

おもしろきこともなき世を面白く(紀州護誠館館長のブログ「THE剣！」)

トップページに出てくるTHE剣！ですが、いろんな人に聞かれるのでちょっと説明します。公園のベンチで生まれましたチャンバラ遊びでした。足が悪いので、横着して、座ったままチャンバラ遊びをしてたら、子供勝てないんです。悔しいから、子供も座らせて向き合いました。それでも尚、間合いがないから。ばんばん振り回す子供の木の枝を受けきれない。そのうちだんだんルールができてきて、足たたくなやっとか、ターン(攻守を順番にすることらしい)で勝負しょ！とか、飽きるまでやってきました。動きがあまりないので、子供達は直に飽きてしまうんですが、間合いがない中でのゲームは、間合いの大切さを教えるのにいいなと思って今吹衆でやったら、これがかなりおもしろい。今吹衆ルールができました。紹介します。

まず、「初め！」のかけ声はありません。小太刀を持って、いすに座って双方、よい間合いで着席し、剣を背に廻して手を離したらスタートですので、スタートは、非常に「静」です。

ルール① 持ち点10の減点法、先に0になったら負け！

ルール② 剣を持たない相手を攻撃したら原点2 = このルールで立ち会いから術の掛け合いになる。さっさと剣を持つ者、なかなか剣を握らない者…。

ルール③ いすが動いたら原点2 = このルールで交わす動きが小さくなり、囲う以外の防御がなくなります。危険回避にもなってます。

ルール④ いすから離れたら原点5 = 時々、興奮して立ち上がる子(だけでなく)がいるので…。

ルール⑤ 面を打たれたら原点2、その他を打たれたら原点1

ルール⑥ 面の前に机があるという設定なので足うちなし

ざっと、このくらいです。後はやっていく中で、いろいろ生まれてきます。このゲーム、打ち合えば相打ち必至です。囲い技を使える者が有利です。始めに原点多いと不利になる。打ち合わないことが勝敗のポイントです。どうやって、相打ち地獄から脱出するか、そこに今後の自分のスポチャンの方向があるかも？だから、時間あれば、この練習後、すぐに普通の対戦を行ってください。間合いの存在を感じることができます。これを感じさせたくて始めた修行ですが、結構、おもしろいのと足の不自由な私でも楽しめるのでよくやります。手が見える車いすの利用者ならそれは健常者です。減点法でないと勝負がすぐについてしまうのでそうしてますがごだわることはありません。競技者の技術に準じればよいです。逆に持ち点を30点くらいにして長く続けてもいい。うちの幼年部では、お母さんにいすの後ろに盾を持ってたってもらって防御の手伝いと椅子の転倒防止をしてもらうこともあります。子を護ろうとするお母さんのすさまじいこと、すさまじいこと…、学べし。

あと、学んだことは、突きです。このルールだと、突きは、骨を切ったのにこっちの骨も断たれる剣術です。間合いがないため突きに合わせて面を打たれるからです。顔面への突きでないと割に合わない。きれいに心臓ついても、面を合わされるとプラマイで、一点損する。心臓ついたのに…。実戦で、きれいに心臓ついても脳を割られるかな…。突いた瞬間にどう相手から離れるか、ヒット アンド アウェイです。突いて前足に体重乗ってて可能かな。体当たりの突きで突き倒すか、同じく突いた瞬間前蹴りで離すか、肩から先の力で突きつけてきかな、突きつけて微妙な技ですね、基本動作してても明かにこれだけ軌道が違う。座剣でも検討の余地がある。顔面への突き、ノドへの突き、心臓への突きは、原点3点にしようかな。いやいや面が2点なら、やっぱり2点かな。尚、研究中です。

こんな感じです。一度試してみてください。スポチャンの醍醐味はスピードです。それを使えない歯がゆさを味わってからの対戦は見えなかったいろんなものがみえますよ。交互受打の実戦もできます。車いすの仲間と本気で戦えるのもおもしろい。やってみて、もっと楽しいルールがあったら教えてください。今吹衆でもやってみます。