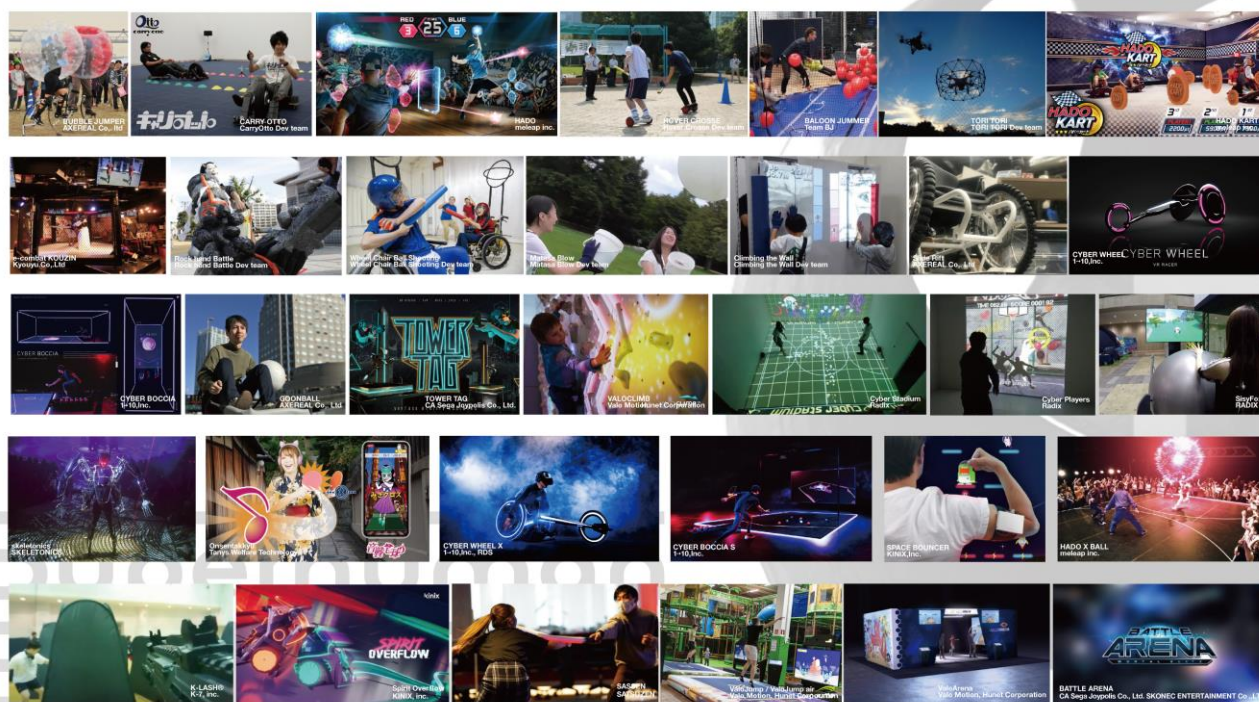


B Lab、テクノロジーで人間の機能を拡張させ、誰もが超人になれるスポーツを開発して楽しむ

「超人スポーツ」プロジェクトを発足！

B Lab (iU 情報経営イノベーション専門職大学イノベーション研究所、 所長 石戸奈々子。以下、B Lab) は、テクノロジーで人間の機能を拡張させ、誰もが超人になれるスポーツを開発して楽しむ「超人スポーツ」プロジェクトを新たに発足させます。これまで超人スポーツの開発、普及、実践を行ってきた一般社団法人超人スポーツ協会の発展的解消に伴い、B Lab は協会の理念や活動を継承すると共に新たに超人スポーツの定義、事業、そしてコミュニティを拡張させた「超人スポーツ」の活動を精力的に展開していきます。



◆ 超人スポーツの定義、事業、コミュニティの拡張

人間の身体能力を補綴・拡張する人間拡張工学に基づき、人の身体能力を超える力を身につけ「人を超越」、あるいは年齢や障害などの身体差により生じる「人と人のバリアを超越」。このような超人 (Superhuman) 同士がテクノロジーを自在に乗りこなし、競い合う「人機一体」の新たなスポーツを「超人スポーツ (Superhuman Sports)」と呼びます。

B Lab の「超人スポーツ」プロジェクトでは、超人スポーツの更なる発展を目指すために、超人スポーツの定義、事業、コミュニティの拡張を推進します。定義の拡張の一例として、esports やフィジカルスポーツ分野にも活動分野を広げていきます。国内外を問わず、現在急速にその文化が形成されている eSports は、これまで以上にプレイヤーの身体的な運動をゲームに反映させるようになりました。また、VR ゲーム等と呼ばれる没入型コンテンツの多くはすでに部分的ではありながらも、フィジカルとデジタルの融合を果たしています。そして我々は、環境あるいは身体の拡張を鑑みるに、これらコンテンツの多くは超人スポーツとして捉える

ことが可能であると考えています。

超人スポーツの定義が拡張されることにより、その事業性の拡張も期待できます。B Lab でのプロジェクト発足をきっかけに、内部参画者らとの共創により、より多くの事業を展開させていくことでしょう。イベント、常設施設をはじめ、“超人スポーツ”という概念のより積極的な拡散を推進していきます。超人スポーツプロジェクトでは、上記活動を行うことで、超人スポーツのさらなるコミュニティの拡張を推進します。これまでテクノロジー x スポーツで年齢、性別、得意不得意など、人々がそれぞれに持つ壁を超え、ヒトという種の限界を拡張してきた超人スポーツが、今後更にその活動を拡張していくことに期待しております。

■ 超人スポーツについて



人間の身体能力を補綴・拡張する人間拡張工学に基づき、人の身体能力を超える力を身につけ「人を超える」、あるいは年齢や障害などの身体差により生じる「人と人のバリアを超える」。このような超人（Superhuman）同士がテクノロジーを自在に乗りこなし、競い合う「人機一体」の新たなスポーツ＝「超人スポーツ（Superhuman Sports）」。

超人スポーツプロジェクト（安藤良一）

contact@superhuman-sports.org

080-5040-1101

■ B Lab について

Beyond, Borderless, Breakthrough の頭文字をとった「B Lab」は、研究所と銘打ちながら、世界中の大学・研究所、地域、人材をつなぎ、多くの人の得意技や知見を融合させ、新しい技術、サービス、コンテンツ、ビジネス、社会を生み出す参加型プラットフォームです。テクノロジー開発、社会課題解決、新サービス創出などスコープは広いですが、共通項は社会実装で、みんなで作るということ。お父さんもお母さんもおばあちゃんも子どももみんな研究員。Lifelong Seeker になり、第 2 の研究員名刺を持ちます。ソーシャルで、オープンで、参加型で、ユーザーふくめ全ての人がつながり新しい社会を構築し、課題、アイデア、技術、おカネ、スキル、人をマッチングさせ、小さな創造から大きな創造までおもしろい未来をみんなで作ることを目指します。

<https://www.blaboratory.org/>

<B Lab 概要>

VISION

AI/IoT等の技術が代表するSociety5.0の入り口に立ち、新しいものを生み出す機関がほしい。そんな矢先に人類を襲ったコロナにより、withコロナ/afterコロナの新しい世界をつくることが命題となっています。

これまで、国、大学もしくは企業の研究所が個別に対応してきました。しかし、高度なアカデミズムに立脚した専門性の高い研究機関とは別のアプローチが必要なのではないでしょうか。

ユーザーを含め全てがつながり新しい社会を構築するようなラボ。
ソーシャルで、オープンで、参加型で、様々な知見や多くの人の得意技を融合させて、新しい技術、サービス、コンテンツ、ビジネス、社会を生んでいくプラットフォーム・増殖炉をつくりたい。

テクノロジー開発、社会課題解決、新サービス創出などスコープは広いですが、共通項はデジタルテクノロジーで、社会実装で、みんなでつくるとのこと。

ソーシャルで、オープンで、参加型な新しい研究所、B Labを開始します。



CONCEPT



おもしろい未来の創造

論文を書くだけでなくおもしろい未来をつくり、社会実装することを重視します。課題、アイデア、技術、おカネ、スキル、人とのマッチングの場でもあります。日常生活での工夫・発明や今までにない新たなビジネスの創出など、小さな創造から大きな創造まで、おもしろい未来をみんなで共創します。

世界中の大学・研究所のコミュニティ

世界100の研究所と連携し、組織の枠を超えたコミュニティを創出します。

世界各地がフィールド

バーチャル・リアル問わず世界各地にラボを設置します。

だれでも研究員

100万人研究員計画。おばちゃんも子どももみんな研究員。Lifelong Seekerになり、第2の研究員名刺を持ちます。

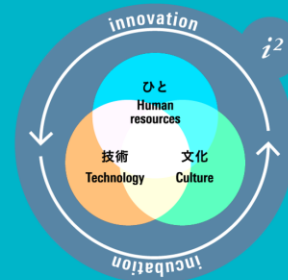
FOCUS

ITやAIなどの「技術」、
ポップカルチャーなどの「文化」、
そして「ひと」

3つの軸がイノベーションを起こし、
3つの軸をインキュベートし、さらなるイノベーションを
誘発する。

イノベーション×インキュベーション=i²
技術、文化、ひと。
みんなでつくり、そだてる。

B Labはそのための場、コミュニティ、ネットワークです。



PROJECTS AT HAND



B Lab 所長：石戸奈々子

(慶應義塾大学教授、
CANVAS代表、超教育協会理事長)

東京大学工学部卒業後、マサチューセッツ工科大学メディアラボ客員研究員を経て、NPO法人CANVAS、株式会社デジタルえほん、一般社団法人超教育協会等を設立、代表に就任。慶應義塾大学教授。

総務省情報通信審議会委員など省庁の委員を多数歴任。NHK中央放送番組審議会委員、デジタルサイネージコンソーシアム理事等を兼任。政策・メディア博士。

B Lab WEB SITE:

<https://blaboratory.org/>

<大学概要>

■大学・学部学科名

- ・大学名：「情報経営イノベーション専門職大学」 ※愛称「iU（あいゆー）」
- ・学部名：情報経営イノベーション学部 情報経営イノベーション学科

■学長



中村伊知哉（なかむらいちや）

<職歴>

- 1984年、ロックバンド少年ナイフのディレクターを経て旧郵政省入省
- 1998年、MITメディアラボ客員教授
- 2002年、スタンフォード日本センター研究所長
- 2006年、慶應義塾大学大学院教授
- 2020年4月より、iU学長に就任

■設置概要

- ・本校舎：東京都墨田区文花1-18-13
- ・サテライトオフィス：東京都港区海岸1-7-1 東京ポートシティ竹芝 オフィスタワー8階



左：本校舎
右：サテライトオフィス

- ・学生数：452名 ・専任教員数：28名

■教育理念

「変化を楽しみ、自ら学び、革新を創造する。」

■基本構想

ICT×ビジネス×グローバルコミュニケーション + 全員インターンシップ×全員起業×オンライン学習

- ・ICT教育：電子学園が積み上げた基盤により、プログラミング・AI・ビッグデータなど、幅広いICTスキル教育を展開
- ・ビジネス創造教育：実務家教員によるビジネススキル教育を実施、ビジネス教養、ビジネスプラン策定力などを身につける
- ・使える英語・グローバル教育：国際舞台で仕事をするために必要な英語力を磨く教育と留学生の受け入れにより国際性も強化
- ・インターンシップとリアルプロジェクト：1人640時間のインターン、実ビジネスの中でハンズオンのリアルプロジェクト教育を実施
- ・全員起業：希望者全員に対し、在学中に起業にチャレンジできるサポート体制
- ・オンラインを活用した授業サポート：『いつでもどこからでも学ぶことができる』をキーワードに、自ら積極的に学ぶための環境の充実

■育成人材像

- ・ICTを活用する様々な業界・団体において課題を解決し、新たな商品・サービスやビジネスを生み出すことのできる人材
- ・ICTを活用し新たな商品・サービスやビジネスを生み出すことで、国際社会と地域社会の産業発展に貢献する起業家

【本リリースに関するお問い合わせ先】

iU 情報経営イノベーション専門職大学 TEL：03-5655-1555 E-mail：info@i-u.ac.jp

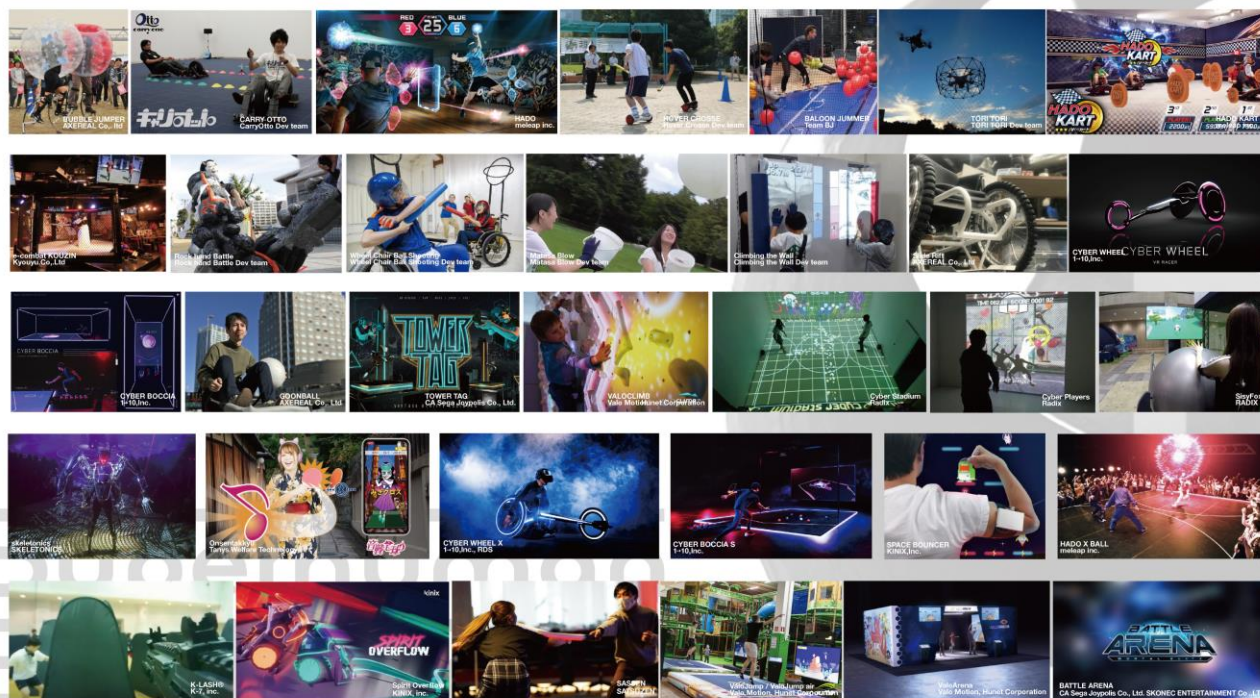
NEWS RELEASE No.37

December 26, 2022
iU, Professional University of Information
and Management for Innovation

B Lab launches Superhuman Sports Project to develop enjoyable sports where anyone can become superhuman by augmenting human functions with technology!

B Lab (iU, Professional University of Information and Management for Innovation; President: Nanako Ishido; hereinafter, “B Lab”) is set to launch the Superhuman Sports Project to develop enjoyable sports where anyone can become superhuman by augmenting human functions with technology.

Following the dissolution of Superhuman Sports Society, a general incorporated association that had engaged in the development, popularization and implementation of Superhuman Sports, B Lab will preserve the Society’s principles and activities while also putting its energy into developing a newly expanded definition, project, and community for Superhuman Sports.



◆ Expansion of the definition, project, and community of Superhuman Sports

Based on human augmentation engineering in which humans’ physical abilities are supplemented and augmented, the idea is to go beyond both human barriers by gaining strength beyond humans’ normal physical abilities and barriers between people that arise due to physical differences caused by age or disability, etc. “Superhuman Sports” describes new sports in which such “superhumans” make free use of technology to compete with each other with the aid of human-machine synergy.

B Lab's Superhuman Sports Project promotes expansion of the definition, project, and community of Superhuman Sports with the aim of achieving further growth. As an example of expansion of the definition, B Lab will broaden the fields of activity into eSports and physical sports. eSports, a culture which has grown at a rapid pace both within Japan and overseas, is involving players' physical movements into games more than ever before. Also, many immersive contents such as VR games are already starting to blend the physical and the digital to some extent. We believe that it is possible to treat many of these contents as Superhuman Sports, taking into account the potential for environmental or human augmentation.

It is anticipated that expanding the definition of Superhuman Sports will also lead to expansion of the scope of related projects. Taking B Lab's project launch as a starting point, additional projects will inevitably be launched through joint development with internal planners. We will actively promote the spread of the Superhuman Sports concept by means of events, permanent facilities, and other activities. By carrying out these activities, the Superhuman Sports Project will promote further expansion of the Superhuman Sports community. We fully expect to see the further expansion of Superhuman Sports activities, which have expanded human limitations by combining technology and sports to move beyond individuals' limits such as age, gender, and personal strengths and weaknesses.

■ About the Superhuman Sports Project



Based on human augmentation engineering in which humans' physical abilities are supplemented and augmented, the idea is to go beyond both human barriers by gaining strength beyond humans' normal physical abilities and barriers between people that arise due to physical differences caused by age or disability, etc. "Superhuman Sports" describes new sports in which such "superhumans" make free use of technology to compete with each other with the aid of human-machine synergy.

Superhuman Sports Project (Ryoichi Ando)

contact@superhuman-sports.org

080-5040-1101

■ About B Lab

B Lab, taking its initial from the terms Beyond, Borderless and Breakthrough, is a participation-based laboratory platform that brings together the skills and expertise of many people, connecting universities, research labs, communities and human resources worldwide to produce new technologies, services, contents, businesses and societies. The scope of this project is vast, covering technology development, resolution of societal issues, creation of new services and more, but the common threads are digital technology, social implementation, and

collective construction. From children to senior citizens and everyone in-between, all can become researchers. The aim is to connect everyone, including the users, by building a social, open, participation-based new society – matching issues, ideas, technologies, money, skills and people, and constructing an interesting future through the creation of things both large and small.

<https://www.blaboratory.org/>

Overview of B Lab

VISION


AI/IoT等の技術が代表するSociety5.0の入り口に立ち、新しいものを生み出す機関がほしい。そんな矢先に人類を襲ったコロナにより、withコロナ/afterコロナの新しい世界をつくるのが命題となっています。

これまでは、国、大学もしくは企業の研究所が個別に対応してきました。しかし、高度なアカデミズムに立脚した専門性の高い研究機関とは別のアプローチが必要なのではないのでしょうか。


ユーザー含め全てがつながり新しい社会を構築するようなラボ。ソーシャルで、オープンで、参加型で、様々な知見や多くの人の得意技を融合させて、新しい技術、サービス、コンテンツ、ビジネス、社会を生んでいくプラットフォーム・増殖炉をつくりたい。

テクノロジー開発、社会課題解決、新サービス創出などスコープは広いですが、共通項はデジタルテクノロジーで、社会実装で、みんなでつくるとのこと。

ソーシャルで、オープンで、参加型な新しい研究所、B Labを開始します。



CONCEPT



おもしろい未来の創造
論文を書くだけでなくおもしろい未来をつくり、社会実装をすることを重視します。課題、アイデア、技術、おカネ、スキル、人とのマッチングの場でもあります。日常生活での工夫・発明や今までにない新たなビジネスの創出など、小さな創造から大きな創造まで、おもしろい未来をみんなで共創します。

世界中の大学・研究所のコミュニティ
世界100の研究所と連携し、組織の枠を超えたコミュニティを創出します。
世界各地がフィールド
バーチャル・リアル問わず世界各地にラボを設置します。
だれでも研究員
100万人研究員計画。おばちゃんも子どももみんな研究員。Lifelong Seekerになり、第2の研究員名刺を持ちます。

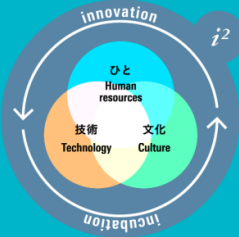
FOCUS

ITやAIなどの「技術」、ポップカルチャーなどの「文化」、そして「ひと」


3つの軸がイノベーションを起こし、3つの軸をインキュベートし、さらなるイノベーションを誘発する。

$イノベーション \times インキュベーション = i^2$
技術、文化、ひと。
みんなでつくり、そだてる。

B Labはそのための場、コミュニティ、ネットワークです。



PROJECTS AT HAND



B Lab 所長：石戸奈々子
(慶應義塾大学教授、CANVAS代表、超教育協会理事長)

東京大学工学部卒業後、マサチューセッツ工科大学メディアラボ客員研究員を経て、NPO法人CANVAS、株式会社デジタルえほん、一般社団法人超教育協会等を設立、代表に就任。慶應義塾大学教授。総務省情報通信審議会委員など省庁の委員を多数歴任。NHK中央放送番組審議会委員、デジタルサイネージコンソーシアム理事等を兼任。政策・メディア博士。

B Lab WEB SITE:
<https://blaboratory.org/>