平成２６・２７年度

大分県スポーツ振興基金事業補助金実績報告

別府大学　別府大学短期大学部
准教授　岩本　貴光

１　事業の成果

今回，二年間の大分県スポーツ振興基金事業で，２本の論文とそれに伴う研究成果報告会を実施することができた。

１）大分大学教育福祉科学部附属教育実践総合センター紀要（原著論文）

少年剣道の指導に関する実証的研究　～競技化に進む現状に着目して～

・それに伴う研究成果報告会

2）中学生の剣道における楽しさに関する研究
ー中学生武道必修化に着目してー

・それに伴う研究成果報告会

２　事業の成果の内容について

１）少年剣道の指導に関する実証的研究

～競技化に進む現状に着目して～

【要　旨】

本研究は，剣道場に所属し稽古を行っている小学校５，６年生133名を対象に，剣道の楽しさに関する質問紙を作成し，試合経験数の違いによる楽しさの差異を明らかにした。これらは試合経験が多くなると楽しさが増加していた。この結果から，少年が剣道を志す又は継続するための楽しみについて考察がなされた。

Ⅰ　方法

１．対象者

調査当時，Ａ県剣道連盟所属の道場で，稽古を行なっている小学校５・６年生150名（男子100名，女子50名）が対象であった。

２．質問紙

質問紙は，「対象者の属性を尋ねるフェイス・シート」と「剣道の楽しさに関する質問項目」の部分から構成されていた。

1)フェイス・シート

性別，剣道経験月数，剣道開始時期，開始時の推奨者，週の稽古回数及び時間，年間の試合回数(ここでいう試合とは，対外的に選手として出場したものとし，部内で行ったものや練習試合は除く)現在の級が尋ねられた。

2)剣道の楽しさに関する質問項目

小学校５・６年生41名に対し，剣道に対して楽しさを感じる時が自由記述により記述された。回答数は164記述であり，その内容をKJ法により分類し，27項目が質問の項目とされた。質問に対する回答は，５段階評定尺度（１＝全く楽しくない２＝あまり楽しくない３＝どちらでもない４＝かなり楽しい５＝とても楽しい）の中から択一であり，評価法は平均を求めた。

３．手続き

質問紙の配布・回収は,郵送法により各道場長を通して質問紙調査が行われた。調査は2014年11月に実施された。

４．結果の処理

因子分析では共通因子軸の設定には主因子法を用い，バリマックス回転後の各項目に対する因子負荷量を算出した。次に各因子間の差の検討を行い，最後に質問項目間の平均値の差を検討するためt検定を行った。t検定ではＡ群（年間試合回数が多い群）を平均値（14）＋１標準偏差（7）以上とし，Ｂ群（年間試合回数が少ない群）を平均値（14）－１標準偏差（7）以下とした。なお分析にはエクセル統計2012（SSRI社，2012）を用いた。

Table 1　因子分析とt検定結果

第1因子 10項目	「厳しさ」と「礼節」に関する因子 固有値＝4.5205：寄与率＝16.74%	平均値 全体	平均値 A群（試合回数多）	平均値 B群（試合回数少）	tの値	有意差
9	厳しい指導で技ができるようになる	**4.188**	4.471	3.125	23,572	＊
10	傷ができても稽古をする	**3.744**	4.176	4.083	0.3133	
11	きつい稽古でも頑張れる	**4.030**	4.176	4.083	0.3133	
13	かかり稽古で目上にかかる	**3.977**	4.000	3.708	0.7665	
19	痛さに耐えて稽古をする	**3.481**	4.176	3.333	2.4542	＊
22	目上の人と稽古ができる	**4.308**	4.647	3.833	2.7013	＊
23	みんなで試合にいける	**4.481**	4.647	4.250	1.4683	
24	礼儀を学べる	**4.391**	4.706	4.042	3.0432	＊＊
25	大きな声が出せる	**4.256**	4.588	3.792	2.7708	＊＊
27	道場や道具を大切にする	**4.361**	4.765	4.167	2.7708	＊

第2因子 4項目	「稽古中のコミュニケーション」に関する因子 固有値＝2.9170：寄与率＝10.80%	平均値 全体	平均値 A群（試合回数多）	平均値 B群（試合回数少）	tの値	有意差
7	稽古時に仲間と助け合う	**4.226**	4.118	4.375	1.0962	
16	稽古時に声を掛け合う	**4.113**	4.529	3.875	2.5856	＊
18	励まし合い稽古する	**4.211**	4.294	3.708	0.8212	
20	新しい技を稽古する	**4.361**	4.706	4.250	2.2432	＊

第3因子 3項目	「試合の勝敗」に関する因子 固有値＝1.751：寄与率＝6.49%		平均値			tの値	有意差
			全体	A群（試合回数多）	B群（試合回数少）		
	1	団体戦で勝つ	**4.699**	4.824	4.458	1.8940	
	12	試合で「一本」が取れる	**4.511**	4.824	4.333	2.4292	＊
	21	個人戦で勝つ	**4.669**	4.647	4,542	0.4443	

第4因子 2項目	「指導-結果の関係」に関する因子 固有値＝1.6208：寄与率＝6.00%		平均値			tの値	有意差
			全体	A群（試合回数多）	B群（試合回数少）		
	2	先生の指導が丁寧	**4.391**	4.176	4.250	0.2382	
	8	部内で勝つ	**4.060**	4.118	4.375	1.0962	

第5因子 2項目	「技の習得」に関する因子 固有値＝1.6180：寄与率＝5.99%		平均値			tの値	有意差
			全体	A群（試合回数多）	B群（試合回数少）		
	3	理想とする技が出せる	**3.895**	4.118	3.125	2.8711	＊＊
	17	たくさんの技が出せる	**4.188**	4.588	3.417	3.9611	＊＊

自由度（df）＝39

Ⅱ　結果

回答者数は133名（男子93名,女子40名）であり，そのうち有効回答数は133であった。回収率は89.0%である。Table1に，因子別に各質問項目のt検定の結果を示した。表中の「＊」は５%水準の差のあることを示し，「＊＊」は１%水準の差のあることを示している。

１　質問紙の構造の検討

まず，作成した質問項目の構造を検討するため，バリマックス回転後の因子負荷量が0.45以上の５因子21項目を抽出した。各因子の性質について検討を行い，因子の命名を行った。第１因子は，「きつい稽古で頑張れる」，「傷ができても稽古をする」，「目上の人と稽古ができる」，「道場や道具を大切にする」，「かかり稽古でかかる」，「大きな声が出せる」，「痛さに耐えて稽古をする」，「礼儀を学べる」，「みんなで試合にいける」，「厳しい指導で技ができるようになる」の10項目から構成されている。この第１因子は「厳しさと礼節」に関する因子と命名された。

第２因子は「励まし合い稽古をする」，「稽古時仲間と助け合う」，「稽古時声を掛け合う」，「新しい技を習得する」の４項目から構成されている．この第２因子は「稽古中のコミュニケーション」に関する因子と命名された。

第３因子は「個人戦で勝つ」，「試合で一本が取れる」，「団体戦で勝つ」の３項目から構成されている．この第３因子は「試合の勝敗」に関する因子と命名された。第４因子は「部内で勝つ」，「先生の指導が丁寧」の２項目から構成されている．この第４因子は「指導ー結果の関係」関する因子と命名された。

第５因子は「たくさんの技が出せる」，「理想とする技が出せる」の２項目から構成されている。この第５因子は「技の習得」に関する因子と命名された。

２　各質問項目の差異の検討

Ａ群（年間試合回数が多い群）とＢ群（年間試合回数が少ない群）のt検定の結果は以下の通りであった。
第１因子「厳しさと礼節」に関する因子では，質問項目24「礼儀を学べる」，質問項目25「大きな声が出せる」，質問項目９「厳しく指導されたことができるようになる」，質問項目19「打たれた痛さに耐えて稽古する」，質問項目22「目上の人と稽古する」，質問項目27「道場や道具を大切にする」において有意な差が見られた。これら全ての質問項目はＡ群がＢ群と較べ，平均値が高かった。
第２因子「稽古中のコミュニケーション」に関する因子では，質問項目16「稽古をする時にお互い声を掛け合う」，質問項目20「新しい技を習得する」において有意な差が見られた。これら全ての質問項目はＡ群がＢ群と較べ，平均値が高かった。
第３因子「試合の勝敗」に関する因子では，質問項目12「試合で一本が取れる」において有意な差が見られた。これら全ての質問項目はＡ群がＢ群と較べ，平均値が高かった。
第４因子「指導－結果の関係」関する因子では，どの質問項目においても有意な差が見られなかった。
第５因子「技の習得」に関する因子では，質問項目３「思った通りに自分の理想とする技が出せる」，質問項目17「たくさん技ができる」において有意な差が見られた。これら全ての質問項目はＡ群がＢ群と較べ，平均値が高かった。

Ⅲ　考察

それぞれの群における質問項目の差について

1)第１因子「厳しさ」と「礼節」に関する因子

「礼儀を学べる」，「大きな声が出せる」，「厳しい指導で技ができるようになる」「打たれた痛さに耐えて稽古する」，「目上の人と稽古する」，「道場や道具を大切にする」において有意な差が見られ，どの質問項目とも試合回数多い群が試合回数少ない群に比べて，得点が高かった。このことは，Ａ群の少年剣士は，岡島の先行研究と同様に，剣道の文化性を正しく理解し学んでおり，繰り返しの試合経験の中で苦しいことを乗り越える精神を学ぶことに「楽しさ」を感じていると考えられる。「大きな声が出せる」の質問項目は，有意に高値を示したことは，「気剣体の一致」の言葉に代表されるように，ただ技がうまくいったから喜ぶというものではなく，気合や相手を尊重し，しっかりと残心を示す姿勢，さらには,日頃の行動様式から醸し出される試合態度など総合的に評価を受ける競技性を意味するが，試合経験数が増えるとこれらが楽しみになってくると考えられる。

2)第２因子「稽古中のコミュニケーション」に関する因子

「稽古をする時にお互い声を掛け合う」，「新しい技を習得する」において有意な差が見られた。どの質問項目ともＡ群がＢ群に比べて，得点が高かった。このことは,常に道場単位で出場する各種大会においてチームワークの大切さを学んでいる結果であろう。剣道は，対人競技であり個人種目であるが，団体戦を行うチームでもある。試合経験の多い少年剣士らは，常にチームを意識し，そこには仲間意識が存在するものと思われる。チームとして機能していくような指導のプロセスは，剣道の楽しさにつながる可能性があり，重視しなければならない。

3)第３因子「試合の勝敗」に関する因子
「試合で一本が取れる」において有意な差が見られ，Ａ群がＢ群に比べて，得点が高かった。このことは，Ａ群の少年剣士は，ただ勝った，負けただけでなく，具体的にどのようにすれば一本を取ることができるかという，勝利に対する執着心の中で楽しさを感じている。「試合に勝つ」という目標設定から「一本を取る」という目標設定にシフトする機会を設定することが，この楽しさを生み出すために必要であろう。

4)第４因子「指導ー結果の関係」に関する因子
すべての項目において有意な差は確認できなかった。これらの項目には，指導者の丁寧な指導を含んでいるが，それは試合回数の多少に関わらず，楽しさのために最初から必要とされていると言えよう。「部内で勝つ」という体験は楽しさの起点である可能性もあり，今後，検討が必要である。

5)第５因子「技の習得」に関する因子
「思った通りに自分の理想とする技が出せる」，「たくさん技ができる」において有意な差が見られた。Ａ群がＢ群に比べて，得点が高かった。第３因子同様，勝利に対する執念とともに，自分の納得する技で勝ちたいという意識は「楽しさ」と関係しており，技術的な向上はやはり必須であると考えられる。をもつようになることの現れであると推察される。

２）中学生の剣道における楽しさに関する研究
ー中学生武道必修化に着目してー

【要　旨】

本研究は，剣道部に所属し稽古を行っている中学校１，２年生147名を対象に，剣道の楽しさに関する質問紙を作成し，武道必修化に伴い，武道経験者の有無，剣道経験者の有無などを含む，試合経験数の違いによる楽しさの差異を明らかにした。さらに，剣道を行う上でのストレス度チェックも併せて行った。この結果から，が剣道を志す又は継続するための楽しみについて考察がなされた。

Ⅰ　方法

１．対象者

調査当時，Ａ県剣道連盟所属の剣道部に所属し稽古を行っている中学校１，２年生200名が対象であった。

２．質問紙

質問紙は，「対象者の属性を尋ねるフェイス・シート」と「剣道の楽しさに関する質問項目」の部分から構成されていた。

1)フェイス・シート

性別，剣道経験月数，剣道開始時期，開始時の推奨者，週の稽古回数及び時間，年間の試合回数(ここでいう試合とは，対外的に選手として出場したものとし，部内で行ったものや練習試合は除く)，武道の必修化に伴い武道の選択の種別，体育の授業で武道をやりたいか，体育の授業で武道が必要か，が尋ねられた。更に今回の調査はストレス度チェックも合わせて行なわれた。

2)剣道の楽しさに関する質問項目

中学校１，２年生147名に対し，昨年度行った「少年剣道の指導に関する実証的研究」　～競技化に進む現状に着目して～と同様の質問紙にて行った。

３．分析方法

競技成績上位群と競技成績下位群との比較を行うためそれぞれの項目ごとにｔ検定及びx2検定を行った。なお，集計・分析にはSPSS ver22.0　Windowsを用いた。

大分県スポーツ振興基金事業

フェイスシート

Table　1

		ベスト4以上		ベスト8以下		
		N	%	N	%	χ^2値
始めた時期	幼稚園	19	59.4%	13	40.6%	13.34*
	小学校	29	49.2%	30	50.8%	
	中学校	13	23.2%	43	76.8%	
誰からの進め	保護者	17	50.0%	17	50.0%	6.26
	友達	6	28.6%	15	71.4%	
	兄姉	21	53.8%	18	46.2%	
	自分	14	33.3%	28	66.7%	
	その他	3	33.3%	6	66.7%	
武道の選択	剣道	32	66.7%	16	33.3%	21.41*
	柔道	24	26.7%	66	73.3%	
	その他	5	55.6%	4	44.4%	
体育で武道を	やりたい	28	35.0%	52	65.0%	
	やりたくない	2	15.4%	11	84.6%	
武道は必要か	必要	59	42.4%	80	57.6%	1.00
	不必要	1	20.0%	4	80.0%	

大分県スポーツ振興基金事業

剣道の楽しさに関する質問項目

Table　2

	ベスト4以上			ベスト8以下			
	N	平均値	標準偏差	N	平均値	標準偏差	t値
１団体戦で勝つ	61	4.9	0.3	86	4.7	0.5	1.83*
２先生の指導が丁寧	61	4.4	0.8	86	4.4	0.9	0.2
３理想とする技が出せる	61	4.3	1.0	86	3.8	1.1	2.5
４打突部位を打てた時の音	61	4.2	0.9	86	4.1	1.0	0.6
５稽古をして上達を感じる	61	4.6	0.6	86	4.2	0.8	3.6
６審判の誤審で勝つ	61	2.3	1.1	86	2.4	1.0	−0.6
７稽古時仲間と助け合う	61	4.4	0.7	86	4.2	0.8	1.4
８部内で勝つ	61	4.0	0.8	86	4.0	1.0	−0.2
９厳しい指導できる	61	4.4	0.6	86	4.1	0.9	2.47*
１０傷ができても稽古をする	61	3.6	1.1	86	3.5	1.1	0.8
１１きつい稽古で頑張れる	61	4.3	0.8	86	3.9	1.0	2.90*
１２試合で一本が取れる	61	4.7	0.6	86	4.5	0.8	1.6
１３かかり稽古でかかる	61	4.0	1.0	86	3.6	1.0	2.28*

１４技を失敗して外す	61	2.1	1.2	86	2.4	1.1	-1.5
１５気剣体を一致	61	4.3	0.7	86	3.8	0.9	3.47*
１６稽古時声を掛け合う	61	4.6	0.6	86	4.2	0.8	2.84*
１７たくさんの技ができる	61	4.5	0.7	86	4.0	1.0	3.82*
１８励まし合い稽古する	61	4.6	0.6	86	4.3	0.8	2.40*
１９痛さに耐えて稽古をする	61	3.5	1.1	86	3.4	1.0	0.4
２０新しい技を稽古する	61	4.4	0.6	86	4.2	0.8	2.06*
２１個人戦で勝つ	61	4.6	0.6	86	4.5	0.8	1.2
２２目上の人と稽古ができる	61	4.6	0.6	86	4.1	0.9	3.42*
２３みんなで試合にいける	61	4.7	0.5	86	4.3	0.9	2.52*
２４礼儀を学べる	61	4.5	0.7	86	4.3	0.8	1.2
２５大きな声が出せる	61	4.6	0.6	86	4.2	0.9	3.11*
２６運動能力があがる	61	4.6	0.7	86	4.2	0.9	2.69*
２７道場や道具を大切にする	61	4.7	0.5	86	4.4	0.8	3.06*

ストレス度チェック

Table　3

	ベスト4以上			ベスト8以下			
	N	平均値	標準偏差	N	平均値	標準偏差	t値
ストレス関係							
仲間強化	61	23.0	4.2	86	21.7	4.3	1.75*
自己統制	61	17.4	2.1	86	17.0	2.6	1.06
関係維持	61	17.5	2.9	86	16.8	2.7	1.32
ストレス反応	61	9.7	11.6	86	13.4	13.5	-1.73*
幸福感	61	4.8	0.9	86	4.4	1.0	2.89*

Ⅱ　結果及び考察

１．回答者数は147名（男子91名,女子56名）であり，回収率は73.5%である。Table1にフェイスシートのx2値，Table2に剣道の楽しさに関する質問項目のt検定の結果，Table3にストレス度チェックのt検定の結果を示した。表中の「＊」は５%水準の差のあることを示している。

フェイスシートのx2値で有意な差があったものに関しては，「始めた時期」「武道の選択」において有意な差がみられ「始めた時期」に関しては，競技成績がベスト４以上群の方が低年齢から競技を始めている傾向にあり，「武道選択」に関しては，競技成績がベスト４以上群の方が剣道を選択している傾向にあった。このことは，現代剣道の特徴ともいうべきもので，経験年数が多い中学生剣士の方が競技成績が高く，さらに武道の選択においても剣道を指導できる専門の先生がいて，剣道を選択している中学校の方が競技成績が高いことが示唆された。
剣道の楽しさに関する質問項目のｔ検定結果について有意な差があったものについては，１団体戦で勝つ，９厳しい指導を受ける，11きつい稽古で頑張れる，13かかり稽古でかかる，15気剣体を一致，16稽古時声を掛け合う，17たくさんの技ができる，18励まし合い稽古する，20新しい技を稽古する，22目上の人と稽古ができる，23みんなで試合にいける，25大きな声が出せる，26運動能力があがる，27道場や道具を大切にする，となった。

これらの項目は，いずれも競技成績がベスト４以上群の方がベスト８群以下の方より得点が高かった。このことは，中学校体育男女必修「武道の」の指導手引きに明記されている「技が生み出された背景や攻防の意味」「相手を敬う姿勢」「礼法を守る」などいった武道の特性を，競技成績が高い中学生剣士ほど，様々な経験の中から会得していると推察できる。さらに，体力はもちろんコミュニケーション能力や規範意識の向上なども培われていることが考えられる。

剣道を継続していく上でのストレス関係との関係

ストレス関係についてｔ検定結果において有意な差があったものについては，「仲間強化」，「ストレス反応」，「幸福感」となった。「仲間強化」，「幸福感」については，競技成績がベスト４以上群の方がベスト８群以下の方より得点が高かった。「仲間意識」においては，剣道は「個人競技だが集団競技でもある」と言われるように団体戦が主の傾向にある少年剣道界においては，チームの協力は不可欠である。さらに対人競技であるため相手が居て，始めて成立するものであるため，仲間と共に同じ目標に向かい努力する姿勢や相手を尊ぶ心などが養われていることが推察される。

また「幸福感」においても良き指導者に恵まれ，整った環境の中，剣道を学び充実した日々を過ごしていることが推察される。

逆に，「ストレス反応」においては，競技成績がベスト８以上群の方がベスト４群以下の方より得点が高かった。このことは，繰り返しの稽古が必要とされる競技特性のため，他競技に見られる身体能力が高ければある程度通用するといったことは望みにくいこと，さらに日頃の稽古の中で，技術向上が見えにくいことに対してはもちろん，試合においても結果が残らず，環境面などを含めストレスを感じている点があると推察される。