

読上競技コレクション #11

遊偵遊戯モデル

北海道 西村 友幸

「遊偵」とはかんじゃ問者、スパイのことであり、「遊戯」は英単語の game に対応する漢字である。よって、遊偵遊戯をカタカナ表記すれば「スパイ・ゲーム」。今回の“読みコレ”には遂に、諜報戦をモチーフとした読上競技が登場する。ソロバニストたちの神算鬼謀をとくにご覧いただきたい。

「エージェント」としての置き手

スパイ・ゲームと聞いて、2001年公開の同名の映画が連想されるかもしれない。師弟関係にあるスパイに、ロバート・レッドフォードとブラッド・ピットのコンビを配役した作品だ。

さらに古くは、落合信彦著『ザ・スパイ・ゲーム』（集英社文庫）がある。1983年に刊行された『シリコン・バレー逆おとり作戦』を、文庫化の際に改題したものである。最先端技術をめぐって熾烈な諜報戦が繰り広げられるシリコン・バレーに、落合氏が身分を偽って乗り込みかく乱するという内容のルポルタージュである。

私が十代後半から読み始めた落合氏の一連の著作では、「スパイ」の代わりに「エージェント」という表現が多用されていた。このことは不思議と今でも強く印象に残っている。業界用語っぽくて格好よく響いたのであろう。

エージェントという言葉には、誰かの「代理人」というもっと一般的な意味もある。その「誰か」のことをプリンシパルという。「本人」とか「依頼人」とかいった意味である。

世の中はプリンシパル－エージェント関係であふれている。裁判における被告人と弁護士、医療

における患者と医師などである。

読上算における読み手と置き手も、元をたどればそういう関係にある。紙面（帳簿）に漢数字で縦書きされた金額を読み取りながら、並行してソロバンを弾くことは難しく、誤答しやすい。そこで、プリンシパルである読み手は金額を読み上げることに徹し、その聞き取りと計算はエージェントである置き手に任せたのである。

このように、置き手は本来的にエージェントなのであるが、もし置き手を特殊な意味でのエージェント、すなわち敵地に潜入し、頭脳と体力の限りを尽くして極秘任務を遂行するスパイに見立てるとどうなるだろうか。

読み手はさしずめ、TVドラマ『スパイ大作戦』の“当局”の人間だ。ボイス・メッセージ（読上問題）をエージェントに送って任務を指令する。だが、メッセージの受信者はエージェントだけとは限らない。エージェントが潜入している現地の諜報機関も抜け目なく傍受しているに違いない。どうすれば敵の網の目をくぐりつつ、エージェントに任務内容を正しく知らせられるだろうか。メッセージの一部を暗号化する。これが対応策だ。

競技方法

ゲームはダブルス、つまり2対2の対抗戦である。図のとおり、甲チームのペア①と②は南北に向かい合って座る。乙チームのペア③と④は東西に向かい合って座る。4人ともソロバンを携行するが、計算は必ず暗算で行い、答えを布数するときのみソロバンを用いることとする。

①
 ② ③
 ④

ゲームに用いる読上問題は加減算で、0～9までの10種類の数字を均等に使用する。主催者はこれらの規定に即して作問したのち、0を除く9種類の数字のうちのどれかを♣（曇）マークに置き換えて秘匿する。したがって、読み手に渡される問題は下記のような具合になる。

193,072
 4♣,736
 -5,421
 2,061,5♣7
 -914,♣60
 (以下省略)

問題を一瞥して、読み手は♣の中の数字が8と気づくはずである。身振り手振りなどによって、読み手は置き手にこの事実を伝えてよい。ただし、伝達に費やせる時間はごくわずかで、読み手はほとんど問題を読み始めなければならない。

「願ひましては、十九万三千七十二円なり」
 「四万ウン千七百三十六円なり」

♣マークは「ウン」と読む。ウン日間悩んだ末にそう決めた。この読み方が種々の条件に最も適格的と思われたからである。

ゲームの先攻は甲チーム。①が読み手、②が置き手を務める。③は、①が読み上げる問題の「ウン」部分に、あらかじめ①から示唆された数字（上の例題では8）を当てはめながら暗算していく。そして答えを自分のソロバンに布数する。

この間、守備に回った乙チームは①の読上を傍受し、正答を得ることに努める。②と③にとって「ウン」は未知の数字だ。そこで、2人のうちのど

ちらかが「ウン」部分を飛ばして暗算し、もう一方は「ウン」がどの桁に何回使われたかの記憶と「ウン」に隠された数字の探知を受け持つ。①の読上終了後、②と③は自分のソロバンに触れたり、口頭あるいは身振り手振りで互いにコミュニケーションを取ったりできる。制限時間内に、乙を代表して③が答えを自分のソロバンに布数する。それが済んだらよいよ答え合わせだ。

甲チームにとって最良の結果は、③が正答し②が誤答することだ。この場合、甲に2点が入る。

③も②も正答する。これは甲にとって最悪の結果だ。甲は2点を失う（乙に2点が入る）。

③が誤答し②が正答した場合、甲は1点を失う（乙に1点が入る）。

③も②も誤答の場合は甲乙ともに0点である。

その他に①が問題を読み間違えることも想定され、そうなった場合は乙に1点が入る。

攻守交替し、今度は乙の②が読んで③が置く。甲の①と③は守り、①が代表で布数する。その次は甲の③が読んで①が置き、乙の2人が守る（②が布数する）。さらにその次は③が読んで②が置き、甲の2人が守る（③が布数する）。以上で4人が一通り読み手を務めたことになる。これがゲームの1セットで、合計得点の高いチームがこのセットを取る。2セット先取したほうを勝ちとしよう。

ゲームをさらにスリリングに、かつフェアにするためには、いくつかのルールを追加する必要があるが、紙幅の関係で詳細は省く。

旭日昇天

『ザ・スパイ・ゲーム』の中で、落合氏が自身の計画につけた暗号名は“オペレーション・サンライズ”（日の出作戦）。同書の刊行から数年後、氏はアサヒビールの新商品「スーパードライ」のCMに起用され、両者は相乗効果で人気を急上昇させていった。誰かが言うように、奇跡は起きるのではなくて起こすものなのかもしれない。

次回は「積和詠算モデル」を紹介する。

(小樽商科大学大学院教授)