

サッカーの攻撃における スペースを作る動き、スペースを使う動きの 指導法に関する研究

松本 光弘・上田 丈晴*

Developing a Coaching Method for Creating space and Exploiting space by the Attacking Combination in Soccer

MATSUMOTO Mitsuhiro and UEDA Takeharu*

The aim of this study is to develop an effective coaching method about the movement of an offensive player to make space and to use space in a soccer game.

It is called "Creating space" that the offensive player A says to the teammate B "Come on!" and that B plays the space where A has left, when A wants B to play in the space where A is now. It is called "Exploiting space" that the player A says to B "Get out!" and makes B leave the space and plays the space, when A wants to play in the space where B is now.

These combination plays are coached at the two following stages. At the first stage we coach them by a method that uses more markers than players without a ball, and at the second stage with a ball.

At the first stage we coach two kinds of movement, "Creating space" and "Exploiting space" when the player moves to a vacant marker. The first movement is that the player A says to B "Come on!" and that B moves to a vacant marker. The latter one is that A says to B "Get out!" and makes B move to a vacant marker and moves to the marker where B was.

At the second stage we coach the combination plays, learned at the first stage, with a ball. Firstly we do them without moving and next we do them moving toward the goal.

Key words: soccer, offensive player, creating space, exploit space

．緒 言

現在のサッカーでは、「中盤が非常にコンパクトになりプレッシャーが増大したため、時間的にも空間的にも余裕がなく」、フィールドでは「No time & No spaceのサッカーが展開」³⁾ されている。

Hughesは「サッカーの試合はスペースを作り、使うことによって勝つことができる」^{1, 2)} としているが、「No time & No space」の現在のサッカーにおいて、攻撃側チームのプレーヤーがお互いのコンビネーションを駆使して空間 (Open space) を

作り、さらに、その作られた空間 (Open space) をすばやく利用して攻撃における有利さを作り出す戦術、つまり「スペースを作る動き (Make the space, Creating the space)」と「スペースを使う動き (Use the space, Exploit the space)」が重要となってきた。例えば、'01-'02シーズンのイタリアのプロサッカー1部リーグ (セリエA) における中田 (パルマ所属) のパルマ移籍後の初得点はまさに「スペースを作る動き」と「スペースを使う動き」から生まれたものであった^{注1)}。

では、実際のゲーム場面ではどのように「ス

* 筑波スポーツ科学研究所 Tsukuba Sport Science Research Center



図1-1 ~ 1-10

ペースを作る動き」と「スペースを使う動き」が展開されているのだろうか。そしてその戦術は、その有効性をどのように発揮しているのだろうか。ここで、「スペースを作る動き」と「スペースを使う動き」のモデル化を試み、検討を加えたのが図1-1から図1-10である。

図1-1にはアタッキングエリアでボールを保持した攻撃側チーム（A、BおよびC）と守備側チーム（X、Y、ZおよびGK）が示されている。第1アタッカー-Aがボールを保持し、ボールを受けようとするアタッカー-B、Cはそれぞれ守備側のマーカー^{注2)} Y、Zにマークされている。そこでアタッカー-Cは矢印の方向に動いて、自分のマーカー-Zを自分の動く方向に移動させよう（連れ出そう）としている。図1-2にはアタッカー-Cの移動とそれによって連れ出されたマーカー-Zによって作られたスペースが示されている。図1-3はそのスペースにアタッカー-Bがタイミングよく入り込もうとしているところを示している。図1-4はそのスペースに第1アタッカー-Aがパスを出したところである。図1-5から図1-7はボールの移動といち早く行動を起こしたアタッカー-Bが自分のマーカー-Yを振りきり、そのスペースに入り込もうとしているところである。図1-8と図1-9は作られたスペースにパスされたボールにアタッカー-Bが自分のマーカー-Yより先に到達し、コントロールしているところである。そして図1-10ではアタッカー-BがGKと1対1となり、シュートをしている。

この図1-1から図1-3までのアタッカー-Cの動きが「スペースを作る動き」（Make the space、Creating the space）であり、図1-3から図1-10までのアタッカー-Bの動きが「スペースを使う動き」（Use the space、Exploit the space）である。

また、アタッカー-Cのスペースを作る動きは「囷の動き」（Decoy run）⁴⁾ともいわれ、アタッカー-Cのマーカー-Zにとっては、マークしてCに付いて行く（Man marking）べきか、スペースにとどまり（Space marking）入り込んでくるアタッカー-Bに備えるべきかが大きな戦術的課題となる。このことから、「スペースを作る動き・使う動き」が攻撃側に戦術的な有利さをもたらすコンビネーションプレーであることが分かる。

以上から、「スペースを作る動き・使う動き」という攻撃戦術を理解しゲーム中に発揮できるようにすることは、“No time & No space”の現在のサッ

カーにおいて、より質の高いチーム力を発揮し、試合に勝つためには欠くことができない要素として位置付けられるのである。

しかしながら、「スペースを作る動き・使う動き」という攻撃戦術に関する具体的かつ効果的な指導方法は今のところ開発されていない。実際に筆者がこの「スペースを作る動き・使う動き」の戦術を理解させ、ゲーム中にパフォーマンスとして発揮できるよう、多くの指導場面に携わってきたが、言葉による説明や図解による説明のみではプレーヤーに完全に理解させ実践できるようにすることは困難であったという経験を持っている。

そこで本研究では、この攻撃戦術の具体的かつ理解しやすい指導方法の開発を試み、その試案に基づいた指導実践の詳細を公にすることを目的とした。

． 研究の進め方

1．モデル化のための映像撮影

- 1) 対象者：1999年度筑波大学体育専門学群
サッカーコーチング演習受講生（3年次7名）
- 2) 日時場所：1999年12月3日（金曜日）筑波大学
第一サッカー場
- 3) 撮影者：筑波大学大学院修士課程学生
- 4) 撮影場所：地上5mにカメラ設置
- 5) 撮影器具：デジタルビデオカメラレコーダー
（Sony DCR-TRV900）

2．指導対象者の映像撮影

- 1) 対象者：1999年度筑波大学体育専門学群サッ
カーコーチング演習受講生（3年次37名の中の4
名）
- 2) 日時場所：1999年12月3日（金曜日）筑波大学
第一サッカー場
- 3) 撮影者：筑波大学大学院修士課程学生
- 4) 撮影場所：地上5mにカメラ設置
- 5) 撮影器具：デジタルビデオカメラレコーダー
（Sony DCR-TRV900）

3．映像処理

- 1) 静止画像の取り込み：撮影した映像から指導上のポイントとなる場面を選択し、その静止画像をパソコン（Sony社製VAIO PCV-R73K）に保存（編集ソフト：DVgate Still）
- 2) 静止画像の加工：保存した静止画像に必要な事項を書き込む（編集ソフト：Microsoftペイント）
- 3) プリントアウト



図2-1～2-6

・指導の実際

1. スペースを作る動きの基本学習（図2-1～図2-6）

1) 概要：この練習はスペースを作る動きの基本的な考え方を学習するものである。

2) 場の設定：

数人（ここでは4人）が1グループとなる。
 人数より多いマーカー（小コーン）を用意する。
 5m位の間隔でマーカー（小コーン）を置く。
 それぞれのマーカー（小コーン）に1人ずつ位置する（図2-1）。

3) 指導の実際：図2-1は人数より多いマーカー（小コーン）を置き、それぞれのマーカー（小コーン）にハヤマ、ホリ、ソダ、コイドが位置した

ところである。指導者により最初に指名されたハヤマは他のいずれかのプレイヤー（この場合はソダ）に自分の居たスペースに「来い！」と指名して自分の位置を離れ（図2-2）、余っているマーカー（小コーン）に移動する（図2-3～図2-4）。指名されたプレイヤー（この場合はソダ）はハヤマの居たマーカー（小コーン）（＝スペース）に移動する（図2-4～2-6）。

この後、移動したソダは、自分の居るスペースに「来い！」と他のいずれかのプレイヤーを指名して自分が空いているマーカーに移動する。指名されたプレイヤーはソダの居たマーカー（小コーン）（＝スペース）に移動する。



図3-1～3-6

2. スペースを使う動きの基本学習（図3-1～図3-6）

- 1) 概要：この練習はスペースを使う動きの基本的な考え方を学習するものである。
- 2) 場の設定：
 - 数人（ここでは4人）が1グループとなる。
 - 人数より多いマーカー（小コーン）を用意する。
 - 5m位の間隔でマーカー（小コーン）を置く。
 - それぞれのマーカー（小コーン）に1人ずつ位置する（図3-1）。
- 3) 指導の実際：図3-1は人数より多いマーカー（小コーン）を置き、それぞれのマーカー（小コーン）にハヤマ、ホリ、ソダ、コイドが位置したところである。指導者により最初に指名された

ハヤマは他のいずれかのプレーヤー（この場合はコイド）にスペースを空けるよう指示する。この場合コイドに「コイドどける！」と指示する（図3-2）。指名されたプレーヤー（この場合はコイド）はハヤマの指示に従って余ったマーカー（小コーン）（＝空いているスペース）に移動する（図3-3～図3-6）。ハヤマはコイドが居たマーカー（小コーン）（＝スペース）に移動する（図3-3～3-6）。この後、移動したコイドは、他のいずれかのプレーヤーにスペースを空けさせてそこに自分が移動する。

3. スペースを作る動き・使う動きの基本学習



図4-1～4-6

- 1) 概要：この練習は前述1で習得した「スペースを作る動き」と前述2で習得した「スペースを使う動き」を一つの練習の中で同時に学習するものである。
- 2) 場の設定：前述1と2と同じ
- 3) 指導の実際：指導者により指名されたプレーヤーは「スペースを作る動き」の基本、即ち自分の居るスペースを空けて誰かにそのスペースに来させるか、「スペースを使う動き」の基本、即ち味方に彼が居るスペースを空けさせて自分がそこに行くかのいずれかを選択し、練習を行なう。

4. ボールを用いたスペースを作る動きの学習（図4-1～図4-6）

- 1) 概要：この練習は前述1「スペースを作る動きの基本学習（図2-1～図2-6）」で習得した内容をマーカー（小コーン）なしにボールを用いて行なう学習である。
- 2) 場の設定：数人（ここでは4人）が1グループとなる。
1人がボールを保持する。
他の3人は重ならないように5m以上の間隔で位置する。
- 3) 指導の実際：ホリがボールを保持し、ハヤマ、ソダ、コイドは5m以上の間隔で位置する（図4-1）。ソダは「ハヤマ来い!」と言って、スペー

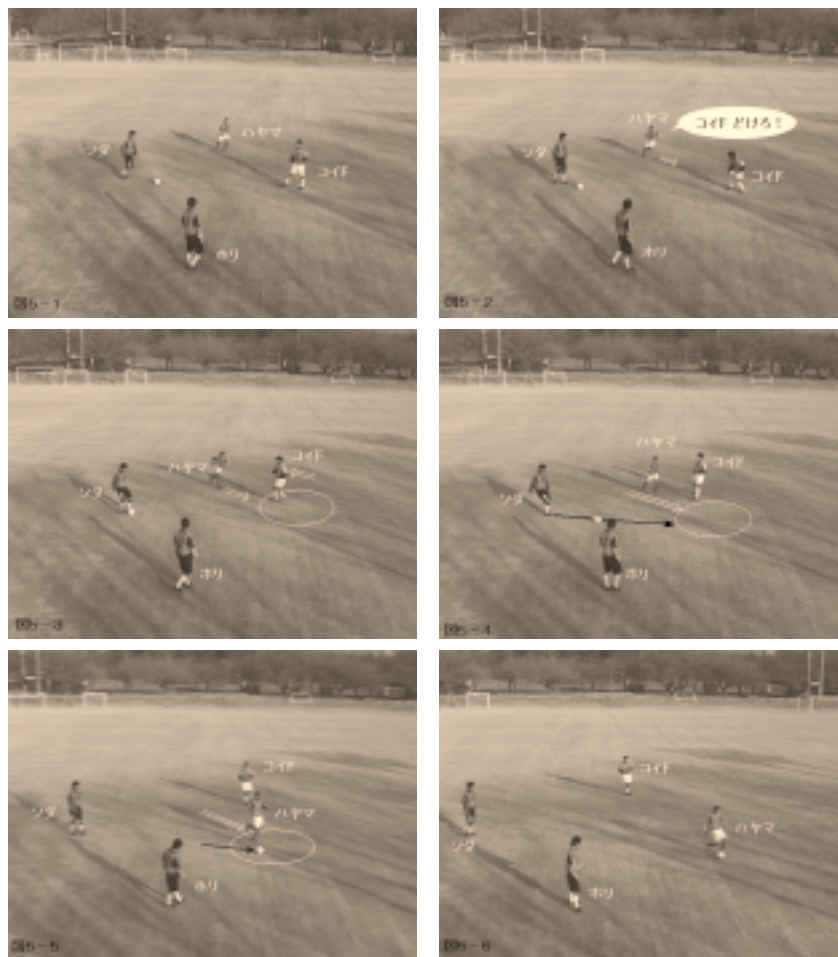


図5-1～5-6

スを空ける動きをする（図4-2）。そのソダによって作られたスペースにハヤマは移動を開始する（図4-3～4-4）。ハヤマの動きの早さやタイミングにあわせてボール保持者のホリはパスを送る（図4-5）。ソダによって作られたスペースでハヤマはボールを受ける（図4-6）。

5. ボールを用いたスペースを使う動きの学習（図5-1～図5-6）

- 1) 概要：この練習は前述2「スペースを使う動きの基本学習（図3-1～図3-6）」で習得した内容をマーカー（小コーン）なしにボールを用いて行なう学習である。
- 2) 場の設定：数人（ここでは4人）が1グループと

なる。

1人がボールを保持する。

他の3人は重ならないように5m以上の間隔で位置する。

- 3) 指導の実際：ソダがボールを保持し、ホリ、コイド、ハヤマは重ならないように5m以上の間隔で位置する（図5-1）。ハヤマは「コイドどける！」と言って、コイドを今居るスペースから移動させる（図5-2）。このコイドの移動によって作られたスペースにハヤマは移動を開始する（図5-3～5-4）。ハヤマの動きの早さやタイミングにあわせてボール保持者のソダはパスを送る（図5-4～5-5）。コイドによって作られたスペースでハヤマはボールを受ける（図5-6）。



図6-1～6-6

6. ボールを用いたスペースを作る動き・使う動きの学習

- 1) 概要：この練習は前述4で習得した「ボールを用いたスペースを作る動き」と前述5で習得した「ボールを用いたスペースを使う動き」を一つの練習の中で同時に学習するものである。
- 2) 場の設定：前述4と5と同じ
- 3) 指導の実際：指導者により指名され、最初に行動を起こすプレーヤーは「スペースを作る動き」、即ち自分の居るスペースを空けて他のいずれかのプレーヤーにそのスペースに来させボールを受けさせるか、「スペースを使う動き」、即ち他のいずれかのプレーヤーに彼が居るスペースを空けさせて自分がそこに行って

ボールを受けるかのいずれかを選択し、練習を行なう。

7. ボールを用いた攻撃方向へ移動しながらのスペースを作る動きの学習（図6-1～6-6）

- 1) 概要：この練習は前述4「ボールを用いたスペースを作る動き（図4-1～図4-6）」で習得した内容を攻撃方向に移動しながら行なう学習である。
- 2) 場の設定：数人（ここでは4人）が1グループとなる。
1人がボールを保持する。
他の3人は重ならないように5m以上の間隔で位置する。



図7-1～7-6

3) 指導の実際：コイドがボールを保持し、ハヤマ、ホリ、ソダは攻撃方向にゆっくり動いている（図6-1）。ホリは「ハヤマ来い！」と言って、スペースを作る動きをする（図6-2）。そのホリによって作られたスペースにハヤマは移動を開始する（図6-3）。ハヤマの動きの早さやタイミングにあわせてボール保持者のコイドはパスを送っている（図6-4～図6-5）。ホリによって作られたスペースでハヤマはボールを受ける（図6-6）。

8. ボールを用いた攻撃方向に移動しながらのスペースを使う動きの学習（図7-1～7-6）

1) 概要：この練習は前述5「ボールを用いたスペー

スを使う動き（図5-1～図5-6）」で習得した内容を攻撃方向に移動しながら行なう学習である。

2) 場の設定：数人（ここでは4人）が1グループとなる。

1人がボールを保持する。

他の3人は重ならないように5m以上の間隔で位置する。

3) 指導の実際：ハヤマがボールを保持し、他のコイド、ホリ、ソダは攻撃方向にゆっくり動いている（図7-1）。コイドは「ソダどける！」と言って、ソダにスペースを作る動きをするよう指示する（図7-2）。この指示によって移動したソダによって作られたスペースにコイドは移動

を開始する（図7-3）。コイドの動きの早さやタイミングにあわせてボール保持者のハヤマはパスを送る（図7-4～図7-5）。ソダによって作られたスペースでコイドはボールを受ける（図7-6）。

9. ボールを用いた攻撃方向に移動しながらのスペースを作る動き・使う動きの学習

- 1) 概要：この練習は前述7で習得した「ボールを用いた攻撃方向に移動しながらのスペースを作る動き」と前述8で習得した「ボールを用いた攻撃方向に移動しながらのスペースを使う動き」を一つの練習の中で同時に学習するものである。
- 2) 場の設定：前述7と8と同じ
- 3) 指導の実際：指導者により指名され、最初に行動を起こすプレーヤーは「スペースを作る動き」、即ち自分の居るスペースを空けて他のいずれかのプレーヤーにそのスペースに来させボールを受けさせるか、「スペースを使う動き」、即ち他のいずれかのプレーヤーに彼が居るスペースを空けさせて自分がそこに行ってボールを受けるかのいずれかを攻撃方向を考慮して選択し、練習を行なう。

・考 察

1. 動きの基本学習：一回完結型から連続型へ（ボール無し）

「スペースを作る動き」（図2-1～図2-6）と「スペースを使う動き」（図3-1～図3-6）の基本的な考え方と動きは、以下の方法により学習された。1) 数人を1グループとし、2) ボールを用いず、3) 人数より多いマーカー（小コーン）を5m位の間隔で設置し、4) マーカー（小コーン）にプレーヤーを配置し、5) 「来い！」あるいは「どける！」（はプレーヤーの名前）とコールし、6) 互いが実際に移動する。これらの繰り返しにより、自分がスペースを空けるときは自分の居たスペースを使うプレーヤーを意識し、自分が行きたいスペースがあるときはそこに居るプレーヤーを移動させることが可能となった。（一回完結型）

さらに、自分のスペースを空けるときは必ず「来い！（はプレーヤーの名前）！」と自分のスペースに来る者をコールした後に移動するという条件を付ける（プレーヤーが連続移動す

る）ことによって、「スペースを作る動き」に対して連続性と即決性をもって対応する能力の徹底を計ることができる。同様に「スペースを使う動き」に対しても、空いたスペースに到達したら直ちに自分の行きたいスペースを決断し、そこに居るプレーヤーに「どける（はプレーヤーの名前）！」とコールし、それぞれが連続して次の行動に移るという条件を付けることによって、早い判断と行動する能力の獲得を計ることができる。（連続型）

2. 動きの基本学習：複合型（ボール無し）

「スペースを作る動き」と「スペースを使う動き」のそれぞれの基本的な考え方と動きを学習した後、それらをベースとして、「スペースを作る動き」と「スペースを使う動き」をあわせて同時に学習した。これによって自分がスペースを作るのか、スペースを使うのかという基本的判断と行動を学習することができる。

3. 動きの学習：一回完結型（ボール有り）

ボールを用いた「スペースを作る動き」（図4-1～図4-6）と「スペースを使う動き」（図5-1～図5-6）の考え方と動きは、以下の方法を実施することにより学習された。1) 数人を1グループとし、2) 1人がボールを保持し、3) 他のプレーヤーが重ならないように5m位の間隔で位置し、4) 「来い！」あるいは「どける！」（はプレーヤーの名前）とコールし、5) お互いに実際の移動がなされ、6) ボール保持者がタイミングの良いパスを送る。これらの繰り返しにより、自分がスペースを空けるときは自分の居たスペースを使うプレーヤーを意識し、自分が行きたいスペースがあるときはそこに居るプレーヤーを移動させることが可能となり、加えてボール保持者がスペースへ移動するプレーヤーの動きにあわせたタイミングの良いパスを実施することが学習できた。

4. 動きの学習：複合型（ボール有り）

ボールを用いた「スペースを作る動き」と「スペースを使う動き」のそれぞれの考え方と動きを学習した後、それらをベースとして、ボールを用いた「スペースを作る動き」と「スペースを使う動き」をあわせて同時に学習した。これによって各プレーヤーが他のプレーヤーとコミュニケーションを取り、自分がスペースを作るのか使うのか、または他のプレーヤーの行動にあわせるのか

を学習した。さらに、ここでは「作られたスペース」への走りこみのタイミングとボール保持者のパスを出すタイミング及びその強さも学習すべき重要な課題であることを付記しておく。

5. 攻撃方向へ移動しながらの動きの学習：一回完結型（ボール有り）

攻撃方向への移動を伴う、ボールを用いた「スペースを作る動き」（図6-1～図6-6）と「スペースを使う動き」（図7-1～図7-6）の考え方と動きは、以下の方法により学習された。

1) 数人を1グループとし、2) 1人がボールを保持し、3) 他のプレーヤーが重ならないように5m位の間隔で位置し、4) 全員が攻撃方向に少しずつ移動しながら、5) 「来い！」あるいは「どける！」（はプレーヤーの名前）とコールし、6) お互いに実際の移動がなされ、7) ボール保持者がタイミングの良いパスを実施する。これらの繰り返しにより、より実践的に、自分がスペースを空けるときは自分の居たスペースを使うプレーヤーを意識し、自分が行きたいスペースがあるときはそこに居るプレーヤーを移動させることが可能となり、加えてボール保持者がスペースへ移動するプレーヤーの動きにあわせたタイミングの良いパスを実施することが可能となった。

6. 攻撃方向へ移動しながらの動きの学習：複合型（ボール有り）

攻撃方向への移動を伴う、ボールを用いた「スペースを作る動き」と「スペースを使う動き」のそれぞれの考え方と動きを学習した後、それらをベースとして、攻撃方向への移動を伴う、ボールを用いた「スペースを作る動き」と「スペースを使う動き」をあわせて同時に学習した。これによってプレーヤーは攻撃方向を常に意識しながら他のプレーヤーとコミュニケーションを取り、自分がスペースを作るのか使うのか、または他のプレーヤーの行動にあわせるのかを学習することが可能となった。

まとめと今後の課題

本研究では、“No time & No space”の現在のサッカーにおいて有効な攻撃戦術である「スペースを作る動き・使う動き」の実践場面でのコンビネーションプレーの習得の為、具体的か

つ理解しやすい指導方法の開発およびその指導実践の詳細を明らかにすることを目的とした。

「動きの基本学習」は、ボールを用いない一回完結型から連続型あるいは複合型へ、「動きの学習」は、ボールを用いた一回完結型から複合型へ段階的に発展した。より実践に近い形での学習は、ボールを用いた攻撃方向へ移動しながらの一回完結型から複合型へと漸進的に発展した。

本来であればこの指導方法の効果に対してプレゲームとポストゲームでの戦術発揮度の差として検証し、結果を導きださなければならないところであるが、それについては今後の課題としたい。しかしながら、本研究の方法での指導の実践に対し、その効果が大きいという筆者の認識と指導対象者からの戦術理解とその発揮に関する十分な回答が得られたことでその指導方法は有効であるとの判断からここに公にするものである。

また、本研究では「スペースを作る動き」と「スペースを使う動き」の考え方と動きの学習が狙いであったため、相手（守備者）をつけた学習は行なわなかったが、この考え方（コンビネーションプレー）は常に守備側の対応によって次の選択肢（即ち、囷として動いたスペースを作る動きを行なったプレーヤーが直接パスを受ける）を選ぶ必要があり、このオプションの指導方法の開発も今後の課題としたい。

注

注1) 2001年9月23日、バルマ対ブラッシア戦の後半42分、ブラッシア陣内右サイド深くでバルマのディバイオがボールを保持した瞬間、ミロシェビッチが相手ディフェンダーを引き連れてブラッシアのゴール前中央にスペースを作り出し（Creating the space）、そのスペースに走り込んだ（Exploit the space）中田英寿にディバイオから絶妙のクロスが入り、右足のインサイドでゴール右隅にワンタッチシュートした。まさに図1から図10を再現したものであった。

注2) アタッカー（攻撃側のプレーヤー）をマークする守備側のプレーヤーのこと。

引用・参考文献

- 1) Hughes C (1990): The Winning Formula. William Collins Sons & Co Ltd, London, pp. 82-96.
- 2) Hughes C (1990): Soccer Tactics and Skills. Queen

Anne Press, London, pp. 28-58.

3) 瀧井敏郎 (1995) : ワールドサッカーの戦術.
ベースボールマガジン社, 東京, p. 12.

4) Wade A (1979):The FA Guide to Training and Coaching. Morrison & Gibb Ltd, London, p.12.