

競技かるたの要諦

十箇条

慶應かるた会

高野 仁

競技かるたの要諦“十箇条”

Hitoshi Takano NOV/2010

「競技かるたの要諦」

- 第一条 競技かるたは、対技者との手談と心得るべし。
- 第二条 読手の呼吸と自己の呼吸の間を体得すべし。
- 第三条 競技かるたの目的は、対技者より先に自陣札を絶無にすることにあると認識すべし。札を取ることは目的にあらず、手段なり。
- 第四条 攻撃の重視は札を送る利を求むることと心得るべし。
- 第五条 定位置は方便と心得るべし。
- 第六条 競技かるたは、「先の先」のみにあらず「後の先」を忘るべからず。
- 第七条 目手一体と心得るべし。
- 第八条 確率論は厳然として存在するものなり。閃きに頼るべからず。
- 第九条 人は間違えるものなり。決してあきらめるべからず。
- 第十条 用捨在心を肝に銘ずべし。

第一条 競技かるたは、対技者との手談と心得るべし。

「手談」とは要するに、対技者との非言語的コミュニケーションのことである。囲碁や将棋なら、一手一手交互に打ったり、指したりすることで、成り立つ。競技かるたでいえば、手の出し方や送り札、札の配置などで、対戦相手と非言語的に意思を伝え、相手の意思を感じるということである。

ここで、重要なのは、競技かるたにおいては対戦相手が存在するということである。読手の発する音と札だけがあり、自分と札と音の世界の中であって一人で音と札に無心に向かい合って競技しているのではないのである。

対戦相手がいるということは、その試合は、対戦相手と自分との共同作業で、競技かるたの一試合を作り上げているということなのである。

対戦相手なくして、名勝負、名試合は生まれ得ない。このことを肝に銘じてほしい。

だからこそ、試合の始まる前と終わったあとに対戦相手に対して礼をするのである。もちろん、試合を形成する要素としては、読手もいるわけで読手に対しての礼も忘れてはならない。

このことを意識すれば、「取り」でもめた時なども、礼を失することがないように対応でき

るだろうし、互譲の精神も発揮できることだろう。

対戦相手の存在を忘れず、対戦相手に対しての、尊敬と感謝の心をもって、協働してひとつの試合を作り上げるのである。「競技」は「協技」でもある。このことを忘れないでいただきたい。

第二条 読手の呼吸と自己の呼吸の間を体得すべし。

読手は、4 - 3 - 1 - 5方式で札を読む。当然、競技者は、1秒の間のあとの次の札の上の句5秒の出だしの音に神経を集中させる。その神経を集中させている瞬間は、呼吸を止めていることと思う。一方、読手は、前の札の下の句の最後の余韻3秒は、息を吐き出している。そして間の1秒の間に息を吸って、次の上の句5秒の息にする。

この読手の呼吸と自分の呼吸の間をどのように取るかが、重要なポイントである。

読手と吸う息のタイミングがぴたりとあってしまうと、次の上の句の音に神経を集中するために息を止めるには、少し遅くなってしまいうようには感じないだろうか。

読手によっても、それぞれ微妙に呼吸の癖があることと思うが、そこを自分の呼吸のタイミングをはかるときの間として身につけていくことが神経集中のためには必要なことである。

読みテープの練習や、自動読み上げ機"ありあけ"による練習では、どうしても読手の呼吸までは感じるができない。これを身につけるためには、やはり、生の読みによるライブ感覚によらなければならないと思う。

人数の制限があり、練習時に生の読みでできないこともあるかと思うが、できるだけ、生の読みで練習できるよう工夫してほしい。そして、競技者である自分自身が読みをすることで、この読手と選手の呼吸の間の差異やタイミングについて理解するヒントを得ることができるのである。

呼吸は普通は意識しないでしているものであるが、競技かるたにおいては、ぜひ呼吸について意識してみしてほしい。

第三条 競技かるたの目的は、対技者より先に自陣札を絶無にすることにあると認識すべし。札を取ることは目的にあらず、手段なり。

「かるた」というと「札を取る」ことをイメージする人が多い。これは事実である。実際、お座敷かるたといわれる遊び方やいわゆる犬棒かるたの遊び方では、札をたくさん取った者が勝者となる。すなわち、足し算のゲームである。

しかし、「競技かるた」の競技規定では「第1条 競技は相対せる二人の間に行い、持札各25枚とし、早く持札の絶無となりたる者を勝者とする。」と書かれているとおり、自陣の持札を相対的に相手より早くなくすという引き算のゲームなのである。

「お手つき」は、相手から札を受け取らなくてはならない。したがって、たくさん札を取りましたが、たくさんお手つきをしましては、非効率きわまりない。

空札の単独お手つきは一気に二枚差がつき、札を取っただけの場合は一枚差しかつかないのである。

札を取ることは、あくまで自陣の札を減らすための手段なのである。札を取ろうとするあまりお手つきをしてしまったのでは、元も子もないのである。

逆に相手のお手つきは、自陣の札を減らす効果的な事象である。目論んで相手にお手つきしてもらうということは、相手にもよるので難しいし、不確定要素だが、札の送りなどの工夫で、お手つきの可能性が高い場面をつくることは可能である。そのお手つきしやすい局面で、自分はお手つきせずに札を取れるということも、相手が取れないのであれば、大きなアドバンテージである。

お手つきをせずに、相手より相対的に早く札をとって、相手よりも早く自陣の札を絶無にすることが、勝利への道である。

まずは、目的と手段をきちんと理解して競技にのぞんでいただきたい。

第四条 攻撃の重視は札を送る利を求むることと心得るべし。

「競技かるた」を始めると指導者からは、敵陣を攻めるよう言われることと思う。では、なにゆえに敵陣を攻めるのか。敵陣の札を取っても、自陣の札を取っても、自陣から減る札は1枚である。しかし、自陣の札を取っても自陣から札が1枚減るだけだが、敵陣を取れば、自陣から任意の札を1枚相手陣に送ることで自陣を減らすことができる。

この自陣から任意の札を敵陣に送ることが、試合の中で大きな意味をもつので、攻めるように言われるのである。送り札には当然送り手の作戦が込められている。友札をわけて、狙われにくくし、お手つきしやすくする。相手が送られると嫌だなと思っているであろう札を送る。自分が再び攻めて取れるように攻めやすい札を送る。自陣にあると嫌だなと思う札を送る。etc....

どの札が読まれるかについては、競技者は自分の意思を反映させることができない。場にどの札が50枚来て、そのうちどの札が25枚ずつ敵陣と自陣にわかれるかについても競技者は自分の意思を反映させることができない。

もしも、お手つきもしないで自陣の札だけを守りあって、双方ともに敵陣の札をいっさい取らなかったとすると、競技の勝敗は、札の読まれる順番という偶然性だけで決まってしまうことになる。これでは競技としての興趣は著しく欠けてしまう。

競技者の意思が反映されて、偶然性に対して自己の意思で影響を行使しなければ、競技としての面白みは確保できない。では、競技者の意思が反映できるのは、どんな場合だろうか。

まずは、どの札を自陣のどこに置くかということである。これは自分の意思を反映させることができるが、上記の守り合いで敵陣をいっさいとらないという仮定では、あまり意味がない。相手が攻めてくるという前提であれば、その意思の反映は競技の中に意味をもつ。

次に、敵がお手つきした時に自陣から敵陣に送る札を選択するときには送り手の意思の反映ができる。

さらに、自分が敵陣の札を取って、自陣の札を送る時にも同様に意思の反映が可能である。

自身の意思を反映し、競技の流れを自分に有利に運ぶために敵陣に札を送るには、相手のお手つきを待つという消極的手法ではなく、積極的手法としては敵陣を攻めて取りにくいしかないのである。

このように「攻撃重視」の考えは、札を送ることの「利」を求めてのことなのである。ただし、試合展開の中で不幸にも大差をつけられてしまった場合、攻撃と守備のバランスをリードしている時や差がないときと同じようにとっていては、いささかバランスを欠いているという認識を持てることと思う。

試合展開の状況をふまえつつの「札を送ることの利」であることは忘れないでいただきたい。

第五条 定位置は方便と心得るべし。

定位置は、自陣の守備をやすく相手に取りにくい陣形を組む上で有効なものである。自陣の札は、定位置を身体が覚えていて、その札が自陣にあるということを認識するだけで、自然に出札に反応するようになっていることだろう。

しかし、定位置に拘泥すると左右のバランスや上中下段のバランスが著しく悪くなるケースもある。また、中盤から終盤にかけて、決まり字も変化してくると定位置である場所が、必ずしも自分に守りやすく相手に取りにくいとは限らなくなってくる。

そういうときには、定位置にこだわらず臨機応変に自陣の札の配置を変えればよい。

相手の配置を見て、自陣の配置を確認し、どうすれば、その時点での自分に守りやすく相手に取りにくいかを判断するのである。

所詮、定位置はある種の方便であり、状況によって変わるものとの認識をもっておくと、競技の流れの中で臨機応変なバランスの取れた自陣の配置を実現することができるのである。

第六条 競技かるたは、「先の先」のみにあらず「後の先」を忘るべからず。

「先んずれば人を制す」という言葉があるように、競技かるたでも「先」を取ることは、大変重要なポイントである。何より、相手より「先に」自陣の札を絶無にしなければならぬのだから…。

しかしながら、ここでいう「先」の先」は、札の取りに関してである。

「相手より先に出札に触れる」「相手より先に札押しで陣の外に札を出し切る。」これが「取り」である。

相手より先に動いて、先に札を取ることが「先の先」である。逆に、相手より後に動き

始めて、先に札を取ることが「後の先」である。

「後の先」は、特に自陣の守りの時によく出現すると思う。それは、構えの手の置き場所から出札までの距離が、敵陣からの距離よりも自陣からの距離が短いゆえに距離の差を利用することで可能となる。

もちろん、敵陣への攻撃においても、払いのスピードで相手の動き出しは早くとも高さのある押え手や遅い払い手を追い越して、「後の先」を実現するケースもあるが、これには、相当の払いのスピードの差が必要である。

大山札の囲いを破る時なども相手に先に囲われてしまっているのだから「後の先」となるが、この場合には、突きこみなどの囲い破りの技術も要求される。

いずれにしても、札際の速さを武器としてもっていれば、「後の先」の取りには大きな武器となる。

もちろん、相当の払いのスピードがなくとも、敵陣への攻撃における「後の先」は可能である。たとえば、友札で、相手が敵陣（すなわちこちらの自陣）にある札に早く攻めてきた場合である。相手が「先に」動き出しているが、その後からこちらから敵陣の友札に手を出して、聞き分けて相手陣の出札を取れば、これが「後の先」になる。感じをためて聞き分けてからすばやく相手陣に取りに行くことも可能だが、彼我の友札間の距離を意識していないと先に戻られて取られてしまうこともある。こんな言葉はないだろうが、しいていえば「先の後の先」ということだろう。

最初は、どうしても相手よりも先に札を取りに出て、そのまま出札を取るという「先の先」を目指すのが、取り続けていくと意外に「後の先」で札を取っていることに気づく。その気づきを偶然ではなく、技術として身につけると相手の「先」に惑わされることなく自信をもって「後の先」で札を取れるようになる。

「後の先」の技術は、取りの幅を広げ、大きな武器となる。

ただし、初心者・初級者は、まずは「先の先」の基礎スピードを磨く練習を怠ってはならない。この基礎があってこそ「後の先」なのである。

第七条 目手一体と心得るべし。

初心者、初級者がよく「取った・取らない」でもめるのは、この目手一体ができていないからである。

目手一体（もくしゅいったい）とは、自分が払っている瞬間をしっかりと見ていることである。払いの瞬間に目がついていないから、もめてしまうのである。

自分の払いに目をやり、ついでに相手が別のところに手を動かしていたら、すばやくそこに視線をとばす。そうすれば、相手のお手つきを発見できることもある。

ありがちなのは、視線は明後日のほうに向けて、その辺にあったという感覚だけで払ってしまうケースや、視線は先に出札にいつているのだが、手がでていないというケースである。

前者は、自分の払っているところを見るように心がけることが第一である。敵陣は見ることができるが、自陣は見るできないということが多いため、敵陣からすばやく自陣に視線を戻すように練習のときから実践しよう。後者の場合は、札に感じているからこそ視線が先にいくので、その視線のスピードに身体の動きを合わせるようにすることである。そうしないと、はやくとばした視線の先で、相手を取る瞬間を見続ける羽目に陥ってしまうことになる。こんな悔しい思いはない。

「目手一体」。聞きなれない言葉かもしれないが、ぜひ心がけてほしい。

第八条 確率論は厳然として存在するものなり。閃きに頼るべからず。

勝負事の世界ではよくある話だが、「閃き」や「カン」があたって勝ったとか、「閃かなかった」ので負けた、「カン」がはずれたので負けたなどというのを聞かないだろうか。

基本的に、場にある札について、次に読まれる確率はどの札も同じなのである。

確率論は厳然として存在し、それがゆるぐことはない。そのことを承知しておかないと「閃き」やら「カン」というものに不用意にふりまわされることになると思う。確率という現実を目の前にして、それを承知で、自分なりに取る札（攻める札、守る札）に優先順位をつけるのは競技者の自由である。

「閃き」や「カン」ではなく、競技における確率と自分なりの戦略・戦術を信じるべきである。

第九条 人は間違えるものなり。決してあきらめるべからず。

これには、ふたつの意味がある。ひとつは、自分に対しての「いましめ」であり、ひとつは自分に対しての「励まし」である。

いくらリードしていて楽勝ムードでも、人は すなわち自分は 間違える可能性を持った存在だから、お手つきをしないよう注意しなければいけないし、勝負を決めるまで気を抜いてはいけないということである。

また、それでミスして追い上げられても、自分のミスで自暴自棄にならずあきらめずに勝ちきるようにしなければならないということでもある。

逆に自分が大きくリードされていて敗戦ムードが漂っていたとしても、人は すなわち相手は 人間である以上間違える可能性を持った存在だから、取りそこないやお手つきをしてくれるかもしれないので、自暴自棄にならずにあきらめずに相手のミスをついていき、逆転に向けての努力はやめてはいけないということである。

人はミスをする存在である。そうであるならば、たとえ自分もミスをする可能性があったとしても、ミスをしやすいような配置や札の送りを果敢にすべきである。

あきらめてしまったら、それで終わりである。敵か自分かどちらかの持ち札が絶無になるまでは、勝利の可能性は残っていることを忘れてはならない。

第十条 用捨在心を肝に銘ずべし。

「用捨在心」という言葉は、簡単に言うと「何を用い何を用いざる（捨つる）かは、ただ、自分の心のうちにある（自分の決めたことだ）、（だから、人からあれこれ言われてもかまわない）」ということである。

何といっても、藤原定家の言葉であるところに重みがある。

競技かるたは、その競技の性質上勝敗を競うものである。勝負事で大事なものは、まさにこの「用捨在心」の気持ちではないだろうか。

試合の途中で、前のことを思い出して後悔などしてはならない。また、負けたとしても人のせいや環境のせいにしてはならない。すべては、競技者としての自分自身の「用捨在心」の判断・決断の結果なのである。

自身の決定を信じ、それでだめならやむをえないくらいの気持ちで試合に臨むべきである。

「用捨在心」の言葉を肝に銘じて、競技に臨んでほしい。