

剣道の試合の場に於ける

技術分析に表れた体制理論 (その一)

福 田 明 正

一、緒 言

体育に実用性を越えた深い目的を樹立したのは古代ギリシヤにさかのぼられるが、我が国の剣道が生死の岩頭に立った人間窮極の場において生れて以来、人間修練の用として、無用の用を果し、特に精神的態度において社会性の育成に貢献したことは歴史と共に古い。剣の持つ正しい理合は、相手の虚を撃ち、心の隙を教え合うものであって、撃つ間、撃つ機、撃つ態度の基本的事項は、現代物質文明の合理主義では理解出来ない深い哲理を蔵しており、百練千磨の修練を重ねなければ決して到達することが出来ない絶対無の境地であり、自我を発見することによってはじめて理解出来るものである。剣道の勝敗を決定するものは全人間的な力の差である。實力はあったが時のはずみでまけた、というような偶然性や、運命性をあてにすることは、自己とは別に何か不可解なものを信ずることである。事実は全く反対で、競技者の行動の一つ一つが必然的に彼に飯って来るものであり、偶然性にたより、運命の神に祈ることは苦しい努力を重ねる代りに自己の地位を虚飾することで、彼自身の本質的な心の底をゆさぶる様な自己発見は出来ない。試合における相手はあくまで他人であり乍ら決して自己と無関係の他人ではなく、自己も又単なる自己でない事に気がつく場が試合の場である。そこには人間の奥底が最も純粋な姿で現われ、而も試合の一つ一つに形成されてゆく人間の根元的生命に触れるものである。又それは人間の本質的あり方を理解し体験することで、自己自身の絶対境が、実は自己によって照らされ、競技することは自己と斗うことであることに気がつく。そして精進

を重ねたもののみがいつか理合の奥義をつかみ、道の奥義に到達し永久普遍の極地に達することが出来るものである。

本論文は試合の場における技術を分析して個人試合における心的体制と、団体試合における組織された体制との相関を発見することが目的である。例えば個人試合の3本勝負において1本目を相手方に先取された場合に如何様な試合結果が出るかを分析し、それと団体試合において先峯が負けた場合如何様な試合結果が出るかを比較考察して、個人試合における体制と団体チームの体制との関係を考察するということが主な目的である。そのためには個人試合の技術を分析したのであるが、ただ打突部位と打突本数のみを以って考察した点が不十分であり、技の特質を細かく分析すれば、(例えば先の技、対の技)もっと正確性がますものと思われる。それは今後の問題として研究を進めたい。

二、調査資料

新しい剣道が学校や社会に行なわれる様になって以来試合成績をまとめていたが特に私自身選手、審判そして監督に出場して得た資料の中で最も正確に記入したと思われる別表の21大会、1741試合を以って調査資料としたが、小学校、中学校、高等学校の試合は全国的な試合の資料が少ないのみならず試合回数も少ないので統計的には無理な点があったが学校剣道の基礎調査として必要と認めたので採択した。又同一系統の大会、例えば全日本選手権大会とか全国都道府県大会の試合を第1回から連続集計すればそれらの一般的傾向と他との比較研究が出来たが記録に不十分な点が認められたので今回はさけることにした。

剣道の試合の場に於ける技術分析に表れた体制理論 (その一)

別表 1

大会名	期日	場所	試合数	本数
島根県少年剣道大会	昭33.12	松江市武徳殿	18	39
全上	34.12	松江市武徳殿	20	44
島根県段級別大会少年の部	33.12	松江市武徳殿	36	77
第12回島根県中学校剣道大会	36. 6.18	大東中学校	64	133
第2回松江市中学校剣道大会	36. 7. 1	松江市立二中	100	211
第15回国体高校中国予選大会	35. 9.18	島根大学	46	110
第16回国体県予選高校大会	36. 8.27	松江市立二中	67	136
第4回全中国四国学生剣道大会	35. 5.22	島根大学	161	351
第8回全日本学生剣道優勝大会	35.11.20	大阪市中央体育館	80	154
第8回全日本学生剣道選手権大会	35. 6.26	東京体育館	283	443
第6回中、四国学生剣道選手権大会	35. 9.11	岡山市後楽道場	110	252
第11回中国五大学剣道大会	35.11.11	広島大学	70	136
第8回島根鳥取対抗剣道大会	31. 4.22	境小学校	20	38
第3回中国五県剣道大会	31.11.23	松江市三中	80	189
第7回中国五県剣道大会	35.10. 2	広島市国泰寺中学	74	130
第5回全日本選手権大会	32.11.17	東京体育館	28	89
第1回島根県東西対抗大会	32. 7.28	江津市	29	49
第2回全上	33.10.26	浜田市	26	42
第4回全上	35.12. 4	出雲二中	25	48
第7回全日本剣道選手権大会	34.11.29	東京体育館	50	70
第2回全国教員剣道大会	36. 2. 5	大阪中央体育館	354	597
計 21大会			1,741	3,338

記録用紙 (別表2)

チーム	順 氏名	1 先鋒			2			3			4 中堅			5			6			7 大将			勝敗			
		○太郎	○二郎	○正雄	三郎	四郎	五郎	六郎	七郎	八郎	九郎	十郎	十一郎	十二郎	十三郎	十四郎	十五郎	十六郎	十七郎	十八郎						
チーム (岡山大学)	得点順	1	2	3	延	1	2	3	延	1	2	3	延	1	2	3	延	1	2	3	延	1	2	3	延	○
		×	×	×	×							×				コ					×				3 (7)	
	反則																				△				1	
チーム (山口大学)			コ									コ				×	×	×							2 (5)	
	反則			△																				1		
	氏名	山根	山中	山下	○山上	○川上	中	川	下	川														×		

記録は別表2の用紙に記入した。記録に不十分な点は大会本部の記録係と照合して正確さをたしかめた。記録例は岡山大学と山口大学の7名編成の団体試合の結果である。大星が3対2で岡山大学が勝っているが、もし同点である場合は小星の7対5で決定される。試合内容は先峯(1)の太郎は三本勝負の中2本目を相手にとられて3本決定打、即ち2対1による太郎の勝であり、(2)の二郎は1本目も2本目もストレートで決定打を打ち2対0で勝ち、(3)の正雄は制限時間の5分間に双方共決定打がなく延長時間に面の決定打をした1対0の勝であり、中堅の(4)の三郎は制限時間内に山上の先取決定甲手で決定した1対0の勝負であり、6将、7将は双方共引分けであるが7将の大将の場合は制限時間延長時間を含めて(延長時間は2分宛、2回まで)決定打のない場合であり、6将は双方1対1の引分けである。(5)の四郎は延長時間になって相手方に面を打たれて2対1で負けている。団体試合は大星が同時である時は小星で決定されるので勝つ場合は2対0が最優秀であり、次で1対0であり、2対1で勝つのが一番悪い。

反対に同じまけるなら1本取ってまけたのがよいことになる。2対1の場合の負けた者の決定打は無効打である。(即ち山根の2本目の甲手は無効打である)又反則を記入しているが反則を3回行なった場合は相手方に得点をあたえるので反則勝をする場合もある。個人試合の場合は引分けはなく何回も延長をして勝負を決定する。反則は主として場外反則で9×10米のゾーンから出た場合が主である。

試合の方法はリーグとトーナメント方式があるがいずれの場合でも優勝するまでには相当の回数を勝ち残らなければならない。資料中の個人試合は初回から優勝戦までの個人の試合のことであり、団体試合も同様で一つ一つの試合を単位として集計したものである。

又記録に技の類別、たとえば追込み面、すり上げ面、抜面、片手面、引き面、出ばな面の如く記入すれば技の一般的傾向と心的状態も考察出来るが、今回はそこまでは困難であったので只打突の部位と回数から技術の一般的傾向の調査を進める。

1. 打突数の分類

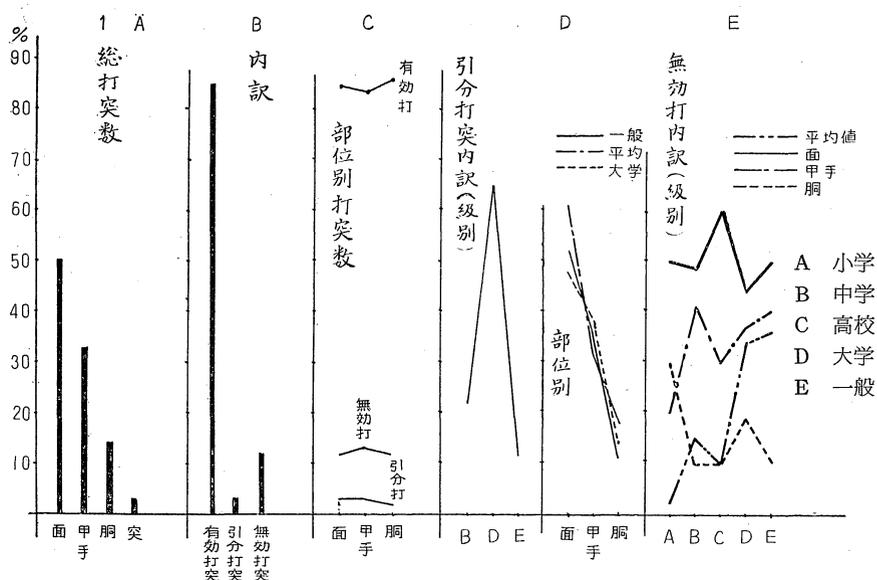
	総 数	%	有効打数	%	引 分 数	%	無効打数	%	無決定打 引 分
面	1690	50	1443	85	46	3	201	12	80
手	1166	33	980	84	32	3	154	13	
胴	481	14	415	86	10	2	56	12	
突	1	3	1						
計	3338		2839	85	88	3	411	12	
試合数	1741		1617		44				

三、結果と考察

総試合1741中勝負の決定した試合は1617試合であり、引分け試合124中双方打突の行なわれなかった試合が80試合ある。打突率は、試合がすべて2対1即ち3本決定打で勝負が決定するものと仮定すれば、3338の総打数は63%であり、有効打突即ち決定打突は更に下って58%である。又有効打突と無効打突の比は7：1であ

る。これ等のことは試合が2対1で行なわれる試合と2対0か又は1：0の試合が約半数宛をなしていることを物語るものである。試合が2対1の3本決定打試合になるか、2対0のストレートの2本決定打試合になるか又は1対0の試合になるかは試合者の技倆、精神状態によって異なって来るものであるが、一般的には3本勝負の中2本先取して2本決定打の2対0の試合は完全に勝を制している場合であって、体

剣道の試合の場に於ける技術分析に表れた体制理論 (その一)



格、技倆、精神緊張等凡てが相手より相当高く差が顕著な場合に見られる結果である。それらは段級別（級別）の試合を見れば明瞭であるが一般に中学校程度の体格体力の差が大きく表われ、技術のまだ低い場合に多い。総打突数

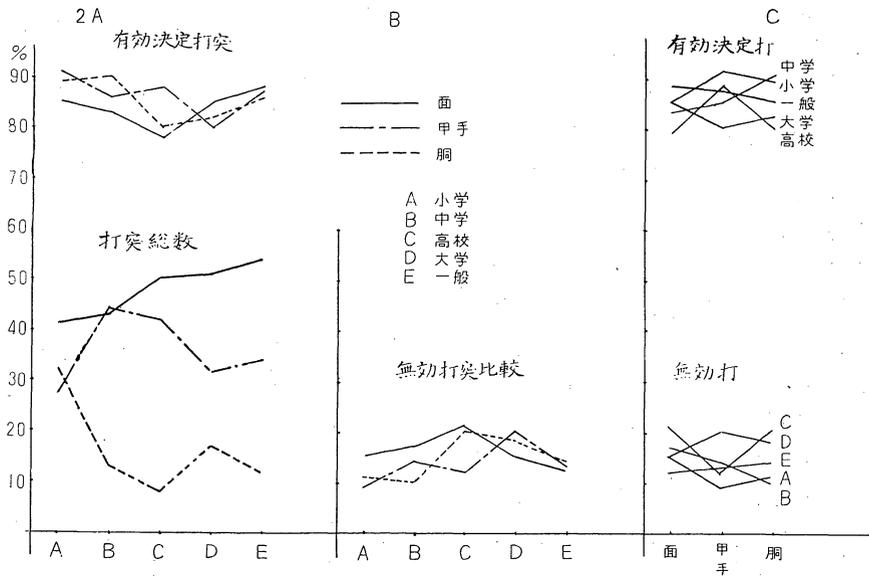
中、面、甲手、胴の比はグラフ1に見れる様に面打が大半を占めている。そして甲手、胴の順に等差級的に下降している。然し決定打突の確率は各部位共、ほぼ同じ程度である。

2. 打突総数 (学校種別内訳)

部位	級種別 本数(%)	小学			中学			高校			大学			一般		
		総数	決定数	無効(引分)	総数	決定数	無効(引分)	総数	決定数	無効(引分)	総数	決定数	無効(引分)	総数	決定数	無効(引分)
面	本数	34	29	5	179	148	31(1)	122	96	26	663	574	89(28)	692	596	96(17)
	%	41	85	15	43	83	17	50	79	21	51	85	15	54	88	12
手	本数	22	20	2	185	159	26(1)	104	91	13	417	344	73(22)	438	366	72(9)
	%	27	91	9	44	86	14	42	88	12	32	80	20	34	87	13
胴	本数	27	24	3	57	51	6	20	16	4	222	188	34(8)	155	136	19(2)
	%	32	89	11	13	90	10	8	80	20	17	82	18	12	86	14
突	本数										1					
	%															
計	本数	83	73	10	421	358	63(2)	246	203	43	1303	1107	196(58)	1285	1098	187(28)
	%	3	88	12	13	85	15	7	83	17	39	83	17	38	88	12
試合数		38			198			113			650			662		

1. 有効決定打突と無効打突の比は7対1であるが大学、一般の試合に進むにつれて高段者には引分けが多くなり、特に無打突の引分が多く

なっているのは技倆が接近しているために形に現われる外的動作に比して、形に現われない内的環境が異質化して、自我の内層が厚くなり、



試合の場に臨んで虚々実々瞬時も隙の生じない事を物語るものであろう。

2. 高校に無効打が少し多くなっているのは試合が2対1の3本決定が多く、打突のはげしさを表現しているものであり、稽古において、はげしい懸かり稽古の効果をあらわすもので、此の頃十分な素地が養成されねばならないことと一致している。

3. 中学校時代は2本決定打即ち2対0の試合が多いのは、此の頃の身体的力量の差もさることながら、先取された場合体制をばん回する事が出来ない位、心的動搖のはげしさを示すものであろう。

4. グラフ2Aで見られる様に、試みる打突は、面が最高で而も小学校から一般高段者にゆくにしたがって上昇している。甲手は中学、高校が最も打突多く、胴は打突数の中で最下位で而も高校を最低として急下降している。小学校では打突数は面、胴、甲手、中学では甲手、面、胴と逆になり、高校からは面、甲手、胴とコンスタントな、グラフ1Aの様な表になっているが、小学校から高校までは順序も逆であるし、又それらの開きが大きく、特に中学では面と甲手は同数に近いが胴は非常に低いこと等、打突に非常にかたよりがあることに気がつく。それに比して大学、一般は三つが共に順序よく等差

級的にあるのは一般的傾向と一致し、打突がむらのないことを示している。中学校で面と甲手が主な打突になっているのは、面、甲手を主とする基本動作的稽古がよく現われていることを物語るものであろう。高校における面と甲手の関係は理想的であるが、胴打突が小学校から中学、高校とグラフの様急降下するのは、胴打突は体勢が乱れ打突が困難であると同時に打突を決定打にするのはむしろ面の打突であることに気がついたものでそれは面打突が中学から急上昇を示していることからもうかがわれる。小学校において胴打突が稍上位にあるのは基本動作として三つを同時に取扱われていることや試合にのぞんで胴の部位が最も大きく一つの魅力であるからであろう。中学、高校で甲手が急上昇しているのは多少試合になれて来たと共に、心理的に相手の甲手の部位が自分に最も近いので恐怖心の補償から、無意識的、反射的に打突しているものであろう、そのことは中学の甲手決定の確率からも見られるところである。大学で甲手に比して胴が多いのは、おそらく、返し胴であって、追込の飛込胴ではないと思われる。それは技術の目ばえを示しているもので、決定打の確率からも想像出来る。

5. 決定打の確率は打突総数に見られるような、面、甲手、胴の開きがない。つまり面、甲手、

胴の間隔は高段者ほど少なく、特に一般の部の確率差はほとんどない。而も高校を除いては三つが(面、甲手、胴)等差間隔を示していることも顕著なことである。之は高段者になるほど確実性が一定していることで技術の安定性を物語るわけである。

イ、小学校において面の打突が最高であるのに決定率は最下位であるのは面の不確実性を如実に現わし如何に面技が初心者にとってむづかしい技であるかを示し、甲手が打突数と決定数では逆になっているのは、おそらく面打突に対する押え甲手でないかと思われる。面打突を試みるが不確実、不安定である為かえってその裏を打たれて甲手の確実性が高まるものであろう。それらの事はグラフ2Bでもはっきり現われている。このことは高段者にも屢々見られるが、面をあまり意識しすぎるか或は面の打込に際して捨身的な態度の不足のため体勢が崩れ、かえって甲手或は胴の隙を生ぜしめる結果となるものであることをいみしている。面の打突は十分に気合が充実し体勢が攻勢に出ないと効を奏しないもので、かえって面を打込む瞬間的体勢は全身隙だらけの体勢になるものである。要するに剣道の初歩的段階であることを示している。

ロ、中学校までは決定打が比較的高く無効打が少ないのは引分けがなく2対0のストレート決定が多いためで高校、大学に於て決定打が低く無効打が多いのは3本決定即ち2対1の決定が多く又引分も多くなって来るためである。つまり中学校時代までは最初の1本決定が相当心身に大きな影響をあたえるもので、このことは一般的に剣道が「機先を制する技」として重要視されるところであるが、技術が未熟だと思われる初級段階においては先取したものがよりよき体制を得ることもさることながら、更にそれに加えて先取されたものの体制が崩壊の一路をたどることにもよるもので、剣道の四戒といわれる恐、怖、凝、惑が初心者にとっては特に顕著に現われて、内面構造を等質化、平坦化して、いたさらに気分をあせらせ、むだな動作が多くなっているためであろう。中学校では打突が甲手、面とほぼ同位で高く、反対に胴は急降下し

ているのに決定打は胴が高く甲手、面の順になつて打突と決定が反対になっているものは、思はず打った反射的な動作が効をそうしているもので、気、剣、体一致した攻撃の未熟さを示していると共に相手もたごうけとめるだけで、防禦を攻撃に転化しないために、かえって隙を生じさせる結果になることをいみしているだろう。

ハ、面の打突と決定打が、高校までは逆になつているのに比して大学及一般の試合では、平行で而も急上昇の現象が見られること、及び高校では特に甲手の決定打が非常に高く、反対に大学では急に下降しているのが顕著である。高校時代までは試合における面打突が決定打にならず無効打に終わっているのは、まだ気、剣、体の一致した体勢の確立が出来ていないことをいみし、甲手の打突及決定が高いのは試合稽古のために、試合における、かけ引きが目ばえたことを表わしている。然し実際に試合における決定打は面打突であって、その点から云えばうまさや強さがまだ平行していない状態が高校時代であろう。然し高校時代は打突のアンバラスと決定打のアンバラスは共に剣道の動揺していることを示すもので、正しいうち方の本筋をものにするか否かはこの時代の稽古にかかっていると見えよう。それは決定打の全体的確率が最下位にあることから気がつく。小学校で基本動作、中学校で地稽古で基礎づけられたものが高校時代に一度破られている感があり、スランプ等の一番多い時代ではないかと思われる。

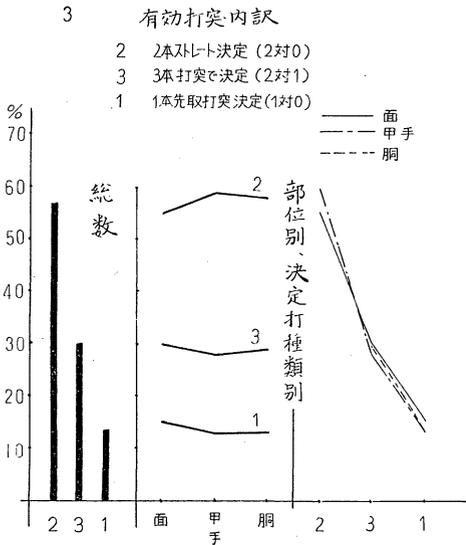
ニ、大学においては大体決定打が安定しているが、甲手に対して胴の打突及び決定打が多いのは、甲手に対する打突の不確実性と、それに反して胴は返し技として安定の方向にむかっているものであろう。

ホ、一般の高段者はグラフの示す様に面、甲手、胴共に一点に集まり確実性が安定している。つまり打突したのに比例して決定していることであつて、技として面、甲手、胴にむらのないことをいみしている。

3. 有効打突数(打突部位)

	有効打数内訳					
	1本打決定	%	2本打決定	%	3本打決定	%
面	208	15	798	55	437	30
手	130	13	574	59	276	28
胴	56	13	240	58	119	29
突	1					
計	395	13	1612	57	832	30
試合数	395		806		416	

注 1本決定というのは1対0で勝負の決定したものの。
 2本決定というのは2対0でストレートで決定したものの。
 3本決定というのは2対1で決定したものである。



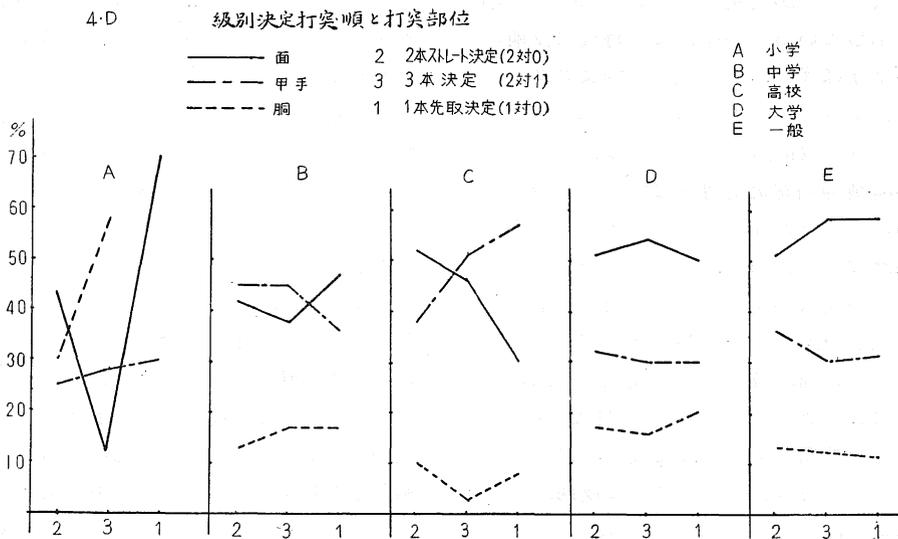
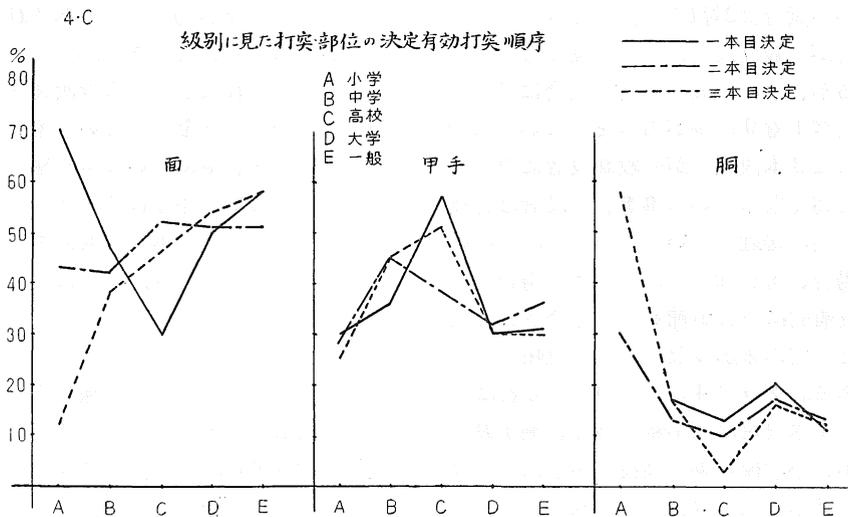
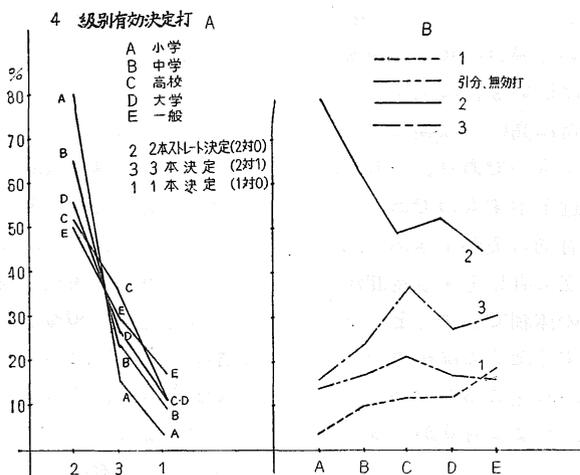
グラフに見られる様に3本勝負の中相手に1本もあたえないで1本目2本目共連続取得して勝った2本決定は、全試合の大半をしめている。3本決定、つまり相手に1本取られて2対1で決定するものがその約半分であり、時間内及び延長時間を含めて1本しかとらないで1対0で決定したものがその又半分という等差級の段階を示している。之は剣道で一番尊重される先取ということが如何に勝負を決定的に運行するものであるかが如実に示されている。もと

もと2対0で勝つことは実力が相当開いているか、さもなければ相手が非常に萎縮した時である。中学校や高校においては技術的なものよりも体力的なものの開きによって2対0になる可能性が考えられるが、一般高段者は体力、技倆共、大体に同等で平行している試合の場合が多いので、この場合2対0で決定するのは、先取した者の攻撃体制の強化よりはむしろ1本先取されたものが心理的に動搖を来し精神構造の等質化をなしてあがるか或は萎縮するか、それともあせるかが考えられる。即ち高段者ですら先取された体制を挽回することがむづかしいわけで、攻撃転化の困難なことをいみしている。攻撃は最大の防禦なりとは剣道の共通した原則である。

グラフ4のA及Bに見られる様に2本のストレート決定は小学、中学は断然上位で80%位であり、高校以上は大体同位にある。これは低い級ほど崩壊体制のたて直しが困難であると共に先取することが如何に有利に試合を遂行するかということであり、高校以上同位にあり乍らも1本決定や3本決定よりはるかに上位で50%にあるのはやはり同似のことを意味するもので、剣道一般の原則であろう。低級者は精神的に未分化で本来的に内面層のうすい所へ益々等質化の傾向が生じ、その上に体力的な身体条件の相違も又之にはく車をかけるものであろう。3本決定は2対1のことであって、内容的には1本目に先取されて、2本目3本目に連続得点しているものと、1本先取して2本目に相手にとられ、3本目に1本取つて2対1になる場合の二つの型がある。最初の型は精神的には非常に緊張し、もし体制の立て直しが出来ない場合はそのまま連続相手方にとられて2対0で負けるわけで、2本目に最大の緊張がある。後の型は最初先取したが相手方が体制のたてなおしをしたために2本目を相手方にとられた場合で、ここではじめて1対1となって最後の3本目に決定戦があるわけである。前者、後者共3本目が決定戦であるが、前者はそのまま自己の体制をくずさねば相手の体制をくずしたまま勝てるし、後者の場合は体制の立て直しをしなければ3本

4. 決定有効打突の内訳（1本打決定、2本打決定、3本打（相手に1本取られた場合）決定）

部位	級 種類	小学					中学					高校					大学					一般				
		1本打決定	2本打決定	3本打決定	引分	無効打	1本打決定	2本打決定	3本打決定	引分	無効打	1本打決定	2本打決定	3本打決定	引分	無効打	1本打決定	2本打決定	3本打決定	引分	無効打	1本打決定	2本打決定	3本打決定	引分	無効打
面	数	2	25	2		5	17	98	33	1	30	7	55	34		26	68	335	171	28	61	114	285	197	17	79
	%	70	43	12		50	47	42	38	50	49	30	52	46		60	50	51	54	48	44	58	51	58	61	50
手	数	1	16	3		2	13	106	40	1	25	13	40	38		13	41	209	94	22	51	62	203	101	9	63
	%	30	28	25		20	36	45	45	50	41	57	38	51		30	30	32	30	38	37	31	36	30	32	40
胴	数		17	7		3	6	30	15		6	3	11	2		4	25	110	53	8	26	22	72	42	2	17
	%		30	58		30	17	13	17		10	13	10	3		10	20	17	16	14	19	11	13	12	17	10
突	数															1										
	%																									
計	数	3	58	12		10	36	234	88	2	61	23	106	74		43	135	654	318	58	138	198	560	340	28	159
	%	40	80	16		14	10	65	24	1	17	12	52	36		21	12	56	27	5	12	18	50	30	2	14
試合数		3	29	6			36	117	44	1		23	53	37			135	327	159	29		198	280	170	14	



目に勝つことは出来ない。これらは共に技術、体力共に力がはく申している場合に起こる現象であって、而も打突のはげしい場合に生ずる型である。この型が高校に特に高いのは高校時代の攻撃力のはげしさを示すものであり、一般高段者に高いのは技術の接近を示すものであろう。

1本決定打は時間内に有効打突が1本あった場合で、相手方が体制の立て直しをする時間がないか、又先取したがその体制で相手方をストレートで2対0の試合にするためには相手方の体制が少々強すぎた場合に起こる型である。相手と技術の差を以て計れば2対0が一番開きがあり次は1対0であり、一番接近して喰うか喰われるかの試合は2対1の3体決定打である。

1本決定打が一般高段者に、より高くなるのは当然であるが、更に一般高段者の試合は2対0と2対1及び1対0の差がちぢまっている事である。そして3本決定打が一般高段者にゆくにしたがって高くなっている事等、高段者ほど技術、体力、共に接近していることを示すもので、この場合、もし体力的に差のある場合等は精神的、技術的にそれが補われ、総合された人間的な力としての差が少ないことを意味しているものである。グラフ4のC、D、を見れば分かる様に、1本決定は面が断然多く、胴が最下位にあるが、小学校の胴と高校の甲手は逆になつてゐる。3本決定の場合は小学校から高校まではまとまった型が発見出来ないのは打突の不安定性を示していると共に、この時代は技術の上手及び下手は多分に精神状態、つまり調子のよしあしによって不定があることを示しているものであろう。故に試合に際しては此の時代の学生は特に精神的安定を得させることが最も大切である。コンディションということはむしろ心のありかたであり、相手によっては全く想像のつかないよい技術が使われたり、全く萎縮したりして、調子が出たり出なかつたりするのはこの頃であって、高段者がよく高校生に打たれたりするのはこのあたりを物語るものである。

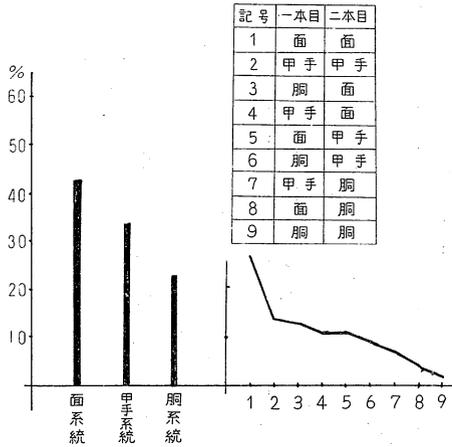
（にがてが一番顕著に現われて来るのはこの頃であろう）と同時に、相手によって技術が全く異なって使われること、つまり上手に打ったり、

全く下手に試合をしたりするのは、この時代が、指導者に最もよき人を得ることの大切なことを意味している。大学、一般の高段者は1本打、2本打、3本打共に面、甲手、胴がコンスタントに而も巾が等差級的に示されている。これは技術が安定したことを示すものである。4のCにおいて見られる様に面の1本決定が小学校で最高位にあり、高校が最下位であり、2本決定は大体安定して50%以上にあり、3本決定は高段者に行くにしたがつて多いが、それよりも小学校が1本目、2本目、3本目の巾が一番広く中学でせばまり高校が又開いて最後に又狭まっているのは技術の発達過程が不安定、安定、不安定、安定と発展過程がくり返されることを示しているもので、まとまりかけたものは何度かその型が破られながら而も漸次高次の段階へと発展してゆくことを示しているものである。そのことは甲手、胴についても同様に示されている。高校において甲手は1本勝のためには最高のものであり、又3本決定戦においても重要な位置を示している。胴は小学校において1本目の面と同様に3本目の決定的な打突である。即ち1本決定において小学校には胴の決定は見当らないほど胴はおく手の様である。つまり面を打ち次は甲手を打って攻め3本決定においては捨身で胴を打込むのが小学校の一般的型であることを示している。而し胴の技術には一般的は他の面、甲手よりはるかに下位にあることに気がつく。一般高段者に於て、面は1本決定とし3本決定が上位で2本決定は下位にあるが、大体一定して安定している。甲手は2本決定のキポイントらしく1本決定と3本決定は少し下位にある。胴打ちは全体として非常に低く又1本決定、2本決定、3本決定の差が見られない位安定しているが1本目に胴で決定する様な試合は高段者にはないことを示している。

2本決定打、つまり連続先取勝の2対0の試合は全試合の50%であるが、それにおいてはグラフの示す様に面系統の技が一番多く、面、面の連続技は27%甲手、甲手連続技は14%胴、胴の連続技は4%であり、面と甲手の結合技が最高であることを示している。面の技術は精神状態

5 ニ本ストレート決定打突内訳

面系統(面、甲手、面、面、胸、胸)
 甲手系統(甲手、甲手、甲手、面、甲手、甲手、胸、胸、甲手)
 胸系統(胸、胸、甲手、胸、甲手、面、胸、胸)



によっては非常に打ち易く又反対に非常に決定打の出ない技であり、面が打てる時は調子がよいとか面が打てる時は勝るといわれるのは、面が打てる時は内面層の緊密度の高いことを示すもので、精神的に相手をのんでいる場合のことであって戦わずして勝っている様な心の状態をさしているものである。形態の上からは面を打つ姿勢は非常に危険な体勢で隙だらけであり、それこそ捨身の体勢である。それを補うものは無形の心のあり方であるからである。

3本決定打の試合の具体的例が別表7に見られるが、更に別表8及びグラフ8に見られる様に3本決定打の二つの型の各々において、勝っている場合つまりAの1本目3本目、Bの2本目3本目はたえず面打が最高で次いで甲手、胸

6. 中国四国学生剣道大会、全日本学生剣道大会、全日本教職員剣道大会内訳

	1本打、2本打決定打突					3本打決定打突内訳					3本打無効打(含引分)内訳							
	1本決定打		2本決定打		計	1.3決定打		2.3決定打		計	1.3無効打		2.3無効打		計			
	数	%	数	%		数	%	数	%		数	%	数	%		数	%	
面	87	47	345	50	432	49	118	59	60	48	178	55	51	50	21	34	72	44
手	64	35	243	35	307	39	66	33	45	36	111	34	34	33	25	40	59	36
胸	33	18	108	15	141	12	17	8	19	16	36	11	17	17	16	26	33	20
突	1				1													
計	185	15	696	58	881	70	201	17	124		325	27	102	62	62	38	164	12
試合数	185		348		533		101		62	10	163		102		62		164	

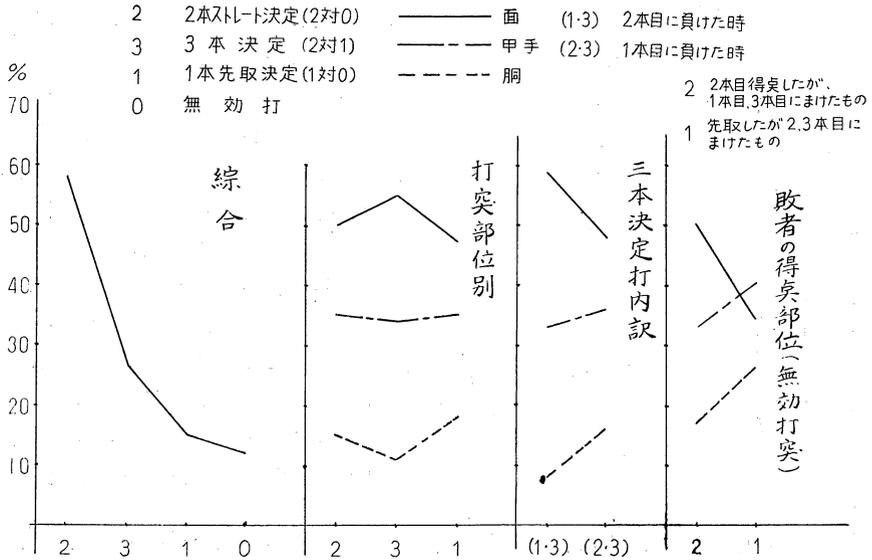
の順に一致していることは一般的原則の様に思われる。之は別表6及びグラフ6に見られる1本決定打と同じ原理を示すもので、3本決定打といえどもそれは各々1本勝負の心境が基礎となっている事が見られる。つまり試合は1本1本の決戦があるわけであって、3本勝負といえどもその原理の上に立っていることである。グラフ8のAの型及びBの型共に負けているものの決定打突順は胸、甲手、面と面を打突しているものが最下位にあって、勝った者の場合とたえず一致して逆の現象を示していることは面白い。つまり面を基本にして甲手、胸と打突が行われている場合は大体に於いて勝てる場合であり、反対の打突順になっている場合は大体にお

いて負ける場合であることが云える。A型即ち先取して勝つた試合とB型即ち先取されて勝つた試合の比は別表6の如く17対10で断然A型が多く無効打も38対62で断然少いのは先取ということの重要性をなすことで先取された場合如何にあせるかということを物語っている。初太刀をとれば勝つといわれているが、つまり勝負は大体最初の1本でほとんど決定されるといっても過言ではない様であり、相撲や柔道が1本勝負をしているのは外に条件はあるだろうが此の原理を重視しているからであろう。然し剣道試合において真に人間が葛藤場面に追いやられ、自我を自覚し、他者を発見する場合は1本先取された場合である。自我の外層と内層を認識し精

剣道の試合の場に於ける技術分析に表れた体制理論 (その一)

6

決定打・無効打内訳

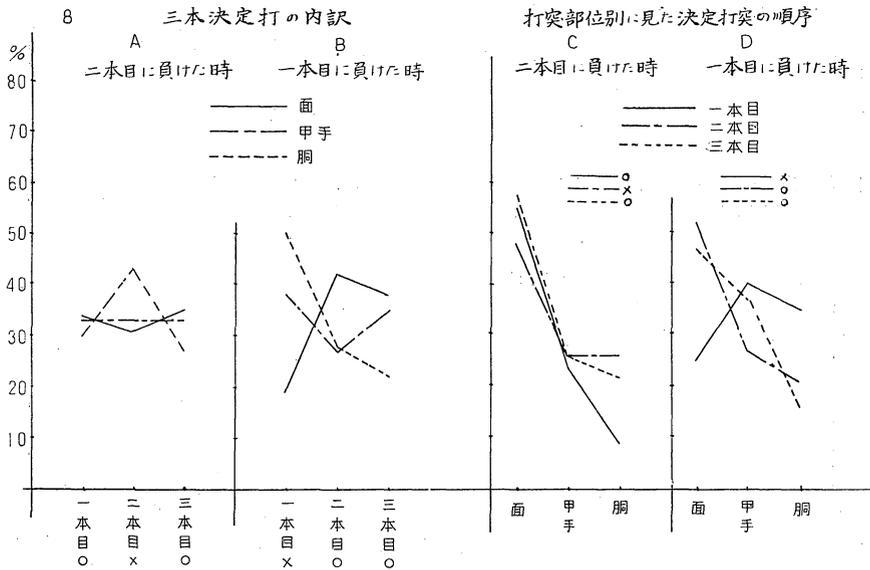


7. 中四国学生剣道、全日本学生剣道試合3本決定打突の内訳

1本目	2本目	3本目	1-3	%	2-3	%	計	%	1本目	2本目	3本目	1-3	%	2-3	%	計	%
メ	メ	メ	10	18	3	9	13	15	コ	コ	ト					0	
メ	メ	コ	2	4			2	2	コ	ト	メ					0	
メ	メ	ト			1	2	1	1	コ	ト	コ	1	2			1	1
メ	コ	メ	2	4			2	2	コ	ト	ト	1	2	2	4	3	3
メ	コ	コ	2	4	1	2	3	3	ト	メ	メ	3	6	3	9	6	6
メ	コ	ト	2	4			2	2	ト	メ	コ	1	2	4	11	5	6
メ	ト	メ	8	14	2	4	10	11	ト	メ	ト	1	2	1		2	2
メ	ト	コ	3	6	2	4	5	6	ト	コ	メ	3	6	2	4	5	6
メ	ト	ト			1	2	1	1	ト	コ	コ	1	2	2	4	3	3
コ	メ	メ	2	4	6	17	8	8	ト	コ	ト			1	2	1	1
コ	メ	コ	2	4	3	9	5	6	ト	ト	メ			1	2	1	1
コ	メ	ト	4	8			4	4	ト	ト	コ					0	
コ	コ	メ	2	4	2	4	4	4	ト	ト	ト					0	
コ	コ	コ	2	4	3	9	5	6	試合数			52		40		92	

8. 中四国学生大会、全日本学生大会 3本決定打の内訳

	1本目先取し2本目相手にとられ、3本目決定打によって勝った場合								1本目相手に先取され2本目3本目連続決定打によって勝った場合								合 計	
	1本目○		2本目×		3本目○		計		1本目×		2本目○		3本目○		計			
	数	%	数	%	数	%	数	%	数	%	数	%	数	%	数	%	数	%
面	29	34	25	31	30	35	84		10	19	21	42	19	38	50		134	
%	55		48		57		53		25		52		47		41		49	
手	14	33	14	33	14	33	42		16	38	11	27	15	35	42		84	
%	26		26		26		26		40		27		37		35		30	
胴	9	30	13	43	8	27	30		14	50	8	28	6	22	28		58	
%	19		26		17		21		35		21		16		24		21	
計	52		52		52		156		40		40		40		120		276	



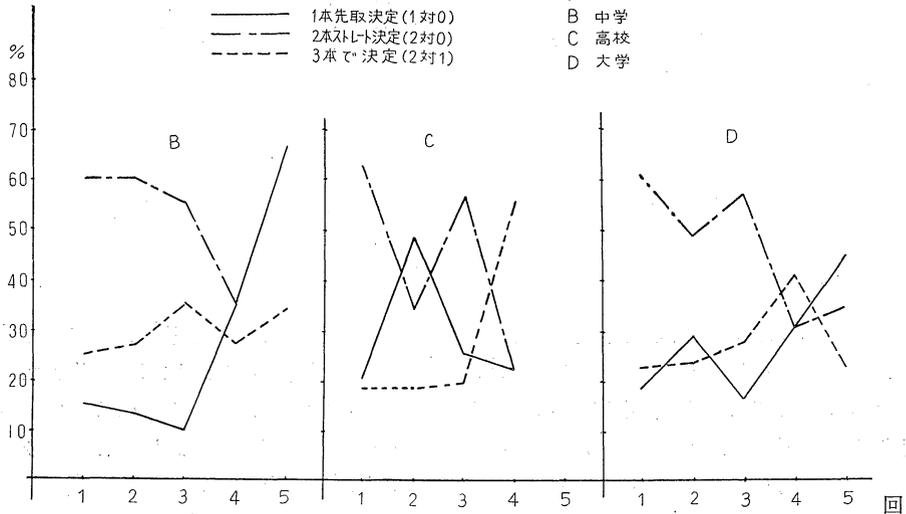
神の統一をはかりほんとに人間的全生命力が傾注され人間の本質的なものが暴露されるのは、この場合の2本目即ち決定戦の時であろう。それは自我体制の再建設か崩壊かの分れ路であり、人間的な実力はその時に出て来るものである。いたずらに他者に依頼心をおいて、運命のいたづらとして自己の力以外のものに責任を転嫁することは真に自己を建設することの出来ない奴隷的存在者がある。苦境に於て最後まで己れを捨てないで頑張ることこそ他日の礎石を作る人である。試合は最後の5分間で決定するとか、真の力は後半に於て出て来るとかいわれる

のはそのことで、前半は、時にあやまって先取される場合もある。体制を整備して再建する試合こそ対人スポーツの真のよさであり、しのぎをけずる場面である。野球はツーンダンからだといわれ、陸上のスプリントは追込みだといわれる。A型とB型で異なっている点はA型においての勝者の打突は1本目3本目共安定してまともな面、甲手、胴と打突しているがB型においては打突順位は面、甲手、胴でA型と一致しているが稍不安定で巾も広く差もまちまちであることである。之も1本先取すること即ちA型が如何に有利で、体制の堅実性があるかを示し

9. 試合回数 (優勝試合まで) の勝ち残つた者の決定打突の分類

回数	中 学							高 校							大 学						
	1本決定 %	2本決定 %	3本決定 %	計	1本決定 %	2本決定 %	3本決定 %	計	1本決定 %	2本決定 %	3本決定 %	計	1本決定 %	2本決定 %	3本決定 %	計					
1	9	15	34	60	14	25	57	7	20	21	62	6	18	34	16	18	55	60	20	22	91
%	36		51		41		45	27		49		33		39	31		50		38		43
2	4	13	18	60	8	27	30	11	48	8	34	4	18	23	15	28	26	49	12	23	53
%	16		27		24		24	42		19		22		26	30		24		23		25
3	2	10	11	55	7	35	20	4	25	9	56	3	19	16	6	16	20	56	10	28	36
%	8		16		21		16	15		21		17		18	12		18		19		17
4	4	36	4	36	3	27	11	2	22.5	2	22.5	5	55	9	6	30	6	30	8	40	20
%	16		6		8		9	8		4		28		10	12		5		15		9
5	4	66			2	34	6			3	100			3	4	44	3	34	2	22	9
%	16				6		5			7				3	8		3		5		4
6	2	100					2	1	100					1	3	100					3
%	8						1	4						2	5						1.5
7								1	100					1	1	100					1
%								4						2	2						0.5
計	25	20	67	53	34	22	126	26	30	43	49	18	21	87	51	110		52			213

9. 試合回数別決定打突分類



ているものである。同じ事が負けた者に就いてもA型とB型で伺われる。即ち打突順は勝者の反対で、胴、甲手面、でA、B両方一致しているが巾の広さが大きくて不安定であることである。同じことがC、Dのグラフにも見られる。即ちCに於て先取して勝った者は1本目の線と

3本目の線がほぼ平行的であるが、Dに於ては2本目と3本目の線は平行でなくまとまっていない。

9表は初回から優勝戦までの試合を1本決定打、2本ストレート、3本決定打に分類したものである。グラフ9に見られる様に中学、高校、

大学一貫していえることは初回に近いほど2本のストレート勝、即ち2対0の試合が断然多いこと及び1本決定打、即ち1対0の試合が優勝戦に進むにつれて断然多く激増していることである。之は低い級に多かった様に最初の試合は実力差が顕著であって、勝ち進むにつれて技倆が拍中して来ることを意味し、1本決定試合は特に技倆というより精神的なものの差が出て来ることをいみして、形の上では打突としては表われないが心の中での内面的な攻撃防禦の試合を意味し、双方共決定打に持ち込むことが出来ない場合であってほとんどが延長時間に持込んでから1本決定をなしているものである。3本決定打が高校に於て優勝戦で高位にあるのは高校時代の技倆拍中の型が内面的な攻撃防禦の代りにはげしく打突の形となって表われているのであり而も1本でも打突して小星をあげ様と

する試合策戦のあることも伺がわれる。グラフDに見られる様に2本打突と1本打突及び3本打突とは全く反対の方向を走り、1本打突と3本打突は大体平行していることである。これは3本決定打と1本決定打はその打突の基本的性格の似ていることを示すことであって共に決定は試合の後半に於て決定され1本打突の攻撃性が内面的であるのに対して3本打突は外面的に表われたものであり、3本打突の最後の1本決定打のない場合は1対1で無効打引分となり、1本打突決定の場合その決定打のない場合は無打突の引分に進む性質を持っているもので、共に技倆の拍中した場合であり、双方が体制対体制として最もはげしい葛藤を展開していることを物語るものである。又一個人についても内層と外層とが最もはげしく葛藤している場合である。

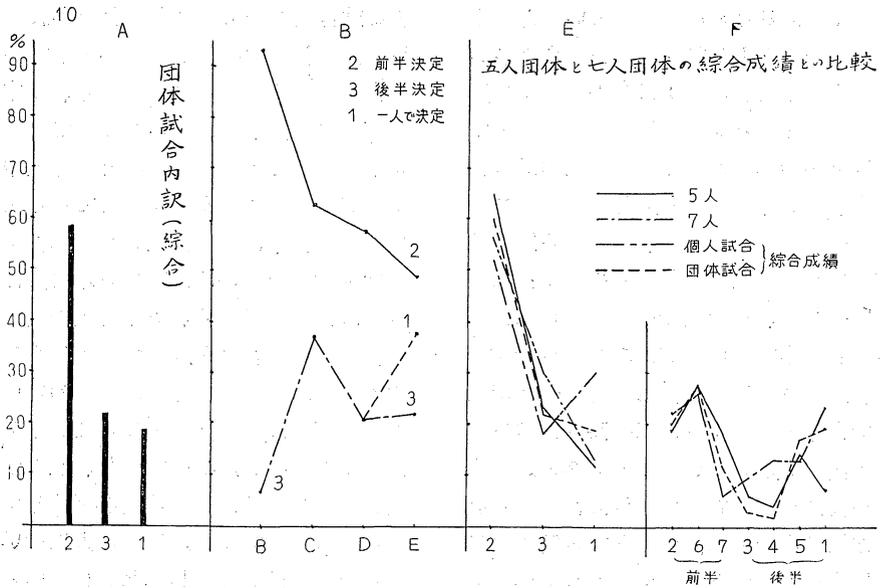
10. 団体試合内訳

		総 数	小 学	中 学	高 校	大 学	一 般	全日本学生大会 全日本教員大会 中四国学生大会	計
1決 人定	試合数	37	0	0	0	19	18	278	315
	%	19				21	39	15	15
前決 半定	試合数	112	0	14	15	52	31	1062	1174
	%	59		93	63	58	49	58	58
後決 半定	試合数	42	0	1	9	18	14	506	548
	%	22		7	37	21	22	27	27
計	試合数	191		15	24	89	63	1.846	2.037

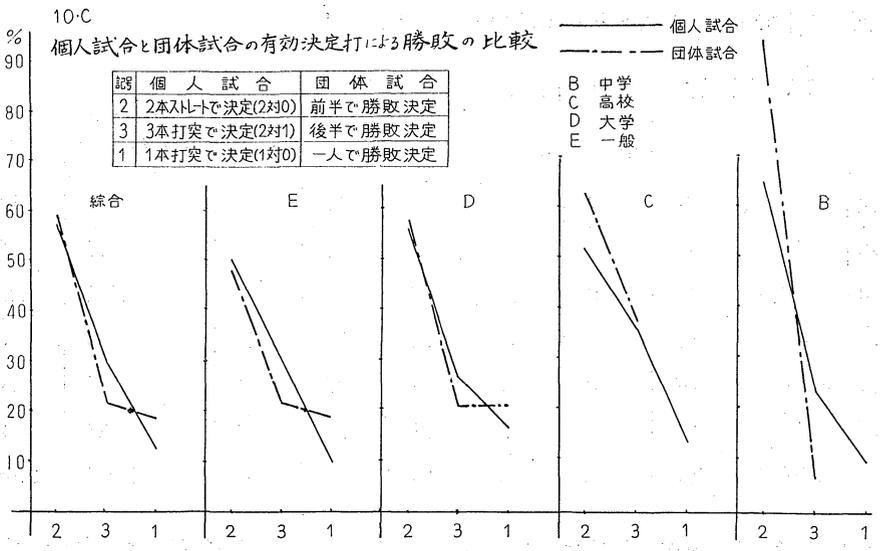
団体試合は3、5、7、9名の編成によるチームゲームであるが、他のスポーツの様に集団が同時に相対して競技を展開するようなチームプレーでなくて、味方同志という集団意識の上に立ってはいるが、あくまでも個人対個人の対人スポーツである。然しバスケットボールの様な模式的チームプレーにおいても返つて基本的には各ポジションにおける個人対個人の要素が強調され、基本動作としてはそれに専ら重点がおかれている所が見られるように、集団競技でも対人競技でも基本的には各個人の個々としての要素が基本であることには間違がない。然し競

技形式として同時に競技を展開する本来的なチームゲームに於ては集団の力は各個人の力の総和以上の集団としての体制力が重要であるという点に於いて、単なる陸上競技のリレーにおける様な個人の力の総和とは本質的に異なるものがある。然しそれも競技形式が同時的展開でなくて、対人ゲームであるという点に於ける相違であって、個人ゲームといえども集団として体制を作る場合は個人の能力の総和以上の、ある力が働くことは当然考えられる所であり、リレーの記録は個人のラップタイムの総和よりも短縮されている場合が多いし、剣道、柔道の様

剣道の試合の場に於ける技術分析に表れた体制理論 (その一)



勝	個人試合	団体試合
2	2本ストロで決定(2対0)	前半で勝敗決定
3	3本打突で決定(2対1)	後半で勝敗決定
1	1本打突で決定(1対0)	一人で勝敗決定



な試合でも集団として体制を構成する時は体制力の発揮が可能である事が考えられる。それは本質的にチームゲームである競技が、かえって基本的には対人的要素を訓練する必要性のあることでもわかるように、スポーツはすべて細胞としての個人の能力が礎石になっていることを物語るものである。か様な観点から団体試合の分析的統計により集団体制としての試合成績(打突の性格)と、個人の体制としての試合成績(打突の性格)を比較したのが別表10グラフである。先ず10個人試合の勝敗の類型と団体試

合の勝敗の類型の関係を別表11の如く基本的観点として定めた。

別表11は個人試合における打突順序と団体試合の試合出場順序の関係を次の様に基本的に考えたものである。

個人試合 1本目 | 2本目
 団体試合 1(先峯) | 2(次峯) | 3(中堅) | 4(副将)
 | 5(大将)

又個人試合の類型と団体試合の類型を別表の如き関係づけたのは、(1)勝敗が1対0の1本で

11.

個 人 試 合		団 体 試 合		基本的得点 の 型
類型	備 考	類型	備 考 (5人編成)	
1	打突が1本決定	1	得点者が1人の場合	1 対 0
2	打突が2本ストレート決定前半 で勝敗決定 得点 2 対 0	2	主将を残して <u>団体の前半</u> において勝敗決定する この類型には次の勝者がある (数字は先峯からの順位を示す) (1.2.3)(1.2.4.)(1.3.4.)(2.3.4.)	3 対 2
		6	(1.2.3.4.)(1.2.3.5.)(1.2.4.5.) 2.3.4.5.) (1.3.4.5.)	4 対 1
		7	(1.2.3.4.5.)	5 対 0
3	3本打突で勝敗が定まる A 1本目勝2本目負3本目勝 ① — ③ B 1本目負2本目3本目勝 ② — ③ 得点 2 対 1 <u>試合が後半で決定する</u>	{ 3 5	主将の決定戦の場合が多い (<u>試合が後半で決定する</u>) (1.2.5.) (1.3.5.) (1.4.5.)	3 対 2
			{ 4 5	

決定される場合、(2)2対0の前半で決定される場合、(3)2対1の後半で決定される場合、の三通りの個人試合の型と団体試合の場合におけるか様な三通りの型との関係を次の様に基本的に考えたものである。

個人試合の型 1. | 2. | 3.

団体試合の型 1. | 2.6.7. | 3.4.5.

得点は基本的には別表の如く考えられるが実際は引分があるために4対0、3対0、3対1、2対2、2対1、1対1、1対0の型が出て来ているが原理的には三通りの考え方は一致してよいと思われる。

これは団体試合の3人編成の場合は個人試合との相関がもっと近似性として出て来ると思われる。又それと同時に同様な原理は7人編成、9人編成のチームにも適用されるわけである。

要するに勝敗が1本又は1人で決定する場合、前半で決定する場合、又は後半において決定される場合の三通りの型を個人と団体試合に関係づけて考察したのが別表10及びグラフ10である。グラフ(10A)が示す様に団体試合にお

いても前半決定が60%であり次ですっと下降して後半決定となっているが、之は個人試合における2本ストレート前半勝と3本決定打の2対1の後半決定試合及び1本決定打の1対0の試合と全く一致した相関関係を示しているものでグラフ10Cはそれを如実に物語っているものである。(グラフ3と比較)。体制の崩壊は剣道において先取されることが如何に重大な意義を持つかということは個人の場合も団体の場合も同じ事が言えるわけで、個人試合の最初の1本目と団体試合における先峯の勝敗は全く体制の再建に大きなポイントをなしている。グラフBが物語る様に前半決定は中学校が最高で90%を上廻っているが高学年高段者になるにつれて漸次降下しているのは、低い級ほどチーム編成の場合団体としての体制の層がうすくすぐ崩壊し易いということを示すものであり、反対に後半決定は高段者になるにしたがって上昇しているのは高い級の編成は体制崩壊の再建をすることが容易で且つ可能であり、層が厚くてよく分化していることを示しており、尙後半決定と性質

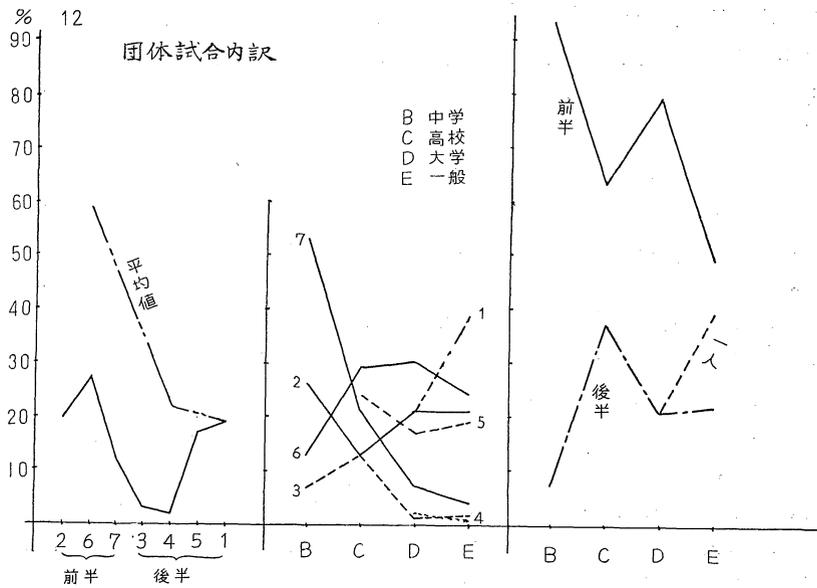
を同じくする大将戦になった1人決定即ち1対0も高段者の級では後半決定より一層上位にあることは体制が最後まで崩壊しないことをいみずると共に試合の決勝は最後に行われるという一般スポーツの原理にもあてはまるものである。それらの事柄と個人試合における3本決定の2対1の試合及び1本で決定される1対0の試合の関係が全く各級毎にもよく一致していることが示されているのが、E、Dのグラフである。又高校に於ては個人試合の場合、3本決定の2対1の試合が多くこれらは打突のはげしさ及実力の拍中が形となつて外的に表れたものである事を観察したのであるが、団体試合においても3対2の試合即ち後半決定戦は最高位にあつて、団体としての体制にも同じことが伺えるものである。又高段者になるにつれて個人試合に見られた様な2本決定は少なく反対に3本決定戦や1本決定戦が多くなって外部に現われる形としての試合から内面的試合にかわって打突数が減少して無効打が少ないことを知ったわけであるが団体試合においても一人決定打が上昇してほとんど引分けになって試合が進行していることや、後半決定戦が多くなって大将決戦になっている事が多く、前半で大勢が決定することが少なくなり而もその中が中学や高校に見られる様な大きな開きになつていない点等全く個人試合の体制と団体試合の体制とは一致していることをよく示している。即ち個人の体制と団体体制とは移調性が存在していることであつて、剣道は個人試合であるが同時にそれは団体性格が養成されているものである。団体性というものは個人として完全に全力を出しきることに依るものであつて、即ち自己のベストを出すことであつて団体の大きな集団的な力に依存してゆく様な空虚性からは団体の力は出て来るものではなく、バスケットボールにおいて個人の基礎技術に重点がおかれる様に結局は如何なるスポーツも個人の完成、個人の實力をつけることである。言いかえればすべてのスポーツは自己発見であり自己認識の上に立って、ベスト主義によると思われる。かように剣道は自我を掘り下げ自我を発見することにおいて、対人スポ

12. 団体試合類別統計

		中学	高校	大学	一般	計
総数		15	24	89	63	191
1決 人定	1	0	0	19	18	37
	%			21	39	19
前 半 決 定	2	4	3	19	13	39
	%	26	13	21	21	20
	6	2	7	27	15	51
	%	13	29	30	24	27
	7	8	5	6	3	21
	%	53	21	7	4	12
計	14	15	52	31	112	
%	93	63	79	49	59	
後 半 決 定	3	1	3	1	1	6
	%	7	13	1	1.5	3
	4			2	1	3
	%			3	1.5	2
	5		6	15	12	33
	%		24	17	19	17
計	1	9	18	14	42	
%	7	37	21	22	22	

ーツとしての体育の一領域が教育的に立証されるわけである。

このグラフが示す様に中学校の場合は前半決定試合と後半決定試合の比は93対7でほとんど前半で決定し而も7類型のもの即ち5対0の試合が53%を示していることは最初に敗れば最後まで一気に敗れてしまうことを示している。高校においては前半決定と後半決定が2対1であり前半決定の試合でも6の類型が主であるのは中学校と似ているが稍崩壊体制をばん回する能力のあることを示している。更に大学、一般においては、後半決定試合が多くなり、7の類型は少なくなり3、及び5の類型が上位にあることは試合が3対2となつて實力の接近と、ばん回能力の向上を示して体制崩壊が容易でない事を



示している。尚1の類型が最上位にあることは、双方共接戦となり最後の大將戦が決戦となるか又は引分が多くなってメンバー中一人の勝星が決定的となることを意味している。即ち中学校時代は前半に技倆上位のものを配置し、高段者の部では主將に実力のある事が試合をうまく運行させることになる。

このことは別表13、及14が示す様に先峯の成績は重要で全体的に69%が勝試合中先峯が勝っているものであり、団体の勝試合中先峯がまけているのは22%である。又優勝試合において大將の成績は前述の通り重要であるが、すでに大將同志の決定試合になるまでに勝敗が決定してい

14. 前半に勝つた場合のキャプテンの成績表

主將成績	中学	%	高校	%	大学	%	一般	%	計
○勝	19	27	10	14	29	41	13	18	71
%	80		77		52		42		57
△引分	2	20	0		7	70	1	10	10
%	8				13		3		8
×負	3	6	3	6	20	48	17	40	43
%	12		25		35		55		35
計	24	19	13	11	56	45	31	25	124

13. 勝チームの先峯の成績表

先峯成績	中学	%	高校	%	大学	%	一般	%	計
○勝	11	8	16	12	63	48	42	32	132
%	73		66		71		66		69
△引分	1	6	1	6	8	47	7	41	17
%	7		4		9		11		9
×負	3	8	7	17	18	43	14	33	42
%	20		30		20		23		22
計	15	7	24	13	89	47	63	33	191

る場合の大將の成績は別表14が示す様に低学年ほど主將の成績がよく勝っているのは、まけたチームは最後まで体制がばん回しにくいことを意味し、高段者になるにつれて主將の成績が下るのは、勝ったチームの主將の安心感もさる事乍らまけたチームの体制は最後まで体制のばん回を企図している事を伺うことが出来る。

四、要 約

1. 技術分析の結果剣道の打突数は面、甲手、胴の順位になり、決定打数も同様で而も面技は全体の50%を上廻り、特に連続打突技は面系統を最高のものにしてている。

2. 小学校から中学校にかけては打突部位と決定打部位は必ずしも平行しては無く又不安定であり調子によって異なって来るが高段者になるにつれて平行し而も安定した確率を示して来る。高校時代は最も不安定時代で打突もはげしく第一スランプ時代で最も稽古が大切な時である。以上の事は個人試合、団体試合共一貫して共通している。

3. 個人試合における前半決定試合、後半決定試合及び1本決定試合はそのまま団体試合の前半決定、後半決定、一人決定と一致し、而も中学校、高校、大学、一般別に見ても全く一致した傾向を示している。

4. 個人試合、団体試合共、中学年の低級においては前半決定即ち先取されたものが負ける場合が非常に多く得点も2対0、5対0の2類型及7類型が多く、体制崩壊が早く、高段者になるにつれて類型3、5、1が多く得点も3対2、2対1の接戦となり特に1対0も高段試合には多く、引分も上昇して来る。之は体制崩壊がおそく堅固であることを物語るものであってそれ

らの事も個人試合と団体試合は一致している。

5. 一般に個人、団体を問わず打突部位打突数及び決定打数が小学校時代の不安定性、中学時代の稍安定性、高等学校時代の再不安定とくりかえしてその後は大学、一般と安定の方向をたどり、高段者においてはほとんど決定打、打突数において而も打突部位において確率が一定していることも両方一致している。

6. 以上要約すれば剣道の個人試合の心的体制は全部各級ともそのまま団体試合の体制と合致していることが見出され、修練を重ねて個人としての自己を掘り下げることは直ちに集団としての協力的好ましい社会的性格育成と一致することが伺え、むしろ剣道の様な完全な個人試合においてこそ真に自己発見が可能と思われる。

附 記

記録集蒐にお世話になった大阪四条畷高校の山田秀後教諭、大阪摂陽中学校教諭原直人先生に深謝いたします。

(昭和36年10月22日受理)