読上競技コレクション #12
積和詠算モデル

北海道　西村　友幸

#9の「連唱合奏モデル」以降、“読みコレ”は第二ステージに突入した。それまでと異なり、ウィズコロナ時代になってから誕生したモデルたちがランウェイを歩き出したのである。

今回紹介する「積和詠算モデル」もまた、この大御破算（グレート・リセット）時代の所産である。手許の研究ノートによると、モデルは2020年7月24日に一気呵成に組み立てられた。

それでは、第二ステージのトリを務める積和詠算モデルに登場願おう。BGMはアンジュルムの「限りあるMoment」。

競技方法

それぞれ8人のメンバーからなる2つのチームが読み手と置き手を交互に8回繰り返し、得点を競い合う。8人制で8イニング制の対戦型団体競技である。ただし、逆転の見込みが潰えたら途中でも試合終了（コールド・ゲーム）となる。

下図のように、両チームは整列して向き合う。高校野球の試合開始と試合終了の際の本塁付近での「礼」の隊形を思い浮かべてほしい。もっとも、積和詠算では終始この隊形を維持することになる。ソロバンの使用は不可とし、計算は暗算で行うものとする。着座はしないので椅子は不要だが、立ったままで答えを記入するためのデスクは用意しなければならない。

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

□ □ □ □ □ □ □ □

積和詠算モデルの最大の特徴は、その名前が端的に示すとおり、読上問題として加算でも加減算でもなく、積和（演）算が用いられることである。

a × b + c × d + e × f + g × h =

チームの8人のメンバーは、上記のような形式で問題を「リレー読み」する。と同時に、自分たちが読み上げている問題を暗算で置く。このあたりは#3「一人二口モデル」と同じである。ただし、相手チームが存在する点が異なっている。相手チームのメンバーはリレー読みされる問題を聞き取り、やはり暗算で答えを求める。こうした対峙が見られるが、読みながら置くのと単に置くのとでは難易度が異なる点に留意する必要がある。

「読む」というよりも「詠む」。積和詠算というモデル名はこのことも示唆している。つまりは問題を即興でつくる。といっても完全にフリーハンドではなく、一定の制約下での即詠となる。このあたりは#5「双八連歌（ふたやれんが）モデル」に準ずる。

＊　＊　＊　＊

1回表、フォールン・エンジェルズの攻撃（読上）である。対するザ・ホッテスト・シーズニングスは守備（聞き取り）に回る。エンジェルズのメンバーのみが閲覧可能な画面に、数字が以下のような並びで映し出される。

5 2 7 3 9 8 6 1 4

このように、画面には1～9までの数字がラン

ダムに並ぶ。投影からほどなく、エンジェルズは積和詠算を開始する。横に整列したメンバー８人（左から順に黄、赤、桃、紫、緑、橙、水、青）は以下の要領で読み繋ぐ。

黄「あげては　542」
赤「かける　　217」
桃「たす　　763」
紫「かける　　389」
緑「たす　　938」
橙「かける　　806」
水「たす　　621」
青「かける　　154」

数は無名数読みでよく、「也（なり）」を発声する必要もないが、棒読みではなく位を付けて（「ごひゃくよんじゅうに」という具合に）読むこととする。

読み方・詠み方に関して、その他に順守しなければならない主なルールは以下の３つである。

①各人は３桁の整数を読み上げる。

②百の位の数と一の位の数は与件である。すなわち、最初の読み手は必ず、画面の一番左の数字を百の位に、左から２番目の数字を一の位に用いる。その次の読み手は必ず、左から２番目の数字を百の位に、左から３番目の数字を一の位に用いる。以下同様の行為が繰り返され、最後の読み手は必ず、画面の右から２番目の数字を百の位に、一番右の数字を一の位に用いる。

③各人は十の位に任意の数字を用いて３桁の整数を読み上げる。ただし、次の２つの規則を破ってはならない。Ⓐ百の位や一の位と同じ数字を用いないこと（たとえば黄は552や522を読み上げてはならない）。Ⓑ使用済みの任意の数字を再使用しないこと（たとえば最後の青は先行メンバーが使用した4、1、6、8、3、0、2を十の位に用いることはできない。残りの5、7、9の中から上記Ⓐに抵触しない数字を選ばなければならない）。

もしこれら①～③に反した読み方・詠み方がなされたら無効となり、読み手のエンジェルズは0点に終わる。一方、置き手のシーズニングスは全員正答と見なされて32点（＝１人あたり４点×８人）を獲得する。

たった今述べたとおり、正答（ちなみに左記の問題の正答は1,266,083）に対しては１人につき基本的に４点が与えられる。しかし、詠みながら置くのは単に置くだけよりも難しいので、読み手チームの正答者にはポジションに応じたボーナスが加点される。ボーナスは最初の読み手は＋１点、その次の読み手は＋２点、〔…中略…〕、最後の読み手は＋８点となる。よって、もし全員が正答すれば読み手チームは68点を獲得する。

１回裏、今度はシーズニングスの攻撃である。シーズニングスのメンバーのみが閲覧可能な画面に、１～９までの数字がランダムに並んで映し出される。ほどなく、シーズニングスは積和詠算を開始する。読了後に答え合わせがなされ、両チームに得点が付与される。

２回表、再びエンジェルズの攻撃である。ローテーションの結果、ポジションは左から順に赤、桃、紫、緑、橙、水、青、黄となる。こうして８イニングにわたる攻防が展開されていく。

どんでん返し

積和詠算モデルの誕生からちょうど１か月後の2020年８月24日、書店で『部活魂！この文化部がすごい』と題した新書を偶然見かけた。案の定、珠算部は紹介されていなかった。

高校珠算部の部員たちに伝えたい。応用計算の奇問難問との悪戦苦闘はほどほど（八分目ぐらい）にして、残りの時間を文化部らしく「創作」活動に充ててみてはいかがだろうか。一口に創作といってもジャンルはさまざまだが、お題はもちろん愛しの珠算だ。高校珠算部を舞台にした演劇の脚本づくりなんてとても面白そうだ。思い立ったが吉日、早速ネタ帳を付け始めよう。

（小樽商科大学大学院教授）