

# 学生剣道における番狂わせの必要条件とは

1200441 齊藤 遼太郎  
高知工科大学経済・マネジメント学群

## はじめに

競技スポーツにおいて勝ち負けが付くことは絶対である。強者が勝ち弱者が負けるという構図は幾度となく目にしてきた。しかし稀に弱者とみなされていた方が勝利を収める場面がある。地力・選手層の厚さ・過去の実績や知名度・相性など多くの観点からみて劣勢と事前に予想されていたにも関わらず観衆を驚かせる「番狂わせ」はスポーツ最大の醍醐味であると考えられる。番狂わせを成し遂げた張本人達は達成感や大きな自信、経験など実に多くのものを手に入れられる。観衆は予想を良い意味で裏切られ弱者が見せた勇気ある戦いに感動さえ覚えるだろう。私自身 16 年間剣道を続けてきた中で印象に残っている試合はどれも番狂わせだ。番狂わせを起こした時の喜び、逆に負けると思っていなかった相手に負けた屈辱。それ程スポーツにおいて大きな存在感を有している。

では何故番狂わせが起きるのか。弱者や格下とされていたはずの者が格上に勝つには必ず理由があるはずだ。サッカードイツ元代表監督である名將ベッケンバウアー氏の有名な言葉に「強いものが勝つわけではない。勝ったものが強い」というものがある。これは勝負ごとにおいて必ずしも格上が勝つとは限らないことを示唆している。

しかし番狂わせを意図的に起こすために具体的な準備や策というものが分からない。様々なスポーツ界で起きた番狂わせの事例を見ても要因を答えられない。ましてや自分の剣道人生で起こした番狂わせでさえ、なぜ勝てたのかと思考を重ねたところで具体的な答えは出なかった。そこで本格的に番狂わせの必要条件とは何か可能な限り見つけ出そうと考えた。ただスポーツの番狂わせとなるとスケールが大きすぎるうえ、不明確な点が多くなる。また、リーグ戦やトーナメントなど大会方式によっては更に範囲が広がる。その為本研

究は学生剣道団体戦のトーナメントによる一発勝負を対象に研究を行う。

以下に本論文の構成を述べる。

「第1章 学生剣道の競技性質」では参考文献上で明らかになっている番狂わせのメカニズムと学生剣道の性質を比較し大まかな方向性を定める。しかし、そもそも番狂わせについての文献自体少ないため剣道という競技の性質を明確にする方へ重点を置く。

「第2章 理想の心理状態と対策」ではスポーツ心理学の文献調査から、番狂わせに関連する心理状態の調査を行う。番狂わせの事例後の選手にヒアリング調査を行う。どのような心理状態で挑むべきなのか、またそこに至るまでの準備とは何が必要なのかを明確にする。

「第3章 戦略とマネジメント」では団体戦におけるオーダーの組み方や戦略を剣道の文献と現役監督からのヒアリング調査により明確にする。また、「孫氏の兵法」の弱者の戦略と剣道の考え方を論述する。

「第4章 番狂わせと第三者の関係性」では試合を行う者以外の影響もあるのではないかと私の仮説である。第三者が試合に与える影響を考察する。また、第三者を味方につけるためにやるべきことも明確にする。

「第5章 考察」では上記で導き出した必要条件を踏まえたうえで、果たして本当にその条件がそろえば番狂わせを意図的に起こすことが可能なのか考察する。また、番狂わせ後の考え方やチームとしての在り方をまとめる。

## 第1章 学生剣道の性質

### 第1節 番狂わせとは

番狂わせは相撲が語源である。相撲には横綱や大関といっ

た番付があり、実力の目安となっている。最高位である横綱は高い実力を有している。負けることもあるがその場合相手は同じ横綱や大関といった実力者ばかりだ。しかしごく稀に番付下位の者が横綱相手に勝利を収め、番付を狂わせることがある。この現象が番狂わせと呼ばれるようになり、他競技でも使われるようになった。そんな番狂わせの大まかなメカニズムを参考文献から紹介する。

『番狂わせが起きやすい競技と少ない競技』（王村 治）より  
番狂わせが起きやすいか否かは大きく下記の二点が重要になるという。

- ① 「得点が入りやすいか否か」
- ② 「ミスを取り返す時間やチャンスが多いか少ないか」

① の理由をまとめると以下のとおりである。  
チャンスが得点に結びつきやすい競技はいかにチャンスを多く作れるかが重要だ。チャンスの数は実力差が顕著に出やすい。体格や身体能力、技術や経験がものをいうため自然と格上側が得点を積み重ねやすいのが理由だ。つまり、得点が入りやすい競技は番狂わせが起きにくいといえる。

② の理由をまとめると以下のとおりである。  
試合時間が長い競技は番狂わせが起きにくい。またミスを挽回するチャンスが多い競技は同じことがいえる。一時的に優勢でも最後は実力差が反映されやすい競技性では番狂わせは起きにくい。

## 第2節 学生剣道の競技性質

剣道の大まかなルールは全日本剣道連盟によると以下のとおりである。

- ・先鋒、次鋒、5将、中堅、3将、副将、大将の計7名1チームとする。
- ・試合時間は5分3本勝負。勝負が決しない場合は引き分けとし勝者数を競う。
- ・勝者数が同数の場合は取得本数の多い方が勝利。取得本数も同じ場合は各チーム1名を指名し、勝負がつくまで延長戦を行う。

「全日本剣道連盟大会規約 <https://www.kendo.or.jp/>」よ

り  
剣道は1対1の個人戦を複数回こなすことでチーム戦としている。これを「団体戦」といい、剣道のみならず柔道・テニス・卓球など個人競技ではこのシステムが使われている。特筆すべきは剣道の団体戦のみ「引き分け」があることだ。他競技の団体戦では勝敗がつくまで試合を行うため実力通りの試合結果になりやすい。剣道の場合5分間いかに劣勢であるかが勝敗がつかなければスコア上では引き分けとして計算される。そのため学生剣道の団体戦において引き分けの使い方は最大のポイントになる。

第1節の①で述べた「得点が入りやすいか否か」という点に関しては上記の引き分けというシステムから相対的に団体戦の中では得点が入りにくいといえる。得点が入りにくいことを裏付けるデータがある（図1）。

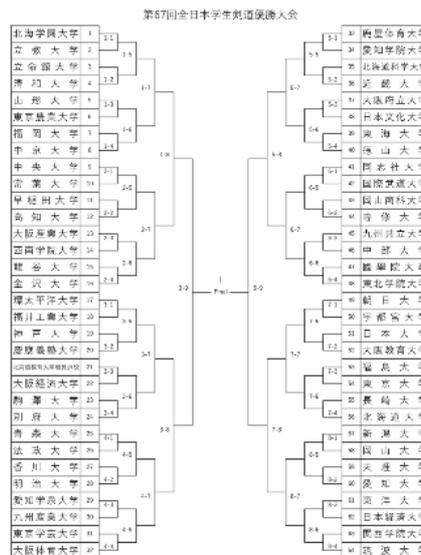


図1 2019年全日本学生剣道優勝大会結果

<https://www.kendo.or.jp>

全日本学生剣道優勝大会とは団体戦日本一を決める唯一の全国大会であり、地方予選を勝ち抜いた全64チームで行われるトーナメント戦である。団体戦は全63試合行われた。個人単位でみると7×63試合、計441試合行われたことになる。このうち引き分けだった試合は266試合、1本勝ちや2本勝など勝負がついた試合は残りの175試合。個人単位でみた

きに引き分けの確率は 60 パーセントとなった。引き分けが過半数を超える剣道は番狂わせが多いと考察できる。

第1節の②で述べた「ミスを取り返す時間やチャンスが多いか少ないか」に関しては、剣道という競技のルール上どのように解釈できるか。個人単位でみてみると2本先取、もしくは5分経過時点で試合が終わる。1度のミスで試合自体が決まりかねない。また、5分間という時間も短いといえる。得点が入りにくいという性質もあるためミスを取り返すチャンスや時間は物理的に少ない。団体戦単位でみてみると7人もいるため他人のミスをカバーできるチャンスは多い。5分×7人で35分と考えれば多いように感じる。確かに同じ相手と35分も試合ができれば如何に得点が入りにくい剣道でも勝敗はつく。実力差があれば尚のことだ。しかし、1人当たりが担当できる時間は5分間のみ。取得できる本数も2本までである。他競技であればエースやミスマッチが発生しているところで時間を割いて得点を量産できる。剣道にはそれが不可能であり第1節から考えると番狂わせを起こしやすい競技ではないかと推測できる。では意図して番狂わせを起こすには何が必要なのか。

## 第2章 理想の心理状態と対策

### 第1節 スポーツ心理学の基本

番狂わせを起こす際にはどのような心理状態が望ましいのか。実力差を覆すためには格下側のパフォーマンスを最大限引き出すことが前提だ。格上相手との試合は他の試合に比べて恐怖心や重圧が大きく、自分自身との戦いにまず勝てなければならない。スポーツ心理学の観点からみて理想の心理状態とは何か。またそこに至るための準備や対策は何か。『基礎から学ぶスポーツ心理学』（佐々木万丈 勁草書房）を要約する形で述べていく。

心理状態には序列が存在する。無気力<怒り<怒り（アンガーマネジメント）<重圧（緊張）<重圧（程よい緊張）<挑戦 とこのようになる。無気力は集中力の欠如によりパフォーマンスが最悪の状態である。怒りは体力の浪費、判断力

の低下を生む。しかしアンガーマネジメントという怒りを抑制する方法を実施すれば多少のパフォーマンス改善になる。

重圧（緊張）は試合に集中はできているが硬さがみられ十分なパフォーマンスとは言えない状態。重圧（程よい緊張）は高い集中力と自信から普段通りのパフォーマンスが出せている状態。挑戦は勝ちたい、こうしたいと本能や自身が前面に押し出され最高のパフォーマンスが発揮できている状態をいう。

心理状態の序列から考えると格上側のほうがまさか格下には負けまいだろうという油断や慢心からくる無気力の陥る可能性がある。また相手に予期せぬ苦戦やそれに対する自分自身への苛立ちなど怒りも格上側のほうが陥る可能性が多いのではないだろうか。格下側は苦しい展開や厳しい試合になることを予期して挑むため格上側に対して無気力や怒りという心理状況には陥りにくいだろう。実力で劣る相手でもパフォーマンスの低下が起こればよい勝負になるはずである。では格下側が適度な重圧や挑戦といった理想の心理状態になるためにはどうすればいいか。

自分より強い相手との試合で理想的な心理状態に持つていくためには2つの大きなポイントがある。①対戦相手を意識しすぎないことと、②自分以外に頼れる心のよりどころとなるものを持つことだ。①は試合直前に、②は試合のずっと前から準備しなくてはならない。

①はどういう意味か。対戦相手を意識しすぎてしまうのは格上や強者との試合に起こりがちである。意識しすぎないことが重要。イメージトレーニングやデータ研究を否定するわけではない。そういう対策は事前に準備すべきである。これだけ準備してきた、あとは自分自身との戦いだと思うことが大切だ。

②はどういう意味か。人間は心のよりどころになる存在がいると強くなれる。試合に向けて準備した多くの時間や対策は試合に対する不安をかき消してくれる。さらにもとにつらい練習を乗り越えたチームメイトの存在、応援してくれる家族。こういう存在は一朝一夕ではできない。試合をする際に

そのような揺ぎ無い存在は強い相手との試合で大きな支えとなる。この2つを実行することで理想の心理状態になりやすく、実力差を埋めることが可能になるだろう。

## 第2節 番狂わせの事例からみる心理状態と準備

剣道界で起きた番狂わせの事例2つを取りあげる。番狂わせを起こしたチームの立役者はどのような心理状態だったのか。そこに至るまでの仮定や準備を記し第1節と比較しながら論述する。

### ① 2016年大阪体育大学対中央大学

大阪体育大学は関西の名門チーム。関西では毎年好成績を収め全国大会に出場し続けている。しかし対する中央大学は計67回行われた(2020年時点)全国大会で14回優勝している。また大学剣道は関東地区のレベルが圧倒的に高い。個人戦も団体戦もベスト8からは関東勢ばかりが名を連ねる。全国大会より関東予選のほうがハイレベルという声もあり、そんな関東予選も2016年の中央大学は優勝して盤石の布陣だった。

大阪体育大学は大方の予想を裏切り、関東の強豪に競り勝ちながら決勝戦へと駒を進める。対するは大本命中央大学。試合は大阪体育大学の先鋒が押されながらも先制する。試合自体は押されながらも粘り強さと思切りの良さで一本を取り続ける。中央大は焦りや、ミスが出てしまい大将に勝負が回ることなく敗れてしまった。

優勝した大阪体育大学の監督や選手は試合を振り返って下記のように述べている。

『大阪体育大学特集』(2017年) 剣道時代より

「まさか優勝できるとは思っていなかった。信じられない。勝因は4年生の仲の良さ。何をやるにも一緒に目に見えない連帯感が理想の試合展開と雰囲気を生んだ。」(村上総監督)

「技術や相手云々は考えてなかった。気持ちで差を埋められないと開き直るとよく動けた。チームメイトが負けると、絶対やり返してやろうという熱い気持ちが込み上げた。」(桃原選手)

「大舞台でいつも以上の力を出せた。その理由は練習量じゃどここの大学にも負けないということ。毎日休みなく練習を行い、その努力に裏付けられた自信があった。」(上原選手)

優勝した監督でさえまさかというほどの出来事。しかし第1節で論述したことを裏付けるかのような選手たちのコメントである。挑戦の心理状態、対戦相手への過剰な意識もない。特筆すべきは絶対的な練習量に対する自信とチームメイトの仲の良さという心のよりどころの存在だ。まさに番狂わせに必要なメンタリティとそこに至るまでの過程がそろっている。

### ②2017年高知工科大学対近畿大学

先述したように大学剣道は関東1強であるが次いで全国で活躍するのは関西である。毎年5月に100校以上のチームが西日本一を決める西日本大会では関西勢ばかりがベスト8に残る。中四国勢は西日本大会では他地区の大学にすぐ負けてしまう。

関西の名門近畿大学は全国大会常連。2016年の西日本大会は準優勝。準優勝メンバーの7人中6人が残る2017年は優勝候補筆頭であり、第2シードとして注目を浴びていた。個人戦で全国大会を決めた選手も多い。対する高知工科大学は当時創部5年目。個人団体ともに誰も全国大会に出場できていない。近畿大学には2016年の練習試合でBチーム相手に1-6の大差で負けている。

西日本大会では高知工科大学が2回戦で中四国王者松山大学に逆転勝利をおさめ勢いに乗る。4回戦で第2シード近畿大学と対戦が決まった。試合は高知工科大学の先鋒がまさかの2本勝ち。すかさず近畿大学も次鋒で2本取り返し工科大は苦しい試合内容が続いた。しかしスコア5分の大將戦までつながる。高知工科大学の大將金滝泰英選手が相手に圧巻の2本勝ちをおさめ会場中がざわめいた。金滝選手は西日本優秀選手に選出され高知工科大学は中四国勢では異例のベスト8に。そこで番狂わせ最大の立役者である金滝選手に当時を振り返ってもらった。以下はヒアリング結果をまとめたものである

・試合をする前は近畿大学に勝つのは難しいと考えていた。

自分のポジションの相手は国体でかつて敗れた過去があったが苦手意識は特に無かった。

・大会の結果や内容共に振り返ると絶好調だが、普段は調子の良し悪しは気にしないようにしている。調子が悪いから負けていいわけではなく、今やれることをやるだけという意識で毎日練習や試合に取り組んでいる。また、初戦や2回戦でできた最高のパフォーマンスが次もできるとは限らない。前の試合はあてにしたらダメだと目の前の試合の事だけ考えている。

・チームメイトの試合を見ながら自分のとこまで勝負を回してこいと思っていた。幼少の時から大将というポジションだけ任せられてきた。「金滝で勝負」という環境下でずっといたせいか大舞台や強い相手とのチームの命運をかけた勝負が好きになった。

・試合後は勝った喜びも当然あったが次の試合を見据えていた。ここまできたら決勝までみんなと行きたい、もっと勝ちたいという気持ちの方が強かった。

・高校時代からメンタルトレーニングを続けている。幼少の時試合が近くなると玄米を食べていたことから1人暮らしになっても続けている。

・家族がとても応援熱心。技術的な口出しなどせず自分の活躍をととても喜んでくれる。良い環境で剣道に取り組めているので感謝している。その気持ちを抱きながら勝つ事で恩返ししたいと試合に臨んでいる。

金滝選手も第1節で論述した2つの条件を満たしている事が分かる。対戦相手云々より自身のパフォーマンスに対する独特な見解から対戦相手より試合そのものに集中できていることがわかる。なにより金滝氏の過去や環境が彼の大きな心の拠り所となっており絶対的な自信の要因が垣間見えた。ヒアリングの中で最も興味深かったのは調子の良し悪しを考えないようにしているという発言だ。調子が良いなど自覚自体雑念であり、その途端試合に対する集中が散漫になることはよくある。負けたことを調子が悪かったと一言で逃げてしまう選手も多いだろう。金滝氏の考え方はその2つを未然に防いで

おり理想の心理状態に普段から近いと考えられる。

これらの事例から番狂わせを起こす心理状態は分かっているもそこに至るまでには非常に難しいことが分かる。しかし実力差を埋める為には理想の心理状態というのは必要である。

### 第3章 学生剣道の戦略

#### 第1節 剣道の定石

どの競技にも歴史や伝統があり、その中で無駄を省き洗練された定石や基礎が存在する。強豪ほどその定石を高いレベルでこなしている。特に剣道は伝統を重んじる競技であり絶対の剣道スタイルと戦略がある。

剣道の団体戦は7つのポジションが存在し1人ずつ順に試合を行う。ポジションに当てはめた7人の並びをオーダーという。ポジションの適正、各ポジションの対戦相手、試合展開によってスコアや勝敗は大きく変化する。基本的に剣道のトーナメント戦は各試合オーダーの変更は自由である。剣道は試合中に選手交代やフォーメーションの変更はできないためこのオーダーの組み方が戦略の大部分を占める。剣道の定石とは何か。そこで全日本選手権優勝経験のある鈴木剛氏の著書『剣道必勝戦術 60』を要約する形で述べていく。

・チームの勝敗を左右する局面が多い後衛（3将、副将、大将）が最も重要。経験実力ともに優れた選手を置く。特に大将は最も強い選手にすべき。

・次に前衛（先鋒、次鋒）が大切。試合の流れを引き寄せられる思い切りのいい攻撃的な選手が向いている。

・中盤（5将、中堅）は試合の流れをよく見るべき。無駄な失点は避けたい。

・オーダーはあまり変更すべきではない。選手の性格や適性にあつた所で経験を積ませるべき。

・常に先手を意識して中心を攻める。手元をあげる、構えを崩すのはダメ。

・一本取ったらさらに強い攻めを意識。守り切ろうという考えは隙をみせて反撃の余地を与えてしまう。

どのチームも鈴木氏の見解に近いオーダーを組んでおり、

それがチームの力を引き出しやすいことは剣道界では常識である。また著書では一貫して攻撃的且つ自ら試合を動かす術が多く書かれている。剣道の練習法は攻撃ばかりであり守りはほとんど実戦での独学だ。「見苦しき勝者になるよりは美しき敗者たれ」という剣道界で非常に有名な言葉から分かるように正々堂々とした美しい攻撃的な剣道は皆が目指すところであり絶対的な評価をされる。

## 第2節 格上に勝つ為の戦略

どのチームも長期的なチーム作りを見据えて定石通りのオーダーを組み、練習をする。それこそが最も効率的であるが格上のチームと対戦した場合ほぼ確実に負けるだろう。剣道において格上相手に有効な戦略はないのか。高知工科大学剣道部監督中山晋吾氏に話を伺った。中山氏は国体優勝、関西学生大会準優勝、西日本勤労者大会3位などの実績をもつ。基本的なオーダーの組み方や戦略は鈴木氏と同じであり、それに向けた練習に取り組んでいる。しかし格上と戦う際は別だと話す。

- ・格上は基本トーナメントを通してオーダーは変えない。そこを逆手にとって格下側はオーダーを変更すべき。
- ・少しでも技術的に相性がいい組み合わせを意図して作る。自分たち本来の型やポジションなどの固定観念を捨てさせ、予期せぬオーダーで相手に心理的な圧をかける。
- ・勝てる1人の選手と引き分けに持ち込める6人の選手によるロースコアの試合が理想的
- ・普段から基本の構えを崩し守りの姿勢に入るのは成長を妨げる。しかし、格上との戦いではピンチになったら思いっきり守れと指示している。格上の攻めに中途半端に合わせるぐらいならそのほうが良い。
- ・逃げてばかりでは反則を取られる。攻撃に転じるならば有利な状況のみ攻めること。相手が打突した直後、コート際に追い込んだとろなど。強いチームや選手は格下相手に粘られ点が取れないとやがて雑な攻めが増える。そこも狙いどころ。

・泥臭く、形は崩れても食らいつく姿勢が大切。その姿勢は審判やチームメイトの心をつかむ。

・学生はチームの為に己を犠牲に献身的な働きができる子が多い。役割を各々にしっかり伝える。

・負けた時は監督の責任だと選手には伝えている。試合直前はあまり多くは語らないようにしている。

中山氏の語る弱者の戦略は普段の練習で取り組んでいる方針とは若干差異がある。それはいつものように戦っては格上相手には勝てないことを示唆している。また自分たちが格下であることを客観的に判断できていることが前提の戦略だと感じた。相手が強そうといった不安からくる漠然としたイメージではなく、何が相手に劣っているのかを判断し認めることができはじめてこの戦略が有効だと考える。

## 第3節 孫子の戦略

戦略といえば兵法書である孫子が有名だ。孫子は世界最古にして最も有名な兵法書として親しまれてきた。戦争に勝つ為の戦略として数多くの理論を持つ。現代では有名企業の社長やプロスポーツチームの経営者がまさに現代の戦争を勝ち抜く為に愛読していることも珍しくない。その為学生剣道にも活用できる戦略があるのではないかと考えた。孫子は弱者としての戦い方を論述している。『孫子』（浅野裕一 1997）の謀攻篇（40～69頁）から弱者の戦略をまとめたものが以下のとおりである。

・「少なければ即ち能く之を逃れ、若かざれば即ち能く之を退く」

攻撃の機会を伺いながら退却せよ。最初から戦わず上手く敵を避けろという意味である。剣道に置き換えれば守りを固め上手く時間を使い、僅かなチャンスに臨みをかける戦い方になる。

・「我は集まりて一と為り、敵は分かれて十と為らばこれ十を以ってその一を攻むるなり」

全体の数や力で劣っているならばこちらは僅かな戦力を1つに集中させろ。総力戦ではなく局所戦を制せよという意味である。これは剣道のオーダーに通ずるものがある。格上の際の

無いバランスの良いオーダーの中で相対的に見てポイントを取れそうな所に主軸選手や相性の良い選手をあてる戦略が有効と言えるだろう。

・「上下の欲を同じゅうするは勝つ。虞を以て不虞を待つは勝つ。将の能にして君の御せざるは勝つ」

弱者は戦力で劣るなら上下間の意思の統一が不可欠。指揮官は明確な戦略を練って強者の事を深く知る事。更にその戦略を実行できる有能な部下と、余計な干渉をしない指揮官ならば戦いは勝てるという意味である。学生剣道ならば選手と監督の関係性に当てはまる。普段から良好な関係を築くこと。監督が格上のチームに対して深い理解と戦略を併せ持つ事。それを忠実に実行できる学生とプレッシャーや複雑な指示を与えない監督がいれば勝てると言えるだろう

以上を踏まえて孫子の弱者の戦略を剣道に活用することはできるだろうか。私は第2節にて中山氏が考える弱者の戦略が、孫子の考え方に通ずると感じた。両者共通している点は「徹底」と「組織力」の2点だ。

前者の考え方はどういう意味か。格下側の戦い方は役割、チームの方針、戦略など制約や決まりごとが多い。私自身、初めはむしろ可能性や選択肢を狭めてしまうのは悪手ではないかと考えた。しかしあえて格上側に対してやれることが少ない状況で的を絞り、その選択肢を「徹底」させる方が番狂わせの可能性を高めることに気づいた。何故ならその方が迷いを断ち、各々が力を出しやすいからである。格下側が中途半端な戦略や土気ならば全く怖くない。強い意志を持ち「徹底」した戦い方をされる方が格上側にとっては厄介である。

後者の「組織力」に関しては競技外としての意味合いが強いと考える。強者と呼ばれるチームは個の力は当然秀でている。戦略の理解度、実行できる地力の高さ、意思の取れた連携といった意味での組織力もちろん高い。そういうチームには一致団結して戦うのは大前提の話であり、中山氏や孫子のいう「組織力」とは良好な人間関係にあると考える。果たしてチームに不満がある状態で献身的な働きができるだろうか。監督と選手の意思疎通ができずして番狂わせを起こすた

めの戦略が実行できるだろうか。格下側はこういう所で格上側に勝っている必要があると考える。競技としては目に見えない力であるため傍目から見たら不思議な番狂わせに見えるかもしれない。その競技外で培う「組織力」こそ見えないところで格の差を埋めるのではないかと考えた。

## 第4章 番狂わせと第三者の関係

### 第1節 審判が試合に与える影響の大きさ

審判が試合に与える影響は競技毎に差異がある。私自身剣道の場合どうかというと、とても大きいと考えている。主観的な判断が与える影響力が他競技と比べて大きいからだ。主観的判断は他競技でも存在する。野球のストライクゾーンも人や試合状況によって変化し、サッカーの接触プレーによるファウルもイエローカードやレッドカードなどもそうだ。しかし剣道は得点そのものが審判の主観によって決まる為非常に影響が大きい。また第1章で論述したように剣道は点が入りにくいいため1回の誤審で敗北に直結することはよくある話だ。誤審で本来なら自分の一本になるところが相手の一本になってしまったなんて事が起きたら致命的である。

一本の定義も曖昧な上に審判によって見解が違う。当たっているのに1本にならないこともしばしばある。気迫が不十分、打突時の姿勢が崩れているなど審判間で見解の相違が生じる。他競技は誤審を防ぐ為にビデオ判定やチャレンジシステムなどが実施されている一方で剣道は審判の威厳を尊重する考えが根強い。また、誤審に対して感情は表に出すなという教えは剣道界では常識の教えである為審判の力は非常に大きい競技だ。そこで私は試合に対する影響力がそこまで大きいならば、審判を味方につけることこそ学生剣道における番狂わせの必要条件では無いかと考察した。

### 第2節 ハンドワゴン効果

剣道では審判にハンドワゴン効果が大きく表れている競技であると考え。ハンドワゴン効果とは心理学用語である。多勢に乗る、勝ち馬に乗る、大衆の思想に身を任せるという意味である。では何故ハンドワゴン効果が剣道で大きく表れ

ているといえるのか。それは剣道界でネームバリューが非常に大きな力を有しているからだ。

剣道で必須の防具の一部に「垂れ」がある。この垂れは所属チーム名と自分の名前が大きく書かれている。アップの時間や1回戦でさえ名の知れた強者は注目を浴びる。また、無名であっても強者の風格のある選手がいたら自然と垂れに目が行く。名前と所属チームと剣道スタイルがセットで記憶に残りやすく無意識のうちに試合前からその選手主体でみてしまいがちだ。こういった無意識のうちに起きてしまうハンドワゴン効果には技術的な要因もあると先の中山氏は以下のような見解を述べた。

「剣のスピードや威力はどうしても格上側に目を奪われる。格上側の打突を一本と認めた場合そこが基準になってしまう。そうなると格下側の打突が不十分とみなされやすくなり、はたからみると審判が格上に肩入れしているようにみえる。」

上記のような無意識のうちに起きてしまうハンドワゴン効果と対照的に意図的なハンドワゴン効果も存在する。例えばボクシングの絶対王者の連続無敗記録が続いている試合でハンドワゴン効果が起きた事例がある。審判が自分の際どいジャッジで歴史的記録に幕を下ろしてしまうことへの恐怖から強者に有利な判定をしてしまい、王者は勝利をおさめたがメディアでは審判の肩入れで勝利しただけと酷評されてしまった。

### 第3節 アンダードック効果

ハンドワゴン効果に対してアンダードック効果という心理学用語がある。負け犬効果とも言われ、劣勢や少数派に肩入れしてしまう心理の意味を持つ。日本人にとっては判官贔屓という言葉の方が馴染み深いだろう。日本の国民性からしてアンダードック効果の方が多くの場面で表れている。サクセスストーリーや甲子園での逆転劇など根強い人気があることから分かる。他にも例を挙げるとマーケティング界では閉店セールがある。番狂わせにはこのアンダードック効果を使い、審判を味方につけることが必要不可欠なのではないかと

考えた。では具体的にどうすれば良いのか。例えば『ハーバード大学 ニールハパリアの実験 (1940年)』では次のような結果が表れた。

ハーバード大学 181名を対象に実験を行なった。

A 業績は悪いが礼儀正しく熱意のある会社

B 業績は良いが横柄な態度の会社

どちらの会社の商品を買うかという質問に対してほとんどの学生がAを選んだ。

A 苦しい状況で弱音を吐いて周りに助けを求めている人

B 苦しい状況で黙って何も言わずに努力する人

どちらの人を助けたいかという質問に対してほとんどの学生がBを選んだ。

この実験から考察できることを学生剣道の試合に当てはめてみる。アンダードック効果にまず必要なものは一生懸命さである。第3章の中山氏も泥臭さや必死さが審判の心を掴むと述べていたようにまずはここが大事である。更に礼儀も必要である。審判の対して不服な態度や対戦相手に対してラフなプレーなどは厳禁である事がわかる。そして最後に弱みを自ら見せないという点だ。弱者に心打たれ手助けしたくなるような人は上記の実験で分かる通り弱みを自ら見せない。スポーツにおいて、格上相手に苦しい展開になったとしても辛い表情や素振りを見せない事が重要だと考えられる。

## 第5章 考察

学生剣道の番狂わせに必要な条件は数多くあると考えられる。まずは第1章で述べた剣道の性質と番狂わせの知識を身に着けることだ。次に第2章で述べた理想の心理状態になることが必要だ。つまり挑戦の心理状態であるがここにたどり着くためには対戦相手を意識しすぎないことと自分以外の心のよりどころを作ることが条件である。そのためには普段から長い準備と強い意識をもたなければならない。第3章で述べた対格上用の戦略も重要だ。選手の役割を明確にし、戦略を実行する。そこでは役割や戦略の徹底と、競技外での組織力が求められる。最後に第4章で述べた剣道の試合に対する影響力が

大きい審判を味方にすることだ。アンダードック効果を用いて味方にするためには泥臭さや礼儀正しさ、弱みを見せない姿勢が不可欠である。これらの条件は番狂わせを起こすために必要であると考える。

しかし上記の条件を満たした時に番狂わせが必ず起こり得ると言えるだろうか。私はそうとは限らないと考える。元々実力差が開いた相手であるため格下側が番狂わせの条件を満たしていたとしても、格上側がいつも通りもしくはそれ以上のパフォーマンスを発揮した際やはり厳しい戦いになるからである。また、いくら番狂わせとはいえ実力差が極端に離れていると、必要条件を満たしてもその差は埋まらない。第4章で第3者である審判を味方につける仮説を提唱したがこれも問題がある。極論を言えば審判も人間であるため剣道に関する見解も人それぞれである。審判全員を確実に味方につけるのもまた至難であり、あくまでも味方になる可能性が高い手法を考えるのが精一杯である。

これまで論述してきた以上に番狂わせとは複雑な要素が多く重なり合わなければならず、スポーツ界でも未知の部分ばかりである。多少の運もなければ成り立たない為稀にしか起きないのであろう。故に番狂わせは観るものや起した者にスポーツ最大の喜びを与えられる存在だと考える。運も必要であると述べたが、数少ないチャンスが巡ってきた時にそれをものできる最低限の実力や数多の準備を日頃からしているものにのみ番狂わせを起こす権利がある。奇策や知識も大切だが結局最後は地道な鍛錬の積み重ねこそが最大の必要条件だと考える。

私自身の経験も含めてだが、番狂わせを起こした後が非常に大切である。番狂わせが起きた勝負の瞬間は格下側が勝者、いわば格上という扱いになる。しかしあくまでも実力は相手の方が上だったという事実を忘れてはならない。ありとあらゆる条件が重なり実力以上のものが出せることなど稀である。強豪に勝ったパフォーマンスをいつでも出せたら本当の意味で強者と言えるだろうがそれは難しい。番狂わせで得た経験は自信にしても過信をしてはいけない。技術的な面で

言っても対格上用の戦い方やオーダーを続けるのは成長を止めてしまう。どの競技でも最後に頂点に立ち続けている選手やチームは基本や定石を長い年月をかけて突き詰めて完成されている。番狂わせ自体に目を眩ませて競技の本質を見失ってはならない。

## おわりに

私は一生剣道を続けて行こうと思っている。競技者として私より格上の選手がたくさん存在しており、そんな選手に何度も敗北し辛い思いをして来た。それでも続けようと思っているのは番狂わせの存在だ。勝負はやってみないとわからない。この言葉は強者にとっては戒めとなり弱者にとっては希望となる。弱者が勝ちうるからこそスポーツは面白い。沢山負けても記憶に残る番狂わせで得た1勝がスポーツを続ける理由になっている人もいるのではないだろうか。少なくとも私はそうである。もう一度、番狂わせを起こした際の形容し難い喜びを味わってみたい。そう思うと地道な練習が苦ではない。番狂わせは起こした者だけでなく多くの人に影響を与える。応援していたものには感動を与えるだろう。起こされたものとしては勝負の怖さを痛感し、自分自身を見つめなおすいい機会になるかもしれない。そうやってスポーツ界の番狂わせは互いを刺激しあい、より高い競技レベルへの発展に繋がっていくのではないかと考える。

## 参考文献

- ・鉄人ノンフィクション編集部 (2019) 『スポーツ世紀の番狂わせ』 鉄人文庫
- ・浅野 裕一 (1997) 『孫子』 講談社学術文庫
- ・佐々木 万丈 (2012) 『基礎から学ぶスポーツ心理学』 勁草書房
- ・鈴木 剛 (2012) 『剣道必勝戦術60』 メイツ社
- ・王村 治 (2015) 『番狂わせが起きやすい競技と少ない競技』 文春文庫
- ・剣道時代編集部 (2017) 『これが大阪体育大学だ』 剣道時代

・『ソロモンアッシュの実験 (1951)』

<https://creativeideanote.com/psy17/>

・『ハーバード大学 ニールハバリアの実験 (1940)』

<https://sekasyuu.jp/122/>

・『全日本剣道連盟ホームページ』

<https://www.kendo.or.jp/>