

剣道試合時に於ける 発現打突について

林 邦 夫

1. 目 的

改訂高等学校学習指導要領（1971）の展開には、剣道の学習内容を総括的に示している。すなわち内容の構成については、基本動作、対人的技能、試合の三つの観点からまとめられている。このうち剣道の対人的技能は、相手を打ったり、突いたり、かわしたりすることで、試合時に発現された技は対人的技能の中心をなすものと思われる。剣道の学習指導に関する研究は数多くみられるがめだつたものとしては石井（1969）¹⁾の研究例が報告されている。しかしながら試合時に発現された技より、剣道の技術指導法を考察したものは例が少ない、そこで我々はVTRや16mmカメラを用いて、試合時に発現された打突の内容の実態を比較検討し剣道の技術指導の方法を考える一助とした。

2. 研 究 方 法

① 小学校については昭和47年8月14日、名鉄体育館で行なわれた、第四回愛知県夏季少年剣道錬成大会（参加41チーム、1チーム5名、トーナメント試合、試合時間3分）の2回戦以降を無差別に116名をSONY VTRにおさめた。

② 中学校については昭和47年8月21日、名鉄体育館で行なわれた、愛知県中学校総合体育大会剣道大会において参加チームを無差別に14名をSONY VTRにおさめた。

③ 高等学校については昭和47年6月25日尾鷲体育館でおこなわれた、東海四県高等学校総合体育大会剣道大会において無差別に140試合280人をSONY VTRにおさめた。

④ 一般(一流選手)については、昭和47年5月3日の全日本都道府県剣道大会、昭和46年、47年の全日本学生剣道選手権大会、昭和45、46年の全日本剣道選手権大会をそれぞれ準決勝以降を20試合のべ40人を16mmフィルムにおさめた。

しかけられた技の分析は小、中、高校についてはVTRのテープの再生により発現打数を分析し、一流選手については16mmフィルムを16mmエジターにより5段以上3名の者によって分析した。

3. 結 果

表1は小, 中, 高, 一般 (一流選手) における発現打突 (試合時にしかけられた技) である。

WAZA	POINT	ELEMNTARY SCHOOL	MIDDLE SCHOOL	HIGH SCHOOL	EXCELLENT				
TOBIKOMI	M	392	27.33	58	25.00	268	22.64	79	12.97
	K	266	18.50	47	20.26	238	20.10	107	17.57
	D	104	7.23	8	3.45	58	4.90	26	4.27
	T	0	0	0	0	0	0	5	0.82
		763	53.06	13	48.71	506	42.74	217	35.63
2・3DAN	M-M	43	2.99	1	0.43	8	0.68	5	0.82
	M-K	0	0	0	0	0	0	1	0.16
	M-D	8	0.56	0	0	1	0.08	3	0.49
	K-M	41	2.85	10	4.31	69	5.83	31	5.09
	K-K	9	0.63	0	0	0	0	6	0.99
	K-D	8	0.56	3	1.29	38	3.21	13	2.13
	T-M	0	0	0	0	0	0	0	0
	K-M-D	0	0	0	0	1	0.08	6	0.99
		109	7.58	14	6.03	117	9.88	65	10.67
HARAI	M	3	0.21	8	3.45	6	0.51	4	0.66
	K	1	0.07	7	3.02	17	1.44	5	0.82
	D	3	0.21	0	0	2	0.17	2	0.33
	T	0	0	0	0	0	0	0	0
		7	0.49	15	6.47	25	2.11	11	1.81
DEGASHIRA	M	15	1.04	0	0	2	0.17	7	1.15
	K	51	3.55	27	11.64	64	5.41	27	4.43
		66	4.59	27	11.64	66	5.57	34	5.58
HIKI	M	167	11.61	35	15.09	172	14.53	42	6.90
	K	45	3.13	15	6.47	42	3.55	7	1.15
	D	172	11.96	7	3.02	71	6.00	20	3.28
		384	26.70	57	24.57	285	24.07	69	11.33
KATSUGI	M	0	0	0	0	3	0.25	0	0
	K	0	0	0	0	0	0	1	0.16
	D	0	0	0	0	1	0.08	1	0.16
		0	0	0	0	4	0.34	2	0.33
JŌ DAN	M	0	0	0	0	0	0	36	5.91
	K	0	0	0	0	0	0	69	11.33
	D	0	0	0	0	0	0	12	1.97
		0	0	0	0	0	0	117	19.21
SURIAGE	M-M	2	0.14	0	0	7	0.59	2	0.33
	M-K	0	0	0	0	0	0	3	0.49
	M-D	2	0.14	0	0	0	0	2	0.33
	K-K	1	0.07	0	0	1	0.08	3	0.49
	K-M	34	2.36	0	0	10	0.84	11	1.81
		39	2.71	0	0	18	1.52	21	3.45
KAESHI	M-M	3	0.21	0	0	3	0.25	3	0.49
	M-K	0	0	0	0	0	0	2	0.33
	M-D	38	2.64	0	0	7	0.59	13	2.13
	K-K	0	0	0	0	0	0	1	0.16
	K-M	1	0.09	0	0	0	0	1	0.16
	K-D	0	0	0	0	5	0.42	6	0.99
		42	2.92	0	0	15	1.27	26	4.27
NUKI	M-M	2	0.14	0	0	5	0.42	3	0.49
	M-K	0	0	1	0.43	1	0.08	2	0.33
	M-D	2	0.14	3	1.30	37	3.13	12	1.97
	K-K	0	0	0	0	8	0.68	0	0
	K-M	21	1.46	2	0.86	34	2.87	19	3.12
	K-D	0	0	0	0	2	0.17	4	0.66
	D-M	1	0.07	0	0	2	0.17	2	0.33
		26	1.81	6	2.59	89	7.52	42	6.90
UCHIOTOSHI	D-M	2	0.14	0	0	1	0.08	3	0.49
	K-M	0	0	0	0	0	0	2	0.33
		2	0.14	0	0	1	0.08	5	0.82
		1438		232		1184		609	

表1, 各グループ別にみられる剣道試合時の発現打突

表1における技の分類についてみると跳び込み技は一足一刀の間合か

ら、とび込んで相手の打突部位（面，小手，胴，突）を打突する技である（写真1）。



写真1，跳び込み面を打つところ

2, 3段技は最初の打突が失敗し，直ちにすきを見つけて，次の部位を打突した場合，この技を2段技といい，2番目の打突がさらに失敗したときさらに打突して成功した場合を3段技という。

払い技は相手に打ち込む隙のないとき，相手の竹刀を左または右に払って構えをくずして，その隙に打込む技である。

出頭技は相手が打突または攻め込んでこようとする起りはなをすかさず打突する技である（写真2）。



写真2，出頭の面を打ったところ

引き技はつばぜり合いまたは接近しているとき相手に隙が生じたとき、または相手をおしたりして相手に隙を生じさせてすかさずひきながら打つ技である。(写真3)

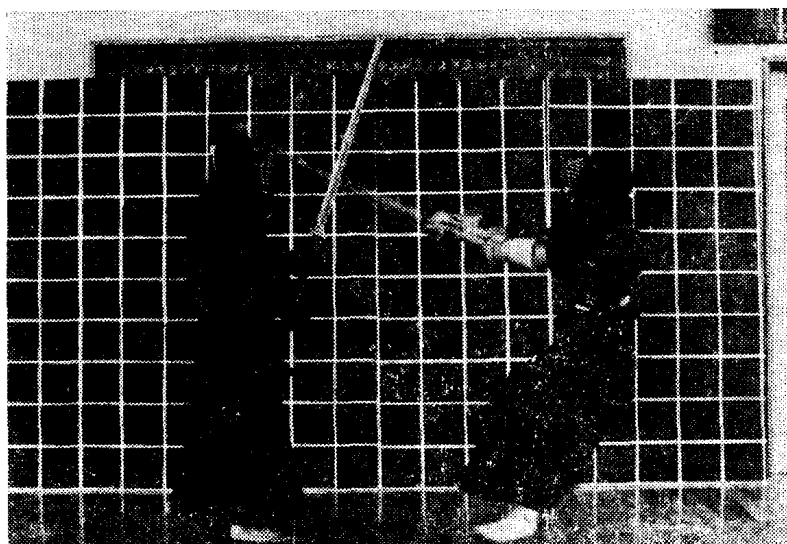


写真3, 鋤ぜり合から引き面を打ったところ

かつぎ技は相手を攻めて竹刀を左肩にかつぎ相手の手もとの乱れたところを打つ技である。

上段技は上段の構えから相手の出頭, 退きはなを踏み込んで打つ技である。

すり上げ技は相手が打突してくる竹刀を右か左にすり上げて相手の打突を無効にした瞬間打つ技である。(写真4)

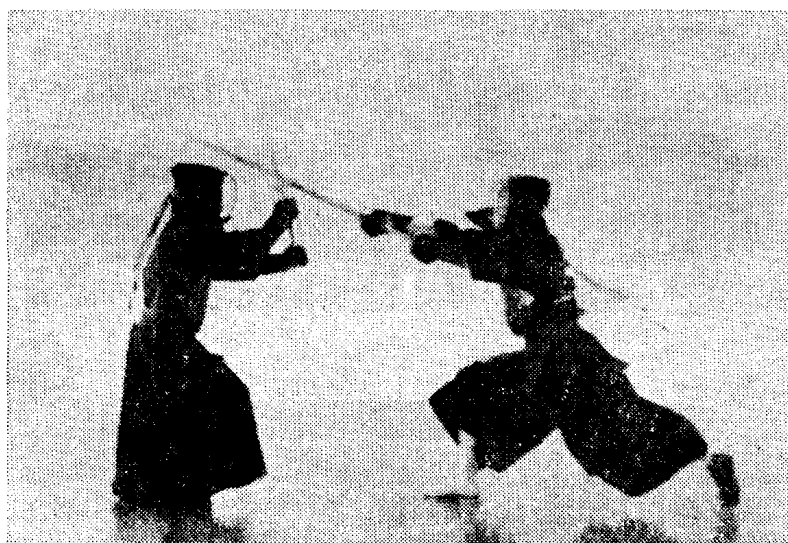


写真4, 相手の打突をすり上げたところ

返し技は相手が打突してくるのを、体をさばきながら相手の竹刀を自分の竹刀で応じて相手の打突を外し、手を返して打つ技である。(写真5)



写真5, 面打を返すところ

抜き技は相手の打突を体をさばいてはずし相手に空間を打突させその隙をすかさず打突する技である。(写真6)



写真6, 小手打を抜いたところ

打ち落とし技は相手が打突してくる竹刀を自分の竹刀で打ち落とし、相手の打突を外して打つ技である。

次に各グループ別に発現打数を検討してみると次のようである。

- ① 小学校では試合時に発現した発現打突数は1,438本で (1人平均13

本) そのうち有効打突数は122本である。発現打数 (図1) を技別にみると一番多いのは、跳び込み技の53.06%, 次に引き技が26.70%, 2, 3段技が7.58% 出頭技が4.59%, 返し技は2.92% すり上げ技が2.71%, 抜き技が1.81%であった。

次に技の中で point 別にみると跳び込み技では面が27.33%, 次に小手が18.50%, 胴が7.23%である。引き技では胴が11.93%, 面が11.61%, 小手が3.13%である。2, 3段技では面一面が2.99%, 小手一面が2.85%, 小手-小手が0.63%, 面-胴と小手-胴が0.56%である。出頭技では小手が3.55%, 面が1.04%である。返し技では面返し胴が2.64%, 面返し面が0.21%である。すり上げ技では面すり上げ面, 小手すり上げ面が0.14%であり, 抜き技では小手抜き面が1.46%, 面抜き面, 面抜き胴が0.14%である。

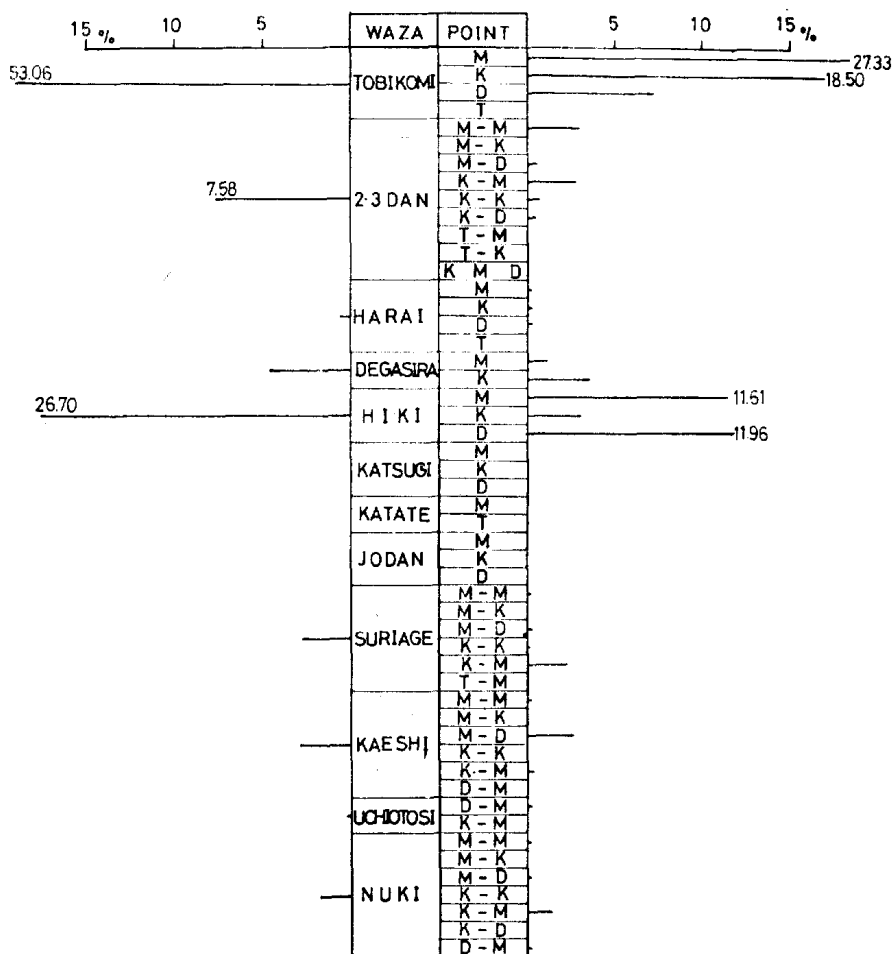


図1, 技別にみた剣道試合時の発現打突 (小学校)

② 中学校では試合時に発現された発現打数は232本で（1人平均16.5本）そのうち有効打突数は16本である。中学校の場合は試合数が少ないが一応の参考とした。

発現打突数を技別にみると1番多いのは、跳び込み技が48.71%，引き技が24.57%，出頭技が11.64%，払い技が6.47%，2，3段技が6.03%，抜き技が2.59%である。

point 別では跳び込み技の面が25.00%，小手が20.56%，胴が3.45%，引き技では面が15.09%，小手が6.47%，胴が3.02%である。出頭技では出頭の小手が11.64%。払い技では，払い面が3.45%，払い小手が3.02%である。2，3段技では小手一面が4.31%，小手一胴が1.29%，面一面が0.43%，抜き技では面抜き胴が1.30%，小手抜き面が0.86%，面抜き小手が0.43%である。(図2)

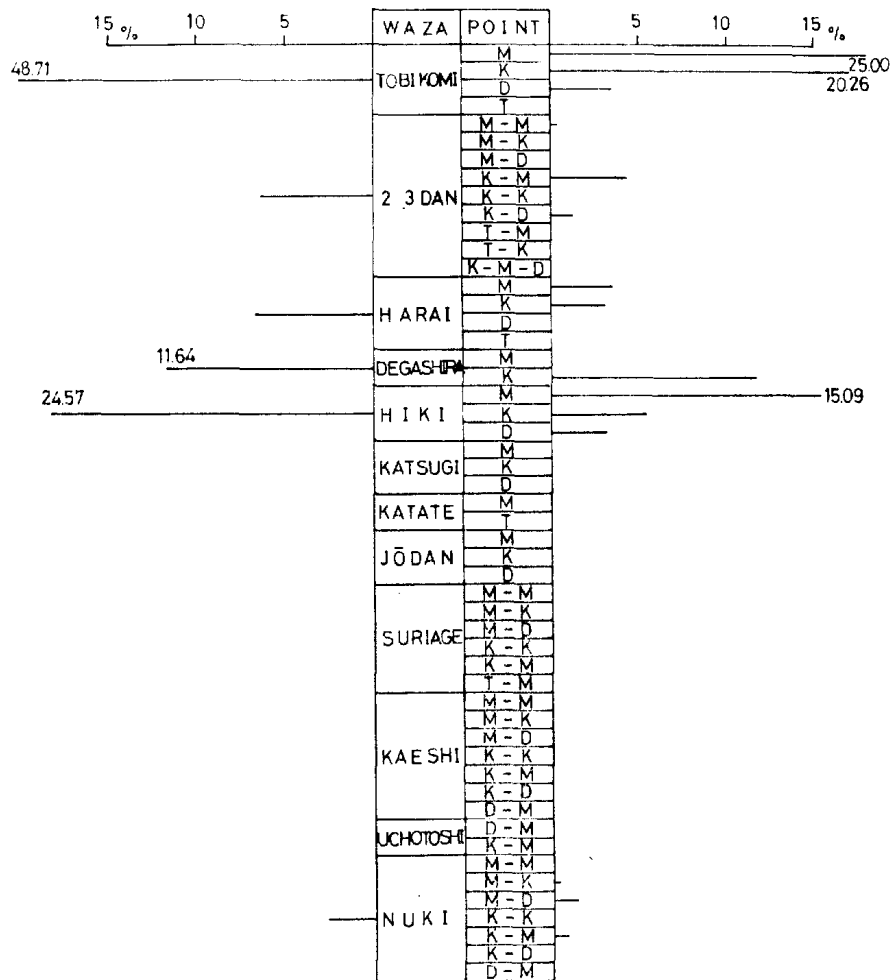


図2，技別にみた剣道試合時の発現打突 (中学校)

③ 高等学校では試合時の発現打突数は1,184本で（1人平均11.6本）そのうち有効打突数は115本である。

発現打突数を技別にみると、1番多いのは跳び込み技が42.74%、次に引き技が24.07%、2、3段技が9.88%、抜き技が7.52%、出頭技が5.57%、払い技が2.11%、すり上げ面が1.52%返し技の1.27%、かつぎ技が0.34%、打ち落とし技が0.08%である。

point別では、跳び込み技の面が22.64%、小手が20.10%、胴が4.90%。引き技は引き面が14.54%、引き胴が6.00%、引き小手が3.55%である。抜き技は面抜き胴が3.13%、小手抜き面が2.87%、小手抜き小手が0.68%、面抜き面が0.42%、小手抜き胴、胴抜き面が0.17%、面抜き小手が0.08%である。出頭技は出頭の小手が5.41%、出頭の面が0.17%。払い技は払い小手が1.44%、払い面0.51%、払い胴が0.17%、すり上げ技は小手すり上

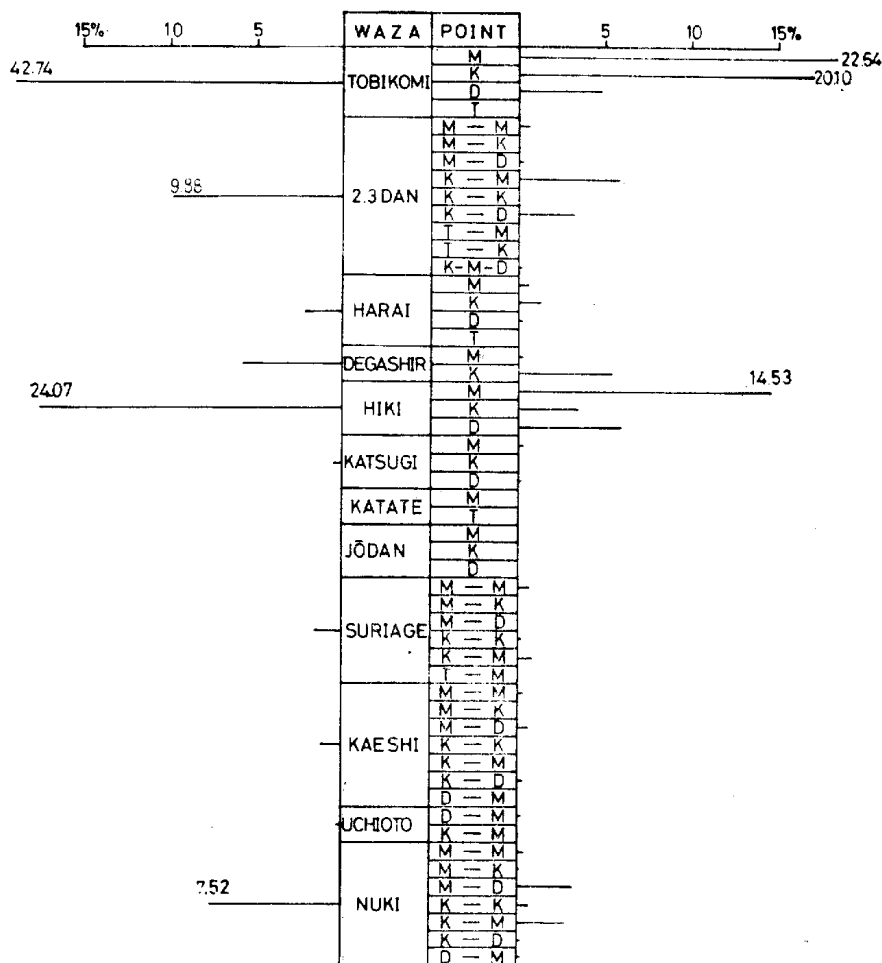


図3、技別にみた剣道の試合時の発現打突（高等学校）

げ面が0.84%，面すり上げ面が0.59%，小手すり上げ小手が0.08%。返し技は面返し胴が0.59%，小手返し胴0.42%，面返し面が0.25%。かつぎ技はかつぎ面0.25%，かつぎ胴0.08%，打ち落とし技は胴打ち落とし面が0.08%である。(図3)

④ 一流選手では，試合時の発現打数は659本で1人平均16.4本である。

発現打数を技別にみると1番多いのは跳び込み技の35.63%，上段技が19.21%，引き技が11.33%，2，3段技が10.67%，抜き技が6.90%，出頭技が5.58%，返し技が4.27%，すり上げ技が3.45%，払い技が1.81%，打ち落とし技が0.82%，かつぎ技が0.33%である。

point別では小手が17.57%で1番多い，次に面が12.97%，胴は4.27%，突が0.82%，上段技は小手が11.33%，面は5.91%，胴は1.97%，引き技は引き面が6.59%，引き胴が3.28%，引き小手3.28%，2，3段技は小手一

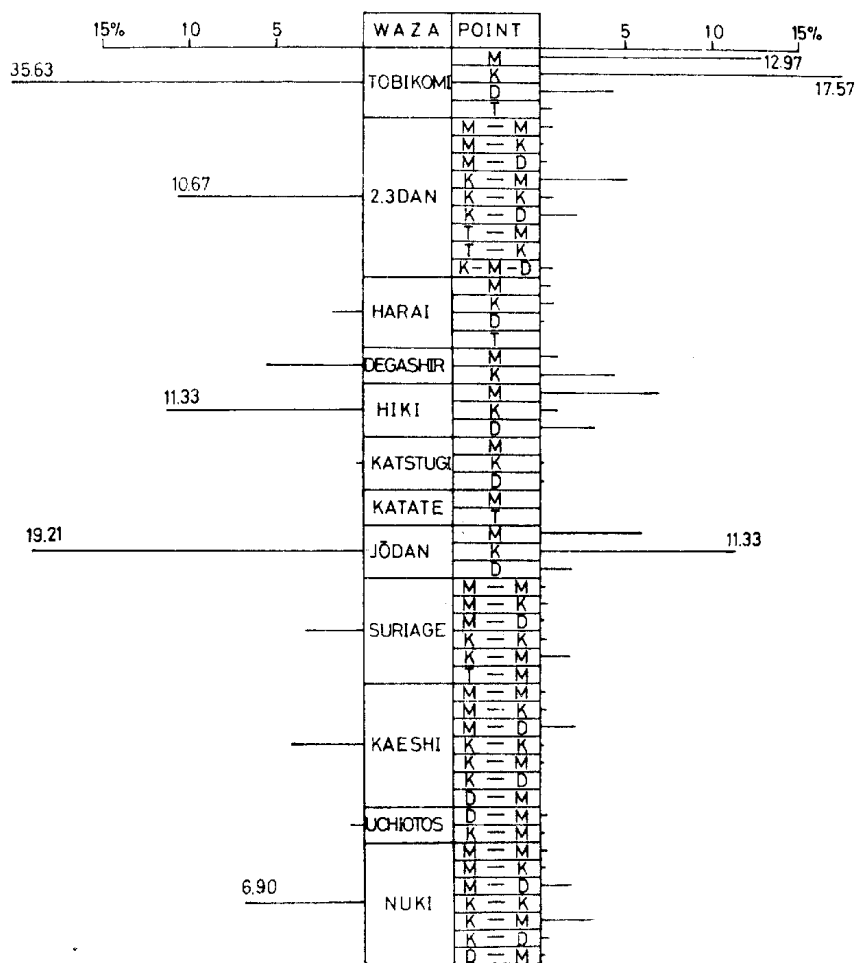


図4，技別にみた剣道試合時の発現打突（一流選手）

面が5.09%, 小手一胴が2.13%, 小手—小手と小手一面一胴が0.99%, 面一面が0.82%, 面—小手0.16%, 抜き技は小手抜き面が3.12%, 面抜き胴1.97%, 小手抜き胴0.66%, 面抜き面0.49%, 面抜き小手と小手抜き胴が0.33%, 出頭技は出頭小手4.43%, 出頭面1.15%, 返し技は面返し胴2.13%, 小手返し胴0.99%面返し面0.49%, 面返し小手0.33%, 小手返し小手と, 小手返し面0.16%, すり上げ技は小手すり上げ面1.81%, 面すり上げ小手と小手すり上げ小手が0.49%, 面すり上げ胴と面すり上げ面が0.33%。払い技は払い小手が0.82%, 払い面0.66%, 払い胴が0.33%, 打ち落とし技は, 胴打ち落とし面0.49%, 小手打ち落とし面が0.33%, かつぎ技はかつぎ小手, かつぎ胴とも0.16%である。(図4)

4. 考 察

改訂学習指導要領の剣道のねらいの一つは対人的技能を身につけることである。対人的技能が一つのねらいであるなら, 試合時に発現された技を分析しそれをもとに指導の方法を検討することは一つの方向を示すものであると考えられる。

そこで小, 中, 高, 一流選手の発現打突数(図5)を比較検討をすると, 小, 中, 高, 一流選手とも, しかけ技が圧倒的に多く, その中では跳び込み技が多い, 次いで引き技(一流選手の上段技を除く), 2, 3段技の順であった。逆に応じ技はしかけ技に比較すると10%弱できわめて少ない。

剣道の技は, しかけることと, 応じることである, しかけなければ応じることにはできない, 従ってしかけ技が全体の半数以上あることは当然である。

そこで, しかけ技のうち, 跳び込み技を動作から考察してみると一拍子(一つの動作), であり, 2段技, 払い技は二拍子(二つの動作)の打ちである。従って試合のようにきわめて緊張した場面で, 二つの動作を瞬時にこなうことはきわめてむずかしい動作である。

一方, 応じ技は相手の打突を抜き, すり上げ, 返し, 打ち落して応じな

がら打突する二拍子の技である。従って2段技, 払い技と同用に二拍子の技であるが, 2段技, 払い技とは異なり相手の打突を応じて打突しなければならないから, 2段技, 払い技よりも更にむずかしい技である。従って発現打突数が少ないのは当然のことである。坪井²⁾は剣道に関する巧みさの研究の中で「面返し胴打撃動作」の分析において鍛練者は相手の竹刀の振りかぶりに対して竹刀を幾分さげて良く相手を観察し, 相手の振りおろす瞬間時にタイミングを合わせて前上方に竹刀をあげて応じ返し右足を大きく右に移動させていると述べている。すなわち, 返し技は相手をよく観察してタイミングを合わせて応じ返しの二拍子の動作である。従って試合時に相手の打突を瞬時に応じる二つの動作は試合者にとって難かしいといえよう。

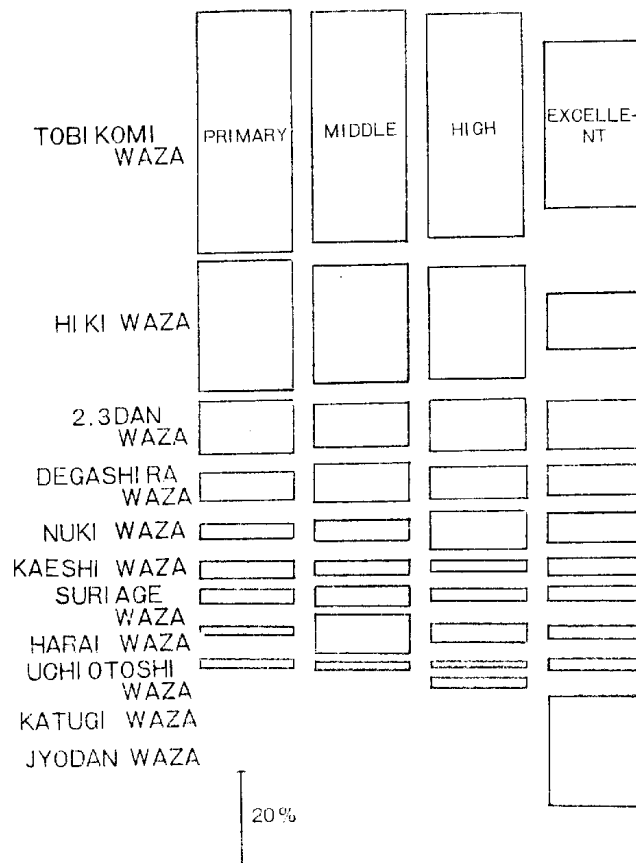


図5. 小, 中, 高, 一流選手のしかけ技と応じ技の関係

剣道の試合時に発現された技は, しかけ技では小学校 (91.93) 中学校 (87.44) 高校 (78.82) 一流選手 (84.55) %であった。

point 別では、小、中、高、一流選手とも跳び込み技が一番多く、次に引き技（一流選手をのぞく）で2、3段、出頭技、払い技、かつぎ技の順であり、跳び込み技、引き技、2、3段技が剣道の技術の中心を占めていた。応じ技は抜き技が多く返し技、すり上げ技打ち落とし技の順であった。

結 論

以上の結果、短時間（約25～30時間）のうちに剣道の手ほどき指導を行なうことを要求される正課剣道の授業を次のように試案してみた。（図6）

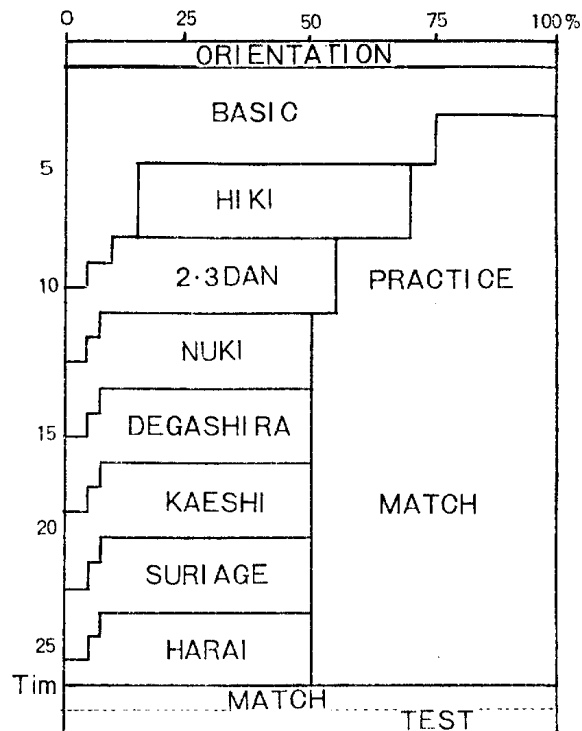


図6. 剣道の学習指導展開図

縦軸に年間時間数、横軸に1時間を100%であらわした。図6のように、跳び込み技、引き技、2、3段技を中心に抜き技へと発展させ総合練習や試合と並行して剣道の学習の展開をすることが望しいと思われる。

参 考 文 献

- 1) 石井 久, 剣道の学習指導に関する研究 (1969)
- 2) 坪井三郎, 剣道に関する巧みさ (1973)