

# IT + Sportsの可能性

暦本純一  
東京大学大学院情報学環・教授  
<http://lab.rekimoto.org>

**Training**

トレーニング手法の電子化

**Playing**

新しいスポーツを作る  
能力の調停

**Sports & Technology**

**Watching**

観戦体験の革新  
臨場感、選手になりきる

**Archiving**

選手の動きの完全な記録  
3次元再構成

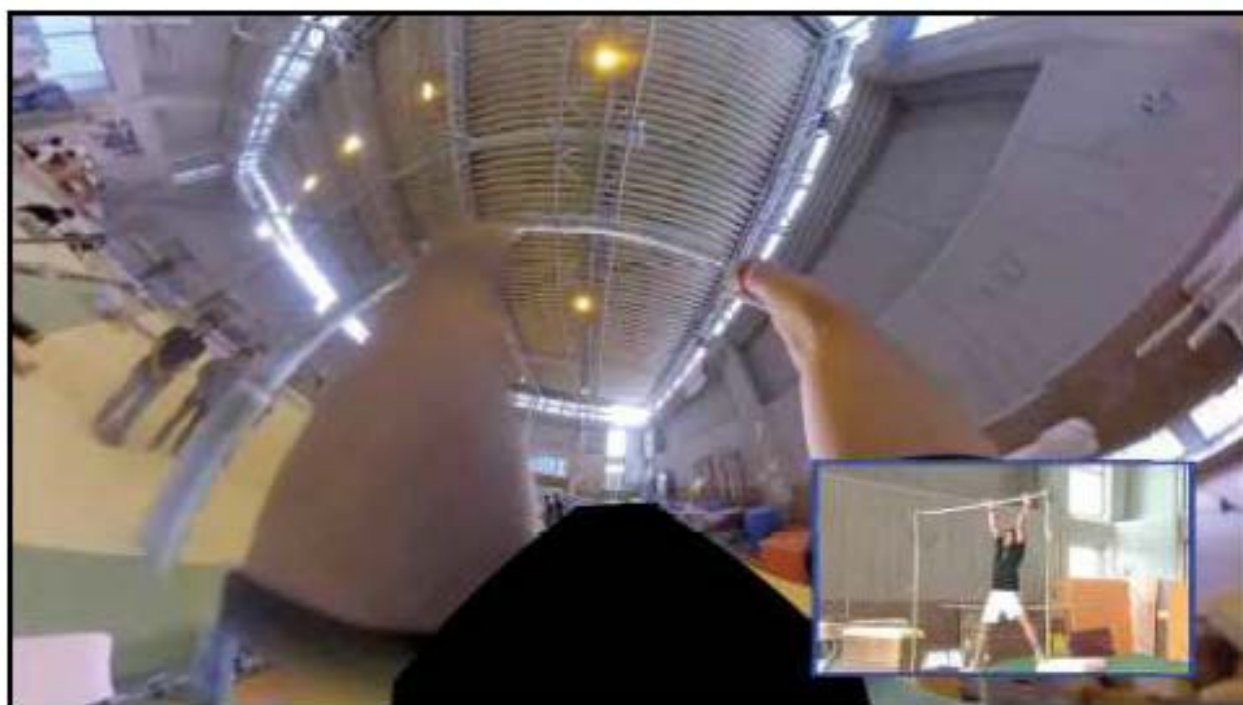






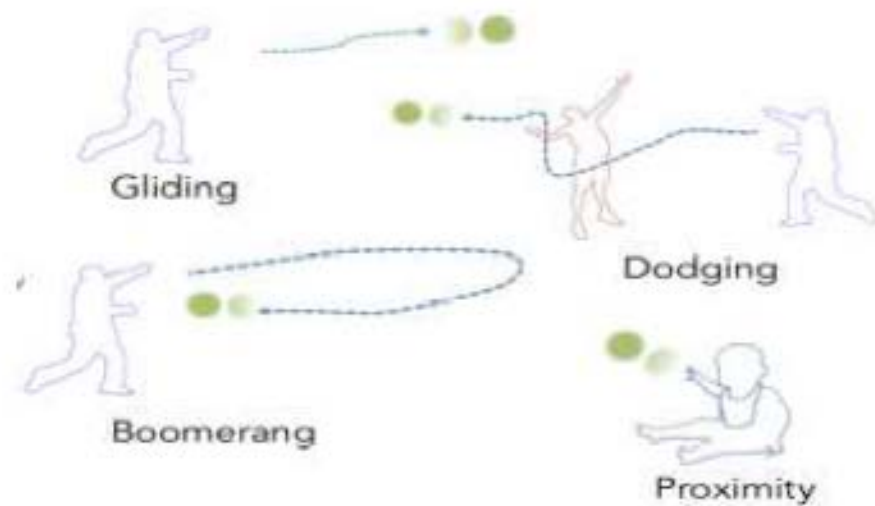
Courtesy: Dentsu Cannes Lions Project 2014







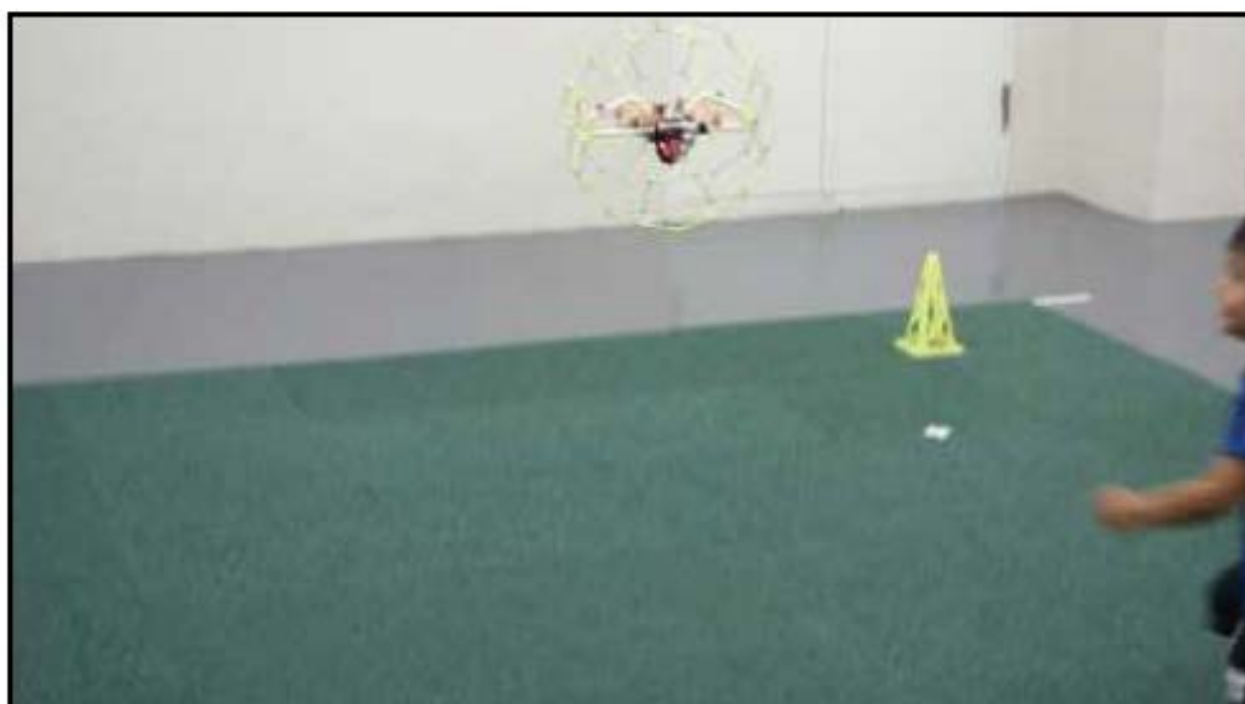
## どんな動きでも...



## 能力差があっても...









## Advanced Chess (Cyborg Chess)



**Computer + Human > Human**  
**Computer + Human > Computer**

## Human Augmentation 人間拡張

テクノロジーは  
人間を置換するのではなく  
人間の能力や存在を拡張し  
達成感や尊厳・幸福を導く



ご清聴ありがとうございました

<http://lab.rekimoto.org>