



# 더 나은 경기 만들기

트리플 코르크란 스노보더가 공중에서 세 번 지면과 평행해지는 스핀 점프입니다. ESPN의 스포츠 과학 프로그램에서 수학교수인 팀 차티어에게 일정한 조건 하에서 그런 점프가 가능한 것인지 질문한 2011년 이전에는 시합에서 수행된 적이 없습니다. 처음에는 의심스러웠지만, 그와 최근에 수학을 전공한 대학원생이 미분방정식, 벡터해석학, 미적분학을 사용하여 트리플 코르크가 실제로 가능함을 발견하였습니다. 며칠 뒤에, 보드 선수 토스타인 호르그모는 (아마도 모두가 좋아하는 변수 이름을 딴) X-게임에서 성공적으로 트리플 코르크를 완수하였습니다.

현대의 운동선수나 코치가 답을 수학에서 찾는 스포츠는 스노보딩만이 아닙니다. 수영과 봅슬레이 연구에 유체 흐름을 분석하여 항력을 줄이기 위해 계산 유체역학을 이용합니다. 축구와 농구 분석가들은 그래프이론과 네트워크 이론을 활용하여 패스를 도표로 그려 팀의 효율을 계량화합니다. NFL의 감독들은 통계학과 게임이론을 적용하여 전통적인  $\sqrt{9}$  야드와 흠먼지에 매달리기보다 경기의 기댓값에 초점을 맞춥니다.

Translation courtesy of volunteer members of the Korean Mathematical Society.



더 알아보기:

<http://espn.go.com/video/clip?id=6065222>.



**Mathematical Moments** 프로그램은 과학, 자연, 기술, 그리고 인간의 문화에서 수학이 하는 역할에 대한 올바른 평가와 이해를 촉진합니다.

[www.ams.org/mathmoments](http://www.ams.org/mathmoments)