

Sport
Godzilla®

スポーツ ゴジラ®

無料

第 45 号

特集
eスポーツを考える



スポーツくじ

toto
FOR ALL STORES OF JAPAN

BIG

スポーツ振興くじ助成事業

「ゴジラ」は東宝株式会社の登録商標です。
『スポーツゴジラ』は、日本スポーツ学会が
商標使用の許諾を受け、スポーツネット
ワークジャパンが発行しています。

2	第45号を発刊するにあたり	長田 渚左
	■特集■	
	eスポーツを考える	
4	eスポーツはどこへ行く —— きたやま おさむ氏に聞く	取材 長田 渚左
10	最先端医療の現場から —— 樋口 進	取材 山内 亮治
16	警鐘を鳴らす報道を疑う —— 荻野 雅宏	取材 山内 亮治
20	改めて目の能力をみつめる —— 真下 一策	取材 長田 渚左
24	“身体を使わないスポーツ”への反発を考える —— 菊 幸一	取材 西本 祥子
31	米長(九段)が求めた分身 ^{アバター}	玉木 正之
39	第10回日本スポーツ学会大賞受賞記念講演 林 敏之「ラグビーで子供を育てる」	構成 阿部 雄輔
47	夢劇場『馬』No.18「バンビとサラブレッド」	長田 渚左
48	バックナンバーのご案内	

【表紙イラスト】南 伸坊

スポーツネットワークジャパンHP <http://sportsnetworkjapan.com/>

『スポーツゴジラ』は、種目を問わずスポーツそのものの魅力や
価値を語るスポーツ総合誌（フリーペーパー）です。

第45号を発刊するにあたり

編集長 長田 渚左



このところeスポーツに関する話題を、あちこちで目にするようになった。

eスポーツはエレクトロニック・スポーツ（electronic sports）を略したもので、コンピューターゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉えた名称だ。『eゲーム』ではなく『eスポーツ』と唱したところがミソで、今年のジャカルタ・アジア大会で公開競技として実施され、今年の茨城国体でも文化プログラムとして行われた。

この新規参入の「スポーツ」に対する見解は、スポーツ界のみならず、教育界、医学界も巻き込んで、賛否両論入り乱れて驚くほど多岐にわたっている。

肯定派の多くは、スポーツの語源は「遊び」であり、eスポーツも電子機器を使った娯楽競技と主張

し、老若男女を問わず、障がいのある人も一緒に楽しめるメリットを強調する。一方、否定派が指摘するのがゲームの中毒性で、脳に影響を及ぼすという見解だ。

いったいeスポーツとは何か。そんな素朴な気持ちから特集を組むことにした。

様々な資料を読むうちに、数人の盲人が象を触って感想を語り合うインド発祥の寓話を思い出した。キバを触った者は「つるつるして冷たかった」と語り、足を触った者は「ごわごわして動いた」。鼻を触った者は「素早く動き、蛇のようだった」と主張して、見解が分かれて対立が深まる……。

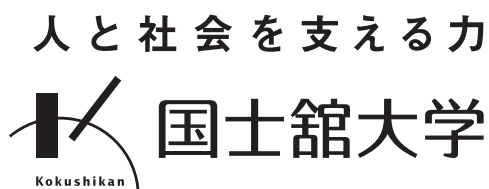
果たして読者はeスポーツにどのような感想をお持ちでしょうか。

脳神経外科や精神科の医師をはじめ、視覚能力の研究者、大学のスポーツ社会学の研究者等々、様々な立場から知見をいただきました。この一冊で『eスポーツ』を掘り下げていただければ幸いです。

ご協賛およびご協力企業・団体



株式会社 御福 餅本家



立ちどまらない保険。



三井住友海上

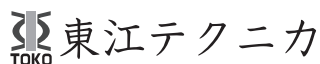


公益財団法人
住友生命健康財団



株式会社東美物流

日本ハンドボールリーグ機構



(順不同)

eスポーツを考える

eスポーツはどこへ行く

——きたやまおさむ氏に聞く

取材 長田渚左



ピアノやギター等の楽器に熱中して朝から晩まで弾く人はいる。一方でインターネットゲームを四大時中プレーする中毒性は、脳への影響が伝えられる。熱中と中毒、その違いとは何なのか?!

きたやま おさむ 1946(昭21)年生まれ、京都府出身。本名、北山修。精神科医、臨床心理学者、作詞家、ミュージシャン。京都府立医科大学在学中の65年、龍谷大学の加藤和彦と共にザ・フォーク・クルセダーズを結成。68年のグループ解散以降は、『あの素晴らしい愛をもう一度』『戦争を知らない子供たち』などのヒット曲を作詞。71年から学業に戻ると、音楽活動の傍ら、精神科医として医院の開業や、九州大学大学院教授に就任するなど医学の道へ。専門は精神分析学。現在、九州大学名誉教授、白鷗大学名誉教授。著書多数。

——依存症という言葉をよく耳にします。人間にとって依存とはいったいどんなものでしょうか。

きたやま “Capacity to be alone” という概念があります。人が一人でいられる能力です。人は一人では生きられないから何かに頼ってゆきます。だからマンガや音楽、雑誌など、様々なものを必要とします。そして、その中には依存度の強い人がいます。どんな世の中にも依存的な弱者はいますが、問題はその依存する対象です。心身に害がないもの。または害があつても止められるものであれば、さほど問題とは捉えられない。ただ公にも害がある、禁止されているものへの依存となると話は別です。例えば麻薬などの国が法律で禁止しているものなどですね。

不安と否定

——依存する対象は時代とも密接ですか。

きたやま その通りです。簡単に言うと、新しいも

のが出てきて、人々が熱中し、みんながそれに走るとまず慌てます。特に親なら“この子の将来はどうなってしまうのだろうか？”と、もの凄く心配します。昔、ラジオが世に登場したとき、熱心に耳を傾けただけで“不良になる”と言われました。ラジオや新聞が一方向に偏った報道をしたことで戦争になったこともあります。今、テレビは多チャンネル時代で、お母さんは韓流ドラマ、お父さんは時代劇、娘は映画という感じで、みんな違うものを見ているから、一方向に流されることはそうそうないとも言えるでしょうが、テレビが登場したときは社会評論家の大宅壮一氏が“テレビばかり見ていると、人間の思考力や想像力が低下してしまう”という意味で『一億総白痴化』という言葉を生み出しました。

私自身が若い頃は“ビートルズを聞くのは不良だ、ロックンロールなんてとんでもない、エレキギター？ 冗談じゃない”と否定的な言葉ばかりあふれていました。でも昔だって、大きな人形は不気味だ

し、お雛様に女の子が夢中になると、嫁に行かなくなるかと心配したように、日本人形の大きさに制限がかけられた時代がありました。時計の出現にもみんなが驚いて、魔法使いだと脅えたこともあります。浮世絵の大きさに幕府から規制がかかったこともあります。そのような流れからみると、思春期の若者は親や世間がダメだと慌てるものに新しきを感じて飛びつくもので、親や古い人間がその時代というものに追いついて、何も言わなくなる頃には、また異なる新しいものに走って熱中し、中毒になってしまう人が多いということは言えます。

——きたやまさんご自身は元々ミュージシャンで『帰ってきたヨッパライ』というテープを高速回転させた不思議なサウンドがミリオンセラーとなりました。1960年代後半から70年代にかけて時代の最先端にいらしたわけで、今も新しいものへの関心は高いと思いますが？

きたやま 私たちは多くの新しいものの恩恵を受け

ています。以前から国際会議をインターネット上で行っていますが、そうしたシステムをありがたいて感じています。わざわざどこかの国に集まる必要もないし、会議の内容を録画することも、ユーチューブに上げることもできます。私自身としては次にとどのようなものが開発されて、どんな面白いものが登場するのかを待っているといえます。

ギターと魔女

——元々ミュージシャンで、今は精神科の医者であるきたやまさんだからこそ聞きたいことがあります。朝から晩までeスポーツをやり続けるとよく「中毒だ、依存症だ」と言われますが、同じように朝から晩までギターやピアノなどの楽器を弾くこととの違いはどこにあるのですか。

きたやま 依存症や中毒というものの正常と異常の線引きについてですが、その間に混乱や曖昧さがあります。まず正常と異常とを分ける考え方は二つあ

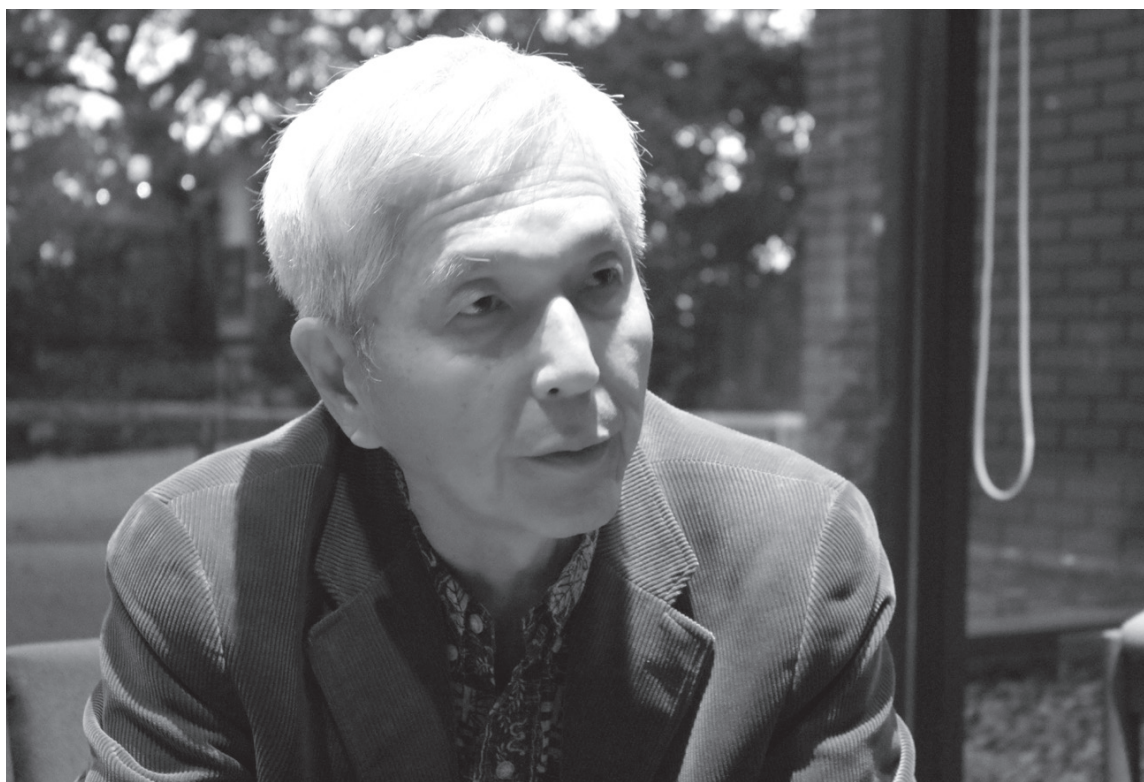
ります。一つは統計。例えば500mlビールを1日3本以上、週に4日以上飲むとアルコール摂取量が多く健康を害しやすいので中毒になりますという統計的な方法。他方が、異常と正常の間をなだらかな移行帯とする考え方です。いずれにせよ、害があることを分かっている人もやめられない人がいて、極端に中毒症状を示す人はいるのです。現代ではピアノやギターなどの楽器は身体に害があるわけではないので熱中の範囲です。でも大昔なら、楽器は人々を酔わせ、扇動する魔女として異常だと捉えられたかもしれません。

自然と機械

——eスポーツは中毒や依存症を助長し、脳に影響を与えて「ゲーム脳になる」と心配する人も多いのですが。

きたやま 確かに病理の研究者の中には、脳を可視化することで、ゲームのやりすぎによる脳の変化を

示して人格の変化は説明がつくという人もいます。後にカウンセリングを受けたことで回復して、画像も変化したという話も聞きます。そうだろうと僕も思うわけですが、ここからは僕個人の見解ですが、何が違うかというアナログとデジタルの差は大きいと思います。ピアノやギターはアナログです。毎日違う。天気や湿気によっても音色が変わる。ライブハウスに行つて同じ曲を聴いても、弾いても違が出る。自然なんですよ。人間だつて元々いいかげんなものです。最近はコンピューターで自然のまねをして、そよぎや揺らぎを作り出せるようにもなつて、複雑な表現ができるようなものが出てきました。ですが、しよせんコンピューターは骨の髄まで、あるいはどこまで行つても0か1です。ある、なし。あるいは白か黒でものを処理してゆくものです。0・000と0・001の微差ほど人間に接近してきたとはいえ、差は確かにある。eスポーツはゲームの中でずっと対戦してゆくわけでしょう。時間は



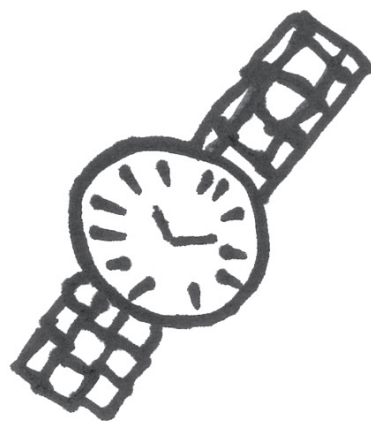
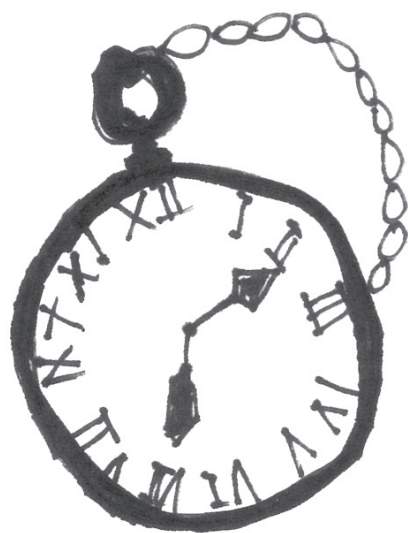
きたやま氏自身は「次にどんなものが開発されて、どんな面白いものが登場するのか待っています」

かかっても勝ち負けははつきり出る。すると、どこかで人間的な部分が取り残されてゆくような気がするんです。最近では野球中継でも微妙なシーンをVT Rでもう一度確認するようになりました。いろいろな角度から見直して、ああやっぱり……となる。確かに分かりますよ。『そうだったか!』と納得した気になります。でも機械だけに頼って、白か黒かで処理されてゆくと、どこか人間的なものがとり残されてゆくような気になる。そこに何か不気味なものを感じます。人間もSF映画に出てくるロボットになつてゆくように思えたりするのです。

——人間はいつの時代もいろいろなものに夢中になり、熱中し、ときに中毒になつたりもしましたが、eスポーツへの依存は何か異質だということですか。
きたやま そう。依存するものが機械だというのが、どこか不気味な感じがするのだと思います。例えばテディベアの収集はそう気にならないけれど、ブリキの人形集めだと少し気になる……という単に心理

的な印象なのかどうか、現時点では分かりません。つまりeスポーツと人間の関係はまだまだ分かっていない領域で、年月をかけて分かるのかどうか。昔、流行したインベーダーゲームのように、やがて人々の気持ちが冷めていくのか。ロックンロールやエレキギターのように、時代を経て落ち着いたものになるのかどうか。

僕らの仕事は依存度が高い人には、あまり害にならないものへの移行を提案したり、アドバイスをするわけですけど、時代はどんどん変わり、世の中に新しい何かが登場し続けてゆきます。もちろん新しいものからの恩恵で私たちが楽しめることも多いのですが、資本主義社会は市場マーケットと欲望がひしめき合っています。未知のものについては、分かるのはまだまだ時間を要するといえます。とりあえず、かつて人々の生活で恐れられた時計は、危険なものではなく、安全なものとして残っています（笑い）。

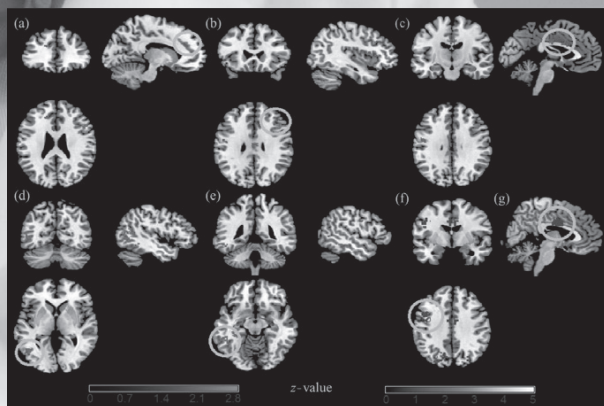


eスポーツを考える

最先端医療の現場から

取材 山内亮治

インターネットゲーム依存にはアルコール、薬物、ギャンブル等の依存と決定的に異なる点があるという。最先端医療の専門医にきいた。



依存の進行により前頭前野の機能が下がってくることを示すデータ
(Meng et al - prefrontal dysfunction and IGD - Addict Biol - 2014)

樋口 進 (ひぐち・すすむ) 1979年、東北大学医学部卒業。精神科医。独立行政法人国立病院機構久里浜医療センター院長。大学卒業後は、米国立保健研究所留学、国立久里浜病院臨床研究部長、同病院副院長などを経て現職。ギャンブル依存やネット・ゲーム依存等の行動嗜癖、アルコール関連問題の予防・治療・研究などを専門とする。2011年に国内初のインターネット依存治療専門外来を設立。アルコール耐性を簡単に調べられる「エタノールパッチテスト」の考案者でもある。

——久里浜医療センターでは2011年、日本初の「インターネット依存症治療部門」が開設されました。その開設経緯はどのようなものでしたか。

樋口 元々アルコールやギャンブルの依存症治療を行っていた本院がインターネット依存症治療部門を開設するに至ったきっかけは、2008年にまでさかのぼります。同年にアルコール依存症の調査を目的とした成人の飲酒に関する実態調査を行ったのですが、アルコールとその他のものとの依存の関係についても確かめるべく、インターネットの利用に関する質問項目をいくつか加えました。ただ当時は、インターネットゲーム（※）だけを取り上げて問題にするといった社会状況ではなかったため、ゲームだけでなくSNSや動画なども含むインターネット依存症全般を調査対象としました。すると、結構な割合でインターネット依存の方がいることも分かり、そのための治療部門を開設しようと考えたのです。しかし、当時は日本でその治療を専門的に行う医

療機関がどこにもありませんでした。そこで、日本より先駆けてインターネット依存症の治療を開始していた韓国の先生を訪ねるなどして治療法を学び、2011年に開設しました。

※インターネットなどのオンラインに接続してプレーするゲームの総称。インターネットゲームにおける対戦をスポーツ競技として捉える場合をeスポーツと呼ぶ。

患者の急増と低年齢化

——eスポーツを取り巻く状況にはどのような変化が見られますか。

樋口 同部門の開設当初、eスポーツのことは特に話題になっておらず、来院される患者さんの多くはそれ以外のインターネットゲームに依存しているのが実情でした。その後、スマートフォンの普及やITが進化したこともあってか、インターネットゲーム依存の患者さんは増え続け、そしてこの3年ほどの間にeスポーツ関連の患者さんの数にも急激な増加が見られるようになりました。

患者さんは日本全国から受診に来られますし、受診予約の順番待ちさえも年単位で埋まってしまっているほどです。そこで今では、なるべく早く受診できるように予約を2カ月に一度の頻度で取り、電話の専用回線も準備してそうした患者さんに対応しています。

——インターネットゲーム依存がアルコールや薬物、ギャンブルの依存と決定的に違う点は何でしょうか。

樋口 依存に關係する脳内メカニズムの変化は、インターネットゲームでも他のものでも基本的に同じなのです。それを除いてインターネットゲーム依存が他の依存と決定的に異なる点は、「年齢」です。最年少の患者さんは小学校2年生ですし、実際、患者さんの7割は未成年者ですから。アルコールに関しては、そもそも未成年者は飲んではいけないことになっていますし、例えばパチンコも18歳以上でなければできません。それに対して、インターネット

ゲーム全般には当然、年齢制限がありません。

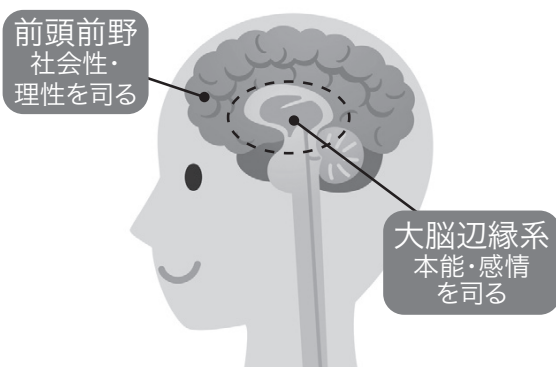
——インターネットゲームにも年齢制限を設けた方が良いと思われますか。

樋口 年齢制限を設けている国はあり、韓国や中国がそうです。韓国では、国を挙げての取り組みとして、15歳以下の子どもたちは夜中にインターネットゲームにアクセスできないことになっています。

しかし、年齢制限を設けることについては慎重になる必要があると思います。なぜかと言うと、年齢制限がそれらの国で行われているといっても、効果に関する知見が驚くほど少なく、有効かどうかが明らかになっていないからです。そうした取り組みをするのは良いかもしれませんが、必ず有効でなければいけません。

——インターネットゲーム依存に「低年齢化」という特徴が見られる中で、樋口さんが最も問題だと思われることは何でしょうか。

樋口 自分の行動に対するコントロールが未発達の



まま依存が進行してしまうことです。

脳の話になりますが、通常、私たちの行動は前頭葉にある前頭前野と中心部にある大脳辺縁系と呼ばれる部分によってコントロールされています。前頭前野は社会性・理性を司っており、大脳辺縁系は本能・感情を司っていて、これらがシソーのように働きバランスを取り合うことによって、行動がコントロールされているのです。

この行動をコントロールする上で重要な前頭前野が、未成年だと成人よりもどうしても発達していません。つまり、大前提として未成年は成人よりも我慢をする力が低い状態にあります。その状態で快楽を伴いやすいインターネットゲームにハマってしまうと、ゲームの時間を減らそう、また止めようと思う

ってもなかなかうまくいきません。その結果、あれよあれよという間に依存状態が進行してしまいます。未成年に限らず、スポーツや音楽で依存症が見られないのは、この快楽に至るハードルがゲームよりもずっと高いからです。

プロ選手の出現

——eスポーツに限定した時、特に懸念なさっていることは何でしょうか。

樋口 eスポーツに限って言えば、未成年の患者さんの中に「eスポーツのプロ選手になる」という目標が設定されてしまっていることです。

その他のインターネットゲームだと、彼らの目標は、ゲームの中でただ単に強くなることや仲間を増やすといったことしかありませんでした。しかし、例えば16歳で数億円を稼ぐeスポーツのプロ選手が現れると、状況は大きく変わります。年齢的にごく身近なわけですから、自分もそうした選手になり

たいと強く感じ、プロ選手になるという目標の下にゲームをプレーし続けても良いのだと判断してしまいうのです。

すると、学校へ行かずに昼夜逆転で部屋にこもってゲームばかりしているとといった状況に陥ってしまいます。こうした生活が続けば当然、勉強が遅れて進学できなくなり、最終的には就職にも影響が出てくるわけですが、ここで困るのが彼らに対する治療です。eスポーツのプロ選手になるという明確な目標が出来上がっている限り、依存状態になっていたとしても、彼らにとつてはゲームをプレーし続けることが、プロ選手への最善の道だという考えに至ってしまいます。そうになると、ゲームを止めさせようと説得を試みても「これで良い」と聞く耳を持つてくれません。

eスポーツと依存症の問題に関しては、先に述べた行動のコントロールの未発達に加え、自分を取り巻く問題に対する認識のレベルの低さ、治療へのモ

チベーションの低さが挙げられます。

教育とサポート

——今後、ここを工夫していけばインターネットゲーム依存の問題を解消していけるのではないかといいうお考えはありますか。

樋口 色々考えられますが、まずは学校での教育ではないでしょうか。現在、学校現場ではITを利用しての授業の効率化や生徒の成績向上を図ろうとする動きが多く見られますが、ネガティブな側面に関する教育が実施されていないのが実情です。更に言えば、小学校から高校までの学習指導要領で「インターネット依存」が取り上げられていないと聞きます。小さい時からゲームを含むインターネット依存の怖さが頭に入っていると、実際に依存状態になる前に立ち止まるための抑止力になり得ます。ですから、幼少からの教育が重要ではないかと考えます。

また、現在はインターネットゲーム依存に関して

相談できる専門機関が非常に少ない状態です。私は日本全国、色々な場所に講演をしに行きますが、その都度、インターネットゲーム依存の問題について「先生、うちの県ではどこに相談すれば良いのですか」などと尋ねられるくらいです。学校の先生に相談するにも忙し過ぎるし、スクールカウンセラーや保健所にもその類の専門家がほとんどいません。なので、子供たちを相手に総合的に相談に乗ってくれる専門機関や、更にはその問題を治療できる医療機関の絶対数を増やしていく必要があるはずです。

この他には、インターネットゲームに依存しているかどうか自分の状況を理解するための、「アルコール（エタノール）パッチテスト」のようなツールも開発されると良いですね。現状は、インターネット依存が疑われる人を見つけ出す「スクリーニングテスト」と呼ばれる方法がありますが、インターネットゲーム依存に関しては明確に結果を把握できるテストツールが打ち出されているとは言えない状況

です。なので、分かりやすく子どもたちでも取り組みやすいものを医療側としては作っていかねばなりません。

——インターネットゲームに依存状態になっている患者さんの多くは、将来を考え前に進まなければいけない大切な時期にいたので、そのエネルギーが違う方向に向かってくれたらと思うばかりです。

樋口 eスポーツをプレーし続けていて依存というひどい状態であっても、若い患者さんの治療にあたっていると、彼らが心の中で「勉強しないといけない」「このままではいけない」という思いを持っているのを感じることがあります。実際に、そうした思いや将来の夢を聞いているうちに、はたと自分の置かれている状況に気づいてゲームを休止し、今では大学進学を目指し一生懸命勉強に励むようになって男の子がいます。そうした思いがどこで花開くかが大事で、そのためのサポートが我々の治療ということになります。

eスポーツを考える

警鐘を鳴らす報道を疑う

取材 山内亮治



インターネットゲーム依存の恐しさを伝える書籍には、「デジタル・ヘロイン」等の刺激的な言葉が並ぶ。そんな現状を元アメリカンフットボールプレイヤーの脳神経外科専門医は、どう読み解くのか？!

荻野 雅宏（おぎの・まさひろ）1962（昭37）年6月2日生まれ、東京都出身。1988年、慶應義塾大学卒業。日本脳神経外科学会専門医。学生時代にアメリカンフットボールをプレーした縁で、卒業後はスポーツ外傷診療にも従事。日本脳神経外傷学会理事／スポーツ脳神経外傷委員会委員長、日本臨床スポーツ医学会脳神経外科部会部会長。日本スポーツ協会公認スポーツドクター、日本障がい者スポーツ協会認定障がい者スポーツ医。医学博士、IOC Diploma of Sports Medicine修了。

——荻野さんのeスポーツそのものへのお考えを、まずは聞かせて頂けないでしょうか。

荻野 私個人が考えるスポーツとは、「何らかの身体的な活動があり、かつ心拍数の変化を伴うもの」です。そのため、eスポーツは、いわゆる一般的なスポーツとは一線を画すものだと思います。

eスポーツに関して言うと、コントローラーの操作には基本的に指の動きしか伴わないので身体的活動と言うほどではないですし、ドキドキ感といった心理的な興奮以外に心拍数を上げる要因が見当たりません。従って、eスポーツには私の考えるスポーツという範疇に適合しない点が多い気がしています。

依存状態に至るには

——eスポーツには依存の危険性も論じられています。その点はどう考えていますか。

荻野 依存という状態を考えた時、身体の動きや体力、心拍数の変動を伴うものであれば、8時間など

といった長時間続けて行うことは難しく、必ず休みが必要です。例えば、トライアスロンに挑戦するには、相応のトレーニングが求められるはずです。

——確かに、身体を使う以上は限度というものがすぐに現れます。

荻野 身体の限界という点でスポーツには依存のハードルが高いですが、eスポーツだとハードルが低い。私の患者さんの中にも何時間も不眠でeスポーツを含むインターネットゲームをしている人がいます。既に述べた通り、それらにはごくわずかな身体的活動しか求められないので、やはり更に別の要因があるのだと考えます。恐らく依存状態になるには、もう1つか2つ、何か別の条件を超えていかなければならないはずで、その1つに「脳の活動の異常」が考えられます。

この脳の活動の異常に関して、「ギャンブリングタスク」というものを研究している知り合いの医師がいます。その医師の研究によると、普通であれば

人は賭け事をする際、ハイリスク・ハイリターンの方に賭けたら、ローリスク・ローリターンの方にも賭けて、賭けの最終的な結果が大きくマイナスにならないよう計算をします。しかし、ギャンブル依存症の人たちは、ハイリスク・ハイリターンに賭け続けて、マイナスを膨らませてしまうというのです。この話を聞く限り、依存状態になるには脳のどこかの活動に何か異常があるのでは、という気がします。

私の研究分野である脳しんとうの話になりますが、脳しんとうを繰り返した選手が現役引退後に比較的に若くして認知症のような症状を発症させたり、行方不明の末に亡くなったりしたことが問題として騒がれたことがあります。ただし、彼らはドラッグに手を出したり、酒に溺れていたりに当たっては、一概に脳の何か大きな問題が起こるに当たっては、一概に脳の活動の異常だけが原因とは言えないと思います。

こう考えると、eスポーツやインターネットゲーム依存のケースには、家庭環境が比較的不遇だとか、

精神的なトラウマがあるといった要因もあるかもしれません。

メディアをどう読み解く？

——最近では、「デジタル・ヒロイン」「現代の阿片」といった刺激的な言葉と共に、eスポーツやインターネットゲームが脳の活動に異常をもたらすと警鐘を鳴らしている書籍や報道もあります。

荻野 話としては面白いですね。近頃は「出版不況」と聞きますし、そういう刺激的な言葉で読者の注意を引かないと、本が売れないのかもしれないですね。しかし、eスポーツを含めインターネットゲームが脳の活動に異常をもたらすということを完全に証明することは難しいでしょう。何故ならそうした書籍では、依存状態になる前のデータが示されていないことが普通だからです。当人が依存に至る前のデータと依存になった後のデータを並べて、やはりeスポーツやインターネットゲームが脳の活動に異常

をもたらしていたと証明することは不可能ではないでしょうが、現実的には難しいです。

また、そうした書籍の元となる研究には、機能的MRIという検査法が使われていることが多いと思います。これにも注意が必要で、私たちも日常の臨床でこの方法を使用しますが、データが微妙な値で出ることがまれではありません。多くの研究者は、値のコントラストが最も際立つ所に影響の有無を示す「しきい値」と呼ばれる線を引くことになりませんが、それをどこに引くかによって、結果がいかにようにも解釈される可能性があります。

——やはり、報道などでは「eスポーツやインターネットゲームを続けるほど脳が悪くなる」という方向に話を持っていきたいのでしょうか。

荻野 確かに、読者の不安を煽るようなセンセーショナルな方向に物語を展開する方が、色々な可能性や要因がありますとするよりも面白いですね。

しかし、それが1人のある研究者の個人的な研究

を基に「こんなケースがあった」と言うだけでは科学的とは言えません。eスポーツまたはインターネットゲーム依存症と診断されていない人の脳のデータと、依存症とされた患者さんのデータを正確に比較することが必要でしょう。更にその比較対象も、年齢や性別、ゲームの経験年数や1日のプレー時間、元々の知的水準など、いったい何を揃えて比べれば情報の信頼性が「科学的根拠」とされるレベルに至るのか、まだ何も明らかになっていないと考えます。

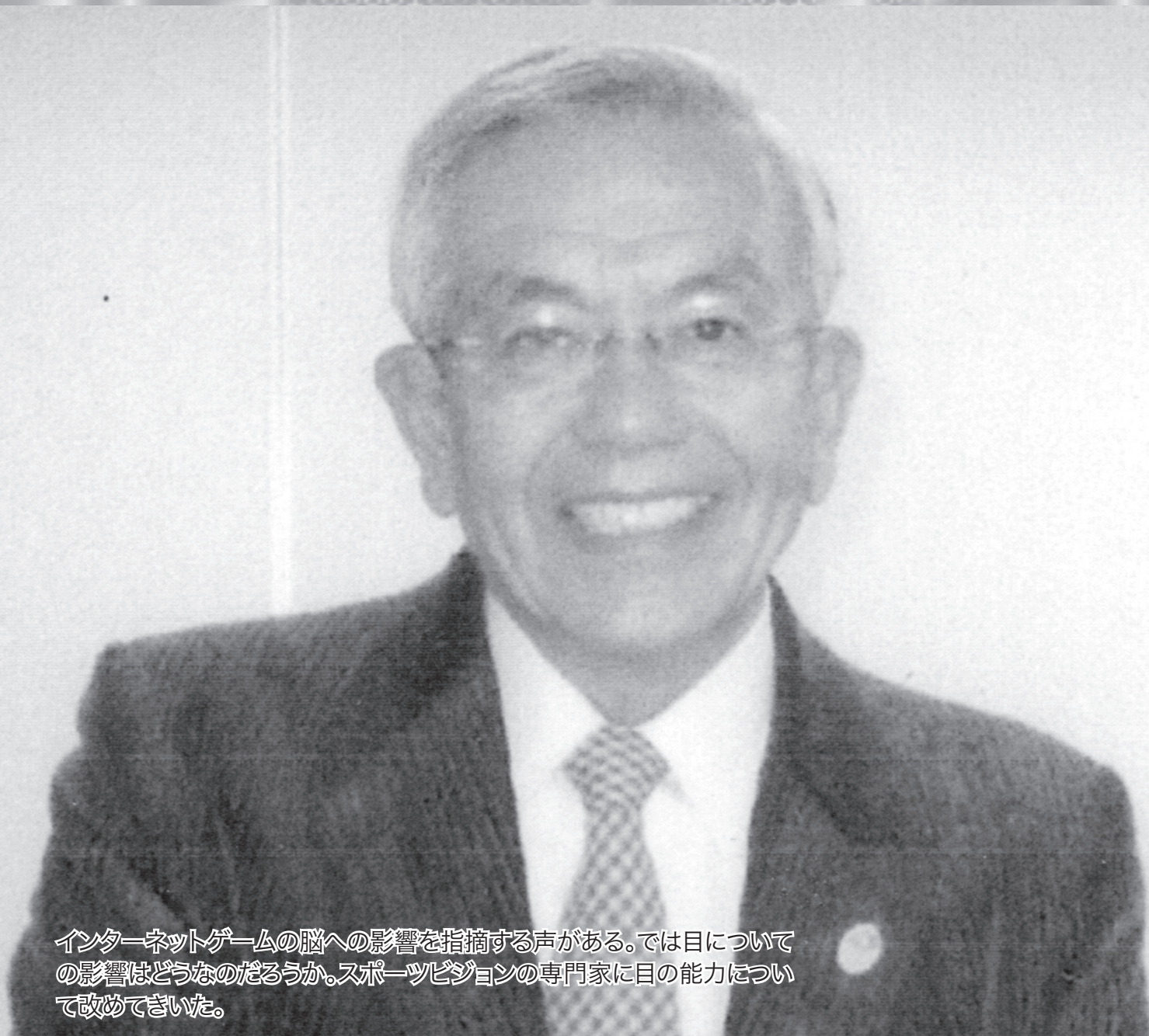
——なるほど。そうすると、まだまだ頭の中のことに関してはわかっていないことが多く、ある意味で極論が出やすいということですね。

荻野 50年後に、現在「警鐘」とされている情報が真実として受け入れられているかもしれませんが、現時点で「正しい」と断言することは避けるべきだと思います。

eスポーツを考える

改めて目の能力を みつめる

取材 長田渚左



インターネットゲームの脳への影響を指摘する声がある。では目についての影響はどうなのだろうか。スポーツビジョンの専門家に目の能力について改めて聞いた。

真下 一策（ましも・いっさく）1945（昭和20）年、広島生まれ。広島大学医学部卒業。サッカー、野球、アメフトなどのチームドクターを経て、1988年スポーツと視覚を研究する「スポーツビジョン研究会」を設立。日本人スポーツ選手3500名以上を分析し、研究成果を「日本臨床スポーツ医学会」「日本体力医学会」「日本体育学会」などで発表。2016年からスポーツ医学の月刊誌「スポーツメディスン」で連載コラムを執筆中。日本スポーツ協会認定スポーツドクター、社団法人日本スポーツビジョン協会前・代表理事。

——パソコンやスマホでゲームなどを長時間することは目に良くないと言われます。以前よりも眼鏡をかけた子どもが増えた気がします。

真下 確かに近視率は増えています。現在、日本の高校生の3分の2が視力1・0未満の近視です。オーストラリアの研究機関によると、2050年には世界の全人口の半数の人の視力が1・0未満の近視になるだろうと予測しています。その原因は、パソコンやスマホの長時間の使用など、生活が室内中心の狭い空間に収まっていることが考えられます。実際、広い自然の中での生活が減り、近いものばかりを見る環境で生活する人が増えました。でも見方を変えれば、これは生活環境に合わせて人間が進化していく過程かもしれませんね。(笑い)。

見たいものと見えないもの

——すると今後は視力が低下する分だけ、「嗅覚」が発達するとか？

真下 そうそう(笑い)。でも「嗅覚」が発達する環境でもないですね。目は面白いですよ。氣にとめていない人が多いのですが、目はカメラのように目の前に存在するものすべてを受け入れているわけではないのです。つまり目は見たいものだけを見る。違う言い方をすれば自分が必要としないものは見ていません。まあこれは脳の働きなのですがね。

——スポーツと目の関係は深いと思いますが、視力検査で計測される「視力」以外の目の能力とは何ですか？

真下 目の機能は沢山ありますが、スポーツに必要な目の機能は8つあると考えています。

- ①静止した目標を見る能力の『静止視力』
- ②直線的に近づいてくるものを見る能力『KVA動体視力』(Kinetic Visual Acuity)
- ③横に素早く動くものを見る能力『DVA動体視力』(Dynamic Visual Acuity)
- ④微妙な明暗の差を見分ける能力『コントラスト感

度』

⑤視線を素早く動かす能力『眼球運動』

⑥距離を認識する能力『深視力』

⑦目に飛び込んできた情報を一瞬で認識する能力『瞬間視』

⑧目でとらえた目標に素早く手で反応する能力『目と手の協応動作』です。

プロのゲームの目を検査したことがあるのですが、③DVA動体視力、⑤眼球運動、⑦瞬間視が優秀でした。検査数が少ないので全てのゲームに必ずしも当てはまるわけではありませんが、そのプロゲーマーは29インチの大きなスクリーンを使っていたので、思った以上に目を大きく速く動かしていたのでしょう。しかし子供達がおこなっているように、スマホのような小さな発光体の画面を長時間凝視し続けるのは目には良くありません。小さな画面では動体視力など目の運動の役には立ちませんし、注視することで瞬きが減りますので、長く見続ける

と目が乾きます。コンタクトレンズ、特にソフトコンタクトレンズを装着してゲームやパソコンなどを見続けるとドライアイになりやすいのです。

外遊びと見る力

——目の能力を低下させないための工夫はありますか？

真下 視力だけを悪くしないためなら、広い屋外で原始的な生活をすればいいということでしょうけど（笑い）、文明社会では、幼児期から小学生ぐらいまでの脳神経が活発に発達するいわゆる「ゴールデンエイジ」の時期に外遊びをすることが大切です。その年代に卓球や野球などの速い球を見ると、脳の中に優秀な動体視力や眼球運動の神経回路が出来上がります。

さらに、広い空間を走り回ること、自然に距離感や動くものを見る力がつきます。目に入った外からの光（情報）は、透明な『角膜』と、『水晶体』

と呼ばれる透明なレンズを通して、『網膜』に像を結びます。これが『視神経』を通つて『脳』に至り、『脳』の各部で分析され、再び統合されて認識します。このうちの『水晶体』は目の中の筋肉『毛様体』によつて厚さを調整します。遠くを見るときは薄くなり、近くを見るときは厚くなることで『網膜』にピントを合わせます。ですから海や空、月などの遠いものを見て、次に手元を見る。すなわち、遠いものと近いものを交互に見ることで、『毛様体』が動かされて、目のストレッチングになります。

最近「視力が良い、とか、悪い」という言い方はあまりしません。視力1・5や2・0は「視力が高い」、反対に0・2や0・1は「視力が低い」と言うようになりました。子どものときのスポーツ経験が優秀な「視覚能力」を作りますので、後の人生に良い影響を与えていることは間違いありません。逆に、幼い頃から小さな画面を見続ける長時間のゲームや、焦点距離（目標までの距離）の変化のない

パソコンなどは、いずれにしても将来を考えれば避けたいものです。



eスポーツを考える

“身体を使わないスポーツ” への反発を考える

取材 西本祥子



人間社会の理想には暴力の根絶がある。近代社会においてスポーツはその重要なモデルのひとつ……

eスポーツには学ぶ点がある。スポーツ社会学の第一人者に聞いた。

菊 幸一（きく・こういち）1957（昭32）年、富山県生まれ。87年3月、筑波大学大学院博士課程単位取得退学。88年3月、教育学博士（筑波大）。現在、筑波大学体育系教授。日本体育学会理事、体育社会学専門領域代表。93年に日本体育学会奨励賞受賞。04年と14年に秩父宮記念スポーツ医・科学賞奨励賞受賞（14年は研究代表）。主な編著書に「現代スポーツは嘉納治五郎から何を学ぶのか」（編著、ミネルヴァ書房）、「21世紀のスポーツ社会学」（共著、創文企画）「よくわかるスポーツ文化論」（共編著、ミネルヴァ書房）「スポーツ政策論」（共編著、成文堂）など多数。

2018年8月にスポーツ庁が主催した「e-Sportに関する勉強会」で、私は「Sportとe-Sportの定義をめぐって」というテーマで、スポーツとeスポーツの違いとは何か、eスポーツをめぐる課題等について話をしました。

日本では長らくスポーツを教育の対象としてみてきました。スポーツは、肉体活動、身体運動を通じて教育と体育とほぼ同じものととらえられてきたのです。背景には、兵役や肉体労働に耐えられる健康な身体をもった国民をつくるという時代の要請もありました。一番のポイントは激しいまでの肉体活動、身体運動で、それを通じて健康な身体を養うことができる、だからスポーツは価値があるものなんだという考え方です。教育の側からスポーツにかかわる人たちは肉体活動、身体運動についてもものすごく思い入れがありますから、身体を動かさないeスポーツに対しては、「あんなものはスポーツと言えない」という根強い反発があるのは当然のことでしょう。

しかし「スポーツ」の語源であるラテン語の「デポルターレ」には肉体活動や身体運動の意味はなく、「気晴らし」や「娯楽」という意味があります。近代スポーツ発祥の地イギリスで、スポーツは上流階級の遊び、レジャー、さらに言えば長く時間を消費する遊びやレジャーというニュアンスが加わります。たとえば身体を動かすことのないゲームや読書であっても、それを通じて楽しく長く時間を過ごせるものが「Sport」スポーツで、言うなれば「Play」遊びです。

「Play」と「Sport」の中間の概念として「Game」ゲーム」というのを置くとより分かりやすいかもしれません。オリンピックはOlympic Gamesだし、アジア大会はAsian Gamesと言いうに、スポーツの大会をゲームと言います。ゲームの技や腕前を競うeスポーツがオリンピック種目になってもまったく違和感はないわけです。

夢中になるスポーツ

ゲームとは何かについてはいろいろな定義づけがあるかもしれませんが、まさにゲームですから勝ち負けを競い合う、競争です。そしてゲームがなぜ流行るかと言うと、それが楽しいからですよね。学校で体育をやらされたおかげでスポーツが嫌いになったという人が少なからずいると思いますが、ゲームや競争の要素を取り入れて、教育や指導の仕方を改善していく余地があると思います。スポーツやゲームにはルールがあります。ルールがないと成り立ちません。一般的に人間はルールに拘束されることを嫌います。大概は面倒なものと相場は決まっています。しかしゲームの楽しさは、むしろ面倒なルールを自分たちでつくって、そこに拘束されることを楽しんでいるわけです。

ゲーマーって、ゲームを始める前に練習するわけじゃありませんよね。ゲームをやりながら力をつけ

ていく。あれだけの時間集中して夢中になれる、そのパワーが生まれるのは楽しいからです。学校体育ではたとえばサッカーなら先にパスやシュートなどの部分練習ばかりをさせて、最後に試合Ⅱゲームをやらせることが多いと思います。まず最初に試合をやらせてみる。そうすると何が足りないかが分かるからパスやシュートの練習にも身が入るし、試合で負けたくないからみんな一生懸命にやるというふうに、ゲームや競争の楽しさを加えることで教育や授業の効果が上がることもあるでしょう。学校体育って結局、やらせればいい、という発想だから生徒の気分や心理を考えていない。謙虚に反省すべきだと思います。eスポーツは、身体が大きいとか小さいとか、病気を持っているとかが、足が不自由だとか、そういうこととは関係なくやれるのですから、もっとeスポーツから学んだ方がいいのではないのでしょうか？ eスポーツの出現というのは人間にとって何が面白いのか、ということを考える機会になりま

す。そのことを体育としてスポーツをやってきた側も反省する機会にしてほしいと思います。

先ほど申し上げたスポーツの語源「デポルターレ」は、もともとは「気晴らし」「気分転換」「休養」「娯楽」という意味ですが、「我を忘れる」「忘我」という意味もあります。eスポーツについてはゲームに熱中し過ぎることへの懸念が言われ続けていますが、我を忘れて何かをするということそれ自体は悪いことではありません。先日、日本学術会議主催のシンポジウムにおいてお茶の水女子大学の神尾陽子さんという精神科の医師が、

「eスポーツは、デポルターレ、忘我の状態でいることが精神科医の目から見ると薬物医療に頼らずにその人のやる気を引き起こすきっかけになっているのではないか」

と発言されていましたが、なるほどデポルターレの意味をよく理解されているなと思いました。熱中するという意味では、ゴルフやポケモンGOに夢中

になっていて知らず知らずのうちに一日で1万歩も歩いていて、健康のためにただ歩きなさいと言われてたらつまらないだけなのに……。ゲーム関係者の手の中でゲームする人が踊らされてばかりいるように見えても、生身の身体的重要性をゲーム開発者は分かっているのかもしれませんが。

スポーツ教育とは？

中世のスポーツは暴力性を持っていました。今日のサッカーやラグビーの原型である「モブ・フットボール」などはとくに暴力的で、死人が出ることも珍しくなかったと言われています。4世紀から18世紀まで、ヨーロッパ諸国ではたびたびスポーツ禁止令が出されました。禁止の対象となったスポーツはフットボール、弓術、狩猟、テニス、剣術などさまざまですが、庶民がこれらのスポーツに熱中することが社会を混乱させ、国王や聖職者など時の権力者の権威や統治をも脅かすものと考えられたのです。

しかし、産業革命によって文明化された近代社会において、人々は物事の決着の仕方それまでの「力対力」を剥き出しにする野蛮で暴力的な決着を望まなくなりました。長い時間をかけて話し合い、決着がつかなければ多数決という穏便な方法を取るようになります。これと同じことが暴力的であったスポーツにも起こります。イギリスのパブリック・スクールでは庶民の暴力的なモブ・フットボールが、手や腕を使つてはならないとするサッカーと、ボールを持つている人が前にボールを投げて進んではならないとするラグビーという近代スポーツに変質します。中世のスポーツとは反対に、暴力のない社会のひとつのモデルとしてこのようなスポーツを承認・受容し、これを経験することによって暴力のない社会を「再生産」しようとしてきたのです。

この「再生産」を担うのが教育としてのスポーツⅡスポーツ教育であり、体育でした。人間社会の理想は暴力を根絶することにあります。感情的興奮の

存在を認めつつ、他方でこれをいかに抑制しコントロールするかというバランスを模索するようになりました。近代社会においてはその重要なモデルのひとつがスポーツなのです。

何でも、過ぎる、過剰に何かに依存すると問題が生じてきます。それは、eスポーツに限らずスポーツにも、またどの世界にもあることです。そこに目くじらを立てて、「だからeスポーツはけしからん」という風潮は最初から議論を閉ざすものです。大事なのはスポーツもeスポーツもいずれも自発的な欲求が原点にあつて、面白いからやる、そこに楽しさがあるということです。eスポーツを毛嫌いのではなく、学ぶべき点がある、と考えてみてはどうでしょうか？

eスポーツはエレクトロニクススポーツelectronic sportsの略ですね。コンピュータゲームをスポーツ競技として捉える際の略称ですがスポーツと付いていることで、スポーツの概念が広がっ

てきている現象の一つではないでしょうか。スポーツ庁のスポーツ実施率調査で最も実施率が高いのは「ウォーキング」で「週一回の参加率が高くなっています」という調査結果を出しています。ですが、昔の文部省や文部科学省の調査では、ウォーキングはスポーツに含まれていませんでした。ウォーキングが調査結果に登場するようになったのはスポーツの概念を広げたからでしょう。

eスポーツがスポーツとして認知されるかどうかで、今後スポーツの概念がさらに変わっていくというところもあるかもしれません。

問題が見えにくい

eスポーツに限ったことではありませんが、課税や賭けの問題があります。要はゲームへの賭けです。賭けは、どちらが勝つか、何対何でどちらが勝つか負けるか、から始まって様々なやり方があります。このゲームについては賭けをどこで、どの国で

行うか、ということは課税問題に繋がります。あらゆるところからネットで繋がっているので、賭けの場所がどこなのかわかりにくくなっています。ネットでの賭けの場、事務所はこの国にある、としているのにその事務所が幽霊事務所で稼ぎは0円です、となると課税されない。しかしメインの事務所は他の国にあつてすごく稼いでいるのに、その儲けに対して誰がどのように課税するのかが明確でない問題ですね。やりとりがはつきりしているものについては課税できるけれども、それに関わって誰がどういう胴元で賭けをやっているのかが全然わからない。賭けの場所がどこで、どの国が管轄して課税するかという、きちんとした仕組みを作っていないといけません。このことは現在のグローバルなスポーツ界にも当てはまる問題で、スポーツ・インテグリティ（高潔性）の強調の背景には、まさにこれと同様な問題が絡んでいるとみることもできます。

スポーツと暴力の関係・歴史ースポーツは極めて暴力的だった!?

表1 ヨーロッパにおいて4世紀から18世紀までに下された主なスポーツ禁止令

393~423年	ホノリウス帝治下、剣闘士の競技を禁止	[西ローマ帝国]	1415	国王ヘンリー5世、フットボールを禁止	[イギリス]
506	アグデの教会会議、聖職者の鷹狩を禁止	[フランク王国]	1420	スコットランドでフットボール禁止	[イギリス]
585	マイオンの教会会議、聖職者の鷹狩を禁止	[フランク王国]	1429	シャロン市、弓射を禁止	[フランス]
7~8世紀	教会会議「春祭の競走」を異教的として度々禁止	[ケルト人]	1440	ブルターニュ司教、スールを禁止	[フランス]
1139	第2回ラテラノ公会議、弩の使用とトーナメントを禁止	[イタリア]	1450	ハリファックスでフットボールと九柱戯禁止	[イギリス]
1154	国王ヘンリー2世、トーナメントを禁止	[イギリス]	1450	ヴィクの学則、教会以外の場所での遊戯を禁止	[オランダ]
1215	第4回ラテラノ公会議、弩の使用とトーナメントを禁止	[イタリア]	1457	スコットランドの国会、フットボールとゴルフの禁止を決議	[イギリス]
1227	公会議、聖職者のトーナメントを禁止	[ドイツ]	1460	フライブルク大学、学生の石投げ・剣術を禁止	[ドイツ]
1230	ドイツ騎士団、打球戯とチェスを許可、バドミントンと犬による狩猟を禁止	[ドイツ]	1467	レスター市、市内でのテニスとフットボールを禁止	[イギリス]
1245	ルーアンで聖職者のボールゲーム禁止	[フランス]	1471	イングランドとスコットランドでゴルフ禁止	[イギリス]
1285	国王エドワード2世、ロンドン市内での剣術教授を禁止	[イギリス]	1472	インゴルシュタット市、学生の剣術興行参加を禁止	[ドイツ]
1296	国王フィリップ4世、貴族のトーナメント参加を禁止	[フランス]	1477	イングランドでフットボールとクロックゲー禁止	[イギリス]
1297	「森林法」、イングランド下層民の狩猟を禁止	[イギリス]	1479	ビュルツブルクのトーナメント規定、[市民化した]貴族の参加を禁止	[ドイツ]
1306	ボールゲームと九柱戯禁止	[フランス]	1484	バーゼルで謝肉祭の間、市内での諸競技禁止	[スイス]
1310	ルツェルンで、教会の庭での身体運動と遊戯の禁止	[スイス]	1485	サンスの教会会議、修道士のジュー・ド・ボームを禁止	[フランス]
1313	国王エドワード2世、ロンドン市内でのフットボール禁止	[イギリス]	1491	イングランドでフットボールとゴルフ禁止	[イギリス]
1319	国王フィリップ5世、武器修練を奨励しスールを禁止	[フランス]	1529	バーゼルの宗教改革法、日曜・祭日の九柱戯を禁止	[スイス]
1322	国王エドワード2世、トーナメントを禁止	[イギリス]	1535	国王ヘンリー8世、テニスと「不法な遊び」を禁止	[スイス]
1331	国王エドワード3世、フットボールを禁止	[イギリス]	1537	ハンブルクのギムナジウム学則、水泳と沐浴を禁止	[ドイツ]
1345	イングランド農民の、ボールゲーム・ホッケー・競走・闘鶏を禁止	[イギリス]	1539	チューリッヒで子どもの九柱戯禁止	[スイス]
1359	皇帝カール4世、コンスタンツの司教座聖堂参事会員のトーナメント参加を禁止	[ドイツ]	1551	ニュンベルクで剣術興行禁止	[ドイツ]
1364	エリーの教会会議、聖職者のボールゲームを禁止	[イギリス]	1563	リーグニッツ領主ハインリヒ9世、武器携行・沐浴・雪合戦・氷上遊戯を禁止	[ドイツ]
1365	国王シャルル5世、ジュー・ド・ボームを禁止	[フランス]	1594	ハイデルベルク市で、学生のボールゲーム禁止	[ドイツ]
1385	ロンドン司教、教会内でのファイブズを禁止	[イギリス]	1610	生徒の氷上での競走・雪合戦・深い川での沐浴禁止	[フィンランド]
1388	国王リチャード2世、職人・奉公人に弓射を奨励、武器携行・テニス・フットボール・石投げ・円盤投げ・九柱戯を禁止	[イギリス]	1611	バーゼルでレスリング禁止	[スイス]
1389	イングランド下層民のテニス禁止	[イギリス]	1627	チューリッヒ市、射的大会での賭博を禁止	[スイス]
1397	パリの裁判官、日曜と祭日以外のジュー・ド・ボームとスールを禁止	[フランス]	1640	バーゼルで教会での乗馬禁止	[スイス]
1401	国王ヘンリー4世、フットボールを禁止	[イギリス]	1641	ジリスで、公共の場での円盤投げ禁止	[スイス]
1410	国王ヘンリー4世、フットボール禁止令を再公布	[イギリス]	1641	ゴータのギムナジウム学則、身体に害を与える跳・レスリングなどを禁止	[ドイツ]
1415	ハイデルベルクの学生の、剣術を禁止	[ドイツ]	1682	チューリッヒで、氷上での石投げ禁止	[スイス]
			1700	アウグスブルク市、剣術興行を禁止	[ドイツ]
			1760	公開のボクシング試合禁止	[イギリス]
			1785	国王カルロス3世、闘牛を禁止	[スペイン]
			1785	トリモール選帝侯、モーゼル川でのスケートを禁止	[ドイツ]
			1788	国王カルロス4世、闘牛を禁止	[スペイン]

(池田勝・守能信次編「スポーツの政治学」杏林書院、1999、p.16-17を改変)

eスポーツを考える

アバター

米長(九段)が求めた分身

玉木 正之



新しい時代のスポーツとして急速に認知されつつあるように見えるeスポーツだが、多くの人は本能的にそれをスポーツと呼ぶことに疑問を抱いている。eスポーツはスポーツなのか。スポーツでないとすればそれはなぜなのか——。

玉木 正之 (たまき・まさゆき) スポーツ・文化評論家。1952(昭27)年、京都府出身。東京大学教養学部在学中より東京新聞紙上で執筆活動を開始。日本で最初のスポーツライターを名乗る。著書に「スポーツとは何か」(講談社現代新書)など多数。訳書にR・ホワイティング「ふたつのオリンピック」(KADOKAWA)、「和をもって日本となす」(角川文庫)など。

eスポーツ（コンピューターゲーム）は、スポーツの一種だと思いますか？

スポーツだと思う人、オリンピックや国民体育大会の正式競技にしてもいい、と思う人は手を挙げてください。

講演会の席などで、壇上からこんな問いを投げかけてみると、手を挙げる人はいつも1割にも満たない。100〜500人の聴衆のなかで、挙手する人は、常に5〜6人から、どんなに多くても10人程度である。

私はそれを、きわめて健全で常識的な反応だと思っている。

文化と理解

世界的にはゲームメーカーの巨大資本を背景に、オリンピックの正式競技に選ばれる可能性も出てきたと言われたり、今年の国民体育大会茨城大会では、文化部門のエキジビション・ゲームに採用されたり

……。茨城県は水戸市に「eスポーツアカデミー」をつくり、県庁内に県職員によるeスポーツクラブも結成したという。eスポーツの世界選手権では賞金総額数十億円のビッグイベントに、数万人の観客が何日間にもわたって押し寄せ、アメリカや日本の高校や大学のなかには、eスポーツのクラブが生まれ、課外活動として放課後に毎日コンピューターゲームを行う学生や生徒が現れたり……。

ということ、eスポーツは、昨今スポーツとしての市民権を獲得しつつあるようにも思える。が、講演会などで得た私の実感としては、多くの人々は（特に高齢者の方々は）このような時代の流れに、大きな疑問を抱いているようだ。

そのような疑問は残念ながら、スポーツという人間の創り出した文化を正しく理解したうえでの結論だとは思えない。なぜならわれわれ日本人は、学校での体育の授業で、スポーツを用いた身体の動かし方や鍛え方は学んでも、スポーツについてはまった

く学んでいないからである。

そこで、「eスポーツはスポーツではない」と考え、私の質問に対して挙手をしなかった大勢の人々を前にして、私は次のような話を続けることにしている。

そもそも「スポーツ SPORTS」とは、ラテン語の「デポルターレ DEPORTARE」から生まれた言葉で、その意味は「日常生活の労働や仕事から離れた非日常の遊びや祭りの時空間」を意味する。つまりサッカーやラグビー、マラソンや鉄棒……のような身体競技だけがスポーツではなく、余暇を過ごすあらゆる行為のことを指すのだ。

したがって音楽や絵画や彫刻なども一種のスポーツと言うこともでき、オリンピックでも芸術競技が正式競技として競われ、金銀銅のメダルが与えられたこともあった(1912年ストックホルム大会から1948年ロンドン大会まで)。今日では芸術行為は競い合うものではない、との考えから競技として争うことは否定されているが、芸術部門の展示は

文化プログラムとして実行することがオリンピック開催都市に義務づけられている。それもスポーツ(デポルターレ)の一種と言え、茨城県は、そこにeスポーツの存在意義を見出しているのだろう。

またアジア競技大会では、シャンチー象棋(中国将棋)や囲碁、チェスやビリヤードなどが正式競技に採用されたこともあり、昨年ジャカルタで行われたアジア大会ではコントラクトブリッジ(4人でテーブルを囲んで行うトランプゲームの一種)が、ボウリングや競技ダンス(社交ダンス)とともに正式競技として行われ、日本代表として73歳の女性(中尾共栄さん)が出場した。

チェスやビリヤードはオリンピックの正式競技になることも目指しており、それらを「マインド・スポーツ mind sports」知的競技・心理的競技」と呼ぶこともあり、ならばeスポーツも「非日常的な遊び・マインドスポーツ」の一種としてオリンピックの正式競技に採用されることを目指して

も何らおかしいことではない、とも言えるのだ。

パリ大会と不採用

ここまで説明して、改めて「eスポーツはスポーツと言えるでしょうか？」と問いかけても、挙手する人はいつもほとんど増えることはない。それもまた私は健全な反応だと思うのだが、ではなぜ「eスポーツをスポーツだと思わないのか？」と訊ねても明快な回答を口にできる人はいない。そこで、多くの人々が感覚的に示した健全な反応に理論的根拠を与えるため、私は次のように話を続けることになる。

昨年（2018年）9月、IOC（国際オリンピック委員会）のトマス・バッハ会長は、AP通信の記者からeスポーツの五輪競技採用の可能性について訊かれた折に、次のような答えを返した。eスポーツには過度な暴力や殺人をゲームにしているものが存在していることに触れ、「暴力や差別を助長するようなスポーツがオリンピックピックに加わることはあ

り得ない」と断じたのだ。「それは私たちが考えるスポーツとは異質のものである」と。そして2024年オリンピック・パリ大会から、正式競技に採用される可能性が高いとの見方もあったeスポーツだったが、パリ大会組織委員会も、正式にその不採用を発表したのだった。

じつは、それらの発言や決定に大きな影響を与えたと思える事件が、昨年8月に起きていた。それはアメリカ・フロリダ州で行われたeスポーツの大会での出来事で、決勝トーナメントへ進む前のグループリーグで敗れたプロの有力選手が、会場でライフリング銃を乱射。2名の死者と多数の負傷者が出てしまったのだ。

オリンピックをはじめとするあらゆるスポーツ大会で、競技に敗れた選手が勝ち残った選手を殺傷するなどという事件は、一度も聞いたことがない。そんな事件は過去に一度も起きていない、と断定しておそらく間違いないだろう。

暴力否定と民主主義社会

ユダヤ系ドイツ人の社会学者で哲学者のノルベルト・エリアス(1897～1990)によると、スポーツの多くは古代ギリシアと近代イギリスで誕生し、その社会的背景として民主主義社会が存在したという。つまり、民主主義が生まれる以前では、社会を支配していた人物(王や皇帝)は、前の人物(王や皇帝)を殺害して(すなわち暴力によつて)王位や皇帝の座を奪い取っていた。

が、民主主義社会になり選挙や話し合い(議会)で社会のリーダーが選ばれるようになると、暴力行為はすべて無力なものとなった。その結果、殴り合いはボクシングに、取っ組み合いはレスリングに、「丸いモノ」ボール世界を支配する太陽の象徴「の暴力的な奪い合いは、サッカーやラグビーやホッケーに……といった具合に、すべて非暴力的な様々な「ゲーム」スポーツ競技」に姿を変えたというの

だ。

すなわちスポーツとは暴力否定の民主主義社会でしか誕生しない、非暴力・反暴力の象徴的文化と言えるのだ。

柔道というスポーツも、明治天皇が「五箇条の御誓文」で「万機公論に決すべし(すべては話し合いで決めること)」と宣言した結果、「反暴力」民主主義」の社会のなかから生まれた文化と言えるだろう。そしてフランス人のクーベルタン男爵も、普仏戦争(1870～71)に敗れたフランス国内で、プロシア(現在のドイツ)に対する復讐の世論が高まるなか、戦争の繰り返しの不毛さを訴え、全世界に反戦平和を訴えるため、反暴力の象徴であるスポーツを利用した平和運動としてのオリンピックの開催を唱えたのだった。

証拠不十分と感覚的根拠

そのような反戦・反暴力の象徴としての文化(人

類の創り出した財産」がスポーツなのだ。が、「eスポーツ」に、それとは真逆の暴力や戦闘を誘発するような要素があるとするなら、それは断じてスポーツと呼ぶに値しないものというほかないだろう。

もちろんフロリダでの事件を、個人の資質でなくeスポーツ自体に求めるのは証拠不十分といわざるをえない。しかし、eスポーツを感覚的にスポーツとは認めない多くの人々の感覚的根拠は検討に値するはずである。そして、その感覚的根拠は、おそらく「身体性の欠如」と言えるものだろう。

何時間も映像画面を見つめてコントローラーを操り続けるeスポーツの選手は、座り続けとはいえ相対に体力も消費するらしく、eスポーツのクラブではランニングや腕立て伏せなどの体力トレーニングや筋力トレーニングに励んでいるという。が、ここでいう「身体性の欠如」とは、そんなマッチョ志向の身体のことではない。

eスポーツは、闘う相手とインターネットや電気

的配線によってつながれ、互いに身体を触れ合わなければ、目を交わす（見つめ合う）こともない。すなわち液晶画面に映じる仮想空間での自分の分身アバターによって相手の化身アバターを見るだけで、言葉を通じたコミュニケーションはもちろん、身体を通じたコミュニケーションも存在せず、人間と人間の一切の関係が絶たれた仮想現実の世界のなかでの行いによって、現実世界での勝敗という結果とそれに伴う賞金や栄誉が実態として存在するのだ。

先に紹介したeゲーム大会後の殺人事件は、勝敗・賞金・栄誉という現実世界でのリアルな敗戦が、仮想現実の世界での再挑戦や復讐でなく、現実世界での「復讐」に直接的につながった結果と言えるかどうか……それは先に書いたように、やはり証拠不十分と言わざるを得ないだろう。

が、もうひとつコンピューターゲーム（eスポーツ）に関する見落としてはならない出来事があった

ことを紹介しておきたい。

それは7年前、故・米長邦雄九段が生前の2012年、将棋ソフトのボンクラーズと対戦したときのことだった。結果は米長九段の敗戦となったのだが(その経緯は米長氏の自著『われ敗れたりーコンピュータ棋戦のすべてを語る』中央公論新社に詳しく書かれている)、勝敗以上に注目すべきは、米長九段が勝負に臨んだときの、その態度だった。

彼はコンピュータを相手にした対局で、将棋盤を挟んで有段者の棋士が座ることを要求し、その有段者が米長九段に対して敬意を払っている人物であることを求めたのだ。つまり米長九段は、コンピュータに対して実態のあるコミュニケーションの取れる人間をコンピュータの分身として登場させることを要求したのだ。

私は、この米長九段が要求したこの意味を、フロリダでの銃乱射殺人事件をきっかけにして明確に理解することができた。つまり、身体的コミュニケーション

ーションを欠いたヴァーチャルな世界での営み(コンピュータの考えること)でも、それが現実の人間世界に出現してくる場合(人間を相手に勝負する場合)は、現実の人間世界のルール——すなわち身体的コミュニケーションが存在するというルールに従うべきだということを、米長氏は主張したのだ。

無人兵器と想像力

現実の人間世界に存在するスポーツという文化は、暴力(戦争)の危険性を身体で知ったところから生まれた、きわめて平和的な反戦・反暴力の文化と言える。しかしeスポーツは、決定的に身体性を欠いた仮想現実の世界での遊びに過ぎない。それを現実世界のスポーツ文化の列に加えることは所詮は無理なことであり、スポーツ文化の列に加えてはならない、と私は、フロリダの事件や米長氏の態度を通して確信するようになった。

とはいえ現代という時代の現実世界では、たとえ

ばドローンのような無人の飛行体が判断力（敵識別能力）を備えたAI無人兵器として機能するようになってきた。それに対してeスポーツが「反AI無人兵器」の急先鋒として反戦反暴力の思想を推進するものとして存在するようになり（馬鹿な戦争をするよりeスポーツで遊びましょう！ というメッセー지가出せるのか？）、反戦平和の象徴として現実世界に影響を与えるようにでもなれば、私もeスポーツをスポーツの一種として、ボクシングやレスリング、サッカーやラグビー、マラソンや競歩や徒競走……などと同列の文化として扱いたいと思う。が、どのように想像力を働かせても、そんな日が訪れるとは思えないのである（茨城県も一日も早く、税金を使つてのeスポーツの普及などは止めるべきだろう）。

もつとも、ならば現在のオリンピック競技などのスポーツが、反戦平和に寄与しているかと問い直してみると内心忸怩^{じくじ}たる思いもあるのだが、身体性の

存在する分（実感としての肉体的“痛み”が存在する分）、eスポーツよりは、はるかに人間的な営みであることだけは事実と言えるだろう。



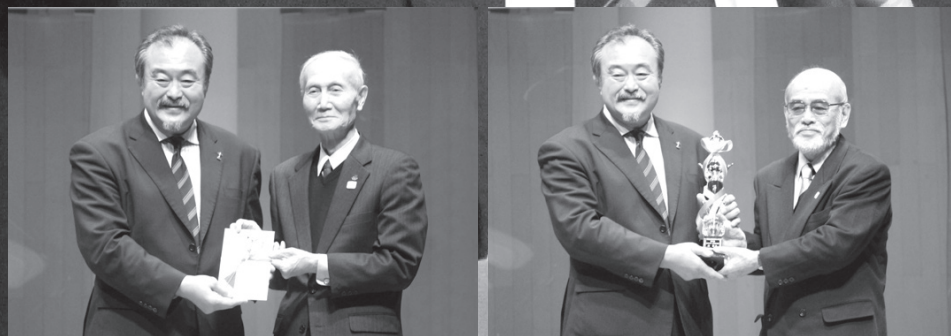


日本スポーツ学会大賞

第10回 日本スポーツ学会大賞受賞記念講演

「ラグビーで子供を育てる」

構成
阿部雄輔



笠原一也・日本スポーツ学会代表理事より賞状と賞金(写真左)、第1回受賞者(日本テレビ箱根駅伝中継チーム)坂田信久氏よりトロフィーが(写真右)授与された

現役時代のトレードマークは白いヘッドキャップ。高々と蹴り上げられた楕円球をつかむために誰よりも激しく体を張った。引退後は「フーテンの寅さん」よろしく人材育成の仕事で全国を飛び回り、「ラグビー寺子屋」や「ヒーローズカップ」で子供たちのラグビーの普及育成に携わっている。

林 敏之(はやし・としゆき) 1960(昭35)年2月8日、徳島県生まれの元ラグビー選手。県立城北高一同志社大一神戸製鋼。LO/PR。80年、大学3年時のフランス遠征で日本代表デビュー。キャップ38。神鋼の日本選手権7連覇の中心選手。87年、第1回ラグビーワールドカップ日本代表の主将を務め、91年大会にも出場。90年、英国オックスフォード大に留学。ケンブリッジ大との定期戦に出場し、「ブルー」の称号を得る。96年に現役引退し、神鋼の関連会社で人材育成の仕事に従事。05年、「ラグビー寺子屋」を開始。06年、「特定非営利活動法人ヒーローズ」を設立し理事長に就任。08年、「ヒーローズカップ」を開始。19年4月、日産スタジアムで「こどもラグビーワールドフェスティバル」を開催。

ラグビーが生まれたのは19世紀イギリスのパブリックスクールです。それまで貴族の子弟は家庭教師が教育していたわけですが、それを集団の学びということで寄宿制の学校に通わせ、厳しい上下関係の中で共同生活を送らせ、独立心を身につけなさい、友達を見つけないといけないになりました。パブリックスクールでどんな教育をしたかと言うと、まず古典を学ぶ。次いで数学。そしてスポーツをやる。スポーツはすべて団体競技です。夏にはエイトルボートとクリケット。冬になったらフットボールです。学校によっていろんなフットボールができました。その中のひとつがラグビーフットボールです。ですからラグビーはもともと教育のためにつくられたスポーツだと、私は考えています。

ワールドカップが始まったのは1987（昭和62）年です。私は日本代表のキャプテンをやらしてもらいました。日本は3戦全敗。第2回大会でジンバブエに勝ちましたが、それからずっと負けが続き

ました。2011（平成23）年までの7大会の通算成績は1勝21敗2分です。その間に分かったのは、これが本当のラグビーだと言えるラグビーをやることが許されるのは、世界のトップチームだけだということです。やっぱり日本は残念ながらセカンドグレードです。日本のラグビーの歴史は、世界の強豪国に一矢報いるためにどう戦うか。それをずっと模索していった過程なんです。

ひとつの答を見せてくれたのが15（平成27）年のイングランド大会でした。私がキャプテンをやった当時はアマチュアリズムの時代で、日本代表は1週間ぐらい合宿するのが精一杯で、遠征に行く前は会社で迷惑をかけないよう残業が続きしました。それが第3回大会が行われた95（平成7）年を境に世界のラグビーがプロ化して、イングランド大会前の日本代表は150日ほどの合宿をやっています。

エディ・ジョーンズコーチは、日本人はどこにも負けない忍耐強い民族だから、他の国では到底でき

ないだけの練習をして、後半に走り勝つチームをつくろうと発想します。考えてみれば陸上の100mで金メダルを獲る日本人はなかなか出てこないでしょうし、無差別のパワーで世界一になるのも難しい。けれどマラソンではメダルを獲てますよね。だから持久力に特化していくのは当然の選択でした。ただ日本のラグビーは後半に弱いという思い込み、刷り込みが私の中にもありました。この大会ではそれを払拭してくれた。南アフリカ戦の勝利は、日本のラグビーにとって大変大きな出来事でした。

2019年のワールドカップ日本開催が決まってきました。イギリスやヨーロッパ、南半球の英国系の国以外での初めての開催です。ところが国立競技場の建設が止まり、世界と戦いながら日本代表を強化しようという「サンウルブズ」の計画にもなかなか人が集まらない状況で、日本で本当にワールドカップができるのかと危惧する論調が少なからずありました。とくに日本でできないなら本気で開催権を

取ろうとしていたのが南アフリカで、それを初戦で破ったということで、日本開催を懸念する声は消えました。

そして今回のワールドカップ。皆さんご存知のようには予選リーグ4勝しました。勝つたびに視聴率が上がりました。ラグビー関係者が期待した以上に皆さんに応援をしていただけた。試合が終わったあとはパブやコンビニエンスストアの前がにぎやかなコミュニケーションの場になりました。そこで違うジャージを着た人たちが一緒に飲んで大騒ぎをする。だけど喧嘩も何も起こらない。そういうラグビーの文化も見えていただけたと思います。

ワールドカップを通じて日本の多くの皆さんにラグビーの素晴らしさを知っていただけたと思うんですが、これからの課題もあります。ひとつはトップチームで、今プロ化の問題とかいろいろあります。これは日本ラグビー協会を中心にどこを目指すのかを議論し、コンセンサスを決めてやっていくことだ

と思います。でもトップチームがチャンピオンを指すだけであれば、日本のラグビーはシュリンクしてしまうと思うんです。教育のためのスポーツ、教育的要素が非常に多いスポーツだという原点に立つて底辺の拡大、子供たちのラグビー普及をもうひとつの柱にしないと、日本のラグビーのさらなる発展はないと考えます。

ラグビーが味わせてくれた感動体験

徳島県の河川敷のグラウンドで私はラグビーを始めました。中学、高校とそんなに強いチームではなかったんですが、高校日本代表のオーストラリア遠征メンバーに選んでもらえて、そこで山口良治先生に出会ったのが私の人生の転機でした。伏見工業高校を日本一にした先生で、平尾誠二、大八木淳史の恩師にあたります。その物語が「スクール☆ウォーズ」という青春ドラマになりました。現役時代は日本代表のフランカーで、当時は伏見工業に赴任した

ばかりの頃でした。

初めて紅白の横縞のジャージを着ました。胸には桜のエンブレム。JAPANのジャージです。試合前、みんなでロッカールームに集まりました。山口先生が、「おい、みんな手をつなげ。いいか、みんな待ってるぞ！ お前らが勝ったっていう知らせを日本ではお前たちのお父さん、お母さん、学校の先生も協会の人もみんな待ってるぞーっ！」。檄を入られて、涙を流してグラウンドに飛び出した。命を懸けて戦うぞという、そんな熱いラグビーに出会いました。

遠征から帰る最後の日、荷物の整理をしながらみんなですぐの交換をしていたら、山口先生がやってきました。先生赤い顔してね、ずいぶんビールを飲んできたんでしょう。でもわれわれも実は隠れて飲んでたんですね。まあ大らかな時代です。その時の日記が残っています。

「夕食会が終わってから迎えが来るまで30分。俺の

人生の最高に嬉しい時間だった。みんな住所を教え合ったりしていた。山口先生も少し酔っていたようだ。先生も泣いていた。俺は抱きついて泣いた。おい、林よお、こっち来て外人に通用しとったん、お前だけや。5年後、10年後、俺のあと継いでくれ。青春時代にひとつのことやるのは素晴らしいことだ。少しお世辞も入ってるかもしれないが、俺は最高に嬉しかった。大学入ってもラグビーをやろう。そうしてできることならもう一度全日本になりたい。今日は最高の日だった。この思い出はいつまでも俺の心に残るはずだ。俺は今最高に幸せだ」

もうひとつ、大学時代に忘れられない体験があります。19歳の時に若手の全日本「Aジャパン15」に選ばれてニュージーランドに遠征しました。そのうちの1試合の相手が「南島選抜」で、王国ニュージーランドの南島全域から選抜されたメンバーです。その強豪「南島選抜」に対してその日の「Aジャパン15」はほんとに激しい試合をしました。激しいタ

ックルを繰り返した。最後まで食らいついた。残念ながら勝てなかった。僅差で勝つことはできなかったですね（21―24）。でも試合の後で私の胸の中には熱いものがありました。

ところがその日大活躍した坂本さんっていうフォワードのプレイヤーが、試合後のチームミーティングの席上で倒れてしまったんです。彼は試合で走って走って走って走って走って走って走って、疲れ果てて。アフターマッチファンクションでひと口ビールを飲んだのもいけなかったんでしょう、ソファにぐったりと眠るように倒れて、ゆすつても叩いても全然目を覚ましません。仕方がないから彼を背負ってホテルに連れて帰りました。部屋の前まで背負って行って、鍵を開けるために一瞬彼をドアの前に寝かした。そしたら仰向けに寝かしたその坂本さんがゴロツと寝返りを打ってうつぶせになって、しきりにケツをグツとせり上げるんですね。そして右腕を持ち上げて、試合中にフォワードのプレイヤーが仲

間とバインドして相手チームに突っ込んでいく姿勢になったんです。そして彼は、「フォワード頑張れーっ！ フォワード頑張れーっ！」ってつぶやいたんですよ。ああこの人、まだ戦ってんなあ。私は涙が出て仕方なかったですね。

同志社大学で学生選手権を取り、神戸製鋼に入社しました。2年間キャプテンをやらしてもらって、日本一取ろうよって言いながら勝てませんでした。挫折して、膝を悪くして、平尾にキャプテンを譲りました。私にとっては試練のシーズンでした。

そんな時にラグビー部長に怒られました。部長の部屋に呼ばれて、「林君、君このままラグビーやめてもいいのか」と言われて、私はふてくされて黙ってたんですよ。腹の中じゃあ、「うるさい！ じゃああしいわ！」って思ってた。そんな私に部長はこう言ってくれたんです。「林君、君は君にラグビーを教えてくれた中学の先生、高校の先生、同志社大学の岡仁詩先生に対して、失礼だと思わないのか」。

その言葉は胸に刺さりました。感謝することを忘れていた。そんな自分に気づかされました。

今ここでこのままラグビーをやめたら、俺はラグビーを恨んで死ぬぞ。だからもう一回やろう。たかだかひと月でしたけど、これは私のラグビー人生のハイライトです。膝の靱帯4本のうち3本までいかれてたんです。だったら筋肉で膝を固めよう。トレニングも本気でやりました。そしたら膝に筋肉が盛り上がって、体重も8kgぐらいしぼれて。チームに合流できたのが全国社会人大会の1週間前。そしてその年、神戸製鋼は初優勝することができた。

決勝で東芝府中に勝って、ノーサイドの笛がピーッと鳴って、みんなでグラウンドで抱き合った。続いて表彰式。そしたらキャプテンの平尾が私のところへ来て、「林さん、賞状もらってきてや」。私は、「何言ってるの、普通キャプテンやろう」と言いました。そしたら彼がねえ、「林さん、これもらえるのは林さんしかいないですよ。おい、みんな、林さんに行

ってもらおうぞ!」。そう言ってくれたんです。初優勝の賞状をもうボロボロ泣きながら取らしてもらった。こんな素敵な思い出があります。

世界に先駆けて小学生の世界大会を実現

36歳で引退した後は自分が体験した感動を伝えたいと考え、1996（平成8）年2月から教育の仕事をしています。「フーテンの寅さん」ならぬ「マルさん」ということで、全国で研修や講演をしてきました。

2005（平成17）年、震災から10年の年に兵庫、神戸で未来を担う子供たちにラグビーを通じて感動体験を伝える「将来世代プロジェクトラグビー寺子屋」を始めました。この活動が続けていくために翌年、仲間たちと「NPO法人ヒーローズ」を立ち上げます。「ラグビー寺子屋」は日本各地で通算100回を超えて、15（平成27）年にはキルギスとウズベキスタンにもラグビーを教えに行きました。

「ラグビー寺子屋」の活動で各地を回っているうちに、熱心に指導されているラグビースクールは全国にあるけれど、全国規模の子供たちの大会がないことが分かりました。子供たちが目標とする場があった方がよいねということで「ヒーローズカップ」を立ち上げました。第1回は2008／09シーズン、近畿32チームで始まって、参加チームは回を重ねるごとに増えていきました。今は北海道・東北から九州・沖縄まで約250チームが参加する日本で一番大きな小学生のラグビーの大会です。昨年度の決勝大会はワールドカップ決勝の舞台日産スタジアムで行いました。日本協会、スポーツ庁にも後援をいただいて、今12回目を開催しています。

「ヒーローズカップ」を広げていく時に少年野球のコーチと話していたら、「この試合に勝ったら世界大会に出られるんだよね」と言うんです。ああ野球は世界か、世界目指してんのかと。調べてみたらラグビーの12歳以下の世界の交流大会というのはどこ

の国もやったことがなかったんです。だったらぜひ日本が一番乗りでやりたいなと思って「こどもラグビーワールドフェスティバル」を発案させていただきしました。ヒーローズのメンバー全員で下支えをしながら、日本協会と組織委員会の主催で開催することができました。

今年の4月17〜22日、日産スタジアムでやらしていただいて、オーストラリア、イングランド、インドネシア、イタリア、ニュージーランド、スコットランド、日本から子供たちが集まりました。来た子供たちはワールドカップの決勝を見ながら、俺こ走ったよって、絶対自慢したと思うんですよ。彼らがその体験を糧にして将来その国のラグビーをリードしていつて欲しい。そしてその感動を伝えていくような仕事をしてくれるんじゃないかと、私は期待しているんです。

「楽苦美」。ラグビーって何だっけ聞かれた時に、私はこう漢字で書いて説明するんです。楽しく、苦

しく、美しく。試合は楽しいよね。でも練習は苦しいなあ。でも苦しい練習を超えてはじめて美しいトライが生まれるんやで。美しい友情が生まれるんだぞ。人生も一緒やぞ。苦しいことの先に美しい人生があるし、美しいラグビーがあるし、ノーサイドがある。そんなことを思います。

「ラグビーで子供を育てる」というテーマでお話をさせていただきました。このたび日本スポーツ学会大賞をいただきましたが、それは私個人というわけではなく、一緒に活動してくれたNPOのメンバーや全国のラグビースクールで一生懸命子供たちを指導してくれている、そんなラグビーの普及育成に携わった全員に対していただいた賞だと思っております。本日は有難うございました。

（本稿は2019年11月27日、東京都渋谷区・白寿ホールで行われた日本スポーツ学会大賞受賞記念講演を再構成したものです）

夢劇場『馬』

No.18



バンビとサラブレッド

長田渚左

2019年の競馬で何を一番覚えていただろうか。思わぬ馬をレースで的中させた自身の「神眼」を挙げる人が多いかもしれないが、私は39回を数えたジャパンカップ(C)に、外国馬が初めて一頭も出走しなかったことが印象に残った。

ジャパンCは「世界に通用する馬づくり」をスローガンに創設された。当初、日本馬は外国馬に太刀打ちできなかった。私は馬の走力差以上に、人と馬の関係性に、日本と競馬先進国に大きな隔たりを感じた。諸外国の騎手やトレーナーは馬を同志や友人、パートナーのように扱うのに対して、日本はどこか道具のような扱いや態度を馬にとる人が多いような気がしてならなかったのだ。

それが交流が深まるにつれて、日本の馬扱いの格段にレベルアップをしたように思う。ジャパンCに外国馬や外国のホースマンが大勢やって来た

ことで、日本人は様々なものを吸収し、日本馬も強くなった。それは大リーグと日本のプロ野球が、地続きのように交流が盛んになったことで、米国でも通用する日本人選手が増えたことにも似ている。

近年の日本は強い馬を育成する能力の高まりとともに、人と馬の信頼関係も強まったように感じる。馬が人間の言葉を話せば、きっと同意してくれると思う。

昔、外国の有名騎手がレースで敗れた後に感想を求められてシニカルにこう言った。

「日本の立派なバンビに乗せてもらいました」
「バンビ？」 その言葉は日本のホースマンに刺さり、奮起を促した。それが今に至っているのかもしれない。このところ勝てなくなった外国馬のジャパンC出走は減っていた。しかし、レースを通じた日本馬と外国馬の異文化交流はまだまだ価値がある。そのためにも来年は再び外国馬に、ジャパンCに出走してほしいのだが……。



バックナンバーのご案内

バックナンバーを、直接お申し込みいただけます。ご希望の号と冊数を明記し、送料分の切手を左記にお送りください。

〒352-0011
埼玉県新座市野火止8-16-32
株式会社東美物流
『スポーツゴジラ』係

送料値上りのため45号より変更しました。

10冊まで 送料 400円

20冊まで 送料 700円

40冊まで 送料 1200円

※特集の内容は本誌巻末カラーページとホームページに記載しています。

【ホームページ】

<http://sportsnetworkjapan.com/>

★お申し込みいただくとき『スポーツゴジラ』への感想もお書き添えいただけると幸いです。

次の春号46号は2020年3月初

旬刊行を予定しています。ご期待ください。

また、バックナンバーは品切表示の号も左記の図書館でお読みになれます。ご利用ください。

●世田谷区八幡山・大宅壮一文庫

●世田谷区深沢・日体大世田谷キャンパス図書館

●港区広尾・東京都立中央図書館

●千代田区永田町・国立国会図書館

【理事】

五十嵐二葉（弁護士）／池井優（慶應義塾大学名誉教授）／伊藤順蔵（早稲田大学名誉教授）

／岡田匡令（淑徳大学名誉教授）／長田渚左

（ノンフィクション作家）／笠原一也（日本オリンピック・アカデミー名誉会長）／佐久間

昇二（ぴあ株式会社取締役）／重村一（㈱ニッ

ポン放送取締役相談役）／永井憲一（法政大

学名誉教授）／山口香（筑波大学教授）／山

口良治（京都工芸大学院高校ラグビー部総監督）

【事務局】

〒359-1192

埼玉県所沢市三ヶ島2-579-15

早稲田大学スポーツ科学部太田章研究室気付

皆様、ご存じでしたか？

『スポーツゴジラ』が置かれている都営地下鉄（大江戸線、浅草線、三田線、新宿線）では、ラジオのAM放送を聴くことが可能です。緊急時の情報収集などに役立ちます。

スポーツゴジラ®

2019年12月23日発行
第1巻第45号

無断転載を禁じます

企画編集 スポーツネットワークジャパン

長田渚左・川本凜太郎・阿部雄輔

波多野圭吾・西本祥子・江川卓美

平塚貴大・山内亮治・鈴木希人

制作 有限会社ナトリック

印刷・製本 図書印刷株式会社

発行 スポーツネットワークジャパン

お問い合わせは左記まで

特定非営利活動法人

スポーツネットワークジャパン

〒168-0063

杉並区和泉1-40-13-401