

## 平昌オリンピックで感じた2020年への課題

2008年の北京以降、2010年のバンクーバーを除き、夏冬毎回のオリンピック観戦が自身の恒例行事になっている。今回の平昌オリンピックも2月22～26日まで休みをとって観戦に行ってきた。羽生選手や小平選手らの金など、既に日本を出発する時点で過去最多のメダル11個を獲得していて、これ以上のメダル獲得は現場で見られないのではと思いつつ厳しい寒さの残る平昌に向かったが、幸運にもスピードスケート女子マススタートでの高木菜那選手の金メダルに立ち会うことができた。しかも、たまたま隣の席が菜那選手の所属先企業のスケート部監督と菜那選手の高校の同級生で、試合前にいろいろとお話を伺っていたこともあって、優勝が決まったときには身内のことのようにうれしく、これまでに現場で見たどの金メダルよりも感動した。さらに翌日が閉会式のため、通常は別会場で行われるメダルセレモニーが同じスケート会場内で行われ、君が代もしっかり聞くことができた。スピードスケートのほかにも、ノルディック複合団体4位、フィギュア女子フリーでの宮原選手や坂本選手の活躍、スノーボード女子パラレル大回転での竹内選手等を観戦し、閉会式にも参加して帰ってきた。

平昌大会は、日本代表選手団の大活躍で日本国内では大いに盛り上がった素晴らしい大会だったといえよう。ただ、現地でのオリンピック観戦者の立場で考えると、過去の大会と比較して、会場で目新しさや高揚感を感じる部分が少ないように思う。

まず、韓国は自らがIT先進国であることをアピールすべく、会場内はもちろん、仁川空港内や（KTXの終点である）カンヌン駅前に、仮想現実（VR）等の体験コーナーを数多く用意していた。体験コーナーではVRゴーグルを装着してスキージャンプやボブスレーなどの冬季オリンピック競技を仮想体験することができたものの、市販のVR商品と比較して格段に優れた体験ができるわけでもなかった。また、先進技術を体験できるのはわざわざ並んで使ってみた観客だけで、ITによって競技の観戦方法や代金の支払いが高度化するようなことは無かつたし（VISAの「おサイフ手袋」はあったがほとんど誰も使っていなかった）、待ち行列や会場間移動が効率的になっている印象も受けなかった。

また、高揚感に物足りなさを感じたのは、（場所にもよるが）ボランティアの盛り上げがイマイチだったことによるものかもしれない。期間限定のスポーツテーマパークでもあるオリンピック会場が盛り上がるかどうかは、試合というコンテンツそのものだけでなく、東京ディズニーリゾートにおけるキャストの存在と同様に、観客との直接の接点となるボランティアの影響が大きい。決して韓国人のボランティアが怠っていたわけでもないし、陽気なブラジル・リオの人々と比較するのは酷かもしれないが、もっと工夫できることがあったのではないかとも思う。

いよいよ次は2020年東京大会。日本の技術力を世界にアピールすべくさまざまな準備が進んでいるし、今年の9月には8万人の大会ボランティアの応募受け付けが開始される予定である。2012年のロンドンオリンピック・パラリンピックでも、7万人の大会ボランティアは「ゲームズメーカー（大会を創る人）」と呼ばれ、大会の成功に大いに貢献した。会場およびその周辺に最先端技術を実装し、ボランティアを筆頭に日本人自身がおもてなしを率先し、世界中から来られる多くのゲストにワクワクし感動してもらえるような大会づくりに取り組んでいく必要性を、改めて考えさせられた。

コンサルティング事業本部  
パートナー  
三崎 富査雄