

鈴木 達朗

”タクティカル・ピリオダイゼーションとは何か” 一増補

S.35.

「プレーモデルとは、ただの知識であるわけではなく、その知識を実現可能にする術を知ることである。プレーモデルは、それを知識として理解することのみが目的なのではなく、それを実際のゲームで実現しようとする、ひとつの可能性である。プレーモデルは、問題の解決自体というわけではなく、その問題解決に向けて取り組むための、ひとつの可能性である」。

つまり、プレーモデルとは、チームの発展過程全体を示す道標やガイドのようなものである。そこから、監督・コーチの役割が規定できる：

「監督・コーチとは、そのチームに最適なあるひとつのサッカーを構築する設計者である」。

全ての選手にマッチする、普遍的に理想的な特定のこのサッカーというモデルはどこにも存在しない。そうではなく、そのチームにとって理想的な、ひとつのモデルがあるだけである。言葉を変えて、簡単に言ってしまうと、次のようになる：

「理想的なサッカーとは、チームによって異なる」。

要するに、監督が勝手に理想的なイメージを追い求めて、それを選手に求めても、それをプレーモデルとは呼べないのである。そうではなくて、プレーモデルを構築する際には、次のように問わなくてはいけない — チームの構成要素である選手全員が、彼らの能力、ポテンシャルを最大限に発揮できるようなモデルはどのようなものか。以下は、監督と選手間のつながりを、簡単な図にしたものである：

Trainer (Analyse → Model/Vision) ↔ **Spieler** (Vision → Leistung)

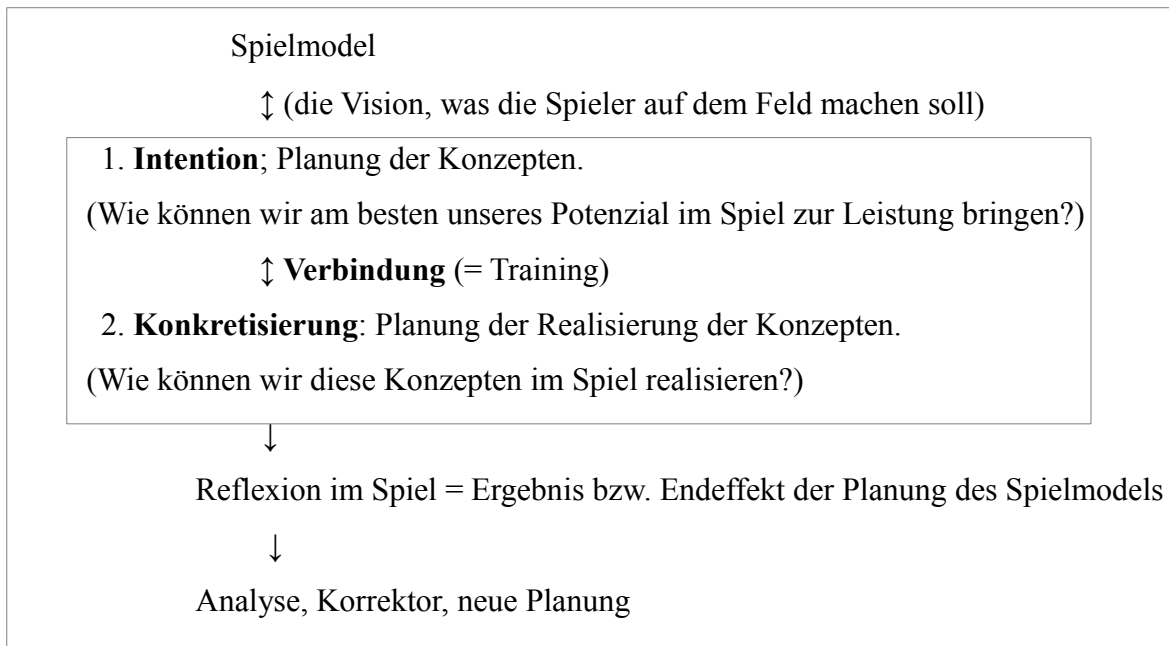
この著書 (S.39) によれば、「プレーモデルは、チームの性質に合わせて規定されなければならない。コーチは、フォーメーションや、選手のポジションだけではなく、ゲーム中にピッチ上で実際に現れるであろう、選手間の関係についても、配慮しなければならない」。

プレーモデルは、選手に明確なヴィジョンを与え、次に何をすべきか、を予測する能力を最大化する。この、先をイメージして予測する能力は、選手の集団としての創造力が必要である。つまり、ピッチ上の全ての選手が、皆、同じ方向性の下に予測をしている、ということである。彼らは、プレーモデルという、共通の枠組みの中で、ゲーム中、これから何が起こりうるべきか、をイメージしている。それによって、彼らがトレーニングで行ったことが、実際のゲームの中で自然と反映されるようになる。このことから、プレーモデルは次のように言うことができる；「プレーモデルとは、コーチが、それによって選手全員を、あるひとつの共通する方向性の元に、これから起こるべきことを予測させることを可能にする枠組みである」。以下は、プレーモデルの構造である：

- | | |
|----|--|
| 1. | Spielmodel.
⇕ Fraktal |
| 2. | Prinzipien 1. 2. 3....
(Prinzipien sind: Generelleres bzw. vages Verhalten der Spielern im Spiel, das der Trainer seinen Spielern sowohl kollektiv auch individuell verlangen will. Sie sind die Unterstruktur des Spielmodels.)
⇕ Fraktal |
| 3. | Subprinzipien 1.1., 1.2., 1.3., 1.4., ... 2.1., 2.2., 2.3., ... 3.1., 3.2., 3.3....
(Subprinzipien sind: mehr spezifische bzw. konkreteres Verhalten der Spielern als Prinzipien. Sie sind die Unterstruktur der Prinzipien.)
⇕ Fraktal |
| 4. | Subsubprinzipien 1.1.1., 1.1.2., 1.1.3., 1.1.4., .1.2.1., 1.2.2., 1.2.3.,.....
(Ebd. Und noch konkreter und detaillierter....) |

下の図のように、プレーモデルを浸透させるためには、コーチは 2 方向のプラン

を立てなければならない:



1つは、プレーモデルの構築のためのプランニングであり、もうひとつは、そのモデルを、いかにグラウンドの上で実現させるか、というプロセスをプランニングする。この両者を結びつけるのが、トレーニングである。

S.73. - 76.

集中力: サッカー選手は、サッカーの試合のための、サッカーに特化された集中力が必要とする。その集中力とは、休み無く持続する種類のものである。サッカーの試合とは、複合的な現象である。つまり、いわゆる”全体”と呼ばれる、その複合的な現象に適した集中力が必要なのである。”全体”とは、全てが同時に起こり、その構成要素の単純な総計を、量的に超過し、それによって、質的に変化する、というものである。この集中力を身に付けるためには、”ゲーム中という文脈”が必要であり、選手は、その中に身を置く必要がある。

S.88.

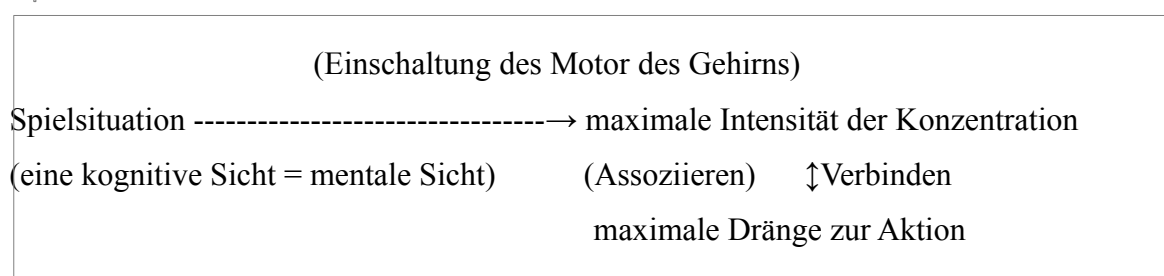
強度・緊張度・テンション＝戦術的集中力

「我々が強度・テンションと言うとき、それは集中力の緊張度について話してい

る。我々が、ボリューム・内容量というとき、それは、集中力の緊張度の内容量について述べている」と、ルイ・フェリアは述べている。それは、つまり、タクティカル・ピリオダイゼーションについて話すとき、強度というのは、意識をどれだけ集中させることができるか、ということである。ここで、強度を定義するのなら、次のようになる：「強度とは、ゲームないしはトレーニングの中で自らを必然的にアクションへと駆り立てるような、精神・感情的な充溢である」。極端な例を挙げれば、スターティングメンバーを争っているような状況の中で、6対4のようなゲームをゴール前で行い、見方がピンチのとき、とっさに、また必然的に身体を投げ出してシュートをブロックに行くような、そのような動きを駆り立てるような精神・感情的な充溢を集中力の緊張度と呼ぶ。もし、このテンションを最大限にまで上げることができれば、必然的に、身体的な負荷も上がる。しかし、その場合、一週間のプランニングの中で、回復に充てる時間も考えなければならない。この、一週間のプランニングの中で、いかに集中力の緊張度を調節するのか、がタクティカル・ピリオダイゼーションのポイントとなる。つまり、集中力のテンションが上がるほど、アクションへの衝動も強くなる。その意味で、「緊張度・テンションは、集中力の基盤である。そして、集中力は、プレーの基盤である。なぜなら、サッカーのゲーム中で、状況は常に変わり続け、選手はそれに対応するために、常に集中力を要求される。したがって、選手が、その集中力のテンションを経験・感覚的に掴むためには、トレーニングの中で、実際の公式戦と同じテンション・緊張度まで集中力を高めることを求められる。トレーニングの目的のひとつは、集中力のキャパシティの最大値を引き上げることである。それによって、選手は、最大速度の公式戦の中で、彼らの集中力の緊張度の密度を維持する能力を、確かなものとしていく」。したがって、ここで重要なのは、トレーニングはグローバル・メソッドによって行われなければならない、ということである。その際に、トレーニングのテーマ設定を、明確に伝えられていなければならない。視覚的、論理的に、明確にし、誰もが解るようにしておかなければならない。それによって、選手はゲームの中に内包された構造を見出し、それを彼ら自身の認知・知覚と結びつけることができるからだ。ここで、大切なのは、集中力やテンションを、何か、漠然とした抽象的なものとして捉えてはならない、ということである。選手に、「集中しろ」と言ったところで、しかたがないのであって、むしろ、選手が必然的に集中せざるを得ないような環境・状況を作るこ

とが重要なのである。ヴィトール・フラデによれば、集中力の緊張度は、「本当の時間」の中で、鍛えられなければならない。つまり、ここでいう強度とは、実際の試合の中で必要にされる意識の緊張（テンション）のことである（ここでいう緊張とは、がちがちに緊張する、というのではなく、日本語で言うところの、いわゆる「テンション」の方がニュアンスに近い。公式戦のテンションでトレーニングをする、と言えは感覚的に分かりやすいだろう）。チームの競技レベルを引き上げ、安定させるためには、プレーモデルの、段階を踏んだ発展が必要となり、それに応じて、トレーニングに組み込んでいかなければならない。その意味で、タクティカル・ピリオダイゼーションは、次のように定義できる：**タクティカル・ピリオダイゼーションとは、プレーモデルに属するコンセプトを段階的に発展させ、浸透させていくプロセスである。**したがって、トレーニングに、“全体”という概念に基づいているグローバルメソッドを導入することは、論理的に、無矛盾である。なぜなら、各構成要素の個々人の選手の発展がプレーモデルの発展を促し、プレーモデルの浸透が、結果へと結びつき、選手の競技レベルを引き上げるからだ。このトレーニングメソッドには、個人とチームという境目がなく、また、認知・頭脳的なトレーニングと身体的なトレーニング、という区別も無い。もし、ゲーム中に、このプレーモデルを安定して実現させることが目的で、評価の尺度になるならば、結果のいかんにかかわらず、それが出来なかった場合、そこには何らかの問題があった、と見なければならない。それが、プレーモデルの設定に問題があったのか、トレーニングに問題があったのか、選手のプレー自体に問題があったのか、といったチームの問題点を明確に見つけるのにも、明確で正確なプレーモデルの設定は有益である。コーチは、常に、実際の公式戦の速さのなかでプレーすることを、要求しなければならない。同時に、選手は、実際の試合の速さでプレーしなければならないような状況を必要とする。それによって、彼らは、公式戦のプレースピードでプレーする集中力の緊張度を獲得する。以下は、どのようにトレーニングが機能するのか、を表した簡単な図である：

Training



評価尺度としてのプレーモデル

試合後、プレーモデルは、その週のトレーニングがうまくいったのか、どうかを評価する尺度となる。試合後のみならず、練習後のフィードバックも、その基準によって与えられる。”どのぐらい自分たちのチームが発展したか？”という問いは、つまり、”どのぐらいのレベルの中で、どのぐらいの精度で自分たちのプレーモデルを実現させることができたか”、に置き換えることができる。この評価基準を明確にするためには、コーチ自身が、そのプレーモデルの映像を頭の中にしっかりと持っていなければならない。同時に、その評価が正確なものであるためには、このモデル設定が、そのチームにとって最適なものでなければならない。つまり、プレーモデルとは、コーチが簡単に、自分がやりたいようなサッカー設定する、というものではない。そうではなく、それはチームに所属する選手全員がその能力・ポテンシャルをグラウンド上で最大限に発揮できるようなものでなければならない。そのためには、自チーム、個々の対戦相手、所属するリーグ全体のレベル、年齢のカテゴリーなどを総合的に分析できる専門的な能力が必要になる。したがって、プレーモデルの設定は、チームの状況に合わせた目標設定無しに、規定することはできない。どの程度の期間、時間をかけることができるのか、どの程度性急に結果を出さないといけないのか、それとも、まず選手が結果よりもサッカーそのものを学ぶためのカテゴリーなのか、などをプレーモデルの設定に関して、考慮に入れなければならない。先に述べたように、普遍的に理想的なモデルがあるわけではなく、そのチームにとって、理想的なモデルのひとつがあるだけである。

だからこそ、指導者は、サッカーを良く知ること、深く理解していることが求められる。それがなければ、正確な分析はできず、分析が正確でなければ、適正な目標設定ができず、適切な目標設定ができなければ、適切なプレーモデルの設定もできない。そして、このモデルを選手に実現してもらうためには、選手にモデルの意味、各コンセプトの機能をきっちりと理解してもらわなければならない。それは、コーチには、言葉によって、またヴィジュアル化によって、その抽象的なイメージを具体的な形にして、選手に伝える能力が求められる、ということである。つまり、簡単に言ってしまうと、コミュニケーション能力が必要になる。

おそらく、このメソッドをモウリーニョが使いこなしているのは、彼が、大学で教鞭を取れるほどのインテリジェンス（＝言語運用能力）を備えているからだ。指導者は、だから、サッカーのみならず、世界のあらゆる分野について、学ぶ必要があるのだ。