

読上競技コレクション #10

珠団方陣モデル

北海道 西村 友幸

生地を一から裁断するのではなく、今あるユニフォームをリフォームすることで新しいタイプの服をつくり出せないだろうか。そんな声なき声に耳を傾けて、“読みコレ”の第10弾となる今回は「珠団方陣モデル」をお届けする。

新調ではなくリフォームであるから、珠団方陣モデルは相当程度“リアル・クローズ”である。ただし、既存の珠算競技大会のすべてがこの服を着こなせるわけではない。珠団つまり「置き手」と呼ばれる人たちの集まりが方陣を組むためには、縦横各N列、総勢 N^2 名となるようにメンバーがあらかじめ選抜されていなければならない。そのための最有力手段が地区予選会の実施である。N個の地区それぞれで予選会を行い、上位N名を選抜する。一地区あたりN名×N地区なので、総勢 N^2 名が本大会に集結することになる。

要するに、既存の競技大会のうち、珠団方陣モデルを採用できる見込みがありそうなのは、地区予選会制度を確立している大会なのである。言わばエリート競技大会に限定されてしまうわけだが、そういう大会にこそ選ばれし者の義務を果たすべく、率先して競技改革に取り組んでほしい。デザイナーからの切なるお願いである。

陣形

珠団方陣モデルにおいて、置き手が縦横各N列の方陣を組むのには相応の理由がある。この読上競技にはまず、個人戦兼団体戦というルールが敷かれている。さらに、団体戦自体も二重に展開される構造になっている。同郷チーム間の戦いと同列チーム間の戦いの2つである。

		同	郷	チ	一	ム		
		イ	ロ	ハ	ニ	ホ	ヘ	ト
同 列 チ ム	一	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	二	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①
	三	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②
	四	④	⑤	⑥	⑦	①	②	③
	五	⑤	⑥	⑦	①	②	③	④
	六	⑥	⑦	①	②	③	④	⑤
	七	⑦	①	②	③	④	⑤	⑥

上の図は $N = 7$ の方陣である。各地区の予選会で選抜された代表7名が同郷チームを組み、縦に並んで座る。丸で囲んだ数字は予選会での順位を表わす。ロ地区のチームを見ると、予選会を1位通過した者が最後尾に来ている。こうした座り方には訳があって、それは横方向に編成される7つの同列チームの戦力をなるべく均衡化するためである。同列チームはその場限りの一時的な連合にすぎないが、同郷チームが郷土の威信をかけて団結するのと同じように、一期一会の精神に則って団結することを期待されている。こうして、すべての置き手は同郷チームと同列チームを掛け持ちすることになる。

置き手は皆同じ方向を向いて座る。彼らの視線の先には読み手が待機している。読み手もまた地区予選会から勝ち上がった競技者である。

競技方法

本大会の演壇に立てる読み手は、地区予選会の優勝者のみである。それゆえ、本大会における読み手の人数は地区の数(N)に等しい。

競技者としての読み手が一堂に会し、自慢のものを競い合うという構図は、#7「^{あたかのせき}安宅之関モデル〈上〉」で言及した“読みコン”こと珠算読上コンクール全国大会と同じである。読みコンに倣い、読み手は難易度に差がある問題④と⑤を読み上げる。フィギュアスケートのショートプログラム（SP）とフリースケーティング（FS）のようなものである。全国級の高水準の大会を想定すると、④⑤の規格はたとえば以下ようになる。

タイプ④ 7桁～13桁 15口 加 算 150字

タイプ⑤ 7桁～16桁 15口 加減算 180字

読みコンともフィギュアスケートとも異なり、珠団方陣モデルでは審査委員の採点によって読み手の順位を付けることはしない。より明朗で客観的な評価方法を用いたい。と同時に、フィギュアスケートや体操などの各種採点競技が得点上限廃止の方向へ舵を切ったことを踏まえて、読み手のパフォーマンスに対して与える得点（読み点）を次式のとおりとしたい。

読み点 = $DI/s \times \text{正答した置き手の人数}$

DIとは「難易度指数」の頭字語で、ある読上算問題に内在する難しさの程度を表わす。タイプ④の問題が10桁のみ3口、その他は2口から構成されているならば、当該問題のDIは23,340である（DIの求め方は拙稿「令和に御破算で願ひましては」『サンライズ』2019年8月号を参照）。DI/sは読み手がその問題を読み上げるのに要した秒数でもってDIを割った値である。読み手が問題④を38秒9で読み上げた場合、DI/sは600となる。正答した置き手が17人とする、読み点は $600 \times 17 = 10,200$ である。

読み手の順位は、④と⑤の読み点の合計によって決まり、最高得点者は「^{おおるり}大瑠璃賞」を授与される。競技の流れの設計は、フィギュアスケートに準拠するのがよいと思われる。SPに相当するタイプ④

の演技順や各自に割り当てられる問題（N名の読み手のために、主催者は④の規格に適合する問題をN種類作成する）は抽選により決定する。休憩をはさんで後半はFSに相当するタイプ⑤の演技が行われる。演技順は④の得点が低い順となる。⑤に関しては、問題も抽選で割り当てるのではなく、演技順とは逆に④の得点が高い者から優先的に問題を選べることにする。

左記のとおり、タイプ⑤は加減算問題であるが、主催者が用意する問題自体は加算で、読み手が自分で選んだ問題の15口中5口にマイナスの符号を“トッピング”して加減算に変換する、というルールが適用される。加算問題としてのタイプ⑤のDIは34,500である。加減算への変換でDIは増加するが、増加の程度はトッピングの仕方いかんで変わってくる。DIを極力増加するのか、それとも読みやすさ等の別の要因を重視するのか。トッピングに際し、読み手は選択を迫られる。

他方、置き手の順位は、置き点の合計によって決まる。全部で $N \times 2$ 題読み上げられる問題各々において、置き手は正答すればDI/sを置き点として獲得する。合計置き点が最高の個人は「^{きんう}金烏賞」を授与される。同郷チームのうち、各メンバーの合計置き点の総和が最高のチームは「^{げつきよう}月郷賞」を、同列チームのうち、これと同様のチームは「^{せいれつ}星列賞」を、それぞれ授与される。加えて、月郷賞と星列賞の交点となる個人が必ず一人おり、その者は特別に「^{こうよう}光耀賞」を授与される。

表裏一体

ユニフォームの裏地には、「読み手」と呼ばれるカラフルな刺繍がほどこされていた。黒子ではもったいない。かたや表地の「置き手」の模様は、目に付きやすい外面にしては乱雑だった。デザイナーの感性で、これを清楚な格子縞に置き換えるとともに、服全体をリバーシブルに仕立て直してみた。よかったら袖を通してみてほしい。

次回は「遊偵遊戯モデル」を紹介する。

（小樽商科大学大学院教授）