

# 読上競技コレクション #2

## 算読連携モデル

北海道 西村 友幸

花形パフォーマー、動物によるショー、隣接するいくつかの舞台での同時ショー…。カナダのエンタメ集団シルク・ドゥ・ソレイユは、サーカス業界では当たり前とされていたこれらの要素を思い切って取り除き、旧態依然とした業界に一大旋風を巻き起こした（W・チャン・キム＋レネ・モボルニュ『ブルー・オーシャン戦略』）。

真っ白なキャンパスの上に読上競技をゼロから描くとなると、取り除くべき要素は何か。「引いては読上委員なり」。それが私の見つけた答えであった。前回お伝えしたように、このビジョンが閃いたのは2009年2月のことであった。読上競技にイノベーションを起こそうと思い立ってから17年もの月日が経過していた。

読上競技は「読み手」を欠くと成り立たないが、この役目を競技委員が引き受けなければならないのかというと、必ずしもそうではない。では、誰が読み手を務めるのか。「一人二役モデル」が誕生した背景にはこうした問いと、置き手である選手が読み手を兼務するという解答とがあった。

同じ問いに対し、われわれは別の解答を提出することができる。置き手である選手の指導者（コーチ）が選手のために読み手を務める、というものである。何のことはない、日ごろの練習における役割関係を競技大会に持ち込んだだけなのだが、それでもフォーマルな場に斬新なカジュアル・スタイルがお目見えしたというので世間の注目を集めることは間違いなさそうだ。今回提案する「算読連携モデル」は以上のようなQ&Aから2019年に誕生した。

### ご名算ダービー

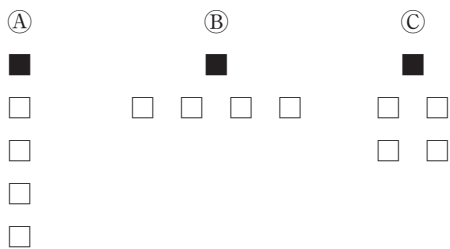
新スタイルの読上競技を算読連携モデルと呼ぶのは、読み手であるコーチと置き手（計算者）である生徒が協力して「ご名算」獲得という共通目的の達成を目指すからである。

算読連携モデルの読み手と置き手の関係は、野球の試合開始前に行われるホームラン競争の投手と打者の関係にたとえられる。ホームラン競争は、決められた球数のうち、もしくは制限時間内に打者が何本のホームランを打てるかを競う。投手と打者は1つのユニットとして、できるだけ多くのホームランを生産できるよう連携する。「一人二役」ならぬ「二人一組」もしくは「二人三脚」なのである。二人はホームランの本数をめぐって、他の投打二人組とホットな競争を繰り返す。

ホームラン競争と算読連携モデルの間には相違点もある。投手から打者へ送られるものがボールという物体であるのに対し、読み手から置き手へ送られるものは音声という情報である。情報には同時多重利用が可能という特徴がある（伊丹敬之『新・経営戦略の論理』）。よって、投手と打者は原則的に一対一だが、読み手と置き手は一対多でもかまわない。では、1人のコーチと何人の生徒が連携するとよいのだろうか。コーチという言葉には「指導者」の意味があるが、「四頭立て馬車」という別の（というよりも本来の）意味もある。そこで、置き手の人数を4人と定めたい。御者としてのコーチと生徒4人、計5人からなるチームが他のチームとご名算ダービーを展開する。想像するだけでワクワクするではないか。

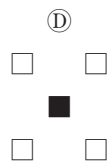
フォーメーション

コーチ=読み手（■印）と4人の生徒=置き手（□印）のフォーメーションが下図のように幾通りか考えられる。



①～③のうち、典型的な「四頭立て馬車」に最も忠実なフォーメーションは③であるが、どのフォーメーションを採用するにせよ、置き手が読み手と対面するのではなく背を向ける形にすることは一興かもしれない。そのほうが「四頭立て馬車」の姿により近いし、同じ方向を向くことで算読の「対立」ではなく「連携」を表象できるようにも思えるからである。

あるいは、アリーナ会場での競技開催のため、観客が全方位にいるときには、下図④のようなフォーメーションを組んでもよい。この場合にもやはり、置き手が内側すなわち読み手の方向ではなく外側すなわち観客の方向を向くことになる。



競技方法

高くて旨いが当たり前であるように、読み上げるスピードが遅くて置けるのは当たり前である。速く読んでも置き手がついてくる、そしてご名算に至るという算読連携プレーをわれわれは高く評価しなければならない。

読上競技におけるご名算に対してどれほどのポイントを与えたらよいかを、私はすでに検討した

ことがある（拙稿「令和に御破算で願ひましては」『サンライズ』2019年8月号）。問題そのものに内在する置きにくさ、合わせにくさを表す指標がDI（難易度指数）、そして読み手がその問題を読み上げるのに要した秒数でDIを割った値がDI/sである。よってDI/sは秒数に反比例する。正答者にはDI/sをポイントとして与えるとよい。私はそう提言した。このアイデアを算読連携モデルにも応用することにしよう。

各チームの読み手が読み上げることのできる問題数は、読み損じ等による失敗も含めて4題とする。読み手には問題を印刷した用紙が配られる。当然そこには少なくとも4題が印刷されている必要があるが、4題であろうとそれ以上であろうと、条件は平等にすべきである。つまり、問題自体の程度にチーム間で較差があってはならない。

下表は、あるチームの成績の仮設例である。イ～ニの4人の置き手が読み手と連携して獲得した合計ポイントは5,146点。勝敗もさることながら記録も観客にとっては大きな関心の的だ。もちろん成績だけでなく読み手と置き手の協奏も。

問	DI	秒数	DI/s	正誤				小計
				イ	ロ	ハ	ニ	
1	17,310	33.3	520	○	○	○	○	2,080
2	20,220	35.1	576	○	×	○	○	1,728
3	23,340	失敗	—	—	—	—	—	0
4	26,760	40.0	669	○	×	×	○	1,338
計								5,146

もず  
百舌鳥よさらば

場内に百舌鳥のさえずりが鳴り響く。旧来の「算読対立モデル」の宿命的帰結である。字幕なしでは何を口ずさんでいるのやら。そんな現状に異を唱えたかった。鶯舌に酔いしれたいと願う。そして凜とした置き手が奏でる珠の響きにも。

今回は「一人二口モデル」を紹介する。

（小樽商科大学大学院教授）