあるのだけど、ネバタのパーニングマンのように、結局のところみんなの目的は魂を燃やす「パーニング・ソウル」というか、最後はそこに向かっていくという感覚がある。そこは究極的に本能的でポジティブですごくいいですね。

猪子 よくわかんないけど、僕はアメリカで生活したことはないし、風船でつくった大なんてクソ興味がないから見たことがない。でも、巨大な金属でできたジェフ・クーンズの「Ballon Dog」はハンパなくカッコいいと思ったわけ。ミケランジェロの「最後の審判」だって、キリスト教にミミも興味ないけど、ハンパなくカッコいいと思うわけですよ。

美、みたいなものは、ある文化圏で誰かが発見をして異常なくらい積み上げていくわけですよ。『最後の審判』だって「立体的に見せる人は美しいと感じる」みたいな、なんかハンパなスペースタイプ（視点）みたいなものを発見して、積み上げてきているわけ。だから、文化圏が違ってもハンパなく美しいと感じるんじゃないかな。

太鼓のよつなものはものすごくプリミティブだ

るから自分事になる、というのもいいけれど、究極的には僕の興味はそこじゃない。「秩序がなくともピースは成り立つ」は中に入って近づくことインタラクティブをしてくれるけど、それが重要なわけではない。いちばんは、全体として1個のものを見たときに、その方が美しいものができる、ということかな。こつちの方が、人類がつくってきた、美、をバージョンアップできるんじゃないかと思う。言い換えれば、全員で共有する「物語」のようなものが、よりレベルが高い。

オリンピックのオープニングの話でいえば、すごく訓練された演者さんが演じた演出よりも、テクノロジにより世界中から集まった自由な振る舞いの方がコンテンツとして美しいってこと。

宇野 「物語」というより、完全に「イメージ」なんだよね。物語はどうしても言語的な世界の理解にもとづくものだけど、猪子さんは人間の五感にいかにか介入できるかというレベルで勝負している。つまり、僕らが考えている言語的な領域の外側に広がる、非言語領域に重心をおくことで、物語が失われてしまった世界に、それこそ「ピース」や「ハッピー」の新しいかたちを構築しようとしているのだと思う。

落合 先ほど水口さんが例に出された、バーチャル合唱団も、全体のハーモニーの美しさを、音楽のイメージで捉えている部分も多いのかもしれないね。『秩序がなくともピースは成り立つ』を見て思ったことですが、いろいろな方向に向いた日本的「秩序なきピース」が成り立つ条件は、お祭り、だと思っんです。日本のお祭りは踊っている人もいれば、屋台を楽しみながら鑑賞している人もいる。この、共時性、を持つ空間にたくさんの方がいるということ

し、人類共通でカッコいいと思えるだろうけど、そこまでプリミティブなレベルに下げないと世界共通にできないかという点、僕はそんなことはないと思っっているわけ。子供心にすごくバランスのとれたアルファベットのロゴをカッコいいと思っただように、意味がわからなくても美しいと思っはす。だから、「書」がカッコ悪いと思っただけなら、たまたまその「書」がカッコ悪かっただけなんじゃないの。

宇野 つまり、「書」であるのが何であろうが「オリエンタリズムである」と解釈するのは、鑑賞者の勝手な解釈だ。であるなら「書」でなくてもいいという話で、そういう文脈解釈のもと背後にある論理構造、チームラボで言うところの「超主観空間」が大事なのだ、ということですね。

猪子 でも、あれは自分の中ではオリエンタリズムなんだよ。区別がよくわからないけど。

宇野 まあ猪子さんの中の位置づけは置いておいて、要するにあとは表現の強度の問題でしょう。たとえば、日本のものを使うならオリエンタルな文脈をすっ飛ばして「超カッコいい」という説得力がないといけないし、日本的な意匠を使うにせよ、使わなにいせよ、この場合はやはりポトムアップ的な「秩序なきピース」が実現したあとの新しい世界を表現したものでないといけないと思います。

デジタルの論理から美と秩序の原理を発信する

猪子 ただ、ポトムアップでなくても美しいものではないかと思う。たとえば、iPhoneとかMac Book Airとか、Appleの製品は単純に美しいし、超カッコいいと思う。たぶん、そこにはデジタルやネットワーク世界の美しさが存在していて、それをス

Keyword 6

追われるカラス、
追うカラスも
追われるカラス、
そして分割された視点
- Light in Dark

光の八咫鳥「やたらち」が空間を飛び回り、その軌跡が光の空書を描くデジタルインスタレーション。鳥が空中で互いに追い合っていて花となり散っていく。2014年に発表されたチームラボの作品。

チームラボが提唱する日本独自の空間認識の論理構造「超主観空間」により、コンピュータ上の三次元空間に立体的に構築された世界が平面化し、映像化されている。鳥が乱れ飛ぶさまを、視点が回り込むことでダイナミックに表現し、演出されるダイナミックな映像は見る者を釘付けにする。

同作品は2014年7月〜8月にアメリカのニューヨーク「ペース・ギャラリー」(Pace Gallery)でも展示され、好評を得た。



チームラボ, 2014, デジタルインスタレーション, 4min 20sec 音楽: 高橋英明

Keyword 7

秩序がなくとも
ピースは成り立つ

楽器を奏でたり踊ったりする、それぞれが自立した無数のプログラムにより構成されるデジタルインスタレーション。2013年に発表されたチームラボの作品。全体に影響を与える者、全体を把握している者、おのおのが近くの人々が奏でる音の影響を受ける。中心や基準となる指揮者のような者は存在せず、ルールがないところで互いに引き込み現象が起こり、しばらくすると言葉に調和が生まれる。鑑賞者が近づくことと奏でることを止めてリアクションするが、しばらくすると再び楽器を奏で始めて、自然と調和が戻る。

同作品は「シンガポールビエンナーレ2013」に出展した際に、現地最大の新聞「THE STRAITS TIMES」の一面に大きく掲載されて話題を呼んだ。インターネットによりつながる世界では、今と違った方法でピースを成り立たせられるかもしれない、ということを表現した意欲作である。

http://www.team-lab.net/all/art/peace_sgh.html



チームラボ, 2013, インタラクティブデジタルインスタレーション
音楽: 高橋英明 声: 福岡ユタカ、田中悠美子

ティーン・ジョブズが再現したからなのだと思うんだよね。でないと、たった1種類の同じものを、こんなたくさんの人が買わないし。つまり、ジョブズはトップダウンでも新しい世界のイメージを凝縮できなかったんだよ。

落合 ここで確認しておきたいのは「デジタル」という言葉についてです。猪子さんはよく「デジタルの論理を使っただけだから」と言いますが、デジタルの論理はいろいろあると思います。インタラクティブ性だけではなく、たとえば、質量がないからカッコいいとか、時間を飛び越える、人間と人間が高速でつながることができるのもデジタルの論理です。デジタルカルチャー以降、僕は三つのキーワードがあると考えています。一つ目はデジタルがある種の「合理性」をもって成り立つということ。二つ目はマテリアルが物理性をもち「自由」であること。三つ目はデジタルを保持する限り「メディアコンシヤス（メディア自体を意識してしまつ）」であることです。

特に「メディアコンシヤス」が重要だと思えます。たとえば、ヘッドマウントディスプレイの「Oculus Rift（オキュラス・リフト）」⁸で初音ミクと握手するというバーチャルリアリティ上の体験は、今は「オキュラス・リフト」というメディアを意識することなしには成り立ちませんが、もしその体験がデジタルカルチャーを飛び越えて、メディアを意識することなく（非メディアコンシヤス）で体験できるようになるとどうなるのか。ここがいちばん気になります。

宇野 メディアが社会をつくり、メディア批評やメディアアートがもつともクリティカルだった時代が終わるときに何が起るのだろうか、ということですが、識している世界を描写することができないのだと、江藤は言ってみれば本居宣長の末裔にあたるわけですよ。特に彼は戦後の日本は、憲法までアメリカにより制定され、いよいよ完全に偽物になってしまったと考えると、この国では「日本語」にせよ「戦後社会」にせよ、その偽物性を自覚することしか人は文化を生めないし、成熟することはできないのだと主張したわけです。

この話に対して加賀谷さんは「近代日本の象徴であった日本語を捨て、言語以外の回路に情報技術でアクセスすれば、アイロニーの内面化などなくとも、もののあわれ」を回復していける」と言っていますね。つまり、日本社会が共同性で補っていた文脈や空気といったものを、現代のテクノロジーは非言語的に可視化することができる。

落合 確かに制限があり切り詰めていく面白さというものは、もののあわれの物象化ですね。西洋人には真似できないアドバンテージかもしれない。**宇野** もののあわれの物象化は具体的にどんなものに帰結するのか、という話ですね。切り詰めていくことで、欠落を示しそれを表現するというのも一つの回答だと思います。でも、猪子さんが今やろうとしているのは、どちらかと言えば再構築ですね。たとえば「秩序がなくともピースは成り立つ」は情報技術で鑑賞者と作品が、いつのまにか結ばれて鑑賞者の言動がいつの間にか作品の一部になっているわけだけれど、猪子さんはインタラクティブ性よりその結果生じる奇妙なハーモニー、ビジュアルイメージと音楽の方を重視しているわけでしょう。

これによって要するに、日本語が、日本近代が決定的に見捨ててきた「もののあわれ」の物象化による「ピース」のイメージの更新でもあるわけですね。

ね。

そのとき重要なのは、まずデジタルを通過したからこそ獲得できる表現に到達しているのか。次に「デジタルでこんなことができるからすごい」ではなく、ちゃんとデジタル以降の美を確立できているか、という問題が浮上するでしょうね。デジタルを通過した世界を生きていることではじめて気づく美。

落合 チームラボの作品にファミコンみたいな8ビットのキャラクターが携帯電話の中で動くものがありましたよね。あの作品がすごく好きで、16×16とか限られた情報量のドットマトリクスで表現するのはとても日本人っぽいなと思います。五七五の俳句もそうですけど、伝わるものを切り詰めていくと面白い。日本人は何かと数字を切り詰めてものを表現するのが好きだったりしますが、本質的なところでデジタルとの親和性が高いと思います。

宇野 なるほど。つまり、日本人は俳句でいうところの、文字に還元されない背景の膨大な感情というものをずっと表現してきた。そして実は日本社会でこの表現を叩いてきたのはムラ社会の「空気」だった。

この話で思い出すのは、脳波で動く猫耳型ヘッドセット「neonimi」⁹を作つた加賀谷友典さんへのインタビューです。加賀谷さんが慶応SFC（慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス）で文芸評論家・江藤淳のゼミにいたことから、江藤の話をしたんですね。

曰く、明治時代以降、西洋の概念を無理矢理熟語に置き換えていった日本語というものは、西洋文化をそのまま輸入する装置としても不完全だ、日本の文化と精神を描写するものとしても不完全である、と。これを最初に指摘したのは本居宣長ですよ。つまり、和語ではない漢語を使っている時点で、もののあわれが失われてしまい、我々の認

知では深層と表層、体験を保証するインタラクティブかつ、集合知的なシステムと視覚や聴覚が接する刺激が一体化している。

猪子 自由に体験することで、視覚イメージをさらにハーモニオンアップできていると思いますので。

水口 そういうピースとかハーモニーの感覚で決まらずに、日本だけのものではなく、「かわい」っていう概念がヨーロッパでも若い子たちには圧倒的に共感されているように、すごくユニバーサルなものになっていくと思う。

15年くらい前にヨーロッパに行った時、日本のゲームやアニメから影響を受けている若者たちを批判的に見ていた大人が大勢いて、言語化・物語化できないものにエンゲージできず、はつきりと嫌悪感をもっているのがあった。でも、『ポケモン』を遊んだり日本のアニメやゲームにも触れたりしてきたアファインターネットの子供たちは、基本的な感じ方の回路が、国境なんか越えてグローバル基準でつながっている、そんな昔の子供たちはもう結構いい年齢になっている。

過去のオンラインビジュアルを動かしていたり、好んで見る人たちの回路は、まだまだ20世紀まではっきりした秩序でできていると思うんだけど、5年後にインターネット・ネイティブ世代が中核になった頃から、猪子さんが視覚化しようとしているようなハーモニーの感覚が当たり前のものになっていくというのは間違いないよね。世代や文化の違いというより、文明のフェーズとして。

その共感のかたちを、オンラインビジュアルという古典的な祭典の場で誰の目にもわかるようなイメージとして出すことができたなら、それは世界の変わり方をハッキリと示す事件になっていくと思つた。

Keyword 8

オキュラス・リフト

(Oculus Rift)

アメリカのOculus VR社が開発したバーチャルリアリティでの使用を目的としたヘッドマウントディスプレイ（頭部搭載型ディスプレイ）。視野角が非常に広く、頭の動きに応じて映像が表示されるのが特徴で、3D映像が映し出されると、あたかも自分がそこにいるかのような没入感を得られる。2012年にプロトタイプが公開され、クラウドファンディングサービス「キックスターター（Kickstarter）」で目標額25万ドルをはるかに上回る240万ドルを調達して話題となる。また、2014年にはOculus VR社をFacebook社が20億ドルで買収して注目を集めた。現在は開発会社向けのキットが販売されており、一般向けモデルの発売に向けたゲームやソフトウェア開発が進んでいる。



Keyword 9

neonimi

脳波を感知するセンサーを内蔵し、脳波をキャッチして気持ちを伝える「ネコミミ型」コミュニケーションツール。集束すると耳は上に立ち上がり、リラクゼーションすると耳は寝る動きをする。また、集中とリラクゼーションが同時になされて高いパフォーマンスを発揮するいわゆる「ゾーン」の脳波状態になると耳が交互に動くなど、つけた人の感情に応じてネコの耳が動く。開発は電通の社内チーム「neuroover（ニューロウエア）」。

本文中に登場する加賀谷友典氏はフリーのプランナーとして同プロジェクトに参加している。2011年にプロトタイプが公開。2012年に「ニコニコ動画」のダウンゴ主催「ニコニコ超会議」で初めて販売された大きな話題を呼んだ。海外メディアからの取材も多数。日本以外にアメリカ、ヨーロッパ、台湾、中国などで販売され、累計販売台数は7万台を超える。



〈拡張スポーツ〉とは何か 動きはじめた未来の競技大会



21世紀も1/5が経過する2020年は、オリンピックの開催形態やメディア中継、都市開発といった環境面のみならず、私たちが当たり前前に受け止めてきたスポーツの概念そのものが変わってゆく転機となるかもしれない。デジタルテクノロジーによってそんな変革を成し遂げようとする具体的なプロジェクトが、すでに同時多発的に芽吹いてきている。さしずめ〈拡張スポーツ〉とも呼ぶべきこれらの潮流は、スポーツの体験と人間の身体性を、どんなステージに導くのだろうか。

●取材・文：大井正太郎

〈おおい・しょうたろう〉
1985年生。フリーライター。10代でライターを志してテキストサイトを開設し、数年後全てを諦めて「たるちゃん」名義でニコニコ動画にゲーム実況動画を投稿していたところ、なぜかライターの誘いを受ける。現在、ニュースサイト「ねとらぼ」などで活動中。
TwitterID:@tarochinko

〈拡張スポーツ〉とは何か

1-1 テクノロジーのアシストを受けた障害者が健常者を超える

トップレベルのスポーツを観戦すると、アスリートたちの驚異的な身体能力に魅了される。それは彼らが我々と同じ人間でありながら、自分とは圧倒的に違う能力を身につけたということに對する憧れであり畏敬の念だ。

そこでは人間同士の戦いであるという「フェアネス（公平性）」に重点が置かれており、人々は身体の限界に挑むアスリートの「超人性」に熱狂するというのがこれまでのスポーツのあり方だった。

だが、テクノロジーの進歩がそうしたスポーツのあり方に変化をもたらそうとしている。そのひとつが2016年10月にスイスで開催される予定の障害者たちのスポーツイベント「Cybathlon（サイバスロン）」だ。障害者たちのスポーツという真つ

先にパラリンピックが思い浮かぶが、サイバスロンに出場するのはただの障害者ではなく、最新義足やパワーアシストを身につけた「バイオニック・アスリート」。コンピュータによって制御された強化義足や電動車椅子を使ったレースや、脊椎損傷者が電気刺激によってペダルをこく自転車レース、さらには脳波によって画面上のアバターを走らせるといった競技が予定されている。

これまでハンディキャップと考えられていた障害を逆手に取り、テクノロジーによっていわば何でもありの「サイボーグ人間」を生み出して、新しくエキサイティングなスポーツを行おうという試みだ。

義足ランナーとしてパラリンピックで活躍したオスカー・ピストリウスは、2012年のロンドンオリンピックに障害者として世界で初めて健常者とともに出場した。

もちろんピストリウスが使用した義足はパラリンピック・オリンピックのレギュレーションに則ったもので、電力などのアシストを受けたものではない。障害者が最新テクノロジーのアシストを受けることで、健常者以上のパフォーマンスを発揮できる可能性は既に夢物語ではなくなってきた。その可能性を徹底的に追求する方向で、いま様々な〈拡張スポーツ〉が生まれようとしているのだ。

1-2 全その人間を「超人」に変える「超人オリンピック」

もうひとつ、拡張スポーツに関する組織的な機運の高まりとして日本の「超人スポーツ委員会」がある。慶應義塾大学大学院メディア・デザイン研究科（KMD）の稲見昌彦教授を中心として2014年10月に発足したもので、2020年の東京オリンピックに合わせて「超人オリンピック」の開催を計画している。

超人オリンピックが目指すのは、VR（ヴァーチャル・リアリティ）仮想現実）やAR（オーギュメントド・リアリティ）拡張現実）技術を使って、障害者だけでなく健常者も含めた人間全員を「超人」に仕立て上げ、プロやアマチュア、子供や老人といった区別なく誰もが楽しめる新しいスポーツの提案だ。

ハワースーツや小型ヘリといった技術を融合させて人体を拡張すれば、「怪力」や「空中飛行」といった超人的な能力を獲得できる。同時にそれは障害や身体能力の個人差といった様々なハンディキャップをテクノロジーのサポートによって埋めることにも繋がるというのが「超人スポーツ」の発想だ。既にオリンピック組織委員会への働きかけや、サイバスロンとの提携なども進めており、拡張スポーツを巡る国際

的な機運をまとめあげる一大プロジェクトとして注目されている。

超人スポーツ委員会発足の起爆剤となったのが、2014年2月に開催されたKMDのシンポジウム「Augmented Sports」だ。ここではKMDをはじめ拡張スポーツに関する多くのプロジェクトが展示された。その中のいくつかを紹介しよう。

身体を拡張する試みのひとつが、ドローンで撮影した映像と視覚を連動させる「Telexistence Drone」。空中を飛び回るドローンと同じ視点をリアルに体験することで、自分が空を飛びまわっているような感覚を得ようとするものだ。これを応用して「ハリポッター」の「クイティッチ」のようなスポーツを作るのではないかと考えている。

また、「スポーツ観戦」を拡張しようという取り組みもある。「Haptic Broadcast」は手に持ったデバイスを通して、テレビ観戦をしながらテニス選手がラケットを打った感触を実際に感じることができるといふもの。稲見教授はプロジェクトの方向性として「プレイヤーの身体の拡張」「プレイヤーのトレーニングの拡張」「テレビ観戦の拡張」「フィールド観戦の拡張」という4つの方向性を打ち出しており、色々な角度からスポーツをテクノロジーによって拡張することができると考えている。



「スケルトニクス」に見る拡張スポーツの現状と可能性

2-1 乗って操れる巨大ロボット「スケルトニクス」

「超人オリンピック」に招かれたプロジェクトの中でも特に大きなインパクトを残したのが、3メートル近い外骨格スーツ「スケルトニクス」だ。「人間が乗って操れるロボット」というキャラクターなコンセプトと、巨大な人型の骨格を実際に着用して手足を動かすことで動作を拡大するという設計思想は、まさに拡張スポーツの象徴のように見える。だが、一方で「超人」と呼ぶにはまだまだ厳しいテクノロジーの現状もあるようだ。

スケルトニクスの製造販売を行っているのは白久レイエス樹氏率いる「スケルトニクス株式会社」。第21回高専ロボコン全国大会で優勝を飾った中心メンバー3人によって結成された。ロボコン時代、かまぼこ型の軌跡を足全体に大きく投影させる2足歩行ロボット

を作った際、「自由な軌跡を描ける人体をそのまま拡張できたら巨大なロボットが作れるんじゃないか」と思いつき、その発想から生まれたのがスケルトニクスだ。ロボコンでは最新の回路など電気系のロボットに注力するチームが多い中、白久氏のチームはあえて故障の少ない「メカ」に力を入れたことが優勝の原動力になった。そんなメカのプロフェッショナル3人が作ったスケルトニクスも、電気系のアシストは最小限にとどめ人体の力だけで動かすメカ的な仕組みで作られている。

しかし、実際に着用してみるとわかるが、スケルトニクスを操作するにはかなりの力が必要になる。それはサイバロンや超人オリンピックが理想とするパワードスーツをまとった「超人」のイメージとは大分異なったものだ。スケルトニクスは様々な改良を施し、現在第5世代まで作られているが、それでもまだ力の弱い女性や子供が動かすのはかなり苦労がある段階。では、電気系のアシストを増やせばいいのかもしれないというモーターの重みでかえって負担が増えてしまいほとんど効果は得られない。白久氏はそれを「現状のパワードスーツのジレンマ」と語る。

2-2 「スケルトニクス」を使ったスポーツの可能性

白久氏は「超人スポーツ委員会」

の発起人に名を連ねているわけではないが、スケルトニクスを使ったスポーツをやってみたい、という部分には前向きな姿勢を見せている。ただし、人間がやるスポーツを自身の人間以上のパフォーマンスでできるか、という可能性については厳しいと現状を分析している。実際にスケルトニクスを着用してのフットサルでは、動作は重く、繊細な足の動きも再現できないため「3〜4歳の子供にも勝てない」レベルだそう。

白久氏の理想では、スケルトニクスを着た人間がオフロードでタッシューやジャンプをして技を決めるエクストリームスポーツのようなイメージがあるという。ただし、現状はあくまで巨大なロボット型のスーツを動かせることが楽しいという「着ぐるみ」遊びに近いものだ。考えられるのは、大きくてゆっくりとした動きの体操やダンスといった運動くらいだ。

ただし、人体に負荷をかける器具だからこそ新しいスポーツを生み出せる可能性はある。たとえばスケルトニクスを着用した人間同士が徒競走をするだけでも、それはスケルトニクス操作の技術を競つひとつの競技だ。人間の動きよりも遅くて重い巨大な動きができるという点を生かした、スケルトニクスに最適なスポーツを考案するのが現状での近道と言えそうだ。

ゲームデザイナーがテクノロジーを新たな「スポーツ」に変える

3-1 ゲームからスポーツへ「未来の普通の運動会」

新しいテクノロジーやデバイスがスポーツに発展させるためにはそれにふさわしい「ルール」が必要になる。しかし、開発者たちにそのようなスキルを持つ人は少ない。そこで注目されているのが「ゲームデザイナー」という職業だ。

現在、この課題に最も精力的なのが「eスポーツグラウンド」「スポーツタイムマシン」など、デジタルゲームと身体を使ったスポーツの融合に取り組んできたゲームデザイナーの犬飼博士氏。「超人スポーツ委員会」の稲見教授ら研究者やゲームデザイナーとともに「ニコニコ学会β 運動会部」を立ち上げた犬飼氏は、実際に体を動かしながら新しいスポーツを作るユニークなハッカソン「未来の普通の運動会」を2014年7月に開催した。

ハッカソンという開発者ばかりが集まるイメージだが、この日集まった40人の中でプログラミングなどの技術を持つのはほんの一部。大人だけでなく小学生や運動好きの大学生など、ほとんどが純粋に「新しいスポーツで遊んでみたい」というモチベーションで参加した。彼らはスポーツを行うプレイヤーであり、同時にその場で新たなルールを提案・創造する開発者でもあるとして「デイベロッププレイヤー」と呼ばれる。「ゲームはクリエイターが作るのではなくプレイヤーが作る」というポリシーの犬飼氏らしいアイデア。

あらかじめ用意されたいくつかの競技を実際に遊びながらブラッシュアップしていくというのがハッカソンの目的になる。持ち込まれた種目は、iPhoneを使った鬼ラン「Winkun」、ライトやセンサーなどのデジタルデバイスを使用してドッジボールにヒットポイントや必殺ショットの概念を導入した「Ekat Dodge」といったもの。また、全身を大きな風船状の器具ですっぽり覆ってサッカーをする「バブルサッカー」で、ボールを使わない遊び方を提案するといった試みもあった。

3-2 お祭りとしてのスポーツイベントがスポーツ文化を更新する

未来の「オリンピック」ではなく「運動会」と名付けているところに、この

ハッカソンの特徴がある。より広くプレイヤーを取り込むためのルール作りを行うことが前提のゲームデザイナーは、最初から一部のアスリートに特化したスポーツを作ろうとはしない。この日も小学生と大学生など明らかに能力差があるプレイヤーがいたが、デバイスの設定やチーム編成でハンデをつけるなど「どうしたら一緒にプレイできるか」が参加者間で自然に検討されていた。犬飼氏はそれが「ゲームデザイン」の思想なのだと語り、

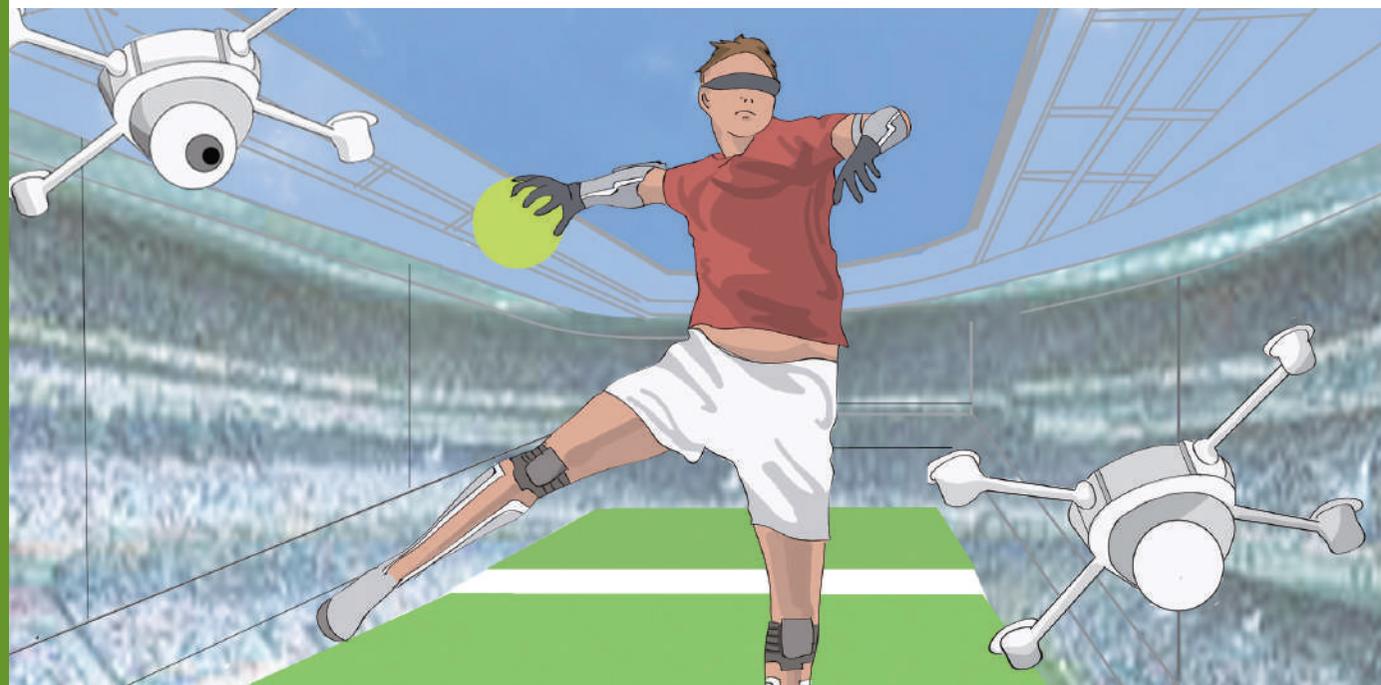
「スポーツはゲームである、というのが犬飼氏の主張だ。オリンピックのようにトップアスリートが参加する大会だけでなく、市民が町のあちこちで気軽にやるお祭りとして「未来の普通の運動会」の可能性を提示する。従来の固定化されたルールに捉われず、誰もが気軽に楽しめるルールやスポーツをプレイヤー自身がデザインしていかうとした際に、大いに役に立つのがゲームデザインの技術なのだ。」

かつて1964年に開かれた東京オリンピックでは、多くの建築家やアーティストが機に乗じて自分たちの未来像を実現しようと、あちこちで自主的な表現活動を行って盛り上がりを見せた。2020年の東京オリンピックの前に、今度はテクノロジーと融合した全く新しいスポーツ文化更新の試みが具体的に起こり始めている。

【インタビュー】稲見昌彦

2020年は「超人オリンピック」への通過点にすぎない

— 来たるべき〈拡張人間〉たちの饗宴に向けて



1964年の東京五輪は、高速道路や新幹線など、人間の環境世界を拡大していく技術の祭典となった。対して2020年は、人間自身の身体世界を拡張していく技術が本格普及する時代への狼煙となる可能性が高い。そんな基幹テクノロジーのパラダイム転換を推進する第一人者が、「超人オリンピック」の提唱者であるVR技術者・稲見昌彦氏だ。

その視線の先にある〈拡張人間〉像と、新たなスポーツ・テクノロジーが拓いていく未来とは？

●聞き手：中川大地・大井正太郎 ●構成：大井正太郎



稲見昌彦（いなみ・まさひこ）
1972年生。慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授。専門はバーチャルリアリティ、ヒューマンインタフェース、ロボット。「光学迷彩」をはじめ五感に働きかけるインタフェースを多数開発。人と機械を融合させテクノロジーの力で「超人」と化した人間がプレイする『超人オリンピック』を提唱。

拡張スポーツに
秘められた可能性

— 「超人オリンピック」の着想に至るまでにはどういったプロジェクトの経緯があったんでしょうか。

稲見 自身のモチベーションやバックグラウンドで申しますと、VRやARと言われているもの、あとはロボット工学のことを専門として研究を行ってきました。その中で Augmented Human という拡張人間に関する国際会議が行われていて、日本人ですと私や東大の暦本純一先生などが運営メンバーとして入っています。世界的にARというと、環境に情報を重ねてあげることで人を情動的に支援しているという話だったんですが、もう少し人側に寄り添ったかたちで人間の身体機能、もしくは感覚機能を拡張できないか、というのが今メインで研究している Augmented Human という分野の研究コンセプトです。

デジタルスポーツという形はそもそも Augmented Human のセッションで取り上げられていたのですが、私も2020年の秋に東京にオリンピックが来るとなった時に、これは日本が世界で得意なテクノロジーの部分と、日本ならではのカルチャーと、スポーツという3つが結びついた新しい文化イベントができるんじゃないかと

いうことで、2013年の秋に着想したのが「超人オリンピック」です。同じように考える仲間が Augmented Human の界隈の人たちにもいたので、色々連携してやっていくという話になりました。

同様の発想で、最新の義体を身につけて競技を行う「サイバスターン」というイベントもスイスのロボティクス研究所の主催で進められています。こちらは2016年のリオオリンピックに合わせて開催される予定なのですが、我々は東京オリンピックを目指してやっていく組織として、今、色々コンソーシアムも含めて設立の準備をしているという現状です。

その中で一番キーとなるのが、ロボット義足研究者のヒューハリの言葉ですが、「人や障害にバリアがあるのではなく、テクノロジーにバリアがある」という言い方をしているんですね。つまりテクノロジーを使うことによってそのバリアはなくなるかもしれない、技術が本当の意味でのバリアフリーを実現できるという考え方なんです。たとえば私も視力0.1を切ってるんですけど、メガネをかけていれば普通に生活できていますし、誰も私のことを視覚障害者という言い方はしないわけですね。メガネをかけている人というのは、あくまでも身体的特徴の一つ

であって障害とはみなさないという風潮になっている。

それと同じように現在障害と言われていることでも、技術が十分に進歩していけば、たとえば義足をつけていることもメガネをつけていることと変わらないような見方をされるようになるかもしれません。健常者との区別がなくなるといったこのベンチマークとして、バランピックとオリンピックの垣根を全部取り払うこともテクノロジーが可能にするかもしれない。そのための試みがあってもいいのかな、というのが福祉的な観点からのアプローチです。

もう一つは、テクノロジーはバリアを取り除くだけではなくて、我々の身体と可能性自体を拡張することもできると示す必要があります。もちろん福祉という観点は大切ですが、逆に福祉と言われているものをより多くの人々が低価格で使えるようになるためには広いマーケットが必要になる。福祉専用機だけではなく、健常者と呼ばれている人たちが使いたいと思うようなものを作っていくことによって、全体の技術レベルを上げてコストを減らしていくということができないかと考えています。また、プロとアマチュアの身体能力・感覚能力の差をテクノロジーでサポートすることによって、お年寄りや子供、男女も分けることなくプロ

のプレイヤーとしてプレイできるよう新しいスポーツもできるかもしれない。そのために使われている技術は、もしかすると日常的にも使えるものかもしれない。このあたりが最初のコンセプトとして持っている考え方です。

—それが Augmented Human の問題意識として最初に上がったのはいつごろなんですか？

稲見 自身は1990年代くらいからずっと研究目標にしてきました。2010年です。そういう意味では Augmented Human 10周年の時に2020年の東京オリンピックを迎えるということにもなりますね。

最初のカンファレンスはフランスのムジエウというスキーリゾートで行われました。もともとスポーツとテクノロジーのイベントが行われていた場所でもっと一歩進めた Augmented Human というものを考えられないかと。やはり最初からスポーツというのはターゲットとして考えていました。

—2014年の2月に行われたシンポジウムに至るまでの、国内的な動きとしてはどんな機運があったのでしょうか。

稲見 国としてもオリンピックに関わるようなところ、特に科学技術をやっているようなところはなんとかサポートしたいという思いがあるようです。口

ンドンオリンピックの時からオリンピックそのものだけではなく、その前後の文化イベントも大変重視されるようになっていまして、そういう取り組み自体には興味を持っていて、自分たちがだいたい出始めています。

あとは遠藤謙さん（「ニコニコピュウサイエンス研究所・研究員」のようにな実際に福祉用の機器を開発されている方々から、是非一緒にやりたいというお話もいただいています。リハビリテーションセンターのような、もつとシリアスに福祉機器を考えてついでの方々にもお伺いして、だいたいご意見もいただきながら議論を進めています。やはり「研究」と開発を混ぜちゃいけない」ということは言われました。

もし2020年を目指すなら開発がやっちゃいけない、研究要素を入れると間に合わなくなる。それから「あれもこれでもできる」と夢を膨らませずぎても、実際にできなかった時にっかりしてしまつ方もいるので注意を払わなければいけないと、大変貴重なアドバイスをいただきました。

それから実際にスポーツ科学を研究されてらっしゃる方からも一緒にやりたいと言っています。SFC（慶應義塾大学・湘南藤沢キャンパス）の加藤貴昭先生という方で、ご本人自身が実際にマイナーリーグで投げているスポーツプレイヤーでもあるんです。

——あれはゴール前で待ち伏せするやつがいるとゲームバランスが崩れて又ルゲー化するから、禁止にすることでゲーム性を高めようというゲームデザインの発想ですね。

稲見 それがよくこなれてきたわけですね。ということは新しいテクノロジを含めてプレイヤーや応援している人が面白いと思えるスポーツを作ろうとした場合は、そのルールを人為的に設計しなくてははいけません。つまり自然言語ではなくプログラム言語を作らなければならぬわけですね。それができるとはそういうスキルを持っているゲームデザイナーの方々。

ゲームデザイナーの方々も画面の中だけではだんだん飽きてきたらしいんです。WiiやKinectによってゲームが画面からリビングまで出てきて、今度はGoogle Glassによって屋外にも出ていこうとしている。スポーツとテクノロジーが結びついた時に、どういったルールにすると皆が面白いと思えるのか。スポーツは最初の身体差で自分には無理だと諦めてしまうような人も出ますが、ゲームは多くの人ができるようにきちんとレベルデザインがなされ

けど、特に認知工学の面で興味をお持ちだということに加わっていただいています。Augmented Humanと一緒にやっていた層本先生とも、お互いが色んなチャンネルを使いながらこの運動を広めていきましようということにシンポジウムとして集まった感じですね。

展示ではAugmented Humanやロボット関係の方々に興味を持っていただけるような方をお願いしました。それをご覧になった方々が色々興味を持って、ニコニコ学会や「超福祉機器展」といった場所でAugmented Sportsを踏まえたようなイベントをやりたいという話も出てきています。

——では、やはりこの動きの大きな起爆剤になったのが2014年2月のシンポジウムだった。

稲見 そうですね。それがきっかけとなって国内で初めて一つのまとまりとして立ち上がったということなのかもしれません。

これからも参加者はどんどん増えていくと思いますし、2020年までの間にニコニコ学会βの「未来の普通の運動会」のようなイベントもやっています。毎年オリンピック的なものもやっていたら大変ですので（笑）、終年的には運動会みたいなかたちで地域と密着していくようなスタイルがいいかもしれませんね。

稲見 ですから本当の意味でスポーツ工学ってなかったんですね。スポーツ考古学とかスポーツ科学はたくさんあったんですけど、スポーツの面白さとか大切なところとか皆が応援するトキドキ感っていうものをモデル化して、そのモデルに基づいて新たなスポーツを作ろうっていう工学的な観点は多分今までなかったんです。

でも我々が小学生の時を思い返してみると、皆で新しく「俺達ルール」とか作ってそれはそれで楽しんでましたよね。それでゲームバランスは崩れたりするんですけど楽しかった（笑）。でも、いつの間にか我々はそれを忘れてきた。良きプレイヤーになることは散々推奨されてきたんですけど、いつの間にかルールをいじるなんてことは考えてはいけないうことになっていたんです。そこをもつ一回頭を柔らかくして考えていくと、今度は日本発で今のポップカルチャーのようなポップス

それからウェアラブル立県を目指している福井県が、2018年に行う団体をウェアラブル団体にしたいという構想を持っているそうなんです。県の方から協力してやっていきたいというお話もいただいています。非常にいい機会だなと。2020年を前にしてまずは2018年の福井団体を目指して国内で色々やっていきたいと思っています。

今のところ技術展示っぽくなってしまっていますが、実際に新しいスポーツのルールとか観戦の仕方を含めて皆が体験できるものを18年までにまず作ってきたいと思っています。

——シンポジウムには稲見研以外のプロジェクトも参加しましたが、ロボットのような外骨格を実際に装着する「スケルトニクス」が多くのメディアでも報道されていてインパクトがありますね。これはAugmented Sportsの観点からはどういう意義を持って取り組まれているんでしょうか？

稲見 器具をつけて走ったり跳んだりするだけでも、新しい競技として面白いんじゃないですかね。他にもジャンピングシューズみたいなものも考えられるかもしれませんが、様々な機器を使うことが可能になるので、むしろ予選通過の条件が「自身の身体での世界記録を抜くこと」くらいから始めてもいいのかもしれないですね。テクノロジー

ポーツとして広まっていくものが出てくると思うんです。そういった所は中村伊知哉教授と連携しつつ進めたいと考えています。

——オリンピックという取り組み自体がギリシャで始まったものすごく古典的な西洋の人間感に即して作られたものだったわけですけど、それに対して外部の文化として日本が近代以降関わってきた中で、ようやくそれに対して違うポキヤブラリーを与えられる位置に辿り着いたのかもしれないですね。西洋のスポーツ文化を咀嚼した上でさらなる改善提案をしやすい位置にいるのかもしれない。実際Augmented Sportsの議論を展開していく中で、日本と海外の研究者の温度差だったり発想の違いっていうのはありますか？

稲見 日本は技術志向ですね。ヨーロッパとかはもう少し文化的な側面とか、どういうルールであるべきとかスポーツのエンターテインメント性とはなんだろうっていうところを調べたような研究が多い気がします。アメリカでロボットをやっているような人たちのほうがむしろこういうのに興味を持ってるかもしれません。彼らもパワーアシスト大好きなので、『宇宙の戦士』の頃から、むしろ彼らの中では伝統です（笑）。

——今あるスポーツにテクノロジーを導入してルールを変えたほうがいいのか、それとも全く新しいスポーツを一から作るのか、方向性としてはどちらが強いんでしょうか？

のアシストを受けた「無差別級」のようなスポーツがあってもいいのかなと。

拡張スポーツにはテクノロジーだけでなく「文化」の力が必要

稲見 そういふスポーツをテクノロジーが実現可能にするとして、入っていく導入としてカルチャー的なところは是非取り入れたいんです。未来のスポーツの姿をイメージしたような作品とか、場合によってはアニメや漫画が出てきてもいいと思うんです。テクノロジーを皆が使うのが前提になった時代のスポ根ものにも、新しい面白さがあるかもしれない。そういうものがあると日本ならではの発信力になるのかなと。昔の漫画にも『アストロ球団』とか大リーグボール養成ギブスみたいなものがありました。あれが元祖Augmented Sportsだと思います（笑）。

——新しいスポーツの形を受け入れてもらうためには様々な方向からアプローチする必要があるということですね。

稲見 テクノロジーだけでは駄目なんです。そこでゲームデザイナーの方が重要な役割を果たすと思います。と言うのも、今あるスポーツというのは自然発生的に出てきたものが様々な歴史の洗礼を受けてちよつどよいゲームバランスになったものがたまたまプロス

か、それとも全く新しいスポーツを一から作るのか、方向性としてはどちらが強いんでしょうか。

稲見 両方じゃないですかね。ハリイポッターに出てくるクイディッチみたいなものは今あるスポーツを拡張するより新しく考えたほうがいいですが、まず何かメタファーがあったほうが説明はしやすい。ピテオゲームも最初は「Tennis for Two」でテニスのメタファーから始まっています。

「人機一体」が拡張のプレイヤーをつくる

——オリンピックって真剣勝負としての面が強いと思うんですが、Augmented Sportsとして新しいスポーツを広める時にはエンターテインメント性も必要だと思いませんか。そのガチンコ感と娯楽性のバランスについてのは両立できるものなんですか？

稲見 逆にハンディがなくなるから真剣になれるのもあるんじゃないですか。テクノロジはハンディを不可視化することができるとは思いません。たとえばゴルフとかはハンディがあるから一緒にプレイできるという部分があるんですがそれが可視化されすぎてしまっていて、その分だけ手加減されているようにも見えてしまいますよね。そうではなく、たとえば「マリオカート」で一番最初に走っているより二番目の



ドローンを使った競技プロジェクト「Telexistence Drone」

リテイに固定化したんですけど、その逆の発想をリアルルの身体でやってしまっただけですね。

稲見 それは面白いし有用性がありそうですね。現実世界のゲーム画面化。自分を操作するような感覚ですが、自分の体を操作するのはすごく直感的で楽なんです。

「ロボカップレスキュー」というレスキューロボットの能力を競う大会に参加した時に、最初はずっとロボットの頭カメラをつけて一人称視点で見ながら操作してたんです。そうすると視点の位置も低いし何を見ているかわからなくてよく障害物にぶつかってたんです。だけど後ろにボールをつけてリアルサードパーソンズビューを作っただけると、突然ぶつちぎりの1位になってしまっただけ。その後の国際大会では皆がそれを真似しているという状況になっていました。障害物を回避したいとかそういう用途に関しては実はファーストパーソンよりもサードパーソンがいい場合も多いという。日産のアラウンドビューモニターもそうですね。あれも上からのサードパーソンズビューを作っただけのことによって車庫入れを楽にしている。

スポーツでも皆がそれをやっている状態です。プレイするもって大局的なプレイができるようになりますよね。皆がサッカーゲームをやっているような

秀なものになる。

ロボカップは2050年のW杯でロボサッカープレイヤーに勝つんだというのを目標にやっていますが、もしプロのプレイヤーにロボットが勝つ時代になっても、アドバンスド・チェスみたいな実はサイボーグプレイヤーが世界最強になっているという可能性はあると思います。

—ロボカップはレギュレーションがかなりはつきりしていますが、日本の場合だとたとえばロボコンはレギュレーションを毎回変えるじゃないですか。ここには、例えば従来のバラリンピックで問題になっていた、クラス分けによって有利不利が発生する問題をシャッフルできる意義もありました。人機一体を今後考えていく上で何を競うのかということも多様化できるんじゃないかなという気がします。

稲見 そうですね。コンソーシアムを作る上で一番の議題はそういうところだと思っています。どっいつ競技をどういうルールでやるのか、場合によってはルール自体を公募するべきなのか、ということかもしれないですね。

—それも長い時を経るに従ってある状態です。プレイヤーになれたらバスの送り方なんかも変わってくると思います。

—なるほど、まさに視野を拡張するということですね。

稲見 観戦の拡張にドローンを使うのもあるかもしれません。ニコニコ超会議の時に会場で大相撲をやっていたんですけど、ドローンを飛ばしてそれを皆で観に行くというのをやりたかったんです。会場の都合でできなかったんですけど、もしかしたら今後はそれが相撲観戦のS席になるかもしれません。

それから、マラソンを現地で観戦してる人って選手が走っていったあとに何やってるか私は昔から謎なんです。(笑)、同様にランナー視点ですって追いかけて見るといいことでもできるかもしれない。既にソチオリンピックでもスノボ競技をドローンで撮ったりしてましたし、今後の標準になるんじゃないですかね。

—映像技術で言うと「超人オリンピック」のシンポジウムでも立体映像を使った展示がありましたね。立体映像を撮るには何台ぐらいのカメラが必要なんですか？

稲見 立体の精度にもよりますが、カメラの台数が多いに越したことはないです。今は奥行きを検出できるカメラもありますし、KDDI研究所さんとかはラフなものから選手だけを切り出してビルボードのように貼り付けるということもやっています。そういうものを組み合わせると、立体感のある映像はだいぶ出せるようになってきています。いわゆる二眼カメラで撮って3Dメガネをかけてテレビを観るといふものとは違った撮影方法にはなりませぬ。

—リアルタイムに別の場所に立体映像を投影することは技術的には可能なんですか？

稲見 可能です。ただ立体ではなくて、築瀬洋平さんの開発された「日吉ジャンプ」とかにも通じるんですけど、全方向を一気に撮ってしまっというほうが流行るかもしれませんね。そこそこOculus Riftみたいなものをつけて、テレビの画面の中を見るのではなく、色んな方向をきよるきよる見ながらその場にいるかのように体験するというのが、2020年までには新しい視聴方法として広まってる可能性はあると思います。下手するとテレビ局じゃないんですけどニコニコ動画とかがやるかもしれないですね。ニコファーレも最初から全方向ディスプレイを考えてやっていますし、ニコファーレ用のコンテンツでも全方向映像を出すようなことをやっている。将来のニコニコビューワーはスマホアプリになっていてアダプタでゴーグルに装着して色んな方向を見るというものになっているかもしれません。

ほうがちよっと加速がよくなっているというのには、可視化されない程度に釣り合うようになっていて、だからこそ真剣になれるということがあると思います。人は同じぐらいの能力の人とは真剣になれるんですけど、能力差がありすぎると最初から勝負にならないと諦めてしまっ。オリンピック選手と100m走しようとは思わないけど、同じぐらいの人だと負けないように頑張っただけ。競り合った上で努力した分の差が生まれる感じが良いデザインだと考えています。

もうひとつは、「人機一体」というものが世界最強かもしれないという考え方があります。その一つの例でアドバンスド・チェスというのがあって、人がプレイするよりもコンピュータだけにプレイさせるよりも、コンピュータのリコメンデーションで人がプレイするのが世界で一番強いチェスプレイヤーという結果が出ているんです。それは他のテクノロジーでも言えると思っていて、人が苦手なことは機械が得意で、機械が苦手なことは人が得意ということが多いんです。同じように身体運動とか行動にしても人は大局的なところは得意なんですけど、受け身みたいな細かい反射とかたまた単に力を増やすだけとかはコンピュータやロボットに任せたい方がいい。そうすると人機一体として人よりもロボットよりも優

形に収斂していくのかもしれない。これまでのゲームの歴史を見ても、色んな可能性があったけど結局、海外ゲームの主流がFPS的なものに収斂していったというようなことが、起こりうるのかもしれない。

ゲームならではの「サードパーソンズビュー」が人間の身体運動を拡張する

稲見 FPSで思い出しただけですが、前回のシンポジウムで藤本先生が展示していた、ドローンで自分の後ろ姿を見ながら走るというのが面白くて。私も以前スキーする時に背中からボールを立ててその先にカメラをつけて、その映像を片目で見ながら滑るっていう経験をしたことがあるんです。サードパーソンズビューで一人称を操作するって意外と面白いですよ。何がいかというところ、第三の鏡という感じで自分はずいぶん上手なターナーを決めたりカービングできると信じていたのに、見てみるとだいぶへっぴり腰になっているというのがリアルタイムで見えるんです。(笑)。見えるからその場ですぐ直せるというのがあって。

—なるほど。FPSで欧米人的な発想でいうと、この目で見える遠近法が世界で一番自然主義的な記述なんだっていうことで、本当はもって自由度のあるべきゲームの発想をそのリア

犬飼博士 × 中村隆之 × 築瀬洋平

Special tripartite talk

ゲームデザイナーが構想する〈拡張スポーツ〉の原理とその夢

デジタルゲームが培った技術やノウハウは、すでに「ゲーミフィケーション」の名で現実世界のビジネスや社会運動にも応用されているが、その力は近代スポーツそのものの再設計にも及びつつある。バーチャル空間の中の遊戯を超えて現実の身体運動に作用するという意味で、〈拡張スポーツ〉というカテゴリーの勃興は、オリンピックに代表される「スポーツの祭典」の在り方を、どのように変えていくのか。ゲームとスポーツの境界で独自の「eスポーツ」ムーブメントを推進する犬飼博士氏。教育領域へのデジタルゲーム的方法の第一人者でもある中村隆之氏。研究者・VR開発者としてゲームデザインの最先端を切り拓く築瀬洋平氏。3名のゲームデザイナーが、未来のスポーツのラディカルな変容を展望する。

●司会：中川大地・井上明人
●構成：森 旭彦



犬飼博士 (いぬかい・ひろし)

1970年、愛知県生まれ、ゲーム監督、eスポーツプロデューサー。「ワールドサイバースポーツ」「サイバーアスリートプロフェッショナルリーグ」等の世界大会の予選を国内で開催し日本代表を引率。大会運営等を手がける。スポーツとITを融合した「eスポーツクラウド」や「スポーツタイムマシン」等の作品発表。現代的なスポーツマンシップとしてスペースマンシップを提唱。人工知能を巻き込んだ次世代の「遊び」を研究開発中。



中村隆之 (なかむら・たかし)

中村遊び応用研究所所長/クリエイティブプロデューサー。神奈川工科大学情報メディア学科特任准教授。1997年より株式会社ナムコ(現:バンダイナムコゲームス)にてゲーム開発に関わる。代表作は知的好奇心をくすぐるパズルゲーム「ことばのパズル もじぴったん」シリーズ。2010年にバンダイナムコゲームスを退社し、2012年から神奈川工科大学特任准教授。2014年1月から株式会社スマイルブーム取締役。



築瀬洋平 (やなせ・ようへい)

ゲームデザイン研究者。VR学会認定バーチャルリアリティ技術者。ゲーム産業で15年間ゲームデザイナー/シナリオライターとして開発に携わった後、研究職に転身。VRやARを使ったコンテンツの設計や、ゲームデザインの現実世界での活用、錯覚を応用したHCIなどを中心に講演、発表を行っている。携わった作品に「グローランサー」シリーズ、「ワンダと巨像」「フォークスソウル」「魔人と失われた王国」などがある。

オリンピックとスポーツをゲームデザインから捉え直す

中川 2020年の東京オリンピックに対して、具体的にはどのようなオルタナティブが設計できるのか。そこにゲームデザイナーの視点を導入したときに、具体的にどんな競技ルールの創出や大会レギュレーションの提案ができるのかを、この座談会では議論していきたいと思えます。

特集全体の問題意識として、ありていに言えば「オリンピックって一部の選ばれたアスリートが国を背負って競い合ってるけど、よく考えてみればそれって俺たちと関係ない世界の出来事だし、どう面白かったらいいのかわかんないよね」という気分が通底しています。

かつてであれば、国家というメンバーシップが強固だったので、競技そのものに興味がなくとも、圧倒的に多くの人が勝負の帰趨に対して「自分事」のように熱狂することができた。もちろんその回路は今もそれなりに機能してはいますが、そこから外れる人々の割合が無視できない規模に大きくなってきている。

そうだったときに、メディア技術やノウハウの工夫で国家というレガシーウェアとは別の回路でスポーツ競技やアスリートとのエンゲージメントを作り、参加意識を高めようという提案を、ここまでの誌面では行ってきました。

それに対して、近代スポーツそれ自体にも、もっと直接的にメスを入れて新しい競技を生み出したりしながら、スポーツ文化そのものを組み換え、拡張していくにはどうしたらいいか。そういう問題設定で話し合っていければと思います。

井上 これは、多様な身体を持ち主が一同に会しても公平に競える方法を提案した僕の「拡張パラリンピック計画」(88ページ参照)とも通じる話なんです。オリンピックで競われる近代スポーツのような「うまいやつだけ勝つゲーム」というのは、ゲームデザインの立場からすればクソゲーとは言わないまでも、なかなか商業的な成功が見込めないマニアックな作品だということになりますよね。もちろんそういう究極を目指す大会はあつていいですが、それだけがスポーツというものを代表してしまっているのか、ということだと思います。

犬飼 もちろん、いいわけがない。僕がとある3Dの格闘ゲームを作った時のことなんですけど、ゲームデザインを生懸命やったわけですよ。で、僕は作ってる最中からプレイしているわけだから、当然、僕はうまくなるよね。それでリリースしたら、結果的に僕だけが、すげえうまいプレイヤーになっちゃって反省したよ(笑)。「みんなにはこの方がいいだろ」と思ってみんなのために作ってたつもりだったのに、いつの間にか僕に特化されたゲームになってたということを感じちゃった。そうならないようにするには、どうしたらいいかというのが、ビデオゲーム作りの場合は基本だから。

築瀬 僕が開発した「誰でも神プレイできるシューティングゲーム」は、誰がやっても同じくらいの成功率になるように作ったんですよ。たとえばカウンター攻撃にしても、うまい人は受付時間を短くして最終的に1割失敗するようにすると、下手な人には受付時間を長くして成功率を上げると、大体みんな似たような気持ちよさになる。若干難しいのは、きつめの設定が好きな人と、逆の人もいるということ。

チームスポーツのように複雑に動作が連なり合うものは、結果的に連の要素があるのと一緒です。野球も、同じところに正確に投げ続けることができなから成立する。サッカーもそうで、そうした意味ではチームスポーツとか、複雑な動作が連なり合うものというのは、運があることと一緒にありますよ。私は楽しめるゲームには「ランダム要素が入っているというのがすごく重要だと思えますね。」

中村 ランダムというと、「すこすこへん」っていうのはすごいゲームです。すごくは昔、親戚が集まった時に行われていました。下は3歳から上は中学生ぐらいのお兄ちゃんまでの年齢の違う子供が集まって、なんと「全員」で遊べる。現代で言えば、たとえば「マリオパーティ」です。「マリオパーティ」は小さい子と大きい子が一緒に遊ぶためのすごく代わりのゲームなので、結局ささいなことを振るんですよ。多少は自分の腕も影響するけれど、最終的には運というものの要素がかなり強くなることで、小さい子でも勝つチャンスがあるし、大きなお兄ちゃんもがんばらないと勝てない。だから全員が楽しめる。

築瀬 麻雀が将棋よりも楽しみやすいのは、運の要素があるからですね。将棋は弱い人が偶然に勝つことはほないですか。

中村 一般的に、いわゆるプロの競技者が求める「公平性」は、ランダム要素の少ない方だと思っんですけど、みんなが楽しめるのはランダム要素の多い方になるわけですよ。ここに矛盾があります。そして実際のスポーツ競技の発展の歴史では、アメフトのボールのように、わざわざ連の要素を持ち込むような予測不可能な形状を導入したりする。これに対してプレイヤー側の行動としては、極力ボールの挙動の運任せのランダム性を抑えて、「コントロール下

に置く方向に、自分の身体とか戦術とかを習熟させていくわけですね。この葛藤の中にスポーツがスポーツである醍醐味が生まれる。

中川 ここで考えなければいけないのは「運」と「ガチの実力争い」の間にあるものだと思います。やはりトライアスロンや十種競技では、それぞれのプレイヤーたちが何らかの習熟を自指すわけです。それらは見る側からすると運の要素ではありますが、プレイヤーにとってはチャレンジングの意識に他なりません。そうした部分を、「運」以外の言葉で説明できないものでしょうか。

築瀬 それはルール設定によって言い換えられるかもしれませんが。たとえば「ロボコン」のルール設定のミソは「完全には確立されていない技術を使ってチャレンジさせる」ところにあるんですよ。というのも、基本的に対戦なので、誰でも考えつく技術を使った場合は簡単に防がれてしまっただけです。なので、みんながそう簡単には想定できない状況をルール設定する。するとプレイヤーは今までになかったものを作るか、もしくはどんなものが来てても完全に対処できるように作るかというところになる。

犬飼 2020年への提案としては、やはり電子コンピュータ等の近代的な道具を使ったスポーツですよね。さっきランダム要素の話が出ましたが、そういった道具を使ったゲームをデザインしていくには、ランダム要素ではなく「確率」としてスポーツを捉える作りやすいと僕は思ってる。「全てがランダム」というところでもランダムになっちゃって。たとえば今の数学や量子論は全て確率として捉えている。人間も環境も含めて世の中の全ては確率で存在しているという考え方を。センサー等で人間の動きを捉えることもそうですが、環境

をつけること、それによるメダル争いか世界ランキングみたいな序列化をどう捉え直すかですね。**中村** 「本当に決着をつけなくちゃいけないんですか?」という話になると、僕が思い出すのは小学校の頃に先生に教わった、「オリンピックは参加することに意義がある」というクーベルタンの言葉ですね。でもそれって空虚な建前の代名詞になっていて、今のオリンピックで銀メダルを獲得して悔しがっている選手を見るにつけ、参加の意義とは何だったんだろつというところをよく感じます。

犬飼 当時は参加する国が少なかったんですよ。実はクーベルタンは自腹でいっぱい国を集めて大会をやろうとした。でも、あまり集まらなくて、「とにかく参加してください」と言いたかった。その時に苦肉の策で出たスローガンが「参加することに意義がある」だったんです。その言葉を聞いているプレイヤー側としては、「それでもいいなら」とりあえず行こうか」という気分で参加してたわけ。だから、元々からして勝ち負けにこだわらない崇高な理念なんかじゃなかった。(笑)

井上 そのあたりは、非常に様々な議論があったらしいです。20世紀中盤くらいまではオリンピック委員会(IOC)自体のアマチュアリズムがすごく強かったんですよ。「プロ選手は出るな」といった風潮でした。例えばプロ選手としてオリンピックで金メダルを獲得した選手がCMでお金をちよっと受け取ったとなると「ありえない。メダル剥奪だ」と判断されていたほどなんですよ。だから、最初の頃は世界一を決めると言うよりは、アマチュアリズムの発露であるというイデオロギーが大きかった。つまりIOCはアマチュアリズムによる平和の祭典を実現するために存在していた。

もまたシステムの一部であるという捉え方を。そのうえでゲームデザイナーは、プレイヤーがどんな事象を「遊ぶべき確率」と認識しているのかを分解していきカウントする。

こうしたプロセスで、たとえばランダム要素の少ないスポーツを数学的に捉えてリデザインしていくと、ゲームデザインとして評価しやすくなるという。さらに多くのプレイヤーや視聴者を巻き込んで「遊ぶべき確率」を導き出せるようなものができる。たぶん観客とプレイヤーがバランスを取りながら、みんながある程度、納得して遊べるものに近くなっていくと思います。

とはいえ自然というか、すでにそこにある「コストの低いランダムネスをうまく取り込まないと、とんでもないコストのかかるゲームにはなっちゃう」とは思いますが、こういう基礎的なことはとても重要だと思えます。

築瀬 つまるところ、最終結果がランダムでありさえすればいいと思うんですよ。という人間がやる限りは絶対にどこかにランダムの要素が入るんだけと特に集団競技でそれが強いですよ。要は「全員が成功率99%でも、チームメンバー11人が行動した場合99%」という話になるわけですから。そうすると成功率は70%くらいに落ちますよね。

井上 ランダムがランダムじゃないかというよりは、観客側にとってみると、予測できるかどうか、ということですね。だから観客は最後まで見続けることができる。

築瀬 そつですね。一定の予測範囲内かつ、一定の予測の範囲外に収まるということですよ。つまり起こると考えられる全ての事象の中にありながら、どこに着地するかは完全には分からないということ。しかしそれが1980年くらいから商業主義と結びつかない運営「コストが払えなくなり、平和の祭典は変わらなければ、アマチュアリズムは1970~1980年代くらいから限界を迎えて「最強を決める祭典」がモチベーションになってきているところがある。オリンピックはある意味で、現実に負けたところがあるんです。

犬飼 オリンピックは「誰が世界一か」「金メダルをどの国が一番獲るか」といった大きいゲームとしてデザインされてきているというのが根本にある。その一方でビデオゲームの世界を見てみると、僕らは明らかに商業の中でビデオゲームと向き合っている。そして最近のプロのゲームデザイナーたちが集まって議論していることは、繰り返しになりますが「誰かが一方的に勝つようなゲームデザインってどうなの?」ということなんですよ。

築瀬 そつですよ。我々はなるべく裾野を広げたので、いわゆるトッププレイヤーだけがおもしろいゲームは作りたくない。少なくともゲームの世界では、競技性が強いものと弱いものと、いずれも視野に入れなければダメなんです。H.A.L.O.のようなゲームはいわゆるトッププレイヤーがハイレベルな争いを繰り返しているという事象があるから対戦好きの人にはすごく受け入れられるし、逆に僕のように「H.A.L.O.」が下手な人は対戦に全く入る気がしないというところになる。「1人倒す間に50回死にます」ということになりまますから。おそらくゲームデザイナーの我々としては、結局どうデザインしたか誰が楽しめるか、誰が納得するかが変わるといえる。

中村 「勝つこと」にこだわりがあるアスリートがいれば、ということとは全く否定しないんだけど、たとえ

と。

中川 裏を返せば、選手の個人々の身体というミクロなレベルでの主観的な決定論性と、そこに他の選手や競技器具やフィールドなどがもたらす一段マクロなレベルでの予測不可能性が一定のバランスで両立するよつな「カオスの縁」みたいな系が作れば、それはスポーツになりうるってことですよ。既存の競技は歴史的なセレクションでたまたまそういう状態を見つけてきたわけですが、その状態をより設計的に構築したり評価したりすることで、スポーツのあり方は拡張していける。

犬飼 とまあ、ゲームデザイナーってこういうことばつ議論しているわけですよ(笑)。いわゆるゲームデザインを一般的なスポーツに応用するよつな、僕たちみたいな職業の人もあるし、井上さんみたいな研究者もいる。そしてコンピューターやゲームに関する学校も充実してきているから、2020年くらいになったらゲームデザインの考え方をパラリンピックでもオリンピックでも使えるよつな人がもつと増えてるといいな、というのが提案として僕が根本的に思っているところかな。

パラリンピックやオリンピックをゲームデザイナー的な見方で見れると、競技や勝敗も、より科学的な文脈から見れたり語れたり、批評できたりするよつになると思っ。

【決着をめぐる議論と「参加することの意義」への再考】

中川 ガチの実力決定論とランダム単純確率論の中間状態のありよつをもつと多様にしていくのがオルタナティブ・スポーツの方向性だとして、もうひとつの論点として出てくるのが、勝敗の決着を

ば10人が参加した試合で10位だった人に参加した価値がなかったのかというと、それも違う気がします。その人たちに何かしらの喜びが、それこそ参加したことに意義があったという。中川 その「参加する喜び」をいかに強めていくかが、再びこれからの課題になるのでしょうか?

中村 僕はどこかでそれをデザインできないかなと思っっています。たとえば、視覚障害者スポーツの「ゴールボール」という競技において、すごく下手なチームがあったとしても、ゲーム自体はそんなに腕の差が出る感じではないように見えます。しかし、ちよつと足りないなと思っただけは、一見していて楽しい」という部分です。

築瀬 得点が入るシーンが少ないですよ。逆に言うところ「うまく投げたからうまく入りました」という感じがほほほですよ。相手がミスするのをひたすら待つ感じがあります。もちろん、早く投げたほうがいいというのがありますけど。

中村 点の取り合いになった方が、見ている方は楽しいかなと思っます。やってる方はそうじゃないかもしれないけど。まあ、やってみないとわからないけど。

犬飼 その回答が一番好き(笑)。**中村** やっぱりゲームってルールを考える方よりも、やってみなきゃわからないという側面があります。やってみると「この問題は解決したけど他の大きい問題が発生した」という状況がいつはある。

築瀬 あと、もうひとつが、デザイナーよりもプレイヤーの数がずつと多いので、ルールの穴を衝かれる可能性が非常に高い。今存在しているスポーツというのはルールの穴を埋める作業を延々と繰り返してほぼ完成した状態になっているわけです。そ

う考えると野球という競技は例外処理が異常に多いことに気づかされます。サッカーはオフサイドくらしいかないんですが。

井上 中村さんがおっしゃっていた「決着をつける話なのか、やって楽しんでのか」というのは非常に本質的だと思います。一つのスポーツなりガチな競技だとされているものの対決の仕方については、いまの築瀬さんのご指摘のようにつに、プレイヤー人数が多くてコミュニティが多様になることで、様々なルールへのハッキングが行われたり、ある程度の多様な雰囲気や許容している状況が生まれる。それが一つの解になるのかなと思っんですよ。

築瀬 ただ、そういう持続的なプレイヤー「コミュニティ」の形成自体もかなりの程度、統一された意思体によるルールデザインに依って成立している部分が大い。たとえば「ミニ四駆」の「ミニニイ」は、ある程度の人口がずっと保たれ続けていて、4年に一度必ずブームになってきています。そしてミニ四駆はタミヤの「社独占」であり、統一された意志を持っていきます。やっている方が楽しくないじゃないし、大会を見てる方も面白くなくちゃいけない。「社独占」だからその両方のバランスをきっちり取りながら新しい製品を発売したり、新しい部品を出したりできているんです。

つまり、ある意味では、どこか儲かるころがきちんと儲かり続けるためにバランス考えてやってる方が、下手に公平を求めるよりも全然良いという可能性がある。

井上 確かにタミヤの言うことは絶対ですからね(笑)。

築瀬 そうそう。でも別に、タミヤに「これは公平じゃないですよ」とか「ここののが有利ですよ」と

いう意見はほぼ見たことがない。要はみんな、えられたルールの中でやるのが楽しいとわかってい。逆に言うと、あのレギュレーションがないと膨大な時間と金をかけた方が勝つというのがわかりきっている。

ちなみに、1台のミニ四駆にかけられるのって、せいせい2〜3万円だと思っんです。これだったら大体みんなかけられるわけです。子どもだってお小遣いを貯めればかけられる。僕も自分のミニ四駆で結局1万4000円ぐらいですけど、これ以上は改造しようがないと思っんです。後は個人で時間をかけてがんばるしかない。

大飼 そうだね。つまり1万4000円という金額を生活費全体の中で測りながらコスト対効果を評価して導入しているということじゃないですか。その先にあるのがF1等のモータースポーツでしょ？ F1って、要するにフェラーリとか一部の会社の経済構造の中でできあがっていった、たどり着いたものだったりするじゃない。そういう「見ゲーム」の経済的事情とかも込みにして、本質的なゲームデザインって行われているからね。

中川 ちょうどソーシャルゲームが、廃人や廃課金者が圧倒的に有利になる仕組みから、だんだん無課金や微課金でもそこそこ勝負できるようなデザインに向かっていたのにも通じるのかな。それって突き詰めていくと、アメリカとか中国みたいな大国がメタ量産する現行オリンピックのクソゲー性を回避して、小国であっても本当の意味で「参加することに意義がある」競技ルールなり大会レギュレーションなりの設計可能性があるということですね。

大飼 そうした評価を、みんながゲームデザイナーにできるよつになつてるといいんだよ。

というのはすごいと思っんです。運動会ハッカソンやった時にも「これって小学校の授業でも全然いいですよ」という話をしている。まあ、大飼さんは実は小学校レベルだと思っただけという話を聞いて、そうかと思っただけです(笑)。

中川 確かに、学校教育や部活動の枠組みの中で、与えられた競技に習熟することだけがスポーツだと思なされてきたことが、「体育会系」にまつわるいろいろな不幸を生んでいたと思います。この考え方が、デジタルゲームを通過して「新しく面白い競技のルールとは自分たちで作ることが出来るものなのだ」と切り替わることで、大きく変わっていくということですね。

築瀬 そう。スポーツにデジタルを導入することの意義は、パラメーターをいじるだけで新しいゲームルールができるという点。ドッジボールの話でいえば、僕は電気通信大学の野嶋琢也先生と組んでドッジボールにデジタルパラメーターを採り入れた「Hkart Dodge」のゲームデザインを一緒に考えているんですよ。今のドッジボールって、要は一番でかくて投げるのがうまいやつをみんなが取り囲んで守ってるんですよ。でも、それってうまくない子からすると「自分は盾か！」みたいになっちゃうわけですよ。でも、それをヒットポイント制にして当てれば当てるほど攻撃力が下がっていくとなると、そのやり方は通用しなくなるじゃないですか。そういうことを気軽に実験したいです。もちろん、それをやった結果、面白くなかったということもありうるわけだし。

中村 それって、先程から話してきた、決着をつけられないといけないガチ感のあるゲームと誰でも楽しめるゲームの中間というか、両方の要素のバランス

という意見はほぼ見たことがない。要はみんな、えられたルールの中でやるのが楽しいとわかってい。逆に言うと、あのレギュレーションがないと膨大な時間と金をかけた方が勝つというのがわかりきっている。

ちなみに、1台のミニ四駆にかけられるのって、せいせい2〜3万円だと思っんです。これだったら大体みんなかけられるわけです。子どもだってお小遣いを貯めればかけられる。僕も自分のミニ四駆で結局1万4000円ぐらいですけど、これ以上は改造しようがないと思っんです。後は個人で時間をかけてがんばるしかない。

大飼 そうだね。つまり1万4000円という金額を生活費全体の中で測りながらコスト対効果を評価して導入しているということじゃないですか。その先にあるのがF1等のモータースポーツでしょ？ F1って、要するにフェラーリとか一部の会社の経済構造の中でできあがっていった、たどり着いたものだったりするじゃない。そういう「見ゲーム」の経済的事情とかも込みにして、本質的なゲームデザインって行われているからね。

中川 ちょうどソーシャルゲームが、廃人や廃課金者が圧倒的に有利になる仕組みから、だんだん無課金や微課金でもそこそこ勝負できるようなデザインに向かっていたのにも通じるのかな。それって突き詰めていくと、アメリカとか中国みたいな大国がメタ量産する現行オリンピックのクソゲー性を回避して、小国であっても本当の意味で「参加することに意義がある」競技ルールなり大会レギュレーションなりの設計可能性があるということですね。

大飼 そうした評価を、みんながゲームデザイナーにできるよつになつてるといいんだよ。

入調整の結果出てきたゲームデザインなわけですね。ここで重要なのは、それがゲーム上の勝ち負けとは別のレベルでの面白さの追求から生まれたということじゃないかと。

築瀬 そう。見る方はうまいやつがすごいボールを投げるのを見たいじゃないですか？ だから「当てれば当てるほど攻撃力は下がっていくんだけど、別な方法でそれを復活させられる」みたいにデザインしないとちゃんと両立しない。

中川 いまの中村さんのご指摘は、「新競技を創出したたり、できた種目を大会等に採用していくスキル」自体をどうやって作るのか」という部分について、デジタルゲームの開発と評価が培ってきた、エンターテインメントとしての評価の枠組みが適用できるよつことなのではないかと思っんです。

井上 すごく面白いですね。猪谷千春さんの「100:オリンピックを動かす巨大組織」という本では、100で決められた競技が世界的に競つ価値があるという感覚を、各種メディアがいかに支えているかが書かれています。そこをどうやって崩そうかという話ですね。50〜100年スパンでなら、「ゲームデザインに理解がある」とか「ゲームそのものが多様である」ということについての意識のある人間がたくさん増えてくれればできるだろう……という大飼さんの希望はありつとも、一方でテレビ放映などメディアが保証する現在のスポーツの枠組みは容易に崩せないだろうとも思っんです。

築瀬 テレビメディアとの親和性でいえば、「パブルサッカー」みたいに「瞬でわかる」というのは重要ですよ。これは激しくぶつかり合っても怪我をしない「BUMP」みたいな「風船タルマのようなパブル状の緩衝材を着てフットサルをするよつ

新たな競技をいかに創出していくか

中川 ゲームメカニクス的なプリンスシブルに即して、既存競技のデザインを改めて評価したり、新たなルールを生み出していけるようなスキームの提案として行われたのが、大飼さんが主導した「100:100」学会の運動会部。未来の普通の運動会」のハッカソンでしたよね。その中で、みんなが開発者兼プレイヤーであるという「ディベロップレイ」という言葉を提案されていたのは重要だと思っました。

大飼 そう。一方でいま言いたいのは、オリンピックって種目がどうやって決まっているのかというのがすごくわかりやすいよつこと。そこに100:100という大きな権力があって、誘致関連も決めていくという、プロセスの上ですごく大きなゲームとして存在している。よくできていてる仕組みではあるけれど、もうちょっとオープンになるといいなというのが……このヒッピー崩れの僕がよく思っていることとして(笑)。

築瀬 基本は、すごく素朴なことですよ。鬼ごこの新しいルールを作って遊んだり、「UNO」のローカルルール作って遊んだ原体験って、みんな持つてるじゃないですか。もともと僕は中学校の頃からTRPGとかやってましたが、合唱部の合唱に行っても、合唱部ローカルの「UNO」ができるみたいな状態でした。そういうノリで、たとえば小学校の体育で「新しいドッジボールのルールを考えよつ」といったカリキュラムを導入したりすると、スポーツに向かう姿勢が随分変わるんじゃないかと思っ。

中村 「新しいドッジボールのルールを考えよつ」

ノルウェイで2009年に始まったハラエティ番組の企画から生まれたゲームなんです。これが新スポーツとして瞬間に普及しました。2016年にはワールドカップが行われるのだぞつです。

大飼 でもそもそも「わかる」ってなんだろうね。「わかる」って非常に難しい問題で「プライベートな問題でしょ？ それを共有している」と、個人的に思ってるわけだ。その感覚ももう少し謎を解いていきたいところだね。

築瀬 「映像が、自分でプレイした時の感覚に変換されている」と見た人が思っことですよ。やってみないと本当はわからないんだけど、少なくとも「わかった」と思わないとプレイに参加してもらえないという点は理解しておくべきですね。

中村 その点、テレビ番組の企画だったというのは大きいですよ。視聴者が一瞬で映像からゲームを理解できて、カメラの画角に納まるようなサイズで競技が設計されている。5対5で、フットサルコートでプレイするという仕様は、テレビ映えるよつ要請から生まれたのではありませんか。

中川 2014年8月の「未来の普通の運動会」第1回ハッカソンでは、そのBUMPを使って別の競技を生み出そうという試みも行われていたが、オリジナルのパブルサッカーに匹敵する面白い競技は生まれてきたのでしょうか？

中村 最初はあのポヨポヨした風船タルマを着てディベロップレイヤーの皆さんに自由に戯れてもらうところから始めたんですが、転がりつて競争とかリレーみたいな子供っぽい遊びを経ながらリアルタイムに検討評価を加えて競技性を高めていって、最終的には紅白のチームでキャップを取り合う騎馬戦みたいな競技になりましたね。

犬飼 そう。あそこでできた種目を、もう1回遊んだりした。ただ、パブルサッカーより面白くなっただけで、まだまだ奥深さが足りなくて見て飽きるの、さらにゲームデザインを重ねる必要があると思うけど。

中川 あれってカイヨフ的に言えば、いわば「遊戯」から「競技」が生成されていく歴史過程を、ゲームデザイン的な評価システムによって半日に圧縮する試みでしたね。単純にeスポーツを着て子供たちがじゃれあう〈眩暈〉優勢の状態から、ルールの取り決めで加えて〈競技〉の奥深さのある状態へと遷移させていく。

中村 競技の奥深さを何で評価するかですね。「よりコストを少なく、より狭い場所で」とか、「より少人数で」とか、「より多くの人が」とか、「よりシンプルにわかりやすくして、より多様な人が」とか、いろんな観点がありうる。そこでオリジナルのパブルサッカーが強かったのは、その評価を視聴者からの反響というテレビエンターテインメントとしての要請が、絶対的な評価基準として機能したことでした。日本では、TBSの「SASUKE」なんかがそれにあたると思います。

築瀬 「SASUKE」が優れていたのは、開催頻度を絞って、競技の自身をほとんど変えずに継続したこと。テレビ的には、いろいろ見てくれを変えたいかなと思うんですが、それをしないで継続したこと、ちゃんと競技っぽさが生まれていた。しかも、トップアスリート級なら何とかクリアできないこともない、というレベルデザインも絶妙でしたね。どういうテストプレイの果てにあれができたのか、非常に気になります。

中川 まやこ「SASUKE」は、デジタルゲームに世界に提案ができる機会として東京オリンピックを使えないかと思っただけです。

井上 つまり、現在のスポーツをめぐる欲望は、「ラップラー刃牙」の「範馬勇次郎VS範馬刃牙」の地上最強の戦いみたいな人類最強決定戦を見たいぜ」というプロゲーマー志向の快楽と、誰もがゆるい参加意識を持って体験共有できるゲーム実況的な快楽に二極化されているという話ですよ。前者は現在のオリンピックとメディア中継の制度が担保している。後者はデジタルゲームとかパワエティ番組によって培われてきた。しかし、その間を繋ぐ手立ては今まで誰も考えてこなかった。その溝を埋めていくオルタナティブな理念と方法論をもった競技大会を立ち上げていくというのが、拡張スポーツの役割なのではないかと。

犬飼 そうした試みとしては、eスポーツの方面ではサムソンの「World Cyber Games」や「Oa」があったんだけど、やっぱり相当大変なんだよね。可能性があるのはわかる。だけど、すごく大きな資本が必要なので、サムスン社では「World Cyber Games」を支えきれずやめてしまった。やはりどこかでオープンにしていかなきゃいけないと思っただけですよ。

ある意味でこれをやっているのが、レッドブルですよ。レッドブルはスポーツから音楽、ビデオゲームまで、いろんな文化を応援してるんです。オリンピックに対しては応援するという立場を取りつつ、実際にはひょっとしたら「新しいオリンピックを作ってるんだ」という夢を心の中に抱いているかもしれない。

築瀬 レッドブルは、新しいものは応援しないのがすごい。みんな楽しんでくとかじゃありませんよ。おける「スーパーマリオブラザーズ」的な横スクロールアクションの画面構成への視聴者のリテラシーを前提に成立した競技でしたね。パレーボールにおけるラリーポイント制など、往々にしてテレビ中継の都合が競技ルールへの淘汰圧として働いたわけですが、そのテレビへのハッキングに他ならなかったデジタルゲームが新たなテレビショーとしての新競技を生んだという履歴を持つ意味は大きいと思う。この映像メディアを介した競技のセレクション機能に期待するなら、例えば「ニコニコ動画」などの動画サイトを活用して、リアルな競技とナシな競技をふるいにかけていく方法なんかは、ひとつのスキームとして考えられるんじゃないでしょうか。

**拡張スポーツが提示する
オルタナティブ大会のカタチ**

築瀬 そうやってゲームデザイン的にスポーツを拡張していく方向性は、3つくらい考えられますね。1つは、「Cybathlon」とか稲見昌彦先生の「超人スポーツ」で中心的に考えられているように、本来に身体能力を伸ばすという方向性。パブルサッカーは、身体の内自由度を制限しつつ快感を拡張しているわけですね。

2つ目は、「E-sport Dodge」のようにルールをデジタルサポートするという方向性。

3つ目は、身体運動や競技の見立てや演出を変えていく方向。これは僕が開発した「Oculus Rift」を使う「DJ吉ジャンプ」「成層圏ジャンプ」なんかで該当します。本人は10mくらいしか跳んでないのに、感覚的には120mとか地上20kmくらい飛んでるように視覚的に演出するVRコンテンツなんです。これで現実とは異なる落下感が味わえる。いわ

誰でも応援するんじゃないかと、本当にレッドブルが応援する価値があるのかどうかを議論しているという、強いポリシーがあるんですよ。成層圏からのダイブとか、飛行機のアクロバットのレースとかの映像が有名ですが。

犬飼 それなりの資本を持つていければイベントを作っていくことは可能なので、それを小さくやっていくというのが僕にとっては「未来の普通の運動会」だったりする。誰もがみんな自分を持っている資本の中で動けるものをやっつけていけばいいかな。企業単位でも個人単位でも。

井上 そうですね。もともと多くの企業に共有されて、出資してみようと思っ企業、レッドブルみたいな企業ももっと広がってくれば、中規模、大規模なイベントが構築できるのではないかと。現在のオリンピック自体も、すでに他にもオリンピックと呼ばれる競技大会があった中で、クーベルタンが私財を投げ打ってがんばって続けて定着したという感じですからね。

犬飼 だから、僕らは僕らでやることをやる一方で、2020年の東京オリンピックにも提案があるとしたら、やはり開会式にはリアル空間上にスーパーマリオを出すべきだよってこと。あれこそが、国家としての歴史的な物語にも成り代わる、ここ30年くらいの日本人がバーチャル空間上で共有してきた、最も代表的な体験的記憶じゃないですか。日本だけじゃない、世界中の人々が、ですよ。だから、「みんなの総意の身体拡張としてスーパーマリオが登場して、それを自分の身体のように感じつつオーティエンスとして応援できるようにスポーツ」というものがあるといいなと思う。開会式のパフォー

マンスとしてでも、実際にエキシビジョンとしてゆるデジタルゲームで競う「eスポーツ」は、VR空間内での競技という意味ではこの方向性です。

中川 ただ、日本でいわゆるプロゲーマーが生じることがたでのeスポーツが普及しなかった事情がありますよね。その反面、若い人たちの間でもゲーム実況が現在はやたらと動画サイトなどで人気コンテンツとして理解不能なくらいの普及をしている。つまり、勝ち負けを競ったり応援したりすることよりも、「コミュニケーションのネタとして消費したい」という欲望の方が現在の日本の情報環境では優勢で、その流れの中で拡張スポーツに何がなしているのか、という、また別の課題がありそうな気がします。

犬飼 でも、世界中でもプロゲーマーのある状態ってそんなに多くないですからね。よくeスポーツって「世界中で定着している」という言い方がされるんだけど、多分あんまり日本と変わらないですよ。スウェーデンでもアメリカでも、「なんとなく聞いたことあるね」というくらい。

築瀬 大体そうですね。「海外でも人気」って、10万人ぐらいファンがいるとすごい人気みたいに見えるけれど、ゲームの世界で10万人って大したことないですからね。本格的にテレビ番組をやるくらい普及しているのは韓国くらいじゃないかと。

犬飼 その韓国からして、あれだけ人気があったら口ゲーマーもいるのに、まだeスポーツを社会的に評価しきれていない。

例えばソウルオリンピックをもつて1回やったとして、そこに韓国の文化としてeスポーツを取り入れたらすごいと思うけど、まだそういうコンセンサスはない。だから、その前段階として、僕たちには高橋名人などを通じて夢見たファミコン大会以来の経験が存在するわけだから、それこそ韓国に先んじて

レイするのでもいいんだけど。

築瀬 そうか。犬飼さんは過去の自分や友達、あるいは動物が走った3Dデータを等身大撮影して競争できる「スポーツタイムマシン」という作品があるんだけど、その仕組みでオリンピック選手とマリオを一緒に走らせたい。

中村 Bタッシュがいかにか速いかを、オリンピック選手を軸に実感できる。コーナーではキックと折り返したり、ジャンプ中になぜか方向転換できる超物理的な拳動とかもね。まあ、オリンピック選手をギリギリのところで勝たせなきゃいけないだろうってこと。

中川 面白いですね。でも、エキシビジョンでレガシーオリンピックへの接待段階が済んだら、その「スポーツタイムマシン」的な仕組みで大勢の参加希望者の身体運動データを事前登録制とかにして集積しつつ、何らかのアルゴリズムで合成して、本当に各国別の集合身体としてのスーパーマリオ同士を競わせるなんてレースもできそうじゃないですか。それって、人間と社会とか国家とか大きな単位の系との接続方法を塗り替える、僕の言葉で言えば〈拡張近代〉の世界像のモデルそのものじゃないかと思っただけです。

犬飼 そうなんです。世界に対して、日本がデジタルゲームを消化した新しいスポーツなりコスモロジィなりを生み出すというメッセージが、これ以上明確に伝わる身体拡張法って、他にないと思うんだよね。「最強」を争う競技の舞台でありながら、「みんな」が本場に直接的に参加できるスポーツを具現化するという、二律背反の克服のビジョンにもなるし。まあ、まだまだゲームおっさんの見果てぬ夢なのかもしれないけど。

【イントロダクション】パラリンピックの歴史と現状

パラリンピアンは インターフェイスである

世界最高峰の障害者スポーツ大会、パラリンピック。治療の一環、あるいは社会復帰のための活動として、その歴史を刻み始めたパラリンピックは、回を重ねながら「競技スポーツ」として進化を遂げてきた。そして、ここ数年の義肢装具の飛躍的な進歩によって、パラリンピックのあり方そのものが変わろうとしている。そこで競われるべきは鍛え抜かれた身体なのか、装具の性能技術なのか？ パラリンピアンにつきつけられる問題について、我々もただの“観客”ではいられない。その先を見据えるために、本稿ではパラリンピックの歴史をひも解いていく。

Kamo Asou 浅生 鴨

「イントロダクション」パラリンピックの歴史と現状

パラリンピアンはインターフェイスである

パラリンピックの歴史をおさらいしておこうと思う。

障害者スポーツ大会の成立

第1回パラリンピック大会とされているものは、今から55年前、近代オリンピックの開始から半世紀ほど遅れた1960年に開かれた。これは、もともとイギリスのストーク・マンデビル病院の医師、ルードヴィヒ・グッドマンが、戦争で脊髄などを損傷した兵士たちのために開催したスポーツ大会から始まっている。もちろん、ストーク・マンデビル病院よりもずっと以前から、障害者がスポーツをすることはあった。でも、それはやはり社会復帰や治療を目的にしているものが中心で、19世紀後半になるまでは、純粋な競技スポーツとして扱われたものは、どうやらほとんどなかった。

本格的な障害者スポーツ競技の出発点は、20世紀初めのドイツ。聴覚障害者のためのスポーツ団体が創立、以降、ヨーロッパの各国でも障害者によるスポーツクラブや競技団体が数多く作られるようになる。1924年には、現在のデフリンピックの基になった国際ろう者スポーツ競技大会がパリで開催されるなど、国際的な大会も開催されている。

そして、第二次世界大戦後の1948年7月28日、前述のストーク・マンデビル病院で「手術内リスポーツ」という理念の基に、患者たちのためのスポーツ大会が開かれた「写真」。実は、この翌日にロンドンではオリンピックの開会式が行われている。わざわざこの日に大会を企画したグッドマン医師は、おそらくオリンピックのことを意識していたのだろう。「失われたものを数えるな。残っているものを最大限に生かせ」という言葉を残したグッドマン医師は、後に障害者スポーツの父と呼ばれるようになる。

©Carmentiana | Dreamstime.com - Men's 400m T44 Photo

〈あそう・かも〉
作家・クリエイティブ・ディレクター。名前は「あ、そうかも」という口癖が由来のダジャレ。著書に『中の人などいない@NHK_PRのツイートはなぜユルい?』NHK_PR1号名義（新潮社）、「エビくん」[日本文藝家協会文学2014]収録(講談社)など。[yomyom]（新潮社）で「終焉のアグニオン」を連載中。@aso_kamo

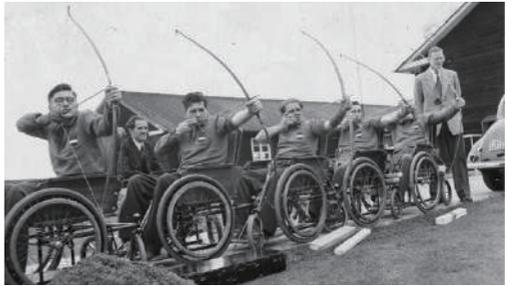
現在の日本で、パラリンピックを全く知らないという人は、ほとんどいないだろう。あえて説明するならば、4年に一度、オリンピックの終わった後に開催される障害者スポーツ大会だと言えば、たぶん誰もがすぐにわかるはずだ。2012年に開催されたロンドン大会には、164の国と地域から、およそ4300人もの選手が参加。参加者数だけでなく競技レベルの高さからも、パラリンピックはまちがいに世界最高峰の障害者スポーツ大会だ。

とは言つもの、日本では長い間、障害者によるスポーツは福祉政策の対象として扱われてきたわけだが、今でもそう考えている人は、意外と多い。走り幅跳びの佐藤真海選手が東京オリンピックパラリンピック招致活動の最終プレゼンテーションで心に残るスピーチをしたことから、今はパラリンピックにも少しは関心が集まっているようだし、単なる社会参加やリハビリテーションを目的としたものじゃなく、トップアスリートたちによる本格競技スポーツなのだという考え方も広まり始めてはいるもの、それでも、まだまだ多くの人には、障害者が足りない何かを補いながら一生懸命にがんばっているスポーツなんだよね、障害者にしてはなかなかやるよね、といった程度の認識しかされていないのが現状だ。実際、テレビ放送の視聴率はゼロに近い数字だし、放送してもほとんど反響はないというのが現実で、まだまだ純粋な競技スポーツとして認められていないと言いつつ、いろいろがある。

確かにパラリンピックは医療や社会福祉を目的として始まったものだし、今でもそういった側面がないわけじゃない。それでも、およそ70年近くの間に、多くの関係者が尽力し、少しずつ競技スポーツとしての地位を確立してきたのだ。本稿では、そのパラリン



【写真2】1964年パラリンピック東京大会のポスター
(写真提供/日本障がい者スポーツ協会)



【写真1】1948年にストーク・マンデビル病院で開かれた車椅子アーチェリー大会

こうしてパラリンピックは「もっつのオリンピック」となったものの、この当時、大会を運営していたIOC(国際調整委員会)は、それぞれの障害ごとに存在する様々な団体の代表などによって組織されていたこともあって、パラリンピックをより本格的な競技スポーツ大会として発展させるには、やや組織力が欠けていた。そのため、もっと競技性を高めたいと願っている選手や関係者たちの間で、IOCに対する不満が溜まり始めていた。

そこで1989年にIPC(国際パラリンピック委員会)が設立。統一された競技スポーツ大会としてのパラリンピックを推進していくことになる。

その後、2000年のシドニーパラリンピック大会期間中に、IOCとIPCとの間で「オリンピック

IPCの成立と本格競技大会としての離陸

へと発展していく。

翌1985年、IOC(国際オリンピック委員会)は、オリンピック開催年に行われる国際身体障害者スポーツ大会を「パラリンピックス」と呼ぶことに同意し、1988年のソウル大会からは、ついにパラリンピックが正式名称となった。

ところが「下半身麻痺者のオリンピック」という呼び方では、車椅子を使う者以外の身体障害者も参加している現状には合わない。そこで、パラリンピックの「パラ」を「パラレル(=平行する、同様の、似ている)」の省略と解釈して「もっつのオリンピック」ということになった。なお、ソウル大会では今のように、オリンピックの終了直後にオリンピックと同じ会場でパラリンピックも開催され、二つの大会が連動した最初の大会となった。

東京大会から始まった「パラリンピック」

だから、そういう意味では1964年の東京大会が、本質的なパラリンピックの始まりだったと言える。

このローマ大会が、後に第1回パラリンピックとされるのだが、当然ながらこの大会は、車椅子を使用している障害者のためだけのものだった。

IPCは、毎年開かれる大会のうち、オリンピックのある年だけはオリンピックの開催国でストック・マンデビル大会を開こうという方針を定めた。この方針に則り、1960年のオリンピック開催国イタリアのローマで、第9回国際ストック・マンデビル大会が開かれた。この大会に参加したのは23か国からの選手、およそ400人だとされている。

このローマ大会が、後に第1回パラリンピックとされるのだが、当然ながらこの大会は、車椅子を使用している障害者のためだけのものだった。

この後、ストーク・マンデビル病院のスポーツ大会は毎年開かれ続けるが、1952年にオランダの選手たちが参加したことから、この年の大会を第1回国際ストック・マンデビル大会と位置づけることになった。記録によれば、この時には、およそ130の選手が、6種目を競ったようだ。

ストック・マンデビル大会は回を重ねることに参加する国が増え、1960年にISMGC(国際ストック・マンデビル大会委員会)が創設された。

ところが、ストック・マンデビル大会は車椅子を使用している障害者だけのもので、それ以外の障害者は参加できなかった。そこで、1961年に、他の障害者スポーツのための国際機関の設立が準備され、1964年にISOD(国際身体障害者スポーツ機構)が創られた。車椅子を使わずに使わないかによって、二つの国際的な障害者スポーツ機関が存在することになったのだ。

ISMGCは、毎年開かれる大会のうち、オリンピックのある年だけはオリンピックの開催国でストック・マンデビル大会を開こうという方針を定めた。この方針に則り、1960年のオリンピック開催国イタリアのローマで、第9回国際ストック・マンデビル大会が開かれた。この大会に参加したのは23か国からの選手、およそ400人だとされている。

このローマ大会が、後に第1回パラリンピックとされるのだが、当然ながらこの大会は、車椅子を使用している障害者のためだけのものだった。

IPCの委員を選出することなど、より密接した協力の合意もなされた。現在、パラリンピック組織委員会はオリンピック組織委員会に統合されており、文字通り「もっつのオリンピック」として、世界最高レベルの競技スポーツ大会として、その地位を保っている。

半世紀もの年月をかけて、パラリンピックは、リハビリを目的とした身体運動から「機会均等」「完全参加」「障害者のスポーツのエリート性」といった理念を表す象徴となったのだ。

日本でも2014年に、IPC(日本パラリンピック委員会)の管轄がそれまでの厚生労働省から文部科学省へ移った。ようやく日本でも福祉からスポーツへの転換が始まっている。

強化指定選手となれば、ある程度の支援を受けられるオリンピック選手とは異なり、パラリンピックを目指す選手たちは、その選手生活のほとんどを自費で賄っている。特に、常に特殊な装具や専用の医療機器を必要とする選手たちにとっては、単に移動をするだけでも一般の人より費用がかかる場合もあって、金銭面から選手生活を断念する者も少なくはないと聞く。練習場所も自分で確保するしかなく、これまではオリンピック選手との環境差があまりにも大きかったのだ。今回の移管で、こうした選手たちの生活環境は改善されていくだろう。

だが、より本格的な競技スポーツとして発展してきたことで、様々な問題も生じるようになった。そのほとんどは、障害の度合いが様々であることによる競技の公平性に関係している。

この後、ストーク・マンデビル病院のスポーツ大会は毎年開かれ続けるが、1952年にオランダの選手たちが参加したことから、この年の大会を第1回国際ストック・マンデビル大会と位置づけることになった。記録によれば、この時には、およそ130の選手が、6種目を競ったようだ。

ストック・マンデビル大会は回を重ねることに参加する国が増え、1960年にISMGC(国際ストック・マンデビル大会委員会)が創設された。

ところが、ストック・マンデビル大会は車椅子を使用している障害者だけのもので、それ以外の障害者は参加できなかった。そこで、1961年に、他の障害者スポーツのための国際機関の設立が準備され、1964年にISOD(国際身体障害者スポーツ機構)が創られた。車椅子を使わずに使わないかによって、二つの国際的な障害者スポーツ機関が存在することになったのだ。

ISMGCは、毎年開かれる大会のうち、オリンピックのある年だけはオリンピックの開催国でストック・マンデビル大会を開こうという方針を定めた。この方針に則り、1960年のオリンピック開催国イタリアのローマで、第9回国際ストック・マンデビル大会が開かれた。この大会に参加したのは23か国からの選手、およそ400人だとされている。

このローマ大会が、後に第1回パラリンピックとされるのだが、当然ながらこの大会は、車椅子を使用している障害者のためだけのものだった。

ISMGCは、毎年開かれる大会のうち、オリンピックのある年だけはオリンピックの開催国でストック・マンデビル大会を開こうという方針を定めた。この方針に則り、1960年のオリンピック開催国イタリアのローマで、第9回国際ストック・マンデビル大会が開かれた。この大会に参加したのは23か国からの選手、およそ400人だとされている。

このローマ大会が、後に第1回パラリンピックとされるのだが、当然ながらこの大会は、車椅子を使用している障害者のためだけのものだった。

〈参考文献〉

「パラリンピックの歴史」(公益財団法人日本障害者スポーツ協会・日本パラリンピック委員会 <http://www.jsad.or.jp/paralympic/what/history.html>)

[Paralympics - History of the Movement] (The International Paralympic Committee <http://www.paralympic.org/the-ipc/history-of-the-movement>)
[History 1952-2012] [ISOD History] [Paralympic Games 1960-1992] (International Wheelchair & Amputee Sports Federation <http://www.iwasf.com/iwasf/index.cfm/about-iwasf/history/>)

『障害者とスポーツ』高橋 明(2004年、岩波新書)
『近代オリンピック100年の歩み』(1994年、ベースボールマガジン社)

『オリンピックの事典—平和と青春の祭典』川本信正 監修(1984年、三省堂)

『壁なんて破れる—パラリンピック金メダリストの挑戦』大日方邦子(2006年、NHK出版)



【写真3】オスカー・ピストリウス
(写真：産経新聞社)

パラリンピックでは、車椅子や義足といった器具や装具を使っている選手による競技も少なくはない。ところが、これらの競技では機器の性能が勝負に大きく影響する面もあって、最新の科学技術を盛り込んだ機器を導入できる先進国の選手(とは言っても日本でも競技用の機器は医療保険が使えないので、多い人では数百万円という、かなり大きな負担額になる)と、そういった機器を入手することが困難な途上国の選手との間には、どうしても条件面での差が生じてしまう。技術の介入する余地が大きくならなければあるほど、その差は顕著になっていくわけなので、これはかなり厄介な問題だ。

また、オリンピックと同様、パラリンピックでもドーピングは厳しく検査されているが、実は、選手が日常的に使用している医薬品の中にドーピングの禁止対象物質が含まれていることがある。そのため、選手の中には大会期間中は治療薬の使用を止めて試合に臨む者もいて、これもまた、なかなか大変なことだ。もっとも、除外処置を申請することで、禁止対象から外してもらうことも可能なのだが、そうすると今度は、ドーピング禁止対象物質を使える選手と使えない選手が出てくることになり、ここでもまた競技の公平性が問題になってしまつたのだ。

同一の能力、同一の機能で競うことを競技の公平性と定義し続ける限り、こうした問題はなくなる。しかし、今後とも考え続けなくてはならないだろう。

オスカー・ピストリウスが投げかけた波紋

さらに、障害者スポーツを考える時に、どうしても避けることのできない問題が、もう一つある。

それは、障害者と健常者との線引きをどうするの

ない。実際、2014年7月には、ドイツ陸上競技選手権で、下腿に義足を装着したマークス・レーム選手が男子走り幅跳びで優勝して、この先、彼がオリンピックへ出場する可能性は十分にある。

だが、こうした選手たちの活躍に対して、やはり義足の持つ推進力は不当に有利ではないのかという反発も起きている。生体と義足とは強度も反撥力も異なっているわけで、これを同じ条件だとすると、競技が成立するのかわからない不満が、健足の陸上選手たちの中から上がっているのだ。

その一方で、競技スポーツの最高峰を極めたいと願うアスリートにしてみれば、パラリンピックという枠の中でしか競えないのは、やはり不満あるだろう。障害者も健常者も関係なく、統合された競技スポーツの世界で頂点を目指したいという気持ちもよく理解できる。

健常者のスポーツ大会に障害者が参加することによって、それまでパラリンピックの中だけで考えられてきた競技の公平性の問題が、ついにオリンピックにまで及び始めたのである。

この数十年間、大きな変化のなかった障害者の補助員は、21世紀に入ってから急激な進化を始めている。人工身体の能力が生体を超えるのは時間の問題だし、科学技術の進歩とともに、競技用の器具や装具もますます性能を高めていくだろう。

極端なことを言えば、選手の肉体的な能力が従来と同じでも、器具さえ高性能になれば、総合的な運動能力はアップするのだから、器具を使わない選手が、それを不公平だと思ふ気持ちもわからないではない。

動力を持ち、思考で制御することのできるバイオニック義肢も実用化されつつある中、より速さを求める選手が、自らの足を切断して義足に置き換えるといったことも出てくるはずだ。それは、俳優が顔にメスを入れるのとそれほど異なる行為ではない。僕はこの問題を考える時、いつも眼鏡のことを思う。眼鏡やコンタクトレンズを装着して、競技に参加しているスポーツ選手は決して少なくはない。眼鏡は許されて義足が許されないのは、いったいどうしてなのだろうか。まだ答えは出ていないし、永久に答えの出ない問題なのかもしれない。それでも、アスリートが、自分の肉体を何らかの手段で補完しながら、より高みを目指していくのが究極の競技スポーツなのだとしたら、やはり義肢選手の参加は認めていいんじゃないだろうかと個人的には思っている。

そうは言っても、この問題を解決するのはなかなか難しい。

オリンピックとパラリンピックを統合し、あくまでも、競技・種目としてクラス分けし、その中に両者が競い合うための総合クラス、無差別クラスといった枠を設ける方法も考えられるし、実際にそういった考え方に基ついて、将来的にはパラリンピックをなくそうという主張をする人たちもいる。その一方で、今後、オリンピック・パラリンピックは、できるかぎり生体に近い肉体のみを使うことを条件にした、従来のスポーツ競技に近いものと、科学技術を最大限に利用した、いわばサイボーグによるスポーツ競技の二つに別れていく可能性もある。

鍛え抜かれた究極の肉体と技を見せるオリンピックと、人と機械の融合によって、極限の速度や力を見せるパラリンピック。もしかすると2020年の先には、そんな二つの競技スポーツ大会が待っているのかも知れない。



パラリンピアンの身体記憶 ① 鈴木徹(走り高跳び)

伸びざかりの記録たちへ

限界への跳躍を阻む空気、推す力

大学時代の事故で、右足とともにハンドボール選手としてのキャリアを切断され、義足のリハビリの過程で健常者時代とは異なる競技に活路を見出してきた鈴木徹選手。近代スポーツが暗黙に前提としてきた均質性の原則を大きく外れ、単一の公平性の基準が成立しない世界で、義足のアスリートはいかに闘うのか。

●構成・田島太陽 ●写真・越智貴雄



鈴木 徹 Toru Suzuki

すずき・とほる
1980年生。陸上選手/ブームジャパン所属。中学・高校とハンドボール部に所属し、山梨県代表選手として国体で3位入賞。筑波大学に進学するが、卒業直前に交通事故で右足膝下11センチを残して切断。義足のリハビリのため東京身体障害者福祉センターに入所する。義肢装具士の白井二美男氏との出会いやリハビリがきっかけで、走り高跳びを開始。3ヵ月で日本人初の走り高跳び選手としてシドニーパラリンピック出場を果たす。以降はアテネ、北京、ロンドンと4大会連続で入賞。2005年のパラリンピックW杯、オープンヨーロッパ選手権では銀メダルを獲得。翌06年のジャパンパラリンピックでは、義足選手としては世界で2人目となる2mジャンパーとなった。さらに翌07年のIWAS世界大会では金メダルを獲得。

義足アスリートとしての試行錯誤

鈴木さんが初めてパラリンピックに出場した2000年から14年経ちましたが、義足でスポーツに挑まれて、特に苦労されたことは何でしょうか。

鈴木 まず僕が陸上を始めたころは、義足で走り高飛びを本格的にやっている日本人がほとんどいませんでしたし、パラリンピックに出場したのも僕が初めてでした。当時は義肢装具士の白井二美男さん(鉄道弘済会義肢装具サポートセンター)と一緒に手探りで、練習で試しながら微調整を重ねるしかありませんでした。ソケットとの接合部には傷ができてしまいますから、痛みをこらえるのも大変でしたね。ただ、年々状況がよくなっていることは実感しています。例えばシドニーパラリンピックのときは現地に帯同するスタッフが非常に少なく、僕もずっと視覚障害の方の介助を手伝っている状況でした。最近は一人の視覚障害者に必ず1人のスタッフが付くようになりましたし、トレーナーや義足のメカニックも現地に帯同できるようになりました。選手の活動も、エイベックスのチャレンジアスリートのような支援制度も増えてきました。企業が障害者雇用として雇うだけでなく、仕事を免除するので一杯競技に取り組んで下さい、という仕組みですね。――競技で記録に挑んでいく上では、どんな壁があったのでしょうか。

鈴木 シドニーに出場してみると、海外の選手は板バネではなく、生活用の義足を使っていることが多く驚きました。生活用のほうがしっかり踏ん張れるので、実は板バネよりも理にかなっています。だから僕も生活用に変えた時期があったのですが、まっ

たく記録が出なくてスランプになりました。これは今だから分かることですが、僕みたいな背の低い選手は限界まで助走を速くして、その勢いを生かして飛ばないと記録が出ません。板バネは反発が強く足が浮いてしまいますので、ただ飛ぶことだけを考えると不利なんです。それを克服してメリットを生かさないと海外の選手には勝てません。

なるほど。でも当時の日本には義足の走り高飛び選手もコーチもないわけですから、その答えにたどり着くのも試行錯誤があったわけですね。

鈴木 そうですね。自分の体で試して、白井さんと相談して、考えて、という日々でした。僕もまだ自分のスタイルがありませんでしたし、そもそも海外の選手は義足歴が長いことが多いんです。パラリンピックに出場するのは子供のころから義足を使っている人がほとんどで、僕みたいに大人になってからというケースはあまり聞きません。だから義足を変えればなんとかなる問題ではなかったのです。

クラス分けのフェアネスをめぐる問題

鈴木さんが入っているF44というクラスは、片足切断と麻痺が一緒です。障害としてはまったく別だと思のですが、なぜ同じ扱いなんですか？

鈴木 簡単に言えば、だいたい同じくらいの記録が出るからです。どちらの障害も国際大会ですと2mくらいが金メダルのライン、ということと1つのクラスになっていきます。例えばF42は膝上切断なので義足をつけずにケンケンで跳躍しますが、それは1m80くらいが最高記録ですのレベルがかなり違ってきます。ただ、クラスを細かく分けすぎると日程も長くなりますし、メダリストが大量に生まれるこ

とになるため大会ごとにクラス分けは検討され続けていて、ずっと減少傾向にありますね。

――パラリンピックにおける公平性として、記録が近い障害をひとつのクラスにまとめるという方向性は正しいのでしょうか？

鈴木 いろいろな意見がありますよね。選手としては、自分のクラスが切り上げられると今までよりハイレベルな選手と戦わざるをえないこともあります。例えば、F44の金メダルのラインはすつと2mそこそこだったのですが、麻痺の選手が今年2m17という記録をつくりました。こうなると本心では「カンベンしてくれよ」と思っています。

――健常者の競技で考えれば、いきなり10センチ以上もの記録更新は考えられないですね。

鈴木 でも、これはもう仕方ないなど。選手としては辛い部分もありますけど、運営側もリスクがあることはもちろん理解していると思います。似たような障害があっても選手によって状態は様々で、まったく同程度の障害を持つ選手だけを集めることは不可能ですから、クラスを減らしていく方向性は正しいと僕も思います。それに日本での高校記録が2m20ですので、義足の選手がそれと変わらない数字を飛んだというのはすごいことであって、陸上界としてよむべきことだと思います。走り高跳びでも、ドイツのマークス・レームという選手が8m24という記録を出したのですが、これは日本記録とほとんど変わらない数字。今後はもっとすごい選手が出てくると思いますし、僕らとしては実力をつけることが第一で、クラス分けを気にしているヒマはありません。ただ難しいのは、マークスの記録は健常者の中でもドイツでトップレベルだったのに、代表から除外されたことです。

——どういった理由で？

鈴木 義足で踏み切っているからです。走り幅跳びというのは100mのタイムと相関関係にあると言われている、8m飛ぶということは100mを10秒5くらいで走れるはずだと。でも彼の場合は11秒5程度のタイムしか出ていない。ではなぜそんなに飛べるのかという話になり、それは義足で踏み切っているおかげだ、義足が優れているからだ、だから一般の部には出られない、という結論に至りました。——興味深い話ですね。記録が良すぎる障害者はオリンピックには出られないと。でも、記録の限界に挑んでいく方向性があるのもいいと思いますが。鈴木 もちろんそう思います。それに記録といつても、まだオリンピックに出られるかどうかというレベルで、世界記録を脅かすようなものではありません。オスカー・ピストリウスだって世界陸上の決勝にギリギリ残れるレベルですね。だからまだ自主規制せず、健常者の世界記録を超えるような選手が出た時に検証すればいいと思っています。

ただ忘れてはいけないのが、義足を使えば誰でも記録が出せるわけではないこと。マークスやオスカーは義足を完璧に使いこなしているから強いわけであって、その裏にある努力も知ってほしいですね。

——障害者の陸上競技をとりまく環境や理解は、海外のほうが進んでいますか？

鈴木 それは間違いないですね。最近ではタイヤモンドリーグで、エキシビジョンとして障害者のレースもやっています。海外のお客さんは盛り上げ方を知っているので、勝手に手拍子やウエーブが起きたりもする。スポーツを観戦する文化が根付いているなどよく思いますね。楽しいイベントに参加するよ

うな空気だから、日本だとアイドルのライブを見に行くと近頃にはないかと思えます。チケットが有名アーティストのコンサートくらいの値段ですし、それでもタイヤモンドリーグなら2万人くらいお客さんが集まる。競技がタダで見られることはほとんどありません。日本では高校のインターハイや大学の箱根駅伝も無料ですし、お金を取るほうが珍しいですね。野球とサッカーは別ですが、お金を払ってでもスポーツを生で見るとい文化がまだまだ根付いていない。

日本人のものがつくりとスポーツ用義足の課題

——鈴木さんの競技者生活の中で、板バネ自体の性能に顕著な進化はあったのでしょうか？

鈴木 大きな変化はありませんが、作っているメーカーが当時よりかなり増えました。選手個々が自分に合うものを探すので、選択肢が増えたことはありがたいですね。

——でもどのメーカーを選ぶとしても、まずは付けて走ってみたいと分かりませんか。国産の板バネメーカーがない状況の中で、海外からすぐに取り寄せることはできるんですか？

鈴木 それは難しいところで、基本は購入です。だから試せる機会は非常に少ない。メーカーによってはレンタル代を払えば貸してくれることもあります。まだあまり多くはないですね。白井さんの製作所はかなりたくさん板バネを揃えてありますから、まずはそこで試してみる選手が多いのではないのでしょうか。でも地方にいる選手はそう頻繁に東京に來れないし、大変ですね。

——鈴木さんはどのようにして板バネを選んで

らっしゃるんですか？

鈴木 僕の場合はオスカー社から提供を受けているので、かなり助かっています。まあそれでも、合うものを探すのは苦労しますね。同じ形の板バネにも1から10まで硬さがあって、僕は今、7を使っているのですが、本当は6:5が欲しいです。でもこちらからのリクエストはなかなか叶わなくて、作ったものの中から選ぶことしかできない。

——日本人のために板バネを作る国産メーカーがあれば、かなり状況も改善されるのでしょうか？

鈴木 それがベストですね。実際オスカー社も、自国の選手には細かい調整をした板バネを作っています。日本も水面下ではいろいろな動きがあつて、大手のメーカーが研究を始めたという話も聞きます。日本のカーボン技術は世界的に見ても非常に優れていて、海外のメーカーもほとんどが日本産カーボンを使っています。だからかなりいい板バネが作れるはずなんですけどね。

——それが実現しないのは、やはり市場が小さくてビジネスにならないからでしょうか？

鈴木 それもあるでしょうね。もうひとつは、日本のメーカーが今から研究を始めても、やはりオスカーやオットーボックとは歴史が違います。国内で試作した板バネの話も聞きますが、折れやすかったり不備な面が多かったりして、まだ欧州のものにはかなり劣ってしまうから使う人もあまりいない。でもそこで諦めずに、日本を代表する板バネメーカーがいつか誕生してほしい。そうすれば選手それぞれに合わせて微調整したものが作れるし、若い世代にとっても必ずプラスになる。昔よりもパラリンピックの認知度がこれだけ上がってきたのだから、きついつか実現してほしいですね。



強面へダルを踏みしめて



パラリンピアン身体記憶②

藤田征樹(ハラサイクリング)

人機一体の疾走が挑む理

藤田征樹

Masaki Fujita

ふじた まさき
1985年生。ハラサイクリング、トライアスロン選手。日立建機所属。中学・高校と陸上部に所属、東海大学でトライアスロンサークルに在籍。2004年、交通事故に巻き込まれ両脚を切断するが、2年後に義足をつけてトライアスロン大会に出場、健常者と混じって完走を果たす。2007年、日本障害者自転車競技大会(ロードタイムトライアル)に出場、日本障害者自転車協会(現：一般社団法人日本ハラサイクリング連盟)の勤めて本格的に自転車競技に取り組み、トラック種目でも実力を伸ばす。2008年北京パラリンピックで、男子1kmTT(LC3-4)での銀メダルをはじめ計3つのメダルを獲得。翌09年4月より日立建機に入社。各国際大会にて好成績を出し、ロンドンパラリンピックでは男子ロードタイムトライアルにて銅メダルを獲得した。

足を失う前から取り組んでいたトライアスロンを出発点に、そこから自転車一本に絞り込んでいった藤田征樹選手。自転車という競技器具に対して、さらなるアタッチメントとして義足を要する二重の身体拡張性は、人間の運動の奥深さや多様性を痛感させるものだった。障害者と健常者、人と機械の垣根を越えさせる人機一体のリアリティとは？

●構成：田島太陽 ●写真：佐藤有子



自転車に適した義足の在り方とは

——まず、パラサイクリング競技について教えてください。パラリンピックの競技で使う自転車は、健常者が使うものと同じなんですか？

藤田 クラスによりますが、ほぼ一緒です。そこから障害によってどうカスタマイズするかという部分が大い違いですね。片腕の欠損であればブレーキやギアチェンジの操作を全部片腕の方に集中させていたり、選手各自で工夫しています。最近では自転車の変速も電動化が進んでいるのでボタンを押すだけで済みますし、手首から先がない場合ヒジなどでボタン操作をする選手もいます。ただ視覚障害者のクラスはタンDEMという2人乗りの自転車で前に健常者のパイロットが乗りますし、重度の麻痺の選手はトライシクル、車椅子の方は手で漕ぐハンドサイクルを使います。

——藤田さんほどのよつな自転車に？

藤田 普通のロードレーサーです。ペダルも一般の方と同じものを使っていて、義足の裏に金具を付けてペダルと固定できるようになっています。

——生活用にはどんな義足を使われていますか？

藤田 鉄道弘済会の方と相談して、パイプ周りにカーボンの外装をつけています。それを筋肉の形にすることで、より自然な体のように見えればいいなと。盛り上がり方も細かく注文させてもらって、結果的にかなり筋肉ムキムキにしちゃいました(笑)。——歩いたり走ったりするための義足と、自転車を漕ぐための義足では機能的にもまったく違うのではないかと思います。自転車用義足には、どんな部分に工夫すべき点があるのでしょうか？

間以上の力でペダルを押し込める義足ができたとしても、必ずしも自転車では有利ではないと？

藤田 そうですね。陸上の板バネは直線的にパワーを増幅できますが、足首の角度や力の入れ具合など、ペダリングは非常に難しい。自転車競技に打ち込む選手が集まると、その方法論だけで延々と議論が続くくらいそれぞれの理屈があるものなんです。人間の体でも多様な答えのある問題なので、義足で実現するとなると道は遠いです。だからそこを自指すのではなく、自分の身体をより強くすることで競技力を上げるこのほうが近道だし、不可欠だと思います。



2020年パラリンピックに向けて人機一体の競技が取り扱う垣根

——パラリンピックで日本の獲得メダル数が年々下がっていることについてはどう思われますか？

藤田 世界の進歩に比べて、日本の進歩がやや遅いというところでしょうね。自転車に限って言えば、海外ではオリンピクもパラリンピックも、コーチ陣から強化プログラムまで同じ枠組みで考えられています。強豪国はごもごも、分け隔てがない。日本も思われた環境ではありますが、まだ健常者の障害者の区別はつきりしています。

——では東京大会で日本勢が活躍するために、その区別や枠組みを変えるところから始めるべき？

藤田 そうなることが理想ですが、少なくとも今より注目度をさらに高くするべきだと思っています。僕はロンドン大会のとき、会場の盛り上がりに驚きました。オリンピクでは自転車競技の会場が満席になっていて、パラリンピックも同じようにチケットが取れない状況でした。雰囲気としてはオリ

藤田 やつぱり、きちんと自転車が力が伝わるのが一番です。義足で自転車に乗って8年経ちますが、どんな形が理想なのかを考え、試行錯誤しています。これまでにいくつかモデルを作ってきましたが、改良のたびに考えるのは足の位置関係なんです。例えば、膝とペダルがどんな角度でどんな位置にあればいいの適切な状態を見つけることが難しい。

健常者なら人間の体はだいたい同じですから、どのように乗車セッティングを取ればよいかというセオリーがあります。それが義足でも、つまり機械の足でも人間と同じ理論が当てはまるのかどうかはまだ全ては分かっていない。そのベストな設定を自分で見つけたいいけないので、義肢装具士やコーチと相談して改良しています。

——大会的なレギュレーションとして、自転車用義足のガイドラインはどのようになっていますか？

藤田 細かくはいろいろとありますが、基本的にものすごく人間の足の形から逸脱した形状にはできません。例えばつま先とヒザの位置関係を大きく崩してしまつと、自転車の形も変わってしまいます。自転車があるから、自然とそれがレギュレーションになつているのかもしれない。



義足の体感が教えてくれる身体運動の多様性

——パラサイクリングは、義足が選手の身体と自転車という身体拡張の器具との直接的なインターフェースになつている点特徴的だと思いませんか。しかも陸上用の板バネと違って、自転車競技での義足は完全にワンオフですよ。そこに投入される予算や開発力も各国様々かと思いますが、その差を実感されることはありませんか？

ンピックと変わらないし、「パラリンピックだから」という区別がなくって純粋に「自転車競技」を見に来ている方たちという印象でした。

——それは自転車競技そのものの人気や定着度も関係がありそうですね。

藤田 その差もあるでしょうね。でもイギリスも自転車競技で昔から先進国だったわけではあります。2000年ごろから国を挙げて強化して、北京大会で大躍進を遂げて、当時若者だった選手たちがまたロンドンで活躍をした。スター選手も出てきて、そうなればみんな応援します。時間をかけて努力したからこそ、今があるのだと思います。

——一方では極端な例ですが、技術的な方向に特化したサイバーオリンピク構想もあります。こちらはむしろ、障害をもつた方の身体が多様性に合わせ

て自転車自体を作り直していこうという方向性ですね。そういった話題には興味がありますか？

藤田 もちろんです。でもスポーツとしてというより、「こんな義足があつたらおもしろいな」「実現したらすごいな」という興味ですね。そのような技術が実現したとしても、それをスポーツの世界に取り入れられるかどうかは別の話だと思っています。どこかでリンクする部分はあるだろうし、参考にできることはたくさんあるかもしれないけど、直結はないですね。それはあくまでもサイバーオリンピクという別の大会という認識です。

——では、2020年ほど大きな大会になつてほしいという理想像ありますか？

藤田 シュニリアなどの若い世代はすでに2020年を目指して強化していて、明確な目標ができたことで熱が高まっていることをはつきり感じます。ここまでの盛り上がりは今までなかったからこそ、こ

藤田 確かに国によって予算は大きく違いますが、でも陸上の板バネほど、自転車用の義足には僕らの競技能力を向上させる機能はありません。劇的な改善が見られる義足がまだ出ていないから、海外の選手と比べてもそこまで差を感じることはないですね。例えばイギリスにはジョディ・キャンディという義足の選手がいて、彼は健常者の世界選手権に出場できるくらいの能力を持っています。それは義足が日本人よりも優れているからではなく、使いこなす本人のトレーニングや素質が素晴らしいからだと思います。

——優れた選手が記録を伸ばしていけばルール上、オリンピクに出ても問題ないということですか？

藤田 はい。実際に、サラ・ストリーという片手に障害のある女性がオリンピクを目指していて、彼女は中距離がものすごく強くて国内でもトップレベルです。まだ出場できていませんが、それは実力がほんの少し届かないという理由だけです。

——技術も進んでく中で、今まではハンディであった義足が、2020年ごろには健常者を凌駕するものになる可能性もあるとは思いませんか？

藤田 自転車に関して言えば、難しいでしょうね。完全に自分の思い通りに動かせる技術が出てくれば変わりますが、まだそこには達していないです。義足になつて分かったことですが、人間の体の性能って半端じゃないんですよ。股関節と膝と足首が円滑に動いて、無駄なくペダルに力を加えられる技術は、どんなに高性能な義足ができたとしてもまだ生身の足には敵わないと思っています。

——自転車という人間の身体とは違う原理で動く器具の存在が、むしろ人間の身体の使用方の多様性を体感させるわけですね。では、板バネのように人

の変化が自転車や義足などものづくりの方面にも波及していけばもっといい結果が生まれるだろうと思っています。そして、パラリンピックを特別視している現状もなくなればいいですね。オリンピクと同じく、4年に1度しか開催されない最高峰の国際大会なんだと知ってほしい。「分け隔てなくしよう」という空気がなくなつて、それが当たり前になればいいですね。例えば障害者が団体の予選に出場できるとか、選手レベルでの交流も普通にできるようにすることが理想です。

——乙武洋匡さんは、パラリンピックという概念はなくして障害者スポーツもオリンピクの枠組みに入れてしまえばいいと言っています。

藤田 そのくらい仕切りがなくなつてくれればうれしいです。僕も一般の実業団のレースに参戦していますが、まあ勝てないですよ。コテンパンに負けることの方が多いから、それだと「義足の選手ががんばってる」といつ見られ方が終つてしまつ。一般の中でも勝てるよつになつて初めて「障害者」「健常者」という垣根を越えて興味を持ってもらえると思うんです。まだ時間がかかりそうですが、一般の大会に出続けることで僕自身も向上できるし、これからも挑戦していきたいと思います。

義足の見え目も、カッコいいものを作りたいとずっと思っています。なぜなら、義足を見た瞬間「かわいそうだな」とか「気の毒だな」と目を見られることがたくさんあるから。そう感じられてしまつては嫌なならないでしょうが、僕は「かわいいな」「なんかすごいな」と思ってもらいたい。そうやって初めて競技においても「義足なのに」という印象がなくなつて、自転車で打ち込む一選手だと思われ

スポーツ義肢の最前線

ノーマライゼーションとサイボーグ化の狭間で



●取材・文：田島太陽
●写真：尾鷲陽介

両脚義足ながらロンドン五輪に出場して世界に衝撃を与えた陸上のオスカー・ピストリウス選手らの登場で、近年はスポーツ用義肢の進化に大きな注目が集まっている。その背景には、素材やデザイン面での性能の向上に加えて、何よりもパラリンピックという世界最高峰を競う舞台の成熟に伴う競技者や関係者のマインドの変化がある。いまや技術をめぐる最前線では、障害者と健常者の別をなくすノーマライゼーションの理念を越え、一種のサイボーグ・スポーツの可能性さえ芽吹きはじめているかのようにも見えるが、はたしてその実情は。日本における、課題と希望の両面を探る。

(たじま・たいよう)
1984年生。ライター、編集者。出版社勤務を経てフリーランスとなり、アーティストやアイドルなどのカルチャー分野やスポーツ選手などへのインタビューを多く行う。12年間バスケットをしており、車椅子バスケットの大会運営に関わったことも。twitterID：@t_taiyo

日本での義足製作の現状と課題

1-1 この30年で素材は大きく変化 そのほぼすべてが外国産

義肢（義手・義足）をとりまく日本の現状を知るためにまず話を聞いたのは、義肢装具士の白井二美男さん。およそ30年前から義足作りに関わるバイオニアであり、白井さんが働く鉄道弘済会は義肢を年間25000件、装具（ソケットなど）を45000件製作している日本最大の製作所でもある。（※鉄道弘済会についての詳細は、「メルマガ PLANETS」Vol.154（7月掲載）

義足作りにおいて重要なことは、ソケット（足との接合部分）は完全な特注品で代用が利かないということだ。一人一人異なる患部に合わせるため、型を取って手仕事で微調整し、完成したソケットに海外メーカーなどから取り寄せた脚部をセットして組み立てるのが一般的な作り方である。生活用の義足だけを見ても、ヒザが曲がるもの

や固定されるものなどさまざまな種類があり、十人十色のニーズに合わせてパーツをセレクトしていく。スポーツで使われる義足も同様に、オーダーメイドで作られたソケットに海外産の板バネを装着するが、アスリートの体調や体格の変化により、細かな微調整を加えていくことも義肢装具士の重要な役割だ。2000年シドニーパラリンピックで、日本人の義足アスリートとして初めてパラリンピックに出場した鈴木徹さん（走り高飛び）の義足製作を担当していたときの苦労を、白井さんはこう語る。「選手は体調によっても義足の使いこなしがまったく違う。特に障害を持った人は精神面がナーバスになりがちだから、記録が出ないことを義足のせいにしてしまつこともある。アスリートとしての飛躍を目指すことと同時に、社会復帰についても考えないといけない。そういった入り組んだ想いが錯綜しているから、サポートするトレーナーや義足エンジニアの役割も非常に大きいんです」。

白井さんが義肢装具に関わり始めた1980年代からおおまかな製作方法や過程は変わっていないが、素材だけは年々変化を遂げている。ソケットはかつてガラス繊維だったものが今はポリカーボネートやカーボンファイバーになり、軽くて丈夫になった。足を支えるバーはステンレスからアルミ合金

になり、現在ではチタンが主流。しかしこれらのパーツに国産はほとんどなく、多くはアイスランド製やドイツ製など。欧州は市場が大きい分予算も潤沢で、開発費を多く捻出できていることが理由だ。陸上競技において重要な役割を果たす板バネも同様に、ほぼすべてが欧州製。板バネはまず金型を作り、そこに50枚ほどのカーボン繊維を入れて高圧で固めて作られており、その金型を作るためにおよそ250万円ほどの費用がかかる。日本はカーボン技術は世界屈指の高水準にあるが、この金型の製作費を捻出できるメーカーがないことが理由だ。

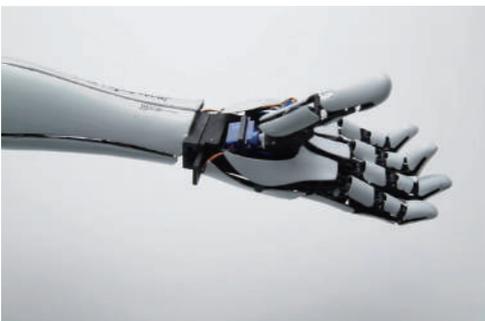
1-2 初めて国産義足を開発 その挑戦が頓挫した理由

それでも5年前、白井さんはMASSENという日本のメーカーで板バネの開発に挑戦したことがある。そのとき共同製作者として協力していたのが、主に工業製品などを手がけるインダストリアルデザイナーの山中俊治さん。東京大学工学部を卒業後に日産自動車に勤務し、慶応大学メディア研究科教授などを経て、現在は東京大学生産技術研究所教授である。「オスカー・ピストリウスを初めて見た時、人とモノの一体感が衝撃を受けたんです。例えば、大工職人がノミを動かしている指先や、野球選手が自在にグローブを操る姿に

も一体感はある。でもそれらとは次元を越えて、ピストリウスは板バネが完全の一部になっていた。しかしながら、人体とは似ても似つかない姿をしている。そこに人知を超えた美しさを感じてしまったんです。だから正直に言えば、僕が板バネ開発に関わることにした理由は好奇心先行でした」。

山中さんは工学的な研究を重ね、見た目にも美しく機能も優れた板バネ製作を実現し、利用するアスリートのニーズによってはカラーリングなどの要望にも答えた。そうして実際に製作に携わったことで、障害者の現状についても知ることになる。「これはある義足の選手に聞いた話ですが、健常者と一緒に練習をしても義足について触れる人はまったくいかなかったそうです。それは話題にすることを本能的に避けている。見えないことにしている。でも我々が作ったピンクとシルバーでデザインした義足になった途端に、『それってどういう仕組みなの』『ピンクっておもしろだね』と聞いてくれるようになった」。

つまりそれまでは、やむを得ず使っている『痛々しい』という印象だった義足が、デザインすることでランニングシューズやウェアと同じような、一般的な道具として見てもらえるようになった。これもデザインの力だと実感できたし、私がデザイナーとして実



筋電義手「handiii」(写真:小野啓)

義手が安価で手軽に購入できるようにすることは当然の野望ですが、もっと大きな話をすれば、生産者と消費者の一方通行を変えたいんです。もったいのつくりの敷居を下げて、義手を必要としている人たちが作れることが一番の理想。ブログやツイッターで個人がメディアを作れるようになったことと同じことが起きてほしい。登山で例えれば、僕らが作りたいのは登りや

「3Dプリンターを使うことで筋電義手が安価で手軽に購入できるようにすることは当然の野望ですが、もっと大きな話をすれば、生産者と消費者の一方通行を変えたいんです。もったいのつくりの敷居を下げて、義手を必要としている人たちが作れることが一番の理想。ブログやツイッターで個人がメディアを作れるようになったことと同じことが起きてほしい。登山で例えれば、僕らが作りたいのは登りや

なつた一方、義手はまだ縁遠い存在である。片腕がないことは片足がないことよりも日常の不便は少ないとされ、義手はこれまで腕がないことを隠すためのものとして使われることが多かった。特殊な例として、筋肉から出る電気(筋電)を測定し、そのパターンや数値をスイッチとして動かす義手「筋電義手」も研究が進められているが、価格が数百万円と高価なことや仕組みが複雑でメンテナンスが難しいことから、一般的な普及にはいたっていない。

しかし2013年、日本の3人の若者が3Dプリンターで開発した筋電義手「handiii(ハンディ)」が、エンジニアの育成と支援を目的とした国際コンテスト「ジエムスタインソニアワード」に入賞。これをきっかけとし、彼らは2014年に「株式会社イクシー株式会社」を立ち上げた。

1-4 義足は体が、それとも機械か 健常者を凌駕する可能性

オスカー・ピストリウスの活躍や義足の進歩により、2020年には障害者が健常者を越えることも可能なのではないかという考えもある。実際、人体の拡張技術を取り入れた超人オリンピックやサイバーオリンピック構想も現実味を帯びているが、臼井さんは否定的だ。

「3Dプリンターを使うことで筋電義手が安価で手軽に購入できるようにすることは当然の野望ですが、もっと大きな話をすれば、生産者と消費者の一方通行を変えたいんです。もったいのつくりの敷居を下げて、義手を必要としている人たちが作れることが一番の理想。ブログやツイッターで個人がメディアを作れるようになったことと同じことが起きてほしい。登山で例えれば、僕らが作りたいのは登りや

「3Dプリンターを使うことで筋電義手が安価で手軽に購入できるようにすることは当然の野望ですが、もっと大きな話をすれば、生産者と消費者の一方通行を変えたいんです。もったいのつくりの敷居を下げて、義手を必要としている人たちが作れることが一番の理想。ブログやツイッターで個人がメディアを作れるようになったことと同じことが起きてほしい。登山で例えれば、僕らが作りたいのは登りや

すい最高級の登山靴ではなく、安価だけれどデザインに優れている。山に登りたくなる靴、なんです」と語るの、代表の近藤玄太さん。

その志は義手を「腕の代わり」ではなく「腕以上のもの」に拡張しようという意欲的な取り組みでもあり、世界でも類を見ない挑戦だ。だが現状はまだ問題点も多く、その最大の壁は、いかにしてビジネスとして成立させるか、ということ。腕に障害を持つ人は日本で8万人と言われており、そのすべてがhandiiiを購入したとしても、継続的に事業を展開していくのは難しい。欧米と比べ圧倒的に市場が小さいという、義足と同じ問題点に直面している。話を伺った現場(インタビュアーは「メルマガ PLANETS」vol.199にも掲載)で「これからの展開が正直、まだ見えなくて」と悩みを打ち明ける近藤さんに、本誌編集長の宇野常寛はこんな話をした。

2-1 ものつくりを変えたい 「handiii」の挑戦

「人間の足は驚くほど精巧にできています。それを工学的な技術を用いて義足で代用することはできるかもしれないが、現状はまだそのレベルにはまったく達しておらず、相当先の未来であることは間違いないですね。そしてもうひとつ気になるのは、最先端の義足

「不謹慎かもしれないけど、僕はこの筋電義手を初めて使った感想は『すこくおもしろい』ってことなんです。これを突破口とすれば大人のための知的玩具として売ることができるとも思えない。この技術は絶対に普及されるべきだし、いずれは世界を相手に展開していくべきだけれど、ハンディキャップへの意識が低い国内で売るためにはまず魅力的なガジェットとして認知さ

「不謹慎かもしれないけど、僕はこの筋電義手を初めて使った感想は『すこくおもしろい』ってことなんです。これを突破口とすれば大人のための知的玩具として売ることができるとも思えない。この技術は絶対に普及されるべきだし、いずれは世界を相手に展開していくべきだけれど、ハンディキャップへの意識が低い国内で売るためにはまず魅力的なガジェットとして認知さ

るほうが近道。例えば、購入した金額の数パーセントが寄付されるという正義を付加すれば日本での市場はもっと大きくなると思うし、まずはクラウドファンディングを広報的に用いることも効果的かもしれない」。

その後handiiiはクラウドファンディングを利用し、70万円だった目標金額をたった5日で達成。さらに12月20日現在では、プロジェクト終了まで1ヶ月を残しながら集まった金額は220万円を突破している。この注目度の大きさは「ハンディキャップへの意識が低い日本」という今までの常識を覆すだけの勢いがあり、これから日本の技術がさらに飛躍できる可能性も秘められているのではないだろうか。

2-2 「handiii」への注目度を 2020年への足がかりに

義足の日本人がパラリンピックに出場したのは、前述したように2000年シドニー大会が初めて。つまり、国内で本格的な研究がされてからまだ15年しか経っていない技術であり、これから発展させるだけの余力も多く残されているのではないだろうか。この記事で挙げたようにハードルは数多いが、義足開発も選手を取り巻く環境においても、2020年で日本が大きな躍進を遂げられるような進化が起ることを、期待してやまない。



1-3 欧米と比べると遅れをとり、アジアでは優れた日本

現していききたいやりがいの一つだったんです」。

しかしながら、MASOINもその後バネの開発を断念してしまう。理由はやはり、開発費に比べて売上が伴わないこと。5年前に制作したその義足が、現状では最後の国産版バネとなっている。

国・中国、インド、フィリピンなど経済成長を果たしている国でも日本ほど補助金制度が整っている国はない(日本では障害者総合支援法により生活用義足の制作費は9割が国からの補助金でまかなわれる)。日本は2012年ロンドンパラリンピックの20種目のうち17種目に出場しているが、アジアでは2〜3種目程度しか選手を派遣できない国が大多数。アジアユース競技会でも、競技用車椅子で出場しているのは日本と中国の選手がほとんどで、その中国でも、成長期である10代のうちは自分専用の義足を作ってもらえることはほとんどないという。健常者の大人にも予算が足りない競技がある中で、障害者の若手選手に充てるほどの余裕はないのが実情だ。日本はアジアではもっとも障害者スポーツの環境に恵まれた国であることから、2020年には「日本が誇る技術やリリーダーシップを近隣国にアピールできる大会になつてほしい」と臼井さんは言う。「もつと密接かつ具体的にアジアで手を組むべきだし、例えば台湾や韓国で開会式をやってもいいと思う。それくらいの改革をしないと、いつまで経っても欧米には追いつけません」。

【図1】障害者と障害のない者のベンチプレス世界記録の比較(男子)

| 体重階級 (kg) | 障害者の世界記録 (kg) | 障害のない者の世界記録 |
|-----------|---------------|-------------|
| 48 | 168 | — |
| 52 | 190 | 172.5 |
| 56 | 193.5 | 181.5 |
| 60 | 202.5 | 190.5 |
| 67.5 | 212.5 | 217.5 |
| 75 | 240 | 225 |
| 82.5 | 243 | 237.5 |
| 90 | 223.5 | 247.5 |
| 100 | 233.5 | 265 |
| 100.0 超 | 247.5 | 267.5 |

出典：中村太郎「パラリンピックへの招待」岩波書店、2002 p.6

オリンピックとパラリンピックの
分断が露呈しつつある問題

2012年、ロンドンオリンピック。義足の青年、オスカー・ビストリウスは、ただ一人、健常者の選手たちの中に混じって、リレー選手として出場した。結果は準決勝敗退。メダルに絡むところまではいかなかったものの、歴史的な一幕となった。義足の選手が、健常者の選手よりも速く走る日は、そう遠くない日に訪れるのではないか。そう思った観戦者は少なくなかったはずだ。

ただ、オリンピックの選手よりも、パラリンピックの選手のほうが良い記録を出す、ということ自体は、驚くべきことにすでに達成されている。

ベンチプレス世界記録の比較表「図1」を見てもらいたい。ここからわかるとおり、体重の軽いクラスではオリンピックの選手よりも、すでにパラリンピックの選手の記録が上なのだ。

すなわち、オリンピックは実のところ、もはや「世界最高峰を競う大会」ではなくなっているというところだ。「世界最高峰」と讃えられるべき身体を持つ者の数名は、パラリンピックにこそ出場している。むしろ、ベンチプレスは例外的な種目であり、ほとんどの競技ではオリンピックの選手のほうが勝っている。しかし、いずれにせよ五体満足な身体の方が運動において優れた身体である、という観念はすでに壊れはじめています。

ただし、このパラリンピックの選手がオリンピックに素直に出場できるかというと、そこにはいくつもの難問が横たわっている。

ビストリウスが、2008年に北京オリンピックに出場しようとしたとき、大きな問題がたちはだ

かった。それは、彼の義足は「健常者の足よりも有利なものではないか」という疑念だった。そして、それを実証するために義足の性能を測ったところ「健常者のランナーが同じスピードで走る場合と比べて、オスカーの脚は25%〜30%ほど、少ないエネルギーで走れる」という結果が出る。国際陸連は彼の出場資格を一度取り消し、ビストリウスは激怒した。その後、スポーツ仲裁裁判所によってその判断が覆されたことで、オリンピック出場は可能になる。これはビストリウスに限った問題ではない。

2014年の8月にドイツのウルムという町の陸上選手権で、障害者ながらマークス・レームという選手が、他の健常者のアスリートを押しのけて、走り幅跳びで8・24mの記録を出して優勝した。しかしながら、この地域の代表としてヨーロッパ選手権に出場する権利をドイツ陸上競技連盟は認めなかった。その理由として挙げられたのも、やはり、義足の性能であった。マークス選手は、ヨーロッパ選手権への出場を諦めた。

言うまでもなく、障害者のアスリートにとっては「義足」をめぐるこの問題は、不幸なことである。

だが、ビストリウスに同情できるかもしれない我々は、しかし、その一方で、彼が実際に銀メダルや金メダルを獲得した場合に、彼の優勝を、心から祝福できるのだろうか？

彼の義足の性能が、健常者の脚とは何らかの意味で「違う」かもしれないということにすでに知ってしまった我々は、彼が優勝したとき彼の走りは心の底からフェアなものだったと、心の底から彼は他のどの選手よりも間違いなく優れた選手なのだ、と、てらいなく目をキラキラと輝かせて感じることができ



●写真：尾鷲陽介

多様な身体を包摂する 拡張パラリンピック計画

オリンピックとパラリンピックを融合する 新たなスポーツのルール設計

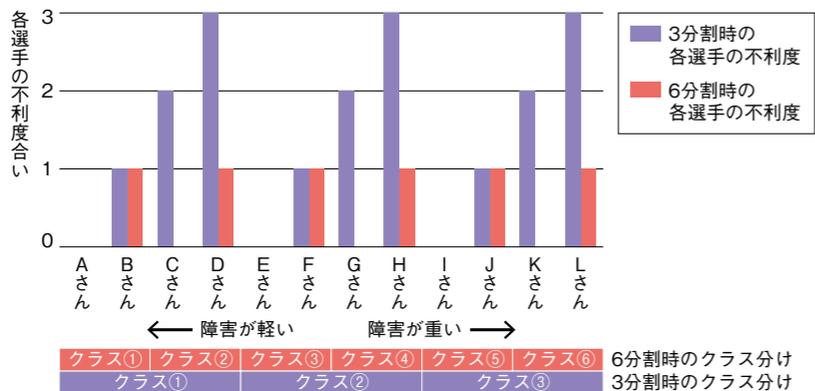
Proposal
2

Akito Inoue 井上明人

(いのうえ・あきと)
52ページ参照。

義足の選手が健常の選手と互角に競い合う——。
オスカー・ビストリウスの活躍は、観る人の心を打った。
しかし、義足、義手の選手が、金メダルを獲得の日が来たとき、
社会はそれを「フェアな競技の結果」として素直に認められるのだろうか？
オリンピックとパラリンピックの一体化を目指すとは、
「普通の身体」とは何なのか、フェアネスのありようが問われることでもある。
この課題に対し、ゲーム研究者・井上明人が、
包括的なルール設計による解決に挑む。

【図2】クラス分けの細かさによる不利度合いの違い



おそらく、多くの人は、パラリンピック選手が優勝したとき、そのことが、素晴らしい歴史の一步であることを祝福したい気持ちにかられるだろう。しかしながら、同時に、その優勝が本当にフェアなものなのかどうか、という疑問も拭うことができないのではないかと。祝福しながら、疑う。人をそのような複雑な心理にさせるはずだ。

そもそも多様な身体を「公平に」競わせることは可能なのか？

これは、パラリンピック選手がオリリンピックに出場するときだけ起こっている問題ではない。パラリンピック内部でも、類似の問題が顕在化している。その象徴ともいえる人物が、日本のパラリンピックのスターの一人である、成田真由美という水泳選手だ。

彼女は、アトランタ大会、シドニー大会、アテネ大会と連続出場し、合計で15個の金メダルを獲得。うち13個は世界新記録付きという、輝かしい成績を残した。

しかし、2008年の北京パラリンピックで事件が起きる。パラリンピックの水泳競技には、障害の程度に応じて、出場するクラスが細かく決められているのだが、彼女にはクラス分けの変更があった。2004年よりも、一段、障害の軽い（速く泳げる選手が多い）クラスに入れられ、苦戦する。そして、メダル獲得はならなかった。

これはパラリンピックの運営者の努力が不十分だという話でもない。そもそもパラリンピックでの障害クラス分けは、細かく分ける努力がなされておらず、これ以上障害のクラス分けを細かくしてしまうと、1クラスごとの競技者が少なくなりすぎてしま

ている。その結論を説明するために段階を踏んできた。

そもそも、近代スポーツは、ある程度まで人々の身体が同一のものである、ということを前提にしてルールが構築されてきた。もちろん、ボクシングなどでは体重別にクラスが分かれているし、ほとんどの競技は男女別で参加者を分けている。

だが、近代スポーツが前提としている身体の多様性はその程度のものである。近代スポーツが身体の多様性に対して行ってきた方策というのは「クラス分け」をして、競技者を分離することで、公平性を担保しよう、ということがほとんどだった。

だが、そのような「クラス別競技」のような仕組みが、身体の多様性ということが共存するときに引き起こす問題について、十分に思考をめぐらしてこなかったということはパラリンピックがいま抱えている問題からして明らかだ。こうした「公平性」をめぐる問題は、このような近代スポーツの観念を下敷きにした場合にこそ、問題として発見されているのではないだろうか？

「多様な身体」を前提としたルール設計は、パラリンピックでこそ真剣に考えられてきた。とりわけ、車椅子バスケットボールのルールはそういったルール設計の中の白眉のひとつだろう。

車椅子バスケットボールでは、チームの中のメンバーの障害の程度、軽度の程度が全メンバーで一定である必要はない。メンバー全員の障害の程度がある範囲内におさまっていればよい。障害のレベルが、1〜4までの5段階に分けられ、チーム全体の数値の合計が14を超えてはならないというルールだ。

その結果、1つのチームの中に重度の障害者もい

うし、運営日程も伸びてしまう。

パラリンピックの公平性というのは、そもそもこういった制度的限界を抱えている。いくら細かく公平なルール設計をしようと思っても、さまざまな現実的制約によって、それを実現することが極めて難しい。

多様な身体を、「同じ程度の障害」によってクラス分けし、公平なルールのもとに扱うことは、ある意味では欺瞞である。障害の程度を決めるときには、どう取り繕っても、一定の政治性や、恣意性が入り込み、すべての人がルールのもとに機会の平等を与えられるわけではない。

義足の選手がオリリンピックに来たことで、オリリンピックもまた、政治的公平性の問題が目立つようになった。現状のルールのもとでは、オリリンピックの選手の身体はパラリンピック選手よりも不利な身体となるかもしれない。いまや、オリリンピックの出場選手の身体も、パラリンピックの出場選手たちと同様に「多様な身体」の一種でしかないということが明らかになっている。

何が「完全な身体」で、何が「不完全な身体」なのかは、簡単に逆転しうる。この多様な身体をどう扱うかについては、政治的にルールを決定していくしかない。

さて、パラリンピックが原理的に抱えてきた、この「公平性」をめぐる問題は、そもそも解決したりすることが可能な問題なのだろうか？

公平性の再設計は可能か

「解決可能か」「パラリンピックは不平等なのか」と問うことがそもそも間違っている、と筆者は考え

れば中度の障害者もあり、多様な身体を持った人々が、多様な身体のまま競うことができる競技となっている。

この障害の重さによる総得点方式（以下、総得点方式）は、クラス別方式と比べると、極めて合理的な仕組みだ。

たとえば、障害のクラスが3つに分けられている場合と、6つに分けられている場合を想定してみよう。

「図2」を見ればわかる通り、障害のクラス分けが粗いと、障害のクラスをまたぐ境界線にいる選手は他の選手よりも著しく不利になったり、逆に著しく有利になる可能性がある。

参加選手の有利・不利の構造を可能な限り是正し、公平な仕組みをつくることすれば原則としてクラス分けを細かくしたほうが、制度によって有利・不利を被る選手は減るし、仮に不利を被ったとしても被る被害の程度自体がささやかなものになる。クラス分けが倍細かくなれば、クラスの狭間にいる選手が被る被害は、ちょうど半分になる。

ただし、もしもクラス別方式で競技を行う場合、すでに述べた通り障害のランクを細かく分けて精緻な制度をつくることすればするほどに、大会の運営日程が伸び、コストが嵩み、そのうえ一クラスあたりの出場選手数も少なくなってしまうため盛り上がりにくいというトレードオフを抱えることになる。

一方で、車椅子バスケットボールのような、総得点方式を用いれば、このトレードオフ構造は見事に解消されることになる。障害のクラスを細かく設定しても、大会の運営日程が伸びることはないし、一クラスあたりの参加者が減るといったことも起こらな

【図4】総得点方式によるさまざまなルール設計の例

| ルール例 | 戦略的に有利さが増す競技者 |
|-------------------------------|---------------|
| 9人チームの総年齢が300歳以上が条件となる野球 | 高齢の競技者 |
| 障害の重さの総得点が1チーム16以上となる1600mリレー | サイボーグ、障害者 |

は決して難しくなく、ほとんどの競技に応用することができる。

短距離や水泳などは基本的にはリレーなどの団体戦を前提とすればいいし、条件の違いすぎる競技者が直接に対戦した際に安全上の懸念が顕著に出現するような場合は、クラス分け方式を部分的に採用するなどといった配慮があってもいいが、基本的には可能な限りすべての種目は総得点方式を前提とすべきではないだろうか。

この総得点方式のよりすぐれている点は、「パラリンピック」と「オリリンピック」という区分けそのものを解体できるということである。そう、そもそも「パラリンピック」と「オリリンピック」という区分けは、クラス別方式の発想に基づいているのだ。多様な身体と一緒に戦わせるのではなく、別々に戦わせる、という思想に。

パラリンピックがオリリンピックに合わせてやるのではない。オリリンピックこそがパラリンピック化すればいいのだし、そうすればパラリンピックが消滅したところで何の問題もない。

それに加えて、この総得点方式は、障害者だけでなく、老人やサイボーグといったようなさらなる身体多様さまでを包含できてしまう可能性をもっている。

いままでは心肺機能に衰えのみえる老人や、身体機能がそもそも違うサイボーグ的な身体、すなわちビストリウスの義足―は、同一の地平で戦わせることはできないのではないかと、という理屈だった。確かに、クラス分け方式に基づいた公平性を考慮すれば、そういう理屈になるしかない。

しかし、総得点方式を用いて、「9人のチームの総年齢が300歳以上である」といったような

れること」「チームに一人は視覚障害者を入れること」「チームに一人は聴覚障害者を入れること」といった仕組みを入れることで、四肢の障害とは質的に異なる選手をチームに入れて扱つことができるようになる(むしろ、競技によっては安全性の配慮を行う必要があるだろう)。

チーム戦による総得点方式にもデメリットがないわけではない。チーム内部でのプレイヤーの非対称性が、どうしても多少残ってしまうからだ。しかし、基本的には障害の重いプレイヤーがいることは「足手まとい」ではなく、ルール上、戦略的に重要なプレイヤーとして位置づけることができる。

もつとも、総得点形式のようなものを用いるにしても、ルール策定の段階での恣意性、政治性の混入というものはどうしても覆しがたく存在する。障害についていくら精緻に、段階を分けたとしても、この政治性から完全に逃れられるわけではない。

これについては、ルールの大筋だけ決めたのち、ロボコン(ロボットコンテスト)のように、細かいルールは試合直前の一週間前に発表を行う、といったようなレギュレーションの仕方による解決も考えられる。たとえば、車椅子バスケットのルールはおおむねそのまま、「視覚障害者を一人は加えること」「五肢のない者を一人は加えること」「一人は聴覚障害者を加えること」のいずれかのルールの決定だけを、1週間前にサイコロで行つ、といったようなことを行うことはできるだろう。

老人・サイボーグ、障害者すべてをひいて、オリリンピックをパラリンピック化させる

この総得点方式を前提とすれば、障害者と障害者ではない人間を同一のルール上で、戦わせることができるだろう。

他方の、「強すぎる身体」をもったサイボーグも試合に投入できる。車椅子バスケットでは、障害のものも重い選手が「1」もつとも軽い選手が「4・5」と分けているが、これに健常者が「6」、サイボーグを「6」や「7」といった具合に分けて、「チームの合計で16まで」といった形にすれば、サイボーグと健常者と障害者が同時に出場するようなスポーツを考えることもできるだろう。

人類の歴史の主流派は「多様な身体」による戦い

この提案は、何も非現実的な議論ではない。現に車椅子バスケットはすでに総得点方式で運用されているし、「多様な身体のためのスポーツ」は決して福祉目的のみの話ではない。むしろ、この「多様な身体のためのスポーツ」は、現在のスポーツの隆盛を経済的に支えているテレビなどのマスコミにとってこそ魅力的な話になるだろう(むしろ、なりすぎ可能性がある)。

そもそも「異種格闘技戦」は格闘マンガの華である。「ジョジョ」の奇妙な冒険「シグルイ」の「グラップラー刃牙」の「シグルイ」の「シグルイ」。多様な身体が、多様なまま一堂に会してさまざまな戦略を駆使するその風景は、多くの人々の心を鷲掴みにしてきた。

【図3】クラス別方式・総得点方式・ハンデ方式の比較

| | 3クラスに分けた場合 | 6クラスに分けた場合 |
|--------------|--|---|
| クラス別方式(個人対戦) | 最大不利度: 3 クラス別競技人口: 33% 大会総日数: 3日 競技者間の非対称性: なし | 最大不利度: 1 クラス別競技人口: 16.6% 大会総日数: 6日 競技者間の非対称性: なし |
| 総得点方式(チーム対戦) | 最大不利度: 3 クラス別競技人口: 100% 大会総日数: 1日 競技者間の非対称性: なし | 最大不利度: 1 クラス別競技人口: 100% 大会総日数: 1日 競技者間の非対称性: なし |
| ハンデ方式(個人対戦) | 最大不利度: 3 クラス別競技人口: 100% 大会総日数: 1日 競技者間の非対称性: あり | 最大不利度: 1 クラス別競技人口: 100% 大会総日数: 1日 競技者間の非対称性: あり |

い。選手や監督が理解するのに手間取るという問題さえ考えなければ、原則的にはクラス分けを細かくすれば細かくするほど単に公平性を増すことができるということになる(図3)。

この方式は、クラス分けだけでなく、ゴルフの「ハンディキャップ」のような仕組みと比べても優れている。たとえば、障害者が健常者と徒競走をする場合に、健常者が100mを走り、軽度の障害者は90m、重度の障害者は50mを走って競争するような仕組みがそれにあたる。このような方式でも、障害者と健常者を同時に競争させることは可能ではある。

ただし、このハンデ形式は総得点方式よりも、一点だけ大きな問題を抱えている。それは、対戦相手同士が「ハンデあり」の人間と、「ハンデなし」の人間で戦うという非対称性があまりにも露骨に生じてしまうということだ。

「ハンデあり」の人間と「ハンデなし」の人間がいるという点であれば、「ハンデなし」の人間のほうが自然と「本場に強いプレイヤー」として見えつつ、ハンデ方式というのは、強さに一定のヒエラルキーが存在することを想定して作られている仕組みだからだ。

これと比べると、総得点方式での対戦チーム同士には、この非対称性というものが存在しない。いずれのチームも等しく障害をもつ人間であり、ここにも「ハンデなし」のチームというものはない。ハンデの分散が違っただけで、ハンデそのものは誰もがもっているのだ。

また総得点方式を少し修正することで、「身体障害が重い/軽い」という一次元的な尺度に回収されない、質の違う障害者を同時に競わせることも可能になる。たとえば「チームに一人は知的障害者を入れること」

「提言2」多様な身体を包括する拡張パラリンピック計画
オリリンピックとパラリンピックを融合する新たなスポーツのルール設計

【図6】オリンピック構想の区分表

| | レガシー オリンピック | レガシー パラリンピック | 超人 オリンピック | 拡張 パラリンピック |
|--------------|---|---|--|---|
| 競技者 | 健常者 | 障害者 | 健常者+障害者 | 障害者+老人 +サイボーグ+健常者 |
| 競技内容の 方向性 | — | 細かなクラス分け方式/ 健常者スポーツの模倣/ 一部競技では 独自ルール実装 | テクノロジースポーツ | 総得点方式/ 多様な身体を前提とした ルールのみを前提として 設計 |
| 理念 | 平和の祭典/ 19世紀的フェアネス/ 近代的人間観/ 人間の成長 | 1. ノーマライゼーション 2. リハビリテーション | 最先端のマンマシン インターフェイスの 極限追求 | デザインされた ダイバーシティ |
| 具体例 | 現オリンピック | 現パラリンピック | サイバスロン | 未来の普通の 運動会など |
| 競技の 受容形態 | スタジアムと TVでの観戦/ 訓練された競技者と 鑑賞者の隔絶 | スタジアムと TVでの観戦/ 訓練された競技者と 鑑賞者の隔絶 | スタジアムと TVでの観戦/ 訓練された競技者と 鑑賞者の隔絶 | スタジアム・ TVでの観戦/ 参戦したい人が可能な 限り多く参加可能 |
| 競技の 選定規定 | 歴史的淘汰 (19世紀の大英帝国+ 交通/出版/近代史) | オリンピックの模倣と、 独自の障害者競技の混交 /歴史的淘汰 | 市場原理 (F1などのような ものが想定されるか) | ゲームメカニクスのな 合理性/ ゲームデザイン実験/ 歴史的淘汰 |

出典：井上作成

【図5】アレクサンダー大王時代のLion baiting (ストラダヌス画)



これをすでに実現しているのが、北島行徳率いる「障害者プロレス」イベントだ。これは福祉的な意味合いの強いイベントというよりも異種格闘技戦の娯楽として極めて高度なショーとして作られるようになってきている。

古代まで遡れば、アレクサンダー大王は、ライオンと象や犬を戦わせる「Lion baiting」【図5】と呼ばれる興行を行っていたし、シーザーもまた「Antio」と呼ばれる剣闘士とライオンを戦わせるショーを行っていた。近世においても、イギリスではBull baitingと呼ばれる犬と牛を戦わせる興行がかなり長期にわたる流行となっていた。こうした動物と人間が戦う興行で、現在でも残っているのはスペインの闘牛だろう。

人類の歴史においては、異なった身体を戦わせることこそが、戦いを観戦する興行文化における「主流派」と真ん中だったのだ。ほぼ同等の条件をもった身体同士で競い、戦うようなスポーツ文化は、むしろ、ここ数百年にできあがってきたものだ。ごく新しい事態であるというべきだろう。

アレクサンダー大王の時代から続いていた「多様な身体」が一堂に会して競う場所は、夢想どころか、むしろ古くからの発想だといってもいい。

「血」を放逐するための、「クラス分け」という制度：血と多様性

もちろん、異なった身体同士の試合が近代において回避されるようになったことには理由がある。それが、誰かが血を流したり、動物が死ぬのを観戦するような残酷なものだとされたからだ。こうした試合は「ブラッディ・スポーツ（血のスポーツ）」と呼ばれ、批判されるようになった。多くのブラッ

ディスポーツは近代において法的に禁止されたり、あるいは直接の殴り合いが「ボクシング」になったりするといった形で制度化を経ることで、おだやかなものへと変化してきた。

血を流すのではなく、紳士なスポーツを！ 戦争をするのではなく、オリンピックを！ というのは、近代オリンピックの基礎を築いたクーベルタン男爵らの願いだっただけだ。

規制ゼロの完全に自由放任の市場が間違いを犯すように、ろくなルールの整備もなく安全面への配慮もされない戦いはサバンの生態系そのものほとんどと変わりがない。

実際、古代ローマにおける動物対人間の戦いは、スポーツというよりは、「狩猟」の感覚にこそ近いものだろう。社会学者ノルベルト・エリヤスによれば、近代スポーツは、血を流す戦争を排除するためのものとして整備されてきたのではないかと、いう。近代は試合から「血」を放逐するために、公平な身体による安全面に配慮したルールを整備したのかもしれない。「クラス分け」という形式が本場にスマーナ解だつたのかどうか、という点についてはすでに批判をしてきた通りだが、クラス分けは残酷な試合が起こらないようにし、ただの弱肉強食（サバンの生態系は弱肉強食とは異なるものだが）のような事態を避けるための、ひとつの道だつたのだろう。

近代スポーツを否定することで、近代スポーツを完成させる

ただし、クラス分け、という方式に頼らずとも、いまならもっとさまざまな方法で、安全なスポーツを設計することも可能だろう【図6】。

クーベルタン男爵が近代オリンピックをつくりあげてきた19世紀末から20世紀初期の最初数回のオリンピックは、もの見事にグダグダな大会が何度か続いた。万博の付属品として扱われ、2回大会も、3回大会もいざ競技者がレースをはじめようとしたら、道に動物がいて走れないとかさういったことが何度もあつたよつた。

近代スポーツは、そのようなグダグダな試行錯誤の中から、洗練されて、いまのようになってきたものだ。

21世紀のいま、我々は20世紀の初期と比べれば、はるかに多様で、洗練され、安全にも配慮したスポーツを再設計できるはずだ。

「多様な身体が一堂に会するスポーツ」を設計することとしても、柔道などの格闘技は致命的な事故が起これないための仕組みを作っていく必要があるだろうし、サッカーや野球などの対戦要素の強い競技は文字通りの意味で「血みどろの」戦いにならないように、ある程度の慎重さは、もちろん必要だろう。だが、必要なのがそれだけなのだとしたら、「クラス分け」という仕組みをそこまで守る必要はないはずだ。

クーベルタンが言ったとされている名言「参加することに意義がある」という言葉のそのままの意味で実現するのは、近代スポーツの枠組みの延長ではない。近代スポーツが血とともに排除してしまつた身体が多様性を、もういちど、そのままスポーツの中に組み込んでいけばいいのだ。

そのための方法を我々はいま、手にしている。障害者、老人、サイボーグ。すべての身体が一堂に競う大会を見てみたくはないだろうか？

Round-table talk 2

サイボーグオリンピックと新しい人間観

稲見昌彦 × 井上明人 × 川越敏司 × 山中俊治

オリンピックとパラリンピックを融合させ、
拡張する具体的なルールを提案した井上明人による前項「拡張パラリンピック」計画。
これを下敷きに、テクノロジーが可能とさせる
「超人オリンピック」を提唱する稲見昌彦氏、
義足デザインを手がける山中俊治氏、
そして、ゲーム理論と障害学の研究者である川越敏司氏が徹底討論。
「誰もが参加し得る競争」のルールの創造は、
我々にテクノロジーと社会の関係、人間観の再考を迫る。

●司会：宇野 常寛
●構成：佐藤 賢二



稲見昌彦 (いなみ・まさひこ)
58 ページ参照。



井上明人 (いのうえ・あきと)
52 ページ参照。



川越敏司 (かわごえ・としじ)
1970 年生。博士(経済学)、公立はこだて未来大学システム情報科学部教授。専門
は実験経済学、行動ゲーム理論。北海道障害学研究会を主催し、障害学の社会モデル
の経済学・ゲーム理論による分析と実験などを研究。著書に『はじめてのゲーム理論』
(講談社ブルーバックス)、『障害学のリハビリテーション』(共著、生活書院)など。



山中俊治 (やまなか・しゅんじ)
1957 年生。インダストリアルデザイナー、東京大学生産技術研究所教授。デザイナー
であると同時に技術者として、ヒューマノイド・ロボットや両手親指キーボードを独自
開発。オスカー・ピストリウスに衝撃を受け、義足開発にも着手。著書に『カーボン・
アスリート~美しい義足に描く夢~』(白水社)など。

「五体満足信仰」解体のハードルは何か？

宇野 本誌のオルタナティブ・パラリンピックの主旨は、端的に言えば「五体満足な身体」という近代的な人間観を前提としてきたオリンピック、ひいては近代スポーツそのものの概念をテクノロジーの応用によって塗り替えようということに尽きます。人間の身体が眼鏡から義手、サブリメントの摂取に至るまで、どこまでが人間の身として捉えるかが曖昧になった現代社会において、どうすれば公平な競争は可能なのか。ここではいわば「サイボーグ・オリンピック」として従来のオリンピックやパラリンピックを融合し、同じ土俵で競えるようなルール設計や公平性の基準を示そうという試みです。この飛躍的に多様化する「人間」像に対応し、誰もが参加し得る競争を設計するという課題は、もちろんスポーツの問題にとどまらず、21世紀に人類が直面している社会設計の課題そのものです。

そこでこの座談会では井上提案(88ページ参照)を下敷きにして、新たな拡張パラリンピックの構想が、どのような人間観を切り拓いていけるかを議論していきたいと思えます。

井上 はじめに、なぜ僕がお三方にご参加いただいたかを説明させていただきます。稲見昌彦先生は、別の記事でも触れているように、2020年に向けてテクノロジーを活用した拡張スポーツと「超人オリンピック」の表現に向けたプロジェクトをすでに始動されています。山中俊治先生は、実際にアスリート用の義足もデザインされ、障害者スポーツの現場に深くコミットされてきました。そして川越敏司先生は、ゲーム理論の専門家でありながら、障害者社

会の関わりについても深く研究されていらっしゃると思います。まずはそれぞれのお立場から、僕の拙い提案についての率直なコメントをうかがえますでしょうか。

稲見 井上さんは「パラリンピックはオリンピックを超えはじめて」と書かれています。またたく同感です。実際、2014年7月にドイツの陸上選手権では、マークス・レームという義足の選手が走り幅跳びで1位になりました。もう世の中の方が先に進んでいるわけですね。現状の近代スポーツの形態は、プレイヤーのエコシステムや観客の存在も含め、いろいろな淘汰を経てきたものだと思いますが、その均衡点がゆらぎ始めていて、今やもう一度スポーツ自体を再発明する段階に差し掛かっているのではないかと思います。

そもそも、我々が小学生の頃は、スポーツやゲームはみんなが発明家だったはずなんです。勝手にホームベースの位置を変えちゃったり、それぞれがローカルルールを考えていた。それがいつの間にか、中学校以降の「部活のスポーツ」になってから、決められたルールの中で、いかに高いパフォーマンスを出すかという話になってしまって、ルール自体を変えていくという思考が及んでいない。テクノロジーと身体の結びつきを考えるのも大事な点ですが、もう一度「ルール」というものを捉え直して、我々が新しいスポーツ自体を創造するということもチャレンジであり、面白いと思います。

山中 基本的な問題意識はその通りだと思います。ただ、スポーツには競技者だけでなく鑑賞者の問題が存在します。つまり、観ている側の「自分も頑張れるんじゃないか」といった共感性が前提にあり、みんな同じ身体だからこそ成立すると思っ

ている。障害者の存在を抜きにしても、スポーツは根本的に身体の均質性を前提としているから、男女別にしたたり、体重別階級制にしたたり、いろんなルールを設ける。しかし一方で、少なくとも「人種別にやる」なんてことは誰も言わないわけですよね。そうやって「同じ人類」という良識の中で、なんとか収めようとしている。その認識の枠を広げようということ自体は大賛成なのですが、もし、観客にとって自分と異なる身体を持った、ピストリウス選手や先のマークス選手のような義足の選手の方が圧倒的に有利だという状況になると、それは共感の外になっちゃっても知れない……。つまり、障害者が参加するスポーツでは、我々が普段楽しんでいるスポーツとは違う見せ方、ストーリー化が必要になるかも知れないということ。それは従来のスポーツと大きく違わないかも知れないけど、より幅広くする意識改革は確実に必要でしょう。井上さんが提案の中心に取り上げられたクラス分け等の問題よりも、そちらが重要な気がします。

井上 ご指摘ありがとうございます。観客の共感性、エンターテインメント性の点では、僕の原稿でも触れた障害者プロレスが良いモデルケースになると思います。あれは異なる身体同士の間でという面でエンターテインメントとして非常に洗練されていて、まるで漫画の『ジョジョ』の奇妙な冒険や『パキ』のような独特の凄みがあります。「同じ人類」という感覚を入れていくためには、そこに障害者だけでなく、老人や子供が混ざるの重要かと考えています。実際に障害者プロレスでは子供が参戦したりしていますね。

川越 私の専門は経済学ですが、ゲーム理論の考え方による社会のルール設計を専門にやっています。と

く近年は「障害の社会モデル」というものを研究しています。通常、障害というと身体的、知的、あるいは精神的な機能の損失状態ということを念頭に置くわけですが、私が研究してきた障害学では、インバメント(身体的・知的・精神的機能損失と「フィスアビリティ(社会的障壁)」という概念に分けて考えています。たとえば、耳が聞こえないということ自体はインバメントですが、ろう者(耳が聞こえない人)が町中でコミュニケーションに不自由するのは、インバメント自体が理由ではない場合があります。町中に手話通訳者がいたり筆談の用意があれば、コミュニケーションに不自由はしない。つまり、ろう者にとっては、自分たちが使う手話こそが自分たちの母語である。なので、それが言語であることを認めてくれない日本社会がフィスアビリティの産みの親だという理解になる。このように、障害の社会モデルでは、身体的・知的・精神的な機能損失とは区別された社会的な問題について考えているわけです。

そういう観点から見ると、オリンピックとパラリンピックを分けてしまうと自体がすでに、フィスアビリティの壁を生みだしていると言えるんですね。そうした中、井上さんの提案は、まさにそのフィスアビリティの壁を解体する試みと言えると思います。しかし、障害者と健常者の混成チームで勝利をめざす場合、障害が軽度の人を多く採っておいで、あとは人数合わせで障害が重度の人を入れるという構成が最適になってしまう危険があります。つまり、捨て駒としてチームに入れられてしまったら、障害者自身にとって面白い競技になるのか?という点はどうでしょう。

井上 まず、車椅子バスケットという実際に広がっている競技の中でこのルールが採用されているということは大きなことです。たとえば井上雄彦の漫画『リアル』などに描かれていますが、障害の程度が完全に問題ではなくなっていると言い切れるかどうかについては、議論はあるかもしれません。しかし原則的には、障害のレベルによってそれぞれに戦略的価値が生まれる設計にはなっています。少なくとも単純な捨て駒という状態ではないように見えます。それでも難しければ、稲見先生が言われたように、本当にスポーツ自体をゼロから作り直す方法もあるでしょう。それはもう、今あるスポーツの延長線上で考えるというより、何かナゾの新しいスポーツを作ってしまうって、そのスポーツに賛同する人が増えるかどうかという勝負をしていくしかないと思いますね。最近ではレッドブルなどが支援している、モトクロスやウィンドサーフィンのような「エクストリームスポーツ」と呼ばれる競技が盛り上がっています。あれは怪我人も多いですが、身体能力的な技術も非常に高度なものが要求され、観客もすごく盛り上がっています。

つまり、観客も納得するエンターテインメントとして成立すれば、新しいスポーツを作っても認められるわけです。実際、パラリンピックでは、目の見えない人が音の出るボールで競技するゴールボールとか、新しいユニークな競技が採用される率がオリンピックより圧倒的に多くて、そこがパラリンピックの面白さにもなっていますね。

障害者参加でスポーツは面白くなるか?

宇野 先ほどの川越先生のご指摘では、現在は障害の重さがクラス分けに反映されるけれど、それが観客はなぜ必要なのか? というダイカルな問いが必要でしょう。

宇野 それでは、従来の個人同士の身体で競う「近代スポーツ」というより、「ゲーム」としての新しい面白さによって観客の共感性を獲得すればよいのでしょうか。

井上 そういった非対称性の問題は基本的には「ハナデ」方式ベースの議論ではないでしょうか。総得点方式でチーム内にエンハンズメントのある人となりを混在させて、どのチームも等しく同じレベルのエンハンズメントを与えられている形にすれば、非対称性はチーム内の問題になるため、チーム間の非対称性は解消されます。チーム内での非対称性の問題は、ハンデとしてではなく、戦略の問題として現れるようになれば、あくまでブレイクの多様性をどう設計するかということが問題になるので、ハンデによる盛り下がりはなくなりそうです。

宇野 少し突っ込んだことを話すと、今回はあえて我々のような文弱の人間がスポーツを考えるという企画で、そこではまさに山中先生が述べた「共感性」が課題なんですね。

漫画の『最強伝説 黒次』の冒頭にこんな場面があります、みんながワールドカップを観て一生懸命に応援しているんだけど、主人公の黒次がふと「これはオレの感動じゃない」と冷めてしまう。つまり、カー・ルイスやウサイン・ボルトのような選手の活躍を見ても「自分もできる」という共感で盛り上がれない。こういう人が先進国では消費社会の進行とともに、どんどん増えていっていると思う。こうした中、国民的なあるいは世界的な興行としてスポーツは成立するのか? そこで今後、従来のスポーツと異なる見せ方のエンターテインメント性は何かを

総得点方式ではプラスかマイナスかという点数に換算されるその「点数に換算される」ということが、スポーツへの主体的参加にともなう快楽を決定的に損なうのではないかと? という点が重要だと思えますが、そこに關してはどうでしょうか。

井上 これは根本的な問題で、パラリンピックでどのように障害のクラス分けをするかということ自体が、基本的に一定の恣意性を持ち、政治的に決定されているという面があるわけです。そういった政治性は犠牲として受け入れなければならないもので、結局は恣意的に決められた公平性を介してしか競えないんだということを露わにして、みんなが受け入れよう、という話なのかと聞いています。

稲見 逆に、私はスポーツにテクノロジーが導入される過程で、現在のように政治的な恣意性に縛られた健常者と障害者のクラス分けは、なくせる気がしますね。また、自分とは異なる身体に対して共感性がなくなってしまうという問題も、逆に自分がテクノロジーの支援でトッププレイヤーと同じ土俵で競技できるようになるかもしれないということが、かつて共感性を広げる可能性があると思います。

川越 とはいえ、平等な競争というのは、みんなが同じ努力をしたら同じ結果になるというものでなければなりません。ピストリウス選手の場合も、競技の範囲で彼が消費するエネルギーはほかの選手よりも少ないのではないかと? という議論があったと思います。たとえば、将棋の「電王戦」で知的障害のある子供にスーパーコンピュータによるアシストをつけて、羽生善治名人と戦って引き分けた場合、その子供が充足感を得られるか? 観客も納得するか? と考えていくと、単純な勝ち負け以外の問題がありますよね。

山中 もう一つ違う角度から述べます。オリンピックは、鍛え上げられた身体や洗練された動き、躍動感、スピード感など、「すごく美しいものが観られる場所」なんだよね。僕はパラリンピックもちゃんとその美的要素があると思っている。だから、その観点で(競技を)デザインし直せばオリンピックと融合できるんじゃないかと思うけれども、今の議論ではその観点が抜けたまま、「どうにでもデザインできる」という話にされちゃってる気がします。その点はどう思いますか?

宇野 つまり、「美しい走り」や「美しいシュート」をいかにデザインするかですね。「感動をあげがとう」式のスポーツジャーナリズムの文脈に共感しない人間でも、「美しい走り」や「美しいジャンプ」そのものに感動することはありえるわけですから。**山中** そのです。僕は実際に義足をデザインしていますが、義足は身体性の高い人工物なので、見せ方やデザイン次第ではとても美しいものになります。車椅子もですね。ただ、美的な感覚というのはシンプルなもの、パラリンピックとオリンピックを融合させるように、(多様な人体と人工物などを)混在させるのは困難かもしれません。

宇野 マクロには多様な美的感覚を包摂できるゲーム設計を行って、その上で個々のプレーの美しさを引き出すミクロな創意が必要、ということではないのではないかと。言い換えれば、近代スポーツが持っている機能美というのは、その競技に特化した肉體ひとつ、といった「すごくシンプルなもの」それに対してエンターテインメントは、多様であることや複雑であることが価値を生んでいるということ。僕は近代スポーツの全体主義な美的感覚を

エンターテインメントの美的感覚で民主化したい。総選挙というマクロな異種格闘大会があった方が「歌がうまい」「美人だ」というアイドル個々のミクロでシンプルな価値も輝きますしね。

山中 美意識というものが技術や社会的な体制、価値観によって変わるとい意味では、いずれは自然にアップデートされていくでしょう。しかしそれにはものすごく時間がかかるわけで、その美の内実をもっと明晰に分析したり設計するための材料が、現状の議論ではまだ見つかっていないのではないかと印象です。

宇野 情報技術や義肢装具の発展によって、どこまでが人体で、どこまでが人工物かの境界線を引くことが難しくなっているという現実があるわけで、それは美意識の多様化も生んでいると考えられませんか？ 現にエンターテインメントの世界では長く拡張身体的美意識は洗練されてきているわけですからね。

川越 スポーツで美意識というのは重要な要素だと思います。たとえばサッカーでは、オフサイドがない方がほとんどゴールできるのに、なぜそれを制限しているのか？ 中村敏雄さんの『オフサイドはなぜ「反則か」という本によると、サッカーの起源は町や村のお祭り、簡単に「ゴールが決まっちゃって、お祭りとして盛り上がりたのでオフサイドが導入されたそうです。その後、たぶんゴールすることより、うまく相手のディフェンスをくぐり抜けて「ゴールするまでがゲームの醍醐味だ」という考えがオフサイドというルールを支えてきた。

このように、スポーツでは、単に勝ち負けや世界的な記録の更新ばかりでなく、たとえば跳躍なら跳躍の美学を追求する面があります。だから、エンハ

ンスメントを進めて、善足をはめて跳躍するという新しい跳び方を発明した場合、「そっちの方がきれいで格好いいんじゃないか」という論議が起こってくると思っんですね。

井上 それはゴルフが個人対戦だから起きる問題という面もあるでしょう。仮にゴルフも総得点方式で3、4人ぐらゐの団体競技にして、歩くのは何人までという規定を作れば、「でもそもゴルフとはそういうものだ」という感覚を作れるんじゃないかと思えます。

山中 それはカーットのデザインで解決可能な気もしますね。つまり、現状、カートで移動するのは無粋だからダメと言っのなら、みんなが「カートで移動するのは歩くよりも紳士的で優雅だね」と思えスポーツでしよう。あれはあくチューエータが入ってませんけど、竹馬競争と考えればよい。

宇野 射撃やアーチェリーもツールの性能が影響しますね。身体への反動補正とか。稲見先生としては、「同じ身体で競技している」という点は、あくまで文化的な問題なので、いずれテクノロジーと社会の関係で自動解決されるという立場ですね。

稲見 はい、そこは楽観的に考えています。
川越 しかし、身体拡張テクノロジーを進めると最終的には映画の『リアル・スティール』に出てくるロボットボクシングみたいに、「もう人間はいらないんじゃないか？」という話になってしまう気がします。どこまで人間の要素を残しておくべきかという問題が、競技者の自己達成感や、観客の共感性のような面に関連して起こってくるのではないのでしょうか。

稲見 いえ、100年後のスポーツでも「人間はいらない」とはならない気がしますね。ロボット対戦競技会の「ロボコン」も、自動操縦部門より、相撲ロボットとか人が操縦する部門の方がはるかに人気なんですよ。やはり、メカではなく人を応援するというか、どこかに人が絡んでいる要素がないと盛り上がりません。もうひとつ、未来のことを考えると「身体そのもの」よりも「身体性」の方が大切かも知れません。競つものを「人間」というよりは「人型」とするとか、自分が没入しやすいものにする……これはデザインの問題かも知れないです。

テクノロジー的解決と「どこまでが人間の身体か？」

川越 アメリカにケイシー・マーティンという脚に障害を持つプロゴルファーがいて、試合でカートに乗って移動することを全米ゴルフ協会に訴えて、最終的に勝訴しました。この訴訟で議論になったのは、カートで楽々とコースを回るというエンハンスメントがゴルフというスポーツの競争の公平さを壊すのではないかと、という点だったのですが、「自分の脚でコースを歩いてこそゴルフなんだ」という美意識も関係していたと思います。こうしてみると、スポーツの目的によって、エンハンスメントが認められる範囲も変わってくるような気がしません。

井上 これはゴルフが個人対戦だから起きる問題という面もあるでしょう。仮にゴルフも総得点方式で3、4人ぐらゐの団体競技にして、歩くのは何人までという規定を作れば、「でもそもゴルフとはそういうものだ」という感覚を作れるんじゃないかと思えます。

山中 それはカーットのデザインで解決可能な気もしますね。つまり、現状、カートで移動するのは無粋だからダメと言っのなら、みんなが「カートで移動するのは歩くよりも紳士的で優雅だね」と思え

ような存在にすればよい。たとえば、馬で移動するのはダメなのか？ などと考えると、ただ便利な道具にしない方向性も見えてくるんじゃないですか。

宇野 でもチームで「二人カートOK」というのは、野球でいうDH制(指名打者)の変形みたいな感じにける気がしますね。

井上そこは、ルールで解決してもインターフェースで解決してもいいと思います。

稲見 そうしてエンハンスメントを足していくと、どこまで拡張するかという問題になります。そこで、エンハンスメントではなくエンチャントメント、魔法のように見せるという方法論の方が、着地点がはっきりするかも知れません。たとえば映画の『ハリ・ポッター』で「クイディッチ」という架空のスポーツが出てきますよね。あれは普通に観られて応援もしたくなる、もし可能なら自分も参加してプレーしたら楽しそうです。

山中なるほど、洗練されたテクノロジーが魔法みたいに見えるから、逆に身体性を損なわないというわけだ。

井上 西暦2100年ぐらゐを想定した長期的プランなら、その頃には多様な身体が競い合うのが自然に様式美となっている、という状況も普通にあり得ますよね。

稲見 今ある現実のスポーツは、物理現象が制約条件なわけですよ。でも、ゲームの世界では、物理現象とは独立したルールがある。それを物理的にスポーツの中に押し込むこともできるかも知れない。たとえば、今、空飛ぶロボットボールとかが開発されています。あるいは、前後が同時に見えるHMDを装着してプレーしたらどうなるか。実際に目の不自由な向けの障害者スポーツでは、音を出す

稲見 『リアル・スティール』でも、お父さんが元プロボクサーという点がキーですね。あの映画は現在考えられているほすすべての、五感に直結したNUI(ナチュラルインターフェイス)が出てくるんですが、最終的に、人間の腕の動作と直結したダイレクトマニピュレーションがいちばん強いという描き方ですよ。そういう意味で、機械の肉体になつたとしても、競技者や観客が没入できる可能性は十分にあり得ると思います。

山中 人の美的感覚や身体感覚を大きく変えていくには100年かかると思えますよ。ただ見せ方、演出の仕方、周囲の観客との関わり方をエンターテインメントとして変化させることは案外短期的に可能です。だから、「拡張オリンピック」を成功させるためのデザインで重要なのは、実は身体拡張の方法そのものではなく観る側の問題、メディア戦略じゃないのかな。

ショーとしてのスポーツの価値

井上 クーベルタン男爵が言った言葉として広まっている「参加することに意義がある」という言葉がありますね。その字面をそのままとれば、それは、単純に「世界」とかじゃなくて、いろんな人が参加できる方がいいじゃないか、という話になりますよね。つまり、AKBのように未熟なブレイヤーの成長をリアリティショーとして見せていく方が、本来のオリンピック憲章の本来の理念に近かったんじゃないか？ という気もするんです。

山中 でもその考え方を「リアルに進めると」「へつに鍛えてがんばった人が優勝でなくてもいいじゃない」となっちゃう。つまり、ランダムに選ばれた

素人が、その人の身体能力に応じてハンデを与えて競えばいい、という話になってしまわないかな。

宇野 それは車の両輪で、一方で「世界決定戦」という目標を掲げるからこそ、それに向かっているって、いまはさまざまなプレイヤーそれぞれに背負った物語への感情移入が生まれているんですよ。だから、観客の「世界一のプレーを見る／プレイヤーを決める」と「プレイヤーに感情移入して応援する」というふたつの快楽を分けるなら、後者の快楽を担保するため前者の快楽が使われているわけですよ。

稲見 もう少し進んで、その「大会」の運営を、AKB的なエンターテインメントコンテンツ化できませんか。

宇野 現にプロスポーツというのは半ばそうになっていますね。アマチュアスポーツであるオリンピックが、特殊な世界になっているけど、プロスポーツのディープなファンの大半は、リーグの自分のひいきの選手のリアリティショーに感情移入して観ているんですよ。

だから、今回の井上さんのプランは、プロスポーツのエンターテインメント要素を部分導入することによって、オリンピックのような国民的アマチュアスポーツの概念を拡張するという提案にも見えるんですよ。

川越 確かに、今のオリンピックは勝利至上主義みたいな面がありますね。井上さんの総得点方式がそれに対するカウンターになるためには、むしろ、もっと細かくクラス分けして、そのクラスの中では平等に競争できるようにして、1位を取りやすとした方がよいのではないかと。という気もしますが、どうでしょうか。

井上 おっしゃる通りなのですが、まさに今、バラ

バラ 簡単に決着がつく1対1の対戦より予測不可能性も高まりますね。

稲見 確かにゲーム性という意味ではそうですね。

川越 あと、柔道でも何でもそうですが、団体戦では、チーム内で弱い人は周囲からは「負けて当然」と思われているけれど、やはりチームの優勝がかかっているから、本来の実力以上の力を発揮しようというモチベーションがその人には生まれますよね。

稲見 となると、パラリンピックがすごく細分化されている話と、団体戦が存在する意義は両立するよ

うな気がします。

川越 また、プロのチームスポーツでは、巨人と阪神で監督の方針がどう違うとか、そういう楽しみ方もありますね。一概にどういふチームを作れば絶対勝つというセオリーはなく、じゃんけんと同じで「このタイプのチームにはこのタイプのチームが勝つ」といふような組み合わせの相性もあるし、チームを運営する監督の采配が試されて、キナー選手が変わる可能性もある。だから、井上さんの総得点方式では、障害の程度が低い人を多く入れた方がチームを有利にする可能性はありますが、一方でそういうチームばかり集まってくると、平均的な障害書を持つた人はかりのチームの方が強くなる可能性もありますよね。

井上 まさに、そういうことが可能になるようにすべきだと思っていて、5人チームの団体戦の場合、4人は健常者で1人が障害者にするのが必勝法になっちゃったら非常につまらないわけで、そういうためのレギュレーションをどうつけていくかですね。あと、戦略性を入れた采配が苦手なチームや国はなかなか勝てないということになると、競技の作

リンピックではクラス分けを真摯に細かくやるとメダルの価値が下がってしまうという皮肉な状況が起きてます。そこで、今のオリンピックのように単純に世界一を決めるという方針と、参加者はそこまでのすごい競技者ではないけれど、本当に多様な身体が参加できて、それを観ることが面白いという方針がある。その中間のレイヤーというか折衷案として、総得点方式みたいな競技会もあるというのが、ひとつのモデル像になると思います。

山中 僕はロンドン五輪でパラリンピックを観に行きましたけど、8万人のスタジアムが満員でウェーブも起こってみんな本気で楽しんでいる。僕の実感では、それをクラス分けが疎外しているという印象はまったくありませんでした。逆に、クラス分けが非常に丁寧に出出されていて、選手紹介するアナウンサーも「みんな、今日はヒストリクスが目当てで来てるよね？でも、本当はもっと速い人がいるんだよ」みたいな言い方をして「笑、「こんなふうにクラス分けされている、それぞれの中に凄い人がいる」といったことを非常に丁寧に面白く説明する。そして、勝ち負けをほとんどシンプルにしていてるんですよ。そのストーリーは、あの場ではとてもうまく機能しているように見えました。

つまり、いろんな競技者を混ぜて、全体で得点を競わせるようなシステムを作るよりも、徹底的に分解してしまつた方がちゃんと機能しているようだった。そこは、まさに世界一を目指すというストーリーをかぶせた方が観客への訴求力があるという話と直結している。この点が井上さんの総得点方式で選手を混在させることの問題点でしょうか。だから、オリンピックとパラリンピックを融合するのなら、むしろ単純に、ストーリーを立ててものすごくきめの細か

法も変わってくるでしょう。一方で、陸上競技のように「こざかしい戦略がないのがいい」という議論も出るでしょう。そこは、スポーツのあり方自体のレイヤーを複雑化していくこと話だとも思います。

山中 それはいいことだと思えますが、根本の問題に戻ると、スポーツの成立概念を変えないまま、単に団体競技にして一定数の障害者を入れるだけでは、企業に一定数の障害者雇用を義務づけるみたいな、やむをえないルールにしか見えませんね。果たしてそれでディスプレイの解消になるのか。また、テクノロジを取り入れた障害者参加で、均質な五体満足の間人だけのスポーツよりも本当に競技のエンターテインメント性は増すと断言できるのでしょうか？

宇野 それは多様な身体が集まることの面白さで突破可能だと思います。野球でも、キャッチャーに適した人、ピッチャーに適した人などフィジカルな条件は違います。とくにアメリカンフットボールは、パワーのある選手、スピードの速い選手、持久力の高い選手など、選手層のバラエティが富んでいること、がいてチームの条件ですから。逆に言えば、たとえばRPGで全員「戦士」だけのパーティで面白い

ですか？という話ですね。

井上 実際、もし障害者が健常者を負かしたり、逆にエンハンスマントされた選手に100%生身の選手が勝つてみせたら、間違いなく観客は盛り上がるでしょう。少なくとも、そういうタイプの不均質なエンタメ性を持った競技大会を、均質性をベースにしたレガシーなオリンピックやパラリンピックと並置して実施することには、大きな意義があると思います。たとえば目の見えない人が行っているゴールボールに、総得点方式で健常者も参加させること

い競技をオリンピックの中に丁寧に入れてしまえば成立するような気もします。

宇野 とはいえ、近代スポーツに刻み込まれた「五体満足な身体」という前提は根強いので、それをしっかり相対化するメッセージ性を持つたモデル像が必要ではないですか。

井上 究極的には、従来のオリンピックに対して新しいモデルのほうに「こちらこそが正統なものである」という感覚を作れるかという、競技会同士の戦いをやるしかないわけですね。

不均質性をベースにしたルール作りの環境をいかに実現するか

宇野 あと、井上案は団体スポーツが前提ですね。近代オリンピックは「理想の身体」を追求してきましたが、チームスポーツでは、そこから離れた総合力が問われます。そこで、陸上競技、格闘技、器械体操などの個人スポーツはどうするのでしょうか。

川越 柔道や囲碁の団体戦は、チーム5人で先鋒、次鋒、中堅、副将、大将、という編成ですね、そういう形で個人競技をチーム形式にすることも可能でしょう。

稲見 そもそもチームスポーツだけでなく個人競技でも団体戦があるのはなぜなのでしょう。つまり、どこに面白さがあるのか。それを生かされれば、健常者と障害者の混在がうまく機能すると思つたんです。

井上 観客への訴求力という点では団体競技は有利ですね。たとえば1チームに10人いれば、その中に1人は自分と同じ県出身の選手もいたり、自分の好みの選手が見つかったり、応援するフックが作りやすくて盛り上がるという面があると思います。

もできるでしょう。その場合は、むしろ全員のうちにはん障害が軽いという扱いにして、本来見えている人は試合のときだけアイマスクでブラインドして重度の障害者としてみなすといった逆転をさせてもいい。

川越 ひょっとしたら、たとえば片脚の人の方が両脚のある人よりも身体能力が発揮しやすい競技があるかも知れませんね。ただ、そのようなルール設計に、障害者自身が主体性を持って参加できなければ、冒頭から述べているようなディスプレイは解消されません。そこで、スポーツのルールや制度の設計に障害者自身がどうやって参画できるのか、その方策も別の問題として考える必要があるでしょう。

山中 従来、新しい競技を作るにはすごく時間がかかってきました。たとえばサーフィンでも、サーフボードという器具を作ったり、波乗りのための身体の鍛錬、安全対策など、膨大な過程があります。まずはそういう試行錯誤を短縮できる環境を整備することが、今日、問題提起させていただいた美意識のデザインや観る側へのストーリーテリングのためにも必要なことだと思います。

稲見 つまり、新しいスポーツのアイデアのラビッドプロトタイプングを行なう、いわば3Dプリンター的なプラットフォームですね。それは、テクノロジではなくて、純粹に仕組みの問題かもしれない。大飼博士さんがやっている「未来の普通の運動会」がいい例でしょう。1丁の発展によって「テクノロジの民主化」が現在進行中ですが、それと同様にスポーツにおける「ルール設計の民主化」が必要なのだと思います。現在は、そうなっていく途上の時代なのでしょう。

怪物的な肥大から内在的な自己変容へ

門脇耕三

東京は、20世紀中に3度も都市大改造が行われた世界的にも例のない都市である。関東大震災、第二次世界大戦、オリンピック。そうした「事件」が起こるたび、東京はみずから新しい都市イメージのペールをかぶせていった。

ただし3度の都市大改造は、その直接的な契機は異なるもの、東京が抱える諸問題を解決するため、内発的に行われたものではないという点で共通する。東京は、異船来所以来の伝統よろしく、常にある種の外圧に身を委ねることで、自己を変革し続けてきたのである。そこからは、主体的に決断する頭脳を欠きながら、しかし貪欲さだけは失わずに肥大化していく、怪物じみた都市像が垣間見えることだろう。

2020年を目標として行われるだろう都市改造も、残念ながらこの伝統にのっとるものであるが、しかし一点だけ、これまでとは大きく異なることがある。自身を肥大化させる養分が、すでに国内には見あたらないことだ。人口増加の時代は終わり、首都圏での人口の再生産に多くは期待できない。また、地方から首都圏への人口移動による成長も、2020年頃には限界を迎えるだろうことを、データは予言している。

たとすれば、この都市の飽くなき欲望の矛先を、外国に向けるべきだとの議論も成立する。移民導入論である。むしろ日本にやってくる外国人は、歓迎すべきだろう。しかし彼らを欲望の矛先とすべきではない。それはこの都市の怪物性を無批判に肯定し、怪物を延命させる方策にすぎない。

だからこのBハートは、東京を見つめなおすことから出発する。東京のこれまでの変化を冷徹にとらえ、この都市の構造を把握した上で、その組成変化のためのトリガーを、東京それ自体のなから探し当てようとする作業である。

また同時に、半ば期せずして訪れたこの都市改造の契機は、東京が近代化以降、「貫して欠いていた」「主体的に決断する頭脳」を形成するための改造としなくてはならない。鍵は「ライフスタイル」であり、Bハートでは、現在の東京が持つリソースを前提としながら、近い未来にありうべき、僕たち自身の生活イメージを構想する。外部に向けられていた欲望の矛先を、内部へと反転させ、この都市での暮らしのありようを、内省的に浮かび上がらせること。そのことにより、東京はようやく自我を宿すことになるだろう。

ところで、こうしたBハートでの作業を通じて浮かび上がってきたことは、物理的な開発によって主導される従来の都市改造のあり方が、必ずしも適切ではないということだ。東京は、インフラや建物といった都市資産を、すでに余すほど積み重ねている。この都市に必要なのは、少しのハートの開発と、あまたの都市資産の活用による、都市の運用のしかたの組み替えなのである。

都市の物的資本の大規模な入れ替えを前提とせず、しかしその運用のしかたを組み替えるにあたっては、「選択と集中」を前提とした、都市内アクティビティと人的資本の再配置が必須となる。そこでは、従来の都市開発にとどまらない方法論の構築が求められることとなるだろう。

むしろこの問題系は、「地方と首都」という国土的枠組みにおいても顕在化している。東京を新しい日本本を構想するための直接的な足がかりとなりうる「Bハート」での議論は、東京論にとどまらない拡がりを持つていくことを、僕たちは今や確信するに至っている。

2020年まで、残すところ5年。議論は実行に移されねばならない。

Blueprint 東京ブループリント 都市開発から考える 国土とライフスタイルの未来

[イントロダクション] 東京 2020への道筋

五輪は都市をどう変えてきたか

「世界中の競技者を一堂に集めて開催される偉大なスポーツの祭典」は、その歴史を重ねるに従い、開催都市の景色を一変させるまでの影響力を持つようになった。スタジアムをはじめとした競技施設、選手村の建設、交通インフラの整備など、オリンピックは都市開発の「またとない機会」である反面、“その後”に大きな負の遺産を残すこともある。これまでの開催都市の“その後”から、2020年の東京が目指すべきものを考察する。

Hiromasa Shirai 白井宏昌

(しらい・ひろまさ)
28 ページ参照

1960年以前 「都市の祭典」への道程

オリンピックは「スポーツの祭典」であると同時に「都市の祭典」である。これまでのオリンピックが開催都市に与えてきた影響を振り返ると、社会学者ハリー・ヒラーが発したこの言葉に大きく頷いてしまう。特にその舞台が都市の中心部となる夏季大会では、政治家、企業家が長年温めてきた都市再編の野望を表現する「またとないチャンス」を開催都市にもたらしてきた。とはいえ、このようなオリンピックと都市再編の密接な結び付きは、19世紀の終わりに、フランス人教育者ピエール・ド・クーレルタンが近代オリンピックの復興を唱えたときには存在しなかった。1896年に最初の近代オリンピックがアテネで開催されたからしばらくは、オリンピックはその存続を確固たるものとすべく、紆余曲折を経ることとなる。当初は、別の国際的イベントの一部として開催することで、何とかクロール・イベントとしての体裁を維持してきた経緯もあり、当然この時代にはオリンピックが開催都市の再編に大きな影響を及ぼしたとは言いがたい。

しかしながら、1908年にロンドンが世界初の「オリンピック・スタジアム」を建設すると、これに続く都市は「オリンピック・スタジアム」を都市あるいは国家を表象するものとして捉え、その後の遺産として都市に永続的に残るものとして計画するようになる。もちろんその具体的な利用に関してはどの都市も苦労することになるのだが、時代はオリンピックが建築と結びついた時代だったのである¹⁾。

そしてオリンピックに必要なとされる競技施設やアスリートのための宿泊施設である選手村を集約することで、オリンピックをきっかけに作られるのは、「建築」から、ある広がりを持った「地区」へと展開していく。

この流れを作り出したのが1932年に第10回大会を開催したロサンゼルスであり、このオリンピック地区をさらに象徴的に作り上げたのがその次の1936年大会を開催したベルリンである。ナチス主導により政治的な意図を持って開催されたベルリン大会はベルリン郊外に複数の競技施設を集約し、象徴的なイベント空間を作り上げた。それは今日も、ナチスドイツの残した歴史的遺産として存続している。

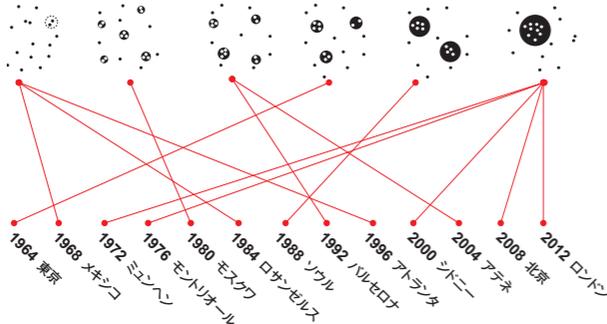
1960年以降 オリンピック都市の彷徨

そしてこれらのオリンピック地区を戦略的に複数に作り、それらをつなげるインフラを整備することで、オリンピックによる都市再編の影響を都市全域にまで広げたのが、1960年のローマ大会だったのである。この大会をもってして、初めて「オリンピック都市」の誕生とも言えることも可能であろう。

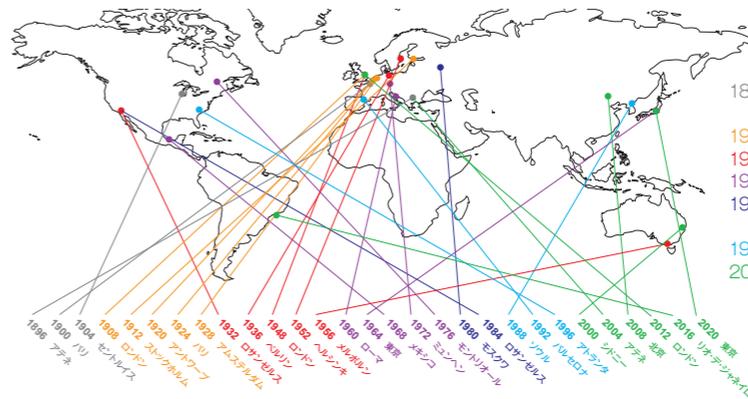
ただ、この流れは当時すべての人々に好意的に受け入れられたのではない。特にスポーツの振興を最大の活動意義とする国際オリンピック委員会(IOC)にとっては、スポーツを都市再編のために「利用された」と捉える動きもあり、その是非は次大会の1964年の東京に持ち越された。

そこで東京は、ローマをはるかにしのぐ規模でオリンピックを都市再編のために「利用すること」になる。そして、その世界的アピールが後続の開催都

分散 ← → 集中



【図2】1964年東京オリンピック以降の競技施設配置のパリエーション（筆者作成）



- 1896-1904：オリンピック都市の起源（オリンピックによる都市への影響小）
- 1908-1928：オリンピック・スタジアムの発展
- 1932-1956：オリンピック地区の発展
- 1960-1976：オリンピックによる都市大改造
- 1980-1984：オリンピックによる都市への過剰投資の回避
- 1988-1996：オリンピックによる都市の再開
- 2000-2012：オリンピック・レガシーを重視

【図1】夏季オリンピック都市開発の変遷

「インパクト」東京NONOの道筋

市にオリンピックとは都市再編あるいは都市広告のための「またとない機会」というイメージを作り上げる。この流れは1976年のモントリオールでピークに達する。フランス建築家ロバート・テイリパーによる象徴的なオリンピック・パークは当時のモントリオール市長による「フレンチ・カナダ」のアービルの場となるはずだった。

だが、オリンピック・スタジアムは大会までに完成せず、その後30年にも及ぶ借金返済という大きな負の遺産を残すことになる。オリンピック都市の「野望」が「苦悩」へと変容した事例であり、モントリオール大会は、オリンピックは「リスク」であるという新たな警笛を世界に発したマイル・ストーンとなったのだ。

これと対極をなすように、次の1980年大会を開催したモスクワは、社会主義政策に基づく徹底した合理主義のつとりオリンピックを開催する。さらに、その次のロサンゼルスは、徹底した既存施設の転用と公共資金の不投与という戦略で、経済的なリスクを回避。民間資金によるイベント運営という手法を導入することで、大会運営の黒字化にも成功する。

このことが、オリンピックチャンスというイメージを与えることとなり、再び開催都市にオリンピックを都市再編のきっかけとする機運を作り出す。イデオロギーの差こそあれ、モスクワもロサンゼルスも、その合理的な手法により、モントリオールの悪夢を払拭したのである。都市の美化と新たな公共拠点作りを目指した1988年のソウルや、地中海都市の復活を向け、長期的な都市再編キャンペーンの一つとしてオリンピックを取り込んだ「シー」をキーワードに招致活動を行い、競技会場の中心となったロンドン東部の「オリンピック・パーク」の長期的展望を具体的に示すことで、「ニューヨーク、パリといった世界の強豪都市を抑えて勝利したのだ。招致後も仮設施設の積極的な利用や競技施設の減築など、「オリンピック期間中よりオリンピック後」を見据えた建築・都市計画を進めていくことになるのだが、その際「レガシー」という言葉がオリンピック開催による莫大な公共資金の投与を正当化するものとして使われた。

当然のことながら、2000年に夏季オリンピックを開催する東京も、これまでのオリンピック都市の変遷、特に2000年以降、IOCが取り組んできた「オリンピック・レガシー」重視の政策を取り込んだ都市再編の延長にあるものと捉えることができる。特に2000年夏季オリンピック招致を、レガシーの配布に尽力したジャック・ロゲの12年の任期の総決算として捉えた場合、その意義はとてつもなく大きい。

この問いかけに、東京は1964年オリンピックのレガシーを再利用するヘリテッジ・ゾーン（代々木地区）と2020年後の新たなレガシーとなるベイ・ゾーン（湾岸地区）を想定し、異なる時間軸を持った「オリンピック・レガシー」を都市に作り出すというコンセプトで応えることとなった。ロゲ体制のもと、2回目のオリンピック開催を目指す都市でこそ作られた優等生的なコンセプトだと言える。

2020年の「インパクト」：分散型施設配置

かくして、東京は56年の歳月を経て2度目のオリンピックを2020年に開催することとなるが、

1992年のバルセロナにより、オリンピックは再度、都市再編の道具と化していくのである。

2000年以降 オリンピック・レガシーの時代

2000年代に入ると、オリンピックと都市の関係はさらなる変容を遂げるようになる。これまではオリンピックに向けて何ができるかに大きな注目が集まっていたのに対し、オリンピック後に何が残るか、あるいはそれらをどのように維持していくことができるかが重要視されてきたのだ。いわゆるオリンピック・レガシー（遺産）の問題である。

これを主導したのが2001年よりそれまでIOCを率いていたサマランチから会長の座を引き継いだジャック・ロゲである。商業化による拡大路線を追求してきたサマランチと異なり、ロゲが求めたのは巨大化したオリンピックの見直しと、オリンピック後の施設運営も視野に入れた施設計画の指針作りである。

新旧IOC会長の視点の違いは、2000年大会の開催都市シドニーで、11万席を擁するオリンピック史上最大のオリンピック・スタジアムを眼にしたときの反応に如実に現れる。「これまで見た中で最高のスタジアム」と称賛したサマランチに対して、ロゲはその後の利用に大きな懸念を示したのだ。かくしてロゲの新たな戦略はオリンピック憲章や招致ファイルでの必要記載事項に「オリンピック・レガシー」が盛り込まれることで現実化していく。

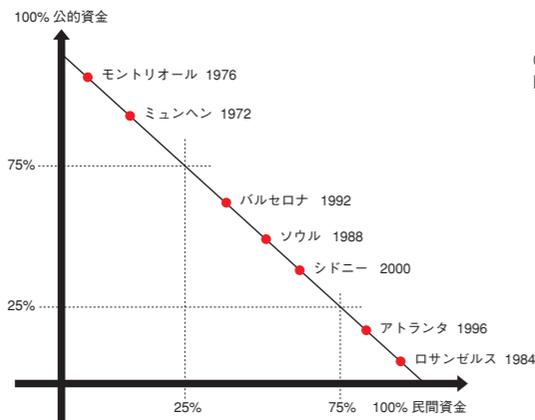
それに建築・都市計画のレベルで応えたのが、ロゲがIOC会長として仕切った2012年の開催都市ロンドンである。ロンドンは招致の段階から当時のIOCの最大関心事「オリンピック・レガ

もちろんのことながらその空間作りは1964年とはかなり異なるものとなる。まず施設配置に関して、1964年の東京オリンピックでは代々木公園、神宮外苑、駒沢公園の3つの地区に競技施設を集約させたが、2020年では代々木、神宮外苑を含むヘリテッジ・ゾーンと湾岸のベイ・ゾーンの2つのエリアにイベントに必要とされる施設を「コンパクト」に配置すると招致時から一貫して強調されてきた。

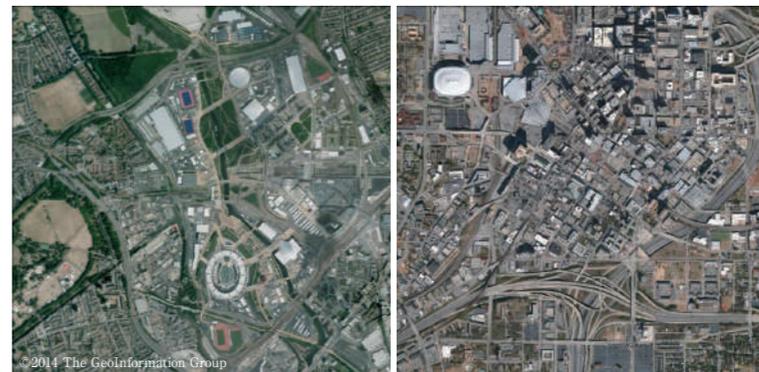
しかし、この「コンパクト」という言葉に惑わされてはいけない。というのも、2000年の東京が提唱する「コンパクト」な施設配置は歴史的には「コンパクト」と言えない節があるからだ。

1966年のアトランタは競技施設の多くを直径5.5kmの同心円内に配置したのに対し、2020年の東京におけるヘリテッジ・ゾーンとベイ・ゾーンを合わせた空間の大きさは直径16kmにも及ぶ。この大きさは1992年のバルセロナが都市の4つの地区に競技施設を集約して、リング状の道路で結んだ場合のリング全体の大きさと同じであり、そのバルセロナの計画は歴史上コンパクト・モデルとは呼ばれていない。むしろ、東京の場合、競技施設や選手村などオリンピック施設のほとんどが単独の敷地に建つ「分散型」の計画であると捉えるべきであろう。そして歴史上「分散型」はその対極にある「集約型」と比べて、あまり歓迎されてこなかった計画手法なのである。

実際、競技施設の配置を都市内で集中するかあるいは分散するかという問いかけは、オリンピック後も含めた都市戦略上を考えると、非常に大きな課題である。そして、近年のオリンピック都市の競技施設配置を見ていくと、集中型が多く、逆に分



【図4】オリンピックの公共投資と民間投資のバランス (Preuss, H. (2004) The Economics of the Olympic Games: hosting the games, 1972-2004. Edward Elgar Publishing, Cheltenham, UK.



【図3】集約型のロンドン（左）と分散型のアトランタ（右）オリンピック後の競技施設のあり様が大きく異なっている

散型は少ないことに気づく「図2」。

特に2000年のシドニー以降、2008年の北京、2012年のロンドンと、各開催都市はいずれも一極集中型の施設配置を取っているが、これは大会期間中のセキュリティや流通の要塞を確保するだけでなく、各々の都市の長期的な空間戦略と密接に結びついたものであった。

これを象徴的に示しているのが、2012年大会を開催したロンドンであろう【図3】。それまではほとんど手つかずだったロンドン東部の広大な土地を、オリンピックをきっかけに一気に再開発し、新たな経済拠点を作ることを計画したが、これはロンドン市内に長く存在してきた地理的な社会・経済格差を是正しようとする都市の長期ビジョンに基づくものだったのだ。

これに対して、これまで分散型を取ってきたのは、1968年のメキシコと、1984年のロサンゼルス、1996年のアトランタというアメリカ2都市と、集中型に比べて圧倒的に少ない。分散型が採用されるのは都市に広く分布する既存の施設を利用することに起因するが、これはIOCの理想とするものではない。各競技施設の移動あるいはセキュリティの確保が複雑化してしまうからだ。

1968年のメキシコが分散型を採用した背景には財政上の問題から、競技会場を既存施設に頼らざるをえない事情があった。そして1984年のロサンゼルスでは、前述した1976年のモントリオールの悲劇の影響で、他に立候補都市がなく、IOCも新たな競技施設をまったく作らないロサンゼルスの分散型配置を認めざるをえなかったという経緯がある。

さらには1996年にオリンピックを開催した

辺地域を含めた場所のあり方を決める上で大きな要因となる。

1964年の東京オリンピックでは、そのほとんどが税金で作られ、その後レガシーとして残ったものの維持管理にも多額の税金が使われてきたことは皆の知るところである。これに対して2000年のオリンピックでは、選手村は民間資金による開発が計画されている。オリンピック施設以外にも必要とされるインフラや公共空間の整備なども含めると、実際にはより多くの民間資金がオリンピックを支えることになる。

歴史上、オリンピック施設あるいはそれに関わるインフラ整備は公共の資金によるものかあるいは民間の資金によるものかによって、各都市の状況は大きく異なってきた【図4】。

巨額の財政支出を必要とするオリンピック・プロジェクトは、そのすべてを公共の資金で賄おうとした事例で多くの問題を残してきたが、その頂点が、前述した、1976年のモントリオールであり、オリンピック開催後30年かけてその借金を返済するといふ大きな負の遺産を残したことは、その後のオリンピック開催に多大な影響を及ぼすこととなった。

そこで注目すべきは、アメリカ型オリンピック財政である。アメリカでは都市のオリンピック・プロジェクトに国の財政支援を得られないことから、大方民間の資金によるオリンピックが実現されている。この場合、巨額の公的資金投入を避けることができるが、同時に民間の利益誘導型のオリンピックとなり、市民にとって本当に必要な遺産がその後残るとは限らないという問題もつきまとう。実際、アトランタ・オリンピックの後、時のIOC会長サマランチは民間主導のオリンピックに否定的な発言を

アウトランタでも、既存の施設の活用あるいは新規施設も大会後に市内に点在する大学施設の一部とするよう分散型配置が取られたが、半径6kmというあまりにも狭い範囲の中に各施設が配されたため、オリンピック期間中に交通機関がパンクして大きな問題となり、IOCからは批判的に受け止められることとなる。

既存施設の活用あるいはオリンピック後の活用を考えた新規施設建設を考えると、分散型施設配置は理にかなっているとも言えるが、2週間の間に100万人近くの人々の移動と安全な大会運営が求められるオリンピックでは、これまであまりポジティブに捉えられることがなかった。

しかしながら、すでに多くのスポーツ施設を持ち、新たな施設を作るにもその場所がひどく限定される都市では、否応なしに分散型とならざるをえない。逆に今後オリンピックが大規模な都市再開発を必要としない成熟都市で開かれるとしたら、「集約型」よりも「分散型」のほうが主流となる可能性は大いにある。

その意味で、ヘリテージ・ゾーンとベイ・ゾーンに分散する多様な施設を、オリンピック時あるいはその後どのように東京の都市空間の中に埋め込んでいくか、あるいは東京の長期的な空間戦略と結び付けていくかは、今後のオリンピック都市にとって大きな意義を持っていると言えるだろう。

2020年の「トーキー」：民間資金の活用

都市内にとつたようなオリンピック施設をどこに作るかという空間配置の問題と同時に、どのような資金で作るかという課題は、その後の施設あるいは民間資金の活用

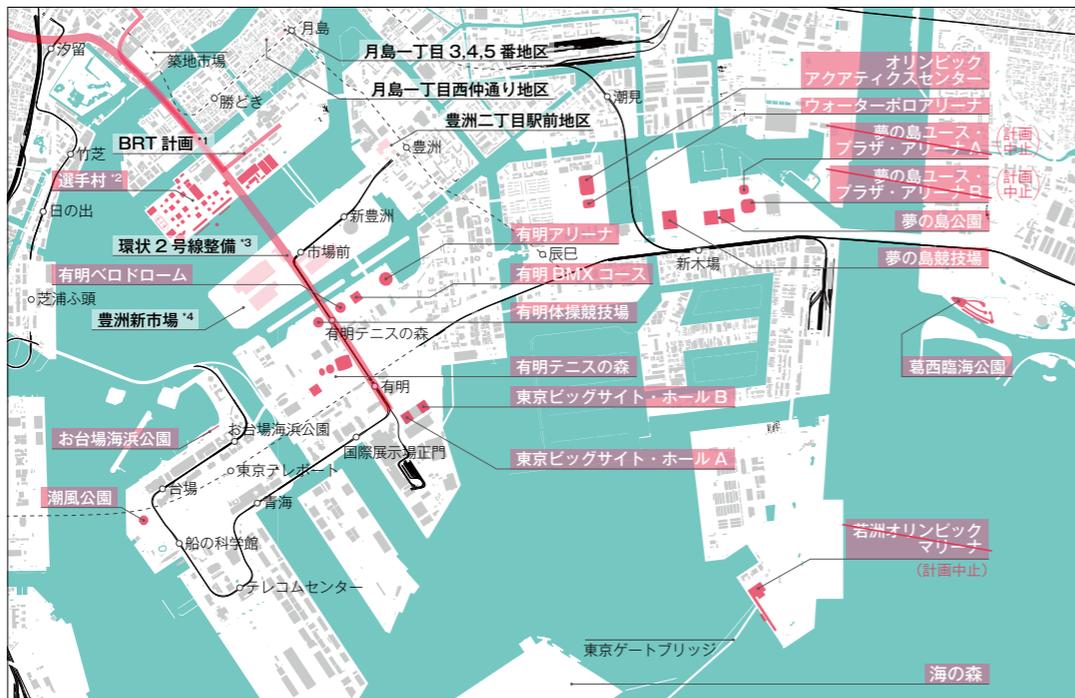
折半するPPP (Public Private Partnerships) による資金提供が一般化し、公共のリスク低減を図ってきたが、まだまだ課題は残っている。例えば、ロンドンではリーマンショック以降、民間テウエロツバーがオリンピック・プロジェクトから撤退してしまい、結局はすべて公共の資金で建設を進めることとなった。PPPを進める上で公共と民間の役割分担や、あまりにも流動的な市場のなかでの民間資金確保の困難などは、多くの都市が経験した課題である。

オリンピック開催のために必要とされる空間整備の莫大な資金を、すべて税金で賄うのはほとんど不可能といつてよい。さらにはその後の維持管理も公的資金で行うとすると、公共が今後数十年の間にこれらの施設に投入する税金は莫大なものとなり、長期的に考えると、今日のオリンピック都市は民間資金なしでは成立しなくなっている。この状況は2020年の東京にも確実に当てはまるが、民間資金による空間整備には多くのリスクや不安要素があることは歴史が証明している。

だからこそ、よりクリエイティブなファイナンシャル・プランニング、そして施設マネージメントのあり方が問われているのではないだろうか。そしてそれらを可能とする規制緩和も必要となってくるかもしれない。

2020年の東京が、空間のデザインだけでなく、財務のデザインでも有効なモデルを示すことは、今後のオリンピック都市に大きなレガシーを残すことになる。東京での経験は、確実に次の都市へ引き継がれていくのだ。

01 湾岸



Analysis 1

東京近未来図 2020年に向けた主要再開発計画

2020年のオリンピックは、東京をどう変えようとしているのか。
 五輪関連施設が集中する湾岸、
 リニア中央新幹線の起点となる品川、
 超高層オフィス開発を進める銀座・丸の内、
 再開発が一気に進む虎ノ門・六本木、
 開発が周辺へと拡散する新宿、逆に駅へと集約される渋谷。
 本稿では、激変が予想される主要な6エリアに着目し、
 現在公表されている範囲の再開発計画群を俯瞰してみたい。

●文：ぼむ企画
 ●地図制作：春口晃平
 ●写真：小野 啓

ぼむ企画
 平塚桂、たかぎみ江によるユニット。ともに2001年京都大学大学院工学研究科修士課程修了。京都/鎌倉を拠点に、書籍や冊子の編集、雑誌やWebのコンテンツ制作、ワークショップやイベントの企画運営等を行っている。専門分野は建築、まちづくり、不動産。連載に『AXIS』 inspiration、『日経アーキテクチャ』発注者目録の仕事術、『KENCHIKU』建築テクノ図鑑。

選手村が加速させるマンション開発
 2020年東京オリンピック誘致の時点での計画では、湾岸エリアには37の五輪会場のうち21会場と選手村の設置が予定されていた。うち3施設の新設は建設コストの高騰などから取りやめになったが、五輪の主要会場であることには変わりない。特に興味深いのが選手村宿泊棟だ。民間企業の建設で、晴海埠頭の都有地44haに設置予定。2009年に最終プレゼンで落選した2016年東京オリンピック構想でのメインスタジアム建設予定地とも重なる、五輪構想と縁の深いエリアだ。大会時に2〜14階を使って1万7000人分の宿泊スペースを確保し、終了後は住宅に改修して分譲・賃貸する計画となっている。選手村のある中央区の人口は、2014年11月現在13万7000人あり、おそらくその1割を超える人口を収容する住宅が、新たに生まれることになるだろう。地上40階超、総戸数1000戸を超える大規模マンションの建設が続く湾岸に、さらなる住宅開発がなされるようになっていく。

移転計画は、土壌汚染対策工事を経て2014年2月末に着工。1000席のフードコート、温浴施設などを擁する「千客万来」は年間来場者数を420万人を見込む。国内外の東京観光のハブと位置づけられている。2013年の訪日外国人旅行者数が約1000万人だから、かなり強気な数字といえる。

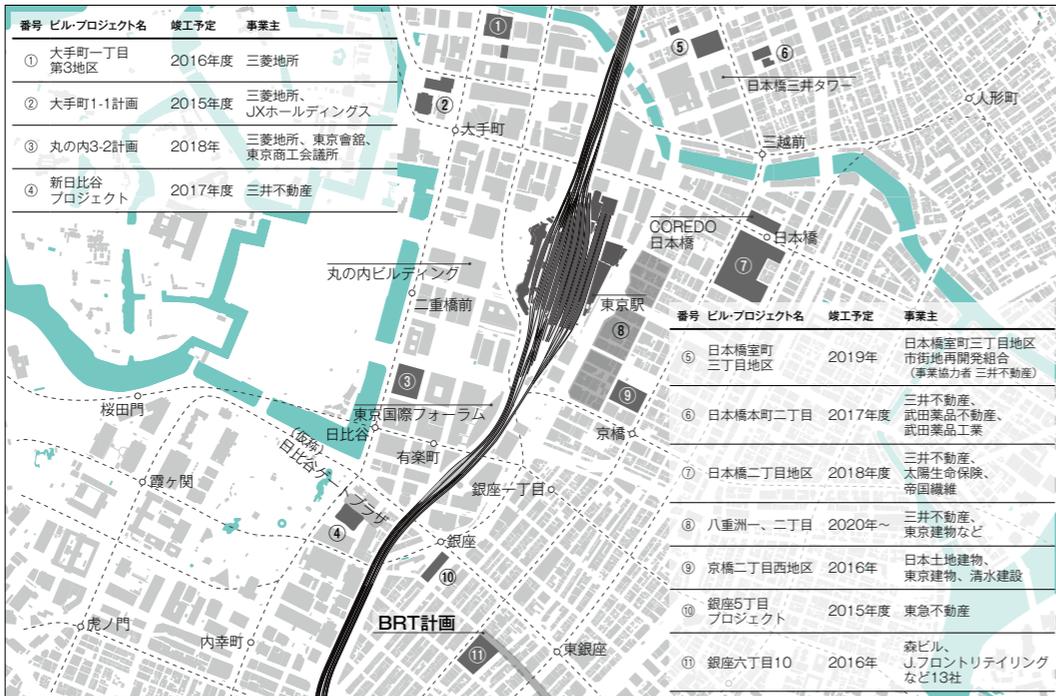
心配されるのは交通インフラだ。自動車交通は環状2号線の延伸でかなり改善されるといわれる。選手村から千駄ヶ谷のメインスタジアムまでの移動時間が15分短縮されて10分になると五輪誘致の際にも謳われた。だが課題は公共交通だ。都心と湾岸を結ぶ鉄道網の目は粗く、バスへの依存度が高い。こうした課題を受けて東京都は環状2号線を中心に、専用レーンを走行するバス高速輸送システム(BRT)を整備する方針を発表しているものの、どこまで改善できるかは未知数だ。

*1 BRT計画 | Bus Rapid Transitの略で連節バスによる都市交通システム。中央区が独自検討したルートを進めて東京都が2014年度内に基本計画策定。19年度内の運行開始目標。
 *2 選手村 | 民間事業者が開発。大会終了後は住宅と複合した国際交流拠点として活用予定。
 *3 環状2号線 | 都心部と湾岸をつなぐ。2016年に新橋~豊洲間が、2020年には終点の有明までが開通予定。
 *4 豊洲新市場 | 敷地面積40.7ha(築地市場の約1.8倍)。青果と水産の市場および民間事業者が整備・運営する商業施設を擁し集客を見込む。

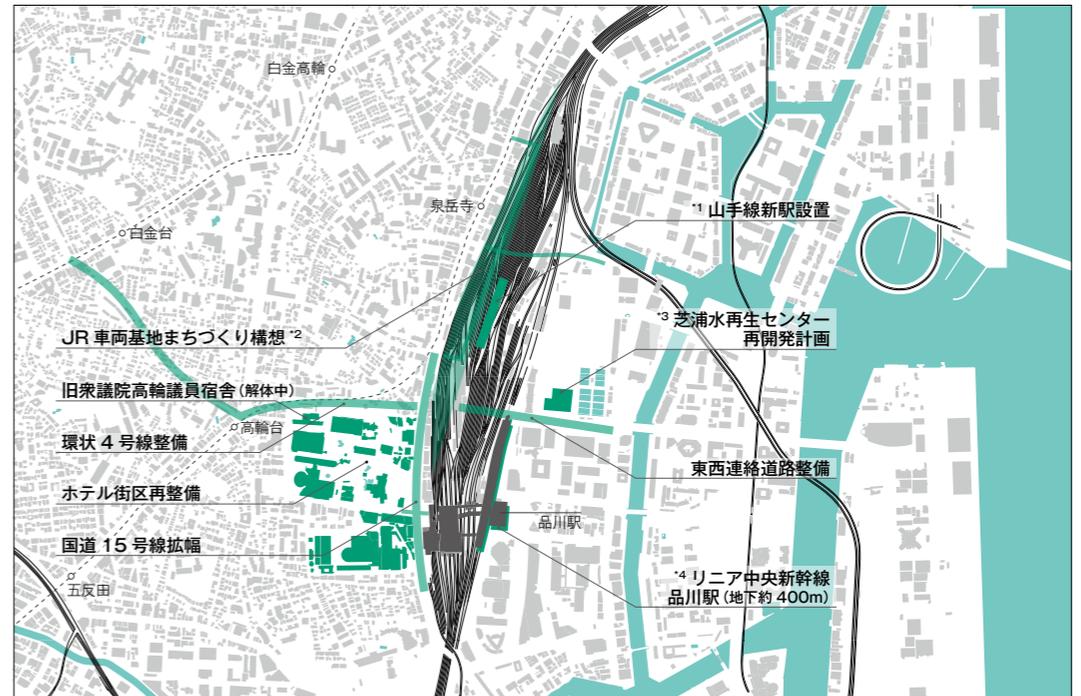
Alternative
 Blueprint
 Cultural Festival
 Destroy

[Analysis 1]東京近未来図
 2020年に向けた主要再開発計画

03 丸の内・銀座



02 品川



新駅誕生で、国際ビジネス拠点へと発展

駅を中心に開発が進む品川駅。その核となるのが、新駅の設置だ。JR東日本は2014年6月、品川駅と田町駅間の新駅の開設を正式発表した。東京オリンピックに合わせて2020年の暫定開業を予定。1971年開業の西日暮里駅以来、山手線の新駅が約50年ぶりに誕生することになる。

あわせて動くのが、新駅周辺のまちづくりだ。2013年、品川と田町間の約20haの敷地を使用しての車両基地が廃止された。JR東日本はその跡地の西半分、約13haを再開発し、世界中から企業や人材が集まる国際交流拠点を形成すると発表している。敷地面積約9.3haの六本木ヒルズを大きく超える、巨大な複合再開発が新たに生まれようとしている。

さらに2027年に東京と名古屋間の開業を目指すリニア中央新幹線の起点ともなる品川駅。重点開発される背景にあるのは国際線発着枠の拡大だ。品川直結の羽田空港は2014年3月末、国際線発着枠を1.5倍の年間9万回に増やした。2020年にはさらに3.9万回増やす見込みだ。

駅をとりまく駅機能の拡充と広域交通整備の進展を受け、東京都は2014年7月に品川駅・田町駅周辺

地域のまちづくりガイドラインの改訂版を刊行。その将来像を「これからの日本の成長を牽引する国際交流拠点・品川」と定め、アジアヘッドクォーターとして国際競争力を強化していくことを発表。そして芝浦水再生センターの再開発計画、駅周辺の連絡道路整備、そして都内有数の客室数の集積を誇る品川駅西側のホテル群再整備などを優先整備する方針が示された。品川駅周辺は2020年にかけて国際ビジネス拠点としての整備が一気に進みそうだ。

一方で実現が難航しそうなのが、品川駅と白金台駅周辺の約1.6kmを結ぶ環状4号線の整備だ。2012年に東京都は、その計画エリア上にある衆議院高輪議員宿舎の跡地を約100億円で購入するなど、4号線整備に向けた動きを見せているが、民間の建物が数多く並んでおり、用地買収には時間がかかるはずだ。

*1 山手線新駅設置 | 田町駅から約1.3km、品川駅から約0.9km 付近。2020年暫定開業予定。
*2 JR車両基地まちづくり構想 | 元車両基地の西半分、約13haを再開発し国際交流拠点の形成を目指す。
*3 芝浦水再生センター再開発計画 | 一部敷地を利用した地下1階、地上32階の「品川シーズンテラス」が2015年2月末竣工予定。
*4 リニア中央新幹線品川駅 | 地下約40m。2027年開業を目指す。

大手不動産会社の複合開発が群雄割拠する

丸の内はここ15年で様変わりした。高さ31mで統一されていた街並みは地上200m級の超高層ビル街へと変貌し、東京駅にはドームの駅舎が復原された。そうした動きの先鞭をつけたのは三菱地所だった。1998年に「丸の内再構築」を表明後、高さ制限の緩和を受けて、丸の内ビル(2002年竣工)を皮切りに、2012年までに9棟のビルを建て替えた。同社は現在も大手町1-1計画や丸の内3-2計画といった再開発計画を主導している。

一方で東京駅を挟んだ東側の日本橋エリアでは、三井不動産が「日本橋再生計画」として、2004年開業のCOREDO日本橋をはじめ、日本橋三井タワー(2005年)、COREDO室町(2010年)といった超高層ビルを開発。2014年以降を第二ステージと位置づけ、日本橋本町二丁目特定街区や室町三丁目地区といった8つの地区開発を予定している。

丸の内・銀座エリアのここ15年の開発手法の特色は、(1)指定文化財などを含む旧建物の要素を低層に残しながらの超高層ビルへの建て替え、(2)オフィスを核に、商業施設、ホテルなど多機能を複合した点などにある。

街区の多機能化に対応し、各超高層

ビルの地下などエリアに点在する複数の駐車場のサービスを共通化して、約4000台の自動車収容力を確保した点も、近年の再開発の特徴だ。これにより休日の外来客によるアクセスの利便性が向上。ショッピング街としての飛躍を支えた。

このエリアは、安倍政権が成長戦略の柱とする「国家戦略特区」に選ばれたことも、国際的ビジネス拠点としての開発を後押しするだろう。2014年10月に発表された「東京圏国家戦略特区特別地域計画(素案)」に示された11件中、4件が東京駅周辺での計画だった。その目玉は、東京駅前の八重洲1、2丁目に広がる雑居ビル街3地区を再開発し、地下に大規模なバスターミナルを擁する3棟の複合ビルに建て替える計画だ。これには湾岸エリアの五輪会場や空港へのアクセスを改善し、外国人客などへの利便を図ろうとする意向が伺える。

20世紀の終わりから2020年にかけてこのエリアでなされていることは一貫して、超高層オフィスビルの建設を核とした開発計画だ。つまり高額な賃料を払える借り手の存在を前提としている。各タイプロバーは外資系企業に狙いを定め、高級ホテルをビル内に誘致するなど、さまざまな策を打ち出している。顧客獲得のためにエリアをまたいだ激しい競争が起きている。

Alternative
Blueprint
Cultural Festival
Destroy

[Analysis 1] 東京の未来図
2020年に向けた主要再開発計画

05 新宿・渋谷

| 番号 | 開発地区名 | 竣工予定年 | 事業主 | デザイナー・アーキテクト等 |
|----|-------|--------|-----------------------|-------------------------|
| ① | 駅街区 | 2020～年 | 東京急行電鉄、都市再生機構 | 日建設計、隈研吾建築都市設計事務所、SANAA |
| ② | 南街区 | 2017年 | 東京急行電鉄など | シーラカンズアンドアソシエイツ (GAI) |
| ③ | 道玄坂街区 | 2018年 | 道玄坂一丁目駅前地区市街地再開発準備組合 | 手塚建築研究所 |
| ④ | 桜丘口地区 | 2020年 | 渋谷駅桜丘口地区再開発準備組合、東急不動産 | スタジオナスカ (デザインアドバイザー) |

タワーマンションの建設が相次ぐ西新宿周辺エリア

| 番号 | マンション名 | 竣工予定年 | 住戸数 |
|----|-------------------------|-------|------|
| ① | ザ・パークハウス新宿タワー | 2011年 | 298戸 |
| ② | ラ・トゥール新宿グランド | 2011年 | 138戸 |
| ③ | アトラスタワー西新宿 | 2006年 | 224戸 |
| ④ | ザ・パークハウス西新宿タワー | 2017年 | 976戸 |
| ⑤ | コンシェルシア西新宿 TOWER S WEST | 2011年 | 612戸 |
| ⑥ | ラ・トゥール新宿 | 2010年 | 842戸 |

04 六本木・虎ノ門

「大街区」の開発計画

| 番号 | ビル・プロジェクト名 | 竣工予定年 | 事業主 |
|----|---------------|-------|---------------------|
| ① | 赤坂一丁目 | 2017年 | 新日鉄興和不動産ほか |
| ② | 虎ノ門二丁目 | 2024年 | 都市再生機構、国家公務員共済組合連合会 |
| ③ | ホテルオークラ建て替え計画 | 2019年 | ホテルオークラ他 |
| ④ | 虎ノ門四丁目計画 | 2018年 | 森トラスト |
| ⑤ | 虎ノ門・麻布台地区 | 2020年 | 虎ノ門麻布台地区再開発組合 |

Alternative
Blueprint
Cultural Festival
Destroy

駅前集約する渋谷、開発を拡張する新宿

渋谷駅周辺の4つの街区の再開発は、デザイン重視の傾向にある。最も大がかりな「駅街区」では日建設計、隈研吾建築都市設計事務所、SANAAが、東横線跡の「南街区」はGAIが、東急ラザの建て替え「道玄坂街区」では手塚建築研究所がそれぞれデザインアーキテクトを務める。桜丘口地区再開発計画にはデザインアドバイザーとしてスタジオナスカの古谷誠章が、建物外構のオートワークのアイデアを募るコンペの開催などに取り組んでいる。建築家に関わる方式は、渋谷区が設置した渋谷駅中心地区デザイン会議の座長を務める内藤廣が主導したもの。背景にあるのは、丸の内や品川、新宿に対する差別化戦略。巨大開発が陥りがちな単調さを避け、渋谷の街の多様性を駅まわりの表情にも織り込んでいく計画となっている。

2007年に渋谷区が示した駅周辺の将来像は「世界に開かれた生活文化の発信拠点、渋谷」のリーディングコア。背後に郊外住宅地を擁するターミナルとして1980～1990年代の文化を担ってきた渋谷が、現代の生活様式の変化に向けてどう対応するのかがポイントになりつつだ。

一方新宿では、西新宿方面など中心

環状2号線の開通で、大型複合開発が目白押し

地上52階の超高層タワー、虎ノ門ヒルズが、2014年6月に開業した。話題を集めたのは、道路上空に建物を建てる「立体道路制度」の活用。その足元を通る環状2号線は、戦後まもない1946年に都市計画決定された、通称「幻のマッカーサー道路」。2014年3月に開通したのはそのうち新橋・虎ノ門間だが、2020年には五輪会場のある有明まで開通予定。都心の渋滞の緩和と、湾岸エリアへのアクセス向上が期待されている。

虎ノ門ヒルズの誕生と前後し、周辺の再開発計画も続々と発表されている。2014年5月には1962年開業のホテルを200m級の超高層に建て替える「ホテルオークラ東京本館建替計画」が発表、同年7月には、都市再生機構と国家公務員共済組合連合会が計画する「虎ノ門二丁目地区」が施行認可された。8月には森ビルが「愛宕山周辺地区開発事業」の計画概要を公表。10月には森トラストによる「虎ノ門四丁目プロジェクト」の計画概要が明らかになり、しばらく塩漬けになっていた虎ノ門バスラール跡地の先も見えてきた。

2014年10月には、かねてから検討されていた「東京メトロ日比谷線新

からやや離れた立地に住宅メインの再開発の波が押し寄せている。1996年の西新宿再開発、2000年の都営大江戸線開通などで利便性が高まり、再開発により20階を超える高層マンションが次々と生まれ、さらに今後日本最高階数の60階建、全976戸の大型タワーマンション（西新宿五丁目中央北地区第一種市街地再開発事業）が計画されている。立地する西新宿五丁目は2014年4月新宿区の不燃化特区にも選定され、この流れはしばらく続きそうだ。

駅本体では、インフラとしての機能の充実強化に力が注がれている。JR新宿駅の線路上空に約1.47haの人工地盤を構築し、歩行者およびタクシーや高速路線バス等の自動車交通のハブ機能を持たせるといって「新宿交通結節点」が工事中。2020年までには東西自由通路も完成予定だ。

「設置と、新駅付近のバスターミナル設置を含む「虎ノ門二丁目地区」の再開発計画が発表された。隣接する虎ノ門ヒルズと同様に、複合開発とインフラ整備を同時進行させる方針だ。

虎ノ門ヒルズ周辺は東京都が外国企業の誘致を推進する「アジアヘッドクォーター特区」の中核で、国家戦略特区も追い風に、官民一体となった大改造計画が描かれている。2020年までに虎ノ門ヒルズ周辺および大街区と呼ばれる一帯の街並みは大きく変貌しそうだ。

ただし各施設の開発計画は、オフィスを核に店舗、住宅、ホテルといった機能と広場を複合する、なじみある手法が主流。ブランド力のある店舗やホテルを誘致し、その相乗効果でオフィスの賃料を上げるという形が定石になっているようにも見える。新たな手法に期待したい。

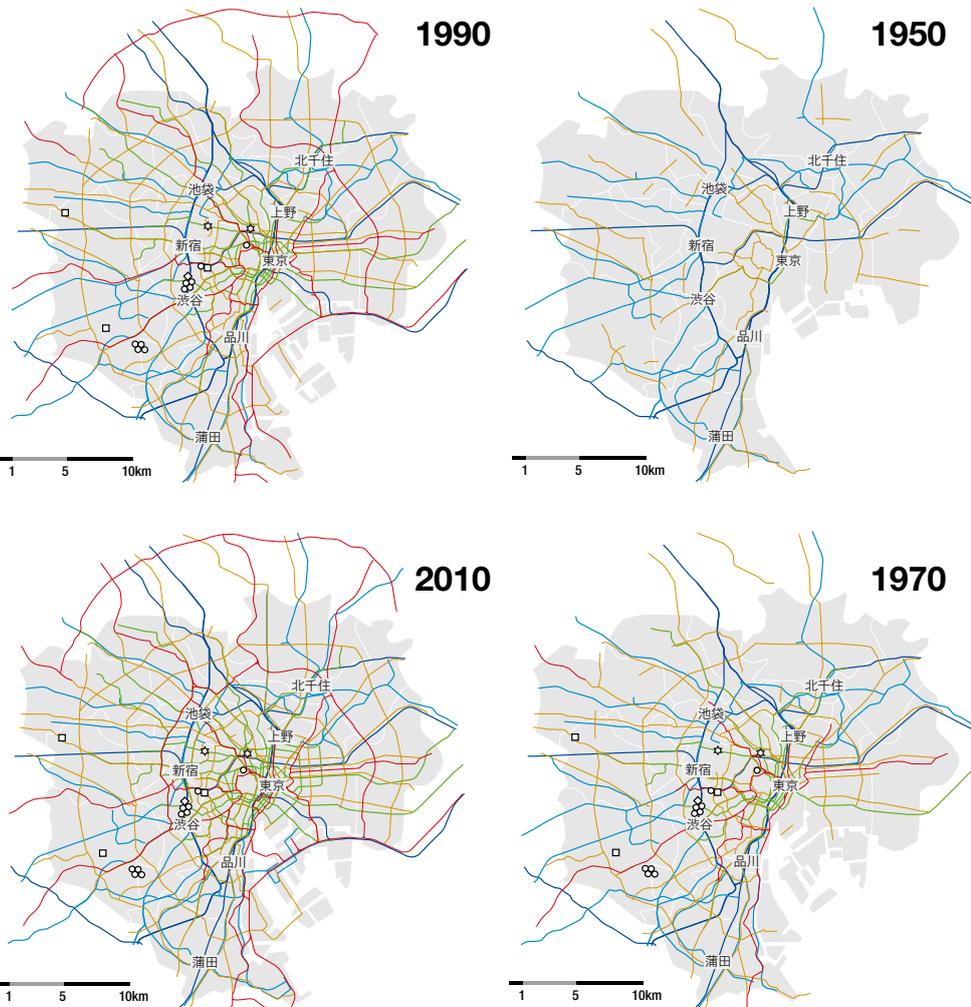
[Analysis] 東区未来図
2020年に向けた主要再開発計画

01 交通インフラ編

データで見る東京 超巨大都市のクリティカルポイント

東京は建造以来、その姿を大きく変化させつづけてきた。1964年のオリンピック以降だけを見ても、高度経済成長、バブル景気、そして長きにわたる経済停滞を経て、首都は目に見えて——あるいは目に見えない部分さえも大きく変化している。したがって、2020年の首都を構想するにあたっては、過去の成功イメージ、たとえば昭和の東京の記憶に決してとらわれてはならない。そんな東京は、もはや片鱗さえ残っていないのかもしれない。ここでは数々のデータを通して、前回オリンピック以降の首都の変化を見定め、現在、そして2020年の首都の実像に迫る。

●構成：門脇耕三
●インフォグラフィックス：中野豪雄+中野デザイン事務所



01-1
都心部の鉄道網と
郊外の環状道路が主導した戦後発展

網状に発達するインフラ

【図01-1】が示すように、1950年、未だ脆弱だった東京の交通網は、わずかな期間のうちに、目の細かい織物のような姿に発達していく。1970年には、放射状に広がる鉄道や道路を、環状交通が何重にも束ねていく基本構造が、すでに成立している。都心部での首都高速道路の建設や、地下鉄網の飛躍的な発達も、特筆すべきことだろう。1990年になると、以前は至るところで寸断していた環状道路の接続が進むとともに、放射道路を最外殻で連結し、都心部への自動車流入を緩和させる、外環道が現れている。2010年には、外環道はさらに距離を伸ばし、また、それまで未整備だった湾岸の交通整備が進む。

そして2020年、東京の交通網は、戦後描かれた青写真の姿にほぼ一致することだろう。20世紀が夢見た東京の出現である。

首都開発動向を象徴する
五輪施設配置

【図01-2】には、1964年(2020年)の五輪関連施設の配置計画を記載した。両者は、それぞれの時代における東京の開発戦略を象徴しているといつてよい。オリンピックは、都市開発の呼び水であり続けたからである。



門脇耕三(かどわき こうぞう)
1977年生。建築学者・明治大学専任講師。専門は建築構法、建築設計、設計方法論。効率的にデザインされた近代都市と近代建築が、人口減少期を迎えて変わりゆく姿を、建築思想の領域から考察。著書に『シェアをデザインする』(共編著)(学芸出版社、2013年)ほか。



中野豪雄(なかの たけお)
1977年生。グラフィックデザイナー。武蔵野美術大学、多摩美術大学、ミームデザイン学校講師。中野デザイン事務所代表。情報の構造化と文脈の可視化を主題に、様々な領域でグラフィックデザインの可能性を探る。日本タイポグラフィ年鑑グランプリ、造本装幀コンクール経済産業大臣賞等受賞。ラハティ国際ポスタービエンナーレ、モスクワ国際グラフィックデザインビエンナーレ等入選。国際タイポグラフィ・ビエンナーレ「タイボジャンチ・ソウル 2011」に招待作家として出展。

Alternative

Blueprint

Cultural Festival

Destroy

[Analysis 2] データで見る東京
超巨大都市のクリティカルポイント

02 人口・建設編

地域別人口の推移

東京の人口は、高度経済成長期、都心部を除くすべての地域で大きく増加する。むしろこの人口増は、自然増だけによるものではない。むしろ地方から移住する労働力の受け皿として、東京郊外は機能していた。

バブル崩壊直前の1990年も、この傾向は変わらず、特に西側エリアでは、依然として人口の伸び率は大きい。反対に都心部では、人口の著しい減少が認められる。地価高騰のあおりを受

け、この時期には都心から郊外への人口移動が進んだのだ。

2010年になると、人口の都心回帰が大きく進み、東側エリアの人口も伸びを見せている。バブル期まで西側へと押し寄せつづけた人口は、引き波のように、都心と東側へ戻りつつある。そして2020年、東京は全域で人口が減少する時代に突入する。

建設動向

高度経済成長期まで全域で急増して

いた住宅の建設は、1990年には地域ムラのある状況へと転じる。1990年の着工住宅延べ面積に着目すると、そのパターンは、1970年の人口増減のパターンによく似ていることに気付くだろう。一方、2000年の着工住宅延べ面積は、2010年の人口増減パターンと類似している。つまり2000年代に入って、住宅の建設は、かつての人口増に対応するものから、人口を呼び込むものへと、その意味を変化させたのである。

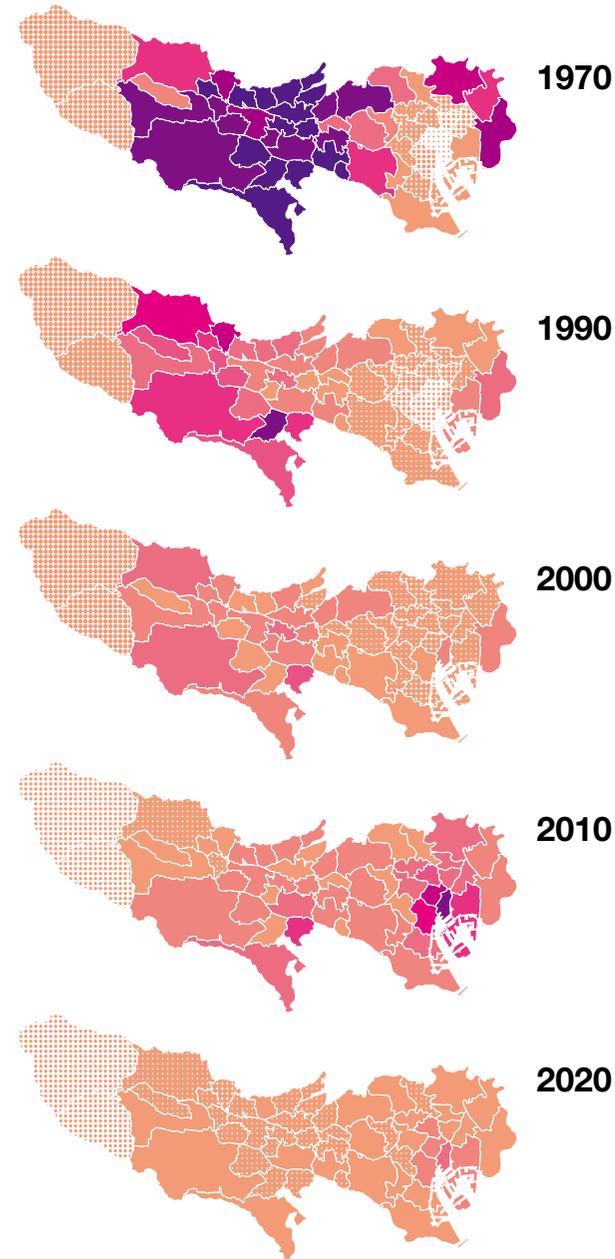
住宅開発によって人口を奪い合う時代は、しかし長くは続かない。住宅は

過剰供給の域に達し、2010年には、東京の住宅建設は大きく落ち込むのである。

非住宅建物の建設動向も、2010年に大きな変化が見られる。1990年には全域で建設が活性化し、一方2000年には全域で落ち込んでいくことからわかるとおり、これまでは景気動向に大きく左右されてきた。しかし2010年には、地域別に大きなムラが認められる。地域別の勝ち負けがはっきりする時代——これが東京都市開発の現在形なのだ。

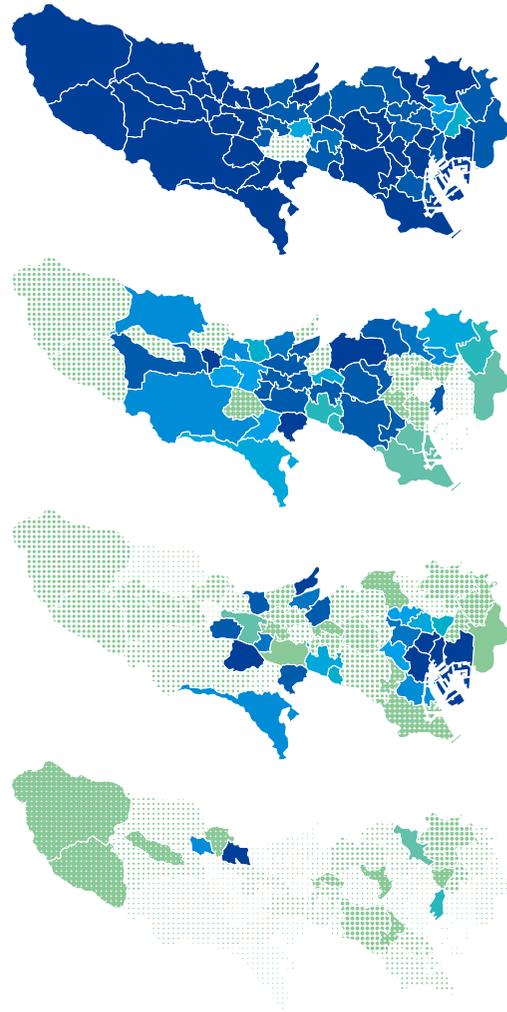
02-1
人口

西側にスプロールした人口は東に回帰し2020年から衰退へ



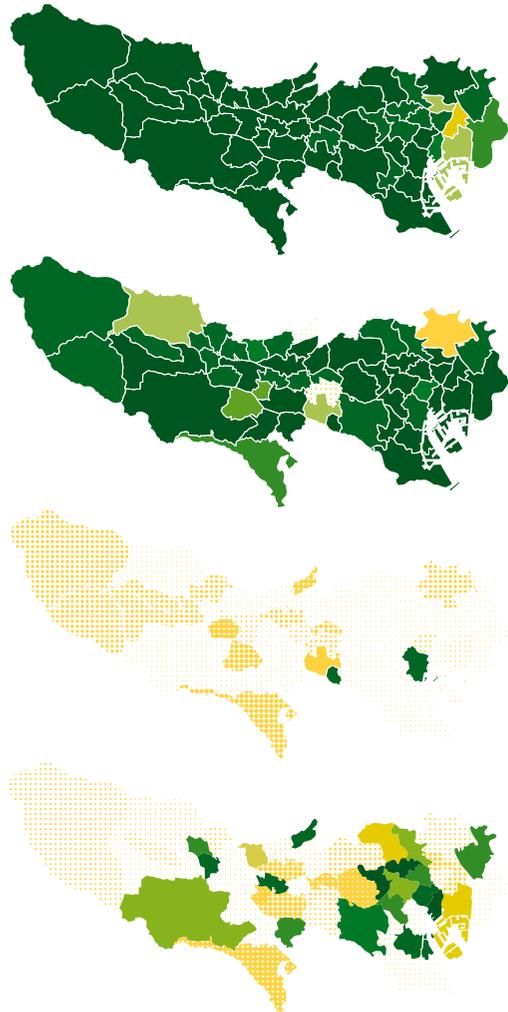
02-2
着工住宅延べ面積

人口増に付随する住宅開発から人口を呼び込む住宅開発へ

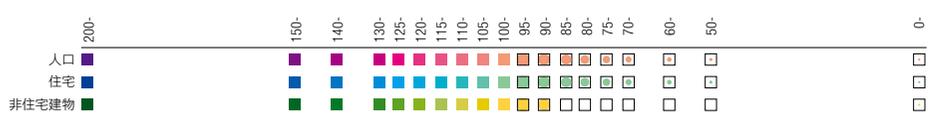


02-3
着工非住宅建物延べ面積

非住宅建設は景気動向をダイレクトに反映し勝ち負けが明確に



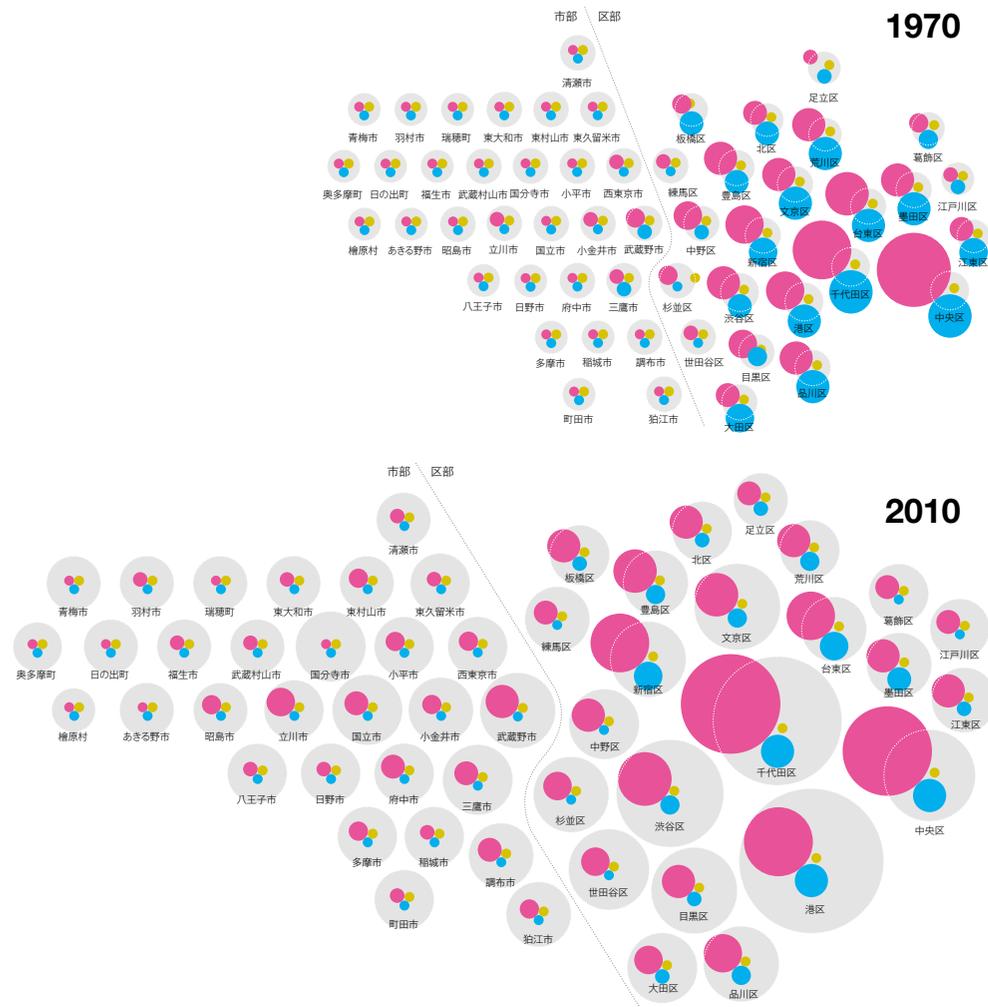
過去10年に対する伸び率[%]



※この頁のデータは『東京都統計年鑑』より収集・再集計したものである。

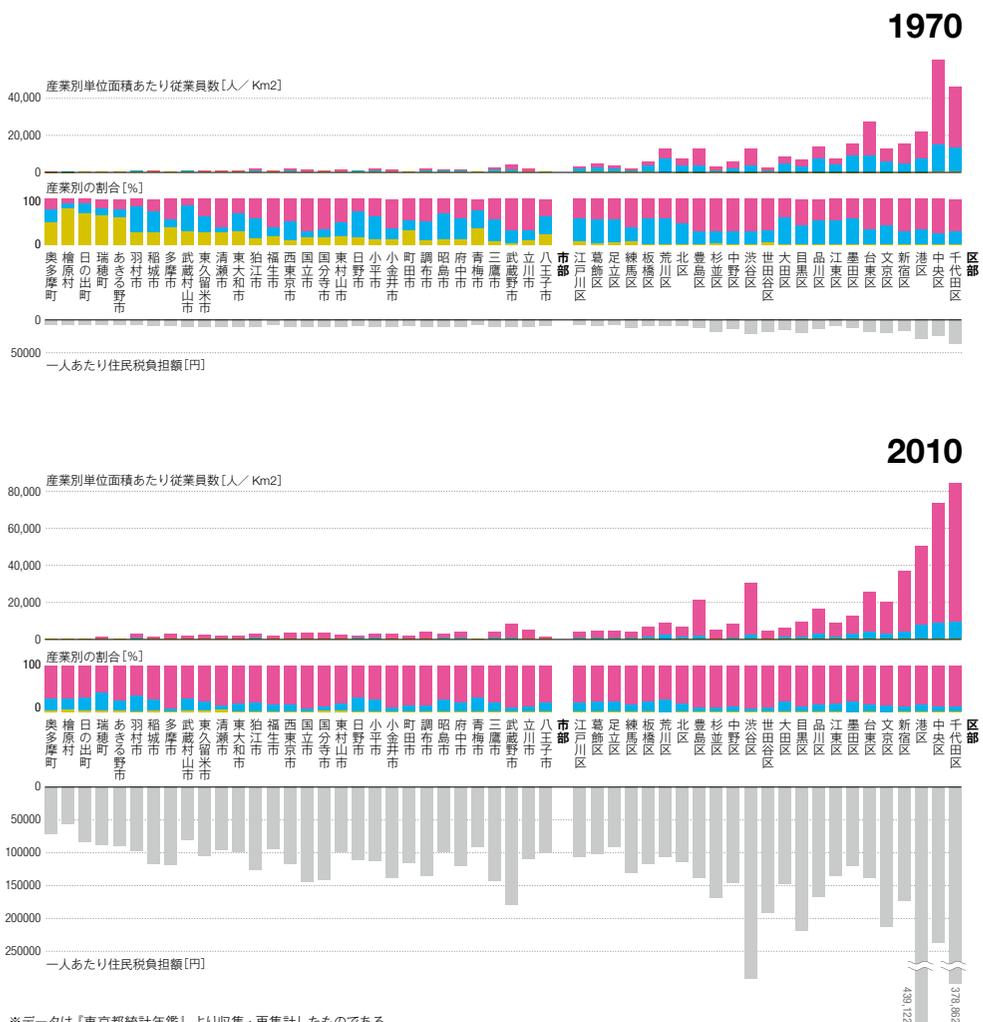
産業構造の転換の中で
市部に経済中心勃興の兆しがみられる

03-1



地域間の縮まらない経済格差

03-2



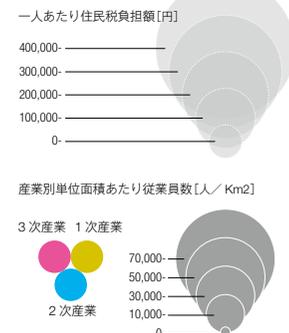
※データは「東京都統計年鑑」より収集・再集計したものである。

膨張する東京の経済

東京は、世界随一の経済規模を誇る都市だ。2012年に公表された世界の都市の域内総生産は、東京が1兆5200億ドルで世界第1位。2位ニューヨークの1兆2100億ドルを大きく引き離し、3位ロサンゼルスのはほぼ倍の規模である。都内だけで見ると、2010年の都内総生産は約91兆4500億円。国内総生産の、実に20%近くを占めている。

では、都内の産業と所得は、どのような構成になっているのだろうか。産業別の単位面積あたり従業員数と、一人あたりの住民税負担額を目安として分析してみることにしよう。

1970年、産業は区部に集中していることが見てとれる。区部は就業地、市部は居住地として位置付けられていたのである。



その後、東京の経済は大きく膨張する。この膨張を支えたのは、サービス業を始めとする第3次産業の成長である。東京は、ものづくりの日本のイメージに反して、むしろサービス産業主体の都市なのだ。都内での第2次産業は縮小を続けており、町工場で有名な大田区でも、第2次産業は衰退の一途にある。

市部に着目してみると、2010年には、立川市周辺を中心として、雇用の集中が発生しつつあることが見てとれる。巨大化しすぎた東京は、郊外にも業務核を発達させつつあるのかもしれない。

縮まらない地域間格差

普段あまり意識されることがないが、東京にも所得の地域間格差が存在する。所得格差は、おおむね西高東低の傾向にあり、区部東側エリアは、特に所得の小さい地域である。

一人あたり住民税負担額で見ると、1970年には、最大の千代田区と区部最小の足立区とのあいだに、5.0倍の格差が生じていた。2010年では、港区が最大、足立区が区部最小であるが、その間には、依然として4.8倍の格差が存在する。都内の地域間格差は、この40年間、一向に縮まっていないのである。

Alternative

Blueprint

Cultural Festival

Destroy

[Analysis 2] 超巨大都市のクリティカルポイント

Alternative

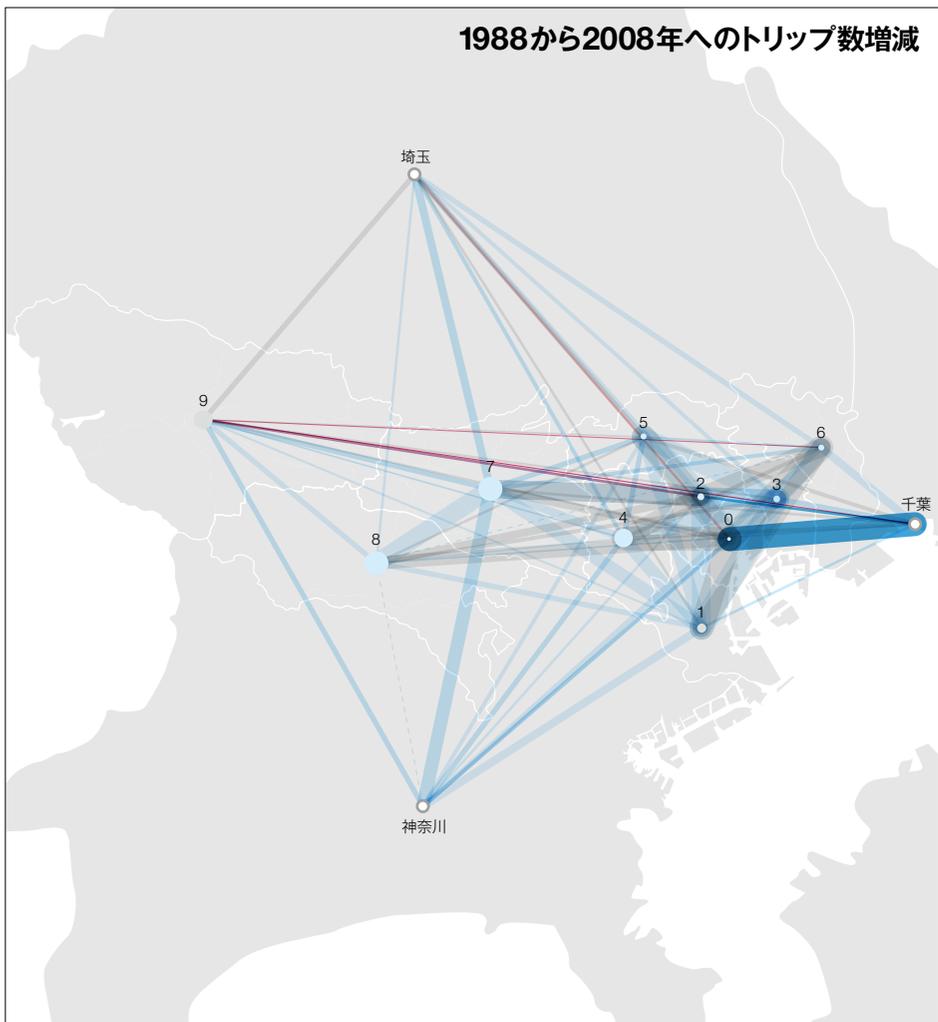
Blueprint

Cultural Festival

Destroy

[Analysis 2] 超巨大都市のクリティカルポイント

1988から2008年へのトリップ数増減



※データは「東京都市圏パーソントリップ調査」(東京都市圏交通計画協議会)に基づく。

04-3 都区と市部の東西移動から 都内外での南北移動が増加

多核化する都心・増加する南北移動

トリップ数の増減値に着目すると、東京の変貌の、また異なる側面が見えてくる【図04-3】。郊外と都心を結ぶ従来型の通勤パターン(東西移動)に加えて、郊外から郊外へと通勤する、南北移動が大きく増加している。都心部では、地域間での縦横無尽な通勤パターンが見られ、つまり都心部では、業務地がより多核化する傾向にある。東京では、業務機能を分散するため、副都心建設が続けられてきたが、この都市構造が、都心部の通勤パターンにも反映されているのである。



- 0: 千代田区 中央区 港区
- 1: 目黒区 品川区 大田区
- 2: 豊島区 文京区 新宿区 渋谷区
- 3: 荒川区 台東区 墨田区 江東区
- 4: 中野区 杉並区 世田谷区
- 5: 練馬区 板橋区 北区
- 6: 足立区 葛飾区 江戸川区
- 7: 調布市 狛江市 三鷹市 武蔵野市 西東京市 清瀬市 東久留米市 府中市 国立市 小金井市 国分寺市 小平市 東村山市 立川市 昭島市 東大和市 武蔵村山市
- 8: 町田市 多摩市 稲城市 日野市 八王子市
- 9: 瑞穂町 福生市 羽村市 日の出町 青梅市 あきる野市 奥多摩町 檜原村

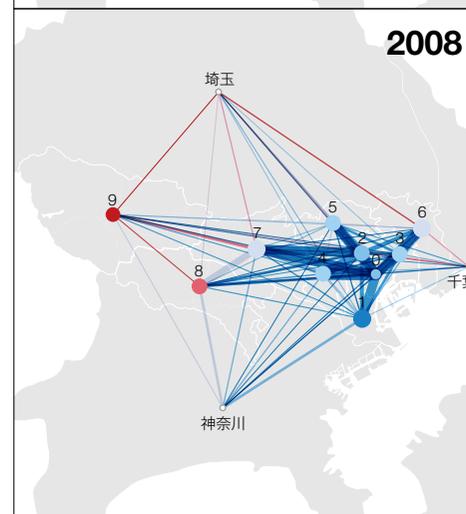
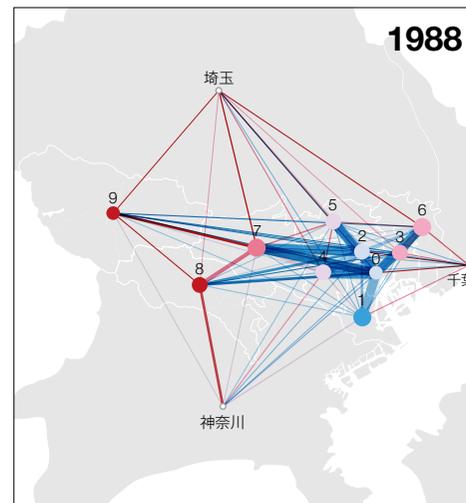


あまり変化がないように見える。しかし通勤手段には、大きな変化が認められる。1988年には、地域内や、郊外を起点・終点とする通勤の手段として、自動車交通がそれなりに使われていた。しかし2008年、自動車による通勤は大きく減少する。パブル以降に限っても、鉄道網は発達を続け、東京はより高度な鉄道依存型都市へと変貌しているのだ。

都市圏としての東京は、その地理的拡がりも世界随一の規模である。では、この広大な東京で、人はどのように移動しているのだろうか。東京では、個人の移動状況を、移動目的や移動手段とともに把握する「パーソントリップ調査」が定期的を実施されている。図は、パーソントリップ調査の結果から、「通勤」を目的とする移動を抜き出したもの。都内を9つの地域に分類した上で、地域間の移動数(トリップ数)を線の太さで、地域内のトリップ数を、線の両端の円の大きさと表している。線および円の色は、移動手段に鉄道の割合が高いほど青く、自家用車・バス・二輪車などの割合が高いほど赤く表現される。

04-1 経済成長期の 移動形態が完成

04-2 発展を続ける鉄道網と 減少する自動車通勤



●東京／日本

| | |
|---------|-----------------------------------|
| 人口 | 8,946,000 / 127,515,000 [人] |
| 面積 | 622 / 377,960 [km ²] |
| 人口密度 | 14,382 / 343 [人/km ²] |
| 国内総生産 | - / 5,935,866 [US\$] |
| 外国人居住者数 | 406,096 / - [人] |

●シンガポール

| | |
|---------|----------------------------|
| 人口 | 5,312,000 [人] |
| 面積 | 716 [km ²] |
| 人口密度 | 7,422 [人/km ²] |
| 国内総生産 | 276,520 [US\$] |
| 外国人居住者数 | 2,027,300 [人] |

●香港

| | |
|---------|----------------------------|
| 人口 | 7,155,000 [人] |
| 面積 | 1,104 [km ²] |
| 人口密度 | 6,481 [人/km ²] |
| 国内総生産 | 263,259 [US\$] |
| 外国人居住者数 | 581,300 [人] |

●ソウル／韓国

| | |
|---------|-----------------------------------|
| 人口 | 10,039,000 / 50,345,000 [人] |
| 面積 | 605 / 100,148 [km ²] |
| 人口密度 | 16,593 / 503 [人/km ²] |
| 国内総生産 | - / 1,129,598 [US\$] |
| 外国人居住者数 | 247,108 / - [人] |

●上海／中国

| | |
|---------|--------------------------------------|
| 人口 | 24,334,000 / 1,350,695,000 [人] |
| 面積 | 6,341 / 9,596,961 [km ²] |
| 人口密度 | 3,837 / 141 [人/km ²] |
| 国内総生産 | - / 8,358,400 [US\$] |
| 外国人居住者数 | 174,192 / - [人] |

(2012年現在)



Photo by ©Ikonixun (http://www.unphoto.net)

Photo by ©Ikonixun (http://www.unphoto.net)

グローバルシティ・東京の データ診断

アジア4都市との国際比較から

21世紀の東京は、グローバルな都市間競争に晒される時代を迎えたとされて久しい。一方で、要求される都市の機能はより多様化し、複雑化している。情報化の進行・クリエイティブクラスの台頭以降の「都市力」とは何か、いま問われているのだ。もはや土地の値段とビルの数だけを比べていればいい時代は終わりを告げた。人間と都市との関係そのものが激変する現在、わたしたちにとって真に開かれたグローバルシティの条件とは？東京はアジアのライバルたちに対し、どこに秀で、そしてどこで劣っているのか。経済中心主義的な調査とは異なる新しい観点から、アジア5都市の国際比較を行う。

●インフォグラフィックス：中野豪雄+中野デザイン事務所

南後由和 +

明治大学情報コミュニケーション学部・
南後ゼミナール

杉山由奈・田中咲・寺出朋子・野崎敬乃・山川みずき



〈なんご・よしかず〉
1979年生。社会学者・明治大学情報コミュニケーション学部専任講師。都市とメディア、建築と社会に関する研究に取り組む。共編著に『磯崎新建築論集7 建築のキュレーション』（岩波書店）、「文化人とは何か？」（東京書籍）、共著（分担執筆）に『モジュール化する都市と社会』（NTT出版）、『榮久庵憲司とGKの世界』（世田谷美術館）、「メタポリズムの未来都市展」（新建築社）など。

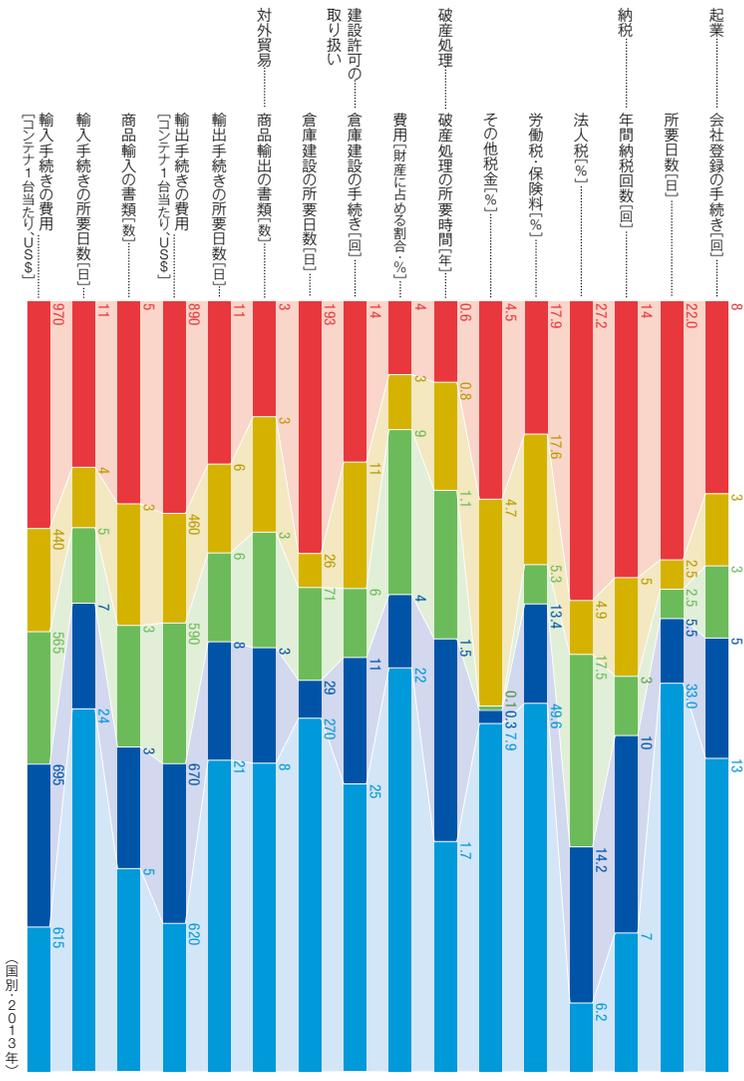
左頁出典：
United Nations, 2013. Population and Vital Statistics Report.
United Nations, Demographic Year System: Demographic Yearbook 2012.
United Nations, World Populations Prospects: The 2012 Revision.
United Nations, National Accounts Main Aggregates Database
東京都総務局統計部 <http://www.toukei.metro.tokyo.jp/>
Singapore Department of Statistics <http://www.singstat.gov.sg/>
Census and Statistics Department, The Government of the Hong Kong Special Administrative Region <http://www.censtatd.gov.hk/>
上海統計 <http://www.stats-sh.gov.cn/>
ソウル市 <http://www.seoul.go.kr/>

01 ビジネス・研究編

競争力ランキング



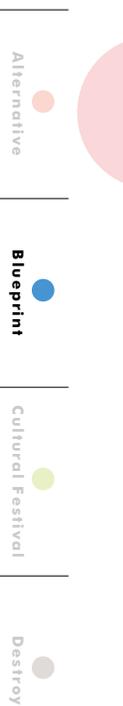
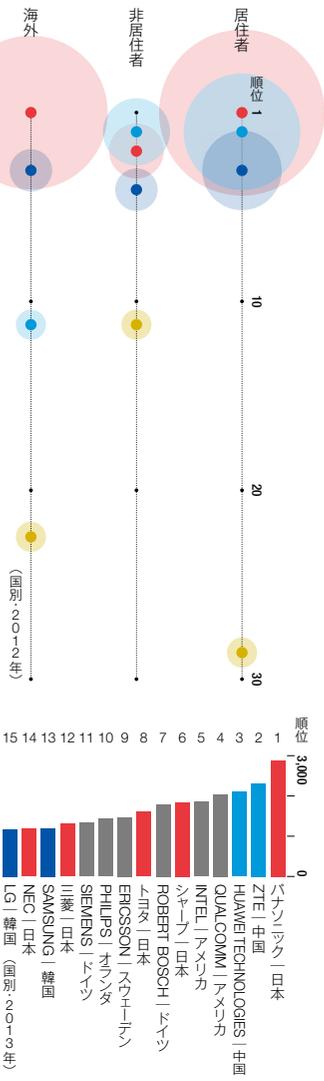
ビジネス環境の非効率性



研究開発



特許



Analysis 3] マクロ・メソ・東京のデータ診断

マクロ・メソ・東京のデータ診断

アジアの「都市間競争」という言葉には、東京がいかにそれを勝ち抜くかという命題が刷り込まれている。2020年の東京オリンピックを契機としたインフラ拡張、都市再開発、観光推進。これらは中心と周縁の図式でいえば、シンガポールや香港などの躍進に比べて、アジアの「周縁」へと追いやられてつある東京が再び、アジアの「中心」たりうるための施策である。

「競争力ランキング」は、主に経済力を指標にした都市別・国別ランキングである。日本でも森記念財団都市戦略研究所が毎年、「世界の都市総合ランキング」を発表している。イギリスの経済誌調査部門の Economist Intelligence Unit も「経済力、物的資本から国際的魅力に至るまで8つの指標をもとに独自の格付けを行っている」。しかし、これらの指標は漠然としており、私たちのリアリティから遠い。そもそも「都市間競争」という言葉は、小泉劇場からアベノミクスに至るまでの経済中心主義的な都市再生を無批判に肯定する態度と結びついている。

そこでここでは、経済のみならず、私たちの日常生活やリアリティに近い目線で、東京・日本とアジア4つの都市・国を国際比較し、東京・日本の課題と可能性を診断したい。そのために、世界各国のシンクタンクや国際機関などが発表している各種データを幅広く収集した。

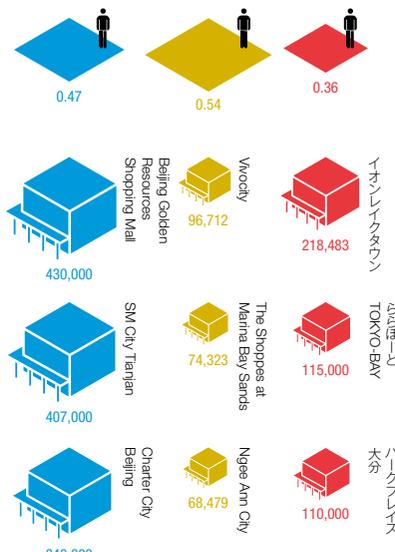
まずは同じ経済でも、ビジネス環境の具体的な側面である「ビジネス環境の非効率性」に注目してみる。起業・建設許可の取り扱い、対外貿易に必要な手続きの回数、所要日数、書類の数のいずれも、日本と中国の効率が圧倒的に悪く日本は起業のハードルも高い。「研究開発」では、研究開発・国内総支出、財源ともに日本は企業が70%以上を占める。シンガポールや香港は、企業と政府が約50%ずつ。日本では、大学など高等教育の割合が低い。GDPに占める割合は、韓国と中国が上昇しつつある。

「特許」では、特許認可数は日本が1位で、特許申請企業ランキングでも健闘している。ただし、製品の品質や機能向上の改良が主で、ビジネスの刷新につながる特許が多いわけではない。特許の数と売上は必ずしも一致しない。非居住者による特許認可数が多いシンガポールは、法人税率が低く、外資系企業が参入しやすい環境にある。

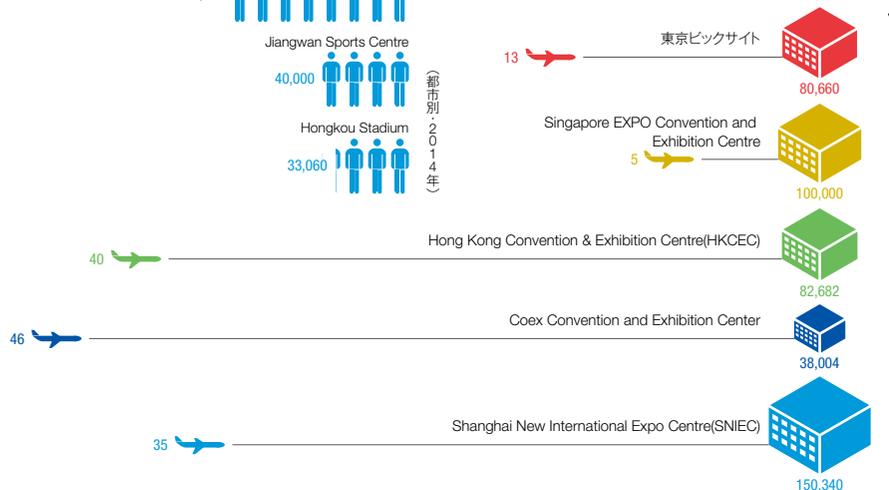
出典：競争力ランキング | 世界 Economist Intelligence Unit, 2012. Hot Spots: Benchmarking Global City Competitiveness. | 国 The World Economic Forum, 2014. The Global Competitiveness Index 2014-2015. | ユナイテッド・ナショナルズ | 世界銀行 | The World Bank, 2013. Doing Business 2013. | 世界経済動向 | WFP, 2012. Statistical Country Profiles. www.wfp.org | 特許申請企業ランキング | WFP, 2013. Who Filed the Most PCT Patent Applications in 2013? www.wfp.org

03 大規模施設・観光編

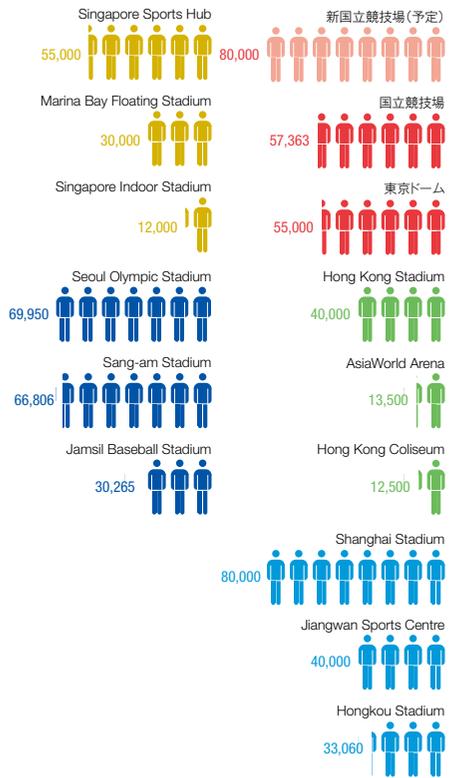
ショッピングセンター
 ショッピングセンター
 人口1人当たりのショッピングセンター面積[m²]
 最大ショッピングセンターTOP3
 商業施設面積[m²]



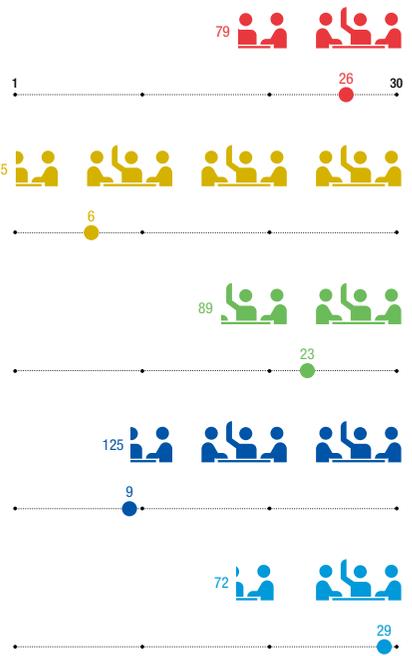
コンベンションセンター
 最大コンベンションセンター総展示面積[m²]
 空港からの距離[km]



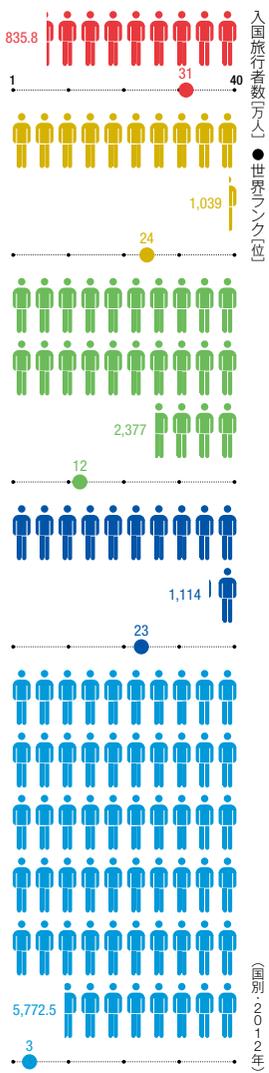
スタジアム
 収容人数TOP3[m²]



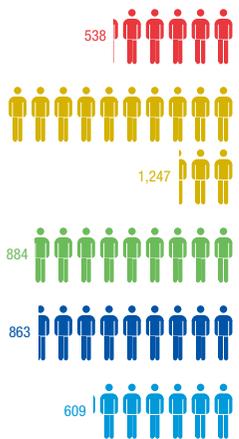
国際会議
 年間開催件数(件) ●世界ランク位



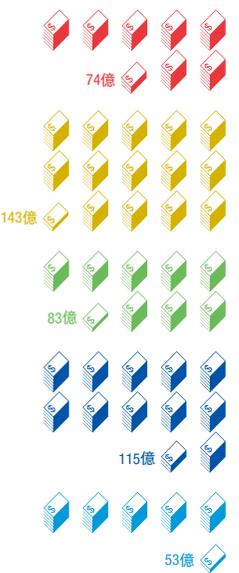
観光
 入国旅行者数(万人) ●世界ランク位



1泊以上滞在の外国人旅行者数(万人)



外国人旅行者の消費額(10億)



易な大規模施設としても、新国立競技場が果たすべき役割は大きい。

「観光」では、入国旅行者数は、日本が最下位で、中国の7分の1、香港の3分の1程度である。都市別に見ても、1泊以上滞在の外国人旅行者数は、東京がもっとも少なく、シンガポールの半分以下。外国人旅行者の消費額も上海の次に少ない。日本は政府が「ビジット・ジャパン」を掲げ、2013年以降は年間1千万以上の外国人旅行者が訪日するようになったが、2020年に向けては、外国人旅行者をアジア、欧米など一括りにしたマストuris

日本は消費大国と言われるが、「ショッピングセンター」のデータを見ると、人口1人当たりのショッピングセンター面積は、シンガポールと中国に比べて日本の方が小さい。日本最大の商業施設面積を誇るイオンレイクタウンも、中国最大のショッピングセンターの半分程度である。

「スタジアム」では、新国立競技場の8万人収容という規模の大きさが国内で問題視されることが多いが、同程度のスタジアムを保有していることはグローバルシティでは標準的である。

各都市の最大「コンベンションセンター」の総展示面積を比較したデータを見ても、東京最大の東京ビッグサイトは、上海、シンガポール、香港に次いで4番目である。

「国際会議」のデータでも、東京の年間開催件数は、シンガポールやソウルに大きく引き離されている。

これらを総合的に診断するならば、スタジアムとしての新国立競技場を、単なるスポーツ施設ではなく、文化イベントにももちろん、ショッピングセンター、コンベンションセンター、国際会議などにも柔軟に対応したコンパクト型スタジアムとして活用していく方向性が説得力を持つてくる。東京ビッグサイトは空港からの距離が比較的近いというメリットがあるが、湾岸ではなく、都心からのアクセスが容

ムではなく、国・地域別の趣向にきめ細やかに対応した多品種少量生産型のツーリズムの振興が求められる。その際、無料Wi-Fiのエリア整備とWi-Fi利用を通して外国人旅行者の移動経路分析を連動させ、クレジットカード利用による行動履歴も加えた情報プラットフォームの運用によって、自治体、運輸業界、情報通信業界、小売・飲食業界などを巻き込んだツーリズムへと発展させていくことが重要になってくる。

以上、各種データの国際比較から、アジアにおける東京のポジションを診断してきた。東京とアジア4都市間の距離はEU圏内と変わらない。これからは「都市間競争」というより、アジアの諸都市がそれぞれの特徴を活かして役割担っていく「都市間協調」の時代だともいえる。各種データの国際比較は、その道を探る糸口にもなるだろう。

出典：International Council of Shopping Centres (ICSC) <http://www.icsc.org/> / 1200 World Stadiums <http://www.worldstadiums.com/> / 1200 Convention Centres <http://www.convent.com/> / JETRO 日本中央経済センター <http://www.jetro.or.jp/> / 展示場センター <http://www.exhibition-center.com/> / 国際会議 The International Congress and Convention Association (ICCA) / ICCA Statistics Report 2013 / 観光 入国旅行者数 観光庁 <http://www.mhl.go.jp/ankochi/syoutu/koukei/raning.html> / World Statistics <http://world-statistics.org/> / 1+1 以上滞在の外国人旅行者数 <http://www.statista.com/statistics/310484/overnight-visitors-to-top-asia-pacific-city-destinations/> / 外国人旅行者の消費額 <http://www.statista.com/statistics/10355/leading-cities-international-visitor-spending-asia-pacific/>

東京イデオロギーマッピング

2014都知事選から見えてくる 地理と思想の関係性

伊藤大地

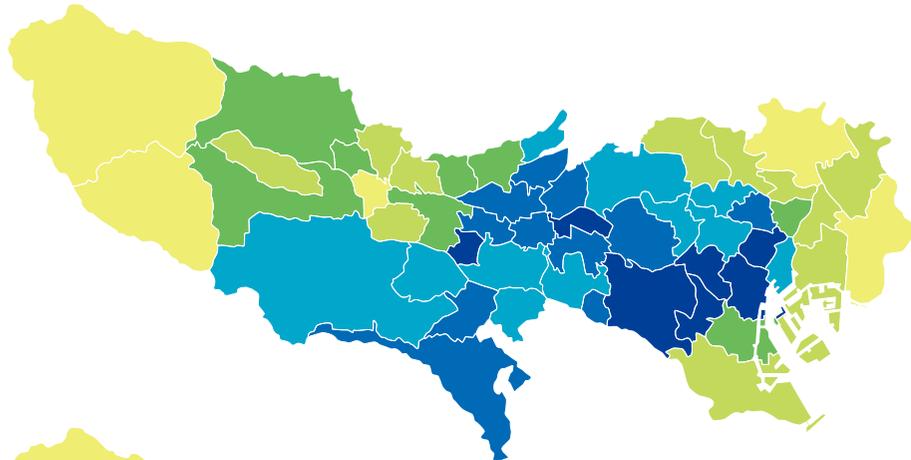


(いとう・だいち)
『ザ・ハフントン・ポスト』日本版エディター。「Impress Watch」などを経て現職。データジャーナリズムに挑戦し、「データで見る原発問題」などの記事を執筆。
<http://www.huffingtonpost.jp/>

2014年2月、舛添要一氏の圧勝で終わった東京都知事選。2020年の東京オリンピック・パラリンピック招致を決めながら、不正献金疑惑で退任した猪瀬直樹前知事に代わって、自民・公明が支持する舛添氏と、リベラル陣営の宇都宮健児氏、細川護熙氏、そして元自衛隊幹部で右派から支持の厚い田母神俊雄氏が争った。選挙戦は、都政の実質的な課題よりも、五輪の開催形態や「脱原発」といった争点をめぐり、それぞれの支持者がSNSなどで「ネットヨ」「放射脳」と罵り合うイデオロギー対決の様相を呈した。結果は、リベラル陣営の惨敗と、田母神氏の予想を超える30万票の獲得。マスコミによって大きな衝撃を持って伝えられた主要4候補が得票した地域を示したデータをひも解いていきたい。

●インフォグラフィックス：中野豪雄＋中野デザイン事務所

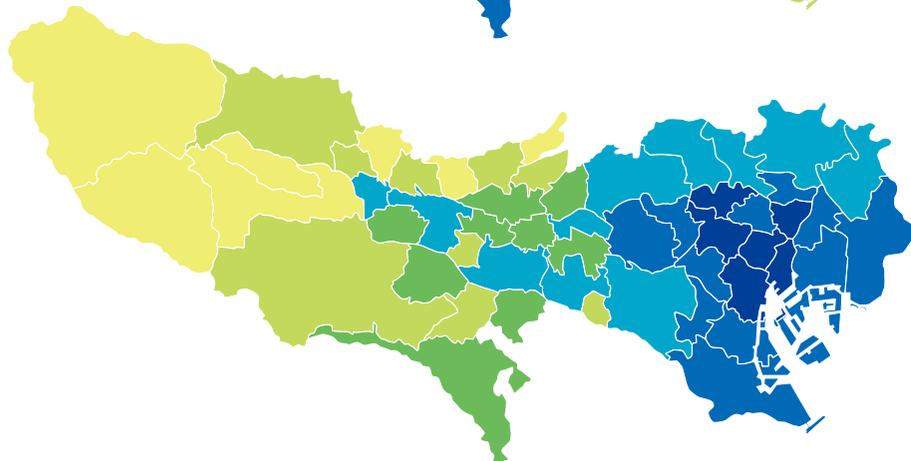
図01
主要4候補の市区別の得票率とそこから推測される支持層



細川護熙

宇都宮よりも
都心側の開発地域に
支持の目立つ
都市型リベラル層

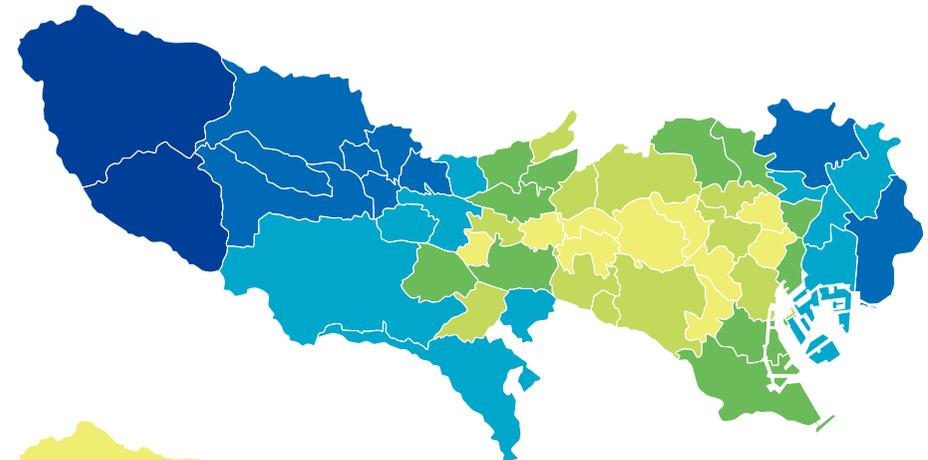
得票率
■ 22.286-25.121
■ 20.403-22.286
■ 19.452-20.403
■ 18.629-19.452
■ 16.581-18.629
■ 9.615-16.581



田母神俊雄

都心の富裕地帯や
下町エリアに
支持が特化する
ネオ右派層

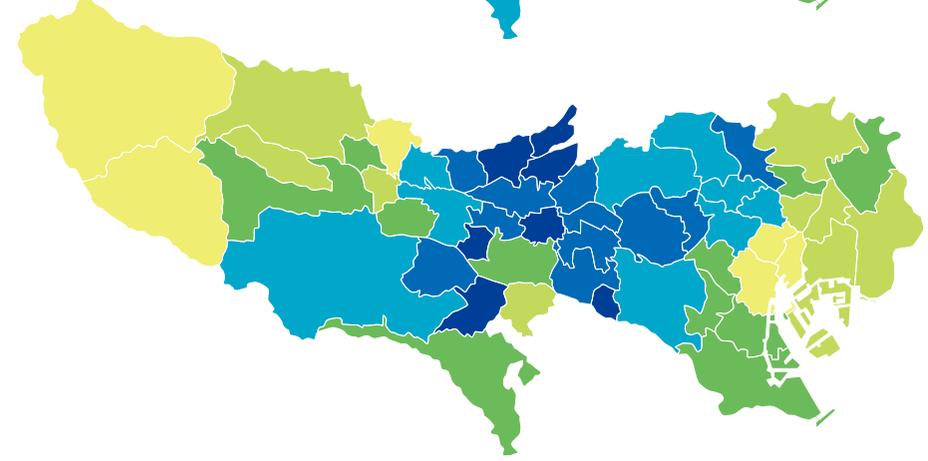
得票率
■ 14.538-18.000
■ 12.961-14.538
■ 11.730-12.961
■ 10.631-11.730
■ 9.400-10.631
■ 4.469- 9.400



舛添要一

開発から立ち遅れた
多摩・下町の
旧農村部に広がる
古めかしい生活保守層

得票率
■ 56.112-69.231
■ 48.304-56.112
■ 44.792-48.304
■ 42.419-44.792
■ 40.160-42.419
■ 37.446-40.160



宇都宮健児

舛添と逆に山の手・市部の
中流住宅地域に根ざした
伝統左派層

得票率
■ 22.977-25.345
■ 21.376-22.977
■ 20.150-21.376
■ 19.103-20.150
■ 16.811-19.103
■ 8.571-16.811

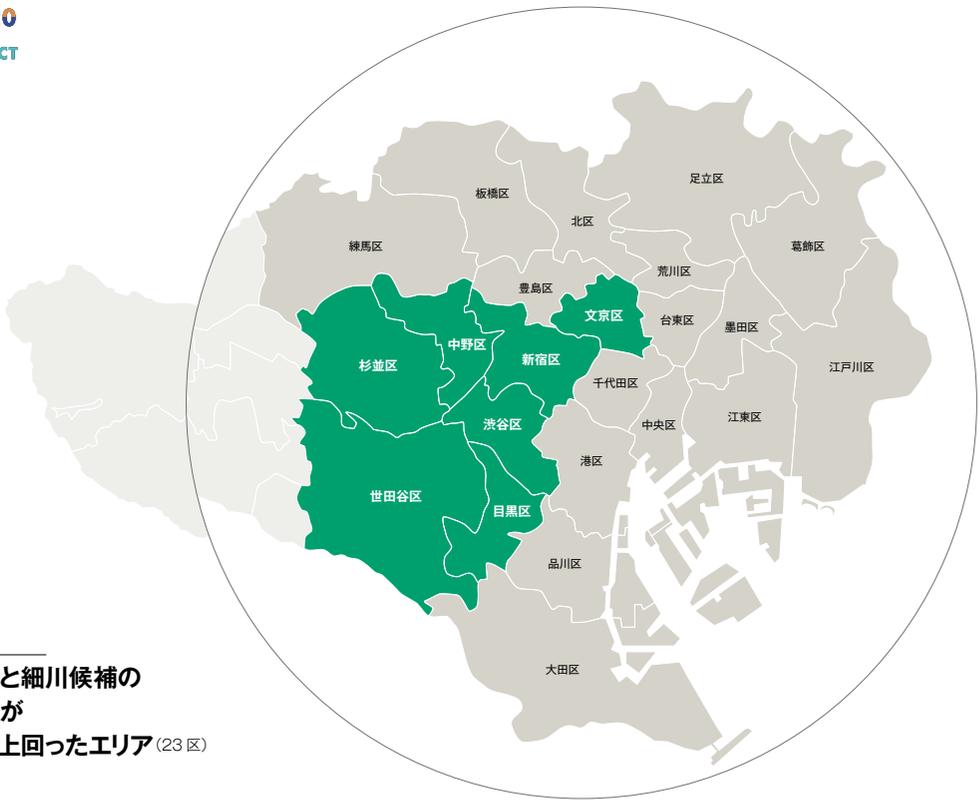


図03 宇都宮候補と細川候補の合計得票数が 舛添候補を上回ったエリア (23区)

【01】に戻ってみよう。千代田区、港区と所得水準の高い地域では宇都宮氏が弱い。予想通りだ。しかし、細川氏はこの都心でもそれなりに票を集めている。中流階級以上の中道左派、「なんとなくリベラル」が投票している様子が伺える。そして、異質な存在が田母神氏だ。都心で高い得票率をたたき出し、郊外に行けば行くほど、その割合が減っていく。だが、多磨リベラル地区もさほど苦手とせず、23区でまんべんなく支持を集めているのが意外だ。

舛添氏は石原慎太郎都知事ほどのタ力派ではなく、かつて石原氏に入っていた層の支持が流れたのだろうか。概して、都心は極左が少ないこと以外にさわだつた傾向が捉えづらく、言うなれば「山の手なんとなく保守」という構図だ。

そして、墨田区、荒川区、葛飾区、江戸川区、足立区からなる下町。歴史的には、墨田区の南部を除くと旧江戸ではない、やはり郊外の農村だった。区長や区議会議員には、共産党候補も多々いる。

ならば多磨と同じように、都知事選でリベラルが強かったかというところではない。田母神氏、舛添氏の右派が強いのだ。所得水準、進学率の低い下町地区で、低所得者層に手厚い共産党支持の宇都宮氏が思ったほど票を取れていないのだ。

では、よく言われる、「低所得者が右傾化する」という言説は本当か。そう単純な問題ではない。千代田区でも港区でも田母神支持層は相対的に多い。23区全体で一定の支持を集めている。もし「右傾化」を憂うとしても、それは必ずしも所得だけが原因ではない。都知事選の結果は、そう教えてくれる。

こうしてみると、都知事選においてリベラル陣営が大敗したのは、リベラル支持層のニーズと、候補者の政策が噛み合ってなかったからではないか。もはやリベラルの支持層は中流インテリ。だが、その受け皿となるのは、当初、宇都宮氏だけだった。それを見抜いた小泉・細川陣営が、都政と本来関係のない脱原発を戦略的に持ちだし、リベラル票を稼ぐことを狙ったのではないか。ただし、仮に宇都宮氏・細川氏の一本化がなっていたとしても、舛添氏を超えたのは23区内ではわずかに区【03】。大勢が変わることはなかったのだが。

「山の手なんとなく保守」「多磨リベラル」「下町右翼」——この状況が意味するのは、「リベラル」低所得層という昔ながらの政治構図の崩壊なのか、「教育水準が政治的志向を決める」のか、それとも「石原都政から何も変わっていない」のか——「未来は僕らの手の中」にある。

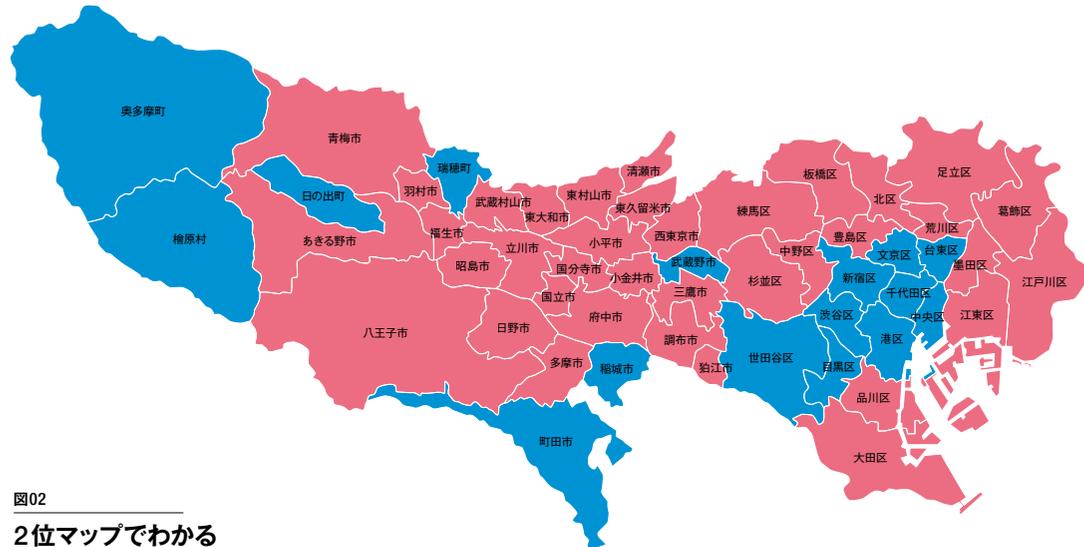


図02 2位マップでわかる 宇都宮候補と細川候補の支持エリア

■宇都宮健児 ■細川護熙

リベラル層はどこのか

まず、リベラル大敗の理由は、各候補が「この地域で支持を得ているか」を表した【01】がその答えを教えてくれる。宇都宮氏と細川氏は、票田とする地域の多くが重なった。つまり、本来、2番手として舛添氏と争わなければならなかったリベラル勢力がどちらかに一本化できず、食い合ったのだ。

では、リベラル支持層は東京のどこにいるのか。宇都宮氏と細川氏の得票を比べる【02】を見るとわかる。

宇都宮氏は、多磨、小金井、国立といった市部で強い。これらは江戸時代まではいわゆる「江戸」の圏外で、維新後の1893年に東京に編入された。宇都宮氏はさらに杉並区、世田谷区、練馬区、豊島区、北区、板橋区、新宿区「などでも支持を得ている。共通点は「中流階級の住宅地」だということ。所得水準の目安となる住民税支払額で見ると、北区のワースト2位を除くと、23区の中でも中位かつ人口が密集した地域になっている。宇都宮氏はもともと、サラ金業者との戦いで名を上げた弁護士。「恵まれない者の味方」というイメージがウリだが、実際のデータで見ると支持を受けているのは中流地域。住民税支払額でワーストの足立区や、同3位の葛飾区、荒川区といった下町で票が伸びなかったのは誤算だったろう。

一方の細川氏は、宇都宮氏と多くの地域が重なっているが、明確に違うのは渋谷区、文京区、世田谷区での強さだ。これらの区は宇都宮氏の強い地域よりも所得水準が高く、「山の手」の周辺部にある。

左派が東京都西部に集中するのは、歴史的な背景がある。前述のように杉並、世田谷以西は明治維新まで、江戸には含まれておらず、武蔵国の「多磨」と呼ばれる農村だった。維新後に開発が進み、関東大震災後、多くの人が移り住み、住宅地が形成された。もともと農村で緑の多い環境だったため、キャンパスを置く大学や、ゆかりのある文化人も多く、古くは太宰治、存命では宮崎駿（ともに三鷹）、村上春樹（国分寺）など枚挙にいとまがない。現在でも、所得水準、大学進学率で上位に入る、いわば「非・山の手インテリ」が集まる地だ。

まとめると、杉並、世田谷以西の住宅地は、知識階級と中流階級、そして山の手ではない、という意識が交じり合った結果として、リベラルの気質を揺籃した。この地区を、現在の多磨とはあえて区別し、「多磨リベラル」と呼びたい。

東京は「右傾化」しているのか？

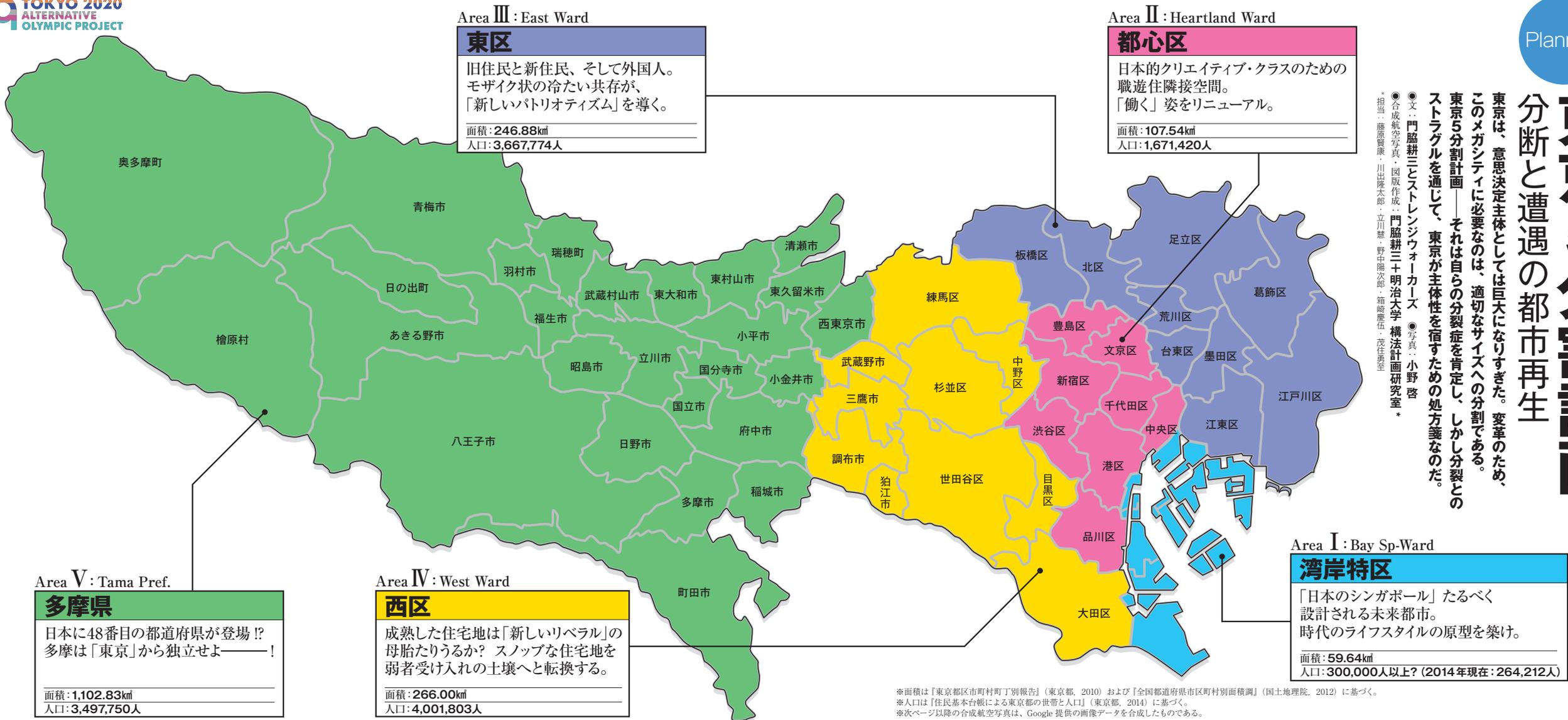
では、山の手はどうだったか。【02】

東京5分割計画

分断と遭遇の都市再生

東京は、意思決定主体としては巨大になりすぎた。変革のため、このメガシティに必要なのは、適切なサイズへの分割である。東京5分割計画——それは自らの分裂症を肯定し、しかし分裂とのストラグルを通じて、東京が主体性を宿すための処方箋なのだ。

●文：門脇耕三・ストレンジウォーカーズ ●写真：小野啓
 ●合成航空写真・図版作成：門脇耕三・明治大学 構法計画研究室*
 *担当：藤原賢康・川出隆太郎・立川慧・野中陽介・箱崎隆・茂住勇生



Area II : Heartland Ward
都心区
 日本的クリエイティブ・クラスのための職遊住隣接空間。「働く」姿をリニューアル。
 面積: 107.54km²
 人口: 1,671,420人

Area III : East Ward
東区
 旧住民と新住民、そして外国人。モザイク状の冷たい共存が、「新しいパトリオティズム」を導く。
 面積: 246.88km²
 人口: 3,667,774人

Area I : Bay Sp-Ward
湾岸特区
 「日本のシンガポール」たるべく設計される未来都市。時代のライフスタイルの原型を築け。
 面積: 59.64km²
 人口: 300,000人以上? (2014年現在: 264,212人)

Area IV : West Ward
西区
 成熟した住宅地は「新しいリベラル」の母胎たりうるか? スノッパな住宅地を弱者受け入れの土壌へと転換する。
 面積: 266.00km²
 人口: 4,001,803人

Area V : Tama Pref.
多摩県
 日本に48番目の都道府県が登場!! 多摩は「東京」から独立せよ——!
 面積: 1,102.83km²
 人口: 3,497,750人

※面積は『東京都区市町村別面積報告』（東京都、2010）および『全国都道府県市区町村別面積調』（国土地理院、2012）に基づく。
 ※人口は『住民基本台帳による東京都の世帯と人口』（東京都、2014）に基づく。
 ※次ページ以降の合成航空写真は、Google 提供の画像データを合成したものである。

東京は、オリンピックを契機とした都市開発を通じて、デュアル・シティへの道を歩もうとしている。現在の都心は、すでに開発し尽くされた。だから新天地を求めて、東京の都市開発の矛先は、湾岸に向かおうとしている。湾岸、すなわちこの首都の新都心は、しかし旧都心とは脆弱な交通インフラで結ばれるのみであり、孤立を深めている。むしろ千葉県や神奈川県と高速道路網で結ばれ、その心理的距離はより近い。

たとえれば、湾岸に建設されようとしている新都心は、旧都心との文化的な温度差も広げていくことだろう。現状でも、コミックマーケットやアイドルコンサートに代表されるような、東京のアングラで、しかし真に国際競争力のある新しい文化は、むしろ湾岸において最も活発に表出している。千葉と神奈川の沿岸部に直結され、巨大なオリンピックのための大バコ施設ばかりではなく、超高層マンションも数多く建設されるだろう2020年の湾岸エリアは、「ヤンキー」「アイドル」「アニメ」などのキーワードに彩られ、東京の最先端の文化を表出する、ハイテンションなアーバニズムの母胎となる可能性が考えられるのである。したがって湾岸の新都心は、ハイカルチャーでコンサバティブな「西側文化」が保存されていくだろう旧都心とは、文化的な断絶を深めていく可能性が否定できない。「デュアル・シティ」とは、都市社会学者のサスキア・サッセンが唱えた言葉である。サッセンは、グローバル・シティにおいて、富裕

層と貧困層は、交流を持たないまま「極化するだろうことを予言した。しかし移民をかたくなに受け入れない東京で、デュアル・シティは、文化的な位相において構造化されようとしているのである。この新都心と旧都心に見られる対立の構図は、都心の周縁にも認めることができる。低地であるがゆえに水資源に恵まれ、したがって製造業が発達し、しかしサービス産業化に取り残された東側エリアと、製造業には向かなかったものの、ホワイトカラーの居住地として発展した西側エリア。両者の来歴による性格の違いを、新都心と旧都心は、そのまま引き継いでいる。また、西側エリアがさらに延伸するかたちで発展した多摩エリアは、人口減少と都心回帰が進むただ中で、都心に従属するばかりではいられなくなるだろう。

これまで見てきた数々のデータが示すように、いま東京には、大きな亀裂が入ろうとしている。たとえば「東京イデオロギーマッピング」(136ページ参照)は、東京の政治思想の違いが、地理的に定着しつつあることを示唆していた。しかしこの亀裂は、地域の特性を尊重した、主体的な意思決定を実現させるための、都市分裂の始まりとなりうる。東京の分裂は、歓迎すべきなのであり、それを加速させるため、東京の各地域を、独立した行政区として分割する——これが東京5分割計画のあらましである。次ページ以降、合成航空写真によって各地域の典型的な構成を示した上で、そこであるべき未来の姿を描いていく。

Alternative
 Blueprint
 Cultural Festival
 Destroy
 [Planning] 東京5分割計画
 分断と遭遇の都市再生



住み替えを前提にした
全住宅の賃貸化

住サービスの
集約・コンテンツ化

規制緩和による
タクシーの
基幹交通化

ショッピングモールの
隣接化

都市に表出する
巨大な文化アクティビティ

新設学校の
複数学区化



Area I: Bay Sp-Ward

湾岸特区

湾岸特区の特性と介入ターゲット

■現在の構成行政単位
大田区・品川区・港区・中央区・江東区の沿岸部および埋立地

大バコと高層マンションの街を、「自由」を徹底的に追求する都市に組み替える。そこで暮らす「新しい日本人」の生活は、そのフレキシブルさゆえ、常に「近未来」の姿を体現し続けることになるだろう。



湾岸特区の新しい住まいのイメージ。全住宅を賃貸化し、託児所、介護施設、外食店、クリーニング店、病院、コワーキングスペースなど、ありとあらゆる生活サービスを住宅に近接させる。こうした外部サービスを前提とすれば、住宅は「本当に必要なもの」のみを備えれば良く、居住者の属性とライフスタイルに特化した、様々な居住空間を生みださそう。たとえば、最低限の水廻りとベッドルームだけを備えた高齢者向け極小住宅、友人とのパーティに特化した単身者向け住宅、リビングを廃して個室を充実化し趣味や仕事のスペースとする共働き世帯向け住宅、子育て世帯向けの特大ベッドルーム付き住宅など。



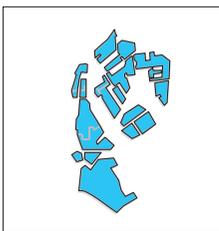
①東京に唯一残されたタブラ・ラサとしての湾岸部。開発は急ピッチで進んでいる。
②一見ジェネリックな湾岸特区のイメージは、そこで起こるアクティビティによって描かれる。

湾岸特区の特性と介入ターゲット

Area I: Bay Sp-Ward

■現在の構成行政単位

大田区・品川区・港区・中央区・江東区の沿岸部および埋立地



「自由」を追求する実験都市・湾岸

湾岸部には、多数の五輪競技施設が新たに建設される予定である。しかし現代の競技施設は、スポーツだけを行う施設ではない。コンサートやイベントが連日開催され、むしろ大パコな様相を呈している。都市型の競技施設は、巨大な都市的アクティビティを担保する「場」であると理解する方が適切である。こうした考え方を街全体に適用し、そこでのアクティビティを建物の外部にも表出させれば、都市は絶えず新しくあり続けることができるだろう。旧都心が、もはや大きく変化することができないのであれば、湾岸に建設される新都心は、固定的なハードではなく、更新されるコンテナによって描かれる都市であるべきだ。

一方で、交通インフラは脆弱なものにとどまる見込みであり、したがって湾岸部は、東京での孤立状態を維持することになるだろう。ならば、こうした「流動性」や「孤立」を逆手にとり、これからの社会を構想するための実験都市として位置付けてはどうか——これが「湾岸特区」の基本構想である。湾岸特区では規制緩和を進め、経済的にも生活文化的にも、アドホックな自由を徹底的に追求する。カジノやショッピングモールの建設により観光都市化を図るとともに、経済特区化により税制を優遇し、外資系企業を積極誘致することで、いわば「日本のシンガポール」ないし「現代の出島」を目指すのだ。

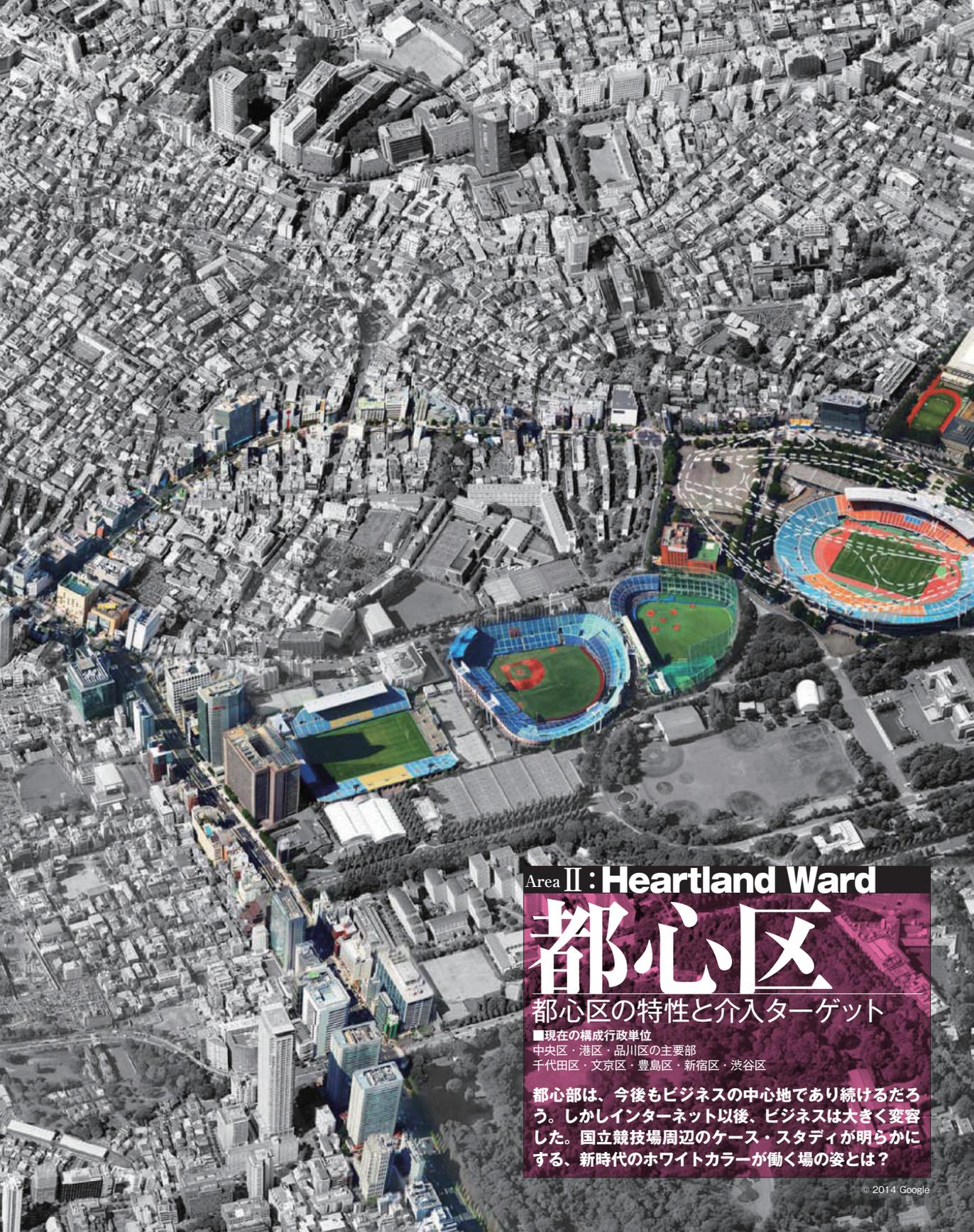
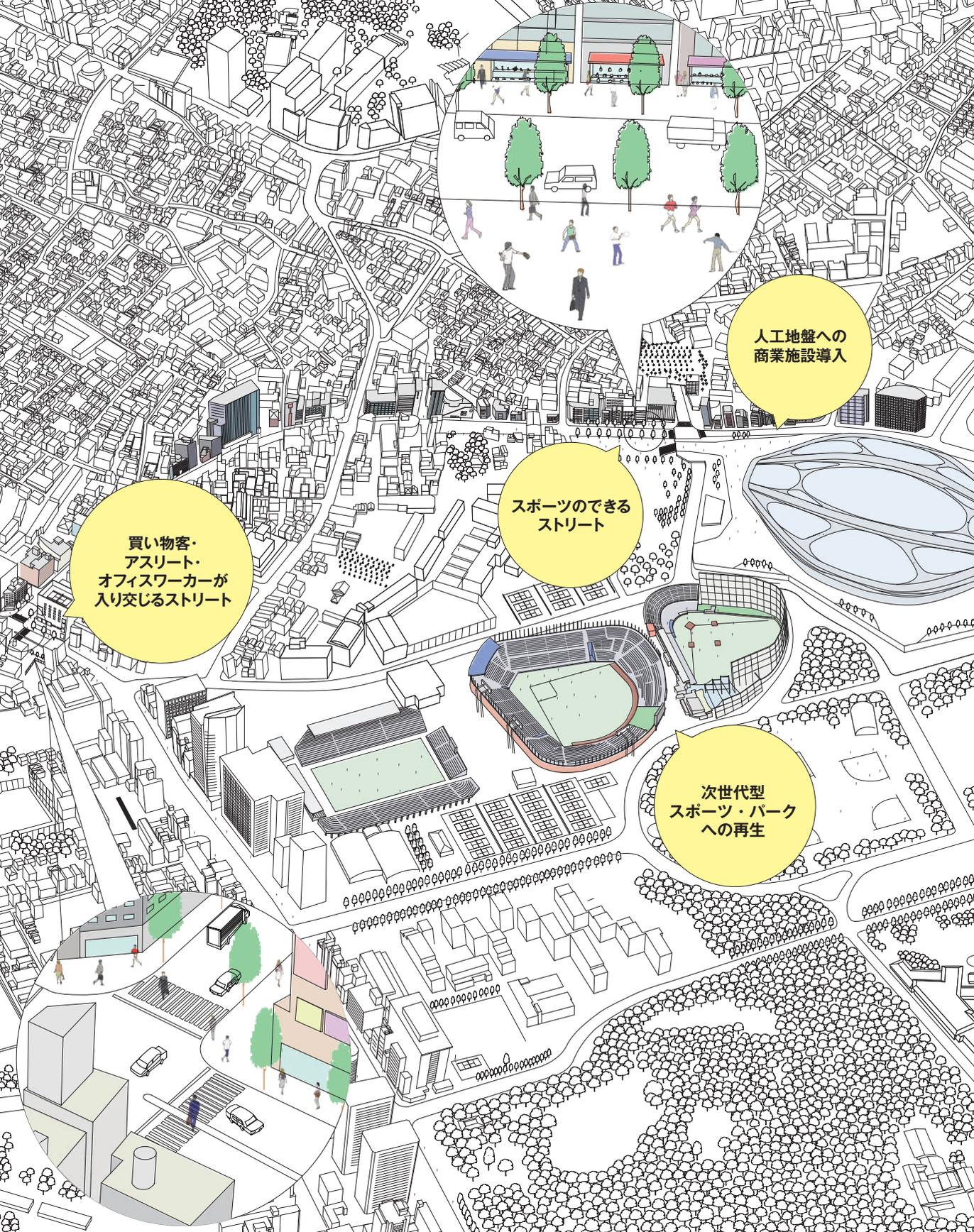
固定と所有の否定によって 〈近未来〉を更新し続ける

ただし、現行のウルトラ資本主義地区としてのシンガポールとも異なるのは、むしろ情報化と市場原理の徹底によって、モノや土地の「所有」の概念を可能なかぎり解体する点にある。

まず、住宅については湾岸部の基本住宅ハードとなる高層マンションを、すべて住み替えを前提とする賃貸マンションとする。一般的な分譲マンションは、建て替えには事実上、全世帯の同意が必要という深刻な問題を抱えている。だから世帯数の多い高層マンションほど、古くなっても建て替えられずに荒廃する問題が全国で顕在化しつつある。したがって湾岸特区では、ユーザーの住宅所有の概念自体を棄却する。その上で、託児や介護などの生活支援、外食店やクリーニング店など、広い意味で「生活」全般を支える施設やサービスを、民間の入れ替え可能なサービスとしてマンション内に埋め込み、ホテルと住宅の中間のような居住空間をつくる。コンテナ型都市の新住民のための住宅は、このようなものであるべきだ。

脆弱な交通インフラについては、マイカーではなく、月毎の定額化など料金規制の緩和によるタクシーの日常交通化が有効だろう。このとき、限定されたエリアであることを活かして、リアルタイムに顧客に走行情報を発信する自動運転システムや電気自動車化を促進する。つまり、「運転者付きの究極のカーシェアリングシステム」を基幹化するのだ。区内での移動をシェアカーベースにすることで、教育制度面でも必然的に学区制に意味がなくなり、徹底した学校選択制を採用することができる。あるいはエネルギー面でも、交通と同様の情報化を施しつつ、先進的なスマートグリッド・システムによって、電力自由化を牽引する。

湾岸は「陸」として固着化せず、徹底した都市機能のコンテンツ化を貫くことにより、常に時代とともに「新しい日本人のライフスタイル」を更新する（永遠の近未来都市）の役割を果たすべきなのだ。



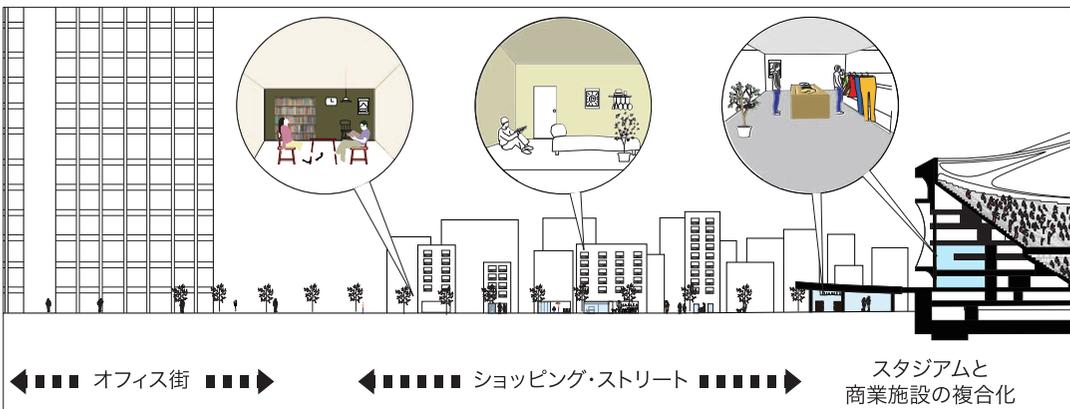
Area II: Heartland Ward

都心区

都心区の特徴と介入ターゲット

■現在の構成行政単位
中央区・港区・品川区の主要部
千代田区・文京区・豊島区・新宿区・渋谷区

都心部は、今後もビジネスの中心地であり続けるだろう。しかしインターネット以後、ビジネスは大きく変容した。国立競技場周辺のケース・スタディが明らかにする、新時代のホワイトカラーが働く場の姿とは？



新国立競技場の人工地盤の下や、スタジアムの底部に、商業施設を配置する。これによって、今もショッピング・ストリートとして賑わう外苑西通りの買い物客が流れ込み、閑散とした街路は活性化されるだろう。あわせてストリート・スポーツが可能なように街路整備を行えば、買い物客と運動を楽しむ人が入り交じる、いままでの東京にはない光景が実現するはずである。そして、そんな都市の光景は、青山通り沿いのオフィスワーカーに知的刺激をもたらし、仕事のクリエイティビティをも最大化するに違いない。また、このエリアは住宅数も多く、職住近接も実現可能である。ゲーグルのオフィスイメージするまでもなく、現代の知的産業における「仕事」は、黙々と机に向かうようなものではなく、「遊び」や「生活」と区別がつかないものへと姿を変えているのだ。



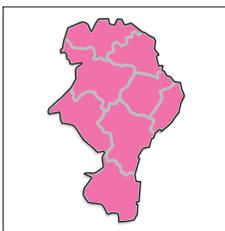
- 1 かつての小さかった東京のスポーツ・パークの姿をとどめたままの外苑と、迫り来るオフィスビル。
- 2 国立競技場の周囲は柵で封鎖され、人通りは少なく、道路はタクシーの休憩所と化している。
- 3 国立競技場がする外苑西通りには、競技場のすぐ先まで、ショップやギャラリーが展開する。
- 4 観光客とビジネスパーソンが入り交じる現在の丸の内。最先端のビジネス街として示唆的だ。

生活と遊びと仕事が入り交じる都市こそ、知的な刺激を増大させ、クリエイティビティを最大化する、現代的な業務地区の姿だ。こうした次世代型スポーツ・パークとしての外苑エリアのよさに、「新しいホワイトカラー」のワークライフスタイルをコアに、各エリアの文化的来歴の複雑さに合わせた役割を再定義していくことが、都心区再生の鍵となるだろう。

外にはまるで活用されていない。大丸有と新宿・渋谷をむすぶ都心区の重要区域でありながらこの低利活用状態は、新国立競技場の景観的是非よりもはるかに問題だ。そこで競技場の建て替えを契機に、このエリアを現代的なワークスタイルとシンプルライフの場として再生することを、都心区介入の具体的なモデルケースとして提示した。

新国立競技場には、人工地盤の空中デッキが設けられるため、その下部やスリハチ状のスタジアム底部に複合商業施設を配置すれば、スタジアムの稼働時間外でも街路は活気に満ちることだろう。国立競技場が面する外苑西通りは、そのすぐ先までがショッピング・ストリートとして賑わっており、これを競技場まで延伸させる。競技施設が隣接する地の利を活かして、例えばオープンカフェの眼前でストリート・スポーツが展開する通りとして整備することもできるだろう。

そうして青山エリアとの連続的な回遊性を確保しつつ、本格的な競技と観戦のみ特化した施設構成にもメスを入れ、カジュアルなフィットネス・ジムや複合型アミューズメント施設、あるいは六本木あたりのITクリエイターたちが開発する新たな拡張スポーツ（Aパート参照）の実践スポットなどを核テナントとして投入。ビジネスマンが仕事の合間に気楽に立ち寄れる「職遊近接」型の複合的なスポーツ・パークとして再生するのだ。



都心区の特徴と介入ターゲット

Area II: Heartland Ward

■現在の構成行政単位

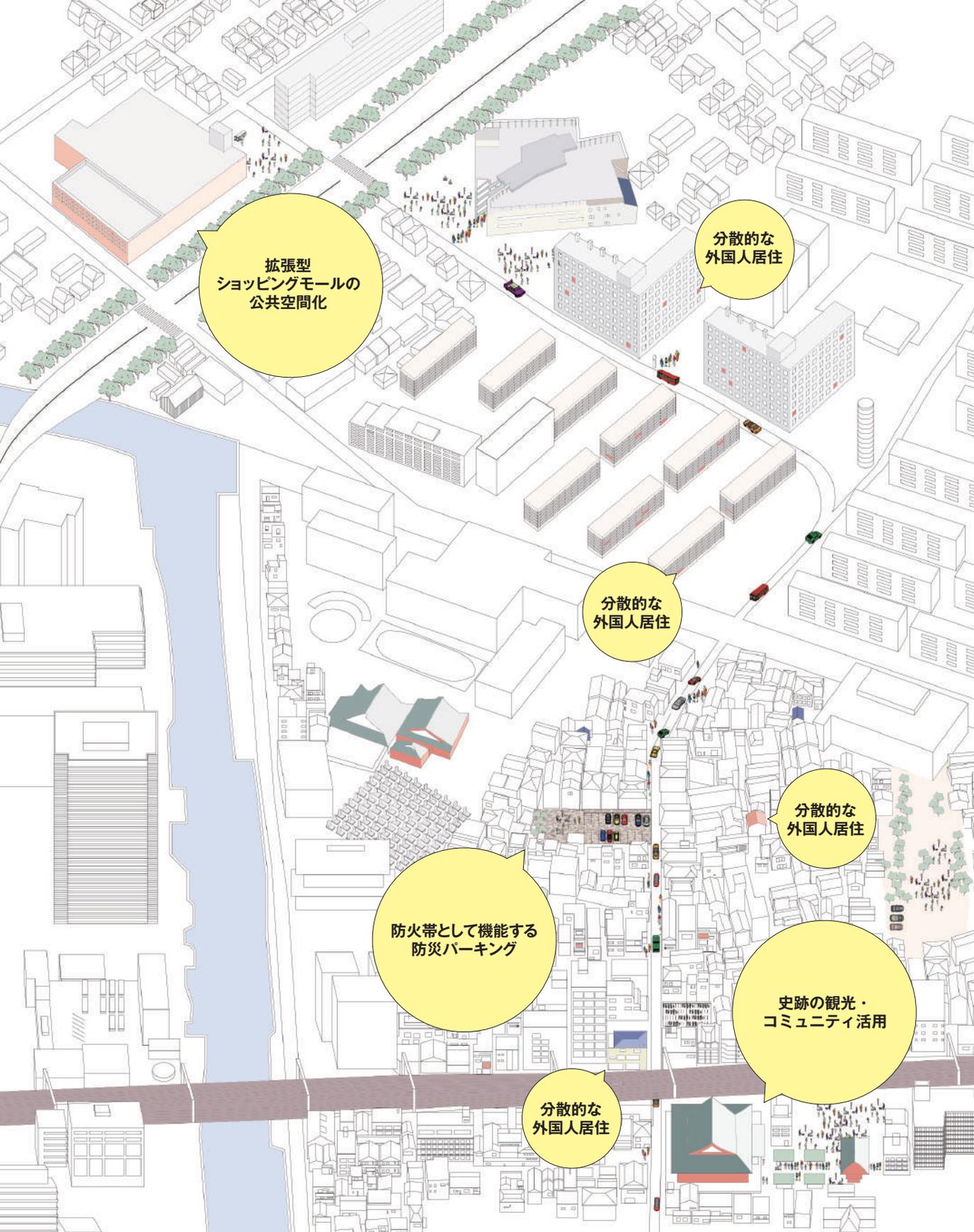
中央区・港区・品川区の主要部
千代田区・文京区・豊島区・新宿区・渋谷区

丸の内を中心とした東京のビジネスの中心地は、大きく揺れ動いてきた。かつては都心機能を分散させるため、副都心建設が続けられ、その過程で、東京の重心は西側へと移った。しかし2000年代に入ると、大手町・丸の内・有楽町（大丸有）エリアの再開発が進み、また都心最後の大規模案件と言われる品川・田町エリアの再開発も動き出す。東京の重心は、ふたたびかつての都心に戻り、今後もビジネスの中心地であり続けるだろう。

一方で、インターネット以後、ビジネスのあり方は大きく変化した。その姿は、黙々と机に向かい作業をする「勤労」的なスタイルから、ノートPCひとつで知的刺激を求めて自由に働くスタイルへと変化しつつある。サービス業主体で、知的産業の比重が高い東京の業務地区は、シンプルライフ志向のクリエイティブ・クラスを惹きつける都市への転換が必要だ。湾岸特区が「日本のシンガポール」なら、都心区は現代的な職遊近接が実現できる「日本のロンドン」を目標としたい。

国立競技場周辺を「職遊近接の次世代型スポーツ・パーク」として再生させる

副都心建設に伴って、東京の業務地区は拡大を続けてきた。たとえば新国立競技場が建設される明治神宮外苑は、東京が小さかった頃、郊外に近い位置付けだった。だから外苑は、労働者の勤労意欲と健康を増進させる「余暇」としての運動を活発化させるため、一種のスポーツ・パークとして整備された。しかし実際には、ほとんど人通りもなく閑散とし、時折のイベント時以外にはまるで活用されていない。大丸有と新宿・渋谷をむすぶ都心区の重要区域でありながらこの低利活用状態は、新国立競技場の景観的是非よりもはるかに問題だ。そこで競技場の建て替えを契機に、このエリアを現代的なワークスタイルとシンプルライフの場として再生することを、都心区介入の具体的なモデルケースとして提示した。



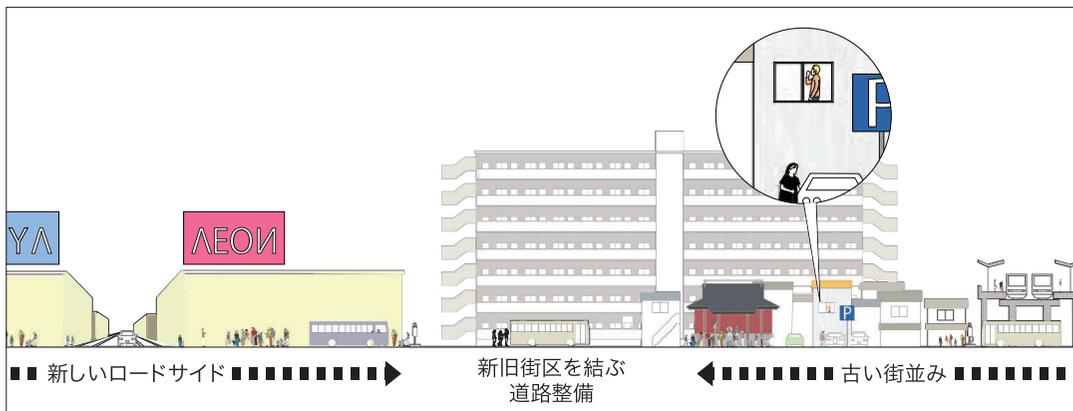
Area III : East Ward

東区

東区の特徴と介入ターゲット

■現在の構成行政単位
江東区の主要部・墨田区・台東区・荒川区・北区・板橋区・足立区・葛飾区・江戸川区

古くからの街並みに、唐突に挿入された新街区のコントラストが激しい区部東側。そこでは旧住民と新住民が交わりを持たないまま共存する。しかしこうした場所こそ、異邦人は無理なく紛れ込むことができる？



新旧の街区の移動障壁を極力低くし、次世代型モールによる介入効果を最大化するため、鉄道駅周辺の木造家屋が密集する旧街区と、ロードサイド周辺の新街区を結ぶ道路交通を整備する。コミュニティバスを運行しつつ、車を所持しない低所得者層も利用できるカーシェアリングやタクシーの定額化なども推進。また駐車場や駐輪場が不足する旧街区には、防火帯の役目を果たす防災パーキングを、住宅の建替え制限によって誘導的に創出する。防災パーキングは、地域コミュニティ形成の場としても機能することだろう。

旧街区に増加しつつある空き家やマンションの空室には、地域ルールを遵守し地域に包摂可能なミドルクラスの外国人を積極的に呼び込む。東側エリアは、東京の国際都市化にとっても重要な地域である。



- ①隣接する寺院とショッピングモール。新旧の「ハレの場」のコントラスト。
- ②駅前の商店街はシャッター化が進み、居住者の高齢化も著しく、再生は難しい。
- ③ショッピングモールにたむろする「マイルドヤンキー」風の近隣住民。
- ④「東のガンジス川」とも呼ばれる荒川沿岸地域には、インド人など外国人が多数居住する。

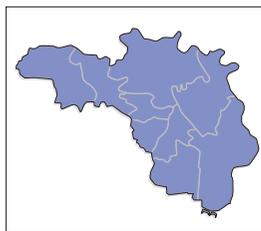
次世代型モールの活用が同床異夢の「新しいパトリオティズム」を育む

赤裸々な格差と文化的差異をはらむ住民たちの共存の質を高めるには、旧商店などへの脅威として悪玉視されがちなショッピングモールを、単なる均質な消費空間からメガスケールの半公共空間へと刷新することが有効だろう。現状でも、スカイツリータウンや「a」テラス南千住、アリオ亀有など、大規模モールこそが唯一、新旧住民が共有しうる「広場」となっている。ここに、主に旧住民街区に集中する各種行政窓口や保育、介護、集会所といった機能を移設した、次世代型ライフスタイルモールを創出する。

重要なのは、この次世代型モールの無理に各住民の「相互理解の場」「出会いの場」とは位置づけず、ストレスなくすれ違える場とすることである。たとえば、新住民的な消費体験の場を増殖させて旧住民側に顕著な低所得ブルーカラー層の生活を緩やかに改善する機能や、多言語化もしくは非言語的な案内表示の徹底などだ。そのために公共施設と膨大なテナント群を包摂しうる現代的なショッピングモールの拡張体を地域拠点に定め、スケールメリットを活かすことで、官民双方でマイナーかつ多様なニーズに対応する。

加えて、鉄道網が脆弱な「東区」では、移動手段の大幅な改善も不可欠だ。ショッピングモールを「路面駅」とするコミュニティバス、乗り捨て可能なシェアカーやレンタサイクルなど、生活レベルに応じた道路交通で、拠点施設へのアクセシビリティを高める。

こうした施策を通じて、全エリア中で最も階層・人種のモザイクの混濁の激しい構成住民たちが交わらずとも平穏に暮らせる、いわば同床異夢の「新しいパトリオティズム」が育まれる軟着陸を目指したい。



東区の特徴と介入ターゲット

Area III : East Ward

■現在の構成行政単位

江東区の主要部・墨田区・台東区・荒川区・北区・板橋区・足立区・葛飾区・江戸川区

新旧街区の強烈なコントラスト

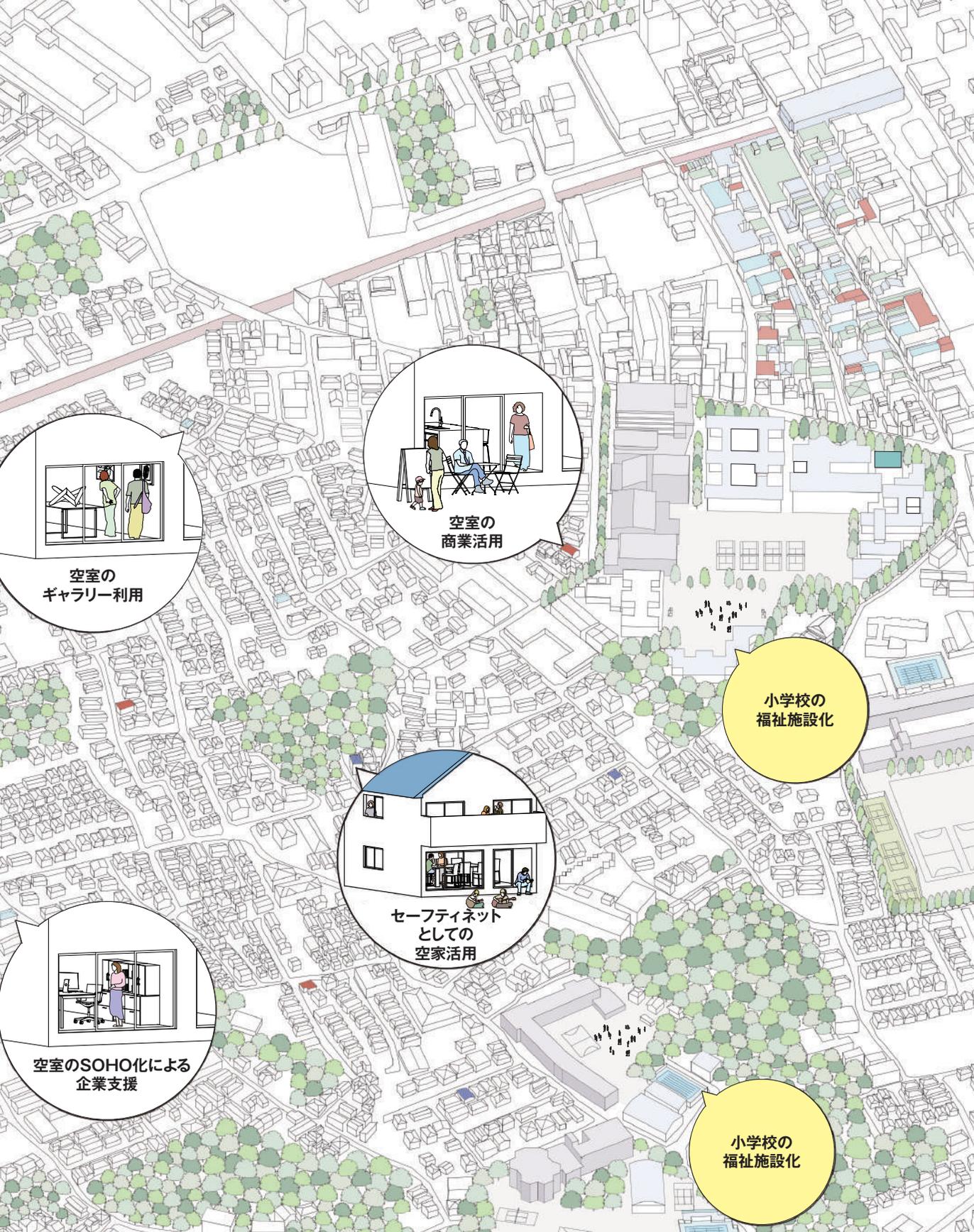
いわゆる下町エリアにあたる東京都区部の東側は、古くから隅田川や荒川を利用した製造業を基盤に、低所得者層が多くを占めるブルーカラー居住区としての性格が強い地域だ。しかし産業構造が転換した2000年代以降、西側エリアの郊外開発が臨界に達し、工業用地の空いた東側に矛先が向く。超高層マンションやミニ戸建て住宅が増殖し、ロードサイドには新しくショッピングモールも建ち始め、従来とは性格の異なる相対的に若い新住民が増えつつある。

彼らは主に、都心からの距離に対して、西側よりも相対的に住居費が安いことに惹かれる、1丁産業などに従事する合理的なホワイトカラー層だ。

さらにここに加わるのが、外国人である。たとえば江戸川区の西葛西近辺には、日本の在留インド人の10%以上が暮らすなど、多くの外国人が居住する。彼らは「〇〇人街」を作らず、ごく普通に安い賃貸住宅をランドラムに借りて住んでいる。

このように現在の東側エリアは、新旧街区が隣接し、街並みも住民像もコントラストを強めるモザイク状の風景を特色としている。性格を異にする新旧住民、そして外国人は、もともと文化資産のある隅田川沿岸地域の一部のまちおこし系の動きを除き、多くは関わりを持たない冷たい共存関係にあるのが特徴だ。

東側エリアのほぼ全域から見える東京スカイツリーは、古い住宅地のただ中であつた生コンクリート工場跡をショッピングモールに転換するかたちで再開発されており、奇妙な共存の象徴と言える。こうした機能の拡張が、「東区」介入のコンセプトとなる。



空室の
ギャラリー利用

空室の
商業活用

空室のSOHO化による
企業支援

セーフティネット
としての
空家活用

小学校の
福祉施設化

小学校の
福祉施設化



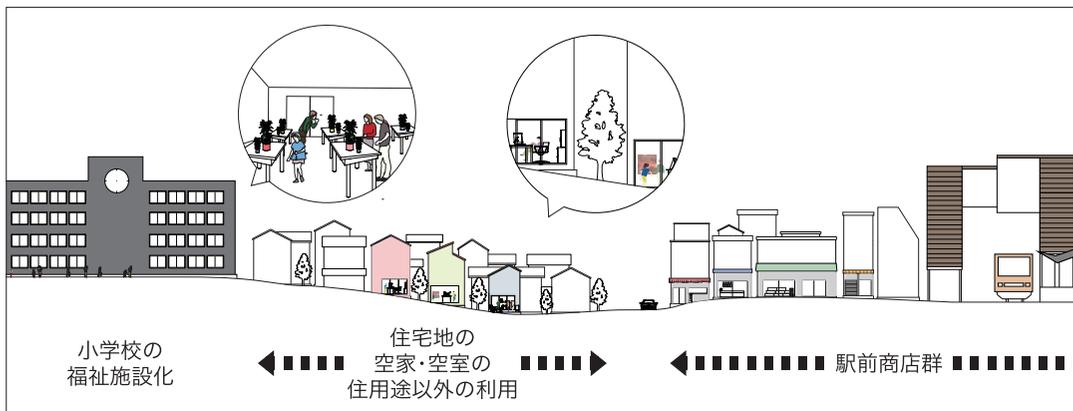
Area IV: West Ward

西区

西区の特性と介入ターゲット

■現在の構成行政単位
大田区の主要部・目黒区・世田谷区・杉並区・中野区・練馬区・
武蔵野市・三鷹市・調布市・狛江市

高度経済成長期以降に開発が進み、戸建て住宅地が広がる区部西側。しかし住宅と縮小する家族との間にミスマッチが生じ、空室の発生も顕著だ。成熟した住宅地に点在する空室は、弱者受け入れの土壌たりうるか？



駅前には商店街が立地し、その先には戸建て住宅を主要な構成要素とする住宅地が広がる。そんな西側エリアの典型構造は、現在崩れつつある。住宅地の深淵の空室や空き家を利用した、趣味的に営まれる小さな商店が現れ始めているのである。こうした空室や空き家を、むしろ積極的に住宅用途以外に解放する。そのことによって、ホワイトカラーのための住宅地は、競争社会からのドロップアウトが混在するエリアとして再生されるだろう。2020年には人口縮小局面に転じようとしている東京において、ベッドタウンは新たな活路を見いださなくてはならないのであり、西側エリアはこれまでに蓄積した空間ストックを活用することで、ゆるい経済が廻る資本主義社会の弱者受け入れの土壌として、軟着陸が可能なのである。



- 1 面的な住宅地開発は終焉し、住宅は戸別に建替えられるのみの西側エリア。
- 2 住宅地の深部に発生した空室の、小さな商店としての活用が始まりつつある。
- 3 空き家を改装したカフェ兼ギャラリー。趣味的なコミュニティの場が生まれている。
- 4 このエリアの住民の一部は、競争社会から逃れ、波の立たない水面でゆったりと生きることを選択し始めているようだ…。

西側エリアは、都心からの距離も近く、文化産業に対してお金を支払う人も多く住む地域である。したがって、成熟した住宅地に増加しつつある空室や空き家は、ドロップアウト的で、人生のモラトリアムを謳歌しようと考え、競争社会における弱者受入の土壌となり得るだろう。あるいは、起業などのスタートアップの場所としてのポテンシャルも持っている。空き家をシェアハウスなどとして活用し、都市労働者のセーフティネットと位置付けることも可能だろう。西側エリアを、高度資本主義からの避難帯と位置付け、空室や空き家を住宅用途以外にも積極的に解放すれば、マイクログループの経済圏が創出される可能性も見てくるのである。

また、高齢化の進行を考えれば、すでに各地で試みられているように、小学校の余剰教室を福祉施設として活用することも重要である。徒歩圏に均等に整備された小学校は、高齢者にとっても利用しやすい配置となっているのである。

かつての用途を失った点在する空間資源を、弱者を受け入れの場所として読み替えていくことによって、都心に勤務するホワイトカラーを主とする典型的な模範家族のものであった住宅地は、スノップだった雰囲気を改めていくことだろう。さまざまな弱者を招き入れることによって、この時代にふさわしい「新しいリベラル」は醸成可能か？これが西側エリアに突きつけられた問いなのである。

報ネットワークを活用し、目的的に訪れる客を主なターゲットとするのである。だからこうした場所には、その規模に見合わず、驚くほど広域から客が訪れ、趣味的なコミュニティが形成されている。

スノップな住宅地から、弱者受け入れの土壌へ

西側エリアは、都心からの距離も近く、文化産業に対してお金を支払う人も多く住む地域である。したがって、成熟した住宅地に増加しつつある空室や空き家は、ドロップアウト的で、人生のモラトリアムを謳歌しようと考え、競争社会における弱者受入の土壌となり得るだろう。あるいは、起業などのスタートアップの場所としてのポテンシャルも持っている。空き家をシェアハウスなどとして活用し、都市労働者のセーフティネットと位置付けることも可能だろう。西側エリアを、高度資本主義からの避難帯と位置付け、空室や空き家を住宅用途以外にも積極的に解放すれば、マイクログループの経済圏が創出される可能性も見てくるのである。

また、高齢化の進行を考えれば、すでに各地で試みられているように、小学校の余剰教室を福祉施設として活用することも重要である。徒歩圏に均等に整備された小学校は、高齢者にとっても利用しやすい配置となっているのである。

かつての用途を失った点在する空間資源を、弱者を受け入れの場所として読み替えていくことによって、都心に勤務するホワイトカラーを主とする典型的な模範家族のものであった住宅地は、スノップだった雰囲気を改めていくことだろう。さまざまな弱者を招き入れることによって、この時代にふさわしい「新しいリベラル」は醸成可能か？これが西側エリアに突きつけられた問いなのである。



西区の特性と介入ターゲット

Area IV: West Ward

■現在の構成行政単位

大田区の主要部・目黒区・世田谷区・杉並区・中野区・練馬区・武蔵野市・三鷹市・調布市・狛江市

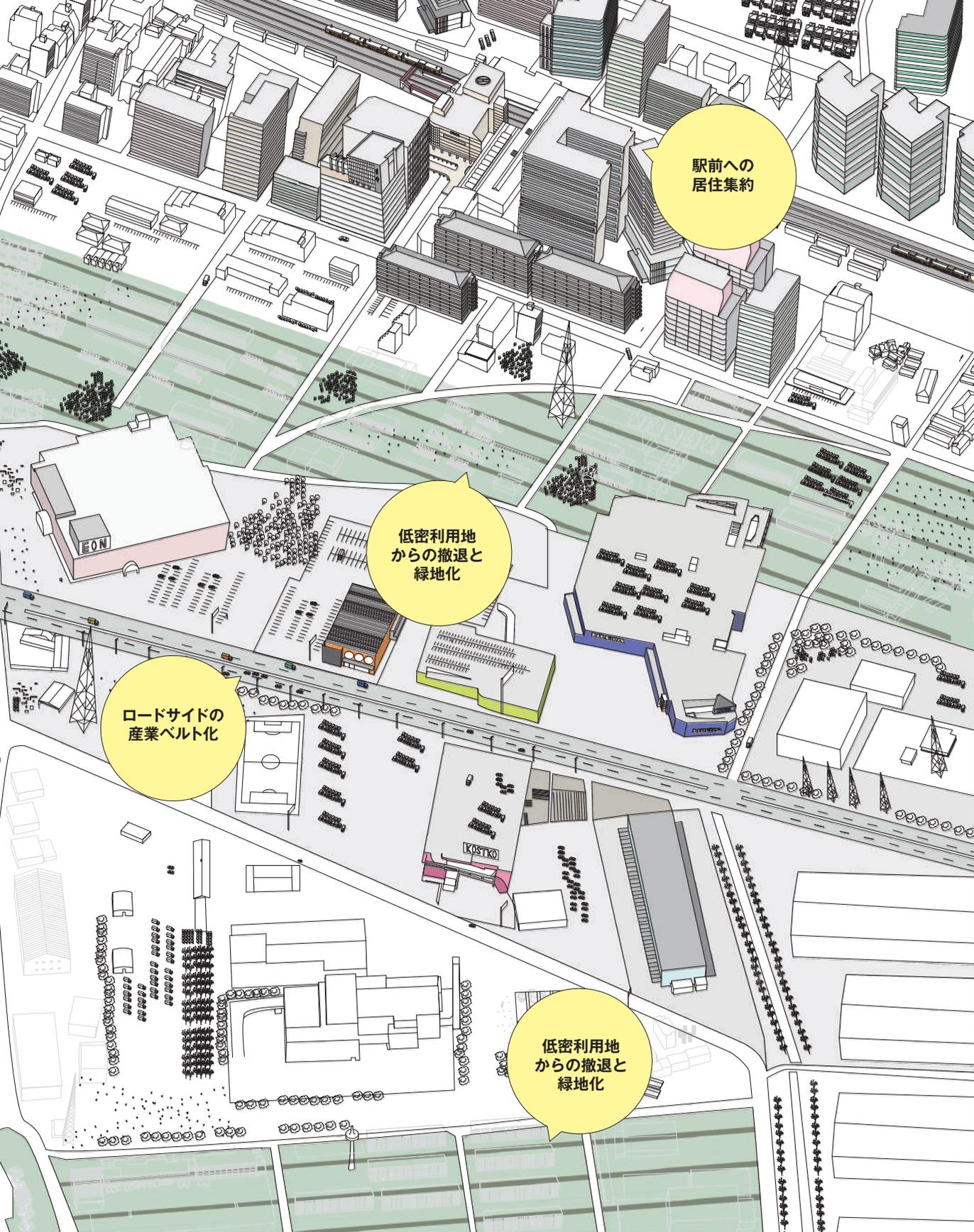
成熟する西側エリアの住宅地

東京都西部の西側エリアは、東側エリアと違って台地であるため高低差に富み、製造業の立地には向かなかったため、都心に通勤するホワイトカラーの居住地として古くから開発が進められてきた。西側エリアでは面的な住宅地開発はすでに落ち着きを見せており、開発から数十年以上を経た住宅地も多く、そうした住宅地は成熟の様相を深めている。電車通勤するホワイトカラーの居住地として整備されたため駅前には商店が集塊し、住宅地はその先に広がっている。住宅地には徒歩圏内に均等に小学校が配置されているが、居住者の高齢化と少子化のあおりを受け、余剰教室が発生していることも多い。

住宅地に密集する戸建て住宅では、家族規模が縮小傾向にあるため、空室が生じていることも少なくない。しかし現在、こうした空間資源を、住宅以外の用途に利用する動きが起き始めている。

たとえば戸建て住宅の空室が、カフェやギャラリーや雑貨店に姿を変える例が、数多く見られるようになってきている。住宅地の奥深くに突如出現する、こうした小規模な商店は、ほぼ減価償却し終わった古いうちの住宅にこそ宿る。つまり空間にかかる費用が相対的に安価なのであり、だからなのか、商売のためというよりも、むしろ趣味的に営まれていることが多い。こうした商店の主は例外なく、儲けよりも、自分らしくゆったりと生活を営むことに意義を見いだしているのである。

また、こうした商店は、ランダムに発生する空き室を宿り代とするため、商店街のような商業地としての集塊性を形成することがなく、したがって、飛び込みの客を期待するものではない。インターネット上の情



駅前への
居住集約

低密利用地
からの撤退と
緑地化

ロードサイドの
産業ベルト化

低密利用地
からの撤退と
緑地化



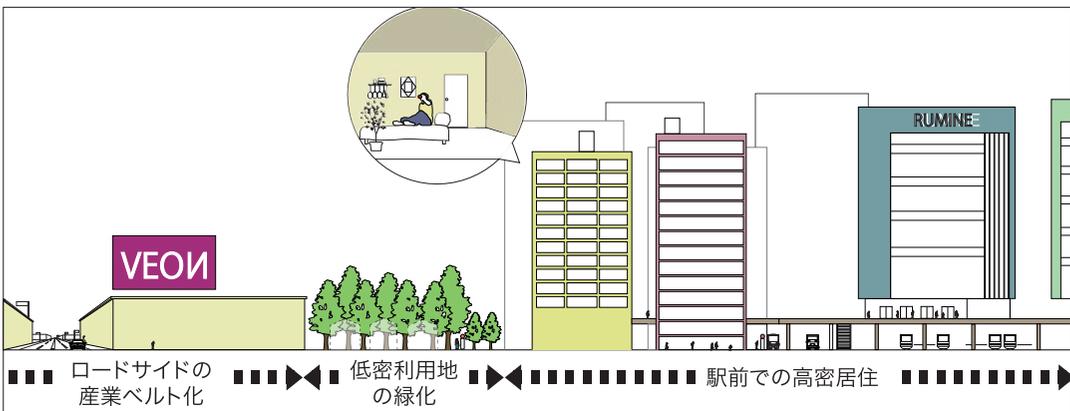
Area V : Tama Pref.

多摩県

多摩県の特性と介入ターゲット

■現在の構成行政単位
西東京市・小金井市・府中市・稲城市・多摩市・東久留米市・小平市・国分寺市・国立市・日野市・町田市・東村山市・東大和市・立川市・武蔵村山市・福生市・昭島市・羽村市・あきる野市・八王子市・青梅市・瑞穂町・日の出町・檜原村・奥多摩町

都心回帰の進捗と、人口縮小の時代への突入により、ベッドタウンからの脱却を余儀なくされる多摩エリア。都心の経済から独立した、新たな経済圏の中心になることは可能か？



多摩エリアでは、都市が面状に展開しきった後、モザイク状に空白が生まれようとしている。これを「点」と「線」から成る都市へと再構成し、その隙間は緑地等の原野に還していく。「点」は都心通勤者のための鉄道駅を中心としたコンパクトな高密度居住地であり、「線」は環状幹線道路に沿って展開する新しい産業ベルトである。多摩エリアは、都心に従属するばかりではなく、新しい産業と経済圏に基づき地域アイデンティティを形成し、独立する道を探らなくてはならない。駅からの徒歩圏外に立地する集合住宅団地などは、一代限りのニュータウンとして廃止。駅中心圏の整理による再配分資本でロードサイドを整備する。

- ① 立川を起点に、多摩ニュータウンへと展開する多摩モノレール。主要駅周辺部には、郊外核として生き残る道が残されている。
- ② 立川のシャッター商店街で朽ちる。某ご当地マンガの看板。多摩エリアに必要なのは、「聖地巡礼」を見込んだ新規コンテンツではなく、新しい都市構造なのだ。
- ③ 駅前に新しく建設された集合住宅団地。駅周辺部には、住宅の新規開発が成立しうる。
- ④ 駅徒歩圏から外れた、高度経済期に建設された集合住宅団地の中心商店街。商店はシャッターを下ろし、福祉施設への転用が進んでいる。

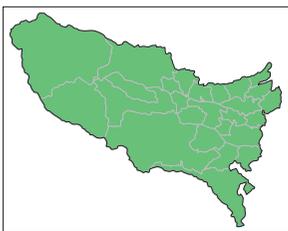


多摩エリアは、都心に勤務するホワイトカラーのベッドタウンとしての位置付けも、しばらくは維持し続けるだろう。したがって駅周辺部に商業施設や医療施設・福祉施設なども駅周辺部には高密度に集中させ、都心通勤者に特化した居住エリアを早い段階で再編する。住宅が余っている東京にあつて、都心部ではさらなる住宅開発が進められつつあり、競争力のない住宅地の人口は奪われるばかりだ。高度経済成長期に山を切り拓いて開発されたニュータウンは、もはやオルルドタウンと化して高齢化が著しい。一代限りで使い捨てられ廃墟化するニュータウンは、すでに現実化しつつあるのだ。こうした住宅地を、無理に延命させることは得策でない。居住者の死去などで長期にわたって宙吊りになりうる地権処理の仕組みをスムーズ化するなど、実情に合わせて先手を打った策を施行するための主体としても、「多摩県」を独立させる意義は少くない。

つまりは、駅徒歩圏から外れる住宅地は積極的にたたみ、ホワイトカラーの居住地をコンパクト化した上で、ブルーカラー層にも利用しやすいロードサイドに展開する産業ベルトの整備を推進。かつての面状のニュータウンを、鉄道駅を中心とした点状の都市と、道路沿いにリニアに展開する線上の都市として再構成する。そんな全国の地方都市が直面する選択と集中のモデルの構築こそ、多摩エリアの目指すべき新たな都市構造であり、役割であろう。

「ニュータウン」の解体と新たな「地方」モデルの確立

多摩エリアは、都心に勤務するホワイトカラーのベッドタウンとしての位置付けも、しばらくは維持し続けるだろう。したがって駅周辺部に商業施設や医療施設・福祉施設なども駅周辺部には高密度に集中させ、都心通勤者に特化した居住エリアを早い段階で再編する。住宅が余っている東京にあつて、都心部ではさらなる住宅開発が進められつつあり、競争力のない住宅地の人口は奪われるばかりだ。高度経済成長期に山を切り拓いて開発されたニュータウンは、もはやオルルドタウンと化して高齢化が著しい。一代限りで使い捨てられ廃墟化するニュータウンは、すでに現実化しつつあるのだ。こうした住宅地を、無理に延命させることは得策でない。居住者の死去などで長期にわたって宙吊りになりうる地権処理の仕組みをスムーズ化するなど、実情に合わせて先手を打った策を施行するための主体としても、「多摩県」を独立させる意義は少くない。



多摩県の特徴と介入ターゲット

Area V: Tama Pref.

■現在の構成行政単位

西東京市・小金井市・府中市・稲城市・多摩市・東久留米市・小平市・国分寺市・国立市・日野市・町田市・東村山市・東大和市・立川市・武蔵村山市・福生市・昭島市・羽村市・あきる野市・八王子市・青梅市・瑞穂町・日の出町・檜原村・奥多摩町

人口縮小局面において「独立」を余儀なくされる多摩エリア

東京では、戦後のかつてない人口増加期に都市が無尽蔵に拡がり、隙間のない面を形成していった。とりわけ多摩エリアは、東京西側エリアでの住宅地開発をさらに延伸させるかたちで、都心のベッドタウンとしての整備が続けられてきた。しかし、バブル崩壊以降の都心回帰の進行と、いよいよ訪れる人口縮小時代を前にして、この面状の都市はモザイク状に穴の空いた都市へと変わろうとしている。これまで通りの位置付けのまま延命させることは不可能だ。

したがって多摩エリアは、日本の48番目の都道府県として独立すべきである。これはむしろん比喩的な表現ではあるが、何らかのかたちで経済圏としての独立性を高める枠組みが必要だ。「デュータ」で見る東京（「118ページ参照」でも示されていたように、多摩エリアには、立川市を中心とした業務核誕生の兆しが認められる。東京が肥大化する過程で、巨体となりすぎた生物が頭部以外に第二の脳を発達させるように、郊外にも核が形成されつつあるように見える。事実、東京都は、バブル経済期には、政策的に郊外核の形成を進めようとしていた。独立の鍵となるのは、東京の最外殻に発達した環状道路である。都心をバイパスせず、埼玉や神奈川とダイレクトに結ぶ環状道路は、首都圏の新しい産業ベルトになりうる。そこで発達させるべき産業は、都心部のソフト産業とは異なった、モノを扱う産業イメージとなることだろう。いずれにせよ、首都圏の物流を一手に担う環状道路に付随する、新たな産業イメージを組み立てる必要がある。

一方で、1998年に施行した大店立地法以降、幹線道路沿いにはロードサイド・シティが展開しつつあ

東京はなぜ解体されるべきか 情報化以降の首都像を考える

宇野常寛 × 門脇耕三 × 中川大地 × 南後由和

オリンピックという巨大な都市祭典を5年後に控え、各所で様々な再開発プロジェクトが蠢動する首都・東京。しかし、その本質的な考え方は、依然として高度経済成長の成功体験にとらわれ、東日本大震災からの復興と原発事故への対応リソースを事実上削ぎ、さらには未曾有の人口減少という明白な現実への想像力を欠くものがほとんどだ。こうした状況に一石を投ずるべく、我々は本パートで数々の分析を重ね、「東京5分割計画」という提言に辿り着いた。その底にある根源的な問題意識と、東京のみならず日本全国への適用を視野に入れたビジョンとは、はたしてどのようなものになりうるのか。1年以上にわたる準備と検討を積み重ねてきたプロジェクトチームが、みずから掲げた青写真の深意と可能性を徹底検証してゆく。

●構成：佐藤賢二



宇野常寛 (うの・つねひろ)
7ページ参照。



門脇耕三 (かどわき・こうそう)
118ページ参照。



中川大地 (なかがわ・だいち)
1974年生。文筆家・編集者。本誌副編集長。アニメ、ゲーム等のサブカルチャーから都市論、科学、思想史まで、虚構と現実を架橋する各種評論・ルポ・雑誌記事等を執筆。「メルマガ PLANETS」にて「中川大地の現代ゲーム全史」連載中。著書に「東京スカイツリー論」(光文社新書)。編著・共著に「クリティカル・ゼロ ～コードギアス 反逆のルーラージュ～」(樹想社)、『あまちゃんメモリーズ』(文藝春秋社)など。



南後由和 (なんご・よしかず)
128ページ参照。

メタポリックに形成された東京の多極的な「地殻プレート」とその原理

宇野 2020年の東京の青写真を提示するこのBパートでの分析や提言は、われわれプロジェクトチームでの1年ちかい議論の中から積み重ねてきたものです。オリンピックの到来が再開発の悲願達成の契機になると、いろいろな地域がやたらと景気のいい話ばかりしているわけですが、普通に考えてそんなことはありません。シビアに考えれば、東京都内でも地方との関係でも開発リソースの食い合いになりますし、それだけでも「1964年の夢、もう一度」といった機会には絶対になりません。それでも「来てしまつ」五輪を利用したポジティブな介入の機会として、都市開発の立場では何ができるのか。大きく3つの議題があると思います。これからの東京の都市開発についての全体的な展望、それから我々の「東京都市5分割計画」の背景にある考え方、さらに東北復興や原発の問題も含めた今後の東京と地方の関係についてです。まず、2020年に向けた東京の概観について、お一人ずつ所感をうかがえますでしょうか。

中川 従来の東京の都市開発は、1960年代の高度成長期のバラタイムで、人口膨張を前提として進んできました。そのため、1964年の東京オリンピックに際しても、生物のように新陳代謝自己増殖する都市のイメージとして「メタポリズム」の建築運動が掲げられたりしたわけですね。しかし2020年に向かう現在は、従来の前提が逆転して人口が減少しはじめて、他の先進国の都市に先がけて、コンパクトシティ化や空間的なシュリンクが問われている。

都市を本当の意味で生命科学的なアナロジーで捉えるなら、人間と同じように、いずれは「老い」や「死」を建築なり都市なりに美装しなければならなかったわけで、増殖しか考えていなかったかつてのメタポリズムは、むしろ癌細胞みたいなもので、原理としては非常に歪んだものだった。だから「真のメタポリズム」とも言うべき普遍的な都市形成の原理と具体的な方法論を、世界に先駆けて我々は問われるのではないのかなと思います。

とはいえ、東京自体から人が減るといふより、今後はむしろ東京への「極集中が進むことになるでしょう。こうした事態を逆手に取ったポジティブな未来像を、いかに提示してゆけるかですね。

南後 「老い」や「死」を含め、メタポリズムを批判的に継承するなかで再評価すべき点は、時間軸を導入し、都市を絶えず変動、推移していくものと捉えたことです。従来の機能主義的なゾーニングに基づいた都市計画では、トップダウンかつ静的すぎたゾーニングに基づいた計画のように見えるかもしれないけど、そうではなく、都市をプレートテクトニクスの原理として捉えて介入しようとするものと言える。2020年以降を視野に入れた中長期的なビジョンとして、何が地殻変動を誘発する要因となりうるのかを探り当てるものとしてあるわけです。プレートは互いに影響を及ぼし合って境界を発散させることもあれば収束させることもあるように、東京

5分割計画の境界も変動しうる。2020年に向けて、大局的には東京一極集中の動きがあるのは間違いないでしょう。しかし北京五輪やロンドン五輪が広大なオリンピックパークを作る一極集中型であったのに対して、白井宏昌さんが本パートのイントロダクションで書かれているように(106ページ参照)、2020年は東京の都市構造を活かした分散型です。東京という都市自体は、大丸有、新宿や渋谷や池袋、湾岸など、多核的な分散型のネットワークを形成してきました。

その過程で、秋葉原なり原宿なり、その街らしさのキャラクターが再生産され、人々はライフスタイルに適した場所を選びとってきた。各エリアで住む、働く、遊ぶ人たちは、その街らしい人間像になっていくという自己参照的なメカニズムによって、地域性が強化されてきたわけですが、このような流れが、情報化を介した都市の地殻変動によってどう変貌していくかを見極めたいですね。

門脇 中川さんが言われた1964年の東京オリンピック当時の都市モデル像は、脊椎動物モデルなんです。たくさんの核が連なつて形成される脊椎のような中心軸があつて、そこから神経が伸びていくように都市が補強構成されていく。この多核的な中心軸というモデルは、あまり高層化せず、平坦なまま際限なく広がつていき、世界的に見ても超巨大な都市圏を形成する「東京」を決定付けたモデルだと言つてことができます。

たとえば私鉄の沿線開発では、急行停車駅を一定間隔で配置して、それを都市の核としながら、その間に町を線状に発展させるという戦略がとられました。その「線」が、時間の経過とともにどんどん太くなつていき、現在では「面」と化している。これ

が、南後さんの言う地殻プレートのようなものを生んだメカニズムなのだと思います。これらの面は、開発の時期も来歴も違いますから、大きくみれば5つくらいは異なっただまどまりになっていて、もはや飽和しきって隙間がないので、「面」どうしが押し合いへし合いしてるといって都市モデルですね。

ただ、以上の見方は、あくまで建築や都市計画がベースにしている空間的な発想に基づくもので。これに対して、宇野さんが『PLANETS vol.06』の時点で指摘されていたように、今は1丁による空間とは無関係なネットワークが形成され、都市の構造に書き加えられている。

ここで思い出すのが、「重力モデル」という古典的な施設配置手法のベースになっている理論です。これはある施設がどれくらいの範囲にいる人を集客できるかを確率的に説明するモデルなんですが、そこで集客力は、施設の規模に比例しつつ、施設から距離の二乗に反比例して減衰するとされています。だから巨大な施設は多くの人を広域から集めるし、小さい施設は小さな範囲からしか人を集められないといつもので、重力モデルは、都市建築が巨大複合施設化していく最近の傾向も説明できている。

ところが一方で、僕たちが「西区」のケースタディとして見てきた調布市仙川では、商店街から離れたトレーディングカードを扱う小さなお店に、山口県からお客が来たりしている。これは従来の重力モデルでは説明できない現象で、明らかにインターネットがもたらしたものです。そんなふうに現在の東京は、空間的な力学と情報の力学という、まったく異なるふたつの法則が作用して都市構造が変わりつつあるのではないのでしょうか。

宇野 僕は不動産情報サイトを見るのが好きなん

中川 そうですね。逆に言えば、この5分割計画は、東京住民の特権のかつ希薄で寄る辺なき地域アイデンティティを、地方の人たちが抱くローカリティと等価な性質のものにまで解体しようという目論見でもあるわけだ。

宇野 ただ、その一方で、門脇さんにご指摘いただいたように、前号『P08』の議論では、僕らは情報技術+コンテンツによる地理性の解体の力に期待して今後の東京を考える議論に辿り着き、個別の文化と建築によって形成されるような、「もうひとつの地図」に重点を置いた介入をしようとして発表していたはずなんです。それが紆余曲折を経て、むしろ南後さんが指摘されたような空間的な地殻プレートにしたがった分割というか、イメージ的なエリアの全体性を再定義するような方向での5分割計画をプレゼンテーションすることになっていた。このことの意味は、我々は自己点検すべきじゃないか。

中川 それはむしろ、情報技術がもたらしたインパクトの結果、いまの不動産サイトの話のように、「このエリアはだいたいこれくらいの価格帯だ」といったかたちで、そもそも空間が持っていたある種の属性を可視化したという話ですよ。先程は都市のプレートテクトニクス的な変動とは別の原理として情報技術による都市変動があるという整理がされてきたけど、僕はむしろネットと地理が結託して作用する局面がある気がします。南後さんがおっしゃっていた、秋葉原や原宿が自己参照的に街の文化性を規定していく作用って、むしろネットコンテンツによって強化されていますよね。

宇野 ただ、それは秋葉原と原宿だからこそ発生した事例だと思っんです。ミもムもない話、たとえば「食ベログ」にせよ、「gress」にせよ、今の

ですが、特定の条件を入れて見ていくと、たとえば「SOHO可」の物件がどこに多いとか、ファミリー向けの物件、単身向けの物件がどう広がっているかといったことがわかる。そうした中、たとえば取材で訪れた仙川ではスローフード系のパン屋とか、遠隔地からもお客が来るカードゲームのバトルスレーが生まれていて、ああいっただものが入り得る地区の地図という、従来の、主に働いている人たちが電網を基準に把握している地理感覚とはまったく別の、建物の属性、具体的には建物と結びついた文化で結ばれた「もうひとつの東京の地図」が描けるんじゃないかと思っただけのことなんです。

おそらく情報化によって従来は、公共交通機関と幹線道路のネットワークによって決定されていた街並みが、現在は別のものによって決定されていることが多くなった。たとえば不動産情報サイトの出現で物件同士の比較が簡易になった結果、建物自体のデザインや機能などで借りる物件を選ぶケースは飛躍的に増えただけで、僕らが今回取材で出会った光景もそのひとつだったはずですよ。

僕は2年前に「ED&NOX」で、都市空間ではなくサイバースペースからポトムアップのサブカルチャーが発生するようになったことを指摘しました。そのときの結論は、文化と都市とのつながりはストリートではなく建造物に比重が移る、ということです。要するに、情報化は都市の文脈を無視して建造物のスペース、つまり「広い」とか、「駐車場アリ」とか「SOHO可」と文化的ニーズが直接結びついて、これまででは考えられなかったような場所に商店やオフィスを生んでいる。そしてそれを可視化しているのはネット上の不動産サイトくらいしかない、という状況なのではないのでしょうか。

情報技術は土地性をキャンセルするの強化するのか

宇野 この前提に立つたとき、東京という街を考えると山のように新しい論点が出てくると思うのですが、とりあえずはもはや誰も東京の全貌を把握できなくなっている、というところから始めたいと思います。僕はもう8年新宿区に住んでいるけれど、正直言って東京西部の私鉄沿線のベッドタウンや、東部の下町のリアリティはほとんどわからない。これは生粋の東京人もあまり変わらないのではないかと。この東京5分割計画はこうしたリアリティに基づいている。そして僕の中では、この5分割計画はイメージ的な共同体が成立するならどれくらいの規模が限界なのだろう、といったところから始まるだろう、という感覚にも基づいているんです。

実際、この4区1県のサイズは人口比的には「道府県」に近い。これは僕が司会を務めた三重県の鈴木英敬知事と岩手県の達増拓也知事との対談（176ページ参照）での話題にも通じます。社会の多様化は単純に考えて「物語」を共有する共同体の範囲を狭くしていくので、それは次第にローカル化し、生活実感と結びついていくというのが僕の考えです。理念や物語の射程距離はいまどんどん短くなってきている。僕は東京の人たちはものすごく狭い範囲につくられた「想像の共同体」を生きているように思うときがあつて、その思いは今回、1年半東京の街を歩き回って確信に変わったわけですが、これはこうして東京を4つから5つに分割したときはじめて見えてくるものだったと思う。こうした文化的な条件を無視して、都市開発計画を考えることはできないと思っわけです。

拡張現実的なネットサービスの最先端は、位置情報とソーシャルグラフを使ったデータベースを自動生成することで成立している。だから、そういう「情報技術+コンテンツ」による地殻変動が成立しているのは、もっぱら若いアーリーアダプターが多い東京の西側や都心、湾岸に限られていて、東側や多摩ではそれに取り残された地域が発生しているのではないのでしょうか。インターネットというのは本来、地理をキャンセルするものだったのに、今のトレンドに従っていくと、おそらく我々が5分割計画を立てざるをえなかった地域別の分断化が、どんどん追認的に加速していくんじゃないかという気がするんです。僕の自己評価としては、この5分割計画は、現代の情報技術トレンドがそのままではむしろ現状の地域格差と固定する方向に作用するからこそ都市開発的な介入を加えて、それぞれの地区のポテンシャルを、もちろん情報化以降だからこそ成立させるべき引き出す必要があつたのではないかと。

中川 うーん。なぜ僕が情報技術によって、かつてそれぞれの土地の本来的なポテンシャルが露呈されていると思つたのかというと、ちょうど今回の介入計画の下見のとき、「東区」のサンプルとして足立区の青井という陸の孤島みたいな土地に行っただけ。ここは、つくばエクスプレスの開通で再開発に弾みがついたところなんだけど、あそこをたまたま「gress」(webページ参照)をやりながら歩いていて、初めて同じ「gress」ユーザーに声をかけられたんです。で、たまたま同じ陣営だったので、頼まれてポータル(現実のスポットの位置情報に紐づけられるゲーム内陣地)の保守を手伝ったんですね。で、いろいろその人に話を聞いてみたら、彼はもともと狹窄からこの付近に移住してきたエンジニア

アで、家賃とかを調べてみると東京東側の地区はぜんぜん不利じゃないし、しかも秋葉原にも出やすいといつことで、むしろ情報技術的なライフスタイルを持つているがゆえに、西から東に移ってきたというケースだったわけですよ。さざやかな一例には過ぎませんが、僕が初めてそういう経験をしたのが東側だったのは面白かつた。あるいは、Cパート座談会（186ページ参照）に参加されている安藝貴範社長のグッドスマイルカンパニーも、資料が下がってスカイツリータワーにオフィスを構えたという事例もあるし、やはり情報技術のインパクトが現在の東京の東回帰みたいなことも、ある程度は重なっているような気がするんですよ。

宇野 いやいや、そういうアーリーアダプターがエポケツ的に東側の利点を発見するなんて、まだまだ少数派ですよ。実際にそれで東京東部が秋葉原や原宿のような活性を迎えているわけではない。たとえば生活習慣病で死ぬ人の多さは、我々の5分割計画で言う東区のエリアが圧倒的で、これはつまり21世紀的なりテラシーに基づく健康管理ができてないといつことなんです。だから、カリコントロールもしないければ、フィットネスも食事制限もしてないので、成人病で早死にする、と。この状況に対して、インターネットサブカルチャーの「いい話」って無力なんじゃないかと思うわけですよ。『P08』でさんさんその流動的な機能に着目する話をしておきながら、いつの間にか僕ら自身が地域固有性のリアリズムに引きずられたプランニングをせざるをえなくなっていたのは、インターネットやサブカルチャーの力を活用するためにこそ、都市開発や行政とセットの介入を行うべきだといつ考えに辿り着いたからですよ。僕らが考えるべ

きはむしろ東側の区部の子育て支援や、ゼロ年代のタワーマンション開発によって移住してきた若い新住民と昭和から続く旧住民の断絶を踏まえて、この地区の問題を解決するか、じゃないですか。こうした現実を踏まえて初めて、これまで議論してきた情報レベルでの介入アイデアが生きてはまずです。**中川** まあ、個人的には、その格差は解消する必要もなく、どのみち長期的には旧いライフスタイルは淘汰されていくんだし、彼らの残り人生分くらいは社会の多様性の範囲として許容していける範囲だとは思っただけね。

門脇 確かに、いまの話は両方ともネットが地理に影響する話なんですけど、マクロ、メゾ、ミクロといったスケールごとに見ると、まったく違ったかたちでネットは作用していると思うんですよ。そもそも、なぜ東京でこのようにプレート的なものが進化したかということ、東京では地縁が解体されているから、先祖代々の土地に住んでいるという人がほとんどいないので、みんな住みたいところに住んでいるから再編されていく、という話があるわけですね。

その再編にあたって、まずマクロなスケールでは、その土地の一般的なイメージを、薄くのはして定着させてしまうような力がネットにはあるんじゃないか。原宿がかつての原宿をコスプレするようなことが、この町でも起きつつある。また、巨大な商業施設などでは、やはり新しく、きれいで、かつみんなが入りやすい施設が広域から集客できるわけで、マクロスケールでは建築もそのコンテンツもかなり機械論的に振る舞っています。

一方で、メゾスケールで見ると、そこにもやっぱりパターンがあつて、たとえば駅前ほど地価が高く、駅前から遠くなるほど地価が安くなって空き家

も増えるから、中心ではなく周縁に変わったお店が入りやすくなる、といった傾向が生じています。メゾスケールでは、むしろ現実の空間の解像度をネットが高めるようなことが起きていて、空間の特性が不動産サイトなどで可視化されている。

ところが、ミクロな建物レベルの話になると、その建物はどう使われるかというのは、かなりランダムなところがあるんですよ。傾向として「ここはある確率で空き家がこれくらい出る」というのはわかって、複数ある建物のうち、どこが空き家になるかは全然わからない。しかも、そのコンテンツは周辺の状況とほぼ無関係に決まり、仙川の住宅地の中に変なお店が入るとか、立川に立川らしからぬお店ができるようなことが起きる。で、その「らしからぬ」状態を助長するのもまたネットなんですね。

このような、スケールごとのネットの作用のしかたの違いに対応するのが、宇野さんが感じたら5分割計画的な空間性と「もうひとつの東京地図」という話であつて、前者のマクロな「コスプレする巨大なプレート」、あるいはメゾスケールぐらゐの家賃格差みたいなことを、もう一回ハックできる後者のミクロなスケールというのがある。それこそ僕が今回新しく気づかされた、ネットのインパクトでした。

南後 ここまでの話を都市論の文脈から整理すると、中川さんが1960年代から話をスタートしましたが、丹下健三とかメタボリズムのころは、東京全体が計画できて、全域性を可視化できる、シンボライズできるということが信じられていた時代でした。60年代後半になってくると、磯崎新が「見えな都市」ということを言い始め、70年代には、記号論やテキスト論が台頭してきた。

対して、現在は「東京イデオロギーマッピング」

れまでの狭いスケールで世界が閉ざされてしまつた人に対して、もうひとつ大きなアイデンティティを与えることができるんじゃないか、ということなんです。

つまり、彼らの「想像の共同体」の範囲を大きくさせる方向の機能が持たせられるのではないかと。これは実際、各地を实地に歩いてみて感じたことだったんですよ。「へえ、ここここ」って、同じ西区や東区に区分できるんだ」という地理的な連続性の発見による意外感を覚えさせられたというか。

そもそも僕は、ネットの力が従来の行政単位や交通機関のような恣意的な「線」を解体して個人を「点」に単独化していくミクロの動きと、地形や歴史の共有によって空間が自然に区切られていく「面的」なポテンシャルが、メゾなりマクロで再編されていく動きが、決して相反するばかりとは思っていないかつたりします。特に東区の場合は、あんな標高が低くて対比物のないエリアにスカイツリーみたいな塔が立ったおかげで、ずいぶん各地の地理的な連続性を意識しやすくなりました。そういう実空間ベースの「タワーマンション」が補助線として登場したことで、国民国家のコンパクト版みたいな、クラシックな象徴統合性を再獲得できた部分があるわけですね。そういう特権的なタワーみたいなものがない他のエリアでも、それぞれ非人道的な地理的必然を活かした認知パッケージを見つければ、わりと馬鹿にできない象徴効果は得られるはずだ。

宇野 なるほど。僕は東京の人々が上京してきた田舎者たち、「寄る辺なき個」の集合体だったのは過去の話で、今はどちらかと言えばむしろ、極めてローカルな、閉ざされた世界としての「想像の共同体」に知らない間にとっぴり浸りすぎていると考えているんですよ。なので、この5分割計画で見えない檻

を明らかにした上で、そこから自由になるための介入を考えたい、という立場です。

中川 まあ、そこは人間の違いか。人間がどこまで自由な個でいられるのか、どこまでの共同性を必要とするのか。その当面のグラデーションを担保しておく上でも、キャラ立ちのはっきりしたら段階程度のエリアがある意義は大きいと思うんだ。

門脇 宇野さんが不動産ポータルサイトの話に触れましたが、あれに南後さんがアメリカの例として話した住民の学歴や階層などのパラメータを埋め込めば、マクロな都市構造を動かせちゃうはずですね。5分割した各地域で、それぞれのポテンシャルを強化するよつなパラメータを設定すれば、特定階層の定住人口を誘導することができるはずだし、それによって都市自体がデザインできる可能性も充分にあると思います。

南後 キーは、計画から操作（オペレーション）へのシフトだと思います。パラメータの操作による介入を進めると、たとえば、これまでは渋谷にいた若者の社会起業家たちが、空き家が増えた西区へ移住することを選択していくよつなインセンティブを高めることができるかもしれません。既存ストックを有効活用したいオーナーと、そこに移住したい人々とのマッチングも進んでいくはずですね。電車などで移動する狭義の交通ではなく、住み替えなどの社会的な諸交通が活性化することは、戦後の持家制度で家を所有したり定住することを前提としてきた都市のあり方よりは、よっぽど健全だと思えます。

宇野 交通の可能性といつことでは、日本交通の川鍋社長が、タクシールの規制を外して東京では自動車を自由に格安で使えるようにすれば、鉄道網に縛られない移動や小規模輸送ができていろいろなこ

（136ページ参照）とか位置情報付きのツイッターのテキストマイニングなど、可視化できるものが増えてきた。これまでは秋葉原や原宿のような特権的なところしか、マスメディアを通じた「図」として起ち上がりにかつたけど、東区や多摩県のうち、今まで「地」とされてきたようなところも、情報技術駆使することによって様々な切り口から可視化できるようになった。これらを、「地」とされてきたエリアのポテンシャルの発見につなげていくこともできる。と同時に、単なる可視化の作業だけにどまってしまうと、あるエリアのネガティブな実態がさらけ出された場合には、ネットコンテンツによって負の文化性が再強化され、地域別の分断が格差として固定する危険性がある。僕は都市の空間的な地縁的なプレートの話と情報化の力学を、別個のものというよりは、後者が前者に組み込まれていく関係にあると見ています。これはアメリカで実際に起きていることですが、ある住宅地の住民の学歴や年収の水準、犯罪発生率などのデータベース化が進んでいます。これらの情報を入力して居住地域を選択する人たちによる棲み分けによって、まさしく僕らから5分割計画で問題にしているよつな地域別分断化が加速することになる。このままだと、「情強」や「情弱」という情報格差と経済格差の運動も顕著になっていくのではないのでしょうか。

宇野 だからこそ、情報のレベルでの介入が都市開発とセットで必要だというのが今回の5分割計画のコンセプトですね。

「東京5分割計画」の底にあるもの
「想像の共同体」への情報技術的介入は可能か

中川 僕が思う5分割計画の効能というのは、そ

とが変わると語ってますね。でも、これは極端な話、マクロな都市計画の敗北じゃないか。僕はまったくそれでも構わないのですが、思考実験的に逆に言うと、マクロな都市計画でなければできないことは何なのか、たとえば防災などはそうでしょうか。

門脇 それは都市計画の限界といつより、都市問題の見えがかりが従来とはまったく変わっている中、今の都市計画が持っているツールでは対応しきれなくなっている、ということだと思います。たとえば、東京でも少し前までは、貧困問題の都市的現れといえはスラムで、再開発は東京からスラムを駆逐する方法論でもありました。しかし再開発がされ尽くされ、建物が飽和した「面的」状況が生まれると、貧困層はネットカフェやシェアハウスのよつなところに潜伏し、従来のように可視化されませんから、現状の都市計画のツールでは扱いきれない。

南後 これまでの都市計画のツールで扱ってこなかったことのひとつに、リチャード・フロリダが都市論で挙げている「3つのT」、テクノロジ（技術）、タレント（才能）、トレランス（寛容性）のうち、寛容性があります。東京はよく外国人に排他的であるなど寛容性が低いと言われますが、寛容性の性格は、エリアによって異なると考えた方がいい。たとえば湾岸は、街区が大きく、巨大なタワーマンション、商業施設、果てはお台場に実物大のガンダムがあつても違和感なく許容できてしまつ、スケールの寛容性がある。原宿は、KAWAIIカルチャーのよつに、コスプレしたり奇抜なファッションで歩いて変な目で見られることがない、文化の寛容性がある。また、郊外と都心の緩衝地帯にあたる西区の周縁部は、これから若者が起業しやすいよつな参入障壁の低さを提供できる、経済の寛容性がある。東

区なら、ショッピングモールの「新しい公共」モデルの中に、ライフスタイルの違う新旧住民や外国人を包摂していくという寛容性を見込めるなど。

これらの「寛容性の条件」を情報技術的介入に加味することが、5分割計画における都市の地殻変動を誘発するフックになるのではないのでしょうか。

首都解体モデルから地方を捉え直す

宇野 面白い議論になってきました。ビッグデータによる操作介入が、5分割計画による介入の最後のキーになるだろう、と。で、今回の東京5分割の方法論は、全国の地方にも当てはまるでしょう。実際、僕の出身の青森県も、八戸と津軽、青森では、感覚的には別世界ですよ。たとえば三重県も、北部の四日市など地理的経済的に中京圏に近い地域と、中央の津、近畿圏の影響が強い南部の伊勢といった区分に分かれると思います。僕がイメージした単位で、ビッグデータの的なものが一致するサイズを発見するという手法が意外と大事なかもしれないと感じているのは、「ジモトの物語を大事にしよう」とか考えているからではなく、むしろ逆で、言ってみればその一致を可視化していくことで課題が明らかになるからです。

南後 要するに、東京5分割計画を、日本全国の相似形として見立てることができるということではないでしょうか。今後の東京の5つのエリア同士の間接性を考えることは、今後の東京と地方の関係、というか日本全体を考えるうえでトレーニングにもなる。東京における秋葉原と原宿の例のように、地方でも地元イメージのコスプレをしつつ、自立できる地域はあると思います。しかし当然ながら、全国各

だとすると、それは都心の公営住宅のような、つまり家賃補助を受けている人が住む貧しい家、という認識ではなく、むしろ国から補助を出して、環境保全をする人たちを援助している家なんだと位置づけ直した方がよい。そういう意味で、公営住宅の役割は地方と東京でまったく変わって来るし、それぞれの地域にふさわしい設計が必要になる。こうした発想が、今後の東京と地方の関係を考えるうえでも、絶対に必要なんじゃないか。

宇野 それは面白い着眼点ですね。僕はいろいろなところで何度も言っていますが、土地と文化が守られる最低限の人数は、数百人〜2000人くらいで充分なんです。熊本や宮崎の山奥に1万人とか住んでるのは戦後のここ数十年の話で、かつての人口は下手したら3桁だったかも知れない。でも、『古事記』の時代から神社を守ってきた。その地域住民には税金で補助も出して、その代わりに、森林のスベシヤリスト、観光のスベシヤリスト、伝統宗教のスベシヤリストなどとして地域内で育成していけば良い。

極端な話、1億3000万人のうち、1億人が3大都市圏に住んでいてもなんとかなると思う。すでに4000万人近く関東平野に住んでますよね。なので、どうしても地方に住まざるを得ない人へのセーフティネットと、その土地を生かしていくためのスベシヤリストに中央のお金を再分配して、資金的、人的インフラ支援を与えていくことが、この先の本当の意味での地方創生だと思ってますね。

中川 同感です。そこまでミニマムベースで考えたときに、本来ありうる地方のコンテキスト的な個性について初めて出てくると思うんですよ。今の「ゆるキャラ」の氾濫がなぜ寒いかという理由のひとつに、キャラのモチーフとなる「個性」が、いかにも高度成長

地にそういう場所があるわけではないでしょう。

門脇 自立できるのは、東京なら立川のようなターミナル駅のある都市、地方では仙台くらいの規模でないと無理でしょう。首都圏以外でいうと、中京圏は人口があまり減らないと言われていますが、これも自動車輸出が堅調であり続けることを前提としてますから、自動車産業がタメになったらおしまいです。産業構造や社会構造が大きく転換する中で、これまでの前提が通用しない状況が国土レベルでも生まれつつあります。

中川 東京5分割計画を日本全体の縮図として捉え直すなら、2020年のオリンピックのヘリテックゾーンとベイゾーンとして定義された都心区と湾岸特区だけが、本来の意味での首都機能をはたす「東京都」でそれ以外の3区は地方の「道府県」に近いローカルティをもった存在なのだという実態性を、逆に東京住民の側が意識した方がいい。歴史的にも、明暦の大火以前の江戸の範囲は我々の定義した都心区よりもさらに狭いものだったし、街としての先進機能は常に江戸城前の湾岸を埋め立てることで拡充していった。東京とは田舎者の集合体だとよく言われるけど、まさに近代以前から地方出身者の受け皿となった東側と西側に、ルーツに近い立ち位置をリマインドさせようということでもある。

宇野 そうです。おそらく東側が東北、西側が中京圏と近畿圏、多摩原が北海道、といったシミュレーションが当てはまるかたちになるでしょう。僕は基本的に、東京より地方に味方したいけど、だからこそ「東京」と「それ以外」になることを、いったん前向きに受け入れて一度たたまむしかないと言いたい。経済のグローバル化で、北海道はロシア、九州は中国との近接性がメリットになりますけど、それも

期以降の地方延命策としての特産品のような、凡庸かつ無理な地方属性を自己参照しているという部分がある。そういうフォーマットは、形を変えた田中角栄的な均衡化ではない。

宇野 結局、地方が文化的な回路で東京と結びつく方法を、ゆるキャラとかコミュニティアートとか、みんな観光以外に思いついてないのが問題なんです。そうではなく、家賃の安さとか、時間的な余裕とか、そういう地方のアドバンテージをアピールして人を呼び込んでいくというのは、もっと考えても良いのではないかな。たとえば、ITジャーナリストのイケダハヤトは、東京から高知に移住して、生活費の安さをうまく生かしながらブロガーとして安定収入を得ています。そうやって東京のマーケットとは別の論理で動くフィールドを探して文化独立区として機能させるとか、インディーズの担い手になっていくしかないと思う。

南後 徳島の神山町なんかもそうですね。徳島県知事は元郵政省の地域情報化プロジェクト推進室長で、県内に通信速度の優れた光インターネット網をいち早く整備してきた。移住交流支援事業にも積極的で、もともと民間による国際交流が盛んで自然も豊かな神山町には、都市部に1年中いる必要がないIT企業やデザイナーが流入してきて、古民家を改修してサテライトオフィスを構えたりしている。今後も、たとえば東京にいる人が帰属先を複数持つて地方で一定期間生活する、多拠点居住のライフスタイルは増えてくるでしょうね。

中川 少なくとも、インターネットという情報的なインフラだけは各地方でユニキタス化できるから、それによって浮き彫りになる「ネットワーク十土地性」の逆説的なアドバンテージで勝負できる部分は

札幌と福岡だけで終わってしまった可能性の方が高い。沖繩くらいは戦略的に展開する可能性もあるかも知れませんが。その他の地域は、多かれ少なかれ破綻しかかった田中角栄的な「均衡ある国土開発」のパラダイムを引きずったまま、どう取り繕って軟着陸させるかという対症療法的なイメージしか持っていない。

門脇 「均衡ある国土開発」的な発想で、地方をフチ東京と見なす態度は、縮小の時代にはまったく通用しないでしょう。たとえば、僕は被災した過疎集落の復興公営住宅の設計に関わっていましたが、そこで地元の建材などを使って地方らしさを出そうとすると、コストはほぼ変わらないのに、「これは華美に見えるからやめろ」とか言われて、わざと貧乏たらしく作らないといけないようになったりする。公営住宅は、家賃補助を受ける生活困窮者が住むという前提があるからです。でも、限界集落のようなところに公営住宅を作ることは、東京のような大都市に作るのとは違って、環境保全の意味合いが出てくる。日本の自然のほとんどは人の手が加わって形成されたものだから、人がいなくなると、そこから環境崩壊が起こって国土が荒廃すると言われてます。実際、福島で人が住めなくなってしまう地域では、草ボウボウで道路の手入れもなく野生化した家畜が闊歩し放題ですし、土砂災害などが起きそうな場所も放置されてしまっ。だから、過疎地で住宅を減らすのは良いけど、ゼロにするのは良くない。つまり過疎地の公営住宅には、人口を戦略的に貼り付けるという意味も見いだせる。人口が安定していた近代化以前の日本程度の、一定数の人口を地域ごとにちゃんと定着させておくことが大事で、それが縮小時代の公営住宅の一つの役割になるはず。

発掘できるわけですね。

門脇 それはまっとうな戦略だとは思いますが。一方で、先ほど東京の話をする中で出てきた、マクロとミクロにおける振る舞いの違いが、まったく同じように適用されるのだと思います。マクロスケールでいえば、東京が一人勝ちするに決まっています。ミクロスケール、つまり地方のどの地域が盛り返すのかは、まさにランダムに決定される。東京の西側の空き家においしいケーキ屋さんが入ると同じで、徳島の神山町にIT企業が移転して盛り上がったっているのも、多分偶然の要素が大きく、そのマッチングはランダムに起きる。成功する地域もあるでしょうが、総体的なポリウムで見ると、それがすべての地方再生につながるとは考えにくい。

むしろ、その地方に住んでいる普通の人たちの生き方を考えると、さっきの公営住宅のように、地方でしかない暮らしを東京の資本が補助して、その一環として、東京の企業や人を呼び込むような動きが多少なりとも加速される、というくらいが良いんじゃないか。あるいは、東京からの投資対象になることですね。その地方なりのリソースをどのように開発してプレゼンテーションしていくかが大事になるのだと思います。

南後 東海道リアが開通すれば東京と名古屋間が40分で結ばれますが、ストロー効果で、ますます東京が人口や資本を吸収する可能性が高いですね。原発の問題もそうですね、東京は地方に依存し地方から搾取してきた構造がある。これが、20世紀の図式だった。だから、ちよっと上から目線っぽいけど、今後は、東京が地方を救わないといけないと思うんです。開発ではなく修繕を、補助金だけではなく持続的な人的資源を介して。

オンラインブックという契機を いかに東北と原発問題に還元するか

中川 とはいえ、田中角栄モデルでも、東京が双務的に地方を救済するための再分配の正義として、そもそも原発利権が築かれたわけじゃないですか。その再分配のかたちをどう変えていくのか。ちょうど2020年は、福井原発から初めて電気が届いた大阪万博から50周年でもあるわけですよね。つまり、東京や大阪が生きたがらせるためのエネルギー需要を、各地の過疎化の代償として置いてくるといってモデルだったわけですね。その再分配モデル像との違いが何なのかは明確に言葉にしておく必要があるのではないか。

宇野 原発が象徴する田中角栄モデルの問題は、経済的に地方が東京に依存しないことやっていけない規模を地方に実現してしまったことです。そこでふたつの考え方があって、ひとつは地方は自立して経済圏を回してゆへべきだという意見で、もうひとつはそれは無理だから建設的な東京との関係を考えようという話ですね。ここでの我々の意見は、おおむね後者に傾いている。

しかしその前に、いまだ東北は福島第一原発事故の割を食ったままです。五輪誘致のプレゼンでも、首相が「原発は大丈夫です」と見得を切ることで乗り切ったけれど、東北復興のための人員や資材や予算のリソースもオンラインブックに取られてる。しかもそこで大きな声をあげると、この先冷遇されるのが怖くて、文句が言えない空気になっている。僕ら最低でもオンラインブックで儲けたお金を東北に下ろさわたくすくらいのことをやらないとオンラインブックの正当性の問題としても危ないと思います。その上で、

さんは正社員で、年収いくらぐらいなら部屋を賃してあげましよう」というかたちだったのが、これから先は「ネットの買物情報を分析するとこれぐらい支払い能力があるはずだから部屋を賃します」という形に変わっていく。それまで地縁血縁学閥などの「世間」と言われていたものがデータベースに代替されていく、それをどう生かしていくのかということなので、恐らく地方がタウンサイズしていく過程で、そういったものが機能していくことになる。

南後 福井県の鯖江市など、オープンデータやオープンガバメントの動きが進んでいる状況はありますが、地方をたたくていくうえでプレイヤーは行政でしょうか、民間企業でしょうか。それとも山崎亮さんのような仲介者の立場のコミュニティデザイナーなのか。

宇野 とりあえず後者についてはもう少し「地元コミュニティのいい話」で誤魔化さないタイプのプレイヤーが必要だとは思いますが。

中川 現在の自治体は、立場上「まずまず地元を経済的に栄えさせます」と言うしかないのが今の状況じゃないですか。だから、地方にスベシャリストを育成しつつ、たまたまという従来の価値観ではネガティブに見える方向性にポジティブな物語性を与えて、改めてプレゼンし直す政治決断のプレイヤーとしての首長の役割は、環境整備としては必要ではあるでしょう。

宇野 しかしそれを現実的に推進するプレイヤーとしては、そこそ民間企業が中心になると思いますがね。実際、現在のところ、人々の日常生活とタイレクトに連動するビッグデータを担っているのは、Googleや楽天のような民間企業です。そもそも物件のデータベースって、おそらく不動産ポータルサ

自立できる規模に縮小してやり直す方がいい。

中川 結局、田中角栄モデルの問題というのは、もともと自立できない規模の地方に対してもおためごかしをして、エネルギー供給施設を建設して利益誘導をごまかしたということに尽きる。長期的には、そのおためごかしの構造自体を解消していかねればならないけど、原発の問題に関しては、魔灼ビジネスをきちんと成立するようにさせるために、いかに東京から資金を投入するかが入口になります。

宇野 今の日本は、いわば原発の問題をごまかしてやりすごそうという勢力と、逆に全否定という勢力に極端に二分されている。でも重要なのは、すでに今あるものへの具体的な処理なんですよね。だから、20年後、30年後までを視野に入れた現実的なクリーニングエネルギーへの転換のロードマップを考えるべきではないか。

中川 そう、「原発依存をやめます」ということが、そのままイコール地方の植民地化をやめて、自立できない地域を中央からの紐付きで中途半端に生き延びさせるのをやめます、という宣言になるわけですよね。ここは「地方切り捨て」を批判する左派も覚悟をしなければいけないところとして。

宇野 地方をたたくことを前提にしたうえで、その規模に応じた補助金を出して、「2020年は東北復興十脱原発元年にします」ということですね。東北復興自体は間違いなく進むだろうから、「復興までの10年」が終わわり、続いて脱原発が始まっていというイメージですね。宮台真司さんが言う「原発をやめられない社会をやめる」って、そういうことではないか。宮台さんはどちらかというと、「コミュニティ的な自立の道を考えているけど、そのコミュニティは、数百から2000人で維持できると思う。

イトしか持っていないと思いますよ。」
門脇 とはいえ、民間企業が政治的な意志決定のプロセスを経ないで、こつこつ国土計画みたいなことができる可能性が見えてくるのだとすると、それはさまざまな思想の問題も孕むはずで、非常に大きなテーマになり得ますね。また、都市計画レベルの話で言う、人口移動を起す古典的な方法論は、行政による都市計画や、鉄道会社の沿線開発に伴う物理的な都市開発だったけど、今や使える建築スツックはどの地域にも十分にありまますから、まず人を動かして、都市開発を誘発させるといって、従来とは逆転したフローも想定できます。そのように考えると、人口誘導は投資の誘発にもつながりますから、ビジネスとしても可能性がありそうです。

南後 アジア4都市との国際比較を見たように、東京は行政によるオープンデータの整備が遅れている、情報通信技術の公共・市場利用の成熟度が低い（100ページ参照）。先に話したアメリカでの例だと、地価変動とか犯罪発生率とか学歴に関するビッグデータを持っているのは、民間の不動産会社なんですよ。それをアメリカの各州の自治体が、すごい高額で買ってるんです。そういう逆転現象が起きてる。だから20世紀の都市計画とか都市開発は、行政やデイベロッパー主導だったんだけど、2020年以降は、「不動産×ビッグデータ」のプラットフォーム主導になるんじゃないでしょうか。

門脇 実は「ビッグデータによる人口誘導」というアイデアは、ある不動産情報ポータルサイトの社長との飲み会の席で思い付いたのですが、その会社のエンジニアは、「考えもしなかったけど非常に魅力的で、5年あれば実装できます」と言っていました。まさに2020年が本場に元年になりますよ。

だって実際、現に東北とかの人たちは、過去には1000年以上もやってきたんだから。

南後 広井良典さんが、経済成長を目標にせずとも豊かさが達成される社会を「定常型社会」と呼んでいますが、地方をたたくなら、均衡がとれて定常化する地理的・人口的・経済的サイズの問題を、はつきりさせることがポイントだと思います。

中川 そついつかたちで、社会を成熟させて経済もますます効率化して人々のクオリティオブライフを保ちつつ、人間に必要ななくなった国土は、近代以前のよつな原野に還していけば良い。SF作家の石川栄輔に経済破綻した後の人口減少社会をポジティブに読み替えた『2050年は江戸時代』という思考実験小説があるけれど、それをさらにテクノロジーに追求していくのが本場の「ネオ江戸」像だよね。復古的な「江戸しくさ」みたいな捏造ナシヨナリズムじゃなく。

ビッグデータを用いた移住誘導が導く 新たな国土開発のビジョン

門脇 ただし、人口移動を政策的になかば強制的に促すというのは、憲法が保障する居住地選択の自由に抵触しますから、現実的には難しいでしょう。うまく地方をたたくには、住民の自発的な移動のインセンティブを促進させるしかない。そこでビッグデータによるパラメータデザインは非常に有望だと思えます。まず東京でそついつ実験が必要で、それを地方に応用していくべきでしょう。

宇野 そついつですね。前回「P8」から今回の議論の間に見えた新しい局面は、今後おそらくビッグデータがある程度は中間共同体の代替物になっていく可能性でしょう。今までは、たとえば「あなたのお父

宇野 前世紀末からゼロ年代にかけて我々の社会や世間で起こっていたコミュニケーションのデジタル化の波というのが、今後10年間にかけて、今度はおそらく都市空間の街並み自体に侵入していく現象が起こっていくはずですよ。たとえばGoogleマップみたいに建物がほとんどデータベース化されていくだろうし、それが建物内の施設まで対象になって、IoTとか言われてますけど、究極的には、自動車とか家電製品とかいった物が全部データベース化の対象になると思う。そして、今度は物の移動とか、建物の生態系のようなものが巨大なデータベースになっていって、そちらにサービスの中心がフロントエリアとして移っていくんじゃないか。

中川 最終的には都市のアーキテクチャが、ビッグデータという神経系の情報代謝とタイムラグなく同期するようになっていって、本当の意味で擬生物化していく。これは1960年代型のメタボリズムのコンセプトを継承・発展させた、生物学的原理の具体的な描像に他ならないわけですね。最初の話しにつながった。さらにゲーム批評書きの立場としては、この現実空間と一体化したビッグデータというライフストリームを使った『Robots』の先を行くARGゲームが構想されて、ミクロレベルの現実攪乱力をさらに高めてくれれば面白いと思うな。

宇野 結局、今回の提案をどう実現するかは、最終的には行政による介入や公金投入でもなく、ウェアラットフォームを通して、家賃や地理などの人々のトレンドを操作することになるわけですね。だとすればこれはまさに情報技術が実現する「リアル・シムンティ化計画」なんですよ。5分計画画を出発点に、これは相当ディカルかつ現実性の高い構想に、我々は辿り着いたのではないのでしょうか。

オルタナティブ選手村2020 湾岸の〈未来都市〉像を更新せよ

Yoshibide Asako 浅子佳英

丹下健三の「東京計画 1960」やバブル期の「世界都市博覧会」計画など、数々の都市計画家たちが自由に開発の絵筆を振るうことのできるキャンバスとして、それぞれに未来都市像を思い描きつづけてきた東京湾岸の埋め立て地。とりわけ晴海・勝どきエリアは、2020年東京五輪の選手村建設予定地とされ、いよいよ幻影は現実によって書き換えられていくことになる。この場所を東京にとっての「未来」として機能させ続けていくために、どんな介入が必要だろうか？

〈あさこ・よしひで〉
1972年生。インテリアデザイン、建築設計、ブックデザインを手がける。論文に「コム・デ・ギャルソンのインテリアデザイン」など。

東京の人口は都内だけでも1337万人、横浜なども含めた東京圏では3700万人を超え、規模の上では間違いなく世界一の都市だ。これだけ大量の人々が、住環境をめぐる紛争やスラム化などの深刻な問題を起すこともなく、そこそこ快適に生活し、しかも増殖し続けてきた事実それはそれ自体が奇跡だといえる。

そして、高密度で機能的で成熟した従来の東京のすぐ隣には、湾岸部という広大な白紙の土地が広がっている。そこにまったく新しい都市を作り上げ、しかもそれが今後も成長する可能性があるということこそを世界にプレゼンテーションすることができれば、東京は都市間競争の中で圧倒的優位に立つことができるだろう。

そこで、筆者が提案するのは、「東京オリンピック2020 選手村代替案」だ。これは単に湾岸に合理的で機能的な都市モデルを作ろうという話に留まらず、東京という都市のアイデンティティを根本的に捉え直すための提案である。

現在の東京の課題

しかしながら、この数十年の間、ありていと言えは建築家も都市計画家も「寂れた場所をどう再生するか？」という話しかしておらず、都市計画からは

撤退しようという議論がコンセンサスのようになってしまっている。その結果として、現に湾岸部はル・コルビュジエが「輝く都市」で提唱した「空地を取ってタワーを並べろ」という、たった1種類の、しかも100年近く前の古い手法が無作為に繰り返される羽目に陥っている。計画から撤退したからといって、望ましい自生的秩序が生まれ、自然発生的な都市に回復できるわけではないのだ。

では、他にどのような方法があるだろうか。なにも宇宙船のような建物を設計する必要などはない。すでに東京は世界一の都市なのだから、その長所を分析し、その上で未来を想定して改良し、移植すればいい。

都市を考えた場合、人は3種類に分類できる。住む人、働く人、訪れるだけの人である。従来の都市計画ではこの3つをそれぞれ、住宅街、オフィス街、ショッピング街などのように分割しゾーニングしていたのだが、東京の魅力の少なくない部分は、この3種類の人々が混合されている点にある。

要は都市計画が上手く機能していなかったがゆえに、結果的にゾーニング通りに人々は配置されず、異種用途が雑多に入り混じったりダンダンシーを持ったシステムになっていたのである（雑居ビルが立ち並び日々に用途が変わっていく秋葉原、オフィスや住居が

店舗に入れ替わっていった裏原宿や中目黒等）。なので、ある意味で建築家が都市計画から撤退するというスタンスは感覚的には正しい。しかし、湾岸部ではそれが逆に作用してしまうのだ。

また、この10年ほどの間、住みたい街ランキングで不動の1位を誇る吉祥寺は、駅前の商業エリアは車の通行が少なく一種の歩行者天国のような状態になっており、それがゆるやかに住宅地にまで広がっている。この一種の歩行者天国のような状態というのが非常に重要で、中目黒の川沿い、裏原宿、代官山、丸の内など、ここ最近成功したエリアは大抵この条件を備えている。さらに吉祥寺には井の頭公園という都心部には珍しい大きな公園が駅前に存在するという特徴がある。

そして、時代の真つ只中にあるゆえ気つきにくいだが、現在の東京は実は大きな変革期に差しかかっているといえる。都市を設計する時に、GPSをついた端末を全員が持つて移動することは前提にはいかなかったし、自動運転が実装されたシェアカーやスマートカーは人と車の距離を近づけ、スペースやエネルギーを節約できるので、都市での移動のスタイルを劇的に変える可能性がある。

ただ、そのためには自動車というハードウェア自体が変わるだけでは中途半端に終わる。PodがTunesというソフト

プラットフォーム・ソフトウェアとセットでなければならなかったように、スマートフォンなどもそれらを前提とした運用プラットフォームが必須になる。

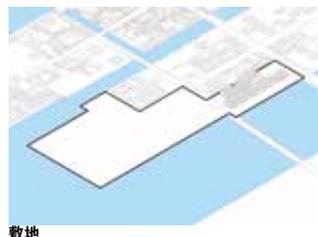
3種類の人々をミックスさせ、多様性を上げること。歩行者天国のような移動空間を充実させること。密集した場所と公園の両方を備えること。道路と人を近づけ新しい車を前提としたプラットフォームである道路と駐車場を導入すること。これらの課題が、本提案のミッションとなる。

東京オリンピック選手村代替案

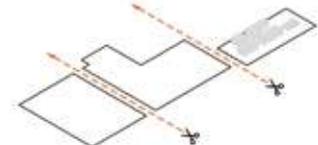
具体的には、湾岸の晴海地区に開発される予定のオリンピック選手村の代替計画を、次のように提案したい。

晴海からは、正面にはベイブリッジや東京タワーをはじめとした旧東京が、反対側にはタワーマンション群という新しい東京が見え、新旧の東京の間に位置する。また、敷地は一部既存の巨大な倉庫が残存しているがそれ以外は空地である。

そこで敷地を3分割し、既存の倉庫街はリノベーションオフィスと商業施設とする。さらに残りを半分に分割し、海側には巨大な人工の山を中央に備えた公園を、既存の街の側には高密度に圧縮されたミニチュアの都市を配置する。



敷地



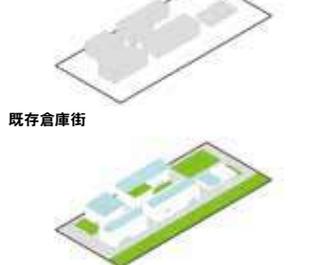
切りとり



分割

互いに特徴的な3つのエリア

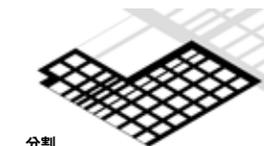
1



既存倉庫街
リノベーション
既存倉庫を改修、天井高を活かし商業、文化施設、オフィスとする(チェルシー、ミートマーケットなど)



複製
隣の街区割を複製



分割
街区割を一般的な120mから60m以下に分割(パールディストリクト@ポータランド)



歩車分離
歩道と車道を交互に配列



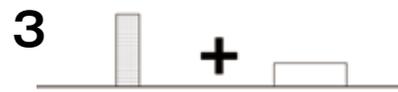
立体交差
ぶつかった部分の一部だけを立体交差(ハイライン@NY、馬見原橋@青木淳)



千鳥配置
公園を千鳥上に配置。全ての建物は公園に面し、歩道は立体的なストリートパークに(大さん橋フェリーターミナル@FOA)



しましま
低層、中層、高層の建築をストライプ上に配列。長手方向には連続した雰囲気、直行方向は変化に富んだエリアになる(ラ・ヴィレット公園計画案@レム・コールハース)



タワーマンション 窓ばかりの建築
ショッピングモール 窓のない建築



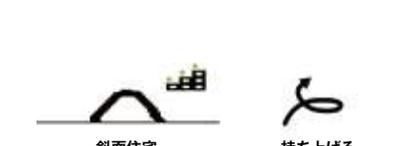
交配
ショッピングモールの周りにタワーマンションを分解しはりつける



マカロニ 大型タワーマンションの内部は空洞(例 ザ・トーキョー・タワーズ)
ダンベル モールの基本プラン



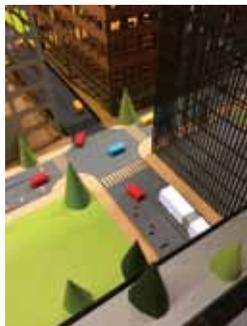
押しつぶし 真ん中に大きなボイドができる
曲げる



斜面住宅 タワーマンションが庭付住宅に
持ち上げる 階段状の商業施設+オープンスペース(JR京都駅@原広司)



斜面住宅 アトリウム 螺旋モール



配置図
1 既存倉庫街
2 ミニチュアトーキョー
3 マウントトーキョー

1 晴海倉庫街

敷地の東部には晴海埠頭が開業した直後の1950年代に作られた巨大な倉庫が残存する。

鉄筋コンクリート造のこれらの建物は晴海に残る最も古い世代の建物であり、保存改修することによって、歴史が漂白されたかのように見える湾岸部において、事後的かつ擬似的に歴史を紡ぎ出す。

2 ミニチュアトーキョー

ミニチュア都市のメインのグリッドは60m。これは既存のグリッドのほぼ半分である。地形をいかし、海に面した南側は低層の木造建築物を、中央にはタワーを、その間には中層の建築物を配置し、敷地の奥まで通風と採光を確保する。さらに歩道と車道を交互に配列し、交差する部分は立体交差とすることで、車と歩行者がぶつかるのでもなく、完全に分離するのでもない新たな関係が築かれる。ここにはふたつの公園が挟まれるので立体的なストリートパークとなる。

そして、歩道側の1車線をすべてシェアアカー専用のパーキングにし、敷地の隅々まで道路を行き渡らせることで、完全に乗り捨てを前提にした新しい車

との関係を可能にする。用途も出来る限り多用途とし、1階は商業施設などの訪れるだけの人のための空間に、さらにオリンピック閉会後はオフィスや学校、文化施設が追加される。

3 マウントトーキョー

人工の山の内部は巨大なショッピングモールになっており、その周囲にはモザイク状の住宅がへばりつく。山はいくつかのルートで登山できるようにもなっており、途中には温泉または温水プールが併設される。

屋上は開放された庭園。東京の真ん中で自然に囲まれ、さらに360度完全に眺望がひらけた夢の空間である。12月になればライトアップされ山全体が巨大なクリスマスツリーになるだろう。山のなかつた東京の真ん中に巨大な山ができるのである。ペイブリッジから見れば正面に山が見えることになり新たな観光地となる。

ここでの提案はゾーニングによって機能ごとに分節するという従来の都市計画とは全く逆に、ショッピングモールとタワーマンション、既存の街と新たな街、歩道と車道、タワーと公園、商業と住宅やオフィス、これらを分割するのではなく混ぜ合わせることで、多様性に満ちた今までにない持続可能な都市が作られることになる。

列島改造論2020

東京と地方との関係を再編するために

鈴木英敬 × 達増拓也

特別対談

2020年五輪は東京だけの問題ではない。首都がオリンピック景気に浮かれる中、それとは裏腹に地方の衰退は進行している。今や労働人口と消費者が右肩上がりが増加し続けるという高度経済成長期の前提は崩れ、望むと望まざるとに関わらず少子高齢化と人口減少が現実の問題としてある中、果たして、昭和型のバラマキ行政は有効なのか？ 新たな地方と東京の関係はいかにあるべきか？ 地方再生のモデル像は何なのか？ 東日本を代表して震災からの復興をめざす岩手県から達増拓也知事、西日本を代表して近畿圏と中京圏に挟まれた三重県から鈴木英敬知事をそれぞれ迎え、本誌編集長宇野常寛とともに徹底的に語り尽くす。

●司会：宇野常寛
●構成：佐藤賢二



鈴木英敬(すずき・えいけい)
1974年兵庫県生。三重県知事。1998年東京大学経済学部卒業、通商産業省へ入省。2008年、自由民主党三重県第二選挙区支部長。2011年4月、三重県知事に就任。三重県は、祖父の出身地であり自身の本籍地。



達増拓也(たつそ・たくや)
1964年岩手県盛岡市生。岩手県知事。1988年東京大学法学部卒業、外務省入り。米国ジョンス・ホプキンス大学国際研究高等大学院修了、外務省官房総務課課長補佐などを経て、1996年衆議院議員。以後連続4期当選。2007年4月の岩手県知事選で初当選、現在2期目。

1 「愚痴るだけでは解決しない」「東京一極集中」

宇野 本日は、2020年に向けて「地方と東京の関係」をどう再設計するか、岩手県の達増拓也知事、三重県の鈴木英敬知事とともに考えてみたいのです。お二方とも、地方首長の立場として2020年の東京五輪開催決定をどう受けとめたのでしょうか。

達増 日本の五輪招致プレゼンは「東日本大震災から復興した日本の姿を世界に見ていただく」という趣旨が評価されたと認識しています。岩手県としても、五輪開催までに被災地の復興を成し遂げるといふ国内的なコンセンサスができることを期待しています。

鈴木 これまで、ひとつの区切りとなるターゲットイヤーを設けて、国が一体となって何かに取り組むことがなかったため、今のさまざまな社会構造を考えていくうえで、五輪開催はいタイミングになると思います。また、五輪開催の翌年となる2021年、三重県では国体をやるので、五輪と合わせて国全体でスポーツへの関心や予算の投入も高まるという相乗効果を期待しています。

宇野 国が設定した2020年というメルクマールをどう生かすかですね。しかし、僕は必ずしもそれが地方の問題にポジティブに働くとは思えません。

たとえば、オリンピックのため東北の復興より東京の再開発を優先するのか？ という議論がありますね。

達増 岩手県でも正直、その懸念は大きいですが、政府は「地方創生」「人口減少対策」を唱えています。オリンピックとその準備が、かえって東京一極集中を加速させる面もあるでしょう。

鈴木 今回の政府は起業を支援する国家戦略特区というものを作っていますが、これはまさに首都圏や近畿など都市重視の制度設計ですね。地方の人口減少も東京一極集中も、是認したくないですが、トレンドは気には変えられません。そこで「緩和」と「適応」のビジョンを考えるのが現実的だと思います。

たとえば、30年で人口減少のクリティカルポイントが来るものを、45年に緩和させるといった政策ですね。人口減少は自然減と社会減があります。自然減のほうは「産めよ増やせよ」の押し付けではなく、子供を産むことを希望しつつも理想と現実のギャップがある人たちの希望を叶える少子化対策が必要でしょう。

また、三重県では、大学進学での社会減が著しいです。県内の大学進学者は約8000人ですが、県内の大学に行く子が1600人なのに対し、愛知の大学に行く子が3900人です。そ

こで、県内の高等教育機関の魅力を上させたりバイを増やすなど、三重県内の大学に行きたいと思える仕組みを考えなければいけない。適応策の方は、小さな農村漁村が高齢化しても維持できるように、まず住民の皆さんで考えてもらう集落支援などを地域ごとにやっています。

いずれにしても、一発で解決できるホームランみたいな策はありません、小さいヒットみたいなものをつまみ積み重ねていくことですね。

達増 もともと、国では明確な東京オリンピックの戦略はなく、石原慎太郎知事ときに東京都が独自に行なった五輪招致に政府が乗っかっているのが実態でしょう。ですから、五輪と並行しての復興支援、地方振興は進められると思いますね。

地方の人口流出は、そのときの経済財政政策の影響が大きいです。過去のグラフでは、1960年ごろがピークで、1970年代は地方に人が戻っています。じつは高度経済成長は中央と地方の格差をなくしていくプロセスでもあったわけです。1964年の東京オリンピックは、その真ん中あたりですね。その後、1980年代にまた東京一極集中が進み、バブル後の1990年代には地方に人が戻ります。2000年代にはまた人口流出が悪化して、2009年ごろから改善してい

ます。これは、2008年のリーマンショック後の緊急経済対策で地方の雇用が相対的に改善されたからでしょう。しかし、今のところアベノミクスは東京一極集中を加速させるマネーゲーム型の経済なので、ここ2年は人口流出が加速しています。それを脱して、2020年に向けて、1980年代の前川レポートで提唱されたような地方経済を充実させる内需拡大の方針に転換できれば、地方が力をつけていくプロセスの中で五輪開催を迎えられると思います。

宇野 つまり、田中角栄以来の地方にお金を持っていく仕組みが機能していれば地方の人口は維持されるというお話ですね。

でも、それを何十年もやり続けていた結果、中央からお金とコンクリートをぶちこんでもらわないと地方が立ち行かなくなっているという見方もできますが、どうでしょうか？

達増 高度経済成長期に比べれば、今はお金やモノで地方を充実させる必要性は低いでしょう。また、一世帯あたりの子供の数が1人か2人なので、親の介護などの要因のためそうそう都市圏に出て行きにくい状況になっています。とはいえ、地方と中央の経済格差を抑えるため、一定の財政出動でバランスを取らなくてはならないでしょう。

鈴木 確かに一定の財政出動は必要で

はないからこそ、いいものも見えるし課題も見えるわけです。江戸時代までの国学者だった本居宣長も、三重県の松阪で活動しています。そういうふうに、東京ではなく地方でも活躍している土壌を作っていくことが必要でしょう。

宇野 難しいですね。ネット時代に入っても、仕事仲間や業界のコミュニティから切断されるとまだやりづらさがあるように感じても思っています。それを補って余りあるメリットをどう提供できるか。

鈴木 地方ならではの点ですね。国立青少年振興機構の調査では、子供のころ自然体験をした子ほど、向学心も物事を最後までやりとげる意志も強い傾向があるというので、自然と親しむライフスタイルを強くPRしています。あと、東京と地方の関係だけでなく、ローカルローカルのつながりも大事ですね。岩手県は『あまちゃん』で注目されましたが、じつは日本で海女が一番いるのが三重県の伊勢志摩なので、岩手の久慈市とはグリーンツーリズムの実践者大会を互いにやらせてもらっている連携もしています。

達増 岩手の男性は、サラリーマンをやっている。週末は魚釣りや山菜狩り、キノコ狩りをするというライフスタイルがありますね。

鈴木 東京と同じようなものでは競争

すが、僕は、東京か地方かではなく、もう少し広い面で産業振興を考えられると思います。たとえば、日本マイクロサムというベルギー・フランダーズの高機能断熱材メーカーの日本法人の本社が、東京から三重県に移ってきました。もともと四日市に工場があったんですが、それが非常に好評で、世界を相手に断熱材を売るので、別に東京でなくても日本のどこでもいいというわけです。また、スイスの研究機関で、CEMという中小企業と大学の技術シーズをつなぐ組織の日本オフィスが三重大学にあります。これも、東アジア全体を見たら、一定のアクセスができれば別に東京ではなく三重県の津でいい、というわけです。このように、民間から働く場を誘致する自助努力を地方がしっかりと進めることが、ひとつの活路でしょう。

2 東京から遠く離れて、価値を生む

達増 やはり、これからマネーゲーム経済で東京一極集中がさらに進むという日本になっていくのではなく、『あまちゃん』に由来するアマネミクスのように、埋もれている地域資源を掘り起こしネットやテレビで発信できる地域資源活用型の魅力を地方でつくる。そして、外国から来たお客さんはスポーツ競技を東京で見られるけれど、その後

には勝てないので、そういうライフスタイルで魅力を訴えていくしかないですね。三重県では漁師塾というものをやっています。海士さん、男の海女を養成しています。男性の海士は全国にいますが、うちは組合で2か月修業しただけで独立できるので、各地から20人ぐらいの若者が集まっています。

宇野 僕が仕事をしている文化、メディアの領域にも同じようなことが言えると思うんです。たとえば、地方自治体がパトロンになって若い作家やアーティスト、インディペンデントなメディアをバックアップしてくれると嬉しいなと思うんです。東京の硬直化したシーンとマーケットではできないことを地方がやる。そうすると地方に行けば東京ではできない野心的な文化活動の企画が実現できる、という空気を作り出せると思うんです。

達増 東京にない文化という点では、郷土芸能では若手でもかなりクオリティの高いものがあります。復興の現場では、大槌町の漁協の副会長をやっている若い人がロックフェスティバルの企画をしたり、漁業や農業を再構築しながら、その人間関係で文化的な活動も起こしています。あと、若手では2011年から『コミックいわて』というマンガ本を出していますが、こういうローカルマンガがひとつのジャンルとして育ってきている感じがします

に東京以外の地方に寄って帰りたいというオリンピックにしないか。と、というオリンピックにしないか。と思いますね。

鈴木 三重県も、そういうビジョンを作る準備をしています。さらに言うと、県内でも地域ごとに異なるビジョンが必要ですね。三重県には四日市に大きな東芝の工場があり、一方で伊勢神宮や熊野古道などの文化遺産がある。東京との比較やないものねだりの右肩上がり的な成長を求めるのではなく、そういう自分たちの特色やレゾナントルを生かすビジョンを県民みんなで理解して共有していくことが、まさに政治の仕事だと思っています。

宇野 そういった地域ごとのビジョンを具体化するうえでの課題は何でしょうか。

鈴木 まず人材ですね。三重県の事業所は、東京や大阪に本社がある会社の支店が多いのですが、自分たちの意志と知恵で行動する意欲と能力のある人材ももちろんいますので、その潜在力をいかに発揮させるか。また、中だけを見てきた人だと視野に限界があると思うので、外部から、たとえば宇野さんのような人に三重県に住んでもらえることが非常にありがたいです。

実際、僕は本籍地こそ三重県ですが、19年間兵庫県で育ち、13年間東京に住んで、通産省を辞めたあと三重県に生まれました。三重県で生まれ育ったわけですね。

宇野 実際、岩手県や三重県がスポンサーになって、『考える人』みたいな雑誌を作っているなら、僕は今すぐにでも盛岡にでも津にでも引越します。そんなふうに、東京の競争から降りて地方に行くのではなく、各地でそれぞれ、たとえば「今の日本でIT技術者をめざすなら三重だ」「新しい農業技術を試すなら岩手しかない」と思わせる環境作りができたときこそが、ポジティブな意味での地方創生といえるんじゃないか。

鈴木 内閣府の調査でも4割ぐらいの人たちが「地方に移住してもいい」と答えていますね、とくに2030代と50代が多い。その層に訴えるPRの工夫が必要でしょう。

達増 ツイッターで僕がフォローしている人たちのタイムラインを読んでいると、まさに、若手ならではの感性や着想、行動様式みたいなものが見えます。これがチャンスにもなっていて、私が「ニコニコ超会議ついでいな、岩手でもやって欲しい」とつぶやいたら、それをドワンゴの担当の人が見て、実際に「ニコニコ町会議in岩手県洋野町 たねいちウニまつり」が実現しちゃいましたから。

宇野 極端な例ですが、2014年に「イスラム国」に参加しようとした北大学生も「日本にいてもいいことないけど

中東の戦場に行けば面白いはずだ」と思ったわけでしょう。そのように「岩手や三重に行けば一発逆転できる」と思えるようにすればいい。

鈴木 宇野さんが三重に住まないのは、議論できる仲間のコミュニティがないからとおっしゃいましたが、そういう突破口ができれば、いい好循環に回っていくよね。

3 いま「県」だけが できることは何か？

宇野 それでは、過疎や限界集落の問題について、コンパクトシティのような地方をたたむ考え方と、今ある集落を活かして維持する方向のいずれが有効だと思いますか？

達増 統計の数字を見て、人口減少が著しい過疎地をあらかじめ切り捨てていくのはよくないですね。震災からの復興では、中核都市に人を集中させるのではなく、小さいコミュニティを残してその可能性を生かしたいです。資金に困ることもありますが、たとえば、隠岐の海士町は全国にファンがいて、何かがあると人が集まって祭りの手伝いをしてくれる。そういうソフトパワー、文化的信頼や人間関係などを財産にして持続可能な地域を作っていると思う。

鈴木 コンパクトシティみたいな形も、住人の権利がある以上、集落を完全に取り除くことは難しいですね。加えて、市町村だけでは専門的な技術、知識や人材の集積が難しいところを都道府県が補完していくことでいいかな。三重県では、たとえば児童虐待の問題で、市町村だと住民に近すぎて、子供を親から一時保護にしたくても難しい面があるのですが、そこを踏み込んでいくための仕組みなどを専門的に構築することを県がやったりしています。

達増 あと、ローカルマスコミは基本的に県単位なので、市町村長さんなかなかテレビに映らないけれど、知事は毎日のようにテレビや地方新聞にも出る。だから、情報を持って住民に働きかけるという面では、県は大きな力を持っています。

鈴木 僕も、毎日のようにテレビや新聞に出ることで、現場の人たちの声を全体に発信したり、逆に国から聞いたことを現場に発信することもある。それで「鈴木知事になって県政のことがよくわかるようになりました」と言われることが多いです。そういう、中央と県民の情報をつなぎ役という役割の大きさは、知事になつてから実感しました。

宇野 では、お二人の考える、2020年以降、長期的な地方と東京、地方と国との関係というのはどうあるべきだと思いますか？

にたむことは難しい。僕は、ゼロか100かではなく、小さい集落は活かしながらも、いかにネットワーク化してつないでいくかが重要だと思う。ただ、一方で、小さい集落にも病院や箱モノ施設をフルセットで置くのは無理なので、一定の地域に集約させて、その機能を向上させるべきですね。

宇野 それは要するに、大掛かりな国土の再編成などなくとも、既存の行政組織やインフラのつなぎ方を変えることで今までの土地は維持できるというお話ですね。では、道州制の議論のような、東海地方とか東北地方という単位でのつながりはどうでしょう。

達増 私は、道州という単位より、今ある県、市町村ごとに地方のパワーを高めていくほうが現実的ではないかと思っています。ただ、東北地方でも、自動車産業集積促進や観光促進などは東北地方単位でひとつのものを作っているところがあるので、テーマによっては東北地方という広いエリアで連携すればいいでしょう。

鈴木 国の権限を地方に移して地方ごとの創意工夫で体制を作るという選択肢には意義を感じますし、三重県も北部は名古屋がすぐ近いので、中京圏との関係が重要なのですが、道州という単位を作らなくても今の行政機構のままできることは多いと思います。介護や高齢者の日常生活などは小さなコ

達増 やはり、脱東京一極集中ですね。江戸時代とか、過去、日本は今の都道府県がそれぞれ国として認識されてそれぞれかなり、違った生活様式、産業言葉を持っていた。そういう状態に再興していくような経済社会の改革が進めばいいと思います。

鈴木 さらに言えば、僕は役割分担だと思っていて、国や東京でしかできないことは、国や東京でやってももらいたいし、住民生活に近い地方は、ビジョンを持って、地方ならではの仕事、地方ならではのライフスタイルで生き残る術を作っていけばいいと思いますね。日本創成会議の人口減少問題検討分科会が「2030年までに人口減で89.6の自治体がなくなる」と予見しています。地方ではこれをピンチだと捉える人も多いですが、地方自身がビジョンを構築していくタイミングにきたとも思えます。

達増 近年は中国の地方空港と日本の地方空港を結ぶ航空路が増えて、いわゆる花巻空港も台湾の定期便の話が進んでいます。

このようにアジアや世界の地方同士を結ぶネットワークが広がって、海外からのオリンピック観戦客も、成田や羽田ではなくいわて花巻空港に入り、岩手の町を見てから東京に観戦に行くといったことが日本各地で起きれば、東京オリンピックを東京一極集中に終

ミニシティの単位で考えないといけない。たとえば、認知症の問題は、行政の仕事も大きいですが、民間の地域住民が重要なプレイヤーとなるので、それをどうシステムチックにつなげるのが重要ですね。

達増 とくに劇的な自治体ドラマがあるのは、やはり住民と直に接する市町村ですね。沢内村（現・西和賀町）という過疎の山奥の豪雪地帯の村では、村長が「命を守る政策」を掲げて病院を作って、乳幼児死亡率ゼロという記録を打ち立てました。しかし一方で、州の議会をリアルに想定すると、市町村や県の議会以上にものを決めるのが大変な事態に陥るんじゃないかと思っています。

宇野 では、大きな予算を持つ国と、住民に密着した市町村の中間にあたる県という単位だからこそできるアプローチは何でしょうか？

達増 県は市町村からは見えない国と同レベルの情報を持つことができ、一方で国からは見えない各市町村についての情報を持つことができます。そういう、中央と地方の情報を結びつけて、新鮮なプロジェクトを打ち出しているのが県という単位の強みでしょう。岩手県で「三三三」町会議をやったのも、一方で「三三三」超会議というものも知っていて、洋野町のことも知っていて、それをつなぐこともできたという面が

わらせないことができると思っていますね。

鈴木 三重県も「インドのシリコンバレー」といわれるカルナタカ州のバンガロール（ベンガロール）との産業連携を進めていて、同地と中部国際空港との直行便を結ぶ話が動き始めています。そのように、東京を介さず地方を直接海外ともつなげたり、その新しいつながり方で、市町村でも国でもない県単位での新しい物語が作れると思いますね。

宇野 なるほど。おそらく現代において、規模的に国家は多様な階層や文化を持つ人々の利害調整を行うプラットフォームに徹するしかない。そして逆に市町村は生活に密着した「コミュニケーション」そのものにならざるを得ない。だからその中間の都道府県という単位こそが、唯一「物語」を語り理念を提出できるのかもしれないですね。だから、達増さんも鈴木さんも、岩手や三重に行けば、何かができるとか、東京とは違う世界の物語があることを見せてくれるようなビジョンを提示していただけたことを、僕も期待させていたのだと思います。

達増 そのようにしていきたいと思っています。

鈴木 2020年くらいには、宇野さんが「三重県に住みたい」と言ってもらえるように頑張ります。

責任編集
宇野常寛

副編集長
中川大地

編集デスク
稲田豊史

編集
鈴木靖子
有田シュン (シテイコネクション)
大山くまお

デザイン
林 健一
中野デザイン事務所
坂巻治子
山下賢志

表紙レゾ制作
三井淳平

デザインワークス
池田明季哉

企画協力
安藤美冬
家入一真
國分功一郎

協力 (アイウェア順)
exiii inc. (イクシー株式会社)
一般社団法人国土技術開発センター 道路政策グループ
井本光俊
尾原和啓
株式会社アクティブ・ラーニング
株式会社 KADOKAWA
株式会社河出書房新社
株式会社円谷プロダクション
株式会社水木プロダクション
株式会社 VASILY 金山祐樹
久松大海

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 (KMD) 稲見昌彦研究室
公益財団法人鉄道弘済会 義肢装具サポートセンター

小堺正記
コミックマーケット準備会
スケルトニクス株式会社
東映株式会社

東京急行電鉄株式会社
東京都水道局
中川友音

ニコニコ学会β 運動会部
林勝明
榎井盛太
森川嘉一郎
森美術館

Christina Rice
Lucas Broido
Kim Chogsa

Obafemi B.Fadairo

発行・販売
第二次惑星開発委員会 / 株式会社 PLANETS

〒171-0033
東京都豊島区高田 3-11-14-201
tel + 03-5155-5257
fax + 03-5155-5258
http://wakusei2nd.com/
http://twitter.com/PLANETS_9
http://www.facebook.com/wakusei2nd

印刷・製本
日経印刷株式会社

※本誌掲載の記事、写真等の無断転載を禁じます。

編集後記

■本誌の企画を考えついたのは2013年の秋、まさに2020年の東京五輪の開催が決定した直後のことでした。あれから1年と3ヵ月、数えきれないほどの議論を繰り返し、東京中を取材で歩き回り、そして記事や写真にこだわりぬいて何度も何度も作り直して、ようやく出来上がったのがこの一冊です。もう二度とやりたくない、と思うくらい苦労しました。そのぶん自分で言うのも何ですが、決定的な一冊になったと自負しています。

■この一冊が、2020年について考えているすべての人々に対して、ポジティブな刺激になればいいなと今は思っていますし、この一冊にはそれができると確信しています。今の世の中は、どちらかといえば～ではない」と述べるほうが賢く見えてしまう不幸な時代になっています。しかし僕たちはあくまで「～したい」と語ることで戦っていくつもりです。

■この vol.9 は、僕らがこの数年考えて来たことの集大成として、5年後という手の届く未来について実現可能な提案を行っているものです。前号 vol.8 が、いわば批評誌らしい「理論編」という位置づけになるのなら、こちらは「実践編」になります。この二冊は地続きの関係にあります。もしこの号をおもしろく感じてもらえたら、さかのぼって vol.8 もぜひ読んでいただきたいと思っています。

■最後に、読者のみなさんへお願いがあります。僕らは大学やマスメディアの庇護下にもなければ、いわゆる「業界」の後ろ盾もない、とても孤立した存在です。みなさんの支持だけが頼りです。実際、この本も324人のクラウドファンด์をはじめとする多くの方の支援で、やっとのことで成立しています。かつては、個人メディアひとつ自分の腕でいかようにも切り盛りできると自惚れていた僕ですが、今はこの規模と質を維持することは、こうした支援を抜きには成り立たないことを思い知っています。

■だから、僕は改めて、みなさんへお願いしたいと思います。これからも、こうした発信と運動を続けるために、みなさんの支援が必要です。一緒に、価値をつくっていきましょう。(宇野常寛)