



(前列左から)2年生の堀米匠さん、小花美琴さん、畠山菜鈴さん、(後列左から)1年生の笹佳蓮さん、阿部ななみさん。一人一人課題を設定しながら、高校選手権出場を目指し切磋琢磨している。

頭・心・体、すべてを磨き
一瞬にかける。

Cradle
高校生編集部が行く
スゴハイ 22
SUGOI high school students in Shonai
Supported by
庄内広域行政組合、山形県庄内総合支庁



取 材 テ ー マ

伝統を、革新を ともに楽しむ 高校生

競技かるたとeスポーツ。
対極にあるかに思える2つの競技でも、
高校生たちには共通の想いがありました。
仲間とともに高みを目指し
「伝統」「革新」を楽しむ高校生たちを紹介します。

羽黒高校

一呼吸の静けさ。歌が読み始められた次の瞬間、2本の腕が伸び、札の列が弾ける。札を整え、構えを正し、次の一瞬に向け集中力を高めていく。

50枚の札が並べられた1mにも満たない空間で、居合抜きのような勝負が繰り返される、競技かるた。羽黒高校競技かるた部では、歴史ある真剣勝負に惹かれた5名



実戦形式の練習が始まった途端、ピンと空気が張り詰めた。

が日々練習に励んでいる。「畳の上の格闘技とも呼ばれています。」「置の上の激しさだけではありません」と部長の小花美琴さんは話す。百首すべての暗記が大前提にあるのはもちろんだが、札を払う素早さだけで勝負が決まるわけではないという。「試合で使う取り札は、ランダムに選ばれる50枚。それを半分ずつ、自陣に自由に並べることができ、自陣によって得意不得意があるので、並べ方も勝敗に関わってきます」。札を並べた後、配置を



一瞬の勝負が成立するのは、配置が頭に入っているからこそ。目視後では到底追いつかないスピードで、次々と札が払われていく。



覚えるための15分間を経て試合が始まるが、その後もさまざまな駆け引きがある。競技かるたは取った枚数ではなく、自陣の札をなくす早さの勝負。敵陣の札を取ったとき、相手が反則をしたときなどには、自陣の取り札を相手陣に送ることができ、その札の選択も攻めの一手となる。力の差があると一気に流れが傾きそうだが、試合は80分の長丁場。集中力と忍耐力

があれば、流れを引き戻すこともできるという。「じわじわ差を広げられていっても、狙う札を絞り気持ちを切らさないようにしています」と試合中の心構えについて、畠山菜鈴さんは話す。札を的確に払うための構えや腕の出し方、読み手の声の聞き分けなど、求められる力は他にもある。「二人一人長所を活かしたプレースタイルで成長していける点がおもしろいんです」と小花さんは言う。

堀米匠さん、笹佳蓮さん、阿部ななみさんの3名は競技かるたを始めて3カ月余り。百首を暗記し終え、いよいよ本格始動という段階



だ。「札を払ったときの爽快感をもっと味わえるように、暗記を頑張りたい」「より楽しめるように、歌の意味も勉強していきたい」とそれぞれに意気込みを語る堀米さんと笹さん。ともに興味を持ったきっかけは、競技かるたがテーマの映画『ちはやふる』だ。新庄市に住む阿部さんは、遠方に通うのだから他校ではあまりできないことをと考え入部した。「運動が得意なので、札を見つけるのが遅れても、先に取れる体の使い方を身につけたい」と笑顔を見せる。目指すは7月、滋賀県の近江神宮で開催される高校選手権での団体戦出場。県予選で頂点に立つことが必須条件になる。勝負のときまで1年を切った。来年に向けた静かに熱い戦いは、もう始まっている。

(取材・鶴岡工業高校新聞・龍見編集委員会)

「eスポーツってなに?」。メディアを通じて触れる機会が増え、こんな疑問を抱いている人も多いのではないだろうか。eスポーツとは「コンピューターゲームを、スポーツ競技として捉えた際の呼称」のこと。サッカーやカーレースなどスポーツゲームを連想する人も多いようだが、格闘ゲームや陣取りゲーム、パズルゲームなど、対戦要素のあるゲームを幅広く指す言葉だ。

今年度からITサイエンス部内にeスポーツ班を立ち上げた、酒田光陵高校。8名の生徒が、大会の競技種目ごとにチームを編成し



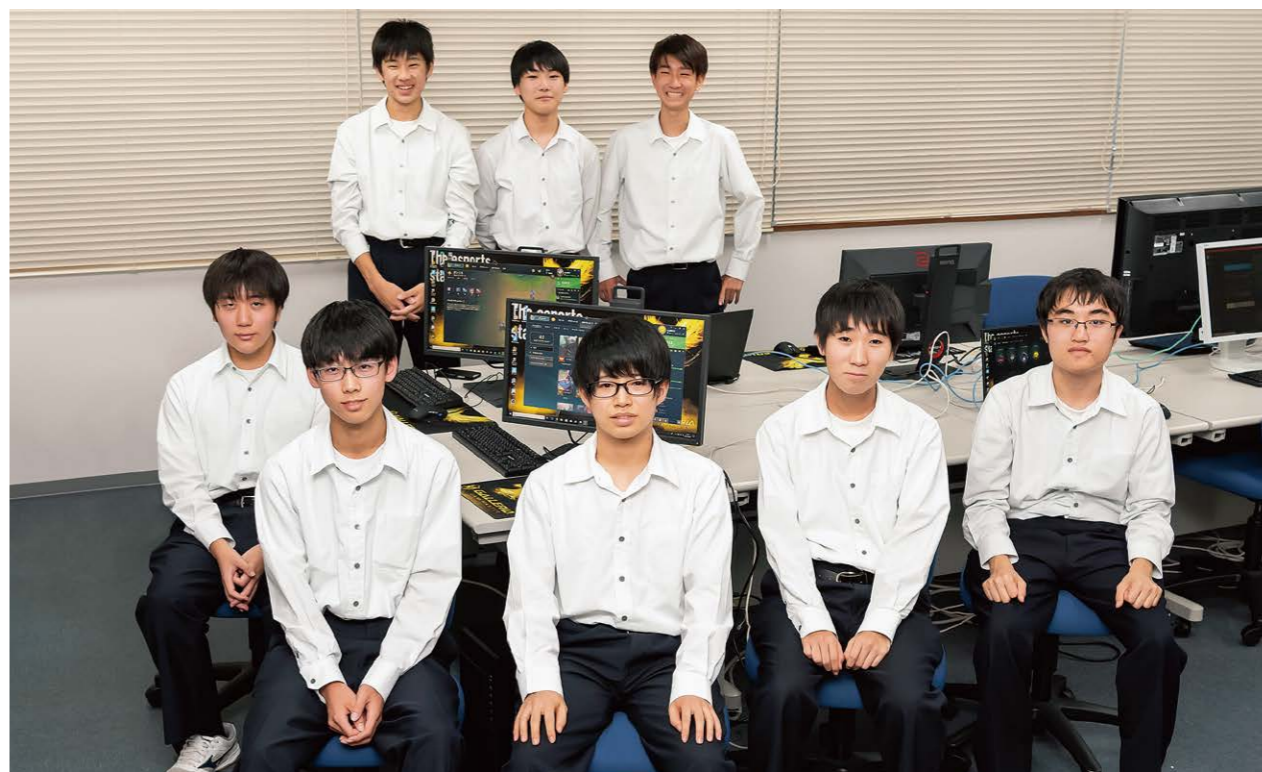
うまく連携するには、プレー中のコミュニケーションはもちろん、プレー後のチームでの振り返りも大切だという。



5人のチームワークが勝利の鍵となる「リーグ・オブ・レジェンド」。

活動している。「メンバー間の連携が重要なので、同じプレーを何度も繰り返し練習します。そこは普通のスポーツと同じですね」。そう話すのは、佐々木陽飛さん。「練習を重ねたプレーが成功して試合

新しい「スポーツ」も、大切なのはチームのつながり。



ITサイエンス部eスポーツ班(右端から時計回り、)内は学年) 高野裕太郎さん(2)、高橋優斗さん(2)、村上勇太さん(3)、齋藤亮太さん(2)、後藤優樹さん(2)、佐藤涼平さん(1)、佐々木陽飛さん(1)、塚形歩夢さん(1)。

に勝ったときは、やっぱりうれしです」。ともに人気サッカーゲーム「ウイニングイレブン」をプレーする佐藤涼平さんもチームプレーの醍醐味を語る。

「インターネットを介して、いろんな人と対戦できるのがおもしろい」と話すのは塚形歩夢さん。戦略に合わせてフィールドに建物をつくり、それを活用しながら戦う100人同時のバトルロワイヤル「フォートナイト」をプレーしている。「自信を持っているゲームですが、世界にはまだまだ上がい。勝ちたい気持ちは強まる一方ですし、その中で勝ち進んでランクインしたときはとてもうれしいです」。

5人でチームを組み、戦いなどでキャラクターを育てながら陣地を広げていく「リーグ・オブ・レジェンド」をプレーする村上勇太さんと高野裕太郎さんは、eスポーツを通じた成長について話してくれました。「刻々と変わる状況がうまく共有することが、チームと



して勝つためには欠かせません。短い言葉での確に情報をやり取りする力が身についたと感じています」と村上さん。「敵の傾向を見極める分析力、状況に合わせてプレイスタイルを変える判断力や柔軟さが向上したと思います」と話す高野さんも、自身の成長を実感で

きているという。

この秋行われた茨城国体で、文化プログラムの特別競技として試合が行われるなど、少しずつ存在感を高めているeスポーツ。身体的なハンデがあってもプレーできる点でも注目度が高く、発祥の地アメリカでは、子どもにサインをねだられるプレーヤーがいるほどの人気分野だ。ゲームと部活動。ひと昔前までは相容れなかった2つのことが、時代が変わり重なった。ここ庄内から世界的なeスポーツプレーヤーが出ることを楽しみに、ぜひ彼らの活動を応援してほしい。

(取材・酒田東高校文芸部、酒田西高校Cradle編集部)

編集後記



初めて競技かるたの試合を見ましたが、本当にかっこよかったです。細かいルールを知ることでもできました。さらに、事前に準備した質問だけでなく、お話を聞いて感じた疑問を質問することの大切さを学ぶこともでき、とてもいい機会になりました。競技かるた部のみなさんのさらなる活躍が楽しみです。(鶴工・さこ)



同年代のプレーヤーから直接話を聞くことで、言葉としては聞いたことがあっても実態をよくわかっていなかったeスポーツについて、理解を深めることができました。チーム内の連携が大切だったり、同じプレーを何度も練習する必要があったり、実際のスポーツと変わらない部分もたくさんあるなと感じました。(酒東・みつぎ)

編集部員&特ダネ
まだまだ募集中!

「スゴハイ」の企画制作をやりたい高校生、「こんなスゴい高校生知ってる」「私、スゴいんです」などスゴい高校生の情報は随時募集中です。お気軽にご連絡ください。

ご応募・お問い合わせ先

Cradle事務局
info@cradle-ds.jp

編集・文=Cradle高校生編集部、工藤 拓也
写真=間 真由美
協力=羽黒高等学校、酒田光陵高等学校、
鶴岡工業高等学校、酒田東高等学校、酒田西高等学校