

T.SASAKI

1. 杖道とは

杖道とは2人1組で打つ・突く・払う技を寸止めでし、お互い木刀で演武する武道。杖道の起源は江戸時代初期に夢想権之助(むそうごんのすけ)が創始した神道夢想流杖術を起源とする。夢想権之助とは江戸時代の剣客であり、宮本武蔵に敗れたとされている。

そして、明治から昭和にかけて大日本武徳会が創設され、優れた杖術家に「範士」「教士」「錬士」の称号を授与した。そして、昭和以降は「全日本剣道連盟杖道」が制定された。現在最も修行人口が多く、一般に杖道といえば全日本剣道連盟杖道を指す。

福島県出身の杖術家が警視庁に奉職し警杖術を指導し、現代の日本の警察等において武器又は捕具として使用される棒の武術になっている。警棒より長く、全長は90cm・120cm・180cmの3種類が存在する。

杖道は型が決まっており、単独で行う「基本」と二人(打太刀、仕杖)で行う「形」がある。打太刀は木刀、仕杖は杖(じょう)と呼ぶ木製の棒を用いる。杖の長さは、立って足下から胸の高さまでの長さが良いとされている。

基本をしっかりと身につければ身体的、年齢的なハンディが少ないので、これまで武道を学んだことがない方、あまり運動をしてこなかった方にも無理なく楽しく取り組むことができ、入門が比較的容易な武道だ。

杖道は、精神の修養と身体の鍛錬を第一義とし、その目的は精神修養にある。杖道鍛錬の効果として、次の5点が挙げられる。

1. 礼儀、信義、誠実、忍耐等の精神が養われる。
2. 身体を強健にし、活動を敏活にする。
3. 姿勢態度がよくなる。
4. 判断力、決断力が養われ、自信をもって事に当たれるようになる。
5. 対人関係がよくなり、社会生活に必要な協調性が養われる。

2. 勝敗はいかに決するのか

試合は2組で紅白に分かれ、決められた手順の型を演武し、3人の審判員の評価(旗の多数決)で勝敗を決める。剣道のような自由に技を掛け合う試合ではない。

剣道の場合、勝敗は試合時間のうちに三本勝負の場合二本、一本勝負の場合一本先取した選手を勝ちとする。また三本勝負において一方が一本を取り、そのまま試合時間が終了した場合にはその選手を勝ちとする。試合時間内に勝敗が決しない場合には、延長戦を行い先に一本取った選手を勝ちとする。延長の代わりに判定あるいは抽選によって勝敗を

決する場合、または引き分けとする場合もある。判定および抽選の場合には勝者に一本が与えられる。

一方の杖道では、試合時間もなければ3本勝負などルールも設けられていない。杖道の試合は、2組の仕杖・打太刀が指定された形を同時に演武し、技と間合いの正確さ、氣勢の充実度などにより勝敗を判定しますが、必ずしもフィジカルの面で有利な組が勝利するわけではないのが杖道の魅力のひとつです。いわゆる力まかせの武道ではないことも、多くの方々に親しまれる要因となっている。

3. 決定的瞬間のスナップショット

