

キムワイブと潜在意識

野木壮一郎

東京大学キムワイブ卓球会

milk117souemon@gmail.com

1. はじめに

化学系の学生にとって必要不可欠なキムワイブ。さて、キムワイブをキムワイブたらしめる要素は何だろうか。一般的なティッシュペーパーと異なりパルプ屑を出さないことが真っ先に挙げられる解答であろうか。ただ、ティッシュの箱のデザインが多種多様であるのに対し、キムワイブの箱のデザインは一通りという解答ももっともだ。濃い緑と薄い緑と白の三色で構成される扇子のようなデザインと、側面の視覚に訴える例のフォント。実はこのようなデザインは、我々の生活との結びつきが深い。鉄道車両では、JR 東日本の新潟県区間を走る 115 系や京阪電車の多くの車両の塗装がキムワイブのデザインに酷似していて、バスだと濃飛バスの車両が代表例だ。さらに、日用品を多く取り扱う店の中をぶらぶらしてみると、例のデザインを意識したであろうデザインが多く見受けられる。これは決して偶然などではなく、多くの日本人の感性にこのデザインが合致しているが故の現象だろう。そこには何らかの潜在的な効果があるに違いない。そこで、この研究会では、キムワイブデザインを取り入れた身近な物を取り上げ、そのデザインの傾向を分析したり、本家のデザインについて色彩学や幾何学、心理学を用いたアプローチを行う。

2. 手法

身近な物のキムワイブカラーをマンセルカラーシステムによって数値解析し、本家のデータとの比較や物のジャンルによって傾向が現れるか否かを調べる。マンセルカラーシステムとは、色を明度、彩度、色相の三要素によって表現する手法のひとつである。また、本家のデザインは非常に独特なもので、この分析に至るには、色彩学、幾何学、心理学を含むあらゆる科学的知見に加え、キムワイブの発祥国である日本という概念の獲得が必須である。研究会では、このプロセスを非常に簡潔な形でまとめ、ご報告したいと思う。

3. 参考文献

<https://www.jreast.co.jp/train/local/115.html>

https://pro.crecia.co.jp/dcms_media/other/PF-KWM-1302H.pdf

<https://www.keihan.co.jp/traffic/railfan/vehicle/>

<https://www.nouhibus.co.jp/>

キムワイプ卓球における得点の複素数への拡張

前田 健登[†]

[†] 東京大学キムワイプ卓球会

festina-lente@g.ecc.u-tokyo.ac.jp

1. 背景

当東京大学キムワイプ卓球会は、「理系共通基盤としてのキムワイプを軸とした人的交流」を活動理念に据え、日々の活動を行ってきた。ここでは、キムワイプ卓球において勝敗よりも交流が重視されている。

この点を強調するため、大小関係のない複素数で点数を表現することが検討されてきた。例えば、通常のルールに加え、「トンネル効果」を発生させた時に i 点を加点するルールを導入するものなどが提案されている。この方法の問題点は、1 点の加点と i 点の加点が質的に全く異なるものであり、複素数平面上の回転対称性が失われていることである。

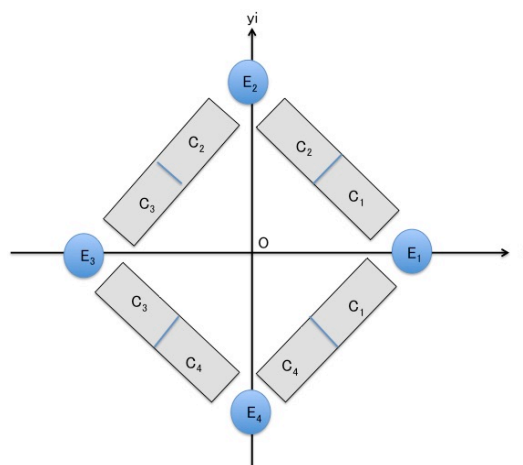
そこで、本提案では、Iwatsuki(2016)により提案された「キム場」に位相を導入することにより、複素数へのより自然な拡張を試みる。

2. キム場の位相

n 人の実験者 E_1, E_2, \dots, E_n により行われるキムワイプ卓球を考える。 E_1 から実験を開始し、 E_1 によって生成さ

れたキム場が維持され続けたとする。この時、キム場の維持に関し責任を負う実験者は、 $E_1, E_2, \dots, E_n, E_1, E_2, \dots, E_n, E_1, E_2, \dots$ と周期的に遷移する。この周期性により、キム場に「位相」を導入することができる。すなわち、実験者 E_k ($k=1,2,\dots,n$) が責任を負っている時、キム場の位相 ϕ は次で与えられる：

$$\phi = \frac{2\pi(k-1)}{n}.$$



図：キム場と複素数平面($n=4$)

3. 位相と得点

キム場の位相が ϕ である状態でキム場が消滅したとき、キム場の維持に失敗した者以外の実験者が得る得点を、 e^ϕ と定める。最初にキム場の生成を行

う実験者の違いは、初期位相の違いに対応する。

4.課題

しかし、この手法をそのまま適用すると、得点は実験結果の記録としての役割を果たさなくなるという問題点がある。例えば、 $n=4$ における実験の様子を示した上図のような状況設定では、 E_2 及び E_4 にとっては E_1 のミスによる得点と E_3 のミスによる得点が相殺されてしまうのである。

参考文献

Iwatsuki, Kenichi (2016). Laws of Kimwipe Table Tennis, *Scientific Sports*, 1(1), 1-4.

キムワイプ卓球の解釈とケース劣化を考慮した打法

石室屋 正人 (無所属) muroya@g.ecc.u-tokyo.ac.jp

概要

キムワイプ卓球の誕生の背景と現行ルールの解釈から、キムワイプ卓球の在り方とルール改訂について議論するとともに、打球によってキムワイプケースが劣化しないような打法について提案する。

背景と課題

2008年に国際キムワイプ卓球協会が設立されて以降、東京大学・東京工業大学を中心にキムワイプ卓球(以降キム卓)の文化が浸透しつつある。協会はスポーツとしての卓球とキム卓はカテゴリとして全く異なるものとする見解を出しながらも、2016年に初めて公式に制定されたルールは、システムとしては卓球と同じものであった。ゆえにキム卓のルールを知らない者は、彼らのよく知っている卓球のルールを“実験”に適用し、各々が“キムワイプを使った卓球”を楽しんでいるというのが現状である。

キム卓と一般的な卓球では、その道具、ルールの解釈について大きな違いがある。まず道具について。卓球のラケットは卓球を行うために発明された競技専用の道具だが、キム卓で用いるキムワイプは、競技に用いる以前に、実験器具の清掃という前提用途がある。よってキムワイプケースは、キム卓の競技後であってもその前提用途に使われるに耐えうる状態でなければならない。キムワイプケースは乱雑に扱う・ボールを強打する等するとすぐにボロボロになる。一方でルールにおけるキム卓と卓球の大きな違いは、キム卓は返球に対して責任を負うという点にある。キム卓は自分のコート上のボールに対して相手コートに打ち返すという責任を持ち、相手を打ち倒す、いわゆる敢闘義務については規定されていない。キム卓では返球義務の遂行をキム卓の習熟度としている。

これらを考えると、キム卓と競技としての現代卓球との違いが見えてくる。キム卓は、hard-grip・hard-hit(強く握り、強く打つ)と戦略を組み合わせ

せて相手を beat down (打ち負かす) ことを目的としたテニスや現代卓球(table tennis)が思想の源流ではない。道具を労り、自分の責任を全うしながら相手とコミュニケーションを行うという、1971年のピンポン外交に始まり応答を意味する“ピンポン(ping-pong)”からその本質を受け継いでいる可能性がある。道具・責任・コミュニケーションという観点から、キム卓の一連の動作を“実験”と表現するのも理解できる。しかし現行のルールは相手のミスを誘発させることを促進させている面がある。

アプローチ

本研究では、上述の解釈を踏まえて、キムワイプ卓球のスタンスと、相手をミスさせれば1点を得るというキム卓のルールの妥当性について議論していきたい。また自分・相手ともにコントロールが容易で、キムワイプケースの劣化を抑える打法について提案したい。具体的には各面ごと、ケース内の積載量における打球のフィーリング、反発係数の違いや、打法・打球回数におけるケースの劣化について実験し、最適な打法について提案する予定である。

参照

1. Iwatsuki, K. Laws of Kimwipe Table Tennis. Scientific Sports. 2016. vol. 1, no. 1, p. 1-4.