

Title	理工学Information
Sub Title	
Author	
Publisher	慶應義塾大学工学部
Publication year	2023
Jtitle	新版 窮理図解 No.38 (2023. 10)
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	慶應理工のヒューマン・インタフェース：人間とコンピュータの架け橋 情報工学科 杉浦裕太 (准教授)
Genre	Article
URL	<a href="https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO50001002-00000038-0009">https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO50001002-00000038-0009</a>

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

## フェンシングとテクノロジー

杉浦裕太

インタビューでもお話した通り、中学では剣道部、高校ではフェンシング部に所属していました(4ページ)。高校ではインターハイに出場して、北京オリンピックで銀メダルを獲得した太田雄貴さんのチームと団体戦で対戦しました。その試合には負けてしまいましたが…。実際にプレーをしていた当時はあまり深く考えていませんでしたが、フェンシングはテクノロジーをいち早く取り入れたユニークな競技なのです。

この競技の歴史は古く、第1回オリンピックで実施された競技の1つでもあります。フェンシングはご存知の通り、剣を突

き合う競技で、複数の種目があって、それぞれ剣の種類や有効面が異なります。フェンシングは剣の速度が極めて速く、競技レベルが上がれば上がるほど審判(人間)の目で正確な判定を行うのが困難で曖昧になっていたため、以前は判定に関連してさまざまな紛争が生じていました。

この問題を解決するため、1936年のエペ種目において電気審判機が導入され、剣が有効な面に触れているかどうかを正確に判定できるようになりました。これによって公平性が確保され、競技人口が爆発的に増加したと言われています。現在では、さまざまな競技で電子的な判定が導入されています。テクノロジーが、競技者と審判の間に入り込み、競技に公平性を提供し、結果的に競技をよりエキサイティングなものにしていますが、フェンシングはその先駆的な競技と言えます。

また、私がフェンシングをプレーしなくなった後に、ルールの変更がありました。それまでは剣のしなやかさを利用して、剣を振って相手の背中に突き刺すような攻撃が多く行われていました。一方で、この技は、本来の剣で戦う動作とは大きく異なっています。フェンシングは剣先に一定の圧力を加えるとポイントと判定される仕組みですが、この判定に必要な圧力の基準を変更したのです。

その結果、フェンシングは、本来の騎士の戦い方に近いかたちになりました。このような戦い方が美しいのだという考えが、長い歴史を持つ競技においても大胆なルール変更をしてしまうのです。

私は、このように伝統と先進の2つの側面を持つフェンシングの魅力を再確認し、今でもオリンピックなどのテレビ放送が行われる際には楽しく観戦しています。

## 理工学 Information

### KEIO TECHNO-MALL 2023 (第24回慶應科学技術展)

「新たなコラボレーションを創出する『人間交際』の場—大変革時代におけるチャンスとチャレンジ—」

2020年・2021年度はオンライン開催となっていた慶應科学技術展 KEIO TECHNO-MALL は、昨年、東京国際フォーラムでの現地開催に復帰しました。そして今年も2023年12月15日(金)東京国際フォーラムから慶應義塾の研究を発信します。

理工学部・理工学研究科、医学部に加え、2023年度はSFC、イノベーション推進本部(スタートアップ部門)からも参加予定です。前年度に引き続き、AI、ロボット・システム、医療・ヘルスケア、ものづくり、エレクトロニクス、ナノ・マテリアル、環境・エネルギー、情報・通信、バイオテクノロジー、社会基盤、基礎科学、慶應発ベンチャーの情報をみなさまにお届けいたします。10月中旬頃、右記のホームページ上に来場者募集のご案内を掲載します。



<https://www.kll.keio.ac.jp/ktm/>



#### 編集後記

窮理図解38号では、「やわらかいインタフェース」を研究されている杉浦裕太准教授を特集いたしました。木の風合いを生かした素敵な研究室の様子もお楽しみいただけたかと思います。

研究・教育においてもコミュニケーションを重視されているという先生は、本当に「人」がお好きで、私達の生活をより良くする問題解決を目指されているように感じました。本理工学部で学んだことや研究されたことが、実生活・社会においてどのように生かされているかを、この冊子を通して見つけていただければと存じます。

(中山 翠)

## 新版 窮理図解

No.38 2023 October

編集 新版窮理図解編集委員会  
 写真 邑口京一郎  
 イラスト 中村知史  
 デザイン 八十島博明、石川幸彦 (GRID)  
 編集協力 サイテック・コミュニケーションズ  
 発行者 村上俊之  
 発行 慶應義塾大学理工学部  
 〒 223-8522 横浜市港北区日吉 3-14-1  
 問い合わせ先 (新版窮理図解全般)  
 kyurizukai@info.keio.ac.jp  
 問い合わせ先 (産学連携)  
 kll-liaison@adst.keio.ac.jp

web 版

<https://www.st.keio.ac.jp/education/kyurizukai/>

