

剣道の互角稽古および試合における競技的要素の比較研究

大澤 一樹*・池川 茂樹**・直原 幹**

(平成28年8月30日受付；平成28年10月25日受理)

要 旨

本研究では、剣道を継続的に実践している高校生および成人の剣道高段者を対象とし、剣道の互角稽古および試合における実践内容を画像分析より比較・検討した。その結果、競技的要素の中でも剣道理念との関わりでダブルバインド的な状況に陥りやすい「鰐競り合い回数」や「鰐競り合いに費やされた総時間」および「現代的防御回数」に関して様相の差異が見いだされた。高校生の特徴は、(1)「鰐競り合い回数」は互角稽古と試合の場合で違いはないものの、互角稽古ではそれに費やされる時間が短いこと、(2)「現代的防御回数」は試合に比べて互角稽古の場合は少なくなることであった。また、剣道高段者の特徴は、(3)「鰐競り合い回数」や「鰐競り合いに費やされる総時間」が試合に比べて互角稽古では減少すること、(4)「現代的防御」は互角稽古や試合において用いられていないことであった。高校生の互角稽古における「鰐競り合い」や「現代的防御」といった競技的要素が試合の場合に比べて少ない傾向が伺えたことから、高校生の技術レベルであっても互角稽古時にはその実践内容を剣道の伝統的倫理観や価値観に則った理念的な内容に近接させようとしていると推察される。

KEY WORDS

剣道 Kendo 互角稽古 Gokaku-Geiko 試合 Match 競技的要素 Game Factor

1 はじめに

剣道を運動文化として見た場合、その文化的特性はスポーツ的側面と武道的側面からみることができる¹⁾。スポーツ的側面からみた場合の剣道の特性は、竹刀を用いて定められ打突部位を攻防するという競技ルールがあること、試合場面においてはその競技ルールの悪用を好まない点である。また、武道的側面から見た場合の特性は、稽古や試合あるいは段位審査等において武道としての精神性を具現する立ち振る舞いや剣道理念を象徴するような正攻法な技術・戦術が求められるといった人間形成や修養に対する志向性を持つ点である。このような中で、若い剣道学習者の多くは、勝利を求めて数多くの大きな大会に出場する。そしてその競技力が進学的手段となる場合や大会での戦績が卒業後の就職などにも加味されるなど、勝利がその後の進路選択に大きく影響する場合も生じている。そのため、近年の剣道の学習者では、試合的強さを求めることが剣道実践の中心的活動となっている。

以上のような背景から、剣道学習者は、剣道理念を象徴するような理念的立ち振る舞いを求められる場合と非理念的な戦術を用いても試合的強さを求める場合とのダブルバインド的な立場に置かれているという現状がある。

では、現実的な問題として、剣道実践者はこのような剣道のダブルバインド的な状況においてどのような様相が実践場面でなされているのであろうか。大塚によると、剣道の高段者では「試合と稽古の関係では段位が上がるにつれて、活動内容を区別する傾向がみられる」²⁾とし、試合中と稽古中の内容の違いを指摘している。また、東³⁾によると、小学生（5年生、6年生）、中学生、高校生および大学生の場合は、互角稽古時および試合時の技内容は同様の傾向を示すことが報告されている。しかし、これら報告では用いられた技の分類がなされているのみであり、技に至るまでの過程や技以外の競技的要素について検討されていない。また、剣道を長期間継続した高段位の実践者における互角稽古と試合の際の様相についても比較されてこなかった。

そこで本研究では、剣道教育における指導上の基礎的資料を得るため、剣道を継続的に実践している高校生男子剣道部員および成人男子の剣道高段者を対象とし、剣道の互角稽古および試合における様相の差異を明らかにすることとした。そのため、各年齢層別の試合時および互角稽古時の様相を画像記録し、互角稽古と試合における競技的要素の違いを比較・検討した。

*新潟県新潟市立浜浦小学校

**芸術・体育教育学系

2 研究方法

2.1 対象

調査対象は、高校生男子剣道部員（初段以上3段以下：以下、「高校生」）および成人男子の剣道高段者（7段：以下、「高段者」）の行う試合および互角稽古とし、それぞれの対象レベルが行った30試合および互角稽古30組の実践内容について競技的要素に関する量的比較を行った。

高校生の試合は、N県全国高等学校剣道大会予選会上位校の試合の中から試合時間が4分間実施された画像記録を30組抽出し、分析対象とした。また、高校生の互角稽古は、N県全国高等学校剣道大会予選会における上位4校の4分間の互角稽古風景30組を画像記録し、分析対象とした。

高段者の試合は、全日本剣道演武大会における試合（教士7段の部）30組を画像記録し、分析対象とした。また、高段者の互角稽古は、同大会の参加者による互角稽古30組を画像記録し、分析対象とした。

2.2 分析項目

それぞれの対象が行った30試合および互角稽古30組の実践内容における競技的要素の違いを量的に比較するため、「初太刀発現までに要した時間」、「鰐競り合い回数」、「打突の攻防を伴わない鰐競り合い回数」、「鰐競り合い総時間」、「前方へ攻撃を仕掛けた回数」、「退き技回数」および「現代的防御（：三所隠し）回数」について検討した。

2.2.1 初太刀発現までに要した時間

本研究における、初太刀が発現するまでに要した時間は、互角稽古では蹲踞から立ち上がったときから計測を始め、打突、あるいは打突の攻防を伴わずに鰐競り合い状態になるまでの時間を初太刀発現までに要した時間とした。試合を分析する際は、「始め」の宣告後、両者間において打突による攻撃が発現されるまでに要した時間あるいは打突の攻防を伴わずに鰐競り合いの状態になるまでに要した時間とした。

2.2.2 鰐競り合い回数

互角稽古および試合中に鰐競り合いがなされた回数とした。

2.2.3 両者が打突の攻防を伴わずに鰐競り合いがなされた回数

間合いの攻防から打突を行うことなく接近して鰐競り合いの状態になった回数とした。

2.2.4 鰐競り合いに費やされた総時間

鰐競り合い時間の計測は、審判の「止め」あるいは「別れ」の宣告がなされた時、または鰐競り合いの状態が解消されるまでの時間とした。総時間は、その鰐競り合いに費やされた時間を積算したものを用いた。

2.2.5 前方への攻撃を仕掛けた回数

間合いの攻防を経て、前方へ打突攻撃を行った両者の総回数とした。

2.2.6 退き技の回数

自身の後方へ身体を移動させながら攻撃を行った両者の総回数とした。鰐競り合いからの退き技、相手が打ち終わってからの退き技などの回数を積算した。また、鰐競り合いからの退き技の場合は、打突後に両者の距離が十分に離れた状態のみカウントし、それ以外の場合は鰐競り合いの継続とみなした。

2.2.7 現代的防御（：三所隠し）の回数

両手で竹刀を保持した状態で、左手を右手の上に挙上して自身の頭上にかざし、竹刀と腕によって打突部位である右小手部、面部および右胴部を同時に防御する姿勢になった回数とした。現代剣道の理念に照らすならば、このような姿勢は最も非理念的な防御姿勢であるものの、剣道の競技的要素が最も色濃く表れた現代的な技術であるといえる。

2.3 統計処理

得られたデータは平均値±標準偏差で示した。統計処理には、JavaScript-STARを用い、二要因の分散分析を行っ

た。第1の要因は対象者の年齢層の違いであり、高校生および高段者の2水準のであった。また、第2の要因は場面の違いであり、試合および互角稽古の2水準であった。多重比較には、LSD法を用いた。有意水準は5%未満とした。

3 結果と考察

表1は、互角稽古と試合における高校生と高段者が行った30試合および互角稽古30組の「初太刀発現までに要した時間」、「鰐競り合い回数」、「打突の攻防を伴わない鰐競り合い回数」、「鰐競り合いに費やされた総時間」、「両者が前方へ攻撃を仕掛けた回数」、「両者の退き技回数」および「現代的防御回数」の結果を示したものである。

表1. 互角稽古と試合における高校生と高段者の実践内容の比較

	互角稽古		試合	
	高校生 (n=30)	高段者 (n=30)	高校生 (n=30)	高段者 (n=30)
初太刀発現までに要した時間 (秒)	4.1 ± 3.9	19.2 ± 8.7	2.4 ± 3.3	18.4 ± 5.4
鰐競り合いの回数 (回)	2.2 ± 1.0	0.5 ± 0.6	2.4 ± 0.5	2.5 ± 0.9
打突の攻防を伴わない鰐競り合いの回数 (回)	0.4 ± 0.4	0.1 ± 0.2	0.5 ± 0.4	0.1 ± 0.2
鰐競り合いに費やされた総時間 (秒)	12.6 ± 7.2	1.6 ± 2.4	47.8 ± 4.5	12.0 ± 5.9
前方へ攻撃をしかけた回数 (回)	6.7 ± 1.4	6.3 ± 2.1	2.9 ± 0.9	6.2 ± 1.7
退き技の回数 (回)	1.6 ± 1.1	0.3 ± 0.1	1.0 ± 0.7	0.5 ± 0.3
現代的防御の回数 (回)	0.6 ± 0.7	0.4 ± 0.6	1.2 ± 0.6	0.3 ± 0.4

平均値 ± 標準偏差

3.1 初太刀発現までに要した時間

初太刀出現までに要した時間は、技能要因の主効果 ($F_{(1,116)} = 214.6, p < .01$) が有意であった。場面要因に差は認められなかった。表1に示したように、高校生の互角稽古における初太刀発現までに要した時間は4.1 ± 3.9秒であるのに対し、高段者の互角稽古では19.2 ± 8.7秒という結果を示し、高校生の互角稽古における初太刀発現にまでに要した時間は高段者の場合に比べて短かった ($p < .01$)。同様に、高校生の試合における初太刀発現までに要した時間が2.4 ± 3.3秒であるのに対し、高段者の試合では18.4 ± 5.4秒という結果を示し、高校生の試合における初太刀発現にまでに要した時間も高段者の場合に比べて短かった ($p < .01$)。すなわち、高校生の初太刀の発現は、高段者に比べて明らかに早く行われているという結果であった。

このことは、打突発現までの過程に関して、巽⁴⁾が「習熟度が高くなるにつれ、試合中の相手の動きが判断しやすくなる結果、唐突に相手攻撃をせず、・・・」としているように、本研究において高校生の初太刀の発現が高段者よりも早くなされていたことは、高校生と高段者における技能レベルの違いが初太刀発現までの時間に顕著に現れた結果といえる。また、場面要因において差が認められなかったことから、高校生や高段者における初太刀発現までの相手の動きの判断や初太刀発現に至る戦術が互角稽古と試合でそれぞれ同様であったと推察される。

3.2 鰐競り合い回数

1分間当たりになされた鰐競り合い回数は、技能要因の主効果 ($F_{(1,116)} = 30.9, p < .01$) と場面要因の主効果 ($F_{(1,116)} = 56.3, p < .01$) が有意であり、交互作用 ($F_{(1,116)} = 43.1, p < .01$) も有意であった。交互作用が有意であったので下位の検定を行ったところ、互角稽古の鰐競り合い回数における高校生と高段者の違いが有意であった ($MSe = 73.5, p < .01$)。また、高段者における互角稽古と試合における鰐競り合い回数の違いも有意であった ($MSe = 98.9, p < .01$)。

表1に示したように、高校生の互角稽古における1分間当たりになされた鰐競り合い回数が2.2 ± 1.0回であったのに対し、高段者の場合は0.5 ± 0.6回という結果を示し、高校生の互角稽古における鰐競り合い回数は高段者の場合に比べて多かった ($p < .01$)。そして、高段者の1分間当たりになされた鰐競り合いの回数は互角稽古では0.5 ± 0.6回であったのに対し、試合では2.5 ± 0.9回という結果を示し、高段者の鰐競り合いの回数は互角稽古の場合より試合の場合で多かった ($p < .01$)。このとき、試合において1分間当たりになされた鰐競り合い回数は、高段者の場合 (2.5 ± 0.9回) と高校生の場合 (2.4 ± 0.5回) に差は認められなかった。

高段者の互角稽古において1分間当たりになされた鰐競り合い回数が0.5 ± 0.6回であったことは、高段者は互角稽古では鰐競り合いをほとんど行っていなかったことを示している。そして、高段者の試合時の鰐競り合い回数が高校

生の試合の場合と同程度の回数まで増加していたことは、高段者であっても試合場面では鰐競り合いを戦術的に用いる場合があると推察される。また、高校生の鰐競り合い回数において、互角稽古の場合 (2.2 ± 1.0 回) と試合の場合 (2.4 ± 0.5 回) に差が認められなかったことから、高校生の鰐競り合いは互角稽古でも試合でも戦術的な位置づけが同様であると考えられる。

3.3 打突の攻防を伴わない鰐競り合い回数

打突の攻防を伴わない鰐競り合いが1分間当たりで生じる回数は、技能要因の主効果 ($F_{(1,116)} = 31.7, p < .01$) が有意であった。場面要因に差は認められなかった。

表1に示したように、高段者における打突の攻防を伴わない鰐競り合い回数は互角稽古が 0.1 ± 0.2 回であり、試合の場合も 0.1 ± 0.2 回という結果であった。この高段者の鰐競り合い回数は1分間当たりの回数であることから、高段者の場合は打突の攻防を伴わないまま鰐競り合いに移行することは、互角稽古や試合中にほとんど行われたい行為であると考えられる。また、高段者の鰐競り合いは、打突の攻防後にのみなされる行為であるとも考えられる。一方、高校生における打突の攻防を伴わない鰐競り合いが試合: 0.5 ± 0.4 回、互角稽古: 0.4 ± 0.4 回と高段者に比べて4～5倍以上の結果を示した。すなわち、打突の攻防を行わずに鰐競り合いに移行するといった行為は、高校生がどのような場面でも明らかに多いという結果であった。これらのことは、高校生の場合は攻防中に打突を行わずに身体接触の距離に近づいてしまう傾向があることを示唆している。高校生の場合、有効打突獲得のための攻撃よりも相手から打たれない対人間距離を確保することを優先しているのであろう。

3.4 鰐競り合いに費やされた総時間

鰐競り合いに費やされた総時間は、技能要因の主効果 ($F_{(1,116)} = 589.0, p < .01$) および場面要因の主効果 ($F_{(1,116)} = 556.8, p < .01$) は有意であり、交互作用 ($F_{(1,116)} = 163.2, p < .01$) も有意であった。交互作用が有意であったので下位の検定を行ったところ、高校生の試合や互角稽古の際に鰐競り合いに費やされる総時間は高段者の試合 ($MSe = 686.2, p < .01$) や互角稽古 ($MSe = 66.0, p < .01$) の場合に比べて有意に長かった。また、高校生における試合時の鰐競り合いに費やされた総時間は互角稽古の場合より有意に長かった ($MSe = 661.5, p < .01$)。高段者における試合時の鰐競り合いに費やされた総時間も互角稽古の場合より有意に長かった ($MSe = 58.5, p < .01$)。試合中の鰐競り合いについて大澤⁵⁾は「試合者は鰐競り合いになってもあまり打突せず、審判が引き離すまで待っている傾向がみられ、延長戦になってからはこの傾向が一層顕著に現れていた」とし、さらに「鰐競り合いが得点に結びつく割合は、きわめて低い」⁶⁾としている。このことから推察すると、高校生や高段者の試合中における鰐競り合いに費やされる時間が互角稽古に比べて長い傾向は、鰐競り合いからの引き技成功率が低いことに起因する膠着状態が影響しているのかもしれない。

表1に示したように、本研究における高校生の試合の鰐競り合いに費やされた総時間は1分当たり 47.8 ± 4.5 秒であった。これを一般的な4分間の試合時間に換算すると、3分以上の鰐競り合いを行っていることになる。すなわち、試合時間の大半を鰐競り合いに費やしているといえる。高校生段階の試合では、鰐競り合いの場面では自分が打たれない状況を作りながら試合を組み立てることや、相手の姿勢の崩れや動作のミスを犯した瞬間まで打突を保留する戦術が多くなることから、鰐競り合いに費やされる時間が長期化するのであろう。一方、高校生の試合における鰐競り合いに費やされる総時間が 47.8 ± 4.5 秒であるのに対し、互角稽古場合は 12.6 ± 7.2 秒という結果を示し、高校生の互角稽古の鰐競り合いに費やされた総時間は試合時の場合に比べて短かった ($p < .01$)。このことから、高校生における互角稽古では、試合時のように鰐競り合いによって攻防の膠着状態を続けるよりは、離れた間合からの攻防を戦術的に選択する傾向にあるといえる。したがって、高校生の互角稽古の場面では、鰐競り合いが攻防時間の大半を占めるような武道として特性からみると非理念的な競技様相よりも、間合の攻防と適切な間合から打突を競い合う志向性が存在していると推察できる。

高段者の互角稽古における鰐競り合いに費やされた総時間は 1.6 ± 2.4 秒であったのに対し、試合では 12.0 ± 5.9 秒という結果を示し、高段者の試合における鰐競り合いに費やされた総時間が互角稽古時の場合に比べて長かった ($p < .01$)。高段者の互角稽古では鰐競り合いに費やされた総時間が1分間当たり 1.6 ± 2.4 秒であったことから、高段者の互角稽古では鰐競り合いが生じてもその状態が継続されなかったといえる。また、高段者の試合における鰐競り合い総時間が 12.0 ± 5.9 秒であったことに関しても、高段者は試合中の鰐競り合い (試合中の1分間当たり 2.5 ± 0.9 回) の状態を継続しない傾向が伺える。すなわち、互角稽古の場面における高段者は、高校生の場合よりも鰐競り合いによる膠着状態を少なくする傾向があり、鰐競り合いが生じた場合もすみやかに解消しているといえよう。

3.5 前方へ攻撃を仕掛けた回数

両者が前方への攻撃を行った1分間当たりの回数は、技能要因の主効果 ($F_{(1,116)} = 24.4, p < .01$) と場面要因の主効果 ($F_{(1,116)} = 47.6, p < .01$) が有意であった。交互作用 ($F_{(1,116)} = 39.8, p < .01$) も有意であった。交互作用が有意であったので下位の検定を行ったところ、互角稽古の場面における高校生の前方への攻撃回数は、高段者の場合と比較して差は認められなかった。しかし、試合場面における高校生の前方へ攻撃回数は、高段者の場合より有意に少なかった ($MSe = 63.4, p < .01$)。このとき、高校生における互角稽古と試合の比較では、互角稽古時の前方へ攻撃回数は試合時より有意に多かった ($MSe = 87.3, p < .01$)。しかし、高段者における互角稽古と試合の比較では、前方への攻撃回数は互角稽古と試合の場合で差は認められなかった。

表1に示すように、本研究では、高校生の試合における前方へ攻撃回数は 2.9 ± 0.9 回であったのに対し、互角稽古では 6.7 ± 1.4 回という結果を示し、高校生の試合における前方へ攻撃回数は互角稽古の場合に比べて少なかった ($p < .01$)。試合中に有効打突になる確率の高い技³⁾は、相手の前方への攻撃に対するカウンター技術としての「出ばな小手」である。高校生の試合において前方へ攻撃を仕掛ける回数が互角稽古の場合に比べて少なくなることは、カウンター攻撃としての「出ばな小手」を警戒していることが影響しているのかもしれない。そして、この高校生の試合にみられる勝利への強いこだわりの存在は、中林の⁷⁾「スポーツにおける技術は、ルールで規定されている境界ぎりぎりのところでプレーすることが高等技術となり、規則の境界線に向かって、中から外へ外へと技術が開発されていく」という指摘のように、自分から能動的に前に出て打ち合うよりも、受動的に相手の出方を待ってカウンター攻撃を狙うという安全な戦術を用いていると推察される。このとき、高校生の互角稽古における前方へ攻撃回数は 6.7 ± 1.4 回であり、高段者の互角稽古の 6.3 ± 2.1 回と比べて差は認められなかった。このように、高校生の互角稽古の場合の攻撃回数が高段者の互角稽古の場合と同程度であったことから、高校生は互角稽古の場面では能動的に攻撃を仕掛ける戦術に移行していると考えられる。

3.6 退き技回数

1分間当たりの両者の行った退き技回数は、技能要因の主効果 ($F_{(1,116)} = 69.0, p < .01$) が有意であった。交互作用 ($F_{(1,116)} = 7.8, p < .01$) も有意であった。交互作用が有意であったので下位の検定を行ったところ、高校生の互角稽古における退き技回数は、高段者の互角稽古より有意に多かった ($MSe = 61.6, p < .01$)。また、高校生の試合における退き技回数も、高段者の試合より有意に多かった ($MSe = 15.2, p < .01$)。しかし、高校生における試合時の退き技回数は、互角稽古の場合より有意に少なかった ($MSe = 6.9, p < .05$)。高段者における退き技回数の場合は、互角稽古と試合を比較しても差は認められなかった。

表1に示したように、高段者の1分間当たりになされた退き技回数の場合は、互角稽古 0.3 ± 0.1 回と試合 0.5 ± 0.3 回を比較しても差が認められなかったことから、高段者は互角稽古や試合において退き技は用いていないといえる。一方、高校生の互角稽古における1分間当たりになされた退き技回数が 1.6 ± 1.1 回であったのに対し、試合では 1.0 ± 0.7 回という結果を示し、高校生の試合における退き技回数は、互角稽古の場合に比べて少なかった ($p < .01$)。このことにも、高校生の試合に際しての勝利へのこだわりが影響しているのかもしれない。すなわち、退き技は有効打突を得るための重要な技術ではあるものの、その反面では自分の引き技後には相手から追い込まれる危険性が生じやすいため、試合では安易に用いようとしなことが影響しているのかもしれない。また、鏝競り合いに費やされた総時間の結果において前述したように、鏝競り合いからの引き技成功率が低いことも試合時の退き技の使用頻度にも影響しているのかもしれない。そして、互角稽古の場合では勝率への意識が強く働かないことから、あくまで練習上の一環として退き技が用いられているため試合の場合に比べて互角稽古では出現頻度が多いのであろう。

3.7 現代的防御回数

現代的防御回数は、技能要因の主効果は有意であった ($F_{(1,116)} = 27.5, p < .01$)。また、交互作用も有意であった ($F_{(1,116)} = 7.2, p < .05$)。交互作用が有意であったので下位の検定を行ったところ、高校生の互角稽古における現代的防御回数は、高段者の互角稽古の場合と比較して差は認められなかった。しかし、高校生の試合における現代的防御回数は、高段者の試合の場合より有意に多かった ($MSe = 34.9, p < .01$)。一方、高校生の互角稽古における現代的防御回数は高校生の試合の場合より有意に少なかった ($MSe = 13.0, p < .01$)。高段者における現代的防御回数は、試合と互角稽古で差が認められなかった。

表1に示すように、高校生の互角稽古における1分間当たりの現代的防御回数は 0.6 ± 0.7 回であり、高段者の互角稽古の場合も 0.4 ± 0.6 回という結果を示し、互角稽古における現代的防御回数に差が認められなかった。一方、高校生の試合における1分間当たりになされた現代的防御回数は 1.2 ± 0.6 回であるのに対し、高段者の試合の場合では

0.3±0.4回という結果を示し、試合における現代的防御回数に差が認められた ($p<.01$)。すなわち、試合の場合では、高校生の現代的防御回数は高段者より明らかに多いという結果であった。これらのことから、高段者の技術レベルでは、現代剣道では非理念的とされている現代的防御姿勢を互角稽古や試合においては用いていないといえる。一方、高校生の場合は、試合では勝敗を優先するため、互角稽古の際には用いないような現代的防御方法を相手に打たれないための戦術として多く使用していると推察される。

以上が、本研究で見出された剣道の試合と互角稽古を比較した場合に異なっていた競技的要素である。これらの違いを総括すると以下のようにまとめられる。すなわち、高校生の場合の特徴は、試合中の鰐競り合い回数やそれに要する時間および現代的防御回数の競技的要素において、互角稽古の際の鰐競り合いの回数は試合時に比べて違いはないもののそれに費やされる時間が短くなること、および現代的防御回数が減少することであった。高段者の場合では、互角稽古の際の鰐競り合い回数の減少とそれに費やされる時間の減少および現代的防御が行われないことが特徴であった。また、本研究では、高校生における前方へ攻撃を仕掛けた1分間当たりの回数の結果からも試合と互角稽古における様相の違いが推察された。すなわち、本研究における高校生の互角稽古時での攻撃回数は試合時の場合に比べて増加していた ($p<.01$)。そして、その頻度は高段者の稽古時の場合と比べて差が認められなかった。このことは、高校生剣道の技術レベルでは、試合時では勝利に対するこだわりから自ら攻撃を仕掛ける行為を減らして対戦者の攻撃ミスを待つ場合が多いものの、互角稽古の場面では高段者の稽古内容のように積極的に前に向かう戦術で競い合っている結果と考えられる。

これらのことは、高校生の場合も高段者の場合も、互角稽古は試合のシミュレーションとして位置づけられていないことを示唆している。そして本研究では、高校生の互角稽古の結果において、剣道において非理念的とも考えられる鰐競り合いや現代的防御姿勢といった競技的要素が減少する傾向が伺えたことから、高校生レベルの剣道実践者においても互角稽古の際にはその実践内容を剣道の伝統的な価値観あるいは美意識に則った理念的な活動内容に近接させようとしていると推察される。

4 おわりに

本研究では、高校生男子剣道部員および成人男子の剣道高段者を対象として、剣道の試合と互角稽古における様相の違いについて画像分析より検討した。特に、剣道の試合と互角稽古でその出現頻度が異なっている競技的要素を検討した。その結果、剣道の試合と互角稽古における様相では、その競技的要素（鰐競り合い回数、鰐競り合い総時間、現代的防御回数）においてその出現頻度が異なる傾向が認められた。鰐競り合い回数やそれに要する時間および現代的防御回数に関して、高校生の場合の特徴は、(1) 互角稽古時の鰐競り合い回数は試合時に比べて変化はないもののそれに費やされる時間が短いこと、(2) 「現代的防御回数」は試合に比べて互角稽古の場合は少なくなることであった。また、剣道高段者の特徴は、(3) 「鰐競り合い回数」や「鰐競り合いに費やされる総時間」が試合に比べて互角稽古では減少すること、(4) 「現代的防御」は互角稽古や試合において用いられていないことであった。高校生の互角稽古の結果において、鰐競り合いや現代的防御姿勢といった競技的要素が試合時に比べて減少する傾向が伺えたことから、高校生の技術レベルであってもその実践内容を剣道の伝統的な価値観に則った理念的な内容に近接させようとしていることが推察された。

日本の伝統的な運動文化として剣道が今後も発展していくためには、日常の稽古活動の内容と試合内容が実態的に使い分けられるような運動文化ではなく、どの年代の剣道学習者層においても理念的な剣道学習が可能となるよう、実技教育の場において稽古と試合の文化的価値の継承方法を再構築していく必要があると考える。

引用文献

- (1) 田中 守, 藤堂良明, 東 憲一, 村田直樹: 武道を知る, 不味堂, pp.102-104, 2000.
- (2) 大塚忠義: 剣道の昭和54年ルールに関する実態調査及びその考察 [そのⅡ], 武道学研究, 第17巻1号, p.17, 1985.
- (3) 東 憲一: 剣道の試合及び互角練習における技の分析的研究－発達段階による技の分類－, 東京外国語大学論集, 第36号, p.207, 1986.
- (4) 巽 申直, 富樫泰一, 服部恒明, 問合いからみた剣道の試合特性, 武道学研究, 第30巻2号, pp.27-35, 1997.
- (5) 大澤啓蔵: 剣道の試合に関する研究－つばぜり合いについて－, 亜細亜大学教養学部紀要, 第14巻, p.77, 1976.
- (6) 大澤啓蔵: 剣道の試合に関する研究－つばぜり合いについて－, 亜細亜大学教養学部紀要, 第14巻, p.89, 1976.
- (7) 中林信二: 武の精神とスポーツ, 学校体育, 第34巻2号, p.140, 1980.

Comparison of Game Factors between Kendo Practice and Matches

Kazuki OHSAWA* · Shigeki Ikegawa** · Kan JIKIHARA**

ABSTRACT

We compared the contents of Kendo practice, Gokaku-Geiko, and Kendo matches between high school Kendo practitioners and adult Kendo adepts using image analysis. We found differences in “frequency of Tsuba-zeriai,” “amount of time for Tsuba-zeriai,” and “frequency of modern defense,” which tended to fall into a double bind between the desire to win and the principle of Kendo. High school Kendo practitioners had the characteristics described below. (1) There were no differences in the “frequency of Tsuba-zeriai” between Gokaku-Geiko and matches, but the “amount of time for Tsuba-zeriai” in Gokaku-Geiko was shorter than in matches. (2) The “frequency of modern defense” in Gokaku-Geiko was less than in matches. On the other hand, adult Kendo adepts had the characteristics described below. (3) The “frequency of Tsuba-zeriai” and the “amount of time for Tsuba-zeriai” in Gokaku-Geiko were less than in matches. (4) The “frequency of modern defense” was not apparent in Gokaku-Geiko or matches. Even high school Kendo practitioners might try to have their practice, Gokaku-Geiko, approximate the Kendo principles formed of traditional Kendo ethics and philosophy, due to the tendency for game factors, such as Tsuba-zeriai and modern defense, in Gokaku-Geiko to be less than that in matches.

* Hamaura Elementary School, Niigata ** Music, Fine Arts and Physical Education