

# Sport 2.0

## 進化するeスポーツ、変容するオリンピック

アンディ・ミア 著／田総恵子(たぶさ・けいこ) 訳

ISBN978-4-7571-6073-6 予価:2800円 四六判並製・400ページ(予定)

### スポーツ文化とゲーム文化を融合する! 2020年東京オリンピックへのヒント

スポーツのデジタル化(科学的データに基づくトレーニング、審判のデジタル化等)がすすむ一方、eスポーツに代表されるゲームのスポーツ化も世界各国で加速化している。似て非なるものと考えられていたスポーツ文化とゲーム文化が、デジタルテクノロジーを介して繋がりがつつある。こうした現状を、スポーツ文化をテクノロジーという面からアップデートするオリンピックと関連させながら、スポーツの未来を構想する。

#### 目次抜粋

- 序文 2020年東京オリンピックに向けて
- 第Ⅰ部 スポーツとゲーム文化が共有するもの
- 第Ⅱ部 eスポーツの三つの次元
- 第Ⅲ部 オリンピックとデジタル革命
- おわりに アップデートされたスポーツのゆくえ

#### 著者略歴

英マンチェスターにあるサルフォード大学教授。生命倫理を専攻、テクノロジーと人間の行動変容が主な研究テーマ。

#### 「スポーツ2.0」とは

スポーツを提供する方法や体験する方法が、アナログからデジタルに、一方向から双方向に、多様化することを意味している。

NTT出版株式会社

〒141-8654 東京都品川区上大崎3-1-1 JR東急目黒ビル3F  
出版本部 TEL:03-5434-1010 (受付時間 9:30~17:00[土・日・祝日を除く])

貴店印

条件	書籍名	本体価格	ISBNコード	冊数
新刊委託	<b>Sport 2.0</b>	予価:2800円	978-4-7571-6073-6	



FAX 03-5434-9200  
(24時間受付中)

ご担当者名