

剣道の試合における有効打突の取得位置と出現率

The position and appearance rate of effective hits in Kendo games

1K03A245-6

氏名 渡辺優子

指導教員 主査 葛西順一 先生 副査 矢野尊之 先生

【緒言】

剣道の試合は、相手と一対一で打突し合い、有効打突を競う競技である。日本古来の武道の一つとして、稽古を重ね鍛錬を積むことにより人間形成を目指す「道」を指す剣道では、有効打突の条件として、「有効打突は、充実した氣勢、適切な姿勢をもって、竹刀の打突部で打突部位を刃筋正しく、打突し、残心あるものとする」と定めている（全日本剣道連盟試合審判規則）。有効打突を得るためには、競技者に高い技術力や精神力が求められると同時に、間合いの取り方や攻め方など戦術的な面でも相対的に優れた能力が必要となる。

他の競技と比べて比較的狭い、定められた広さの中で試合が行われることから、試合を優位に展開するために、競技者は試合場をどのように利用しているのか、また、試合場のどの位置で有効打突が多く取得されているのか、大学生男子の全国レベルの選手を対象に検証してみた。

【方法】

全日本剣道優勝大会で行われた大学生男子の試合から無作為に団体戦 13 試合（全 13 試合）を選出し、斜め上方からビデオカメラで撮影を行い、Silicon COACH PRO を用いて解析した。11m×11m の正方形の試合場を、1m 間隔で区切った 121 エリアに画面上で区分し、試合場の中心と開始線を含む 5m×3m の範囲を A ゾーン、その外郭を境界線に向かって B ゾーン（7m×7m-A ゾーン）、さらに C ゾーン（11m×11m-B ゾーン）と定め、有効打突の取得位置（取得者の左足部）と、各ゾーンにおけるそれぞれの技の出現率を求めた。

【結果】

撮影した全 91 試合中、有効打突は 112 本であった。取得された技は面と小手が多く、この 2 種類の技で全体の 85%を占めている。胴の有効打突は 15 本、突きはわずか 2 本であった。取得された場所は、A ゾーンで約 60%、B ゾーンで約 35%であり、C ゾーンでの出現率はわずか 6%で、胴と突きの有効打突はみられなかった（表）。

また、エリアごとの有効打突の出現率をみると、最も出現率の高かった A ゾーンの中でも、特に開始線付近のエリア（6-D～6-F）に有効打突が集中していることが分かる。そして、試合場の境界線に近づくにつれ、有効打突の出現率は低くなるという結果が得られた（図）。

表 各技の有効打突とゾーンごとの出現率

	本数	出現率	A(%)	B(%)	C(%)
面	53	47.32	52.83	39.62	7.55
小手	42	37.50	61.90	30.95	7.14
胴	15	13.39	66.67	33.33	0.0
突き	2	1.79	50.0	50.0	0.0
計	112	100.0	58.04	35.71	6.25

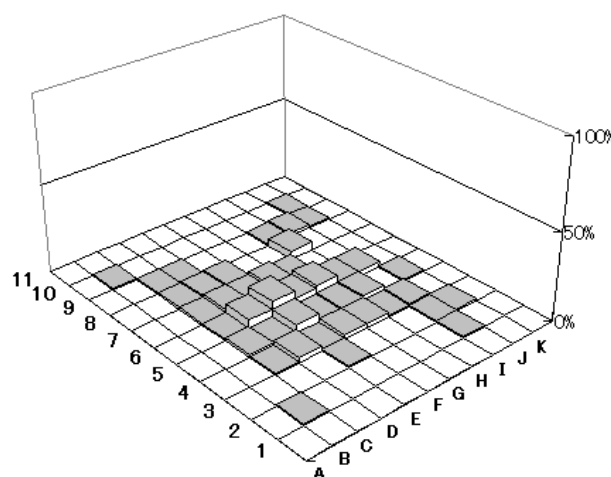


図 有効打突の取得位置と出現率

【考察】

試合場の中央付近で有効打突が多くみられたのは、競技者がこの位置に滞在する時間が長く、試合の多くが試合場の中央付近で行われていることを表している。また、試合の中断により競技者のリズム、集中力などに影響が与えられ、こうした一瞬の気持ちの変化が、開始線付近での有効打突の発現に連関する要因となっていると考えられる。

逆に、C ゾーンの中でも、境界線最寄りのエリアでは、どの技も有効打突はみられなかった。試合場の中心から境界線に向かっての打突では、打突から残心までの「抜け」の距離を十分に取ることができないため、この位置での打突自体が困難であるからだといえる。また、境界線近くでは場外反則の危険性がある。場外反則は 1 試合中に 2 度犯すと相手に一本が与えられるため、背中が狭い状況は競技者に不安と焦りをもたらす。そのため、競技者が C ゾーンへの滞留を回避し、試合場の中央に移動しようとする傾向があると考えられる。