



昔はスポーツ競技と無関係と見られていた囲碁・麻雀・ゲーム（コンピュータゲーム）といった競技が、スポーツ競技として見なされようとしている。これらの競技は、マインドスポーツやeスポーツとして分類され、国内大会ならびに世界大会も開催されている。さらに、オリンピック種目への採用を目指す動きも活発化している。スポーツにパラダイムシフトが求められる時代が来ている。今回は、この動向を報告する。

スポーツ競技にパラダイムシフトが求められる時代

最近、囲碁・麻雀・コンピュータゲームなどの競技が、スポーツ競技と紹介される大会が増えている。これまでは、スポーツ扱いされなかった競技が、スポーツ扱いされる時代を迎えている。まさに、スポーツのパラダイムシフトが始まっている。

この種のスポーツ団体も増え、実績を積み上げている。たとえば、国際マインドスポーツ協会（IMSA、2005年発足）、日本頭脳スポーツ協会（2002年発足）、「日本eスポーツ協会」（2015年発足）などなど。

スポーツとみなすかどうかは、国によって時代によって異なる。たとえば、「魚釣り」や「凧揚げ」である。現在、この2つの競技は、欧米ではスポーツ扱いされているが、日本では、スポーツ扱いはされていない。

これまでスポーツという言葉でイメージする身体を使った競技は、我が国では「フィジカルスポーツ（Physical sports）」と呼ばれている。また、F1などの自動車レースやバイクの競技は「モータースポーツ（Motorsport）」と呼ばれている。

これに対して、新スポーツと呼ばれる代表に「マインドスポーツ（別称は頭脳スポーツ Mind sport）」と「エレクトロニックスポーツ（通称eスポーツ、Esports）」がある。

前者はチェスや囲碁・将棋などの頭脳を競う競技を指す。後者はパソコンやスマホによるコンピュータゲームで競い合う競技であり、日本人でも1億円プレイヤーが登場するなど、わが国でも大きな注目を集めている。

マインドスポーツには、ボードゲームやカードゲームの大半が含まれる。さらに、暗記や暗算、百人一首など、純粋に計算能力や記憶力だけを競う「メモリースポーツ（記憶スポーツ）」も含まれている。

百人一首では「競技かるた」の初の世界大会が、2018年に「カルタの聖地」と呼ばれる日本の大津で開催され、フランスチームが優勝している。日本チームは、残念ながら2位に終わっている。

ちなみに、第1回ワールド・マインドスポーツ・ゲームズ（WMSG）北京大会（2008年）では、コントラクトブリッジ、チェス、チェッカー（ドラフト）、囲碁、シャンチーの5種目が、正式競技として採用されている（ウィキペディア参照）。

日本は、これらの分野において欧米に後れをとってきた。日本では「スポーツ」とは身体を使って運動するものという感覚が強かったことが、影響しているかもしれない。欧米の「Sport」には、運動、競技、楽しむといった複数の意味があり、身体能力、頭脳力、暗記力を競う競技も Sport として捉えやすかった。

マインドスポーツとeスポーツでの最新の話は、AI（人工知能）と人間との対戦であろう。チェス、囲碁、将棋などではAIの優勢となっており、これらの頭脳競技では新しい競技形式も提案されている。

たとえば、AIと人間がタッグを組んで対戦する競技が登場している。チェスではアドバンスドチェス（変則チェス）と呼ばれる新しい競技形式がある。プロ棋士とAIの協働により、プロ棋士の知性を高める可能性が期待される。

eスポーツの分野では、現時点では人間とAIは対等の勝負をしているとあってよい。囲碁や将棋より、コンピュータゲームが複雑であることを反映している。

最高峰のプロチーム vs 世界最高峰のAIアルゴリズムの対戦が、ゲーム「Dota 2」の国際大会（2018年）で行われ、プロチームの勝利に終わっている。

ゲーム「Dota 2」は、これまでAIが勝利してきたチェスや囲碁よりも数学的に複雑であり、AIの格好の挑戦相手であった。AI側の敗戦は、戦略や計画を必要とするタスクで効果を発揮しにくい点にあると指摘している。

更に、カリフォルニア大学のベン・レヒト教授は、ゲーム世界と現実世界の違いについて、以下のように指摘している。

「ゲーム内の環境というのは、遊んでいて楽しめるようにシンプルかつ多くの制限を伴うようにつくられています。これは数百万の反復シミュレーションを必要とするアルゴリズムにとっては好都合です。しかし、ゲームの世界には現実世界の予測不可能性や困難が欠けている」と語っている。（出所「人工知能 vs プロゲーマーの闘い、人間が制する—その戦術から見たAIの「弱点」と可能性」、WIRED, 2018年9月2日）。

新しいスポーツ競技は、オリンピック種目を目指す

スポーツ競技にとってオリンピック種目として採用されることは、大きな目標であるといえる。前述のマインドスポーツやeスポーツでも、オリンピック種目として採用されることを目指し、さまざまな活動を展開している。

「チェス」については、フランスチェス連盟が、2024年パリ五輪の大会組織委員会に対

し、申請書を提出している（出所「チェス、2024年パリ五輪種目に採用の可能性」2019年2月13日付）。

また、「麻雀」では、2022年の北京冬季五輪に室内競技として国際オリンピック委員会（IOC）に申請を出している。ただ、麻雀は2008年の北京五輪において、将棋とともに公開競技としての導入が図られたが、却下されている。（出所「麻雀が北京オリンピックの競技に?! 国際マインドスポーツに認定」、2017年8月7日）

では、これらの競技がオリンピック競技に採用される可能性は、今後あるのか。2020年代前半に実現するかどうかはわからないが、近い将来に実現する可能性は十分あると筆者は考えている。理由は以下の三つである。

第一に、過去のオリンピックの歴史が示唆する競技種目の採用の仕組みである。オリンピック協会は主催国の要望を取り入れ、その時代にふさわしい競技を採用してきた。現在から見ると、意外な種目が採用されたオリンピック大会も少なくない。

たとえば、クロッカー（ゲートボールに類似）・鳩射撃・水中障害物競争（この3競技は1900年パリ大会の1回のみ）、綱引き（1900年のパリ大会から1920年のアントワープ大会まで5回）、綱登り（1896～1932年までの大会まで5回）などなど。

来年の2020年の東京オリンピックの追加競技種目として野球・ソフトボール、空手、スケートボード、スポーツクライミング、サーフィンの5競技が追加されている。残念ながら、2024年のパリオリンピックでは、日本の要望の強かった野球・ソフトボール、空手は、開催都市枠の追加種目からは外されている（2019年2月21日時点）。

近代オリンピックの歴史をみると、第1回大会から現在まで継続して実施されてきた種目は、陸上競技、競泳、体操競技、フェンシング、自転車競技のわずか5競技のみである（ウィキペディア参照）。2020年の東京大会は、28競技（321種目）である。

第二に、過去のオリンピック競技種目に、「芸術競技」というスポーツとは一見して無関係に見える競技が、採用されていたことである。フィジカル競技以外の競技種目も、採用されていたのである。

これは、古代オリンピックではスポーツと芸術の結びつきが強く、近代オリンピックでも、その理念として「肉体と精神の向上の場」を掲げていた。そして、近代オリンピックの父と呼ばれたクーベルタン男爵の強い要望により、芸術競技が採用されたのである。

実際には、1912年の第5回ストックホルム大会から1948年の第14回ロンドン大会までの7回に採用され、絵画・彫刻・工芸・建築・写真の5部門があった。日本は、1936年のベルリン大会で、絵画部門において銅メダル2個を獲得している。

第三に、アジア・オリンピック評議会（OCA）が主催するアジア競技大会では、マインドスポーツやeスポーツは、すでに競技種目として採用されてきている。この実績は、近い将来、オリンピック大会に影響することが、期待できる。

マインドスポーツでは2006年アジア競技大会（カタール・ドーハ）でチェスが、2010年アジア競技大会（中国・広州）で囲碁が、2018年アジア競技大会（インドネシア・ジャカルタ）でコントラクトブリッジが正式種目となっている。

eスポーツでは、2018年の18回第大会（ジャカルタ・パレンバン）で、史上初めてデモンストラーション競技として採用されている。競技種目「ウイニングイレブン2018」では、日本人選手が金メダルを獲得している。（TadaakiNEMOTO）