

## 岩手の若者が参加した「超人スポーツ」の取組について

県では、「国体・大会プラス」の一環として9月下旬に開催する「いわて若者文化祭2016」において、県内の若者が参加した「超人スポーツ」の発表の機会を設けることとしました。その皮切りとなるキックオフミーティングを4月24日（日）に開催し、知事が超人スポーツ協会関係者などと、「超人スポーツ」の意義、可能性などについて意見交換します。

### 1 「超人スポーツ」について

最新の研究分野である「人間拡張工学」に基づき、人間の能力を、テクノロジー（科学技術）を用いて拡張し競技することで、年齢や身体能力、障がいの有無等に関わらず、誰もが楽しむことができる可能性を秘めた新しいスポーツ。

### 2 岩手の若者が参加した「超人スポーツ」の取組について

#### (1) 目的

スポーツや文化の振興、障がい者の社会参加の推進などに寄与する総合的な祭典である「希望郷いわて国体・希望郷いわて大会」の開催に合わせ、スポーツとテクノロジー、文化を融合した「超人スポーツ」の発表の機会を設けることにより、年齢や身体能力、障がいの有無等に関わらず、誰もがいきいきとスポーツに取り組む新しい地域社会のモデルを提示するとともに、テクノロジーや文化の振興、福祉の向上などに地方から貢献すること。

#### (2) 経緯

昨年「いわて若者文化祭2015」（10月31日～11月1日開催）における知事と宇野常寛氏（評論家）との対談で出されたアイデアを元に若手県職員の施策研究会「若手ゼミ」が行った提案を具体化したもの。

#### (3) 内容

- ・ 「いわて若者文化祭2016」（9月24～25日開催）において、超人スポーツ協会（共同代表：稲見昌彦東京大学大学院教授ほか）が考案した競技を紹介するほか、学生を始めとする県内の若者による競技アイデアを発表。
- ・ 4月24日（日）に開催するキックオフミーティングを皮切りに、5月から8月にかけて行うワークショップにおいて、県内の若者が同協会の用意する機器を利用したゲームルールなどの検討を進める予定。

### 3 キックオフミーティングについて（※別添リーフレット参照）

#### (1) 日時

平成28年4月24日（日） 13：30～17：00（13：00開場）

#### (2) 場所

岩手県公会堂2階26号室

（裏面に続く）

### (3) 主な内容

#### ① クロストーク

超人スポーツ協会関係者及び県内の関係者・有識者等が、「超人スポーツ」の意義、可能性等について語り合う。

##### 〔登壇者（予定）〕

稲見 昌彦 氏（超人スポーツ協会共同代表、東京大学大学院教授）

犬飼 博士 氏（ゲームプロデューサー）

江渡 浩一郎 氏（ニコニコ学会β実行委員長、メディアアーティスト）

浅沼 道成 氏（岩手大学教授（生涯スポーツ））

本村 健太 氏（岩手大学教授（映像メディア））

達増知事

ふじポン

司会：南澤 孝太 氏（超人スポーツ協会事務局長、慶應義塾大学大学院准教授）

#### ② ワークショップ

参加者全員で「岩手発・超人スポーツ」の競技アイデアを出し合う。

### 〔参考1：「超人スポーツ協会」について〕

#### (1) 概要

国内のスポーツ、ヒューマンインターフェース、ロボット、エンターテインメント、コミュニケーションメディアに関わる産学官の力を結集し、スポーツとテクノロジー、文化を融合することで、いつでもどこでも誰でも楽しめる新領域のスポーツ「超人スポーツ」を開拓し、超人スポーツによる新たなスポーツの祭典を創るため、平成27年6月に設立。

#### (2) 共同代表略歴

稲見 昌彦 東京大学大学院教授（情報理工学系研究科システム情報学専攻）

拡張現実感システム、触覚インタフェースなど、五感に関わる新規ユーザインタフェースを多数開発。マンガ・アニメ『攻殻機動隊』から着想を得た「工学迷彩」の研究で世界的に有名。近著に『スーパーヒューマン誕生！－人間はSFを超える』（NHK出版新書）。43歳。

厩本 純一 東京大学大学院教授（情報学環総合分析情報学コース）（兼ソニーコンピュータサイエンス研究所）

実世界指向インタフェース、拡張現実感、テクノロジーによる人間の拡張、ドローンなどを用いたAugmented Sports（オーグメントッド・スポーツ：拡張スポーツ）の先駆者。国内外で研究に関する受賞多数。55歳。

中村 伊知哉 慶應義塾大学大学院教授（メディアデザイン研究科）

内閣官房知的財産戦略本部コンテンツ強化専門調査会会長、ミクシィ社外取締役などを歴任。著書に『デジタルサイネージ革命』（朝日新聞出版社、共著）、『通信と放送の融合のこれから』（翔泳社）、『日本のポップパワー』（日本経済新聞社、編著）など多数。55歳。

### 〔参考2：既存「超人スポーツ」の例〕



Bubble Jumper（バブルジャンパー）

「ジャンピングスティルト」というジャンプ力を増す器具を装着して脚部を強化し、「バブルボール」という衝撃吸収体を身にまとい、1対1でぶつかり合って相手を押し倒す競技。ダイナミックなアクションで思い切りぶつかり合い倒れても痛くないのが特徴。



CarryOtto®（キャリオット）

現代版の古代ローマ戦車競走。かつての機動力であった「馬」を「モーターデバイス」に置き換え、疾走するデバイスの速度や向きを手綱でコントロールしながら競走・競技する人機一体のスポーツ。ランニング中に手を引くペースメーカーや盲人ランナーのガイドなどへの応用も目指す。