

博士論文

サッカー選手のパス発生に関わる身体知の構造に関する スポーツ運動学的研究

平成 28 年度

筑波大学大学院 人間総合科学研究科
3 年制博士課程 コーチング学専攻

寺 田 進 志

—目次—

| | |
|---|----|
| —目次— | i |
| 序論 | 1 |
| 第1章 研究の背景 | 1 |
| 1. 生命ある人間が発生させるパスを指導することの重要性 | 1 |
| (1) サッカー選手を生命ある人間として捉えることの重要性 | 1 |
| (2) サッカーにおけるパスの重要性 | 2 |
| (3) パス発生に関わる〈知〉の洗練化の必要性 | 4 |
| 2. サッカーにおけるトレーニングの特徴 | 5 |
| 第2章 パスに関する研究ならびに地平分析と動感志向分析を用いた研究の現状と傾向 | 10 |
| 1. パスに関する研究の現状 | 10 |
| (1) サッカーにおけるパスに関する研究 | 10 |
| (2) サッカー以外の種目におけるパスに関する研究 | 10 |
| 1) バスケットボールにおけるパスに関する研究 | 10 |
| 2) ハンドボールにおけるパスに関する研究 | 11 |
| 3) バレーボールにおけるパスに関する研究 | 11 |
| 2. サッカーにおける状況判断に関する研究 | 12 |
| 3. パスに関する研究の傾向 | 13 |
| 4. パスに関するスポーツ運動学的研究と地平分析ならびに動感志向分析を用いた研究の現状 | 14 |
| (1) パスに関するスポーツ運動学的研究 | 14 |
| (2) 地平分析を用いた研究 | 14 |
| (3) 動感志向分析を用いた研究 | 15 |
| 5. スポーツ運動学における地平分析ならびに動感志向分析の傾向 | 15 |
| 第3章 自然科学とは異なる立場からパスの研究を行う必要性 | 17 |
| 1. 問題提起 | 17 |

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| 2. 研究の立場を変更するために必要な〈括弧入れ〉 | 18 |
| 第4章 本研究の立脚点となるスポーツ運動学 | 21 |
| 1. 指導現場に立脚することを意味するスポーツ運動学への立脚 | 21 |
| 2. 実践理論としてのスポーツ運動学 | 22 |
| (1) 現場から生まれたスポーツ運動学 | 22 |
| (2) スポーツ運動学の学問的特性 | 24 |
| 3. 本研究における研究方法 | 28 |
| (1) スポーツ運動学における研究方法の理解の前提 | 28 |
| (2) 促発指導の前提となる構造分析 | 29 |
| 1) 始原分析 | 29 |
| 2) 体系分析 | 29 |
| 3) 地平分析 | 29 |
| (3) 本研究で地平分析を用いる必要性 | 31 |
| (4) 本研究におけるエヴィデンス | 32 |
| (5) 現象学的反省の妥当性の検討 | 33 |
| 第5章 本研究の目的と独自性ならびに主要な用語の定義 | 35 |
| 1. 本研究の目的 | 35 |
| 2. 本研究の独自性 | 38 |
| 3. 主要な用語の定義 | 39 |
| (1) パス | 39 |
| (2) パス発生 | 39 |
| 第6章 本研究の構成 | 42 |
| 本論 | 44 |
| 第I部 サッカー選手の動感特性 | 44 |
| 第1章 サッカー選手の動感特性の再考の必要性 | 44 |
| 第2章 サッカーの成立とハンドの禁止によって引き立たされる足わざの魅力 | 48 |
| 1. 競技規則の特徴と機能 | 48 |
| 2. ハッキングとランニングの禁止によるサッカーの成立 | 49 |

| | |
|--------------------------------|----|
| 3. 手でボールを扱うことの禁止 | 51 |
| 4. ハンドの禁止によって支えられている足わざ | 52 |
| 第3章 サッカー選手の動感特性の考察 | 55 |
| 1. サッカー選手の動感特性という問題 | 55 |
| 2. サッカーにおけるボールを蹴ることの意味 | 57 |
| 3. サッカーにおける動きの関係 | 60 |
| 4. サッカー選手の動感特性 | 64 |
| 第4章 第I部のまとめ | 72 |
| 第II部 指導目標像としてのパス | 73 |
| 第1章 パスと状況の関係に関する考察 | 73 |
| 1. サッカーで重要になる状況 | 73 |
| (1) 客観的な状況と主観的な状況 | 73 |
| (2) スポーツ運動学で意味する状況 | 75 |
| 2. プレー中の選手にとっての状況 | 76 |
| (1) ピッチ状況における意識対象 | 77 |
| (2) 試合状況における意識対象 | 78 |
| (3) 意識対象としての他会場の試合状況 | 79 |
| (4) 選手が構成する状況の構造 | 80 |
| (5) パスと状況の関係 | 82 |
| 第2章 〈パスの知〉の提唱 | 84 |
| 1. シュートとの比較によるパスの独自性の根拠の呈示 | 84 |
| 2. 指導目標像としてのパス | 86 |
| (1) 指導目標像としてのパスの未規定性 | 86 |
| (2) パス練習における選手の意識の特徴 | 88 |
| 1) 敵が存在しないパス練習における選手の意識の特徴 | 88 |
| 2) 敵が存在するパス練習における選手の意識の特徴 | 90 |
| (3) パス指導における指導者のねらい | 93 |
| 1) パスに焦点を当てたトレーニングにおけるパス指導のねらい | 93 |
| 2) 試合状況に近いトレーニングにおけるパス指導のねらい | 94 |

| | |
|---|-----|
| 3) パスの成否判断ならびに良否判断の階層性 | 104 |
| (4) 指導目標像としてのパス | 106 |
| 3. 創発身体知に基づく〈パスの知〉の提唱 | 108 |
| 第3章 第Ⅱ部のまとめ | 110 |
| 第Ⅲ部 パスの発生契機の種類 | 111 |
| 第1章 受け手と呼ばれる存在者の考察 | 111 |
| 1. サッカー選手に内在する出し手と受け手と呼ばれる存在者 | 111 |
| 2. 受け手の能動的発生 | 112 |
| 3. 受け手の受動的発生 | 113 |
| 4. 受け手の発生契機の違いが次のプレーに与える影響 | 114 |
| 第2章 パスの発生契機の種類 | 117 |
| 1. パスを発生させる際の出し手の動感の特徴 | 117 |
| (1) 出し手優位 | 117 |
| (2) 受け手優位 | 118 |
| (3) 出し手と受け手の動感の合致 | 119 |
| (4) 敵優位 | 120 |
| 2. 極性原理に支配されるパスの発生契機 | 121 |
| 第3章 第Ⅲ部のまとめ | 122 |
| 第Ⅳ部 サッカー選手の〈パスの知〉の地平分析 | 123 |
| 第1章 本研究における地平分析の射程 | 123 |
| 第2章 達成力ないし競技力としての〈パスの知〉 | 124 |
| 1. スポーツ運動学における個人の競技力の理解 | 124 |
| (1) 競技力概念の検討 | 124 |
| (2) 選手の動き全体を個人戦術ないし個人戦術力として捉えることの問題性 | 128 |
| 2. スポーツ運動学における戦術力・技術力とカン身体知・コツ身体知およびその関係性 | 129 |
| (1) 戦術力と技術力 | 129 |
| (2) カン身体知とコツ身体知 | 132 |

| | |
|-----------------------------------|-----|
| (3) 戦術力・技術力とカン身体知・コツ身体知の関係性 | 134 |
| 3. スポーツ運動学における競技力概念の理解 | 135 |
| 第3章 サッカー選手に不可欠な根源的な〈知〉の分析 | 139 |
| 1. 他者の〈知〉を感じる能力 | 139 |
| 2. 自己の〈知〉を感じる能力 | 142 |
| 第4章 〈パスの知〉における体感身体知の分析 | 147 |
| 1. 定位感の分析 | 147 |
| (1) 空間的定位感—〈絶対的ここ〉を感じる能力— | 147 |
| 1) ピッチ上の〈ここ〉を感じる能力 | 148 |
| 2) 他者関係系における〈ここ〉を感じる能力 | 152 |
| 3) 方向との関わりの中かで〈ここ〉を感じる能力 | 154 |
| (2) 時間的定位感—〈絶対的今〉を感じる能力— | 156 |
| 2. 遠近感の分析 | 161 |
| (1) 空間的遠近感—私の身体から対象までの〈遠近〉を感じる能力— | 161 |
| 1) ボールとの遠近を感じる能力 | 161 |
| 2) 他者との遠近を感じる能力 | 164 |
| (2) 時間的遠近感—好機までの〈遠近〉を感じる能力— | 174 |
| 3. 気配感の分析 | 176 |
| (1) 気配感の解釈 | 176 |
| (2) パス発生における気配感—状況から気配を感じる能力— | 179 |
| 第5章 〈パスの知〉における戦術力の分析 | 183 |
| 1. 二義的な戦術という言葉を確認にする必要性 | 183 |
| (1) 理論としての戦術 | 184 |
| (2) 能力としての戦術 | 186 |
| 2. パス発生を可能にする戦術力 | 187 |
| (1) 次の状況を構成する能力 | 187 |
| (2) パスを行うことが効果的であるとを感じる能力 | 189 |
| (3) 味方を受け手として感じる能力 | 190 |
| (4) パスコースを見つけ出せる能力 | 192 |
| (5) 状況に適した蹴り方を感じる能力 | 194 |

| | |
|----------------------------|-----|
| 第6章 〈パスの知〉における技術力の分析 | 197 |
| 1. ボールを蹴る運動形態の発生に必要な技術力 | 197 |
| 2. パスを達成するボールを蹴る運動形態の発生の特徴 | 198 |
| 3. パス発生を可能にする技術力 | 204 |
| (1) 個人的プレーエリアを確保する能力 | 204 |
| 1) ボールを蹴るための前提条件 | 204 |
| 2) 間合いの取り方 | 205 |
| ① 間合いと呼ばれる現象 | 205 |
| ② 敵との間合いの取り方 | 207 |
| ③ ボールを蹴る間合いの取り方 | 212 |
| 3) ボールキープの仕方 | 218 |
| ① ドリブルでのボールキープの仕方 | 218 |
| ② 身体でのボールキープの仕方 | 219 |
| (2) ボールの蹴り方 | 221 |
| 1) 立ち足の踏み込み方 | 222 |
| 2) 蹴り足の振り上げ方 | 224 |
| 3) 蹴り足の振り下ろし方 | 227 |
| 4) 蹴り足のボールへの接触のさせ方 | 230 |
| 5) 蹴り足の振り抜き方 | 232 |
| 6) 上半身の使い方 | 232 |
| 第7章 第IV部のまとめ | 233 |
| 結語と展望 | 236 |
| 【本論文全体のまとめ】 | 236 |
| 【本研究の成果】 | 238 |
| 【今後の展望】 | 242 |
| 文献 | 244 |

謝辞

序論

第1章 研究の背景

1. 生命ある人間が発生させるパスを指導することの重要性

(1) サッカー選手を生命ある人間として捉えることの重要性

サッカーの試合におけるパスは生命ある人間が発生させる。ここで生命ある人間と強調するのは当然ながら意味がある。

精神医学の世界で著名なヴァイツゼッカーは、大著『ゲシュタルトクライス』(1995a)の序文で、「生命あるものを研究するには、生命と関わりあわねばならぬ。生命あるものを生命なきものから導き出そうとする試みは可能かもしれぬ。しかしそのような企ては、これまで成功してこなかった」(1995a, p.3)という。このように、生きた人間、すなわち生命ある人間を研究対象とし、その成果を生命ある人間に還元する場合、そこから生命を抜き取ってはいけないということを、ヴァイツゼッカーは最初に強調しているのである。ヴァイツゼッカーの思想に倣って、指導者がスポーツ・運動の指導に寄与する研究を行う場合も、生命を抜きにして研究を進めることは適切ではないといえる。したがって冒頭で、本研究は生命ある人間を研究対象とすることを宣言するのである。

スポーツ運動に関する多くの研究では、人間の行為を機械の運動、あるいは人間を機械に置き換えることがある。そうすることによって、神秘的かつ複雑な人間の行為を理解しやすいと考えられているからである。しかし、人間の行為と機械の運動、ならびに人間と機械は似て非なるものではなく、全く異なるものである。われわれは、このような根本的な運動認識を改めて確認する必要がある。なぜなら、この運動認識の相違によって必然的に研究の立場や研究方法が決められ、どのような研究が行われるのか、その成果はどこに寄与するのか、といったことに関わるからである。また、この前提は本研究の立場を示すことだけにとどまらず、本研究を貫く一つの思想となるからである。

本研究はサッカーにおける生命ある人間を対象にした研究である。サッカーの研究で生命ある人間を対象にすることの重要性は即座に首肯されるであろう。たとえば、「サッカーの試合では、パスをするのは一体誰なのか」といった問いに対して、誰もが真っ先に「選手」と答えるはずである。そして、「そんなことは当然だ」と、誰もが思うはずである。しかし、この当然の答えが極めて重要なのである。

実践現場における選手は、絶対に機械に置き換えられることはなく、また一般化されることもない。当然、指導者も選手を機械として認識することは絶対にない。現場で指導者が接している選手は、他の何者（何物）にも置き換えることができない生命ある人間なのである。すなわち、先の会話で現れてきた選手こそ生命ある人間なのである。

指導者にとって選手の能力を向上させることが使命になるが、その対象となる選手こそ生命ある人間なのである。したがって、実際にプレーする選手の能力を向上させるためには、指導者は生命ある人間と向き合う必要がある。

(2) サッカーにおけるパスの重要性

サッカーにおけるパスの重要性について、大淵・成田（1976）は、サッカーはパスゲームであり、サッカーで最も重要なことはパスであるという。また、チャナディ（1994, p.322）はパス以上に試合に決定的な影響を与えるものはないという。実際に、「サッカーのゲームのほとんどは、味方へのパスに費やされている」（釜本，1995）ため、パスにはサッカーのすべてが集約されている（カー，2007）といえる。さらに、パスは選手個人の能力に関係するだけではなく、チームの勝敗に大きな影響を与えている。一つのスルーパスによって決定機を創り出すことができるし、一つのパスミスが失点の危険性を招いてしまうからである。そのため、選手はパスをすることができなければサッカーをすることができないといえるし、精確にパスをすることができなければ試合に勝つことができないといえる。したがって、試合に勝つために、サッカー選手はより精確にパスを発生させるための能力を向上させる必要がある。

さらに、現在サッカー界では以前にもましてパスの重要性が叫ばれ、パスの価値がより高まっている。その理由として、スペインのクラブチームである FC バルセロナ（以下、バルサ）がショートパスを主体にしてボール保持率を高める戦術を徹底し、相手チームを圧倒して勝利を得ていたことがあげられる。

マッカーニ（2011）のデータによれば、当時のバルサの一試合平均ボール保持時間および相手陣内でのボール保持時間、一試合平均パス成功数、一試合平均シュート数は平均より大幅に上回っていた。このデータから、当時のバルサが集団およびチームとしてボールを保持すること、ならびに選手個人のパスをする能力という点において、どれほど優れていたかが明らかである。しかも、ボール保持率を高める戦術を徹底しただけではなく、結果も残しているからこそ、世界から注目されることになったといえる。

バルサは 2008-2009 シーズンから 2011-2012 シーズンまでに 274 試合をこなし 194 勝 52 分 25 敗という戦績を残し, 14 のタイトルを獲得した(バラゲ, 2014). 2010-2011 UEFA Champions League FINAL にてバルサと対戦したマンチェスター・ユナイテッドの元監督ファーガソンは, マッカーシー (2011, p.60) のインタビューに対して当時のバルサを「フットボール史上最高のチームのひとつ」と称した.

バルサのサッカースタイルはショートパスを多用し, ボールを保持することを重視することから, ポゼッションサッカーないしパスサッカーと呼ばれている. 観る者を魅了しながら結果を残し続けたバルサのサッカースタイルは世界に多大なる影響を与えた.

一般に, ポゼッションサッカーの対極にはカウンターサッカーが位置づけられ, これらのスタイルに関して議論されることがある¹. 現代では, バルサの影響もあり, ポゼッションスタイルを採用する, またはポゼッションスタイルを志向し, そのスタイルを追求するチームが多いといえる. ただし, ポゼッションないしカウンターのいずれのスタイルを採用したとしてもサッカーにおけるパスの重要性は変わらない. つまり, サッカースタイルに左右されることなく, サッカーではパスが重要であるといえる.

ウィルソン (2010, p.26) によれば, パスゲームが広まったきっかけは, 1872 年にグラスゴーで行われたフットボール最初の国際試合であるスコットランド対イングランドだったという. この試合の結果はスコアレスドローだったものの, スコットランドはパスを用いることによって, イングランドが圧倒的に有利とされる下馬評を覆した(ウィルソン, 2010, p.28). この試合がきっかけとなり, パスの有効性が広く認識されるようになったといえる.

このように, 1870 年代初期にスコットランド人がパスワークを主体とした組織プレーをイングランドにもたらし, 欧州各国へ広まっていった頃, 個人プレーの時代は終わり集団攻撃の時代に入っていたのである(チャナディ, 1994, p.308). そして, 1925 年には現行のオフサイドルール, いわゆる 2 人制のオフサイドルールとなった(多和ほか, 1997, p.42). 「ルールは, ゲームの目的, 方法, 手段を規定する」(瀧井, 1990, p.78) ため, 当然, 個人の能力, およびチームの戦術や戦略に影響を与えることになる. したがって,

¹ たとえば『サッカー小僧 001』(小澤ほか, 2012) では, 「カウンターとポゼッション」で特集が組まれている. このように, 一般論としてカウンターとポゼッションは対極に位置づけられるサッカースタイルとされている.

現行のオフサイドルールの下で行われるサッカーでは、パスは通時的、共時的に普遍の価値を有しているのである。

(3) パス発生に関わる〈知〉の洗練化の必要性

パスは通時的、共時的に普遍の価値を有する。したがって、指導者は選手にパスを発生させるための能力を身につけさせ、それを洗練させる必要がある。すなわち、選手に対して、指導者はパス発生に関わる「身体知」（金子，2005a，p.2）を洗練させることが必要なのである。

本研究で意味する身体知とは、「新しい出来事に対して適切に判断し解決できる身体の知恵」（金子，2005a，p.2）のことである。そして、この〈知〉は「動かないし動きのかたちの発生（Genese der Bewegungsform）に関わる知」（佐野，1997，p.51）が意味される。『からだで覚える』とか『からだ知っている』と表現するときの身体能力」（金子，2005a，p.33）であり、運動の創発能力（金子，2002a，p.465）が含意されるのである。

また、ここで意味される〈能力〉は「私は～をなしうる（Ich kann）」、「私は～をなす（Ich tue）」、「私は動く（Ich bewege）」ということである（斎藤，2002）。すなわち、「私はできる」（フッサール，2009，p.101ff）が意味される。したがって、この〈知〉は〈私はできる〉と軌を一にするのである。

身体知としての〈知〉を習得、修正、洗練させるためには経験が必要になる。ここで意味する経験は「純粹経験」（西田・小坂，2006）として理解されることになる。純粹経験とは、たとえばパスを発生させるその直中で身体に感じられること、ということである。言い換えれば、純粹経験は「あるもの」、「ある出来事」についての意識、しかも直接これに接し臨んでいるという意識である（中島，1988）。そして、意識はまさしくあるもの「についての」意識に他ならないのであり（フッサール，1984，p.98）、意識は作用的側面（ノエシス）と内容的側面（ノエマ）が存在するのである（フッサール，1984，p.103ff）²。

² たとえばテレビを見る場合、見るのが意識作用であり、見られた対象（テレビやテレビ画面に流れる映像など）が意識内容であるといえる。ただし、意識は知覚の問題というわけではない。たとえば、われわれはテレビを見ながら夕飯のことを考えるということもあるであろう。この場合、他者がその人（テレビを見ている人）を見ると（客観的に見ると）、その人はテレビを見ていると思うかもしれない。つまり、意識作用は見ることであると思われるかもしれない。しかし、実際にはテレビを見ている人は、テレビを見ながら夕飯のことを考えているため、〈夕飯のことを考える〉ということが意識作用となり、その作用によって作られている〈夕飯〉が意識内容となる。つまり、知覚が意識作用であり、実

〈知〉の身体化、洗練化に必要な純粋経験は動きの直中で身体に感じられるため、当然、実践が必要になる。つまり、自ら身体を動かすことが必要になる。そして、われわれは自ら身体を動かすことを通してのみ、〈知〉を身体化、洗練化させることができる。事実、これまでに身体知は「実践のなかで発見され、検証され、改善されてきた」(マイネル, 1981, p.14) のである。

われわれは実践を通して身体知を獲得してきたように、パス発生に関わる〈知〉も選手がパスを実践することによって獲得される。指導現場における実践とは、当然、トレーニングということになる。では、一般にサッカーの指導者はどのようにトレーニングを実践し、選手の〈知〉を習得、修正、洗練させているのであろうか。

2. サッカーにおけるトレーニングの特徴

サッカー界には、「サッカーはサッカーをすることで学ぶ」(オランダサッカー協会編, 2003, p.115) という考えがあり、サッカーの本質³がもっとも凝縮されているものは「ゲーム」である(JFA 技術委員会, 2002, p.10) とされている。このような考えはストリートサッカーに依拠していると考えられる。

クライフ(2014, p.8)によれば、「ストリートフットボールがサッカーの原点だ」という。その理由は、子どもたちはいろいろな環境でサッカーをすることによって創造性を発展させてきた(オランダサッカー協会編, 2003, p.15) とされているからであるといえる。

在する対象(もの)が意識内容というわけではないのである。一般には、「対象は、構成されるのではなくて、『存在』していると思われている」(谷, 1998)といえる。たとえば、他者、テレビ、サッカーボールなど、実在する「事物そのもの」(フッサール, 1979, p.81)が対象であると考えられているであろう。しかし現象学では、意識の対象は「感覚的对象」(フッサール, 2001b, p.20)であるため、構成されると考えられているようである。たとえば、上述した〈夕飯〉(茶碗に盛られたご飯やお皿に盛られたおかずなど)は実在しないが、意識作用によって構成されて意識に存在しているといえる。このように、現象学的立場から研究を行うと、意識を分析することによって実在しないものを研究対象にすることが可能になる。これは、サッカーにおいては、選手は、たとえば敵や味方を見ながらも、戦術について考えること(戦術を考えること=意識作用, 考えられた戦術=意識内容)や次の局面をどのように構成するのか(次の局面を考えること=意識作用, まだ現れてはいないが意識には存在する次の局面=意識内容),といった問題を扱うことが可能になるということである。なお、意識作用とノエシス、意識内容とノエマは同義であるといえる。

³ 日本サッカー協会は、「サッカーの本質=ゴールを奪い、ゴールを守り、ボールを奪いあうこと」(JFA 技術委員会, 2002, p.10)としている。

そして、子どもたちはストリートサッカーで 11 対 11 のゲームに必要なことを学んでいった（ドイツサッカー協会編，1999，p.4）。

ストリートサッカーを行う人の年齢，性別，体格，また行う場所（コンクリート，草むら，土，坂道）などは区々である．そのため，サッカー選手としての複雑かつ総合的な能力を身につけるためには，選手は子どもの頃にストリートサッカーを行うことでサッカーの能力を身につけられると考えられているといえる⁴。

オルトネーダ（2011）は「テクニックや個人戦術は，歩き始めた頃からサッカーボールでたくさん遊んだ子どもだけがナチュラルな形で習得できる．ボールタッチ，シュート，ドリブル，トラップ，マークを外す動き，ボールキープ……．確かに，これらは教えることができるが，自然な形で身に付けた子どもには敵わない．10 歳前後までにテクニックや個人戦術を自然な形で身に付けた子どもは，そうでない選手と比較した場合，既に大きくリードしているといっても過言ではない」という．このようなストリートサッカーの有用性を支持する考えは多く存在し（ドイツサッカー協会編，1999，p.4；グアルディオラ・ピラノバ，2011，pp.54-55；オランダサッカー協会編，2003，p.15；マレー，2014），その考えと相まってサッカーではトレーニング環境の設定が重要であるとされている。

トレーニング環境を設定することの重要性について，ミル（2011，p.25）は「練習においては，監督が実戦的な状況をつくって選手の動きやプレーを常に修正していかなければいけない．また，サッカーで起こり得るすべての要素を練習メニューに落とし込むことも重要だ」といい，シュトゥーバー（2011，p.73）は「指導者は想定される状況をトレーニングでつくり，試合で試すことが求められる」という．わが国では，一般に，一つのトレーニングメニューを計画，立案するにあたってオーガナイズが重要であるとされている

⁴ たとえば，メッシ（2009，p.16）は年上の人と家のなかや道端でボールを蹴ることで，また近くの広場で近所の子どもと試合をすることで，テクニックやボールコントロールを身につけたようである．アンリ（2011，pp.164-165）は「ストリートサッカーでは，自然にサッカーが上手くなる．誰も教えてはくれない．ボールを蹴りながら，自分で工夫するしかない．ストリートサッカーで育つと，プレースタイルに特徴が出る．ストリートでサッカーを覚えたプレイヤーには，独特の雰囲気があるからね．僕は当時，とてもスピードがあったから，地区のストリートで年上の人たちとプレーしていた．兄は僕より 7 歳年上だったけど，僕はそこに混ざりたくてたまらなかった．体格で劣っている僕が 7 歳も年上の彼らに混ざってプレーする時，ボールに少しでも触りたかったら，ものすごく賢くプレーしなければいけなかった．あそこでは，本当にたくさんのことを学んだよ」と述懐する．また，わが国では，遠藤保仁が子どもの頃に，兄たちと庭でサッカーをしながらサッカーを学んでいたようである（元川，2010）。

(JFA 技術委員会, 2016, p.29). そのため, 指導者は「グッドオーガナイザー」(中山, 2004)であるべきとされている⁵. 一般には, ウォーミングアップ, トレーニング 1, トレーニング 2 (, トレーニング 3・・・), ゲームといった流れで, 一日のトレーニングメニューが立案される⁶ (図 1 参照). そして, 一つのトレーニング (たとえばトレーニング 1) をどのように設定するのが重要になる.

また, ルイス (2015, p.31) は「私たちの経験上, トレーニングの 75%は, 集団プレーのためのトレーニングを行い, 残りの 25%の時間で選手個人の能力を高めるトレーニングを行うべきだと考えています」という. 実際に, サッカーのトレーニングの大半は集団で行われているといえる. サッカーは集団スポーツないしチームスポーツであるため, 集団でトレーニングを行うことによって味方との関係を高める必要があるからである.

ストリートサッカーの影響や集団で行うといった特徴があるため, 「サッカーのトレーニングは, ゲームがサッカーになるための, いくつかの限定的な練習形式を行えばそれで十分」(オランダサッカー協会編, 2003, p.49) といった考えがあるといえる. トレーニング環境の設定にはボール, 特定の広さのフィールド, 楽しくゲットできるゴール, 味方チ

⁵ 中山 (2004) の定義だと, グッドオーガナイザーとは, たとえばドリブルの技能を獲得・修正しようとする場合に, ドリブルの技術が多く現れるようにスモールサイドゲーム (small-sided game) やトレーニング課題を工夫できる指導者である, とされている.

⁶ ただし, これはあくまで一般論であって, 一日のトレーニングにおいても M-T-M Method の考え方を導入し, ウォーミングアップ→ (スモールサイド) ゲーム→トレーニング 1→トレーニング 2→ (スモールサイド) ゲームの流れでトレーニングを実施する場合もある (小野, 1998, p.172). 実際に, 筆者もこの方法でトレーニングを行ったことがある. 筆者がこの方法を採用した理由は主に三つある. 一つ目は, トレーニングの最初にリラクセーションゲームを行うことで, その日のサッカーを楽しむことを意識づけることである. 二つ目は, 一つ目の理由に付随して, ストリートサッカーの要素, つまり, 選手の自由な発想を大切にできなかったからである. そのため, この際に選手に対して助言を与えることはなかった. この二つに関しては, 小学生を対象にしたサッカースクールで実施していた. したがって, 勝利の追求ではなく, サッカーを楽しむことに重きを置いて指導に当たっていた. 三つ目の理由は, グラウンド使用の関係でトレーニングの最後にゲームができないという事情があったからである. これは, 中学生を対象にした指導の際に問題になったことである. そのクラブは専用の練習場 (土のグラウンド) があったものの, 正規のサイズ (105m × 68m) でグラウンドをつくるができなかった. グラウンドの大きさと練習時間の関係上, 中学 1 年生が 30 分早くトレーニングを開始し, 30 分後には中学 2, 3 年生がトレーニングを始めることになっていた. そのため, グラウンドを広く, また正規のゴールを使うことができる時間帯が練習開始から 30 分だけだったのである. したがって, トレーニングの最初に大きなコートでのゲームを実施していたのである. 特に街クラブでは, さまざまな事情により, 一般論とされている方法でトレーニングを実施できない場合がある. そのため, 指導者はさまざまな工夫をすることによって, 独自の方法を考案し, 効率的かつ効果的な指導を模索しているといえる.

ームの選手，相手チームの選手，サッカーのルールが六つあげられ（オランダサッカー協会編，2003，p.49），これらの設定を創意工夫することによってトレーニング環境を設定することが重要であるとされている．したがって，指導者は学習者に対して「正しく健全な学習環境を提供する」（クック，1994）必要があるとされている．

10月 8日 (木)

| | |
|-------|-------------|
| Theme | サイド攻撃に対する守備 |
|-------|-------------|

※全面

| | | | |
|-------------|-------|----|---|
| Place | | | |
| Weather | 晴れ | 気温 | |
| Training | FP 28 | GK | 2 |
| No Training | | | |
| 部分復帰 | | | |

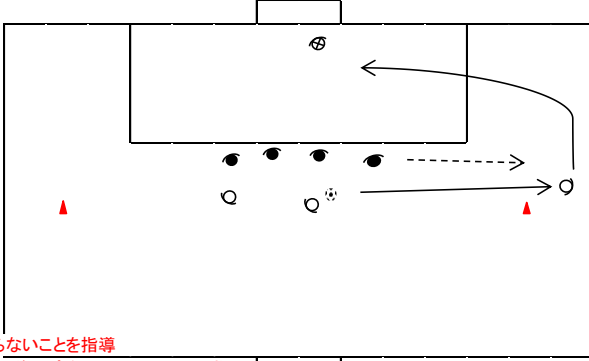
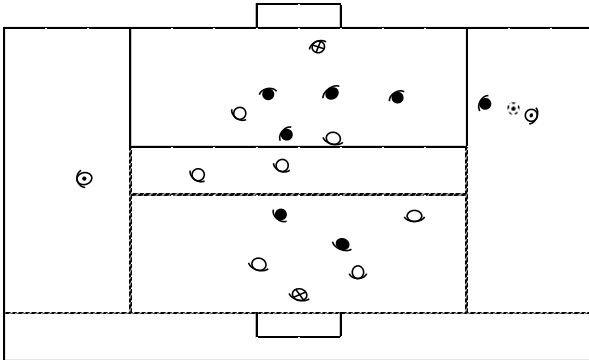
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|-----------------|----------------------|---|------|--|--------|---|----------|---|--|---|---------|---------|---------|-----------------|--|---------|
| 0~10 | W-up | ヘディングゲーム | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | ※同色同士のパス交換など、W-up流れで7vs.7(ペナの大きさ)のポゼッションまで実施 | | | | | | | | | | | | | | |
| 10~20 | Tr.1 | 4vs.4+2F | ※実施せず | | | | | | | | | | | | | | |
| 20~30 | Tr.2 | センターリングシュート | | | | | | | | | | | | | | | |
| 30~45 | Tr.3 | センターリングに対する守備 |  <ul style="list-style-type: none"> ・4バックでの守備 ・SBはクロッサーに対してプレッシャーをかける ・二人のCBとSBは相手FWをマーク ・DFがボールを取ったらサイドへ ・攻撃はセカンドボールをシュートする <p>☆マークを外さない!! ☆しっかりボールを跳ね返す ☆セカンドボールに対する反応</p> <p>※すぐにセンターリングを上げず、 サイドで1vs.1の状況になった選手には指摘 →Trの意味を理解していないため</p> <p>※CB、SBの距離感をそれぞれが感じなければならないことを指導 ※ラインを上げる際、攻め込んだ後の守備の際、まずはポジションに戻ることを指導</p> | | | | | | | | | | | | | | |
| 45~65 | Tr.4 | 7vs.7+2F+2GK | <ul style="list-style-type: none"> ・8マス(44m)×68m ・ペナからタッチラインまではFゾーン ・Fはツータッチ以内にセンターリング ・守備側は一人だけFゾーンに入れる ・GKからFへのパス有 ・Fもオフサイドが適用される <p>※サイドからいいクロスが上がらなかった</p> <p>※6vs.6+2F+2GKを実施</p>  | | | | | | | | | | | | | | |
| 65~90 | Game | 11vs.11 | <table border="1"> <tr> <td>メンバー</td> <td></td> </tr> <tr> <td>・フルコート</td> <td>a</td> </tr> <tr> <td>・15min×2</td> <td>b</td> </tr> <tr> <td></td> <td>c</td> </tr> <tr> <td>a vs. b</td> <td>1-4-4-2</td> </tr> <tr> <td>b vs. c</td> <td>1-4-4-2(ダイヤモンド)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1-4-4-2</td> </tr> </table> | メンバー | | ・フルコート | a | ・15min×2 | b | | c | a vs. b | 1-4-4-2 | b vs. c | 1-4-4-2(ダイヤモンド) | | 1-4-4-2 |
| メンバー | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ・フルコート | a | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ・15min×2 | b | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | c | | | | | | | | | | | | | | | | |
| a vs. b | 1-4-4-2 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| b vs. c | 1-4-4-2(ダイヤモンド) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1-4-4-2 | | | | | | | | | | | | | | | | |

図 1 トレーニングメニューの一例 (筆者が作成および実践したトレーニングメニュー)

第2章 パスに関する研究ならびに地平分析と動感志向分析を用いた研究の現状と傾向

ここでは、主要なパスに関する研究、状況判断に関する研究、パスに関するスポーツ運動学的研究、地平分析ならびに動感志向分析を用いた研究をまとめる。

1. パスに関する研究の現状

(1) サッカーにおけるパスに関する研究

山中ほか（1968）は実際の試合からパスの連続数をチームの動きの優劣の判定基準として、チームが優勢、対等、劣勢のいずれに得点をしているのかを明らかにした。また、山中ほか（1969）は、実際の試合におけるシュートにつながるパスを分類し、その頻度からシュートまでの新しいパターンを探究した。

秋田（1985）は、実際の試合からパスとキックの種類を調査し、試合中に選手たちがショートパスとロングパスを多用することを明らかにし、日々の練習のなかでパスの正確性を高めることの重要性を指摘している。

中山ほか（2007）は練習環境の多様性がサッカー初心者者の技能レベルにも影響し、目標とする技能に類似した運動を引き出す可能性があることを示唆した。また、中山・浅井（2009）は選手の年齢とプレーエリアの大きさの関係から選手の年齢に応じてプレーエリアを設定することの重要性を示した。そして、中山（2011）は運動学習の理論を生かしたサッカーのコーチング例を呈示している。

(2) サッカー以外の種目におけるパスに関する研究

1) バスケットボールにおけるパスに関する研究

荒井ほか（1984）はスタンディングの状態からのチェストパス、スタンディングの状態でボールをキャッチし素早く足を一步前に踏み込みながらのチェストパス、ジャンピングキャッチをして片方の足をジャンプした位置より後方で着地し、同時に前方の足へと重心移動させながらのチェストパス、三通りの動作をフィルム分析でのバイオメカニクスの検討を行い、初心者指導におけるパスおよびキャッチでの基本的要素を明らかにした。

亀田（1988）はパスを技術として捉え、パスの失敗例とパスの仕方を呈示している。

山根（1998）は防御者を振り切ったパスの際の判断能力に関する研究を行い、試合状況の知覚と分析、戦術課題の思考による解決が重要な意味をもつことなどを指摘している。

吉村・岩本（1999）はパスを技術として捉え、チェストパスを取り上げ、キャッチからリリースまでの一連の動作を、写真撮影をしながら筋電図と応力計を使って分析し、チェストパス時に使われる筋肉を明らかにした。

大高ほか（2006）はハーフコート・オフenseが行われたとき、シュートにつながるパスはどこから出されてどこで受けたか、また、シュートにつながるパスをどのようなプレーによって受け（スペースの創出、スペースの活用）、パスを受けたあと、どのような方法でシュートをしたのかを分析、検討し、ミドルポスト、ローポストにボールを集めることの重要性、スクリーンプレーでは個人戦術（1対1）の重要性を示唆している。

森田・嶋谷（2013）はパスをすべきなのか、ドリブルをすべきなのかを状況に適合した選択行動を適切に行えないプレーヤーに対してトレーニングを行い、その選択行動がどのように変容していくのかを検証した。その結果、ターンオーバーの現象、行動規範に沿わないドリブルの選択の減少および積極的なドリブルの実施、行動規範に沿わないパスの選択の減少、コンビネーションの形成、行動規範と行動規範のトレーニングの有用性を明らかにした。

2) ハンドボールにおけるパスに関する研究

土井（1982）はシュートおよびパスの動作の形態的特徴や機能について、運動形態学的な考察を加えることで、シュートおよびパス技術を探求した。この研究では、被験者の投動作をビデオ撮影し、連続図と各部位の軌跡図を分析することで、ハンドボールにおける投動作の特徴を明らかにした。

村松（1983）はセットオフenseにおけるポストプレーとポストプレーヤーへのパスについて実際の試合をもとに調査し、ポストプレーの有効性、ドリブルからパスのパターンよりフェイントからパスのパターンの成功率が低いこと、ショルダーパスが多用されていることを呈示した。

3) バレーボールにおけるパスに関する研究

渡辺（1965）は連続写真を用いてアンダーハンドパスの動作を考察し、アンダーハンドパスによってより良いボールを味方に送る際の動き方と初心者の陥りやすい動きを呈示した。

川合ほか（1966）はアンダーハンドパスのフォームを分析した。その際に、分析点として、被験者の下顎点、耳珠点、肩峯点、腸骨点、膝関節、外側中央部、外果点、肘関節外側中央部、手首の各点に絆創膏を貼付し、各点をプロットした。その結果、アンダーハンドパスの重要なポイントとして、手首の使い方、肘の伸展、ボールの見方、腰、膝の移行方法などを指摘している。

堀（1988）は被験者に、片膝立ちの姿勢でボールを後ろへ高く上げる、立位でワンバウンドのボールを前へオーバーハンドでパスをする、立位でさらに腰を低くしてワンバウンドのボールを前へオーバーハンドでパスをする、といった三つの課題を与え、そのフォームを撮影し、被験者の外形を考察し、それぞれの課題を達成するための動き方の特徴を示した。

西村（1996）は女子選手に対する指導法を検討し、特に構えとスタートに十分時間をかけることの重要性を指摘している。

金井（1997）は、自身の指導事例から、中学生、高校生を対象にした言語指導の一例を述べた。ここでは、言語指導の重要性が指摘されている。

進藤（2003）は、戦前、戦後の指導書を検討し、オーバーハンドパスとアンダーハンドパスの基本的運動構造と各局面の技術を考察し、それぞれの教育内容と教材の順序構造を示している。

2. サッカーにおける状況判断に関する研究

サッカーでは状況判断が重要であるとされているため、状況判断の研究は盛んに行われている。

増田・白木（1986）は高校生、大学生の男子学生を対象に、身体運動能力と状況判断能力を測定したものを得点化し、比較検討することを通して選手の状況判断能力が身体運動能力とどのような関連をもっているのかを検証した。その結果、身体運動能力と状況判断能力は総体的プレー能力に対してそれぞれ重要な要素ではあるが、互いの間には直接的な関連はないことが示唆され、状況判断能力の習得過程は身体運動能力とは異なった習得過程を辿ることが推察され、状況判断能力のための練習の必要性を指摘している。

深倉（1987）はゲーム状況の認知に関して、複雑さの異なる動的なゲーム状況を設定し、熟練者、半熟練者、未熟練者を比較した。その結果、ゲーム状況の認知に関する成績は熟練者が優れ、ゲーム状況の難易度が増すにつれて全体的に成績は悪くなり、特に、熟練者

よりも他の2群の成績が悪くなり、熟練者は他の2群よりも中央の選手よりも外側の選手に注意をはらっていることを指摘している。また、深倉（1995）は熟練度の異なる被験者に対して、サッカーのゲーム場面をいかに的確に認知できるか、またその場面での意思決定を的確に行えるかどうか、さらに状況認知と意思決定の関連性を検証した。その結果、熟練群は未熟練群に比べて、状況の認知が明らかに優れていること、また的確な意思決定をしていること、両群において、状況認知が的確になされれば意思決定も的確に行われる確率が高いことが明らかにされた。

中山ほか（1988）は被験者に2vs.2でのボール課題を与え、ボール保持者の状況判断過程に関する叙述を求めることによって状況判断のモデル化を試みた。

小泉・前田（2004a）は状況認知および意思決定に注目し、サッカー選手における状況認知能力と意思決定能力を測定するためのビデオ映像テストを作成することを試みた。また、小泉・前田（2004b）はビデオテストを用いて少年サッカー選手の状況認知能力と意思決定能力に関する特性を検討した。その結果、トレーニングによって状況認知能力が向上することが示唆されたが、多くの情報を場面に応じて素早く処理することは困難であることが推察され、少年サッカー選手の状況認知能力の優劣は近距離エリアが正確に認知できるかということに影響されていることが考えられているとまとめられている。

3. パスに関する研究の傾向

以上のパスに関する研究をまとめると、パス練習の有効性を検討する統計学的研究、試合中のパスを調査する、いわゆるゲーム分析、パスを技術として捉えて、その動作の外形を分析する形態学的研究、バイオメカニクス的研究、パスをする際の動作において、どの筋肉が使われているかを分析する生理学的研究、サッカー選手の状況判断に関する心理学的研究にわたることができる。これらは、いずれも自然科学的立場から行われている。

4. パスに関するスポーツ運動学的研究⁷と地平分析ならびに動感志向分析を用いた研究の現状

(1) パスに関するスポーツ運動学的研究

佐藤(2007)は発生運動学の視点からバレーボールのアンダーハンドパスを事例にして、熟練者であっても動きの感じを運動感覚意識として捉えていない場合があること、そのときには指導が運動の外形的特徴の指摘のみになる可能性があること、指導に必要な運動感覚意識は意図的に覚醒されるべきであること、ならびにその方法を明らかにした。

足立(2012)は発生論的運動学の立場からオーバーハンドパス技術の基本構造を明らかにしたうえで、パス動作に必要な動感化能力の抽出を試みた。その結果、オーバーハンドパスの基本的運動構造は準備局面、主要局面、終末局面の三つの局面から成り立ち、オーバーハンドパスを習得する際に予感化能力、遠近感能力、定位感能力、自在化能力、伸長能力、伝動化能力、調和化能力、直感化能力の八つの動感化能力が必要であることを呈示した。

中瀬・佐藤(2012)は、動感論的視点からパスミスの映像を観察ならびにパスミスをした選手へのインタビュー調査を行い、バスケットボール選手のパスミスを分類することを試みた。その結果、バスケットボール選手の状況判断の誤りによって生じるパスミスを、レシーバーとの意図の違い、ディフェンスの意図を把握する能力の欠陥、動感を把握する能力の欠陥に分類した。

(2) 地平分析を用いた研究

田口ほか(2010)は、つり輪の倒立を行う選手の動感の地平分析を行った。その結果、つり輪の倒立の理想像に関する述語動感形態を明らかにし、それを獲得するための練習についての提言をした。

宮島(2010)は、柔道における「体落とし」の「崩し」を取り上げ、初心者を対象にした動感指導における学習課題とその解決方法を明らかにするために、指導者が初心者の動感を捉え、指導者自身が初心者の代わりに柔道初心者の動感地平を分析した。その結果、初心者が崩しの動感形態を身につけるためには「引き動作」の習得が重要であり、この「引き動作」が学習課題であることを指摘した。

⁷ 本研究の立脚点となるスポーツ運動学と発生運動学ならびに発生論的運動学は同義である。

仲宗根（2013）は、筆者自身が体操競技における鉄棒の「後方2回宙返り下り」の発生障害に陥った際の動感を地平分析することによって、指導者が地平分析を行うことの有効性を呈示している。

戸高・高岡（2014）は、「けのび」ができるためには「浮くこと」と「進むこと」の二つの動感形態が関わっているといた考えを基点にして、地平分析によってけのびの際の動感構造を分析した。その結果、けのびの際の「浮くことができる」動感形態の構造と「進むこと」の動感形態の構造を明らかにした。

高岡（2011）はマット運動における後転、特に頭越しにおける手で身体を支える動感志向性の分析を行った。その結果、「手でマットを押す」動感、「手で身体を支える」動感、「膝を引き込み続ける」動感が重要であり、これらの動感が統覚化、時間化され、直観として統一された動感メロディーとして形成されているという見解を示している。

(3) 動感志向分析を用いた研究

佐藤（2005）は運動指導において志向分析が不可欠であることを明らかにし、マット運動における後転を事例にして、志向分析の方法を呈示している。そして、志向分析を行う際に指導者は、特に受動的キネステーゼの把握が必要であることを指摘している。また、佐藤（2014）は、運動発達査定において、量的測定ならびに外部観察では不十分であることを論述し、動感志向分析を実施することの意義を論証している。

蓬郷（2005）は、ハンドボール選手がフェイントをする際の動感志向性を考察した。その結果、指導者はオフェンスとディフェンスそれぞれの目的を理解したうえで、動きの〈意味と価値〉をその状況のなかで具体化させることで動感的戦術力に関わる指導へつながることを指摘している。

宮本（2011）は、ダンスにおいて、どのような場合にわれわれは「リズムにのっている」、または「リズムにのれていない」と感じるのかについて、動感構造を検討した。その結果、われわれは「リズムにのっている」と感じる場合には、運動者自身が「動きのリズム」だけでなく、「音楽のリズム」にのっていることが明らかにされた。

5. スポーツ運動学における地平分析ならびに動感志向分析の傾向

『身体知の構造』（2007）が公刊されたことによって、スポーツ運動研究の領域において地平分析と呼ばれる分析方法が論理的正当性を得て世に出されたといえる。それからお

よそ 10 年の歳月が経つが，この分析方法を用いた研究は極めて少ない．ただ，それ以前には動感志向分析ないし志向分析として，学習者の地平を分析した研究が存在する．

地平分析と動感志向分析ないし志向分析は，用語が異なるものの，その内容は同じであるといえる．なぜなら，志向性を分析するということは「能動的志向性」（山口，2002，p.114；山口，2009，p.66）だけではなく「受動的志向性」（山口，2002，p.114；山口，2009，p.66）も分析することに他ならないからである．すなわち，受動的志向性と地平を分析することは同義であるといえる．また，地平分析ならびに動感志向分析を用いた研究は，学習者の地平ないし志向性を分析した研究と指導者が自身の地平ないし志向性を分析した研究にわけることができる．

第3章 自然科学とは異なる立場からパスの研究を行う必要性

1. 問題提起

サッカー選手の能力は、獲得することができ、賢くトレーニングをすることや選手たちの特徴に応じた練習をすることで、選手たちを上達させることが可能である(ルイス, 2015, pp.6-7). ただ、サッカー選手に能力を獲得させるためには、「ゲームをさせておく」だけで済ませてはならない(ドイツサッカー協会編, 1999, p.6).

トレーニングにおいて大切なのは、トレーニングメニューよりも指導者がどのように選手に働きかけるかなのである(小野, 1998, p.173). もちろん、サッカーは集団で行われるため、指導者は連係プレーを形成するためには対象となる選手たち、すなわち集団に働きかけることになるし、当然、個人の能力を修正、洗練させるために個人に働きかけることもある。いずれの場合であっても、選手がより良い質のパスを発生させるためには、指導者の働きかけが必要不可欠なのである。特に、形成位相(金子, 2002a, pp.417-430; 金子, 2005a, pp.64-67; 金子, 2005b, pp.158-168)の低い位置にいる選手⁸に指導する場合、パスのコツやカンを教えることが必要になる。つまり、どうすればパスをすることができるのか、どうすれば効果的なパスをすることができるのか、どうすれば精確にボールを味方につなぐことができるのか、といったことを教える必要がある。また、自在位相に位置する選手であっても、パスの質⁹に磨きをかける場合、パスを可能にしている現状の運動形態を再構成する必要がある。パスを習得、修正、洗練させる場合、指導者はコーチング、すなわち「〈個人指導そのもの〉」(金子, 2009, p.291)に向き合うことになるのである。

しかし、上述されたように、パスに関する研究の多くは自然科学、すなわち「数学的自然科学」(フッサール, 1995, p.48)に立脚している。そのため、「動きというものを研究

⁸ 金子の形成位相は大きく五つに分けられている。すなわち、①原志向位相、②探索位相、③偶発位相、④形態化位相(図式化位相)、⑤自在位相の五つである。ここで意味する形成位相の低い選手とは、①原志向位相から④形態化位相(図式化位相)に位置すると考えられる選手を指し示す。

⁹ 本研究におけるボールの質ないしパスの質という場合の〈質〉はボールの材質を意味するわけではない。選手によって蹴られたボールが弾んでいるのか、転がっているのか、どのように回転がかかっているのか、どこに、あるいは誰にパスをするのか、また、パスの精確性、すなわち次の選手がコントロールをしやすいボールが蹴られているのか否か、といったことが意味される。

するときには、測定できるものだけしか、あるいは、測定可能なように設定できるものだけしか〈科学的〉とは認めないという考え方」が存在する（マイネル，1998，p.20）。

たしかに、自然科学的立場からの研究によって、われわれは多くの知見を得ることができている。しかし、自然科学的立場から研究を行うだけで十分というわけではないといえる。加藤（2010，p.16）によれば、物を基準にして展開してきている自然科学の方法では、研究題材として人の運動を扱ってはいても、その結果はその科学の分野にしか還元されず、当該科学の内では納得されても、生きてゐる人の〈できる〉ということに直接適用するには無理があるという。そもそもコンピュータと人間は完全に類似しているとは決して考えられないし、完全に近いとさえ考えられるべきではなく、人間の生体は電子学的、機械論的類似性によって今日完全に説明することは不可能なのである（シンガー，1976）。

自然科学というものは、自然のすべてを知っている、あるいは知るべき学問ではなく、自然現象のなかから、科学が取り扱い得る面だけを抜き出して、その面に当てはめるべき学問なのである（中谷，1958，p.14）。それゆえ、自然科学には本来限界があって、広い意味での再現可能の現象を、自然界から抜き出して、それを統計的に究明していく性質を持つ学問である（中谷，1958，p.17）ことを理解する必要がある。

一般に、「実証的な自然科学だけが唯一正統な学問であり、あらゆるものごとが因果決定論的に説明できる」といった考えをもちやすい傾向にあるといえる（中村，2010，pp.81-82）。しかし、学問の世界にも絶対不動の真理というものがあるわけではない（長尾，1982，p.53）。特に、生命ある人間を研究対象にする場合、自然科学的研究だけで十分であるとはいえないのである。ここにきて、数学的自然科学に基づく研究の前提には、デカルトの二元論の思想（デカルト，1997）があり、「分析・総合の原理」（金子，2005a，p.168）によって指導現場に還元しようとしていることを改めて問い直す必要があるといえる。

2. 研究の立場を変更するために必要な〈括弧入れ〉

これまでに、自然科学的研究によって指導現場に研究成果が提供されてきたことは明白である。この事実を認めたくえて、学問的立場を変更することになる。その際に、「あらゆる客観的科学に関する判断中止」（フッサール，1995，p.242）が要求される。すなわち、これまで「当然なことだ」と考えていた運動分析ということの自然主義的ないし自然科学的態度のスイッチを切って、白紙に戻る（金子，2005a，p.14）ことが必要である。

われわれ人間は「ごく自然な普通の生き方をしている」(フッサール, 1979, p.125).
このような態度は「自然的態度」(フッサール, 1979, pp.125-129 ; フッサール, 1995, p.316)と呼ばれるが, 本研究では自然的態度は「括弧入れ」(フッサール, 1979, pp.134-139)されることになる. ただ, 括弧入れ¹⁰の概念は少々誤解されているといえる. その誤解とは, 自然的態度を括弧入れすることは自然科学を批判ないし否定するというものであるといえる. しかし, 括弧入れは, いわば「態度変更」(フッサール, 1995, p.273)のために必要な作業なのである.

したがって, 括弧入れによって, 諸科学や研究者が消えてしまうわけではない(フッサール, 1995, p.243)のであり, 自然科学および自然科学的研究を批判ないし否定するものではないのである. 態度変更によって自然科学的思考を括弧入れすることは, 〈事象そのものへ〉辿り着くために, とりあえず自然科学的思考を頑丈な箱に格納しておくといった思考作用なのである.

自然科学的思考を括弧入れすることによって, 生命ある人間の運動には再現性ないし反証可能性がないことは理解されるはずである. たとえば, インステップキックでボールを蹴る場合, インステップキックで, つまり同じ蹴り方でボールを蹴っているにもかかわらず, 「今, 蹴られたボールの質」と「さっき蹴られたボールの質」, また「次に蹴られるボールの質」は全く同じにはならないことを即座に首肯することができるはずである. つまり, 生命ある人間の運動は「一回性の原理」(金子, 1981, p.453)に支配されているのである. この事実は, 実践現場では当然のこととして受け入れられているといえる. そのため, たとえば試合で直接フリーキックを決められるように, 選手は何度も繰り返し練習を

¹⁰ 括弧入れと判断中止は同義である. たとえば, バイオメカニクス的研究では, 人間の運動を物理的運動に置き換えるが, この背景には, 人間の運動を物理的運動に置き換えることが可能である, あるいは物理的運動に置き換えることによって人間の運動を理解することができるといった思考, すなわち自然科学的思考が存在する. 本研究では, 一旦, 人間の運動を物理的運動に置き換えることができるといった自然科学的思考を働かせないということである. 括弧入れないし判断中止を行うことによって, 人間の運動を見る視点を変えることが可能になるのである.

する。仮に、フリーキックが再現可能であるならば、選手は何度も同じような場所から同じような蹴り方で繰り返し練習する必要性はなくなってしまうといえる¹¹。

指導者にとって、生命ある人間の運動は一回性の原理に支配されていることは当然のこととして受け入れられているといえるのである。したがって、現場と同様に、研究の俎上でスポーツ運動が語られる際にも、現場と同じ立場に立脚する必要がある。

¹¹ このように説明してくると、「そんなことはわかっているけど・・・」といった考えが出そうになってくるかもしれない。しかし本研究では、このような自然的態度を常に格納しておく必要がある。

第4章 本研究の立脚点となるスポーツ運動学

1. 指導現場に立脚することを意味するスポーツ運動学への立脚

現象学には「事象そのものへ」(木田ほか編, 1994, p.186) というスローガンがあるが, スポーツ運動に関する研究を行う場合にも〈事象そのものへ〉回帰することが必要であると考えられる。ただ, 現象学では, 「この標語はいわば玉虫色であるから, 究明すべき問題の種類とアプローチの仕方に応じて, 多様な解釈が生じうる」(木田ほか編, 1994, p.187) ようである。しかし, スポーツ運動学における〈事象そのものへ〉というスローガンは, 現場への回帰を意味するため決して玉虫色ではない。すなわち, スポーツ運動学で究明すべき問題とは, スポーツないし運動の指導現場で生じている事象ということである。

そして, ここで意味する指導現場は, フットサルのいう「生活世界」(フットサル, 1995, p.125, p.221) と同義とされる。生活世界とは, 学問以前の日常的, 感性的な経験において主観に相対的なものとして与えられる世界 (フットサル, 1995, p.49) であり, 「あらかじめ与えられている生活世界の存在意味は, 主観的・形成体なのであり, 学問に先だって経験しつつある生活の所産なのである」(フットサル, 1995, p.125)。

一般に, スポーツ運動研究は自然科学領域における何らかの学問に立脚して行われる。しかし, スポーツ運動学では学問以前の世界に回帰し, そこから研究を始めることになる。すなわち, 現場から研究を始めるということである。そして, スポーツ運動研究において学問以前の世界に回帰する場合, 「フットサルのキネステーズ発生論が基柢に据えられ」(金子, 2015a, p.2) た, 「スポーツの運動学」(金子, 2009, p.2), すなわち「スポーツ運動学」(金子, 2009, p. i) に立脚することになる¹²。

¹² 金子が発展させたスポーツ運動学は現象学の色合いが極めて強くなっている。しかし, スポーツ運動学は現象学を勉強しなければ理解できないわけではない(金子, 2002c, p.98)。スポーツ運動学は, 人間の感覚性を中心に展開され, そこにおける運動感覚(キネステーズ)の問題を主題的に明らかにしていくのであり, キネステーズの問題を中心にする点において, スポーツ運動学と現象学は非常に近いところにあるかもしれない(金子, 2002c, p.98)。ただし, スポーツ運動学は「どのように運動を発生させるか」ということがテーマであるため, 現象学そのものとは一線を画すのである(金子, 2002c, p.98)。したがって, 現象学と同様に, スポーツ運動学はこの学問自体がすべてのスポーツ運動研究の基礎になると考えられている。

2. 実践理論としてのスポーツ運動学

(1) 現場から生まれたスポーツ運動学

本研究の立脚点となるスポーツ運動学は、マイネルの『スポーツ運動学』（1981）に依拠している。マイネル（1981, p. i）によれば、スポーツ運動学は教育実践における諸々の要求や問題から発生したのであり、教育の実践を促進し、それをさらに高い段階に引き上げるために、スポーツの運動理論として寄与していこうとするものである。すなわち、スポーツ運動学というものは現場の実践から生まれたのであり、運動学の諸概念はその実践の場から持ち込まれたものである（マイネル, 1998, p.14）。

マイネルのスポーツ運動学では、モルフォロジーの思想が最も特徴的であるといえる。マイネル（1981, pp.120-121）は、スポーツ指導者が自ら研究活動できる状態にある場合、その職業的見地と活動からいって、モルフォロジー的考察法が極めて身近な研究方法であり、ふさわしいものであることは蝶々を要さない、という。つまり、マイネルはモルフォロジーの思想に実践と研究の断層を埋める役割を担わせたといえる。さらに、現場で実践されている指導者の観察を、「モルフォロジー的考察法」（マイネル, 1981, pp.106-109）、ないし「自己観察」（マイネル, 1981, pp.123-127）、「他者観察」（マイネル, 1981, pp.127-130）として研究方法として価値づけたことが特筆される。すなわち、運動者ないし観察者の主観を研究方法として価値づけたことが特筆されるのである。それゆえ、現場で実践される指導を学問として構築したことがマイネルの最大の功績といえるのである。

マイネルがスポーツ運動学を創始してから、わが国の金子が、マイネルの遺稿¹³をきっかけにしてスポーツ運動学を批判的に継承した¹⁴。そのため、金子が批判的に継承したスポーツ運動学には、運動学は単なる運動理論というわけではなく、実践の場で動きを覚え

¹³ 『マイネル遺稿 動きの感性学』（1998）として大修館書店より上梓されているので参照してほしい。

¹⁴ マイネルが創始したスポーツ運動学から金子が批判的に継承したスポーツ運動学への発展過程の概略は、佐野の『コツの言語表現の構造に関する発生運動学的研究』（2012）の「第1章 本研究の背景と立脚点」, 「1. スポーツ科学におけるモルフォロジー思想の台頭 - マイネルの運動学 - 」と「2. モルフォロジー運動学の今日的発展 - マイネルの運動学から金子の発生運動学へ - 」に記述されているので、それを参照してほしい。また、マイネルが創始したスポーツ運動学と金子が批判的に継承したスポーツ運動学の関係性については、『マイネル運動学と金子運動学の架橋生 - 感覚論的視点のもとで - 』（渡邊, 2010）を参照してほしい。

させるための理論（マイネル，1998，p.14），すなわち「スポーツ運動学は現場の理論である」というマイネルの遺志が貫かれている。

現場の理論とは，スポーツ指導現場において生じている現象を根拠づけた理論ということができるであろう。たとえば，われわれ人間がボールを蹴る場合，ボールを蹴った〈感じ〉が身体に生じる。その〈感じ〉は人それぞれではあるが，足に何らかの〈感じ〉が生じ，それが身体に残る。このような動きの感じ，動いている感じ，動く感じ，動いた感じ，また動きを発生させるための感じなどが「動感」（金子，2005a，pp.304-305）なのである。そして，動感と呼ばれる概念はスポーツ運動学の基本概念とされている。

スポーツ運動学では，動きを覚える，あるいは動きを教える場合，指導者と学習者は動感を頼りにしていると考えられている。たとえば自主練習によってインステップキックを洗練させている際に，「ん～，なんか今の感じは違うなあ」，「今，ボールを蹴った感じは良かったな」，「さっきの感じは良かったけど，今の感じはそれほどだなあ」といったように，自己の身体に生じる〈感じ〉，すなわち〈動感〉を頼りに動きの習得，修正，洗練に励むと考えられている。

また，たとえばインステップキックを教える際に，指導者は「（ボールを蹴る動きの全体に対して）今の感じはあまりよくないぞ」，「立ち足の踏み込みが甘いから，もっとグッと強く踏み込んで」といったように，選手の身体に生じている動感に探りを入れて，指導者自らの身体を通して選手の身体に生じている動感を感じ取ると考えられている。そして，選手の身体に生じている動感に基づいて，指導者は選手に指導をすることになるとされる。

このように，指導現場では選手や指導者の主観が極めて重要になる。というよりも，動きを覚える，あるいは動きを教える場合，われわれ人間は主観，すなわち〈私の身体〉¹⁵を頼りにしているといえる。たとえ，バイオメカニクスを専門とする研究者であっても，指導現場に出れば指導者となってスポーツ運動学の理論を実践しているのである（結城，2011）。

スポーツ運動学が実践理論といわれているのは，まさにスポーツ運動場面（動きを覚える，あるいは動きを教える場面）で生じている現象が仔細に分析され，それぞれの現象に対して仔細に概念規定がされているからであるといえる。スポーツ運動学は現場で生じて

¹⁵ 私の身体とは，生命ある人間が有する身体，ということができる。より簡潔に言えば，拙論を読んでいる読者自身の身体があなたにとっての私の身体ということになる。

いる現象を学の領域まで高めて構築された学問であるといえるのである。それゆえ、スポーツ運動学は実践理論であるといえるのである。

ただ、「因果決定論的運動学と発生目的論的運動学という学領域」（金子，2009，p.14）の相違を明確にするために、近年、「発生運動学」（金子，2005a，p.83）という名称が頻繁に使われている¹⁶。しかし、この場合も「目的論的構図のもとに身体知発生ないしその伝承の分析論に基づいて、その原理や本質法則を解明する体系化された運動理論」（金子，2009，p.5）が意味されている。それゆえ、さまざまな名称が用いられるものの、スポーツ運動学とは、スポーツ運動における生命ある人間の動感や身体知の発生と構造を解明し、次の世代へ伝承していくための方法を探究する学問ということができる。

（2） スポーツ運動学の学問的特性

金子が、マイネルが創り上げたスポーツ運動学を批判的に継承したことによって現在のスポーツ運動学が成り立っている。そして、スポーツ運動学は中学校、および高等学校の保健体育教員免許状取得のために履修が義務づけられている（浦井，2013，p.134）こと、また、スポーツ運動研究において独自の領野を展開していることから多くの人に知られているといえる。しかし、周知されているとはいえ、多くの人に理解されているとは言い難い。その主な原因を三つあげることができるであろう。

一つ目は、『『運動学（運動方法学を含む。）』の内容とは、生徒の生き生きとした運動（技）を対象として、その構造や発生に加え、伝承に関する一般的・個別的な発生論的運動理論である』にもかかわらず、キネシオロジーやバイオメカニクスなどの異なった運動理論の講義によって代替されている例が見受けられる（浦井，2013，p.136）。そのため、スポーツ運動学はキネシオロジーやバイオメカニクスなどの身体運動学と勘違いされていることである。ここには、運動学という名称がつけば、発生論的運動学でも因果決定論的運動学

¹⁶ 金子の一連の著書では、スポーツ運動学を表す名称として、「発生論的身体運動学」（金子，2005a，p.83）、「発生論的運動学」（金子，2005a，p.83）、「目的論的身体運動学」（金子，2005a，p.83）、「実践的運動学」（金子，2009，p.5）、「感覚論的運動学」（金子，2009，p.15）、「動感運動学」（金子，2015a，p.5，p.290）、「純粹運動学」（金子，2015a，p.7）、「現象学的運動学」（金子，2015a，p.7）などが使われるが、どれも同じ意味を担っている。すなわち、本研究が立脚しているスポーツ運動学と同義である。ただ、このように金子がその都度規定詞を変える理由は、文脈のなかで「運動学」の中身を明確にするためであると考えられる。つまり、フッサールの現象学的形態学の基礎づけに基づくスポーツ運動学とバイオメカニクスやサイバネティクスという科学的運動学（運動科学）との棲み分けを確認する（金子，2014，p.79）ためであるといえる。

でも、どちらの内容を講義しても問題ないといった考えが存在しているといえるのである。必修科目における「運動学（運動方法学を含む）」が代替されていることによって、代替された講義を聴講した学生は、スポーツ運動学をキネシオロジーないしバイオメカニクスとして、すなわち身体運動学ないし科学的運動学として理解してしまうと考えられるのである。

二つ目は、「運動学は難しい」といった誤解をあげることができる。もちろん、学問である以上、決して簡単というわけではない。しかし、特にスポーツを経験したことのあるスポーツ運動研究者にとって、極めてなじみのある学問であるといえる。物理学、統計学、生理学、解剖学といったスポーツ科学の母体となる学問よりも、よっぽどなじみのある学問であるといえる。なぜなら、実際に自らが経験してきたことが学問になっているからである。また、スポーツ運動学の難しさは現象学の難しさにあるとされているといえる。たしかに、現象学は極めて難解な学問であり、現象学を理解することは極めて困難であるといえる。しかし、スポーツ運動学の難しさは、むしろ動きを覚える、ないし動きを教える現場で生じていることの難解さにあるといえる。言い換えれば、指導者はそれだけ難解なことを実践しているということである。

三つ目は、スポーツ運動学は科学ないし研究ではないという、自然科学的研究者たちの批判的態度にあると思われる。ただ、この「的外れの批判」（中村，2010，p.81）に対する回答は、ことあるごとに呈示されている（金子，1987；中村，2010；佐野，2002，2007，2014；塩野，2010）。つまり、「因果決定論」（金子，2005a，pp.81-82）と「発生目的論」（金子，2005a，pp.83-86）という根本的な相違が呈示されているのである。さらに、三上（2005）はスポーツ運動学の立場から自然科学的研究の成果を認めたくて、スポーツ運動学的研究と自然科学的研究の相違を述べているのである。

これまでに、自然科学的運動研究とスポーツ運動学的研究はどちらが有効で、どちらが正当性を持つかに関しては、分析対象に何を求めるかの問題意識によって決められ、どちらか一方に還元すべきだとか、他方への優位を確定すべきだという問題では決してない（金子，2009，p.13）ということが、しきりに論じられている。しかし、未だにスポーツ運動学に対する同様の批判は繰り返されてしまうのである。

その背景として、ポパー（1971）が科学と疑似科学の境界設定の基準に反証可能性を打ち立てたことによって自然科学が強固になったことや「わが国では〈科学〉という表現を英仏語とほぼ同じ意味で、対象化を本質とする自然科学と理解するのが一般である」（金子，

2000, p.41) ことがあげられる。そのため、反証可能性を確保できない、また対象化することができない主観は排除されることになる。このような現状では、主観を重要視し、主観に基づいて研究を進めるスポーツ運動学に対して非科学という烙印を押されてしまうことは当然の成り行きであろう。しかし、「〈科学 science〉の元になるラテン語^{スキエンティア}scientiaは〈知〉ないし〈学問〉が意味されていた」（金子, 2005a, p.10）のである。したがって、科学は自然科学（science）のみを意味することにはならないことを改めて確認する必要がある。

岸野（1980, p.86）によれば、「Science の語源となったラテン語の Scientia は、Wissenschaft が人文・自然の広い Wissen（知識）を原意としたように、広く知識ならびに知識の体系として理解されている」という。また、高岡（1976, p.188）も、科学あるいは学と呼ばれるものは統一的体系的な知識であるという。ラテン語の語源的な意味を正確に伝えているドイツ語では、自然科学はNaturwissenschaft というように、わざわざ〈知〉Wissenschaft という語に〈自然〉Natur という規定詞を添えている（金子, 2005a, p.10）のである。

したがって、科学の語源に従えば、自然科学だけが科学とはならないし、自然科学的立場からの研究だけが科学的研究とはならない。主観を重要視するスポーツ運動学に対する非科学という批判は正当な批判であるとはいえないのである。すなわち、スポーツ運動学は広義の〈科学 Wissenschaft〉に属することになるのである。

ただし、金子の一連の著書（2002a ; 2005a ; 2005b ; 2009 ; 2015a）では、スポーツ運動学は前科学ないし先科学であるとされている。さらに、ときにスポーツ運動学は非科学であるともいう。しかし、その理由は、スポーツ運動学では科学（science）では分析の対象にできない、その先にある対象領域に厳密な分析を施して明るみに出していこうとしている（金子, 2005a, p.11）からである¹⁷。つまり、スポーツ運動学では科学（science）では扱えない、ないし扱わない、あるいは扱おうとしない対象を取り上げるのである。ま

¹⁷ ただ、金子は、『身体知の形成（上）』（2005a）では「〈前科学的〉という、その〈前〉という表現は科学的分析のメスが未だ入らない以前の素朴な対象領域という誤解を招くかもしれません」（金子, 2005a, p.11）と注意喚起する。その後、2007年に上梓された『身体知の構造』では、身体知は先科学的ないし科学外的な問題性をもっている（金子, 2007, p.19）といい、2009年に上梓された『スポーツ運動学』では「先科学的を前科学的と読み違い、科学的分析の手の入らない以前の未開拓領域と誤解する」（金子, 2009, p.15）といい、慎重に言葉を選んでいることが窺える。いずれにしても、極めて重要なことは、スポーツ運動学は science に属する学問ではなく、Wissenschaft に属する学問であるということである。この点に注意すれば、スポーツ運動学の学問的立ち位置がより明確にされ、この学問を理解することを促進すると思われる。

た、金子が「スポーツ運動学は非科学である」というのは、「自然〈科学〉では〈非〉ず」という意味であることを注意喚起する必要がある。

自然的態度で物事を考え始めると、スポーツ運動学の理解は容易ではないと思われる。しかし、スポーツ指導現場を思い返すことで、スポーツ運動学を理解することが容易になると思われる。

スポーツ運動の研究者ならば、指導現場に生きる研究者兼指導者、ないし指導者兼研究者は少なくないはずである。そこでは、自然的態度、言い換えれば研究者的思考を括弧入れして「実践的思考」（マイネル，1981，p.2；金子，2002a，p.382）を働かせているといえる。つまり、研究者であっても、選手に指導をする際には自身の主観に基づいているといえるし、自身の指導方法に対して、非科学で間違っているとは決して疑わないといえる。すなわち、指導者や選手の内在経験の動感世界こそがスポーツ運動学の依って立つ基盤を形づくるのである（金子，2009，p.143）。

フッサール（1995，p.224）が、「生活世界が、それ自体として、またその普遍性からみて要請している学問性は独特なものであって、単に客観的・論理的な学問性ではないのである。だが、それは究極的な基礎づけをなすものなのであるから、その価値からみて劣ったものではなく、より高貴なものである」というように、スポーツ運動学は独自の研究対象を独自の方法によって解明するのであり、決して他の学問に劣ったものではないのである。そして、スポーツ運動学に立脚することによって、「本人がどう動こうとしているのかという感覚世界」（金子，2009，p.11）を研究対象とし、その感覚世界に入ることが可能になる。ここでいう感覚は「私の身体性のなかに息づいている〈動いている感じ〉」（金子，2005a，p.24），すなわち動感である。この感覚世界は別言して「動感世界」（金子，2015a，p.157）と呼ばれる世界であり、動いている直中に運動者に感じられる世界のことである。

指導者は、常に選手の動感世界を探り、その選手の動感を変化させることによって動きの習得、修正、洗練を目指している。この際には、指導者と学習者の間に「主観 - 主観 - 関係」（シュトラッサー，1978），言い換えれば「私とあなたの関係」が形成されている。スポーツ運動学では、指導現場で形成されている〈主観 - 主観 - 関係〉をそのまま研究の俎上に載せることになるのである。

3. 本研究における研究方法

(1) スポーツ運動学における研究方法の理解の前提

「方法 (method) という言葉はギリシャ語 (meta+hodos) に由来し、字義はあるものへ至る道ということであり、ある目的を達するためのやり方とか行動の仕方」(高岡, 1976, p.244) が意味される。そのため、それぞれの個別科学における方法は、その対象や内容により違いが生じるのであって、対象や内容に無関係にあらかじめ用意された方法が外部からおしつけられてはならない (高岡, 1976, p.244)。したがって、方法を料理の「作り方」とか自動車の操縦の「仕方」のような一定の結果を保証してくれる一連の「手続き」と考えるとすれば、それは論外なのである (木田, 1970)。スポーツ運動学の研究方法を理解する場合、われわれは改めて語源的に理解する必要がある。

また、スポーツ運動学における分析は「定量分析」や「定性分析」とは異なる (金子, 2001, pp.70-71) ため、分析についても改めて理解する必要がある。

スポーツ運動学で意味する分析は、鉢から根を取り出して、この株にはこの根が必要で、この株にはこの根が必要でというような手順で、絡み合っている根を意味づけてそれぞれの株を生かしてわけていく過程に譬えられる (金子, 2001, p.73)。そもそも分析 (analysis) の語源はギリシャ語のアナリユシスとシュンテシスにあり、アナリユシス (analysis) は (もつれなどを) 解きほぐす、還元する、帰るなどを意味する動詞アナリユオーから作られた名詞である (廣松ほか編, 1998)。それゆえ、スポーツ運動学における分析とは、複雑に絡み合っている事象・現象を解きほぐすことなのである。

実践理論としてのスポーツ運動学における研究方法は、当然、実践から生み出されている。そのため、スポーツ運動学の「分析方法論は運動実践のなかでは、だれもが取り上げている当たり前の分析方法なのであって、何も大仰に現象学とか形態学とか意味づけをする必要もないほど日常的な分析論とさえいえる」(金子, 2005a, p. i) ののである。それゆえ、指導者の活動を思い返すことによって、より多くの人々が本研究における研究方法を理解することができるといえる。

なお、以下では本研究に直接的に関係している構造分析についてのみ論述される。

(2) 促発指導の前提となる構造分析

1) 始原分析

まず、われわれ指導者が学習者に動きを教える場合、教える動きの目標像が明確にされていなければならない。つまり、指導目標像を確定する必要がある。ただし、指導目標像を確定する前に、指導目標像そのものの価値を検証する必要がある。たとえば、パス（指導目標像）を学習者に教える場合、サッカーにおいて、パスが重要ではないのであれば、パスを指導目標像とする必要性は見出されない。つまり、パスを教えなくても良いことになってしまう。

通時的、共時的な観点から指導目標像の価値を検証する方法が、「始原分析」（金子，2007，pp.64-65）と呼ばれる分析方法である。この分析方法によって、いわば歴史的、文化的な視点から、現代における指導目標像の承認を得ることができる。つまり、指導目標像としての価値が見出されるのである。

2) 体系分析

次に、今教えようとしている動き（指導目標像）を、他の動き（指導目標像）と区別することで、今教えようとしている動き（指導目標像）を教えることの意味を見出す必要がある。たとえば、パスとシュートはどちらもボールを蹴ることによって生み出すことができる。しかし、それぞれの動きは独自の価値を有している。そのため、パス練習ないしシュート練習といったように、それぞれの動きを練習する意味が生じるのである。もし、どちらの動きも同じであるならば、それぞれの動きを練習する必要性は見出されない。つまり、この場合、パス練習かシュート練習のどちらかを実践すればよいことになってしまう。このような、動きの共存価値を検証する方法が「体系分析」（金子，2007，pp.65-66）と呼ばれる分析方法なのである。この分析方法によって、指導者は指導目標像を確定することができる。

3) 地平分析

そして、実際に指導の段階に入るのではあるが、ここに来て指導目標像の構造が問われることになる。つまり、指導目標像となる「動きのかたち」（マイネル，1998，pp.75-78）が「どのように成り立っているのか」ということであり、「運動図式そのものの構造」（金子，2003a，p.123）を明確にする必要がある。さらに、指導目標像となっている動きのか

たちを発生させるためには、「運動能力」(金子, 2002a, p.465), すなわち「創発身体知」(金子, 2005a, pp.225-226)が必要になる。たとえば, パスを発生させるためには, 「学習者にはどのような創発身体知が必要なのか」ということである。

運動図式そのものの構造ならびに創発身体知の構造を明らかにするためには, 指導目標像となっている運動図式を発生させることが〈できる〉ならびに〈できない〉という現象を分析する必要がある。自分の身体を通して, 指導目標像となっている運動図式の発生が「どうすればできるのか」, 「どうしたらできないのか」を分析することによって, 運動図式を発生させるための能力と運動図式の成り立ちを明らかにすることができる。なぜなら, 運動形態の発生とその運動形態を発生させるための創発身体知の構造は「基づけ」(フッサール, 1974)の関係にあるからである。つまり, パスを発生させるためには, そのための創発身体知が必要になるということである。すなわち, パス発生のための創発身体知によってパスが発生するということである。

そして, 運動図式そのものの構造ならびに創発身体知の構造を明らかにするための分析方法として「地平分析」(金子, 2007, pp.66-68)が有効であるといえる。

ただし, 地平分析によって運動図式そのものの構造ならびに創発身体知の構造を明らかにする場合, 通時的, 共時的に承認が得られ, 多くの人々が〈できる〉動きに限られるといえる。そのため, これまでに誰もやったことのない動きを発生させるためには「本質直観」(金子, 2015a, pp.234-239)と呼ばれる分析が必要になるといえる。たとえば, 体操において新技を開発する場合には本質直観分析が必要になる。なぜなら, 誰もやったことのない動きの場合, 運動図式そのものの構造が成立していないのであり, どのような能力があればその動きを発生させることができるのかがわからない状態にあるからである。したがって, 本質直観分析によって, 運動図式のそのものの構造がどのように成り立っているのかを分析し, 実際に身体を動かすことによって, その運動図式を発生させるためにはどのような能力が必要なのかを探ることになる。もちろん, ここでは「動きを発生させるために感覚をどう統覚するか」(金子, 2001, p.81)という「発生分析」(金子, 2015b, pp.65-67)も行われている。動きの発生と構造は基づけの関係にあるからである。

また, 地平分析は三つの役割を担っているといえる。一つ目は, 上述されたように, 〈できる〉動きの地平構造を分析することによって運動図式そのものの構造と創発身体知の構造を明らかにすることであり, 二つ目は, 促発指導において, 学習者の「創発レディネス」

(金子, 2005b, p.137)を査定することである。そして三つ目は、「処方分析」(金子, 2005b, p.222)の前提としての役割である。

指導者は学習者との間で形態発生として取り上げられる身体知がどの創発領域に属しているのか、形成位相のどの階層に位置しているのかを、まずもって確認しておかなければならない(金子, 2005b, pp.123-124)。たとえば、インステップキックを習得している学習者に対して、ボールの蹴り方を指導する場合、その学習者は、どの程度ボールを蹴ることができるのか、どのような能力が足りないのか、といったことを確認する必要がある(創発レディネスの査定)。そして、その確認作業の後に、指導者は、インステップキックを習得するために、その学習者にとって適切な「感覚的ヒューレー」(フッサール, 1984, p.93)、すなわち「動感素材」(金子, 2005b, p.134)を提供する必要がある(処方分析の前提)。そして、学習者が「もっとうまくなりたい」という、「無限の努力志向性」(金子, 2009, pp.144-145)を働かせている間、指導者の地平分析には終わりはないのである。

なお、本研究では一つ目の地平分析の役割を用いることになる。

(3) 本研究で地平分析を用いる必要性

パスをする際には、出し手には「〇〇にパスをする」といった意識が働いている。もちろん、このような意識は自覚されることもあれば、無自覚の場合もある。ただ、いずれの場合であってもスポーツ運動学では「〇〇にパスをする」といった意識作用によって、その瞬間のパスができると考えられている。しかし、サッカー未経験者やサッカーの経験が浅い人は「〇〇にパスをする」といった意識によってボールを蹴っても、味方にボールが繋がらないことは多々ある。なぜなら、運動している際には、「主題的に注意を向けられてはいないが、『非主題的』に意識されているような経験が働いている」(田口, 2014)のであり、その非主題的な意識が現前の動きを支えているからである。

たとえば、歩く場合、「右脚を前に振り出し、右脚で地面を支持して、左脚を前に振り出して・・・」といったように、身体の使い方を自覚しなくても歩くことができるのは、身体の使い方に対する意識が潜在的に働いているからであるといえる。このように、顕在的意識だけではなく、潜在的意識によって〈できる〉ことが支えられているのである。この潜在的意識の世界は地平ないし「あらかじめ描かれた潜在性」といわれている(フッサール, 2001a, p.88)。

地平を分析することの重要性として、フッサールは、それぞれの瞬間に顕在的に思念されたものとして現前しているものより多くのものが潜在的に思念されているといい（フッサール、2001a, p.91）、さらにすべての顕在性には潜在性が含まれているのであり、この「潜在性とは、空虚な可能性ではなく、内容的に、しかもそのつどの顕在的な体験そのもののうちで、志向的に粗描された可能性、そのうえ、自我によって実現されうる可能性という性格を備えている」（フッサール、2001a, p.87）という。つまり、「パスをする」といった顕在的意識には潜在的意識が含まれ、その潜在的意識は多様であり、それらが〈パスができる〉ことを支えているということである。したがって、〈パスができる〉ことを明らかにするためには、出し手の地平を明らかにすることが必要になる。

地平分析では、「動感深層の地平構造のもつ志向体験に問いかけ」（金子、2007, p.247）ることなる。そして、「動感力の含意潜在態を背景に隠している地平志向構造を明るみに出すのが地平分析のねらい」になる（金子、2007, p.261）。この地平分析はフッサールの志向的分析に依拠する（金子、2005b, p.136）のであり、志向的分析が「常に行っている本来的な仕事は、意識の顕在性のうちに含まれている潜在性を露呈すること」なのである（フッサール、2001a, p.91）。したがって、地平分析によって〈パスができる〉、すなわちパス発生に関わる創発身体知を明らかにすることが可能になるのである。

(4) 本研究におけるエヴィデンス

スポーツ運動学は反実証主義的性格を有する（佐野、2014）。そのため、この学問的立場に立脚する研究では再現性ないし反証可能性は保証されようがない。したがって、別の方法によってエヴィデンスが保証されることになる。

では、どのようにエヴィデンスを保証することができるのであろうか。西（2015, p.124）によれば、現象学では「自分の体験を反省してみると『確かにこうなっている・そうとしかいえない』ということ」、すなわち「体験反省のもつ 確実性ないし不可疑性」がエヴィデンス（明証性）なのである、という。スポーツ運動学は現象学と極めて近い領域とされているため、現象学におけるエヴィデンスの保証のしかたをそのまま適用することができるといえる。したがって、スポーツ運動学的研究においてエヴィデンスを保証するためには「私の意識体験」（西、2015, p.122）を反省する必要がある。

現象学的方法について、フッサール（1984, p.46）は、徹頭徹尾、反省の諸作用のなかで行われるという。そして、ここで意味する反省は、「もとの体験を反復することではなく、

それを観察し、そのうちに見出されるものを解明すること」(フッサール, 2001a, p.71) であるとされる。つまり、これまでの経験を観察することによって、そこから本質を解明することであるといえる。したがって、本研究におけるエヴィデンスは現象学的反省によって保証されることになる。

(5) 現象学的反省の妥当性の検討

現象学的反省とは、本質を解明するための現象学的方法としての反省であるにもかかわらず、自我の領域にとどまると考えられてしまう。つまり、「あなたがそう感じるだけで私はそう感じない」といったように捉えられてしまう傾向が極めて強い。これは現象学に対する独我論という批判(小林, 1999, pp.89-91; 竹田, 1989)から生じると考えられる。しかし、現象学的反省と呼ばれる「自我論の徹底が相互主観性にほかならない」(隈元, 2007, p. iv) のであり、「相互主観性は自我の経験構造の徹底的開明を通してのみ開示することができる」(ザハヴィ, 2003)とされている。「すなわち、超越論的自我のうちに含意された(そして『自己移入の志向性』をはじめて構成的に問い尋ねることによって超越論的にも証示される)共同構成的な相互主観性(die mitkonstituierende Intersubjektivität)の全面的展開」(フィンク, 1995, p.4)へと導かれるのである。

簡潔に言えば、現象学的反省を徹底する、すなわち、私の経験を徹底的に掘り下げることによって私だけではなくあなたも〈そう感じる〉ことへと到達することができる、〈われわれ〉の了解を得ることができるとされているのである¹⁸。そして、われわれの了解は相互主観性の獲得であるとされるのである。

われわれ人間には、幼児期に「前交通」と呼ばれる発達の第一段階があり(メルロ＝ポンティ, 1966)、ここでは自我がまだ他者との諸関係のなかに溶け込んだままになってい

¹⁸ 私とあなた(私と他者)は、当然、異なる人間である。しかし、生命ある人間として同じである。そのため、たとえば叩かれたり殴られたりすると痛いと感じることを理解することができる。しかも、人種や年齢などをも超えて、それを理解することができる。そして、もし目の前でこのような事態が生じているのを目撃すれば、身体を通して理解することができるといえる。つまり、私の身体に痛いといった感じが生じるということである。このように感じるができる、あるいは感じてしまうのは、私とあなたは異なる人間ではあるものの、生命ある人間という共通項を互いに有しているからであるといえる。もちろん、そこに程度差は存在することを付け加える必要がある。たとえば、感動的な映画と称される映画を見て、涙を流す人もいれば、涙を流さない人もいるし、あまり感動的ではないという人もいる。私とあなた(私と他者)は、全く同じではないものの、類似していることは疑えない。なぜなら、同じ生命ある人間だからである。

る情緒的共生状態にある(ワロン, 1983). これは自他未分の状態を意味するのであり, 「先-自我」(フッサール, 2012, p.498) の領域のことである. 「先自我は, 自他の区別を知らない匿名的身体性を生き, 私とあなたの共通の同じ根源となっている(山口, 2002, p.230).

そして極めて重要なことは, 成人になっても自他の身体性の未分化な匿名の間身体性が働いている(山口, 2002, p.233) ということである. すなわち, フッサール(2013, p.26) が「他者の身体は, なるほどある種の原本性において私に与えられている」というように, われわれ人間は私の固有領域をもちながらも他者との共通領域をすでに有しているのである. そして, 現象学的反省の徹底によって相互主観性の領域に到達することが可能になると考えられているのである. それゆえ, 相互主観性によって現象学的反省の妥当性が保証されるといえるのである.

第5章 本研究の目的と独自性ならびに主要な用語の定義

1. 本研究の目的

促発指導では、身体運動を形成する指導目標像は不可欠になる（金子，2007，p.5）。したがって、選手にパスを習得させ、さらにその能力を修正、洗練させるためには、指導者は指導目標像としてのパスを知っている必要がある。習練対象となる動き、すなわち指導目標像が明確にされていなければ、その動きを発生させるために、どのような能力が必要なのかを問うことができないからである。そして、指導目標像が明確にされることによって、指導者は指導目標像となる動きを発生させるためには「どのような能力が必要なのか」を問うことができる。すなわち、パス指導を実践する際には、指導目標像としてのパスが明確にされ、さらにパス発生にはどのような能力が必要なのかが明らかにされている必要がある。

しかし、改めて「指導目標像としてのパスとは何か」、「パスを発生させるためにどのような能力が必要なのか」といったことが問われることはほとんどないといえる。その主な理由として、三つあげることができるであろう。

一つ目の理由として、あまりにも当然のごとくにパスが教えられているということがあげられる。1863年に、現代サッカーの原型となる Association Football が誕生したことは周知の通りである。それ以後、細かなルール改正を経て、現代サッカーが成り立っている。その変遷のなかで、当然、これまでに指導者は選手に対してパスを教えてきた。一度、指導者にパスを教えられ、自身がパスを習得した場合、改めて「パスとは何か」と問う必要がないと考えられてしまう。しかし、動感形態の発生のときに好ましくない動きかたを身につけさせてしまうと、それが習慣態となり、その定着が進めば進むほど修正するための解消の指導は困難を極める。そうすると、最初からどのような指導目標像を設定するかは決定的な重要さをもつことになる（金子，2007，pp.5-6）。すなわち、「動感固癖化の危険性」（金子，2009，pp.140-141）が存在するのである。

二つの目の理由として、指導現場でパス指導が大きく取り上げられるのはパス習得の初期段階であり、一定のパス能力が身についた後は選手の自己研鑽に委ねられることが多いということがあげられる。パス習得の初期段階において、特に小学生や中学生を対象にした指導において、指導者は口酸っぱく「敵を見なさい」、「味方を見なさい」、「スペースがどこにあるかよく見なさい」といったことを指摘しているといえる。指導者は、選手がパスミスをする度に、何度も繰り返し指摘するといえるほどである。もちろん、年代が上が

ってもそのような指摘は繰り返されるが、徐々にそのような指摘は減り、いかにチームの戦術を浸透させるかといったことが日々のトレーニングのメインテーマとなるといえる。したがって、一定のパスの能力が身についたならば、あとは選手の自己研鑽に委ねられることになってしまう傾向があるといえる。

三つ目の理由として、サッカーの試合状況は極めて複雑であり、さらにその状況においてシュートやドリブルとの関連ななかでパスが存在することがあげられる。指導者は選手に対してパスを習得させ、さらにその能力を洗練させる必要があるとはいえ、パスの能力だけを洗練させればいいわけではない。そのため、当然、指導者はシュートやドリブル、さらにはヘディングといった選手の能力を洗練させる必要もある。したがって、さまざまな状況を設定したトレーニングを選手に数多く経験させることによって、それぞれの状況に適したパス発生を自発的に促すことに終始する傾向にあるといえる。

スポーツ指導において、指導目標像は必要不可欠である。そのため、当然のごとく、バイオメカニクスの立場からも動きの目標像は関心事となり（阿江・藤井，2002），この研究の立場から動きの力学的構造の解明が試みられている。しかし、バイオメカニクスの研究対象となる動きはパスではなくキックであるといえる。さらに、本研究で意味する指導目標像は決して、身体運動のバイオメカニクスの運動構造でも、身体システムの情報理論を踏まえたサイバネティクスの運動構造でも、行動科学的な心理学的な運動構造でもない（金子，2007，p.45）。したがって、部分の集合＝全体を構成するという構図をもつ、「仕組み」、「メカニズム」、「システム」などではない（金子，2003b，p.79）。

本研究で意味する指導目標像とは「明確な意味構造をもった指導目標像」（金子，2007，p.56）であり、運動図式そのものの構造なのである。もちろん、ここで意味する構造は「〈運動構造〉（Bewegungsstruktur）」（金子，2003a，p.106）ないし「キネステーゼ構造」（金子，2003b，p.85）が意味される。したがって、構造の概念はロムバッハの構造存在論に依拠するのである（金子，2007，pp.44-49）。つまり、ロムバッハ（1983）が「構造はひとつの運動形態」というように、ここで意味する構造は運動形態と同義なのである。

そして、本研究で意味する形態の概念はゲーテの形態学と軌を一にする。すなわち、ゲーテ（1982）が「ありとあらゆる形態、特に有機体の形態を観察してみると、変化しないもの、静止したもの、他との繋がりをもたないものはどこにも見出せず、すべては絶え間なく動いていて已むことを知らない」というように、形態は「生きた形態」（高橋，1988）

なのである。したがって、運動形態は生命ある人間の動きのかたちが意味されるのであり、運動構造を動きのかたちと言い換えることもできるのである。

学習者に対して動きを指導する際に、指導者はあらかじめ動きのかたち（指導目標像ないし運動構造）がどのように成り立っているのかを知っている必要がある。さらに、動きのかたちを知っているだけではなく、その動きのかたちを発生（形態発生）させるために、学習者にはどのような能力が必要なのか、ということが明確にされていなければならない。「どのような身体知を目標にしてその発生を促すのかという導きの糸としての構造問題」（金子，2007，p.9）が存在するのである。すなわち、指導者は「形態発生を保証する身体知にはいったいどのような固有な意味構造が存在し、どんな目標像に向かって発生が促されるべきかという問題」（金子，2007，p.9）に直面しているのである。

そこで本研究では、サッカー選手がパスを発生させるために必要な身体知の構造を明らかにすることを目的とする。

本研究の目的を達成させることによって、パス指導のための有用な知見を得ることができると考えられる。つまり、パスを発生させるために必要な創発身体知の構造を明らかにすることによって、サッカーにおけるパス指導の際に、選手のパスを観察ならびに評価するための視点を提供することになると考えられる。また、選手にパスを習得させるための初期段階において（形成位相の低い位置にいる選手に対して）、本研究で明らかにされた能力を指導指針とすることができると考えられる。さらに、パスを修正、洗練させる段階に位置する選手に対して（形態化位相および自在化位相に位置する選手に対して）、パスの質を改善するための指導指針にすることができると考えられる。すなわち、本研究によって明らかにされる〈パスの知〉の構造を、そのままパス指導の指針に適用することができると考えられる。

また、本研究の成果はサッカーの一般理論としての指導法の構築に向けて有用な知見になると考えられる。そして、一般理論としてサッカーの指導法を構築することができれば、それを指導者養成の際に使用する教本にすることができると考えられる。すなわち、本研究の成果はサッカーの一般理論の構築およびサッカー指導者養成のための教本の作成につながると考えられるのである。

他の競技に比べて、サッカーでは指導者養成が充実しているとされている。しかし、現在のところサッカーの指導教本は日本サッカー協会公認C級コーチの講習会用の教本しかない。上位のライセンスであるS級、A級、B級の指導者養成講習会では教本は用いられ

ていない。一方で、指導実践ではインストラクターから価値ある経験財が受講者に伝えられている。ただ、「一体、何を実践するのか」というときに、燦然と輝き出すものこそ「理論」である（澤瀉，1967）。したがって、実践には理論が不可欠であり、実践を充実させるためにも理論を構築する必要がある。本研究によって、サッカーの一般理論の構築およびサッカーの指導教本の作成に向けて足がかりにすることができると考えられる。

さらに、本研究ではパスが研究対象とされているため、本研究によって明らかにされた能力を、他の競技、とりわけ球技系のスポーツに応用することができると考えられる。すなわち、ハンドボールやバスケットボール、バレーボールなどの種目におけるパス指導の際に有用な知見になると考えられる。

2. 本研究の独自性

本研究の独自性は、スポーツ運動学の立場に立脚することによって選手の動感世界を研究の俎上に載せることが可能になり、選手の〈できる〉という構造、言い換えれば、創発身体知の地平構造を明るみに出せることである。

パスが〈できる〉という問題を明らかにするためには、選手の地平を分析することは必須であると考えられる。なぜなら、地平に存在する能力によって〈できる〉が支えられているとされているからである。しかし、これまでのパスに関する研究では、自然科学的立場から行われたことによって選手の身体知や地平を扱うことはできなかった。そのため、パス発生に関わる身体知の問題を放置せざるを得なかったといえる。本研究では、スポーツ運動学の立場に立脚することによって、これまで放置せざるを得なかった問題、すなわちサッカー選手のパス発生に関わる身体知の構造を明らかにすることが可能になる。

スポーツ運動学の立場からサッカー選手のパス発生に関わる身体知を分析することが、これまでのパスに関する研究とは決定的に異なるのであり、極めて独自な点としてあげることができる。

ただし、一般に指導者は身体知の構造分析を実践しているといえる。動感運動の形態発生が問題となるところでは、その習練形態がどんな意味構造をもっているのか、どんな動感形態が目標にされるべきなのかは指導者にも学習者にも共通な動感構造が了解されているのでなければならない（金子，2007，p. i）からである。しかし、構造分析はすでに指導実践の現場で確認されている多くの実践知に支えられているが、それを一般理論として体系化することはそう容易なことではない（金子，2007，p. i）。

つまり、構造分析はすでに指導現場では日常に行われているということである。なぜなら、「動感形態の発生と構造は基づけ関係にあり、構造分析のない発生分析は現実に成立しない」（金子，2007，p.ii）からである。言い換えれば、指導対象となる動きの構造を分析せずに指導を行う場合、それは出鱈目な指導となってしまったため、指導者は必ず構造分析を行っているはずである。そのため、指導者が当然のこととして発生分析を実践しているように（金子，2002b，p.27）、指導者は当然のこととして構造分析も実践しているといえる。「ただ、これまでの一義的な科学的運動分析の呪縛が強すぎて、実践現場では当たり前に行われている発生分析が正当な分析論として評価されてこなかった」（金子，2002b，p.27）ように、構造分析も正当な分析論として評価されてこなかったといえる。

しかし、本研究における研究方法の正当性が論証されたことによって、指導者が日常的に行っている分析方法を研究方法として価値づけることができたといえる。また、その分析方法を用いることによって現場の理論を研究として価値づけることができるといえる。言い換えれば、サッカー雑誌などの記事内容とは一線を画すことができるといえる。そして、本研究はサッカー選手が有する創発身体知を一般理論として体系化するための足がかりとなることが期待される。

3. 主要な用語の定義

ここでは、本研究における主要な用語を定義する。

(1) パス

本研究では、「ボールを味方につなぐ」といった、選手が試合中に達成すべき課題および味方に対して「ボールをつなぐ」といった意識によって生み出された行為全体をパスとして定義する（写真1参照）。

(2) パス発生

本研究では、生命ある人間が味方に対してボールをつなぐといった行為全体を生み出すための意識と動感を生じさせること、およびその意識と動感が生じることによって味方に対してボールをつなぐ行為全体（動感形態ないし運動形態¹⁹）が生じることをパス発生と

¹⁹ 動感形態と運動形態は同義であるといえる。ただし、それぞれの用語が示す通り、動感形態は動感のまとまり、運動形態は運動のまとまりが強調されるといえる。本研究では、

して定義する（写真 1 参照）。そのため、味方に対して「ボールをつなぐ」といったような意識をし始める瞬間から、実際にボールを蹴り終わり、次のプレーを意識し始める瞬間までの現象をパス発生と捉えることになる。

なお、本研究における発生は、「生きものの、とりわけ人間の運動形態、別言すれば、動感形態の発生論」（金子，2005a, p.86）に基づいている。そのため、パス発生には能動性と受動性が含意される。つまり、選手が自ら「パスをしよう」としてパスを生み出すことがパスの能動的発生ということができ、選手が自ら「パスをしよう」としなくても、いわば無自覚にパスを生み出すことがパスの受動的発生ということが出来る。本研究におけるパス発生は、簡潔に言えば、『私の運動』の発生が意味される（金子，2001, p.81）のである。

文脈に応じて、動感を強調する場合には動感形態が使用され、運動が強調される場合には運動形態が使用されることになる。



写真 1 パスならびにパス発生場面の一例

第6章 本研究の構成

本研究は序論、本論、結論で構成されている。そして、本論は第Ⅰ部、第Ⅱ部、第Ⅲ部、第Ⅳ部の四部構成となっている。

序論は六つの章で構成されている。

第1章では、研究の背景が述べられる。

第2章では、パスに関する研究ならびに地平分析と動感志向分析を用いた研究の現状と傾向が述べられる。

第3章では、自然科学的立場とは異なる立場からパスの研究を行うことの必要性が述べられる。

第4章では、本研究の立脚点となるスポーツ運動学について述べられる。

第5章では、本研究の目的と独自性が述べられるとともに、本研究における主要な用語が定義される。

第6章では、本研究の構成が述べられる。

本論は四部構成となっている。

第Ⅰ部は四つの章から構成されている。

第1章では、サッカー選手の動感特性を再考する必要性が述べられる。

第2章では、サッカーが成立するまでの歴史の変遷とその歴史のなかでハンドの禁止が踏襲される理由が述べられる。

第3章では、サッカー選手の動感特性が明らかにされる。

第4章では、第Ⅰ部の内容がまとめられる。

第Ⅱ部は三つの章から構成されている。

第1章では、パスと状況の関係について考察される。

第2章では、スポーツ運動学における創発身体知の概念に基づいた〈パスの知〉と呼ばれる概念が提唱される。

第3章では、第Ⅱ部の内容がまとめられる。

第Ⅲ部は三つの章から構成されている。

第1章では、パスの際に不可欠な受け手と呼ばれる存在者について考察される。

第2章では、パスの発生契機が分類される。

第3章では、第Ⅲ部の内容がまとめられる。

第Ⅳ部は七つの章から構成されている。

第1章では、本研究における地平分析の射程が述べられる。

第2章では、〈パスの知〉が達成力ないし競技力として認識されることが述べられる。

第3章では、サッカー選手に不可欠な根源的な〈知〉が明らかにされる。

第4章では、〈パスの知〉における体感身体知が明らかにされる。

第5章では、〈パスの知〉における戦術力が明らかにされる。

第6章では、〈パスの知〉における技術力が明らかにされる。

第7章では、第Ⅳ部の内容がまとめられる。

なお、本研究は以下に記す原著論文ならびに学会発表の内容に基づいてまとめられている。ただし、これらの論文は必要に応じて、適宜、加筆ならびに修正が加えられている。

【原著論文】

寺田進志・佐野淳（2013）サッカー選手の動感特性に関する考察。スポーツ運動学研究，
26：95-106.

寺田進志・佐野淳（2015b）パス発生における出し手の体感身体知の分析。スポーツ運動
学研究，28：31-53.

【学会発表】

寺田進志（2014a）サッカーにおける競技力の現れとしての「ボールを蹴る」。第27回 日
本スポーツ運動学会大会 大会抄録集：30-36.

寺田進志（2014b）サッカーにおけるパスの出し手の動感の特徴に関する考察。日本フッ
トボール学会 12th Congress 抄録集：26.

寺田進志（2015a）サッカー選手のパスの知における体感身体知の分析。第28回 日本ス
ポーツ運動学会大会 大会抄録集：33-40.

本論

第I部 サッカー選手の動感特性²⁰

第I部では、サッカー選手の動感特性が明らかにされる。

第1章 サッカー選手の動感特性の再考の必要性

わが国でサッカー (Soccer) と呼ばれているスポーツはアソシエーションフットボール (Association Football) の略称であることは周知の通りである。そして、サッカー以外に Football と呼ばれるスポーツはラグビー (Rugby Football) とアメリカンフットボール (American Football) が存在している。いずれの競技も Football の名称がついてはいるものの、サッカーは「手でボールを扱うこと」が禁止され、ラグビーとアメリカンフットボールは「手でボールを扱うこと」が許されている。

サッカーの競技規則では「第12条ファウルと不正行為」において、「ボールを意図的に手または腕で扱う (ゴールキーパーが自分のペナルティーエリア内にあるボールを扱う場合を除く)」(公益財団法人日本サッカー協会, 2011, p.36) と記載されている。ただし、この記述からも明らかなように、ゴールキーパーは「自陣ペナルティーエリア内」という条件の下で、例外的に手でボールを扱うことが許されている。また、フィールドプレーヤー²¹はプレーを再開する一つの方法であるスローインを行う際には手でボールを扱うことが許されている。というよりも、この場合に選手は両手でボールをもち、頭の後方から頭上を通してボールを投げ入れなければならない(公益財団法人日本サッカー協会, 2011, p.48)。

例外的な場合があるものの、基本的にサッカー選手は足でボールを扱うことによって試合を行っている。もちろん、頭、胸、腿といった足以外の身体部位などでもボールを扱うが、足でボールを扱う頻度が圧倒的に多いことから「サッカーは足でボールを扱うスポーツ」、あるいは「足しか使えないスポーツ」という印象をわれわれに与えている。つまり、サッカーは足で行う競技として一般に認識されているのである。

²⁰ 第I部は、拙論『サッカー選手の動感特性に関する考察』(2013)を必要に応じて加筆、修正したものである。

²¹ サッカーにおけるフィールドプレーヤーとは、ゴールキーパーを除く、ピッチ上に立つ選手のことである。

レールス (1987) は「見たところ技巧的な形成能力に最も欠ける足がこの非常に技巧に満ちたゲームのまさに基点になるという点に、一種の魅力が存している」といい、サッカーの魅力を語っている。そして、「足はゲームの基点になる」というレールスの指摘の通り、実際にサッカー選手は足でのボール操作を中心にプレーしている。

この事実は、サッカーにおいて足は単に移動を可能にするだけではなく特別な存在であることを示している。つまり、足でのボール操作能力、いわば足わざの習熟レベルが各選手の競技力の中核となっているのであり、さらに、足わざの習熟レベルが試合の勝敗に直接影響を与えているといえるのである。

現在では、サッカー選手が足でのボール操作を中心にプレーをしていることは至極当然のこととして一般に受け入れられている。そのため、このこと自体への関心はあまり見受けられない。つまり、「なぜ、サッカー選手は足でボールを扱っているのか」という素朴な疑問が取り上げられることはないといえる。この素朴な疑問は、いわゆるハンドの禁止が「手または腕でボールを操作すること」を禁止しているだけであり、それ以外の身体部位でボールを扱うことを許していることから生じる。

以前、当時日本代表であった巻誠一郎（現ロアッソ熊本）が「利き足は頭です」と発言したことがメディアに取り上げられたことは記憶に新しい²²。また、現日本代表の岡崎慎司（現レスター）の代名詞はダイビングヘッドであることは、サッカー関係者にとって有名な話である。もし、彼らのプレーに示されるように、頭でボールを扱うことがサッカーにとって極めて有効であるならば、日々のトレーニングの根本を見直す必要性に迫られることになるといえる。なぜなら、現在のトレーニングの大半は足でのボール扱いが中心となっているからである。

また、サッカーは前後半合わせて 90 分の時間で試合が成り立っていることから、試合時間の間、走り切るための能力、いわゆる持久力が必要であるとされている。そのため、当然、サッカーでは体力トレーニングが実施されている。

広義の概念規定では、体力（コンディション）はラテン語の“*conditio*”（=何かのための条件）の意味で、すべての心理的・肉体的・技術・戦術的・認知的・社会的なプレー実行の集合概念として用いられ、狭義の概念規定では、体力（コンディション）的特性は、持久性・筋力・スピード・可動性といった「フィジカルな」要素に限定されている（ヴァインエック, 2002, p.13）。しかし、わが国では、体力は狭義の体力概念として一般に理

²² 括弧内は選手の所属クラブ名である。なお、2017年2月28日現在の所属クラブである。

解されているといえる。そのため、体力トレーニングでは、ボールを使わずに、陸上競技で行われているようなトレーニングが行われることが多いといえる。いわゆる素走りで行われることが多いといえるのである。そして、素走りが実施される理由は、ボールを使って体力を高めようとする場合、ボールを扱う能力が必要となり、思ったような生理学的効果を効率的かつ効果的に得られないといった考えがあるからであると考えられる。したがって、生理学的効果を効率的かつ効果的に得るためには素走りは有効であるとされる。

しかし、ルイス（2015, p.4）は陸上選手のトレーニングのような長距離走のトレーニングは過ちであるという。体力トレーニングはサッカーのための専門的なトレーニングであるべきで、そのためにはボールを用いて行うことが重要である。なぜなら、ボールを用いたトレーニングを行うことによって、サッカーで使われる筋肉を鍛えることができるだけでなく、トレーニングに対する選手のモチベーションも高くすることができ、さらに、技術面、戦術面の練習にもなるからである（バングスポ, 2008）。したがって、「ゲームに近い、そして可能ならばゲームに組み込んだ体力トレーニングを優先すべきである」（ヴァインエック, 2002, p.15）。

ボールを使って体力を高めようとする場合、ボールを扱う能力が必要になる。しかし、プロ選手はすでにその能力を有していることを前提にして、近年サッカー界では「サッカーのピリオダイゼーション」（フェルハイエン, 2016）が注目を浴びているといえる。わが国でも、この理論を使ってトレーニングをしているガンバ大阪が三冠を獲得した（小井土, 2015）。サッカーのピリオダイゼーションとは、簡潔に言えば、ボールを使った体力トレーニングということができる。ボールを使って体力を高めようとする意図は、サッカーの競技特性を考慮するためである。当然、ここには「サッカーは単に走ればよいというわけではない」といった考えが存在する。このような考えは、サッカーという競技特性から生じるのではなく、サッカーという競技を実践する選手のプレーの特性から生じるといえる。ということは、当然、サッカーをプレーする選手の動きの感覚の特性、すなわち動感特性に依拠しているといえる。

通常、すでに一般化された事象・現象が改めて議論の場に取り上げられることはほとんどないといえる。たとえば日常生活のなかで、「時間は測れるのか」、あるいは「時間は正しいのか」といったことが、わざわざ取り上げられることはない。しかし、うるう年によって太陽暦と地球の自転速度を人為的に修正していることは周知の通りである。さらに、2016年7月8日付で、2017年1月1日日曜日の午前8時59分59秒と午前9時00分00

秒の間に「午前 8 時 59 分 60 秒」の「うるう秒」が挿入されることが総務省から発表された（総務省）。

われわれは懐疑的に日常生活を送ることはないといえる。むしろ、あらゆる事象・現象に対して懐疑的になっていては日常生活を送ることが困難になってしまう。しかし、日常を深く考えると、われわれが「当然だ」と考えていることに揺らぎが生じることになる。それでも日常が崩れないのは、われわれが「当然だ」と考えていることを下支えている論理的根拠が存在するからであるといえる。つまり、うるう年やうるう秒を入れることには意義や論理的根拠が存在するのであり、それらによって日常が形成され、保たれているといえるのである。

1863 年に現代サッカーの原型が誕生してから 150 年以上もの年月が経っている。この長い年月のなかで、選手は足の動感を研ぎ澄ませることで足わざを洗練させてきた。したがって、足はサッカー選手の動感特性と深く関係していると考えられる。

競技を実施するうえで、その競技に特有な動感が存在し、試合中にそれが機能していることに疑う余地はない。いわば競技特性に基づく選手の動感特性の存在を否定することはできないといえる。この事実について、たとえば体操選手とサッカー選手が異なる動感に基づいて動いていることから即座に首肯することができるはずである。そしてここに、それぞれの競技に特有のトレーニングを実施しなければならない根拠が見出されることになる。

トレーニングを実施する際に競技特性が考慮されなければならない。この場合、トレーニング対象となる競技が「どんな競技なのか」ということが議論される。しかし、競技特性の問題だけではなく、指導者は選手の問題を議論する必要がある。つまり、「その競技を実施する選手はどんな動感特性を有しているのか」ということを議論する必要があるといえる。それにもかかわらず、さまざまな立場からサッカーの競技特性が叫ばれているなかで、サッカー選手がどんな動感特性を有しているのかは明らかにされていない。したがって、サッカー選手のプレー中の動感を考察することによって、サッカー選手の動感特性を明らかにする。

第2章 サッカーの成立とハンドの禁止によって引き立たされる足わざの魅力

1. 競技規則の特徴と機能

守能（1984, p.11）は「スポーツにおいてルールは、いわば決定的な意味を担って存在する」という。この決定的な意味とは、競技規則がその競技を成立させていることであると解釈できる。そしてサッカーの場合、*Laws of the Game* によって競技が成立している。この競技規則のなかにフィールドの大きさ、ボールの品質、競技者の人数などが規定されている。また、その他に試合の進行方法などが記載されている。

しかし、競技規則はその競技を形成することだけにとどまらない。つまり、競技規則は、これによって形成された時空系のなかでプレーする選手の動きに直接影響を与えることになる。それゆえ、競技規則がサッカーの競技特性を形成し、さらにはサッカー選手の動感に直接影響を与えているといえるのである。

競技規則の特徴について守能は（1984, p.77）、「ルールが規定するあれこれの中身は、それ自体、何らかの不変の客観的真理に照らして定められたものでも何でもない」ため、「関係者の合意による判断を明示的に宣言したものに他ならず、なぜそのような宣言がなされたかの本質のところを問おうとすれば、要するに関係者の主観でそうなった、としか答えようがない」という。また、ホイジンガ（1963）は、「すべての競技の初めには遊戯がある」、つまりスポーツの語源的意味（遊戯性）の理解を前提にして、「ある空間的、時間的限定の中で、特定の規則、形式に従いながら緊張の解決をもたらすもの、それも日常生活の流れの外にあるものを作り出そうとする協定」という表現によって競技規則を説明している。

したがって、競技規則の特徴として可変性と遊戯性をあげることができるといえる。そのため、「もしあるルールの宣言にそのまま従うとゲームが面白くなるというのであれば、つまり別の関係者がそう主観的に判断するのであれば、そのルールの宣言内容は、当然、彼らの手で変えられてよいことになる」（守能, 1984, p.80）。それゆえ、「《面白さの保障》がスポーツ・ルールの果たす最重要の機能」（守能, 1984, pp.58-59）といえることができるのである。

これを踏まえて、以下では手でボールを扱うことが禁止されるまでの歴史的経緯をみていく。

2. ハッキングとランニングの禁止によるサッカーの成立

1863年10月26日月曜日の夜、ロンドン市および近郊のいくつかのフットボールクラブの代表者によって統一ルールのための協会（Football Association）は組織され、その年の12月8日に行われた第6回目の会合で公認された規約と競技規則を印刷し発行することが決議された（多和ほか，1997，pp.7-9）。そこで14箇条のFAルールは制定された。そして、Football Association（略称FA）の組織の成立とFAルールの制定はサッカーとラグビーが異なる競技として成立していく分岐点になったとされている。

競技規則は可変的であり、関係者の主観によって決められる。そのため、関係者の間で競技規則に関する合意が得られるまでは、当然ながら、議論が繰り広げられることになると考えられる。アソシエーションフットボールの成立においても例外ではなく、競技規則の成立までに侃々諤々の議論が繰り広げられたようである。特に、ハッキングとランニング（手でボールを運ぶこと）を認めるのか否かについて激しく議論されたとされている。

秦（1999）は、その一部をオリジナルの議事録から当時事務局長であったモーレイの言葉を記している。ここでは「ハッキングとランニングはそれ自体にとどまらず、グラウンドの長さ、テープ、ゴールポストの幅そして実際ゲームに関係するすべてのこと等、すべての競技規則に極めて影響を与えますのでゲームの最も重要な事項に関連しているとみなされなければなりません」（秦，1999，pp.129-130）と述べられている。

ハッキングとランニングを支持するキャンベルが強調する趣旨はこの2箇条の競技規則こそフットボールの真の精神を表現するものであるということであり、一方のモーレイの主張は2箇条の競技規則はあまりにも粗暴な行為がともなうので社会人や青少年には適当でないとの健康上からの考慮が必要であったとされている（秦，1999，p.130）。現代サッカーでは、ハッキングとランニングは禁止されている。したがって、この時期の議論においてFAはハッキングとランニングを禁止したと考えられる。そして、ハッキングとランニングの禁止によってサッカーとラグビーは別々の道を歩むことになった。

しかし、ハッキングとランニングが禁止されたとはいえ、サッカーにおいても手でボールを扱うことは許されていたようである。当初のFAルールでは選手が「手でボールを運ぶこと（ランニング）」（第9条）は禁止されていたが、フェアキャッチ（第13条）、つまり「手でボールを捕ること」は認められていたのである（表1参照）。したがって、この時点では完全に手でボールを扱うことは禁止されていたわけではないのである。

表 1 FA ルール (『スポーツ・ルール学への序章』の p.109 より転載)

-
- 1 グラウンドの長さは、最大を200ヤード(約180m)とし、幅は最大を100ヤード(約90m)とする。グラウンドの大きさは旗を立てて標示する。ゴールは、8ヤード(約7m)の間隔に直立させた2本のポストで、ポストを横切るテープもバーも使用しない。
 - 2 トスの勝者はゴールを選択する。ゲームは、トスに負けた側がグラウンドの中央から行なうブレース・キックによって始める。相手側は、ボールがキック・オフされるまで、ボールから10ヤード(約9m)以内に接近してはならない。
 - 3 得点の後には、ゴールを変え、失点した側がキック・オフを行なう。
 - 4 得点は、ボールが両ゴールポストの間またはその延長上の空間(どのように高くとも)を通過したときに得られる。ただし、投げたり、打ったり、手で持ちこんだりしたばかりは得点にならない。
 - 5 ボールがタッチに出たばかりには、ボールに最初に触れたプレーヤーが、ボールがグラウンドを越えたバウンダリー・ライン上から、バウンダリー・ラインと直角にグラウンドに向かってボールを投げ入れる。投げ入れたボールが、グラウンドに触れるまでは、イン・プレーにならない。
 - 6 あるプレーヤーがボールを蹴ったとき、ボールよりも相手のゴールラインに近い位置にいる味方のプレーヤーは、プレーに参加してはいけない。また相手側のプレーヤーがそのボールをプレーするまでは、ボールに触れたり相手側がボールにプレーしようとするのを妨げてはいけない。ただし、ボールが味方のゴールライン後方から蹴られるばかりは、前項のルールにかかわらず、どのプレーヤーでもプレーしてよい。
 - 7 ボールがゴールラインの後方に出たばかりは、そのゴールを守る側のプレーヤーが出たボールを最初に抑えたばかりには、ボールを抑えた地点に対向したゴールライン上から、フリーキックを行なう権利が与えられる。
もしも、攻撃側のプレーヤーが、外に出たボールを最初に抑えたばかりには、抑えた地点に対向するゴールラインから15ヤード(約13.5m)内側の地点にボールを置いて、ゴールに向かってフリーキックを行なう権利が与えられる。このばかりは、守備側はキックが行なわれるまで、ゴールライン後方に立たなければならない。
 - 8 あるプレーヤーがフェア・キックをしたばかりは、直ちにかかとで地面にマークすれば、フリーキックはマークから後方のどこでもボールを蹴ることができるが、相手側はキックが終わるまでマークを越えて前進してはいけない。
 - 9 どのプレーヤーもボールを手を持って運んではいけない。
 - 10 トリッピングもハッキングも許されない。また、どのプレーヤーも相手をホールドしたり押ししたりするため、手を使用してはならない。
 - 11 ボールを投げたり、手で他人にパスしてはいけない。
 - 12 競技の進行中に、グラウンドから手でボールを拾い上げてはいけない。
 - 13 もしも、フェア・キャッチ、または蹴ったあと1回しかバウンドしていないボールをとらえたときは、ボールを投げてもよいし、味方にパスしてもよい。
 - 14 突出した針(くぎ)、鉄板、あるいはグッタペルカ(硬質ゴム様の物質で、絶縁体に用いる)などを靴の裏やかかとに装着してはいけない。
-

さらに、第 13 条ではフェアキャッチ、または蹴った後に 1 回しかバウンドしていないボールを捕ったとき、その選手はボールを投げてもよいとされている（表 1 参照）。それにもかかわらず、第 11 条ではボールを投げることや手で他人にパスすることは認められていないという記述がみられる。したがって、当初の FA ルールでは手でボールを扱うことに関して矛盾を孕んでいるといえる。

そもそも当時の関係者はアソシエーションフットボールにおいて手でボールを扱うことを禁止するつもりはなかったのではないかと考えられる。粗暴な行為、つまりハッキングを禁止するためにはランニングの禁止が不可欠であった。そのため、この二つの行為を組み合わせて禁止する以外に粗暴な行為はなくなる、という考えがモーレイの真意であったと推察される。

秦（1999, p.127）が「アソシエーション設立の目的はフットボールの 1 つの題目のもとにすべての様々なプレーの方法の最上そしてより受入れることのできるポイントを包括する競技規則の枠組み作りにあった」というように、当初の競技規則を作成する最大の目的は統一された規則の下に試合を行えるようにすることであった。したがって、最初の FA ルールはボールを手で扱うことに関して矛盾を残しつつも、統一ルールが制定されたこと自体に大きな意味があったといえる。統一ルール、つまり公平な規則の下に競い合うことが可能になり、競技の実施に向けての練習ができるようになったことが、アソシエーションフットボールにとって大きな一歩になったといえるのである。

3. 手でボールを扱うことの禁止

当初の FA ルールは矛盾を残しつつも、その競技規則の下で競技が成立していた理由は、「選手はルールを守ってゲームを進めるのが当然であると万人が信じていたし、もしかりにルールの違反があったとしても、それは偶然の過失によるものか、あるいはルールをたまたま知らなかったためであるとみなされていた」（多和ほか、1997, p.30）からであるといえる。

多和ほか（1997, p.24）は「1863 年にフットボール・アソシエーションが組織されたとき、これに参加したクラブはすべてパブリックスクールの卒業生のみによって組織されたクラブであったから、そのはじめてのルールのなかに、罰則規定のひとかけらだに入れる必要がなかったのは、ジェントルマンシップには、故意にルールを違反するということ

が夢想だにせられなかったということを雄弁に語っている」と述べている。ただし、この矛盾した競技規則のなかでルール違反が起こらなかったわけではない。

ハンドリング式フットボール（ラグビー）とドリブリング式フットボール（サッカー）が大同団結したときに参加したクラブのなかには、第 9 条と第 10 条の行為（ランニングとハッキング）はそれまで自分たちのクラブのルールでは許されたプレーであるとし、技術として普通にゲームのなかで行っていたクラブもあった。しかし、これらの条項に違反するプレーがあったとしても FA ルールに対する無知か、あるいは偶然の事故として処理されていた（多和ほか、1997, p.43）。

当時、FA ルールの下にサッカーとラグビーの集団が試合を行う際に、第 9 条と第 10 条に違反するような行為があったとしてもそれは故意ではないと考えられていたため、特別な対処をするまでもなかったのである。しかし「1871～72 年に、F.A.カップ杯争奪試合がはじめられた結果、故意にボールを手で扱うという現象が試合の中に現われ」、「ここにおいて、F.A.はルールの不履行に対して罰則規定を設ける必要を感じたのである」（多和ほか、1997, p.43）。ジェントルマンシップを備えているプレーヤーは故意にルール違反を犯すはずがない、というそれまでの共通理解が破られたといえる。

このような出来事に伴って、1873～1874 年には罰則ルールが取り入れられている（多和ほか、1997, p.44）。1888 年の競技規則の第 8 条において「ボールを手で扱うこと。ただし、自分の側の競技場内にいるゴールキーパーは除く。ゴールキーパーがボールを 2 歩以上持ち運ぶこと」と記載され、これに違反した場合、違反の起こった地点から相手チームにフリーキックが与えられる（多和ほか、1997, p.46）ようになった。したがって、この罰則規定を競技規則に取り入れたことが、いわゆるハンドの禁止の始まりであるといえる。

4. ハンドの禁止によって支えられている足わざ

多くの人が即座に首肯することではあるが、足でボールを扱うことは手でボールを扱うことよりも困難である。ただ、足でボールを扱うことの困難さが、サッカーを魅力的なスポーツにしたようである。つまり、「手の使用をできるだけ制限してボールを足で扱うようにし、そのために攻守の展開が目まぐるしく、プレーの展開も容易に定形化、固定化せず、したがってプレイヤーの動きも活発で変化に富むボール・ゲームとして行われるようにな

った」(中村, 1995, p.123) ののである。すなわち, ボールを自由に扱うことができないことで, サッカーに躍動感が生まれたといえるのである。

そして, 「ボールを手で扱う以上に華麗で, 鮮やかな『足わざ』が披露されるというところにこのスポーツへの熱狂の核心があり, それはボールを不自由な足で扱うと決めたことに原点がある」(中村, 1995, p.124) ののである。すなわち, ハンドの禁止が熱狂の核心となる足わざを生み出したといえる。

ルール改正に伴いながら, 人々は足でボールを扱うことにより一層の面白さを見出したようである。足わざはサッカーをみる人, する人を魅了し, する人にとってその魅力は足わざを極めたいという願望へと変化したようである。そして, サッカー選手はボールを「手で扱うほど巧みに足(脚)で扱えるようになりたいという願望」(中村, 1995, p.124) を見出したといえる。

競技規則が果たす最上の機能は面白さの保障であるとされている。ハンドの禁止は面白さを保障しているため, サッカー関係者の間ではあえてこの競技規則を変える必要はないと考えられているといえる。それゆえ, 現在までサッカーでは手でボールを扱うことを禁止する規則, ハンドの禁止を踏襲しているといえる。ペナルティーエリア内で生じるハンドか否かに関して, 主審の判定が物議を醸すことは多々ある。しかし, ハンドの禁止を無くす, あるいは大幅に修正しようとする議論はほとんど起こらない。それはひとえに, ハンドの禁止がサッカーの魅力, すなわち, 足わざを支えているからに他ならないからである。

足わざという言葉を目にすると, 曲芸的なボール扱いが思い起こされるかもしれない。しかし, サッカーにおける足わざは曲芸的なボール扱いだけではない。「わざという表記は, 現代では, 一般に〈技〉とも表され, 木の枝をもち, 巧みに振舞うという語源に端を発して, 手を動かす巧みさから, その人のもつ技能としての腕前が意味される」(金子, 2002a, p.230)。しかし, 「達成された身体知の成果は, 業わざの表記が一般的であり, 『人間業とは思われない』とか『まさにそれは神業だ』というときには, そこに示された驚異的な身体知による成果としてのわざが意味される」(金子, 2002a, p.231)。

本研究で意味する足わざは, 身体知による成果としてのわざのことである。そのため, ボールを扱うことが困難である足で, どれだけ自分の思ったようにボールを扱うことができるのか, ということも足わざとして理解することができる。たとえば, ペナルティーエリアの外からシュートを打ち, ゴールを決めることができることも足わざとして理解する

ことができる。ペナルティーエリアの外からシュートを打つことは、単純なボールを蹴る動きに見えるかもしれない。しかし、ねらったところにボールを蹴ることは誰にでもできるわけではないし、どれだけトレーニングを積んでもねらったところへ必ずボールを蹴ることができるわけではない。敵の激しいプレッシャーを受けながらも、ねらったところにボールを蹴り、得点を取ることができる世界の一流選手に対して尊敬の眼差しが向けられる。その選手のボールを蹴る動きは、まさに人間業とは思えないほどの足わざだからである。したがって、足わざは、試合中に自在にボールを扱うことができることとして理解されるといえる。何気ないボールを蹴る動き、何気ないボールを止める動きは、まさに身体知による成果としての足わざなのである。選手は、日々のトレーニングによって、足わざの習熟を図る必要があるのである。

第3章 サッカー選手の動感特性の考察

1. サッカー選手の動感特性という問題

サッカー選手の動感特性とは、サッカー選手が必ず身につけている動感ということが出来る。言い換えれば、サッカー選手が必ず身につけなければならない動感ということができる。

一般にサッカーでは、試合中の選手の動きは、ボールを持っている際の動き、いわゆるオンザボールの動きとボールを持っていない際の動き、いわゆるオフザボールの動きの二つにわけて考えられている。そして、試合中に一人の選手がボールを持つ時間は2～3分といわれている。そのため、オフザボールの動きの質を高めることが重要とされている。オフザボールの動きの重要性について、「ボールを持っていないときに勝負が決まる」といわれるほどである。一般に、この言葉は攻撃の際のポジション取りの重要性を示す場合に使われているといえる。

たしかに、オフザボールの動きは極めて重要である。攻撃では、ボールをもらう際に、マークについている敵を剥がす必要があるし、タイミングよく敵のディフェンスラインの裏へ走り出す必要がある。守備では、パスをさせないため、またパスカットをするためにはポジション取りが重要になるし、守備陣形を崩さないためにもポジション取りが重要になる。しかし、サッカーでは、オンザボールの動きが勝敗に決定的な影響を与えているといえる。

たとえば、サイドから攻撃をした際に、敵陣ペナルティーエリア内にいる味方が巧みな動きをして自分についている敵を剥がしたとしても、そこに精確にボールを蹴ることができなければ得点を取ることはできないし、そこに精確にボールを蹴ることができたとしても、その味方が精確にシュートをする事ができなければ得点を取ることはできないといえる。ゴール前の問題に限らず、中盤で味方にボールをつなぐ場合にも、また後方から前線へボールをつないでいく場合にも同様のことがいえる。つまり、マークをされている味方が、どれだけ巧みな動きをして敵を剥がしたとしても、その味方に対してボールを蹴ることができなければパスをつなぐことはできないということである。守備の場合も同様に、ボールを蹴ることが重要になるといえる²³。たとえば、敵が蹴ったボールを奪い、ワンタ

²³ 一般に、攻撃と守備をわける基準は自チームがボールを保持しているか否かであるといえる。つまり、自チームがボールを保持していれば自チームは攻撃側、敵チームがボールを保持していれば自チームは守備側とされる。ただし、この基準は外部視点からチームの

ッチで敵のディフェンスラインの裏へ蹴り返すとする。この場合、選手は一時的に危険を回避すること（クリア）と同時に敵の裏へボールを蹴ること（パス）の両方の意味を含めてボールを蹴るといえる。また、たとえば対峙しているボール保持者からボールを奪って自分のボールにしたとする。この場合、次の瞬間にはパス、シュート、ドリブル、もしくはクリアのいずれかを発生させる必要がある。そのため、選手は敵からボールを奪いながらもボールを蹴るための動感を機能させておくことが必要になる。したがって、選手は守備をしている際にもボールを蹴ることが重要になるといえる。

サッカーでは、攻撃と守備にかかわらず、オフザボールの動きも重要になるため、その際の動感を分析することも重要であるといえる。ただし、これらはサッカー選手の象徴的な問題、言い換えれば、サッカー選手の動感特性の問題圏ではないと考えられる。なぜなら、仮にオフザボールの動きが特性であるならば、日々のトレーニングではその質を高めるためのトレーニングを重点的に行う必要があるといえる。しかし、サッカーのトレーニングの大半はボールを使用したものであり、さらに近年、いわゆるフィジカルトレーニングとしてサッカーのピリオダイゼーションが主流になりつつある。つまり、どんなトレーニングであっても、サッカーを行う以上ボールを使うといった考え方が一般化されつつあるといえる。このような考え方が一般化されつつある背景には、ボールを自由に扱うこと、とりわけボールを蹴ることの重要性が改めて理解されていると考えられる。したがって、サッカー選手の動感特性を明らかにするためにはボールを蹴るという視点が極めて重要になるといえる。

状態を区別しているだけであることに注意喚起する必要がある。言い換えれば、この観点から選手個人が攻撃の状態なのか守備の状態なのかを区別することはできないと考えられる。たとえば、自チームのフォワードが敵陣ゴール前でボールを保持している場合、センターバックの私は、味方がボールを奪われて、前線にロングパスを蹴られる場合に備えて位置取りをするかもしれない。この場合、ボールを保持しているか否かの観点から、言い換えれば、外部視点から自チームは攻撃していると認識されることになる。しかし、外部視点から自チームが攻撃の状態にあると認識されたとしても、私は守備の意識状態にあるといえる。このように、選手個人の意識状態から攻撃と守備の問題を考えると、自チームがボールを保持しているから自チームは攻撃状態にある、と即断することはできないといえる。また、個人の意識状態を基にして攻撃と守備を考える場合、相互隠蔽原理の視点が重要になると思われる。つまり、選手はどちらかの状態にあるのではなく、試合中に選手はどちらの状態も内包しつつ、どちらか一方が前景に現れると考えることが有用であると思われる。個人の意識状態に焦点を当てることによって、攻撃と守備を考察、分析するための新たな視点を得ることができるといえる。このような視点から、たとえばフォワードは味方が守備陣形を整えている際に、どのような意識状態で待ち構え、位置取りをしておくことがより良いのかを分析することができるといえる。

2. サッカーにおけるボールを蹴ることの意味

サッカー競技規則には手でボールを扱うことを禁止する規定はあるが、ボールを蹴らなければならないという規定はない(ただし、キックオフ時を除く)。『ドイツサッカー』(1996)において、サッカー本来の理念は「手を使わずに、相手ゴールにボールを入れる」(パウアー, 1996, p.10) ことであるとされているように、理論的にはボールを蹴らなくてもサッカーをすることができるといえるのである。実際に試合では、選手は状況に応じて頭や胸などによって敵のゴールにボールを入れることもあるし、頭で味方にボールをつなぐこともある。しかし、選手はボールを蹴る動きを頻繁に発生させている。そこにはどのような意味があるのであろうか。サッカーにおいて「ボールを蹴ることの意味とは何か」を問うことによって、サッカー選手の動感特性を明らかにするための手がかりを得ることができると考えられる。そこで、以下ではデーブラーの球技体系における種目特性からサッカーにおけるボールを蹴ることの意味を明らかにする。

デーブラー (1987, pp.28-29) は球技の体系化を試みるうえで競技方法に基づいて①ゴール型、②サーブを伴う打ち返し型、③打撃・スローイング型、④的当て型の四つに分類している。この分類において、サッカーはゴール型に位置づけられている。このゴール型の球技種目についてデーブラー (1987, p.39) が「ボールを運ぶ目標からその名称を得ている」というように、ゴールにボールを運ぶことが種目特性になるといえる。そして、ゴールにボールを運ぶことは得点を取ることを意味する。

得点の多寡を競い合うサッカーでは、試合で勝つために、敵チームのゴールへ少なくとも1点を入れる必要がある。また、敵チームに1点取られた場合には、1点取らなければ同点にはならないし、2点取らなければ逆転することはできない。つまり、選手は、試合に勝つために一回は敵チームのゴールまでボールを運ばなければならない。したがって、選手は敵チームのゴールへボールを運ぶための動きを身につけなければならないのである。

では、ボールを運ぶための動きとは、どのような動きなのであろうか。一般に、サッカーではボールを運ぶ動きとしてドリブルが認められている(島田, 2011a)。しかし、ゴールにボールを運ぶことで得点になるとはいえ、ドリブルで敵陣内のゴールラインを越える場面、いわばドリブルによる得点場面をみかけることはほとんどない。

実際の得点場面を思い返すと、頭や胸にボールを当ててゴールに押し込む場面も思い起こされるが、ボールを蹴る、あるいはボールを足に当てることによって得点している場面が圧倒的に多いといえる。ということは、サッカーにおいてボールを運ぶことは、ラグビ

一選手がボールを持ち運んでゴールラインへ向かうように、私²⁴がボールを運ぶことだけを意味しているわけではないといえる。つまり、ドリブルだけがサッカーにおけるボールを運ぶことにはならないといえる。私が一人で敵チームの 11 人を相手にして、ゴールまでボールを運ぶことはほぼ不可能であるといえる。

そこで、敵チームのゴールへボールを運ぶために、味方同士で協力することが必要不可欠になる。いわゆる協同技能ないし関係プレーといった味方との協力ないし関係が必要不可欠になる。したがって、チームとして敵チームのゴールにボールを運ぶことが重要になるのである。

一般に、フィールドプレーヤーがボールを持ったときの動きとして、キック、トラップ、ヘディング、ドリブル、フェイント、タックル、スローインをあげることができる（チャナディ, 1994, p.4）。そして、キックはボールを蹴る技術、トラップはボールを止める技術、ヘディングはボールを突く技術、ドリブルは個人でボールを運ぶ技術として認識されている。

チームでボールを運ぶためには、ボールを蹴る、あるいは突くことによって、ボールを移動させる必要がある。ただし、ボールが空中、とりわけ自分の頭より上にあるときには、ヘディングを多用することになる。一方で、ボールを蹴る場合、ボールが空中にあっても、地面にあってもボールを蹴ることができる。さらに、ボールを蹴ることによって、より遠くまでボールを移動させることができる。したがって、多くの場合、サッカー選手はボールを蹴ることによってボールを移動させているのである。実際の試合を一見して、サッカ

²⁴ ここでは、「私」を「ボール保持者」に置き換えても問題はないように思われるであろう。言い換えれば、どちらの主語を用いても文意は損なわれまいと思われる。しかし、「ボール保持者」という場合、第三者の立場からボールを保持している人を見ることになるといえる。言い換えれば、ボール保持者は「私」ではなく「他者」ということになる。一方で、「私」という場合、私がボールを保持している（私がボール保持者≠第三者の立場）ということになる。たとえば、当該箇所を読者が「私がボールを保持している場合」と呼んだ場合、読者自身がボール保持者となることができると考えられる。スポーツ運動学における研究では、運動者の立場が極めて重要になる。運動者ないし主体の立場から運動を考える場合、「私」の視点が必要になるのである。さらに、敵や味方という概念を用いる場合、基準がなければ、一体、誰の敵あるいは誰の味方なのかを読み取ることができない。そのため、敵や味方という概念を用いる場合には、必ず基準が必要になるのであり、その基準が「私」ということである。すなわち、敵は私にとっての敵、味方は私にとっての味方ということである。もちろん、文脈にもよるが、本研究において「私」という概念が出た場合、運動者の情景を想起させるために、「私」が用いられていることを理解する必要がある。

一選手がボールを蹴っていることを理解することができることから、選手はボールを蹴る運動形態を頻繁に発生させていることが即座に首肯されるはずである。

ボールを蹴る運動形態の発生には、ゴールにボールを蹴る場合と味方にボールを蹴る場合、さらに失点の危険を一時的に回避するために、タッチラインの外へ、あるいは自陣からより遠くへボールを蹴る場合がある。ゴールにボールを蹴る場合にはシュート、味方にボールを蹴る場合にはパス、失点の危険を一時的に回避する場合にボールを蹴る場合にはクリア²⁵と呼ばれている。最終的には、シュートによって敵のゴールにボールを入れなければ得点にはならないが、その過程では味方にボールをつなぐことが重要になるし、危険が生じた場合にはその危険を回避する必要がある。もちろん、ボールを蹴る動き以外の動きによってシュート、パス、クリアは生み出されるが、多くの場合、ボールを蹴る運動形態の発生が不可欠になる。

以上のように、サッカーではボールを蹴る運動形態の発生は不可欠である。シュートやパス、クリアの際にボールを蹴る運動形態を発生させることによって、それぞれの意味を発生させる。つまり、シュートの際にはボールをゴールに入れる、パスの際にはボールを味方につなぐ、クリアの際には失点の危険を一時的に回避するということである。敵のゴールまでボールを運ぶために、選手によってシュートとパスは生み出される。また、失点の危険を一時的に回避するために、選手によってクリアは生み出される。いずれの場合も、ボールを蹴る運動形態の発生は、最終的には試合に勝つことへ方向づけられているといえる。したがって、サッカーにおいてボールを蹴るとは、試合で勝つためにボールを蹴ることであり、ボールを蹴る運動形態の発生には試合で勝つという意味が含意されているといえるのである。

²⁵ クリア (Clear) とは、失点の危険性が生じそうな場合、および危険が生じた場合に、その危険を一時的に回避するために、ボールをタッチラインの外へ蹴り出す、あるいは自陣からより遠くへボールを蹴ることによって失点の危険を回避することである。試合を見ると、ディフェンダーの選手がクリアをすることが多いといえる。また、自陣ペナルティーエリア内でクリアが生じることが多いといえる。この場合、クリアをしている選手は、一見闇雲にボールを蹴っているように見えるが、「ボールをタッチラインの外へ出す」、「敵のディフェンスラインの裏までボールを蹴る」といったように、ねらいをもってボールを蹴っているといえる。さらに、「敵のディフェンスラインの裏へボールを蹴ることで、あわよくばそのボールを攻撃につなげる」といったねらいをもつ場合がある。したがって、そのねらいを達成させるために、ボールを蹴るための技術力が必要になる。

3. サッカーにおける動きの関係

では、シュート、パス、ドリブル、トラップといった動きの関係はどのようになっているのであろうか。

最終的には、シュートを打たなければならない。ただし、シュートを打つためには、その場面を創る必要がある。そして、シュート場面を創るために、パスとドリブルによって敵のゴールに向かう必要がある。もちろん、競技規則上、キックオフ時にセンタースポットに置いてあるボールをゴールに直接シュートをする、いわゆるキックオフゴールをねらうことができる。ただし、ゴール前にゴールキーパーが立ちはだかっているため、キックオフゴールをねらうことは現実的ではない。また、小学生の大会などでは、キックオフゴールが禁止されている場合がある。したがって、選手はパスとドリブルによって敵のゴールの近くまでボールを運び、ゴールにボールを入れるためにシュートを打つことになる。

練習では、シュート練習、パス練習、ドリブル練習といったように、それぞれの動きを洗練させるために、それぞれの動きに特化してトレーニングを行う場合がある。もちろん、それぞれの動きを組み合わせるトレーニングが行われることもある。ただし、試合では、シュート、パス、ドリブルといった動きは決して独立して存在しているわけではない。これらの動きは、すべての動きと関係して存在しているのである。それぞれの動きの関係は、個人の動きのなかでも関係し合っているし、他者との動きのなかでも関係し合っているのである。

たとえば、私がボールを保持するためには味方からボールをもらう必要があり、味方からのパスを受け取る際にはボールを止める必要がある。さらに、私が保持しているボールを味方につなぐためにはパスが必要になる。つまり、私の動きのなかでトラップ、パス、シュートといった動きが関係しているのである。また、私からパスされたボールを、味方がそのままシュートを打つ場合（ワンタッチシュート）やそのままパスをする場合（ワンタッチパス）もあれば、トラップをしてからシュートを打つ場合やトラップをして、ドリブルをして、それからパスをする場合もある。

上述した内容、すなわち、個人内での動きの関係と他者間での動きの関係ならびに敵のゴールまでの略図を図2のように示すことができる。図2で示されているように、サッカー選手の動きは他の動き、ならびに他者の動きとの関係によって存在しているのである、そして、それぞれの動きは敵のゴールへと方向づけられなければならないのである。すなわち、得点を取るために、選手はそれぞれの運動形態を発生させる必要がある。

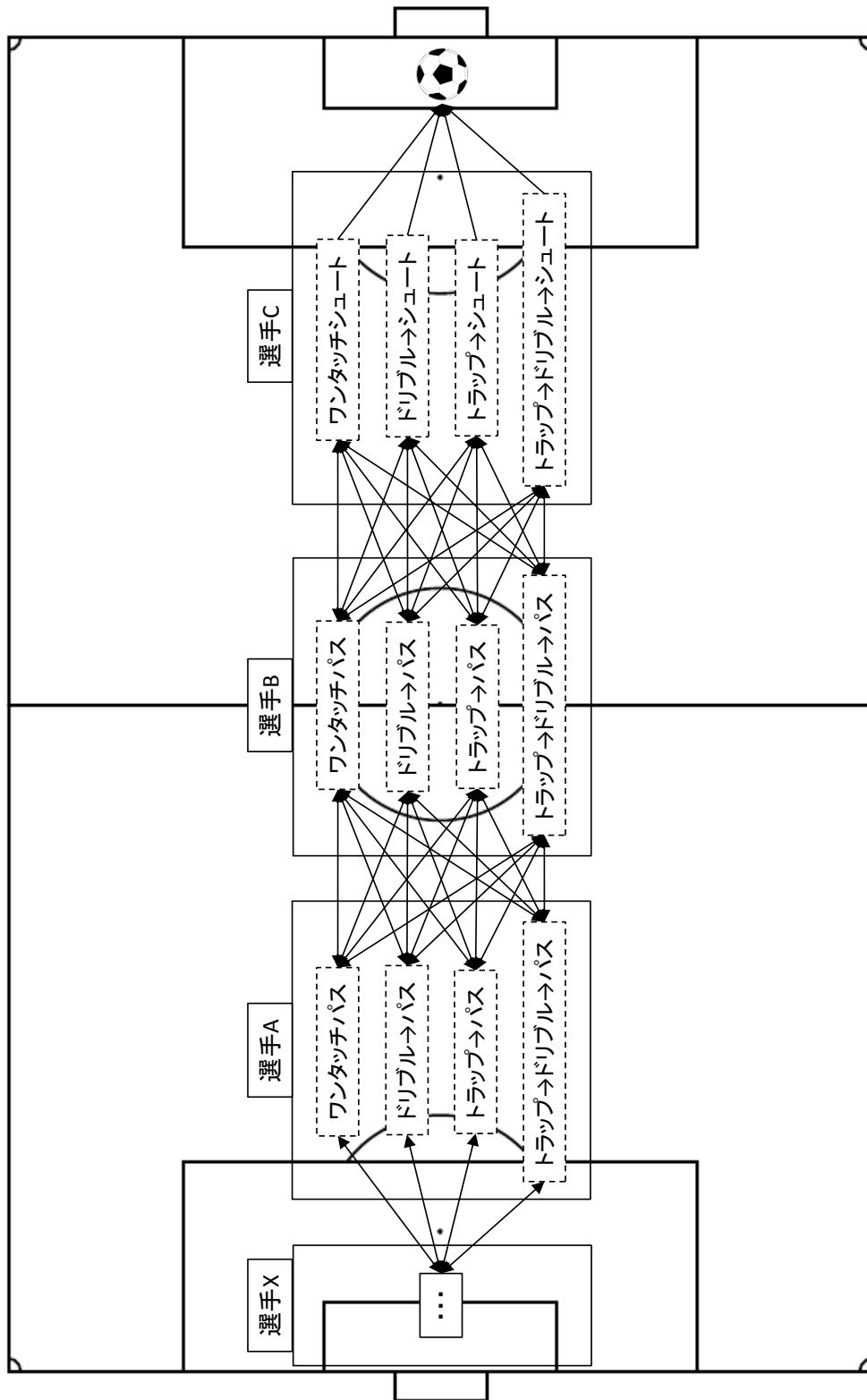


図 2 個人内での動きと他者間の動きの関係ならびに敵のゴールまでの略図

一見、サッカー選手の動きは複雑に見えると思われる。たしかに、華麗な足わざは複雑であり、誰にでも〈できる〉というわけではない。しかし、サッカー選手の動きは、たとえば水泳のように特殊な運動形態が必要なわけではない²⁶。基本的には、基本的構造化形態（金子，2007，pp.214-234）を組み合わせることによって、サッカー選手の動き、すなわちプレーになるのである。そして、プレーを形成する動感形態として、頭でのシュートやパス、また頭、胸、腿など身体の各部位によるトラップなどがあり、「手を除く全身でボールを操作するその中心が足」（関ほか，1974）なのである。したがって、サッカー選手のプレーの動感形態の構造を図3のように示すことができる。

なお、スポーツ運動学において、プレーは「構造化形態」（金子，2007，p.201）であると考えられる。したがって、プレーとは「ある一定のまとまりをもった動き」と定義づけることができる。たとえば、試合中に選手が次の状況を先読みして、ボールをもらえる位置まで走り、そこでトラップをしてからパスをした場合、この一連の動きのまとまりを「プレー」として考えることができる。そして、このような一連の動きに対して、指導者が「ナイスプレー」という場合には一連の動きに対する評価となり、「ナイスパス」という場合には一連の動きのなかの「パス」に対する評価となるといえる。実際の試合では、パスやシュートやトラップなどは独立して存在することはなく、常に何らかの動きと関連して発生する。そのため、パスやシュートやトラップなどはプレーに内在していると考えられる。すなわち、プレーの形態発生にはパスなどの形態発生がすでに含まれると考えられるのである。したがって、プレーは構造化形態として発生するということである。言い換えれば、プレーと呼ばれる構造化形態が発生する場合、同時にパスやシュートなどの形態も発生しているということである。

²⁶ ここで水泳の運動形態を特殊な運動形態としたのは、日常生活において、泳ぐための動きをあまり経験することがないからである。つまり、日常生活において、あまり経験することができない運動形態ということで、泳ぐは特殊な運動形態とされる。

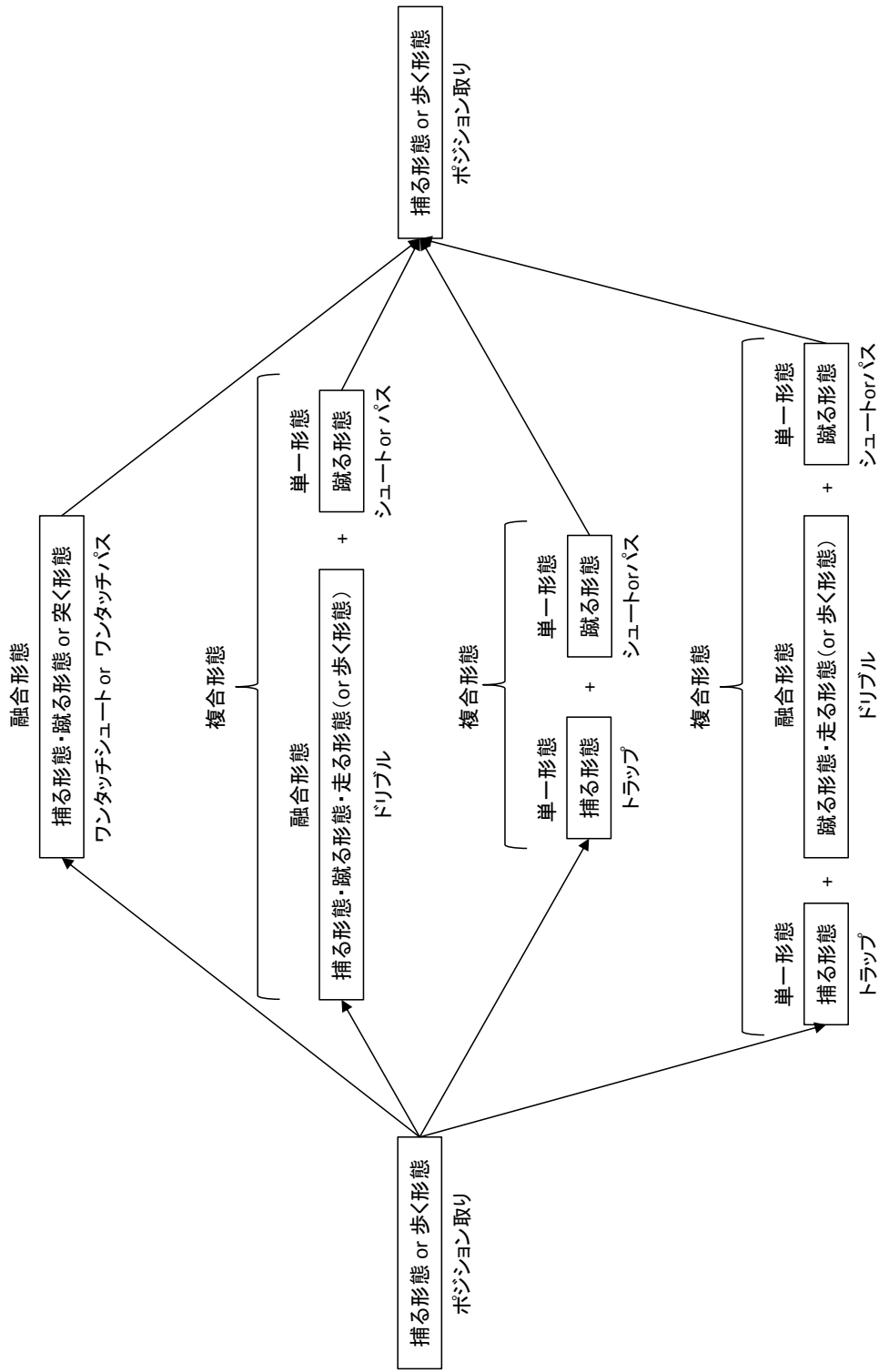


図 3 サッカー選手のプレーの動感形態の構造

4. サッカー選手の動感特性

では、試合中に選手はどのようなことを意識しながらプレーをしているのであろうか。顕在化している意識だけではなく、常に存在している潜在的な意識を明らかにすることによって、サッカー選手の動感特性を明らかにすることができると思われる。

サッカーは判定競技領域に位置づけられ（金子，2005a，p.231），この競技領域における試合では対人構造が形成されている。そして，この「対人という表現のもつ意味構造は，じかに接触するか，離れて対するかにかかわらず，相手が一人の時もあれば，複数の相手に対応する場合もあり，しかもその相手は敵方の選手だけではなく，味方と連係プレーをする場合も含まれる」（金子，2005a，p.255）。

サッカーにおける対人構造では，11（味方）対 11（敵）という有意味な関係系が見出される。もちろん，この対人構造のなかに私は存在している。そのため，私を基点にしてサッカーにおける対人構造を捉えるならば，10 人の味方と 11 人の敵（私と 21 人の他者）という有意味な関係系を見出すことができる。サッカーに限らず，対人構造を形成している競技，たとえばバスケットボールやハンドボールでも試合状況は千変万化する。試合では，常に状況は変化し続けるとされているが，この変化はどのように生じているのであろうか。

試合開始直前のピッチ上には，私を含めた 22 人の選手がそれぞれのポジションに位置している。このような状況を一見して，「状況は変化している」という人はいないであろう。つまり，この時点では状況は変化していないのである。しかし，試合開始の笛が吹かれて選手が動き出した瞬間に状況は一変する。たとえば私たちのチームがボールを蹴り出して試合が始まれば，私の味方は敵陣に入り込み，敵は自陣に入り込む。選手は試合開始前に位置していた場所から移動し，選手が動き出すのと同時に，試合は一気に複雑な様相を呈することになる。

したがって，キックオフと同時に選手が動くことによって状況の変化が生じ始める。サッカーにおける状況の変化の発生について『オランダのサッカー選手育成プログラム』（2003）では，ボールが常に自由に動くためサッカーという試合は常に変化する場合を生み出すとしている（オランダサッカー協会編，2003，p.9）。いわば，サッカーと呼ばれる「ゲームはボールが作る」（シャビ，2012，p.26）といえるのである。つまり，状況の変化を引き起こすきっかけはボールということになる。しかし，「ボールが常に自由に動く」ということには，いささか疑問が生じる。

サッカーボールは丸いため、強風が吹けば勝手に転がってしまう。たしかに、強風のなかで試合を行えば、風下から高く蹴られたボールは風に押し戻されてしまう。また、ピッチはコンクリートのようにはつくられていない。そのため、ボールはグラウンドの影響も受けることになる。しかし、あたかもボールに意志が存在しているかのように、ボールが自ら自由に動くことは決してない。ボールを動かしているのは選手なのである。また、サッカーでは「パスにメッセージを込める必要がある」といわれることがある。ただし、「パスにメッセージを込める」ということは、ボールを蹴った選手が味方に対して、たとえば「シュートを打ってくれ」といったような気持ちで、シュートを打てるようなボールを供給することを意味する。そのため、ボールから意志が感じられることもあるが、それはボールを蹴った選手の意志なのである。

したがって、状況の変化を引き起こすきっかけはボールではあるが、厳密に言えばボールを蹴った選手であり、ボールを蹴る運動形態の発生ということができる。そして、選手がボールを蹴る運動形態を発生させることによって状況の変化が引き起こされるのと同時に新たな意味が発生する。

たとえば、私たちのチームの選手がボールを敵のゴールに蹴り込むことができれば、私たちのチームに得点が生じ、試合状況が変化する。0対0であるとすれば、1対0になり、勝利を得られる可能性が生じるのである。もちろん、ボールを蹴ることによる意味発生は得点だけではない。サッカーでは、縦パス²⁷は攻撃のスイッチ²⁸といわれることがある。攻

²⁷ 一般に、攻撃方向に位置する味方へのパスを縦パス、攻撃方向に対して平行に位置する味方へのパスを横パス、攻撃方向に対して後ろに位置する味方へのパスをバックパスと呼ぶ。つまり、この場合、縦、横、後の関係は攻撃方向が基準になっている。そのため、たとえば図4のAが身体の向きを替えて自チームのゴールキーパーを正面にして、ゴールキーパーへパスした場合、Aは視線や身体に対して前にパスをしたとしても、バックパスと呼ばれる。このように、サッカーでは、前、後、左、右といったような方向を決める場合、何か一つの基準が存在するわけではなく、いくつかの基準にしたがって決められることになる。

²⁸ 攻撃のスイッチとは、縦（攻撃方向）にボールを蹴る行為（縦パス）の発生が、攻撃をする（シュートを打つ局面を創る）ための動きを発生させる合図、と理解して差し支えないといえる。ただし、すべての縦パスが攻撃のスイッチというわけではない。パススピードや味方の動き出しや動き方、およびそのときの状況などから、その縦パスが攻撃のスイッチなのか否かが判断される。出し手が攻撃のスイッチとして縦にパスをする場合もあれば、味方が仲間の縦パスを一方的に攻撃のスイッチとして感じ取ってしまう場合もあるといえる。この場合、味方が出し手の攻撃のスイッチとしての縦パスの発生を先取りして、次の瞬間には攻撃のスイッチが入ると感じて先に動き出すといえる。ただし、当然、この場合に縦パスが発生するか否かは出し手による。出し手が攻撃のスイッチを入れようとし

撃方向に向かってボール保持者よりも前方にいる選手に対してボールを蹴ることが縦パスと呼ばれる（図 4 参照）。この場合、ボールが敵のゴールへ近づくことで得点を奪うための好機を創り出すことができる。

ていたならば、縦パスが発生するといえるが、そう感じていなければ縦パスは発生しないといえる。したがって、攻撃のスイッチを入れることによって一つの攻撃を創り出すためには、出し手は攻撃のスイッチとしてパスを発生させることと、受け手およびそのプレーに関わる味方がその縦パスを攻撃のスイッチとして感じ取ることが重要であるといえる。そして、攻撃のスイッチとなる縦パスでは、シンボル化（金子，2005a，pp.50-52；金子，2009，pp.230-232）の問題が極めて象徴的に現れるといえる。

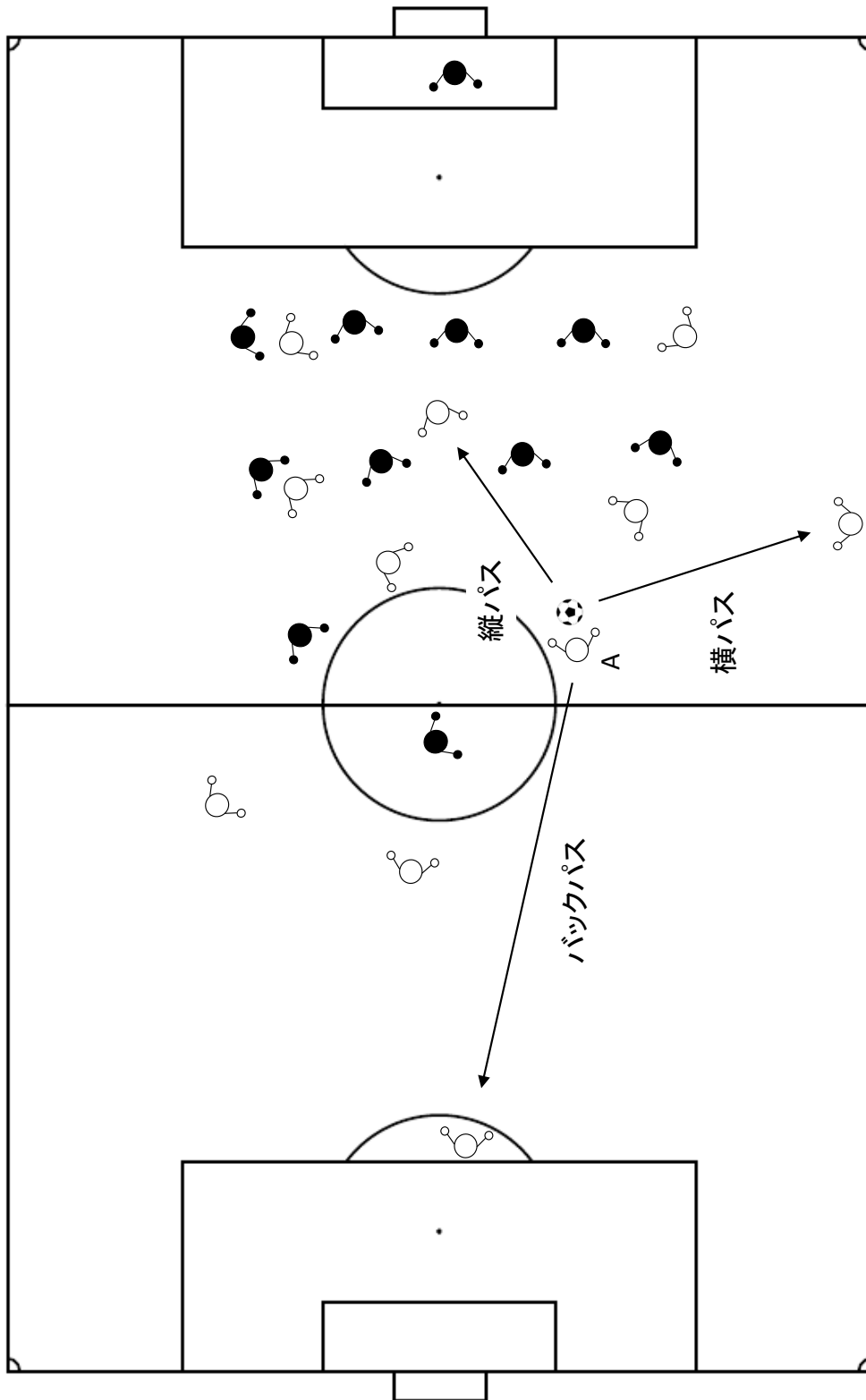


図 4 縦パス, 横パス, バックパスの例証

ボールを蹴る運動形態を発生させるためには、当然、ボールを蹴るための意識が不可欠である。シュートやパス、クリアなど、意味のある動きの発生をさせる場合も、その根底にはボールを蹴るための意識が不可欠である。しかし、上述されたように、サッカーは常に状況が変化し続け、新たな意味が生じている。そのため、選手は変化し続ける状況を常に感じ取る必要がある。

スポーツ運動学では、二つの意識作用によって運動が発生していると考えられている。すなわち、「自我中心化的作用」（金子，2005b，p.169）ないし「身体中心化作用」（金子，2015a，pp.30-32）と「情況投射化的作用」（金子，2005b，p.169）ないし「情況投射化作用」（金子，2015a，pp.33-35）と呼ばれる意識作用である。

言い換えれば、身体中心化作用とは、私の身体へ意識が中心化される意識の働きということができる。たとえば、箸の持ち方を習得する際に、自分の手のどのあたりに箸を置けばいいのか、親指や人差し指、中指や薬指、小指をどのようなかたちにすれば箸を持つことができるのか、といったように、自分の身体に対して意識を向けることによって動きが発生するのであり、この際に身体中心化作用が働くとされている。一方で、情況投射化作用とは、私の身体から状況に対して意識が投射される意識の働きということができる。たとえば、人混みのなかを歩く場合、すれ違う人や後ろから来る人を気にして（意識を向けて）歩くことになる。この場合、意識は私の身体から他者へ向かって行くのであり、この意識の働き、すなわち情況投射化作用によって、混雑した人混みのなかでも他者にぶつかることなく歩けると考えられている。

ただし、二つの意識作用は相互隠蔽原理に支配されていて、一方が働くと他方は背景に身を隠して息づいているという同時反転性をもつ（金子，2015a，p.51）。相互隠蔽原理に支配されているということは、どちらかが現れ、どちらかが隠れるということであり、どちらか一方が機能し、どちらか一方が機能しないということではない。つまり、どちらも機能しているということである。その作用の機能が主體的なのか、非主體的なのかの違いということである。そして、身体中心化作用と情況投射化作用が相互隠蔽原理に支配されてしまうのは、意識作用と意識内容はいつも必ず一体である（谷，2002，p.135）という、いわば意識の原理が存在するからである。くれぐれも注意喚起しなければならないことは、身体中心化作用と情況投射化作用は同時に働いているということである²⁹。

²⁹ 本研究において、身体中心化作用ならびに情況投射化作用に関する記述が出てくる場合、どちらの作用も同時に機能していることを理解して読み進める必要がある。

たとえば、人混みのなかを歩く際には、われわれは状況投射化作用によって他者を感じ取り、他者にぶつからないように歩く。この際に、意識は状況に向けられているため、身体に対して意識は向けられない。しかし、モデルのような歩き方で歩く場合、その動き方が身につけていなければ、「右足を出して、左足を出して・・・」といったように身体に対して意識が向けられることになる。そのため、モデルのような歩き方が「自動化」(マイネル, 1981, pp.401-403) されていないとすれば、この歩き方で人混みのなかを歩くことはできないとされる。

一般の動きの発生の例証が示すように、スポーツ運動学では、サッカーの試合中の選手も意識作用によって動きを発生させていると考えられている。すなわち、身体中心化作用と状況投射化作用によって動きが発生していると考えられているのである。ただし、サッカーの場合、対人構造を形成しているため、ピッチ上で 22 人の選手が入り混じっている。いわば、人混みと同じような状況になっているのである。そのため、選手は基本的には状況投射化作用を働かせることによって、ボールや敵、味方の位置などを感じ取っていると見える。しかし、動いているボールや敵、味方といった状況に意識を向けながらも、選手はシュートやパスをするためにボールを蹴ることができる。つまり、「ボールに対して立ち足はこの辺で、強く踏み込んで、素早く足を振り下ろして・・・」といったように自分の身体に意識を向けることなくボールを蹴ることができるのである。このように、自分の身体に意識を向けずに、つまり身体中心化作用を主題化させずにボールを蹴ることができるのは、ボールを蹴ることが自動化されているからである。さらに、ボールを蹴るための意識が、いわば潜在的意識として働いているからであるといえる。

歩く場合、多くの人にとっては歩くことが自動化されているため、わざわざ「右足を振り出して、左足を振り出して・・・」といったように足の振り出しを意識しなくても歩ける。なぜなら、そこでは歩くことが潜在的な意識として働いているからであるといえる。試合中に、選手が敵や味方を意識しながらも、ボールを蹴ることによってシュートやパスができるのは、まさにボールを蹴ることが潜在的な意識として常に働いているからであるといえるのである。

しかし、サッカーの経験がない人、あるいはサッカーの経験が浅い人は、ボールを蹴ることやボールを止めることなど、サッカーに特有の動きが自動化されていないため、一つひとつの動きが独立して生み出されているように見える。つまり、自分の方にボールが向かって来た際に、ボールを止めることを強く意識し(顕在的に意識して)、ボールが止まっ

た後にボールを蹴ることを強く意識する（顕在的に意識する）といえるのである。初心者が、自分のところにボールが来る間、片方の足で立ち、片方の足のつま先を上げて、待ち構えている姿は、ボールを止めることが自動化されていない例証としてふさわしいといえる。

マイネル（1981, p.311）によれば、幼児期に走とキックの組み合わせができるようになるという。つまり、われわれ人間は幼児期にはすでにボールを蹴るという動きを発生させることができるということであり、さらにその時期に、すでに蹴るという意識を身体に内在させているということである。しかし、ボールを蹴ることが自動化されていなければ、つまり、ボールを蹴るという潜在的な意識を働かせることができなければ、サッカーをすることができないといえる。プレーの動感形態の構造でも明らかのように、ヘディングでのパスやシュートといった形態発生を除き、サッカー選手はボールを蹴る形態を発生させなければならないのである（図 3 参照）。したがって、試合中、サッカー選手は常にボールを蹴るための潜在的な意識を働かせておかなければならないのである。

ボールを蹴るための意識を働かせることによって、ボールを蹴る形態は発生するが、ここでは動感も働いているのである。ボールを蹴る際に、ボールを蹴る意識を働かせると、それと同時に、「立ち足の踏み込みはこんな感じで、蹴り足の振り上げはこんな感じで・・・」といったように、身体感覚、すなわち動感が働くのである。もちろん、「こんな感じで、こんな感じで・・・」といったようなことは顕在化されることはない。これは、潜在的に身体が感じていることを言語化しただけであることに注意喚起する必要がある。したがって、ボールを蹴る形態発生を、極めて簡単に説明するのであれば、「ボールを蹴る」と思う（意識する）と、それと同時にボールを蹴るために必要な動感が働くことによって、ボールを蹴る形態が生み出される。つまり、ボールを蹴ることが〈できる〉ということなのである。

しかし、このようにあまりに簡単に説明すると、「じゃあ、念じればできるのか」といったような誤解を生みかねない。もちろん、この質問に対する回答は「念じてもできるはずがない」である。たとえば、泳ぐことのできない、いわゆるかなづちがプールに入り、「泳ぐ」と思ったところで実際に泳ぐことなどできるはずもない。なぜ、泳ぐことができないのかというと、その人には泳ぐための動感が働いていないからであるといえる。つまり、水のなかを進む感じや、泳ぐための手や腕を動かす感じ、水を蹴る感じなどが働いていないといえるのである。

メルロ＝ポンティ（1967, p.232）が、「意識とは、原初的には〈われ惟う〉ではなくて〈われ能う〉である」と注意喚起しているように、動きの発生において、意識には能力性が含まれていることを、改めてここで注意喚起しておく必要がある。もちろん、単に意識といっても問題はないが、誤解が生じるようであれば、能力性が含意されて表現される動感意識という方がよいかもしれない。指導者は学習者の動感に働きかけることによって〈できない〉動きを〈できる〉ようにする必要があるし、そのためには指導者と学習者にとっては日々のトレーニングが極めて重要になる。

選手はボールを蹴るための潜在的な意識を働かせることによって、ボールを蹴るための動きの感覚、すなわち、ボールを蹴る動感を働かせることによってボールを蹴る形態を発生させる必要がある。日々のトレーニングのなかで、指導者は選手のボールを蹴る動感を修正、洗練させる必要があるのである。

以上の考察によって、サッカー選手の動感特性は潜在的な動感意識によって生じるボールを蹴る動感であることが明らかにされた。

第4章 第 I 部のまとめ

第 I 部では、サッカー選手の動感特性が明らかにされた。すなわち、サッカー選手の動感特性は潜在的な動感意識によって生じるボールを蹴る動感である。試合中、サッカー選手はボールを蹴る運動形態を発生させなければならない。しかも、ボールを蹴ることを意識せずにボールを蹴ることができなければならない。選手がボールを蹴ることを意識せずにボールを蹴ることが〈できる〉のは、ボールを蹴る動きが自動化されているためであり、さらに意識には能力性が含意されているためである。

第II部 指導目標像としてのパス

第II部では、指導目標像としてのパスが明確にされる。

第1章 パスと状況の関係に関する考察

1. サッカーで重要になる状況

判定競技領域に位置づけられ、対人構造を形成しているサッカーでは、「いかにして相手を苦しめ、また、いかにして味方を有利な状況にするか」(多和ほか, 1997, p.74), つまり「相手にどのように対応して戦うか」(金子, 2005a, p.255)が極めて重要である。選手が生み出すプレーには、試合中の状況が常に関わり合っているのである。したがって、パスを指導する際にも状況が深く関係しているのである。

一般に状況・状況は「その場の、またはその時のありさま」(新村編, 2008)と理解される。コミュニケーション場面では文脈から何が語られているのかを理解することができるため、漢字によって語られることがらを表す必要はない。それゆえ、この場面では言葉(漢字)の違いは問題にされることはない。また、通常、文章を書く際には状況という言葉(漢字)が使われる。この際にも、状況という言葉の意味に対して共通理解が得られているため問題になることはない。

しかし、スポーツ運動学における研究論文では、状況という言葉(漢字)が頻繁に使われる。当然、スポーツ運動学の研究者は状況と状況の概念の相違を理解して使用しているが、一般には「どっちも同じでしょ」といったように、状況と状況の意味を同義として理解する傾向があるといえる。本研究において、これらの概念の相違は極めて重要であるため、改めてここで専門用語としての状況の概念を明確にしておく。

(1) 客観的な状況と主観的な状況

運動研究における術語としてのゲーム状況は中川(1984)によって検討され、ゲーム状況を構成する要素として客観的要素(外的ゲーム状況)と主観的要素にわけられる(中川, 1984, p.294)。ここでは、客観的要素としてボールや選手、競技場の形状、経過時間、得点などが分類されている。

客観的ということは、誰にとっても疑いなく等しく存在しているということである。そのため、客観的要素としてのゲーム状況は「即自的実体」(金子, 2009, p.60)の関係とすることができる。たしかに、ボールがそこに存在することや、105m×68m というピッ

チの大きさ、また、たとえば試合時間残り 10 分で、2 対 1 ということは客観的に存在している。私にもあなたにも全く同じに存在しているといえる。むしろ、ボールがそこに存在しているにもかかわらず、「どこにボールがあるの」といったり、2 対 1 の得点にもかかわらず、「0 対 0 じゃないの」といったりする人が現れれば、その人はおかしい人と思われるに違いない。客観的な事実として存在している以上、そのこと自体に疑いようがないのである。したがって、状況は、等質時空系において、誰にとっても疑いなく等しく存在している即自的実体の配列ということができる。

しかし、選手にとって客観的要素とされる事物は誰にとっても等しく存在するのであるか。たとえば、前後半終了後に引き分けの場合には即 PK という大会形式において、試合時間が残り 10 分で、2 対 1 で私たちのチームがリードしているとする。この場合、ゲーム状況の客観的要素は私たちのチームにとっても敵チームにとっても、ひいては観客にとっても等しく存在する。しかし、私たちのチームの選手でさえ、「勝っているから大丈夫」、「あと 10 分で勝てるぞ」と感じる選手もいれば、「追いつかれたらまずいな」、「まだ 10 分もあるのか・・・」と感じる選手もいる。この場合、そのように感じている選手に対して、「そんな風を感じるなんておかしい」とはいえない。さらに、どのように感じるのかによって、追加点を狙いに行くのか、守り切るのか、という戦い方にまで影響を及ぼし、さらに選手の動きにも影響を及ぼすことになる。

したがって、サッカーのプレーを考える場合、主体が構成した対象を、主体自身がどのように感じるのかが極めて重要になる。そして、時間の感じ方が、選手によって全く異なるのである。われわれは、このような事実を容易に受け入れることができるはずである。

では、なぜ時間の感じ方に違いが生じるのであろうか。その理由は、ここには時間論の根本問題があり、存在時間（客観的な時間）と意識時間（主観的な時間）の違いが存在する（伊東，1981）からである。ただし、これは時間の問題に限らない。メルロ＝ポンティ（1967, p.236）によれば、われわれは空間と時間のなかに存在しているのではない、それらを思惟の対象としているのでもない。われわれは空間と時間とに属しているのであり、われわれの身体はそれらに貼りつき、それらを包摂しているという。それゆえ、われわれの身体は（即自）の領域には属さないのである（メルロ＝ポンティ，1967, p.233）。

したがって、客観的な時空間が箱（ピッチ，競技場）のように存在し、その箱（ピッチ，競技場）のなかで選手はプレーをし、その箱（ピッチ，競技場）の付属品として得点などが存在していると考えられはしないのである。「われわれは、物のように単に世界のなかに

(dans le monde) 存在するのではなく世界内存在している」(メルロ＝ポンティ, 1974) のである。したがって、より厳密に運動研究を行うために、情況と状況の意味を明確に区別する必要がある。

(2) スポーツ運動学で意味する情況

では、スポーツ運動学における情況は何を意味しているのでしょうか。情況の意味は佐藤 (2014, p.81) や渡辺 (2012, p.26) によって、脚注で若干の説明がされてはいる。しかし、情況と状況の意味が同義として捉えられてしまっている現状を踏まえると、より詳細な説明が必要であると思われる。

ボイテンディク (1995, p.30) によれば、「動物の活動の意味は、世界の構造的部分の意味内実との関連においてはじめて開示されるのであって、そのような部分をわれわれは情況と名づける」としている。また、ボイテンディク (1995, p.43) は人間の運動が有意義な行為として理解されるのであれば、情況もそれがもつ意味において、しかも行動する主体に対してもつ意味において理解されなければならないとしている。

主体と空間の関係について、ユクスキュル・クリサート (2005, pp.50-52) も「主体から独立した空間というものはない」といい、主体によってつくられた世界を環世界 (Umwelt) と呼んでいる (ユクスキュル・クリサート, 2005)。そして、情況に関する研究では「意味の関係こそが唯一信頼できる」(ユクスキュル・クリサート, 2005, p.77) という。

ただし、ユクスキュルは動物の環世界を人間にも認めているが (金子, 2002a, p.330)、いみじくもフッサール (2012, p.485) が指摘しているように、「動物は人格にまで成熟することはなく、環境世界も人間の環境世界ではない」のである。しかも、動物は「その種に固有な類型をそなえた種的な環境世界をくり返している」(フッサール, 2012, p.487) のに対して、「人間は歴史的存在」(フッサール, 2012, p.486) であるため、「もうすでにそこにある他の人が作り上げた一つの世界の中で大きくなる」(ヴァルデンフェルス, 2004, p.199)。つまり、「人間は動物とは異なり、単に情況の意味連関のうちに組み込まれているだけではなくて情況に対峙してもいる」(ボイテンディク, 1995, p.78) のである。同様に、ポルトマン (1961) も動物の行動は環境に拘束され本能によって保証されているのに対して、人間の行動は世界に開かれて決断の自由をもつという。それゆえ、人間にとって存在するのは環世界ではなく世界なのである (ボイテンディク, 1995, p.73)。

「人間にとってのこの世界（生きた空間）は即自的に与えられているのではなく、知覚と運動によってまず構成され、そして断えず変形、再構成され、そして逆にまた人間存在を規制しもするようなものである」（加藤，1981，p.27）．そのため、情況は誰にとっても同一な世界として存在することはない．主体がどのように世界を構成し、変形させ、再構成させるかによって、世界の現れかたは変化するのである．情況に溶け込む「それぞれの主体にとってみれば、そこに『現実』に存在しているのは、その主体が主観的に作りあげた世界」（日高，2005，pp.163-164）なのである．

したがって、情況の概念では主体と意味を捨象することはできない．また、ここで意味する主体は「自己自身の力で自己自身の関係において動作を行う存在」（ヴァイツゼッカー，1995a，p.31）であり、この主体の「行動は〈関係〉からなる」（メルロ＝ポンティ，1964，p.191）とされている．それゆえ、生きものの運動の意味と世界に構造化されている意味内容との「〈関係〉（Verhältnis=Sich-verhalten）こそ〈情況〉」（金子，2002a，p.500）と呼ばれるのである．かくして、情況とは主体が世界との関わり合いのなかで構成する意味系・価値系の構造ということができるのである．

状況と情況の相違を理解するために、より平易な例証を出す場合、将棋が適切であると思われる．将棋の盤上にある駒の位置、およびその配列は誰にとっても等しく存在する．これが、スポーツ運動学では状況という概念に属するといえる．しかし、将棋の盤上にある駒の位置、およびその配列から、「敵は〇〇な戦法で攻めてこようとしているな」、「この戦法ならば、この一手を打った方がいいな」といったことが情況という概念に属するといえる．当然、素人は盤上に駒が並んでいることしかわからないとしても、プロの棋士はその駒の並びからさまざまな手を構成することができるといえる．このように、客観的には全く同じものを見ていたとしても、その見え方は異なるのである．一見、当然のこのように思われるかもしれないが、スポーツ運動学ではより厳密な分析を行うために、このような概念は明確に区別されているといえる．

2. プレー中の選手にとっての情況

これまでに、スポーツ運動学における情況が明確にされた．上述された情況の概念に基づいて、ここでは選手の意識対象を明確にする．そうすることによって、選手がどのように情況を構成するのかが手がかりを得ることができると考えられる．

なお、ここで意味する構成は、「意識作用を通して意識内容ができあがっていること」(山口, 2002, p.26)を意味する。そして、最も根源的な構成は直観あるいは見ることなのである(谷, 1998)。構成が、「意識作用を通して意識内容ができあがること」とされるため、すでに実体が存在することが前提になるとはいえない。したがって、敵や味方といった存在は私によって構成されると考えられる。

(1) ピッチ状況における意識対象

選手にとっての状況を取り上げる場合、ピッチ状況と呼べる関係構造を取り上げる必要がある。選手にとって、もっとも身近な状況はピッチ³⁰と呼ばれる時空間であるといえるからである。そして、このピッチ状況が最も選手に差し迫るからである。もちろん、ピッチとは白線で区切られた「競技空間」(金子, 2009, pp.117-118)のことである。この競技空間内で選手はプレーをする。そのため、ピッチ上の意識対象を明確にすることによって、選手がどのような対象からピッチ状況を構成するのかを明確にすることができると考えられる。

まず、ピッチ状況における意識対象としてボールをあげることができる。サッカーはボールを中心にしてゲームが展開される。そのため、ボールがどこに存在するかは、自チームが攻撃をしているのか(敵チームが守備をしているのか)、また自チームがボールを保持しているのか、あるいは敵チームが攻撃をしているのか(自チームが守備をしているのか)、また敵チームがボールを保持しているのかを判別する基準の一つにされているといえる。サッカーは攻撃、攻撃から守備、守備、守備から攻撃の四つの局面から構成されているが(JFA 技術委員会, 2016, p.16)、この局面の分け方はボールを基準にしているといえる。一般には、自チームがボールを保持している場合を攻撃、敵チームがボールを保持している場合を守備と捉えているからである。また、指導者によっては、自チームがボールを保持している場面、敵チームがボールを保持している場面、どちらのチームもボールを保持していない場面の三つに分けて局面を捉えることもある(森保, 2014)。このように、一般に局面を分類する場合、ボールが基準になっているのである。

³⁰ 一般に、ピッチとグラウンドは同義とされているといえる。しかし本論では、ピッチをサッカー選手の競技空間と捉える。そのため、サッカー選手がプレーする地面や天候などがピッチの概念に含まれることになる。一方で、グラウンドはサッカー選手の競技空間における地面と捉えられる。

次に、ピッチ状況における選手の意識対象として、ピッチ上に存在する他者（敵，味方）をあげることができる。ピッチ上に存在する私と同様に、他者（敵，味方）もピッチ上でプレーをしているのであり、私のプレーがピッチ状況の変化を引き起こすように、他者（敵，味方）のプレーもピッチ状況の変化を引き起こすからである。多和ら（1997, p.72）は「ボールの位置，敵味方の選手の位置だけは四六時中見て知っておかなくてはならない」という。また，ルイス（2015, p.231）は，素晴らしいパスを通したいのであれば，味方の動きの把握，敵がボール，マーク，スペース³¹などのうち何に意識を向けているのかを見極める必要があるという。このように，選手は他者（敵，味方）やスペースを意識する必要がある。

また，選手の意識対象としてグラウンドをあげることができよう。一見，グラウンドはどここの会場でも同じであると思われるかもしれないが，実際には会場によって芝の長さは異なるし，芝が剥げている部分が多いグラウンド，水が撒かれたグラウンドなどがあり，グラウンド状態は多様である。そのため，グラウンド状態はパスに影響を与えることになる（チャナディ，1994, p.328）。さらに，その日の天候もパスに影響を与える。たとえば晴れの日と雨の日では，その天候がグラウンド状態に影響を与えるし，風が強ければ蹴られたボールは勢いを失ったり，勢いを増したりする。そのため，天候によってパスの質を変えなければならないのである（チャナディ，1994, p.328）。

したがって，プレー中の選手にとって，ボール，他者（敵，味方），スペース，グラウンド状態，天候を意識対象として捉えることができる。選手はこれらの対象を感じることでピッチ状況を構成しているといえる。

(2) 試合状況における意識対象

次に，試合状況を取り上げる必要がある。ここでの試合状況は，当該試合のありさまとすることができる。そのため，試合状況にはピッチ状況も含まれることになる。ピッチ上

³¹ サッカーにおけるスペースとは，誰も存在しない場所のことである。スペースを見ておく（どこにスペースが存在するのかを確認しておく）必要があるとされる理由は，スペースは次の局面における攻防の場所になるからである。たとえば，いわゆるスルーパスは敵のディフェンダーの背後に出されるパスをいうが，このパスがつながれば，そこで新たな攻防が生じる。もちろん，どこをスペースとして捉えるのか，さらに危険なスペース（失点の可能性の高い場所）ないし好機を演出できるスペース（得点の可能性の高い場所）と捉えるのかは個人の能力に依存する。

に存在する選手は、当然、当該試合のなかにも存在しているということである。したがって、ここではピッチ状況以外の意識対象が明確にされる。

まず、試合状況の意識対象として経過時間と得点差をあげることができる。試合開始 10 分後と試合終了 10 分前では選手に与える影響は異なる。さらに、そこには得点差も関連している。試合終了 10 分前、0 対 1 で負けている場合、得点を取りに行くことを目指してプレーをすることになる。ただし、敵チームに追加点を奪われれば同点にすることさえ危うくなるので、その危険性を回避しながらプレーをする必要がある。

次に、自チームの戦い方ならびに敵チームの戦い方を取り上げることができよう。たとえば試合終了 10 分前、1 対 0 でリードしている場合に、敵が猛攻を仕掛けてきているならば、失点をしないことを優先する必要があるといえる。そのうえで、敵が攻撃に人数をかけてくる裏を突き、カウンターによって追加点を奪いに行くことをねらうことができる。

さらに、チームの戦い方は戦略と関連づけられる。戦略の立案にあたって、大会形式と試合形式が考慮される必要がある。つまり、リーグ戦なのか、それともトーナメントなのかはチーム戦術に直接影響を与えることになる。さらに、リーグ戦であれば現在のチームの順位が考慮されることになるし、トーナメントであれば何回戦なのかが考慮されることになる。一方で、試合形式では、グラウンドの大きさ、延長戦および PK 戦の有無が意識対象となる。

したがって、試合状況における意識対象として、経過時間、得点差、チームの戦い方および戦略、大会形式、試合形式をあげることができる。ピッチ状況を感じることに同様に、選手は試合状況を感じながらパスをするといえる。

(3) 意識対象としての他会場の試合状況

さらに複雑なことは、他会場の試合状況もピッチ上の選手に影響を与えているということである。通常、他会場の試合状況は選手に意識されることはない。しかし、たとえばリーグ戦において自チームが下位に位置し、降格争いをしている場合には、他会場の試合状況が選手に影響を与えることができる。その試合の勝敗ないし得失点差によってはチームが降格してしまう場合、選手は否が応でも他会場の試合状況が気になって仕方がなくなってしまう。もちろん、ピッチ上の選手は自ら他会場の試合状況を知ることはできないが、その状況に気を取られることもあるし、ベンチにいる指導者から他会場の試合状況

を伝えられることによって気を取られることもある。したがって、他会場の試合状況も選手の意識対象になるといえる。

(4) 選手が構成する状況の構造

これまでに、プレー中の選手にとっての状況が明確にされた。すなわち、選手はピッチ状況、試合状況、他会場の試合状況を意識しながらプレーし、各選手にとっての状況を構成しているのである。そして、選手が状況を構成するための意識対象を図5のように示すことができる。

図5における各矢印は志向性を表している。たとえば、プレーの主体である私から敵に対する矢印が志向性を表しているということである。敵から戦術ないし戦略に向けられている理由は、選手は敵の動きから敵チームの戦術ないし戦略に対して探りを入れていることを表すためである。また、私から敵チームの戦術ないし戦略に直接矢印が向けられている理由は、私が敵チームの指導者が計画、立案ないし構想した戦術ないし戦略に対して探りを入れていることを表すためである。また、戦術と戦略を結ぶ実線の矢印は相互関係を表している。つまり、戦術は戦略に、戦略は戦術に影響を与えているということである。

ただし、志向性には能動的志向性と受動的志向性があることを注意喚起する必要がある。そのため、図5における矢印は能動的志向性だけではなく受動的志向性も表している。したがって、選手は自覚的ないし無自覚的に対象に意識を向けて、状況を構成しているのである。

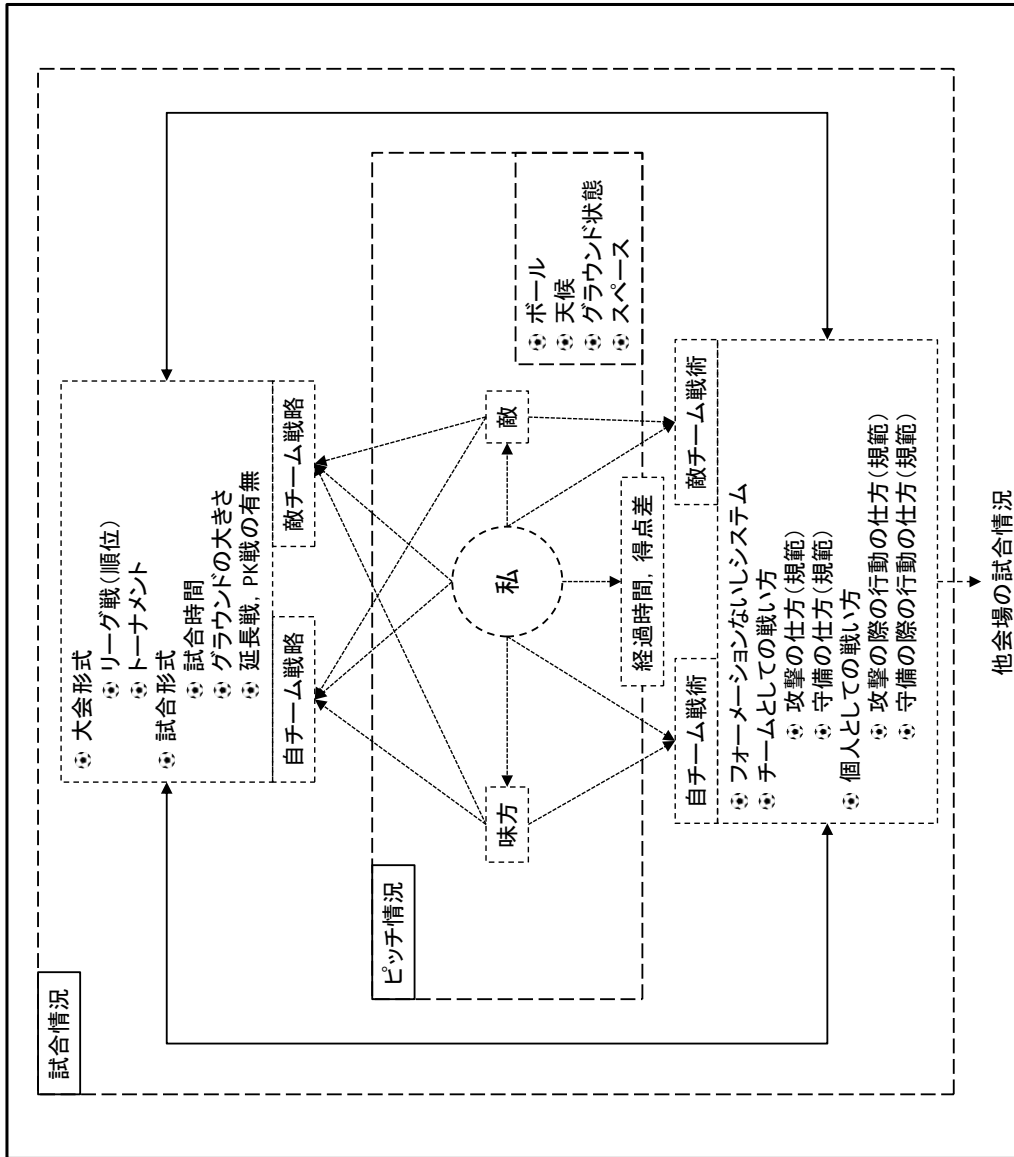


図 5 試合中の選手の意識対象

(5) パスと状況の関係

選手はピッチ状況と試合状況の意識対象を構成しながらプレーをしている。そして、場合によっては他会場の試合状況も選手のプレーに影響を与える。「残り時間は10分で、0対1で負けている。敵チームは守備を固めてきているな。私たちのチームはサイドからの攻撃を得意としているからサイドにボールを集めよう。右サイドハーフの味方ならば敵の左サイドバックを突破することができるだろう。だから右サイドの味方にパスをしよう」といったように、出し手は状況との関わりのなかでパスをするのである。もちろん、このような論理構造はプレーの地平に隠れている。したがって、パスをする瞬間に出し手には、このような論理構造は自覚されない。

しかし、一般には、たとえば敵のプレッシャーを感じることなくボールを保持している場合、いつ、どこに、どのようなパスをするのかといったことを考える時間はあると考えられている。つまり、出し手は上述したような論理構造を自覚していると考えられているといえる。しかし、ここで意味する考える時間とは、たとえばパソコンを目の前にして文章を論理的に考える時間といった意味ではない。パスをする際に、出し手は対象（敵味方など）を知覚するが、たとえば味方を知覚して、「味方が左へ移動した」といったような客観的な出来事を論理的に考えて、その論理的思考に導かれてパスをするわけではない。出し手は対象を知覚しながらパスをしているといえるのである。

たとえば、われわれが前方の車と一定の間隔をあけて走行することができるのは、前方の車を見ながらその車の走行速度を感じ取り、それと同時に前方の車に合わせてアクセルを踏むことによって一定の間隔をあけることができるのである。もし、前方の車が加速したならば、それに合わせてアクセルを踏み、前方の車が減速したならば、それに合わせてアクセルを緩めることによって一定の間隔を保つことができる。われわれは、前方の車を見ながらアクセルを踏む微妙な感覚を調整することができるのである。つまり、前方の車を見る（知覚する）こととアクセルを踏む（運動する）ことは同時に生じているのである。したがって、知覚は運動を引き起こす前提ではないのである。

ヴァイツゼッカー (1995a, p.42) は身体と状況との結合性を「相即 Kohärenz」と呼び、知覚と運動の全体を一つの行為とみなすことが正しいという。すなわち、「われわれの行為としての運動は、どんなときでもその知覚と運動は固く絡み合っている」（金子, 2002a, p.341）と考えるべきなのである。

試合中に、出し手がプレッシャーを感じることなく、ある程度余裕をもってパスをする際には、考える時間があるのではなく、厳密には切迫性が低い状況と考えるべきであろう。つまり、すぐにパスを出さなければならない状況、敵にボールを奪われてしまうような状況といったわけではないということであり、客観的な出来事を論理的に考える時間があることを意味しない。したがって、一般にいわれる考える時間というのは切迫性の低い状況を意味しているといえる。

また、試合中に出し手がその状況を意識することなくパスをしたとしても、新たな意味が発生してしまう。たとえば、敵のプレッシャーをほとんど感じていないセンターバックが自陣ペナルティーエリア付近に位置する味方ゴールキーパーにバックパスをした場合、そのセンターバックのパスによって、敵は「ディフェンスラインを押し上げることができる」、あるいは「守備陣形を整え直す時間ができる」といった意味が発生してしまう。メルロ＝ポンティ（1964, p.184）が「行動そのものが〈意味〉なので〈ある〉」というように、出し手が状況を意識せずにパスをしたとしても、そのパスが新たな意味を発生させてしまうのである。

このように、一本のパスは状況を一変させ、状況は一本のパスに影響を与える。すなわち、状況とパスは常に関わり合っているのである。そして、いつ、どこに、どのようなパスをするのかは、出し手がその状況をどのように構成しているのかに関わり合っているのである。

第2章 〈パスの知〉の提唱

1. シュートとの比較によるパスの独自性の根拠の呈示³²

大淵・成田（1976）が、「シュートして得点することは、相手のキーパーの手のとどかない空間へ、ボールを『パス』すると置き換えることができる」というように、シュート練習の際に、指導者は「シュートはゴールへのパスだ」といい、シュートをパスに喩えて指導することがある。一方で、インステップでボールを蹴ることによってロングパスをする場合、このパスを「シューティング・パス」（チャナディ、1994、p.323）と呼ぶことがある。このように、シュートとパスは「ねらったところへボールを蹴る」という共通性が見出されるため、それぞれの練習の際に引き合いに出されることがある。

しかし、シュートとパスに共通性が見出されるとはいえ、これらは同一の現象ではなく類似の現象である。つまり、それぞれには独自性があるということである。両者に独自性があるからこそ、それぞれの練習が価値をもつのである。したがって、以下ではシュートとパスの違いを明確にすることによって、パスの独自性を際立たせるための根拠を呈示する。

カルロス（2011、p.32）によれば、アルゼンチンではキックの目的をパセ（パス）とレマーテ（シュート、クリア）の二つにわけて考えられ、これらの違いは、パセはチームのなかで個と個をつなぐための手段であるのに対して、レマーテはスペイン語で「何かの動作を終わらせる」という意味をもっていることから一つのプレーの終わりが意味されているという。シュートもパスもボールを蹴る動きは共通しているものの、それぞれには独自の意味が発生しているのである（ボールを蹴ることだけがシュートやパスを発生させるわけではないが、本論ではボールを蹴ることによるパス発生を主題とするため蹴る動きの共通性だけを取り上げた）。

シュートはゴールに対してボールを蹴り、パスは味方に対してボールを蹴るといったように外形的な違いから、それぞれの違いを浮き彫りにすることができるように思われがちである。しかし、1998 FIFA World Cup Franceにおける中山雅史のゴールをお膳立てした呂比須ワグナーのシュートが示す通り、外形的な違いからではパスとシュートの本質的

³² 第Ⅱ部の第2章、1は、拙論『パス発生における出し手の体感身体知の分析』（2015b）の「Ⅱ．〈パスの知〉の提唱」の「2. シュートとの比較によるパスの独自性の根拠の呈示」を必要に応じて加筆、修正したものである。

差異を明確にすることはできないのである³³。これらの違いを明確にするためには動感上の差異を明確にする必要があるといえる。したがって、シュートとパスの際の「ノエシス・ノエマ的構造」(フッサール, 1984, p.141ff)に目を向けることになる。そして、シュートの際にはシュート発生のための意識作用を働かせ、パスの際にはパス発生のための意識作用を働かせることを明らかにする必要があるのである。

実際にシュートとパスの発生を経験すれば、これらの動感意識の相違は明白である。たとえば、ゴールに対してボールを蹴る際に、われわれは力強くボールを蹴りたい衝動に駆られる。実際の試合でも、目一杯力を込めたシュートが散見される。カルロスがいうように、シュートは一つのプレーの終わりが意味される。そのため、どれだけ力強く蹴ろうとも問題にはならない。シュートの場合、要はゴールにボールが入ればいいのである。したがって、シュートの特徴としてゴールでの完結性をあげることができる。

一方で、味方にボールを蹴る場合、受け手となる味方に対して力強くボールを蹴りたいという衝動に駆られることはない。パスを発生させる場合、味方にボールがつながらなければならぬため、味方がコントロールしやすいようなボールないしその味方が次のプレーに移行しやすいボールを蹴り渡さなければならない。そのため、力強くボールを蹴ることに対して意識が向けられることはない。もちろん、ロングパスのような場合には力強くボールを蹴ることによって遠くにいる味方へボールをつなぐ必要がある。しかし、この場合でも味方がコントロールしやすいボールないしその味方が次のプレーに移行しやすいボールを蹴る必要がある。パスは、最終的にはゴールへつながっている必要があるのである。したがって、パスの特徴としてゴールまでの過程性をあげることができる。

³³ 1998 FIFA World Cup France の三戦目、日本対ジャマイカで中山雅史が World Cup で日本人初ゴールを奪った。中山は呂比須から来たボールをゴールへ押し込んだのではあるが、当時、呂比須の動きが「パスなのか、シュートなのか」という物議を醸した。外形から判断すれば、すなわちボールが味方へつながったか否かという判断基準では呂比須の動きはパスであると判断される。しかし、呂比須は身体をひねり、頭をゴールの方へ動かしていることから、サッカー経験者はこの動きをシュートであると判断することができる。つまり、この場面では結果的にパスになってしまったのであり、呂比須はシュートをしたと考えられるのである。このように、外形的な判断基準だけではどんな動きなのかを判断することはできないのである。運動主体がどんな意識で、あるいは何を意識して身体を動かしているのか、つまり運動主体の動感意識に潜入しなければ、その主体がどんな動きを発生させているのかわからないのである。呂比須のシュートは、われわれは外形からシュートかパスかを判別することができない、という例証としてふさわしいと考えられたので取り上げた。

このように、ゴールを意識するのか、味方を意識するのかによって異なる動感意識が働くのである。また、シュートやパス発生の際には私は対象（ゴールもしくは味方）に「触発」（山口，2002，p.74）されているのである。つまり、ゴールが私に強くボールを蹴るような動感を投げかけ、味方が私にコントロールしやすいボールを蹴るような動感を投げかけているといえる。「意識は多様な作用から成り、この作用の性格はそれぞれの対象の種類によってそのつど規定され、これらの対象はそれぞれに応じた与えられ方においてのみ意識に対して現出する」（ヘルト，2000，p.26）のである。すなわち、意識作用と意識内容は対になっているのである（山口，2002，p.28）。

以上のように、シュート発生とパス発生の際の動感異なるのである。これは単に動感上の相違に止まるものではなく、それぞれの動きの発生に関わる身体知の相違にも及んでいるといえる。シュート発生には〈シュートの知〉が、パス発生には〈パスの知〉が働いているといえるのである。したがって、指導者はシュート練習とパス練習をそれぞれトレーニングしているといえるのである。パスと類似したシュートとの比較により、パスの独自性を浮き彫りにすることができたといえる。ただし、シュートとパスは類似しているがゆえに、それぞれの発生に必要な身体知には共通している能力も多く存在していることが考えられることを付言しておく。

2. 指導目標像としてのパス

(1) 指導目標像としてのパスの未規定性

チャナディ（1994，p.308）によれば、「攻撃戦術に革命をもたらしたのは、パッシングの導入」であり、パスによって「サッカー自体に根本的な改革をもたらされ、個人技のプレーに替わって集団攻撃戦術が登場した」という³⁴。そして、1880年代には個人プレーの時代は終わり、集団攻撃の時代に入っていたという（チャナディ，1994，p.308）。したがって、歴史的には、この時期から指導者は選手に対してパスを教える必要性が高まったと考えられる。

わが国における最初のサッカーの専門的指導書とされる『アソシエーション フットボール』（1903）の「第四章 用語の定義」では、『パッシング』（Passing）とは、『プレーヤー』が規則に觸れざる範囲内にて自己が蹴たる『ボール』を直ちに味方のものに、續いて、蹴らしむるために、味方のものに向つて『ボール』を蹴ることを言ふ」（東京高等師

³⁴ 各文献の引用箇所のパッシングと本研究におけるパスを同義として捉えることにする。

範学學校フットボール部編, 1903) と定義されている。そのため, この時期に, わが国でもパスという概念が存在したといえる。現在では, パスは「ボールを味方に届けること」, 「ボールを味方に渡すこと」, 「ボールを味方につなぐこと」と理解されているといえる。実際に, いくつかの文献(国吉・週刊サッカー・マガジン編, 2006; 日本サッカー協会/日本ライタース協議会編, 2002; 日本体育協会監修, 1975; 櫻井榮七郎編, 1998) の定義に従うと, 総じて「パスとは, ボールを味方に届けるないし渡すこと」といった回答を得ることができる。しかし, パスが定義されているとはいえ, 指導目標像としてのパスが明確にされているとはいえない。

サッカーの場合, インステップキック, インサイドキック, インフロントキック, アウトサイドキックといったボールの蹴り方は指導目標像として明確になっているといえる。ボールを蹴る動きのかたちを目視することができるため, たとえば指導者が「こんな感じで, インステップでボールを蹴るんだよ」と示範すれば, 選手はその蹴り方を意識しやすいからである。しかも, この場合に指導目標像は眼前に現れる「この動き」として明確になっているといえる。しかし, たとえば指導者が「こんな感じでパスをするんだよ」と示範しても, 目視することができるのは蹴り方ならびにボールを味方(受け手)に蹴る行為およびボールが味方(受け手)に届いたという行為の結果である。この場合, その状況ではその蹴り方で, そこにボールを蹴ることが良かったとしても, 別の状況では別の蹴り方で, 別の場所へボールを蹴ることが良いかもしれない。したがって, 指導目標像としてのパスは眼前に現れる「この動き」として規定することはできないと考えられる。

パスに関する多くの研究では, パスを蹴り方と判断にわけて考えられているといえる。この場合, 「パス=蹴り方+判断」といった図式が成立する。このような図式に従うと, 指導者は選手に対して蹴り方の指導目標像(インステップキック, インサイドキック, インフロントキックなど)を呈示し, 「いつ, どこに, あるいは誰にボールを蹴るのか」といった判断基準を呈示すれば良いことになる。しかし, この場合, 指導目標像としてのパスは明確にされているとはいえない。明確にされているのは, 蹴り方の指導目標像とボールを蹴る際の判断基準である。さらに, 「パス=蹴り方+判断」といった図式を受け入れる場合, 二元論的思考に基づくことになる。この場合, 蹴り方と判断の能力を個々別々にトレーニングすることによって, それぞれの能力を向上させることができるという考えが潜むことになる。いずれにしても, 「パスは蹴り方と判断から成り立つ」という思考, あるいは「パ

ス=蹴り方+判断」の図式では、指導目標像としてのパスは明確にされているとはいえない。

しかし、指導現場では、当然のようにパス指導は行われている。ということは、経験上、指導者は指導目標像としてのパスを知っていることは明白である。指導者は、いわば感覚的に指導目標像としてのパスを知っているといえる。そのため、指導者は、これまでに選手にパスを習得させ、それを修正、洗練させることができてきたといえる。

では、指導者が感覚的に知っている指導目標像としてのパスは何であろうか。指導者が実践するパス練習とパス指導を考察することによって、指導目標像としてのパスを明確にすることができると考えられる。したがって、以下ではパス練習とパス指導を考察することによって指導目標像としてのパスを明確にする。

(2) パス練習における選手の意識の特徴

1) 敵が存在しないパス練習における選手の意識の特徴

たとえば、一人で壁に向かってボールを蹴る場合、これをパスないしパス練習ということとはできないといえる。ただし、蹴り方の練習ということとはできるといえる。壁に向かってボールを蹴ること、いわゆる壁当ては一人で行う自主練習として一般に認識され、壁当てではさまざまな蹴り方の習得、修正、洗練が目指される。では、二人でボールを蹴り合うことは、どのように認識されているのであろうか。

二人でボールを蹴り合う場合、ボールを蹴る人と蹴られたボールを受ける人、いわゆる出し手と受け手が存在する。私が壁に向かってボールを蹴ってもパスとは呼ばれないが、私があなたに向かって、言い換えれば、出し手が受け手に向かってボールを蹴れば、その行為をパスと呼ぶことができる。たしかに、二人組となって、向かい合う人とボールをつなぎ合うことは、一般に対面パスと呼ばれ、パス練習とされている（カー、2007、p.26；林監修、2009；島田、2008；島田、2011b、p.24）。

ただし、この練習は「基礎的な技術を習得するためのメニュー」（島田、2011b、p.24）として位置づけることもできる。この場合、トレーニングの目的は各種部位のキックの技術と精確性になる（ラウルセン監修、2015）。そのため、対面パスは蹴り方の練習としての役割も担っているといえる。つまり、この練習において、選手は、「立ち足はどうだったのか」、「足のどこらへんにボールを当てたのか」、「足のどこらへんにボールを当てたら、向かい合っている人に対してどのようにボールが向かって行ったのか」といったことを顕

的に意識する（自覚する）ことによって蹴り方を習得，修正，洗練させることができるといえる。

実際に，向かい合った人と短い間隔で，インサイドキックでボールを蹴り合う場合にはインサイドキックを習得，修正，洗練させることができる。また，長い間隔で，インステップキックでボールを蹴り合う場合にはインステップキックを習得，修正，洗練させることができる。したがって，対面パスは，その名称が示す通り，パス練習と位置づけられているといえるが，パス練習としてだけではなく，蹴り方の練習として考えることもできる。

では，受け手が複数になるとどうであろうか。いわゆる三角パス，あるいはその他の敵が存在しないパス練習の場合，敵が存在しない以上，敵に意識を向ける必要はない。というよりも，敵が存在しないため，敵に意識を向けるということは生じない。また，敵が存在しないため，敵にボールを奪われることもない。そのため，選手は自身の蹴り方に顕在的な意識を向ける余裕がある。言い換えれば，選手は身体中心化作用を機能させやすいということである。身体中心化作用を機能させやすいということは，「ボールを蹴った際にどんな感じだったのか」，「足のどの辺でボールを蹴ったのか」，「足のどの辺にボールが当たったのか」，「立ち足の踏み込みはどんな感じだったのか」，「蹴り足の振り上げはどんな感じだったのか」といったことを意識しやすいということである。つまり，身体にどんな感じが生じたのか，身体の動きはどんな感じだったのか，身体の動かし方はどんな感じだったのか，といったことを自覚しやすいということである。したがって，受け手の人数が何人であろうとも，敵が存在しないパス練習において，選手は身体中心化作用を機能させやすいといえることができる。

ただし，パス練習は壁当てとは異なり，敵が存在しないとはいえ，受け手が存在するため，多少なりとも受け手を意識することが必要になるし，無自覚的に受け手を意識してしまうことにもなる。そのため，たとえば自主練習において，対面パスをしている際に，向かい合っている人の足元にボールを蹴ることができないことによって，向かい合っている人がボールに触ることすらできずにボールを後ろにそらしてしまった場合，ボールを蹴った人は「やばい」，「ミスった」といった感じを抱くといえる。この場合の「やばい」，「ミスった」といった感じは，二つの意味を担っているといえる。一つは，うまくボールを蹴ることができなかった，うまくボールに足を当てることができなかったといったように蹴り方の失敗を自覚することによって生じる意味である。もう一つは，向かい合っている人にボールを届けることができなかったことによって生じる意味である。前者は自身の身体

の使い方が主題化され、後者は味方の存在が主題化される。敵は存在しなくても、受け手が存在するため、パス練習の場合、選手は身体中心化作用を機能させながらも、その地平では状況投射化作用が機能しているため、受け手を意識してしまっているといえるのである。

2) 敵が存在するパス練習における選手の意識の特徴

試合では敵が存在するのであり、敵との攻防のなかで、出し手は受け手にボールをつながなければならない。指導者は、当然、そのことを理解している。したがって、普段のパス練習においても、指導者は敵が存在するパス練習を行っている。

たとえばチーム A とチーム B が対戦する場合、両チームおよび両チーム内の選手はお互いに影響を与え合う。そのため、出し手や受け手には「敵にボールを奪われてしまう」、「敵にボールを奪われたくない」といった感じが生じることになる。3vs.1, 4vs.2, 5vs.3 でのボールを保持するトレーニング、いわゆるロンドないし鳥かごなど、敵の人数が少ない場合であっても、ボールを保持する側の選手には「ボールを奪われてしまう」、「ボールを奪われたくない」といった感じが生じる。

ボールを保持するトレーニングでは、ボールを敵に奪われないようにしながら味方にボールをつなぐこと、ないし味方にボールをつなぎながら敵にボールを奪われないようにすることが目指される。たとえば A が B にボールをつないで終わるのではなく、敵にボールを奪われないようにしながら、B から C へ、あるいは B から A へ、さらに C から A へ、A から C へ、といったように、連続してボールを味方につなぐことがボール保持として理解されている（図 6 参照）。この場合、出し手は敵のことや受け手のことを意識する必要がある。たとえば図 6 の場合、A は敵の立ち位置や身体の向きなどを観て、「敵は B へのパスを防いでいるな」、「B へのパスを防いでいるということは、C へのパスカットを狙っているのかな」、「C の立ち位置だとパスカットをされてしまうかもしれないな」、「敵は B へのパスコースを切っているけれど、あえて B へパスをしようかな」といったことを意識する必要がある。そして、敵や味方のねらいなどを探るためには、敵や味方に対して意識を向ける必要がある。したがって、敵が存在するパス練習では、出し手は主題的に状況投射化作用を機能させる必要がある。

状況投射化作用を機能させて敵や味方のねらいなどを探っている際には、出し手は「立ち足の踏み込みはどんな感じだったのか」、「ボールに足を当てた際の感じはどうだったか」

といったように、自身の身体を感じを強く意識する（自覚する）ことはできない。ただし、状況投射化作用が機能している際に、身体中心化作用が機能していないわけではない。自我の働かない受動的な動感意識と能動的な動感意識の間に越境現象が、つまり〈隠れ〉から〈現れ〉への自在な越境可能性が絡み合っている（金子，2012，p.14）ため、どちらかの意識作用は能動的な動感意識として機能し、もう一方の意識作用は受動的な動感意識として機能しているからである。したがって、敵が存在するパス練習において、選手は状況投射化作用を機能させながらパスをする（ボールを味方につなぐ）ことになるが、その地平では身体中心化作用を機能させているということである。

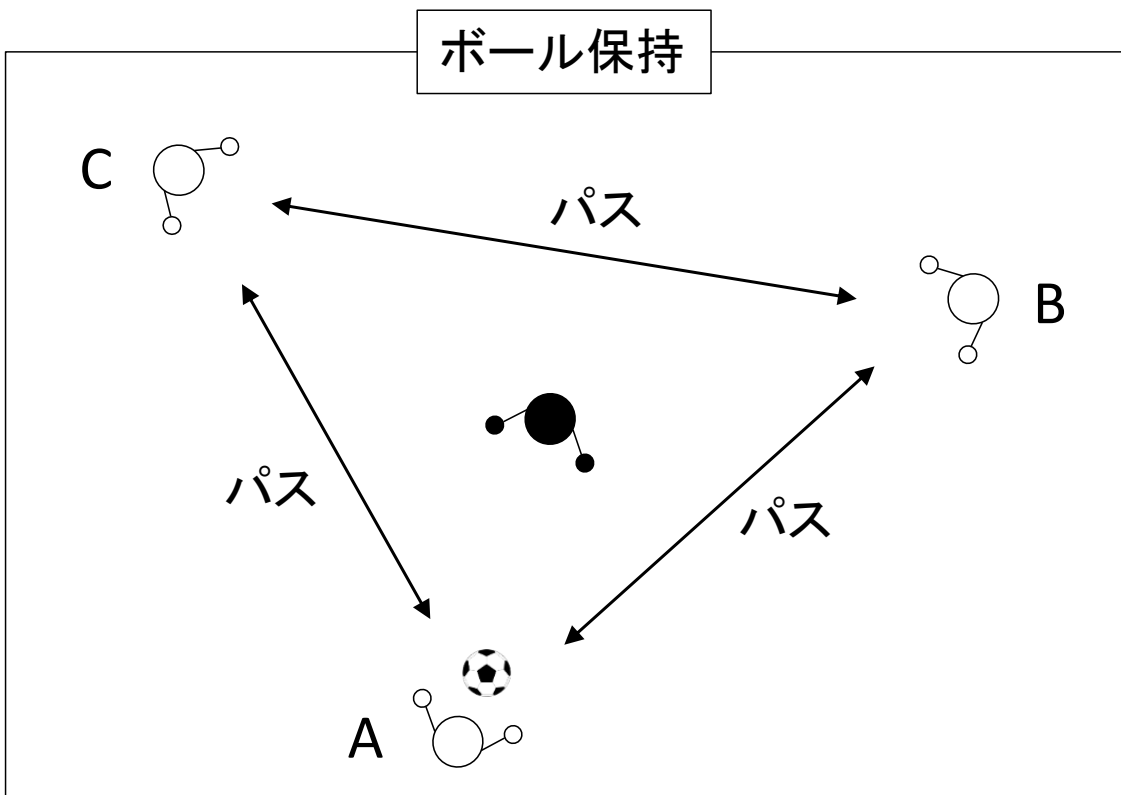


図 6 ボール保持トレーニングの一例 (3vs.1)

(3) パス指導における指導者のねらい

1) パスに焦点を当てたトレーニングにおけるパス指導のねらい

指導者は敵が存在しないパス練習と敵が存在するパス練習における選手の意識の特徴を理解しているといえる。そのため、指導者にとっては敵が存在しない練習というよりも敵を存在させない練習、敵が存在する練習というよりも敵を存在させる練習といえることができる。そして、指導者は敵の存在の有無による選手の意識への影響を考慮して、どのようなパス練習を行うのかを決定しているといえる。

敵を存在させずにパス練習を行う指導者のねらいは、ボール扱いに焦点を当てることにあるといえる。つまり、敵を存在させないことによって、指導者はボールを止めることやボールを蹴ることに対して選手の顕在的な意識を向けさせたいということである。つまり、指導者は選手の身体中心化作用の働きを主題化させようとしているのである。そして、受け手にボールを渡さないし届けることを通して、言い換えれば、無自覚的に受け手を意識させながらボールをつなぐための蹴り方の習熟を図っているといえる。ただし、指導者は選手に対して、「向かい合っている人をしっかり見なさい」、「しっかり味方を見つけなさい」といったことを指摘することによって、選手の状況投射化作用の働きを主題化させてパス指導を行う場合もある。

パス練習ならびにパス指導では受け手の存在が不可欠になる。受け手が存在するということは、出し手は受け手の影響を受けることになる。つまり、無自覚的に受け手を意識してしまっているということである。それゆえ、受け手が存在する場合、蹴り方の指導というわけではなく、パスの指導ということになるのである。

しかし、ボールを奪おうとする敵が存在すると、ボール保持者はボールを蹴ることに対して顕在的な意識を向けることはなかなかできない。つまり、選手は「ボールに対して立ち足はこのへんで、足のこの辺にボールを当てて・・・」といったことを顕在的に意識することはほとんどできず、敵の存在が気になってしまうのである。敵の存在が気になるということは、敵に対して顕在的な意識を向ける、顕在的な意識を向けてしまう、ないし顕在的な意識を向けざるを得ないということである。

実際に、たとえばボールを保持するトレーニングを行う場合、ボール保持者の顕在的な意識は敵や味方に対して向けられることになる。つまり、敵や味方の位置や敵や味方が何をねらっているのかといったことを、ボール保持者は意識することになる。この場合、選手は主題的に状況投射化作用を機能させることになる。

そして、当然、指導者はこのことを理解している。つまり、敵が存在するパス練習では、選手は敵の位置やねらい、ならびに味方の位置やねらいを感じ取ることが理解しているのである。というよりも、選手に敵や味方を感じ取らせながら、味方にボールをつながせることが指導者のねらいになるといえる。そのため、たとえばボールを保持するトレーニングでは、指導者は選手に対して「敵をしっかり見なさい」、「味方をしっかり見なさい」、「次のことを考えてパスをきなさい」といったように指導をするのであり、「立ち足はどの辺だ」といい、「足のどの辺にボールが当たっているかわかるかい」といった指導はほとんど行われないのである。言い換えれば、選手に対して、指導者は状況投射化作用を主題化させるような指導をするのである。

2) 試合状況に近いトレーニングにおけるパス指導のねらい

サッカーでは、何を基準にするかによって練習方法の分類のされかたやそれぞれの練習方法の名称は多様であるといえる（シマル，2012；坪井，2014）。ただし、一般には基礎練習と応用練習，技術練習と戦術練習，あるいはドリル形式の練習とゲーム形式の練習といったように大別されているといえる。サッカーの練習にはさまざまな分類の仕方があるものの，ジダン（2014，p.19）によれば，グローバルな方法論，すなわち技術，戦術，フィジカル，メンタルの四つを同時に強化できる総合的なセッションが重要であるという。つまり，実際の試合に近い状況を設定してトレーニングを行うことが重要であることを指摘しているのである。たしかに，試合に近い状況を設定することによって，選手は各能力を同時に強化させることができるといえる。そして，指導者は攻撃練習や守備練習，さらにはゲーム形式の練習においてもパスを取り上げて，選手に対してパス指導を行うことになる。

たとえば横長ハーフコートで行う 8vs.8+2GK のゲーム形式の練習（図 7 参照）では，コート大きさやスローインの有無，得点が入った後の始め方など正規のルールとは異なるルールを適用することが一般ではあるが³⁵，選手にとっては正規の試合とほぼ同じ感覚でプレーをすることができる。したがって，攻撃をメインにしたトレーニングでも，守備

³⁵ タッチラインから出た場合，スローインではなく，GK から始めるといったルールやゴールが決まったら，ゴールを決めた方のチームの GK からスタートする，といったように，正規のルールではなく，そのトレーニングの目的に合わせてルールが決められる。

をメインにしたトレーニングでも、このような試合に近い状況を設定したトレーニングが行われることになる。

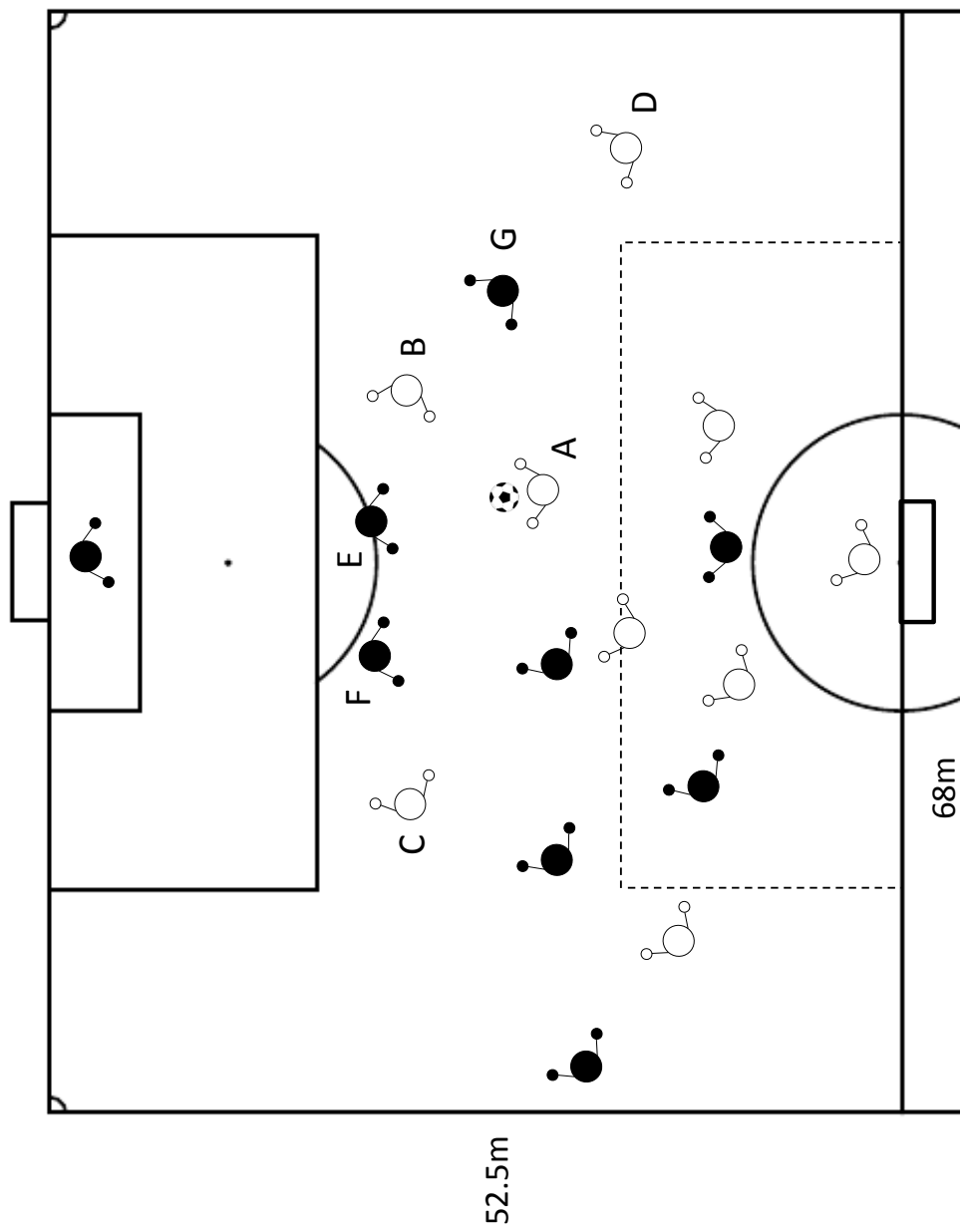


図 7 8vs.8+2GK のゲーム形式の練習の一例

このトレーニングにおいて、たとえば図7のようにAがボールを持ち、出し手となっている場合、Aは味方B、味方C、味方Dにボールをつなぐことができる可能性があるとする。もちろん、Aがどのような能力を有しているのか、また、味方がどのような能力を有しているのか、ということにも依るが、Aが味方Bにパスをしたとする。味方Bにボールがつながり、シュートを打ち、さらに得点を取ることができれば、当然、Aのパスは成功ないし良いと判断される。しかし、敵Eにボールを奪われてしまえば、Aのパスは失敗ないし悪いと判断される（図8参照）。

では、Aが味方Dへパスをするとどうであろうか。この場面で、敵GはBへのパス、あるいはBへパスが通ってしまった後のことを考えて、最終ラインへ戻ることを優先させるといえる。そのため、Aから味方Dへのパスは通る可能性が高いといえる（図9参照）。しかし、味方Dにボールがつながったとしても、その間に、敵に守備組織を形成されることになってしまい、結果的に攻撃を遅らされることになってしまうといえる（図10参照）。つまり、敵にボールを奪われないことを基準にした場合、Aから味方Dへのパスがつながれば成功ないし良いとされる。しかし、チームの攻撃を遅らせてしまい、敵に守備陣形を整えられてしまったことを基準にすれば、Aから味方Dへのパスは失敗ないし悪いということになる。したがって、パスに対して成否判断ないし良否判断を下すことは極めて難しいといえる。

サッカーでは、敵の最終ラインを突破することで敵のゴールキーパーと1vs.1の状況を創ることができ、得点の可能性を極めて高くすることができる。そのため、サッカーでは敵の裏を取ることが極めて重要になる。したがって、サッカーは、いわば裏取り合戦といえることができる。そして、敵の最終ラインの裏を取るためには、ドリブルで最終ラインを突破するか、敵の裏へパスを出すかのどちらかになる。

先ほどの場面（図7参照）では、Aは味方Bの足元にボールを出し、味方Bにワンタッチコントロールしてシュートまで行ってもらう、味方Bの前方にボールを出してシュートを打ってもらう、味方Cの足元にボールを出し、味方Cにワンタッチコントロールしてシュートまで行ってもらう、味方Cの前方にボールを出してシュートを打ってもらう、といったパスによって敵の裏を取ることができるといえる（図11参照）。

ただし、当然、敵は裏を取られたくないため、パスカットを狙うし、そこへパスを出させないようにする。ここには、攻撃側の「裏へパスを出したい」と守備側の「裏へパスを出させたくない」といった一つの攻防が存在するのである。

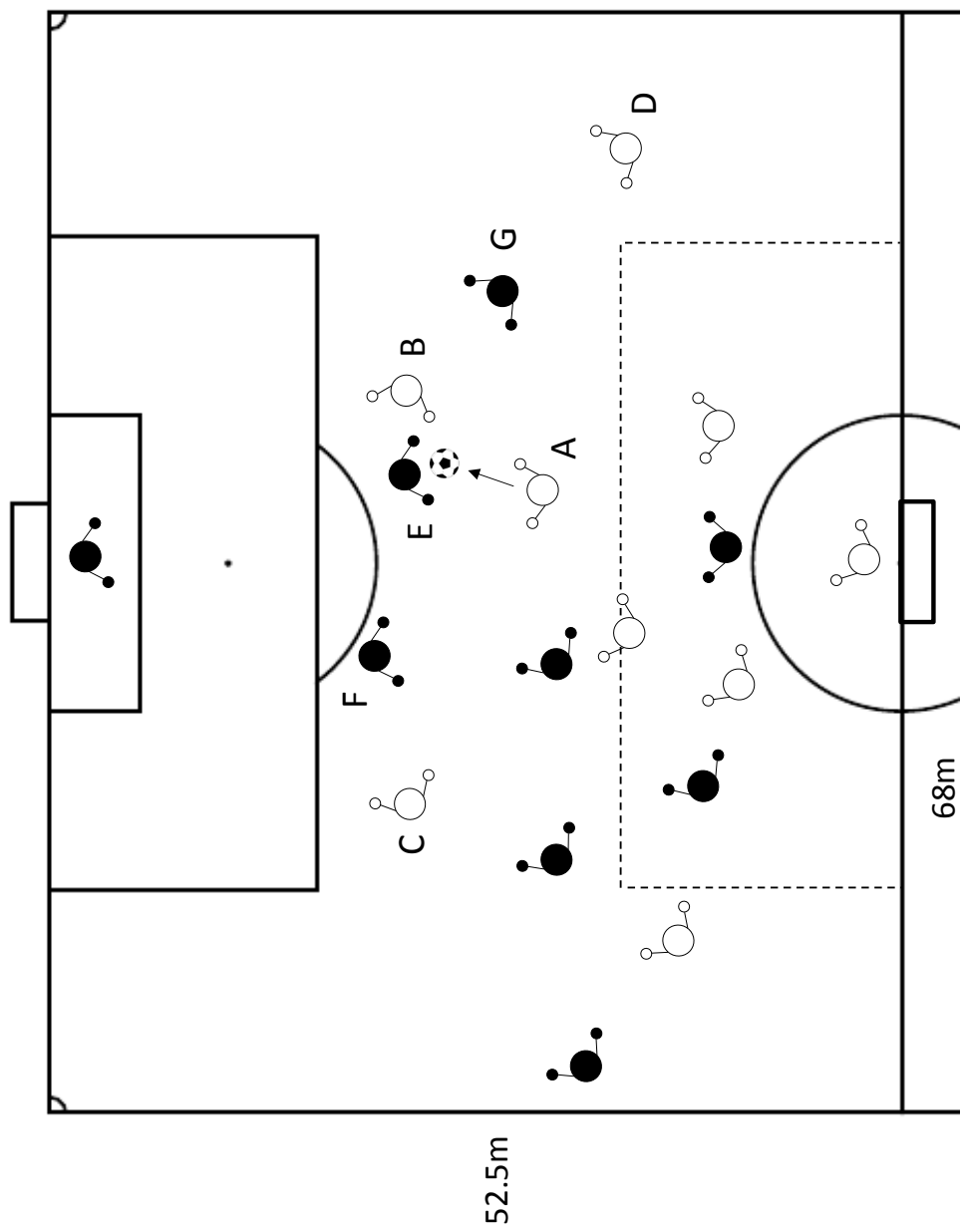


図 8 敵国のインターセプトの一例

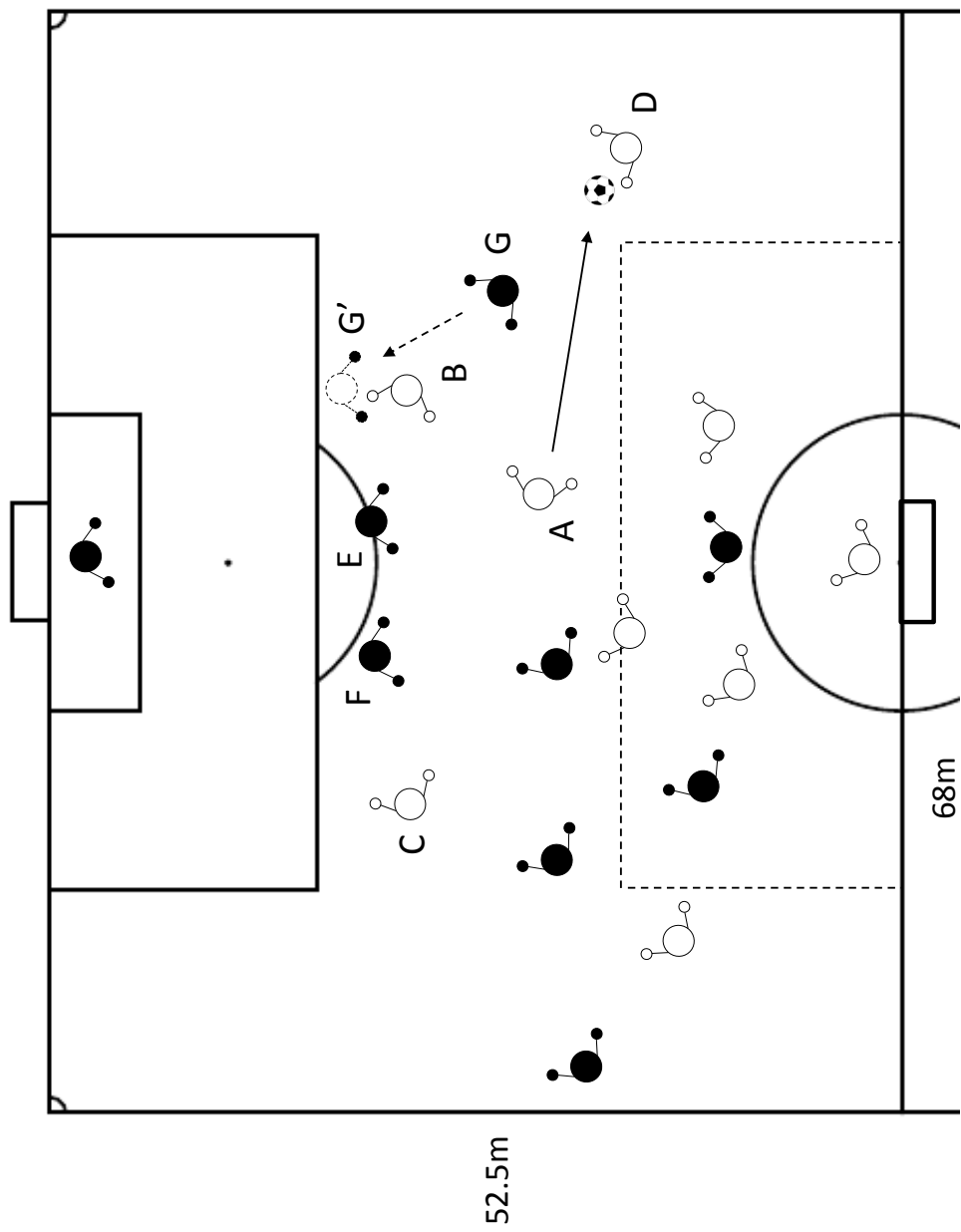


図 9 味方 D へのパスの間の敵の敵 G のポジションの修正の一例

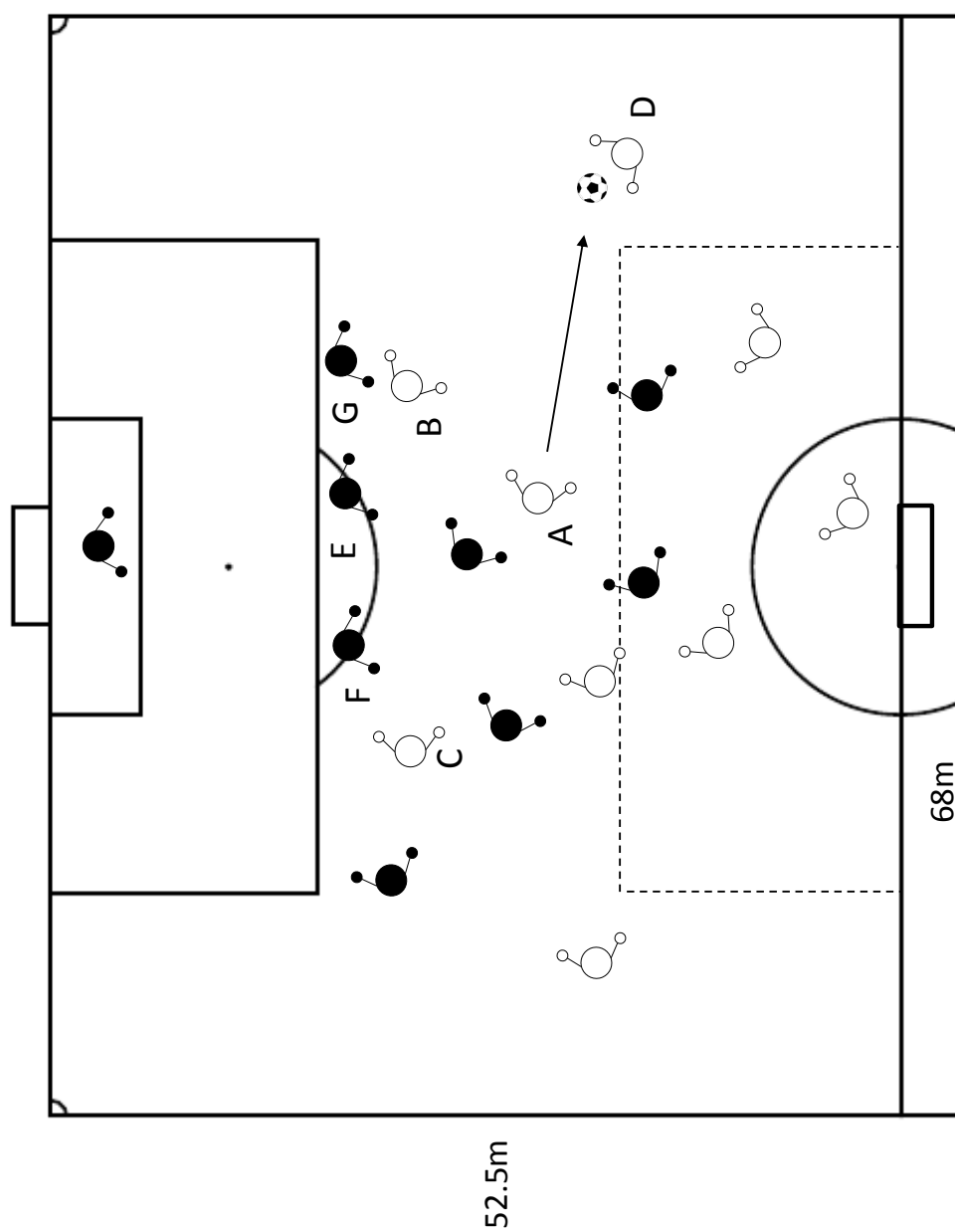


図 10 味方 D へパスをする間に守備陣形を整える敵チームの一例

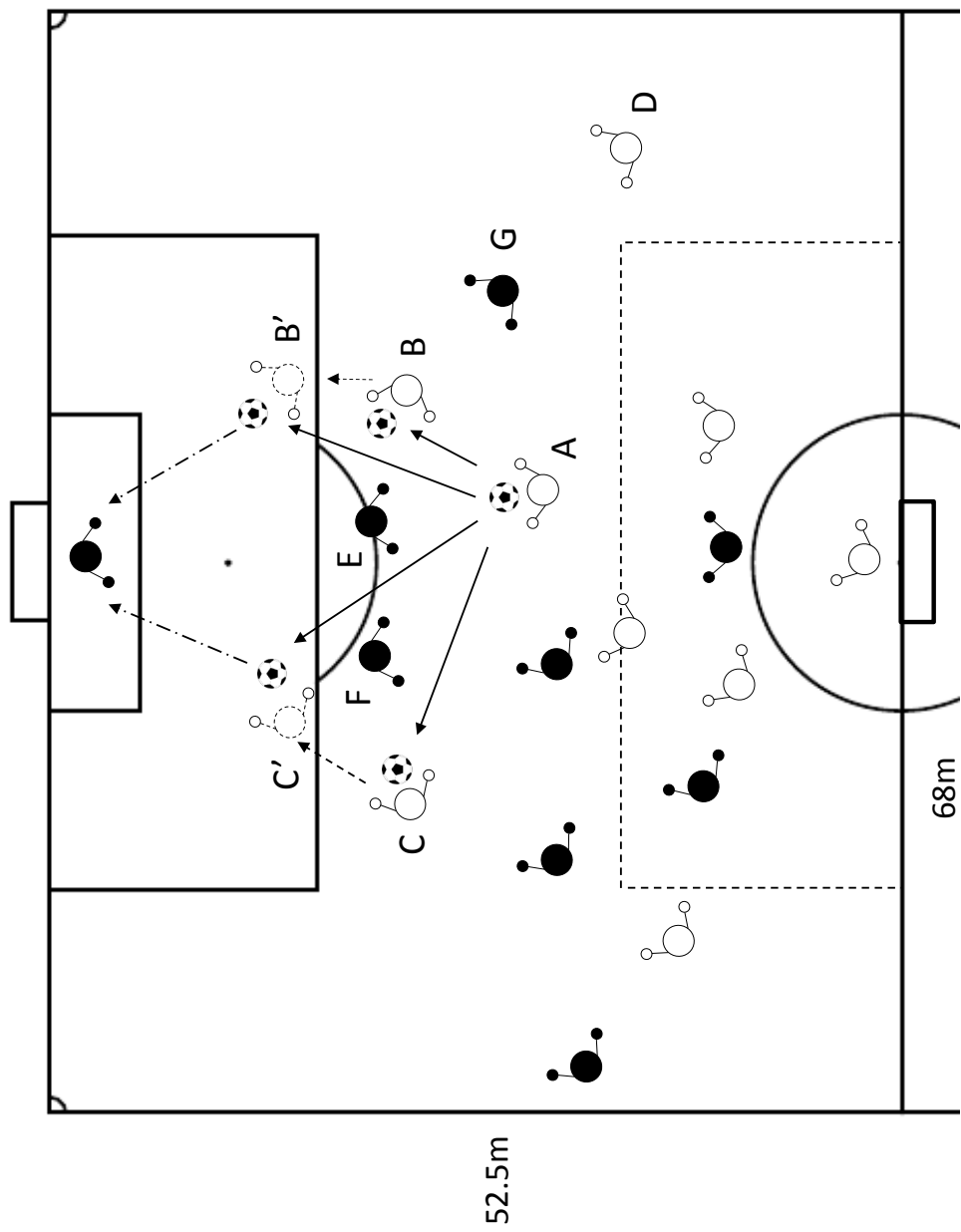


図 11 A のパスによって敵の裏を取る一例

一般に、敵の最終ラインを突破するパスはスルーパスと呼ばれている。ただ、出し手の感覚からすると、このようなパスはチャレンジパスとすることができるといえる。ボールが味方につながれば決定的な場면을創り出すことができる。しかし、ボールが味方につながらず、敵にボールを奪われてしまう可能性も極めて高い。したがって、そこには一つの挑戦があるため、このようなパスをチャレンジパスと呼ぶことができるといえる。もちろん、チャレンジパスと呼ぶことができるパスは、敵の最終ラインを突破するようなスルーパスだけではなく、たとえば、センターバックからフォワードに対する縦パスなども、この概念に含まれるといえる。

一方で、先ほどの場面（図 10 参照）での、A の味方 D へのパスは、敵にボールを奪われる可能性はほとんどないといえる。その場面において、そもそも A は自分の能力では味方 B や味方 C へボールをつなぐことができないと感じていたかもしれない。つまり、チャレンジパスによって敵にボールを奪われることを警戒して味方 D へパスをしたといえる。言い換えれば、A は味方 D に対してならばボールをつなぐことができると感じていたといえる。

出し手は常に挑戦的にパスをしているわけではなく、敵にボールを奪われないことを優先してパスをすることも重要であるし、実際に、そのようにパスをしているといえる。好機を演出することよりも、敵にボールを奪われないことを優先して生み出されたパスは、いわば敵にボールを奪われる危険が極めて少なく安全性の高いパスとすることができる。したがって、このような安全性の高いパスをセーフティーパスと呼ぶことができるといえる。また、ボール保持練習では、セーフティーパスが重要になるといえる。ボール保持練習では、敵にボールを奪われないことが優先されるべきであると考えられるからである。チャレンジパスとセーフティーパスは、いわばパスの意味分類とすることができる。そして、これらの関係は図 12 のように示すことができる。

試合状況に近いトレーニングにおけるパス指導では、指導者は、その状況やトレーニングの目的、チーム戦術などを考慮して、選手に対してチャレンジパスとセーフティーパスという観点からパス指導をする必要がある。したがって、試合状況に近いトレーニングにおけるパス指導では、蹴り方や判断ということよりも、選手が発生させるパスの意味が重要になるといえる。

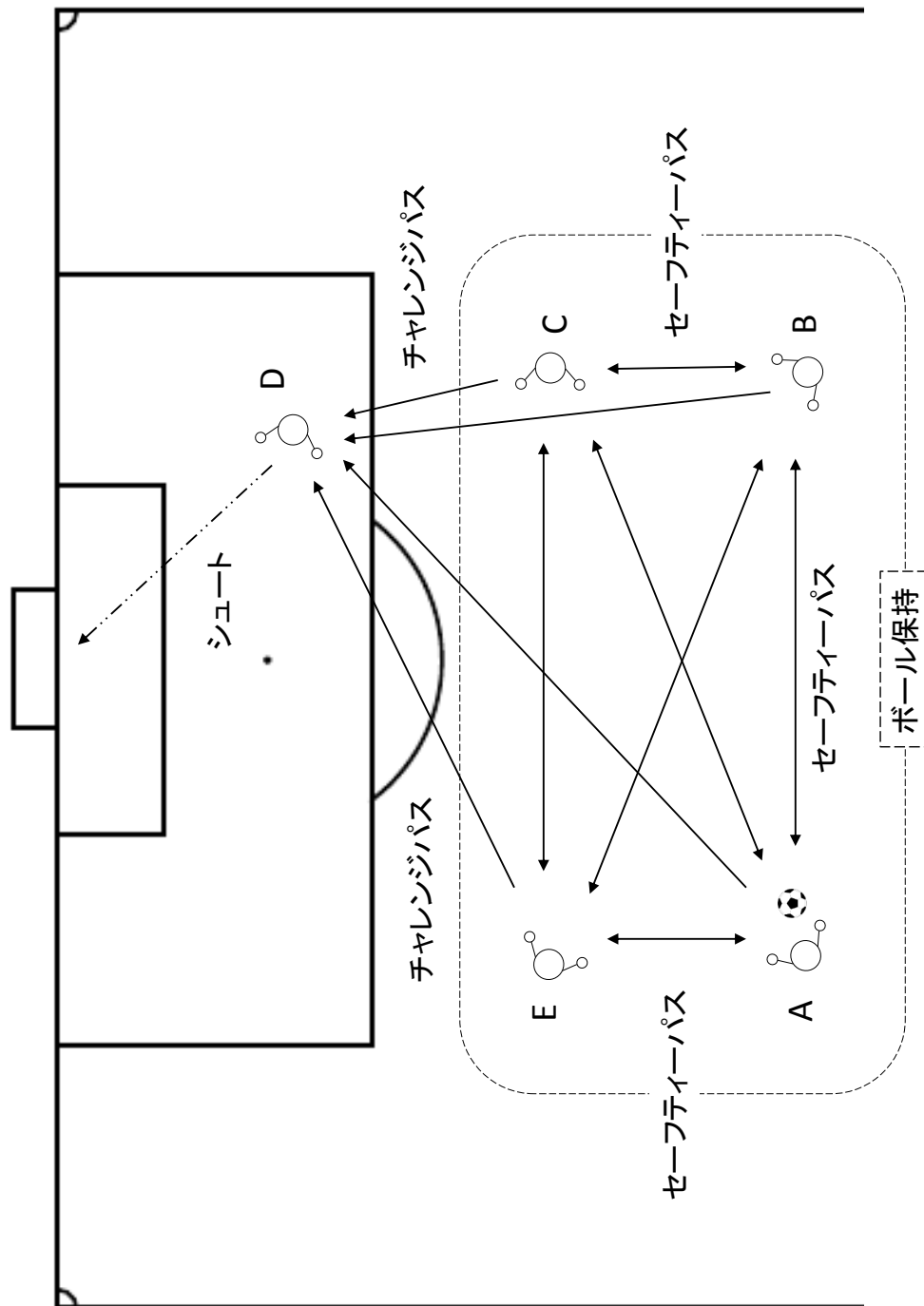


図 12 パスの意味分類

たとえばパスが繋がらなかった場合には、指導者はパスミスをした選手に対して、「なんでそこにパスをしたのかい」と問いかけることになるし、パスが繋がったとしても同様の問いかけや「もっといいところはなかったかい」といった問いかけをする。つまり、この場合、指導者は選手が発生させたパスの意味を問いただしているのである。指導者は選手に対して「借問」（金子，2002a，p.524，pp.525-526；金子，2005b，pp.198-200）をしているということができるといえる。借問をすることによって、指導者は選手の動感世界に探りを入れ、その選手がどのように状況を把握し、どのような意味を担わせてパスをしたのかを掴み取ろうとする。そうすることによって、その状況において、その選手にとってより良いパス発生を促そうとしているのである。

したがって、試合状況に近いトレーニングにおけるパス指導のねらいは、より多くの状況を選手に数多く経験させることによって、各選手およびチームにとってふさわしいパス発生基準を形成することにあるといえる。もちろん、ここでは個人の能力や味方、敵の能力だけではなく、そのトレーニングのテーマに沿って浸透させようとしている戦術なども深く関係している。

3) パスの成否判断ならびに良否判断の階層性

選手に対してより良いパス発生を促す場合、指導者は眼前で生じたパスに対して成否判断ないし良否判断を下す必要がある。というよりも、指導者は成否判断ないし良否判断を下すことができなければパス指導を行うことはできないといえる。しかし、パスの成否判断ないし良否判断は極めて難しいといえる。なぜなら、パスの成否判断ないし良否判断の一つの判断基準として、蹴られたボールが味方につながったのか否かを取り上げることができるが、それだけでも多くの問題が伏在しているからである。

パスミスが生じた際に、指導者はパスミスをした選手に指摘をすることになる。その指摘は「どこにいる敵が見えていたかい」、「この状況ならば、左サイドにボールを送った方が良かったんじゃないかい」、「勇気をもってもっと縦パスを狙ってもいいんじゃないかい」といったような状況を主題化させた問いかけであったり、「中途半端にボールを浮かせるくらいなら、しっかりインサイドでボールを蹴った方がいいぞ」、「その状況でのセンターリングはインステップでシュート性の速いボールの方がいいぞ」といったような身体を主題化させた問いかけであったりする。

ただし、この場合、指導者は何を基準にしてそのパスを失敗とするのであろうか。当然、パスの成否判断ないし良否判断の基準があるから、指導者は選手に対して「今のパスは良かった」あるいは「今のパスは良くない」と指摘することができる。そうすると、パスの成否ないし良否をわける基準は何かということが明確にされる必要がある。

味方にボールをつなぐといったパスの定義に従えば、そこに明確な、そしてすべての指導者に共通する一つの基準が存在する。それは、味方にボールがつながれば成功と判断され、味方にボールがつながらなければ失敗と判断されることである。ただし、パスの成否ないし良否の判断基準は明確になってはいるものの、この成否ないし良否判断にも複雑な問題が伏在する。

たとえば、Aが味方Bに対して蹴ったボールを、味方Bがボールに足を触れたとする。この時点ではAから味方Bへボールがつながったとすることができる。つまり、そのパスは成功であると判断される。しかし、その直後に味方Bはうまくトラップをすることができずに、敵にボールを奪われてしまったとする。そうすると、味方にボールがつながったのか、それともつながっていないのか、という基準に基づいてAのパスは成功なのか、それとも失敗なのかを判断することは極めて困難になる。しかし、指導者はトレーニング中に熟考している時間はない。そのため、即座に成功か失敗かの判断を下さなければならない。ただ、この価値判断を明確にすることは極めて困難であるといえる。なぜなら、各指導者のサッカー観や指導哲学などに深く関係しているといえるからである。

上述した場面において、ある指導者はAに対して、「もっと丁寧にパスをしなさい」、「Bの能力を考えれば、その状況ではコントロールできないから別の選手にパスをすべきじゃないか」といったように指導するかもしれない。一方で、別の指導者はBに対して、「そのくらいのパスをしっかりとコントロールできなくてどうするんだ」、「ボールをもらう場所が悪いから、結果的にトラップミスをしてしまうんじゃないか」といった指導をするかもしれない。また、別の指導者はAに対しては「もっと丁寧にパスをした方がいい」といったように指導しつつ、Bに対しては「Aのパスの質が良かったとはいえない。でも、Bがボールをコントロールすることができれば敵にボールを奪われなくても済んだんじゃないかな」といったように指導するかもしれない。したがって、厳密にパスの成否判断ないし良否判断を明らかにするためには、そのときの指導者の価値判断の構造を明らかにする必要があるといえる。

翻って、パスを成功とする場合も同様のことがいえる。つまり、味方にボールがつながったとしても、トラップをした直後にボールを敵に奪われてしまった場合、それを成功として良いのか、それとも失敗とされるのか、ということである。また、味方にボールがつながり、トラップした直後にボールを敵に奪われなかったとしても、そのパスはチームの攻撃を遅らせてしまうようなバックパスの場合、成功なのか、それとも失敗なのか、ということである。たとえば、チームとして「ボールを奪ったらすぐに縦パスを入れて素早く攻める」といったテーマを掲げて挑んだ試合の場合、いわゆるチーム戦術の観点からそのパスの成否判断を下せば失敗とされてしまう可能性もある。しかし、味方にボールがつながったのか否かという観点から、そのパスの成否判断を下せば成功とされて然るべきである。この場合にも、そのときの指導者の価値判断の構造を明らかにする必要がある。

いずれにしても、これまでの考察を経て、パスの成否判断ないし良否判断は二者択一ではないことが明らかにされた。つまり、成功か失敗か、あるいは良いか悪いかのどちらかではなく、成功と失敗、良いと悪いの間が存在し、さらに成功と失敗にはそれぞれ階層が存在するということである。そして、何を基準にして成功とするのか、失敗とするのかは、指導者の価値判断に委ねられることになる。

(4) 指導目標像としてのパス

パス指導の際に、指導者は選手のパスおよびパス発生に対して成否判断ないし良否判断を下すことになる。たとえば、指導者はパスミスをした選手、言い換えれば、「ボールを味方につなぐ」という課題を達成できなかった選手に対して指導することになる。この際に、指導者は指導目標像としてのパスを描くことができているため、パスミスをした選手に対して指導することができるといえる。また、指導者は指導目標像としてのパスを描けているからこそ、ボールを味方につなぐことができた選手に対しても、「今のように〇〇へのパスでもいいけど、△△へのパスでも良かったんじゃないかな」といった指導をすることができる。では、指導者はこの際の指導目標像としてのパスをどのように描いているのであろうか。

パス指導の際に、指導者は選手の状況を取り上げる。この際に、指導者は選手に対して借問をすることになる。たとえば、「左サイドに敵がいるのはわかっていたかい」、「中央には敵が集結しているのがわかっていたかい」といったような問いかけをすることによって、その選手が状況をどのように把握しているのかを確認する。そして、指導者は選手に対し

て、「左サイドの敵は何でそこに位置していたと思う」、「敵が中央に集結しているということは、中央突破を防いでいるということがわかるかい」といった問いかけによって、選手がその状況をどのように構成していたのかを探る。

さらに、ここでは選手が構成した状況を探るだけでなく、それと同時に敵対する選手の能力をどのように把握していたのかが探られる。たとえば「左サイドの敵は何でそこに位置していたと思う」という問いかけは、その敵が何をねらっているのかといった意図を探ることでもあり、そのねらいを達成するための能力を有しているか否かを探っていることでもあるからである。もちろん、敵の能力だけではなく、指導者はその選手が味方の能力をどのように把握していたのかということも探ることになる。「左サイドの敵はそこにいたということは右サイドの〇〇へのパスカットをねらっていたと考えられるよね。強いパスならば〇〇につながっていたかもしれないけれど、〇〇だとうまくトラップすることができずに、トラップの直後にボールを奪われてしまうかもしれないよね」といったように、味方の能力も探られることになる。

また、指導者は出し手自身の能力も取り上げることになる。「今の君の能力では、インステップで右サイドの〇〇へ精確にボールをつなぐことはむずかしいんじゃないかな」ということである。この場合、続けて「君の今の能力ならば、まずは精確に味方にボールをつなぐことを優先した方がいいと思うよ。だから、右サイドの〇〇へのパスではなくて、そばにいる△△へパスした方がいいと思うよ。そうすることで・・・」といったように、その選手にとって「ボールを味方につなぐ」という課題を達成させるためにふさわしい方法、すなわちパスと呼ばれる運動形態の発生の方法を教えることになる。

そして、パスと呼ばれる運動形態の発生の方法は、たとえばカウンターをテーマにトレーニングをしているのか、ボールポゼッションをテーマにトレーニングをしているのか、すなわちトレーニングの目的やチーム戦術にも関わっている。カウンターをテーマとしてトレーニングをしている場合、横パスが多くなってしまうと、敵のゴールへ向かうのに時間がかかってしまう。そのため、選手に対して、指導者はなるべく縦パスを入れるように要求する。つまり、縦パスを入れられるようなパス発生の方法を教えることになる。指導者が、縦パスを入れるように要求するということは、選手に対して攻撃方向への意識づけを行うことであり、選手にはその方向にいる味方に対してボールをつなぐことが求められる。

以上のように、指導者は、選手が状況をどのように構成しているのか、自他の能力をどのように把握しているのか、トレーニングの目的は何か、チーム戦術はどんなことか、といったことを考慮してパス指導を行っているといえる。そして、これらを基に、指導者はその状況において、その選手にとってボールを味方につなぐという課題を達成させるためには、どのような方法が良いのかを、選手に対して提示することになる。そして、その状況において、各選手にとってふさわしいボールを味方につなぐという課題を達成させるための方法、言い換えれば、ボールを味方につなぐための運動形態の発生の方法が、指導目標像としてのパスといえるのである。したがって、状況や指導対象となる選手ならびに敵対する選手、またチーム戦術やトレーニングの目的が変われば指導目標像としてのパスも変わることになる。指導者は、チーム戦術やトレーニングの目的を考慮しながら、千変万化する状況に合わせて、それぞれの選手に対してボールを味方につなぐという課題を達成させるための最適な方法を教える必要があるのである。

3. 創発身体知に基づく〈パスの知〉の提唱³⁶

ボールを味方につなぐという試合中の課題を達成させるために、選手はボールを味方につなぐための達成力、すなわちパスを発生させる必要がある。そして、ボールを味方につなぐための達成力を発揮することによってパスと呼ばれる運動形態が発生する。したがって、パスを発生させる際に、選手は創発身体知を機能させる必要がある。

創発という表現は、語源的には〈浮かび上がる〉〈姿を現す〉という意味をもち、ここでは、その個人の動感に新しいメロディーが流れて、新しく一つの動感形態が創出されることが意味される（金子，2002a，p.462）。すなわち、創発と呼ばれる概念は新たな動きの発生が意味される。金子（2002a；2005a；2005b；2007；2009；2015）の一連の著書のなかで、このような創発身体知の発生の具体的例証はいくつもあげられてはいるが、そのほとんどが一般的な運動場面を例証としている。それゆえ、スポーツ運動学において体系化された創発身体知は、いわば「一般運動学」（朝岡，1990a，p.24）における創発身体知として理解される。

³⁶ 第Ⅱ部の第2章，3は、拙論『パス発生における出し手の体感身体知の分析』（2015b）の「Ⅱ．〈パスの知〉の提唱」の「1．創発身体知に基づく〈パスの知〉」を必要に応じて加筆，修正したものである。

「一般運動学の内容は個別運動学の内容よりも高い抽象レベルにある」（朝岡，1990b, p.191）ため，スポーツ運動学における創発身体知は抽象性を有していることになる．つまり，サッカーの競技性ないし専門性を前提にして創発身体知と呼ばれる概念が提唱されたわけではないのである．われわれ人間はみな，創発身体知と呼ばれる運動能力を私の身体に内在させているとはいえ，サッカーをする場合，創発身体知だけではサッカーをすることができないといえる．サッカーを経験したことのない人が，最初からドリブルや精確なシュート，的確なパスを発生させることができないことがその証左となる．

サッカーに必要な動きを習得するためには，サッカーを経験することが必要不可欠である．そして，われわれは創発身体知を分化させることによってサッカーの競技性ないし専門性を有した動きを習得するのである．したがって，創発身体知は分化する可能性があり，それぞれの競技に独自の〈知〉が働いていることは明らかである．実際に，運動発生に根源的に関わる身体知は今後の超越論的分析研究によって，さらに詳細に分化され，充実される可能性が残されていると指摘されている（金子，2005a, p.336）．

以上のことから，サッカー選手のパス発生に関わる独自の〈知〉の存在を認めることができる．本研究では，サッカー選手のパス発生に関わる創発身体知を〈パスの知〉と呼ぶことによって，サッカー選手のパス発生に関わる創発身体知の独自性を際立たせることにする．

第3章 第Ⅱ部のまとめ

スポーツ運動学における状況の意味が明確にされ、そのうえで状況とパスの関係が示された。すなわち、状況とは主体が世界との関わり合いのなかで構成する意味系・価値系の構造とすることができるのであり、パスは出し手が状況をどのように構成しているのかに関係していることが示された。また、サッカーにおける指導目標像としてのパスが明確にされた。すなわち、指導目標像としてのパスとは、その状況において、各選手にとってふさわしいボールを味方につなぐという課題を達成させるための方法、言い換えれば、ボールを味方につなぐための運動形態の発生方法であることが明確にされた。そして、ボールを味方につなぐといった課題を達成させるためには、創発身体知が必要であり、パスの発生に必要な創発身体知を、〈パスの知〉と呼ぶことが提唱された。

第III部 パスの発生契機の種類

第III部では、パスの発生契機が分類される。

第1章 受け手と呼ばれる存在者の考察

パスの成否ないし良否には、出し手の技術だけでなく、受け手のオフザボールの動き方や理解度が大きな役割を果たすのはいうまでもない（ペラツソ，2011，p.25）。出し手がどこにパスを出そうとしているのか、そして受け手がどこにパスが欲しいのかを共有することで、出し手と受け手の関係が成立する（佐藤，2013，p.15）。言い換えれば、選手は受け手の存在なしにパスを発生させることはできない。すなわち、選手は出し手と受け手の存在によってパスを発生させることができるのである。したがって、パスの発生契機を明らかにする前に、受け手に関する考察をする必要がある。

1. サッカー選手に内在する出し手と受け手と呼ばれる存在者

受け手とは、ボールを受ける（もらう）選手を表す言葉である。しかし、受け手と呼ばれる存在者がすでに試合に存在しているわけではない。「サッカー選手は、いわばボールの出し手と受け手の差異化構造を有し、それぞれの存在者に必要な身体知を機能させながらプレーしている」（寺田・佐野，2013，p.104）のであり、サッカー選手は自己のなかに出し手と受け手と呼ばれる存在者を内在させているのである。

当然、私がボールを保持していれば、私は出し手である。しかし、この場合、味方はすでに受け手として存在しているわけではない。味方は受け手になる可能性を有しているに過ぎないのである。そのため、味方は受け手というわけではない。味方が受け手として存在するためには、受け手になる必要がある。したがって、選手に内在する受け手と呼ばれる存在者になることによって、選手は受け手として存在することができるのである。

では、選手は、一体どのように受け手になることができるのであろうか。試合中の選手のプレーを考察すると、受け手になるには二つの契機があると考えられる。一つは自ら受け手になる場合であり、もう一つは出し手のパス発生によって受け手になる場合である。前者は自ら受け手になるため、これを受け手の能動的発生と呼ぶことができる。一方で、後者は出し手によって受け手になるため、これを受け手の受動的発生と呼ぶことができる。

2. 受け手の能動的発生

選手は、自らボールを要求することによって、能動的に受け手になることができるといえる。そして、味方にボールを要求する方法は五つあるといえる。一つ目は声を出して要求すること、二つ目は視線で要求すること、三つ目はジェスチャーで要求すること、四つ目は動きで要求すること、五つ目はボールをもらいたい雰囲気で要求することである。

一つ目のボールを要求する方法では、「ヘイッ」、「出せ」、「裏」といったように、声を出すことによってボールをもらいたい意志を出し手に伝える。出し手にとっては、味方を注視していなくても、受け手になろうとしている選手の声をつかかきにして、その味方がボールをもらおうとしている意志を感じ取ることができる。

二つ目のボールを要求する方法では、出し手に視線を向けることによって、目でボールをもらいたい意志を伝える。いわゆるアイコンタクトは、出し手と受け手の目と目が一致したことを表している。アイコンタクトを成立させるためには、出し手が受け手を見るだけでなく、受け手も出し手を見る必要がある。また、アイコンタクトが生じる前に、受け手が出し手に対して視線を向けることによって、視線で、出し手に訴えかけることもできる。この場合、たとえば「せーの」といったような合図によって出し手と受け手が同時に目と目を合わせるのではなく、受け手の視線に導かれて、出し手が受け手に視線を向けることでアイコンタクトが成立する。

三つ目のボールを要求する方法では、手を挙げたり、手を進行方向へ差し出したり、手で足元にボールが来るように示したりすることによって、出し手にボールをもらいたい意志を伝える。たとえば自分の前にスペースがあり、全力で駆け上がってそのスペースでボールをもらいたい場合、手や指でそのスペースを指し示すことによって、出し手にどこでボールをもらいたいのかを伝える。

四つ目のボールを要求する方法では、緩急をつけて走ることで、自分についている敵を剥がすことを出し手に示したり、敵のディフェンスラインの裏へ走り出すことによって、その場所でボールをもらいたいことを示したり、バックステップを踏むことで、敵から離れてボールをもらうことを示したりして、出し手にボールをもらいたい意志を伝える。走る方向や走り出すタイミング、走り方で、どこで、どんな質のボールをもらいたいのかを出し手に伝えるのである。

五つ目のボールを要求する方法では、受け手は自身の全体的な雰囲気を出し手にボールを要求する。遠藤保仁に関するインタビューで、当時チームメートの中澤聡太は「(遠藤が)

好調で気持ちも乗っている時は後ろから見ていて分かるんです。そういう試合は、ボールの欲しがり方が半端じゃない。僕が最後尾でボールを持つと、『くれっ』というポジショニングが素晴らしいし、ボールを当てやすいところにいる」(下菌, 2012, p.91) (括弧内引用者), と証言する。このように、受け手はボールをもらいたい雰囲気醸し出すことによって、味方にボールをもらいたい意志を伝える。この場合、出し手が、受け手がボールを欲しがっている、あるいはもらおうとしている雰囲気を感じ取るが必要になる。そのため、出し手も受け手もお互いにプレーの特徴やくせを知っている必要がある。

選手はこのいずれかの方法、あるいは五つの方法を組み合わせることによって、出し手に対してボールをもらいたいことを要求すると同時に、選手が内在させる受け手と呼ばれる存在者を能動的に発生させているのである。すなわち、選手は自ら受け手になるのである。

3. 受け手の受動的発生

一方で、受動的に受け手と呼ばれる存在者を発生させる際には、出し手が主導的に味方を受け手にする。では、出し手はどのように味方を受け手にするのであろうか。

出し手が主導的に味方を受け手にするとは、味方に対してパスをすることで、その味方を受け手にならざるを得なくすることである。味方がボールを保持している場合、私は受け手になる可能性を有しているが、この時点では可能性を有しているに過ぎない。しかし、ボールを保持している味方が、私に対してパスをした瞬間に、私は「受け手になるだろう」、あるいは「受け手になるかもしれない」という可能性から「受け手になる」という確信を得ることになる。たとえばボールをもらう準備をしていなかったとしても、味方に蹴られたボールが私に向かって来れば、その間に、私は受け手にならなければならない。つまり、私に向けられたパスの発生と同時に、私は受け手になるのである。もちろん、私は「受け手になるかもしれない」というように受け手になることを予期している場合もあれば、受け手になることを全く予期せずに不意に受け手になる場合もある。このように、味方のパス発生が先行して、それに導かれるように受け手になる場合を受け手の受動的発生と呼ぶことができる。

4. 受け手の発生契機の違いが次のプレーに与える影響

能動的に受け手になる場合も、受動的に受け手になる場合も、出し手がパスをしなければ受け手になることはできない。そのため、出し手には誰を受け手にするのかの決定権があるといえる。ただし、味方が能動的に受け手になる場合と受動的に受け手になる場合では、受け手がボール保持者になった場合のプレーに影響を与えることになる。

受け手の能動的発生では、受け手は自ら要求することによってボールをもらう。そのため、能動的に受け手になる選手は「次にこうして、こうして、こうしよう」といったことがすでに予期されているはずである。むしろ、「～しよう」という意志があるから自ら受け手になるといえる。つまり、たとえば「ボールをもらってから〇〇へパスをしよう」、「ボールをもらってからシュートを打とう」といったように、ボールをもらった後にどのようなプレーをしたいのか、しようとしているのか、といったことを思い描いて受け手になるといえる。

ただし、子どもがボールをもらう際の例証に見られるように、次のプレーを予期することができなかつたとしても、「ボールをもらいたい」、「ボールを触りたい」といった欲求だけでボールを要求することもある。この場合、「ボールをもらって何をしたかったのかい」という指導者の問いかけに対して、その選手はうまく答えることができなかつたりする。そのため、指導者は、その選手が自らボールを要求することによって受け手になって次のプレーにつなげようとしているのか、それとも単にボールが欲しいだけなのかを見抜く必要がある。

一方で、受動的発生では出し手のパス発生が先行するため、出し手の意志に導かれて次のプレーへ移行することになるといえる。つまり、パスの発生契機の違いが受け手の次のプレーに影響を与えることになるのである。

たとえば図 13 のような場面において、B がディフェンスラインの裏に動き出して能動的に受け手となる場合、B はディフェンスラインの裏でボールをもらって、シュートを打つとする。この場合、B はボールをもらう前の動き、ボールをもらうこと、シュートを打つこと、といった一連の流れをスムーズにつくり出すことができる。しかし、この場面において、出し手のパス発生が先行して不意に受動的に受け手になる場合、受け手は次のプレーを予期していない。そのため、次のプレーへスムーズに移行することができない。ただし、ボールが自分のところに向かってくる際に、とっさに次のプレーを粗描することもできる選手はいるといえる。

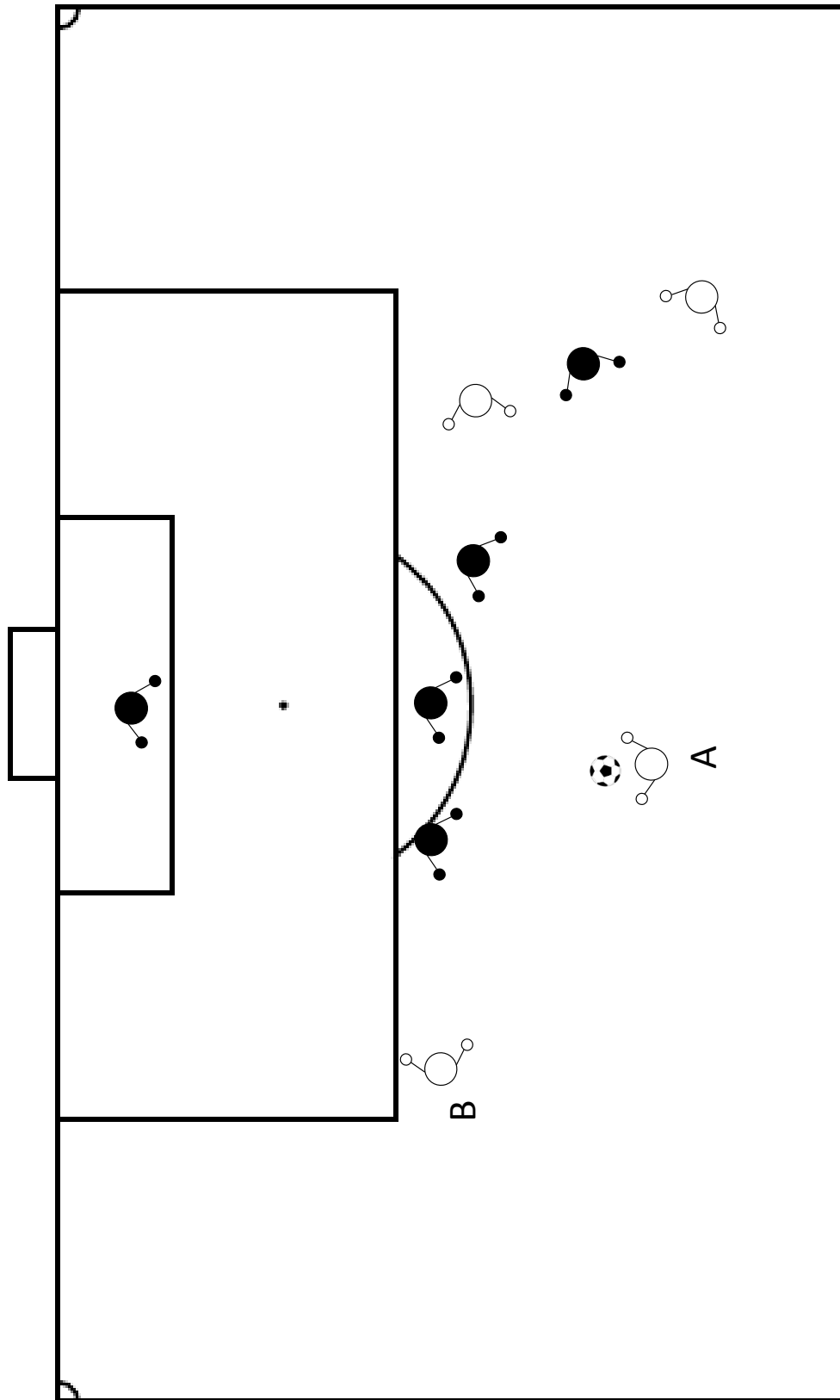


図 13 ゴール前のスルーパスの一例

能動的に受け手になる場合、次のプレーが予期されているため、たとえばボールをもらってからシュートを打った場面では、シュートを打つためのトラップ（ボールコントロール）をすることができる。しかし、受動的に受け手となる場合、トラップ（ボールコントロール）してからシュートを打つことになる。前者の場合トラップからシュートまでの動きの流れに継ぎ目はできないが、後者の場合トラップとシュートの動きの間に継ぎ目が生じる。この継ぎ目が一瞬の間をつくることになり、この間が敵にプレッシャーを与える一瞬の隙となる。このように、能動的に受け手になるのか、それとも受動的に受け手になるのかは、受け手がボールをもらった際の次のプレーに直接影響を与えることになるのである。

第2章 パスの発生契機の種類

1. パスを発生させる際の出し手の動感の特徴

直接的な対人構造を形成しているサッカーでは、常に出し手が自分のタイミングでパスを発生させているわけではないし、常に出し手のタイミングでパスを発生させることができるわけではない。パスを発生させる場合、出し手は必然と敵と味方の影響を受けることになる。

一般に、選手は「自分の立ち位置、相手の位置、味方、ボール、スペース」（西部，2012，p.198）を観てプレーをしているといえる。そのため、「誰がどこにいるのか」ということもパス発生に影響していることは明らかである。この点について、シャビ（2011，p.13）もパスを出すために『フィールドのどこに誰がいるのか』を知らなければならない』といっている。つまり、敵、味方がいる場所、彼らの位置関係、さらには彼らが何をしようとしているのかなどが、パスの発生に影響を与えているといえるのである。では、さまざまな影響を受けつつも、出し手は何を契機にパスを発生させているのであろうか。

以下では、パス発生の際の出し手の地平を分析することによって、パスの発生契機が分類されることになる。

(1) 出し手優位

まず、当然のことながら、出し手が自らパスを発生させる場合がある。出し手が「パスを出す」といったことを意識して発生するパスである。出し手が自ら「パスを出す」といったことを意識して発生したパスを、出し手優位のパス発生といえることができる。このパス発生の契機は容易に理解されるであろう。

たとえば、出し手がペナルティーエリア付近でボールを保持しているときに、「敵の背後を突くスルーパスを出せば得点を取ることができる」と感じた場合、味方が敵の背後へ走り出していなくてもパスを発生させることがある。この場合、出し手が味方の誰が受け手になるのかを決定し、その受け手を次のプレーに移行させることになる。つまり、出し手優位のパス発生では、出し手が「自分から、自由意志によって」（山口，2002，p.116）パスを発生させることができるのである。したがって、このパス発生を能動的パス発生と呼ぶこともできる。出し手優位のパス発生では味方が感じていないことを出し手の発生させたパスによって気づかせることができる。元日本代表の宮本恒靖（2012，pp.50-53）も、自身の著書のなかで出し手優位のパス発生の事例を解説している。

出し手優位のパス発生では、出し手が他の味方が感じていないことを気づかせることによってより良い状況を創出することも可能ではある。しかし、このパス発生の場合、パスを受ける味方は受動的に受け手になり、発生したパスに反応することになる。そのため、受け手は「～したい」ないし「～しよう」と予期していた場合にはそれを取りやめて突如現れた状況に動きを対応させることになる。また、不意に受け手になる場合にも一瞬でその状況に動きを対応させることが求められる。この場合、敵の方が早くその状況へ対応した場合にはボールを奪われたり、不利な状況に追い込まれたり、あるいはパスが繋がらないことになる。

(2) 受け手優位

パスは出し手と受け手との二者の関係が基礎になっている。出し手優位で発生するパスは、いわば出し手のパスが受け手を動かすことになる。一方で、受け手優位で発生するパスは、受け手が出し手のパス発生を促すことになる。

ここでも上述した例（図 13 参照）を引き合いに出す。ペナルティーエリア付近でボールを保持している際に、味方が「敵の背後でボールをもらえれば得点を取ることができる」と感じた場合、その味方は自ら受け手になり、敵の背後へ走り出すといえる。この場合、出し手はその動き出しに合わせてパスを発生させることになる。このように、受け手の動きや受け手の存在がきっかけとなって発生するパスが、受け手優位のパス発生である。

このような場合、受け手の動きによってパスが発生するため、その味方が受け手になるための間ができず、受け手がボールをもらった瞬間に次のプレーに移行しやすい。受け手が動くことで、「ここに欲しい」とか、「このタイミングだ」ということを出し手にわからせてくれる（中村，2008）ため、受け手からすれば能動的に受け手になり、パスを自ら引き出すため、次のプレーへの移行を滑らかにすることができるのである。

佐藤寿人（2013，pp.31-32）は、中村俊輔に「お前は動き出すタイミングをパスの出し手に合わせすぎている。もっと自分の動きたいタイミングで動き出していい。FW からプレーを発信するんだ。…（中略）…オレの動きを見てからお前が動いていたのでは、もっとレベルの高い相手と対戦したときには読まれてしまうし、止められてしまう。だから、ヒサ（佐藤寿人）がほしいタイミングで動き出してくれていい。そこにオレがパスを通すから」（括弧内引用者）と指摘されたことを回想している。ワールドクラスのディフェンダーの網を抜けてゴールを奪うには、受け手は「出し手がパスを出す」と感じてから動いて

いたのでは遅い（佐藤，2013，p.32）。したがって，受け手がパスの発生契機になる必要がある。

しかし，受け手優位のパス発生の場合，出し手には受け手となる味方の動きを感じ取ることが求められる。そして，出し手は受け手となる味方の動きに合わせてパスを発生させなければならない。出し手からすると，この「合わせる」ということが極めて難しい。パスを出すタイミングが早くても遅くても通らず，その瞬間でなければパスは成功しない。そのため，出し手はその一瞬を逃さず，さらに実際に身体を自在に動かしてボールを蹴らなければならないのである。また，敵は受け手の動きを見て，誰にパスが出されるのかを予測し，次の展開を先読みすることができる。もちろん，動き出した選手に必ずパスが出されるわけではない。しかし，敵からすれば，自身が先読みしたような状況と実際に受け手優位で発生したパスの状況が合致すれば，パスが出された後の対応がしやすくなるといえる。

(3) 出し手と受け手の動感の合致

出し手と受け手の動感の合致によるパス発生とは，出し手と受け手が「動感共同体としての〈一つのわれわれ〉」（金子，2009，p.306）を形成することによって発生するパスのことである。

引き続き上記の例を引き合いに出して分析する。ペナルティーエリア付近でボールを保持しているとき，出し手が「敵の背後を突くスルーパスを出せば得点を取ることができる」と感じることに同時に，受け手となる味方が「敵の背後でボールをもらえれば得点を取ることができる」と感じることによって発生するパスが出し手と受け手の動感の合致によるパス発生である。この場合，出し手の「B に対してパスをする」といった意識作用と受け手の「A からパスをもらう」といった意識作用が，得点を奪うための運動形態の発生へ向けて機能しているのである。

したがって，そこには「間動感世界」（金子，2009，p.317）が広がっているといえる。この「〈間〉」という表現は自己と他者の中間に共通領域が存在していて，その中間領域に両者が入っていくという意味ではない。それは因果的に説明不可能な現象である。つまり，自己と他者の相互に動感化された共働現象の志向体験が本原的に同時に一気に発生するからである」（金子，2009，p.305）。そして，それは，いわば「ゲシュタルトクライスとし

で同時に発生することになり」,「両者に同時に即興されるものでなければ」ならないのである(金子, 2007, p.29).

このような出し手と受け手の動感の合致によるパス発生は関係プレーを成立させる。そして、流れるような関係プレーは敵がボールを奪う隙をなくす。そのため、選手は関係プレーを頻繁に発生させることによって敵よりも優位に試合を進めることができるだけでなく、さらに勝利へと近づくことができるといえる。したがって、指導者は関係プレーを発生させるために、出し手と受け手の動感を合致させるようにパス指導を行う必要がある。

(4) 敵優位

一見、パスは常に能動的に出し手によって生み出されているように思われるかもしれない。しかし、これまでの分析から、パスは出し手が能動的に生み出しているだけでなく、受け手が契機となってパスが発生すること、出し手と受け手が動感を合致させることによってパスが発生することが明らかにされた。ここでは、一見不可解にも思われる、敵優位で発生するパスが論証される。

敵優位で発生するパスとは、出し手が敵のプレッシャーを強く感じ過ぎて発生させてしまうパスを意味する。このパスの最大の特徴は出し手がパスを発生させてしまうことにある。つまり、出し手は「そうしなくてもそうせざるを得ない」、あるいは「そうしなくてもそうになってしまう」ということである。サッカーでは対人構造が形成されているため、当然のことながら選手は敵のプレッシャーを感じながらプレーをしている。しかし、選手は意識して敵のプレッシャーを感じているわけではない。つまり、自分がプレッシャーをどう感じているのかに意識を向けているわけではない。したがって、通常、このようなプレッシャーの感じ方は地平に存在しているといえる。

しかし、ある限度を超えた場合にプレッシャーは顕在化される。それが、いわゆる「ヤバい」、「マズい」といった感じが生じるときである。もちろん、ここでは選手自身の能力や敵の能力、また状況などが関係している。そのため、どの程度を越えたらプレッシャーが顕在化されるのかは、選手によって区々であるといえる。すなわち、プレッシャーを感じることは程度差があるということである。

「ヤバい」あるいは「マズい」と感じるとき、その選手には危険な状況や不都合な状況が予期されているといえる。その危険な状況や不都合な状況を一時的に回避するために発生するパスが敵優位で発生するパスである。したがって、敵優位で発生するパスを「その

場しのぎのパス」と言い換えることもできる。そして、このようなその場しのぎのパスの特徴として、習熟位相の低い選手が頻繁に発生させることがあげられる。

このパスの発生時に、出し手は敵のプレッシャーに屈し、出し手には「自分が敵にボールを取られたくない」といった意識が強く働くといえる。そのため、出し手は受け手のことを意識したり、次により良い状況になることを考えたりする余裕はないといえる。したがって、敵優位で発生したパスの場合、関係プレーは極めて生じにくいといえる。

敵優位で発生したパスは自分が敵にボールを取られないことが優先されるといえる。そのため、いわゆるパスの質は二の次となってしまう。結果的に、蹴られたボールは受け手にとって扱いづらいボールになってしまうといえる。もちろん、受け手のボールを扱う能力が高ければ、パスの質の悪さを意に介さずに次のプレーに移行することができる。しかし、往々にして敵優位で発生したパスを受けた選手にとって、そのパスをコントロールすることは極めて困難となる。

2. 極性原理に支配されるパスの発生契機

以上のように、地平分析を行った結果、パスの発生契機を四つに分類することができるといえる。ただし、試合では、出し手も受け手も敵もすべての選手がお互いに影響を与え合っている。そのため、どれか一つの契機によってパスが発生しているわけではない。したがって、パスの発生契機に明確な線引きができるわけではない。

たとえば受け手がボールを要求し、出し手もその選手にパスを出そうとしていたとする。しかし、出し手にとっては受け手の動き出しのタイミングが少し早く感じたとしても、パスが通れば好機を迎えられると感じればパスをするといえる。この場合、出し手は自分の感じに基づいてパスを発生させてはいるものの、受け手の要求に導かれながらパスが発生したといえる。さらに、そこでは敵も影響する。試合中、出し手は敵の影響を全く受けないことはないからである。

したがって、パスの発生契機は「極性原理」(金子, 2007, p.213, p.234)に支配されているといえるのである。つまり、いずれの契機によってもパスが発生する可能性をもちつつ、出し手、受け手、出し手と受け手、敵のいずれかの影響が他の影響よりも強まることによってパスが発生するということである。ただし、いずれかの契機によってパスは発生するものの、指導者は出し手と受け手の動感の合致に向けてトレーニングをしていくことが必要になる。

第3章 第Ⅲ部のまとめ

第Ⅲ部では、まず、受け手について考察された。そして、サッカー選手に内在する受け手と呼ばれる存在者になることによって、選手は受け手になることが指摘され、さらに受け手は自ら受け手になる場合と出し手のパス発生によって受け手になる場合の二通りがあり、受け手になる契機が次のプレーに影響を与えることが指摘された。

次に、出し手の地平が分析されたことで、パスの発生契機が出し手優位、受け手優位、出し手と受け手の動感の合致、敵優位の四つに分類された。ただし、出し手は敵や味方の影響を常に受けているため、パスの発生契機はどれか一つが影響しているわけではなく、いずれの影響も受けながらパスは発生していることが指摘された。そして、ここでは極性原理が働いているのであり、四つに分類されたパス発生のいずれかの影響が強くなり、それを契機にパスが発生することが明らかにされた。

第IV部 サッカー選手の〈パスの知〉の地平分析

第IV部では、第III部で提唱された〈パスの知〉の地平を分析することによって、サッカー選手がパスをする際に機能している能力の存在が明らかにされる。

第1章 本研究における地平分析の射程

スポーツ運動学では、運動発生における始原として体感領域と時間化領域が位置づけられている（金子，2005a，p.337，p.339；金子，2005b，pp.2-18）。これらは始原身体知として一つのまとまりを形成しているが、本研究では時間化領域の問題圏には踏み込まれない。なぜなら、本研究の目的はサッカー選手のパス発生に関わる身体知の構造を明らかにすることであるからである。

時間化身体知³⁷の問題，すなわち直感化能力，予感化能力，差異的時間化能力は主に形態発生の際に主題化されると考えられる。そのため，時間化身体知の問題は，主体がどのように動感時間意識を構成し，どのように運動を発生させるのか，といった発生分析の主要な問題圏に属すると考えられる。ただし，構造と発生は基づけの関係にあるため，どちらの問題も分離しているわけではない。したがって，構造分析ないし発生分析を行っている際に，構造の問題ならびに発生の問題に触れることにはなる。しかし，本研究では選手がどのように〈パスの知〉を習得し，それを修正，洗練させるのか，そして，その際にどのように〈パスの知〉を発生させるのか，また試合中に選手はどのように〈パスの知〉を発生させてボールを味方につなぐといった課題を達成させているのか，といったパス発生に関わる厳密かつ仔細な分析は行われ³⁸ない。ただし，発生分析としてではなく，構造分析として，必要に応じて動感時間意識の問題について論述される。

³⁷ 時間化身体知と始原身体知における時間化領域は同義である。そして，時間化身体知ないし時間化領域は直感化能力，予感化能力，差異的時間化能力によって形成されている。

³⁸ 本論第III部，「パスの発生契機の種類」では，出し手の地平を分析することによって，パスの発生契機が明らかにされ，その発生契機が分類された。ただし，ここでは発生契機が分類されただけであり，時間化身体知が分析されたわけではない。つまり，パスの発生分析が行われているわけではない。したがって，筆者としては当該箇所を発生分析として位置づけてはいない。しかし，繰り返しになってしまうが，発生と構造は基づけの関係にあるため，発生と構造のどちらか一方だけの問題とすることはできないといえる。したがって，本研究のなかでパスの発生の問題に触れる必要性が生じるのである。

第2章 達成力ないし競技力としての〈パスの知〉

ボールを味方につなぐといった課題を達成するためには運動能力が必要になる。課題を達成するための能力は達成力と呼ぶことができる。スポーツ運動学では、達成力と競技力は同義であるとされている（金子，2002a，pp.440-441）。そのため、ボールを味方につなぐといった課題を達成させるための能力，すなわち達成力ないし競技力の内包構造として技術力と戦術力が存在することになる。そして、ボールを味方につなぐためには、達成力ないし競技力の内包構造としての技術力と戦術力が同時に発揮される必要がある。

ここでは、スポーツ運動学における競技力の概念を明確にすることを通して、〈パスができる〉、すなわち〈パスの知〉の捉え方を明確にする。

1. スポーツ運動学における個人の競技力の理解

(1) 競技力概念の検討

「競技力という表現がわが国で初めて公式に使われたのは、日本オリンピック委員会のなかに東京オリンピック（1964）の対策として、『競技力向上委員会』が設立されたとき」とされる（金子，2005a，p.222）。「しかし、当時は、『競技力とは何か』と問いかけ、その概念規定から始める余裕などあるはずもなく、ひたすら金メダルをとるのにどうするかが焦眉の急だった」（金子，2005a，p.222）。その結果、競技力という言葉の意味は試合結果ないし成績として理解されているといえる。現在でも国際競技力の向上を掲げる場合、試合結果ないし成績、あるいはメダルの数を意味しているといえる。スポーツ運動学では、このような競技力は「結果の競技力」（金子，1993，p.9），あるいはわざの結果性（achievement）（金子，2002a，pp.231-232）として理解されている。

また、スポーツ運動学では、結果の競技力以外に「生産としての競技力」（金子，1993，p.9），あるいはわざの過程性（performance）（金子，2002a，pp.231-232）が存在しているとされている。これは、試合中に生み出される選手の能力ということができる。一般には、パフォーマンスという言葉で理解されているといえる。

前者は「運動能力によって成し遂げられた結果に用いられる」のであり、後者は「そのプロセスに示される運動感覚能力そのものに対して用いられる」（金子，2002a，p.231）。ただし、結果性と過程性は「差異性を持ち、表裏一体になっていることに注意しなければならない」（金子，2002a，p.232）。つまり、Leistung（独）や performance（仏）が結果性と過程性を同時に意味するように（金子，2002a，pp.231-232），競技力は結果性（結果

の競技力)と過程性(生産としての競技力)が意味されている。そして、これらは一つのまとまりとして捉えられている。結果性と過程性は表裏一体になっていることを理解するためには、試合中の動きの良し悪しが試合結果に影響を与えていることを思い起こすことが良いといえる。たとえばPK戦の場合、ボールを蹴る動き(シュート)のパフォーマンス(蹴り方やどの方向に蹴るのかといった敵との駆け引きなど)が結果(シュートを決められるか否か)に直接影響を与えていることを理解することができる。蹴られたボールがゴールに入れば得点(結果の競技力)となり、ゴール数の多寡によって勝敗が決定する。

そして、極めて重要なことは、結果の競技力(競技力の結果性)は比較されるものであり、生産としての競技力(競技力の過程性)は競われるものであるということである。つまり、試合中に選手は生産としての競技力(パフォーマンス)を競い合っているのであり、それを競い合った結果、試合後に競技力(結果の競技力)が比較されるのである。サッカーでは、まさに試合中の選手のパフォーマンス(シュート、パス、ドリブル、トラップ、ポジショニングなど)、およびパフォーマンスの質や習熟レベルが競われ、その結果が得点、および順位(勝ち点、得失点差)などとして現れ、それを比較して、「〇〇〇のチームは△△のチームより強い」(結果の競技力の比較)といわれるのである。

また、当然、指導者はパフォーマンス(生産としての競技力)の向上を図るが、「わが国の体育・スポーツ領域には、『競技力』を『体力×技術』という単純な図式でとらえてこと足れり」とする考えが今日なお根強く残っている(朝岡, 1999)。つまり、要素還元主義的な立場から競技力を捉えることが多いといえる。しかし、スポーツ運動学では、「競技力を一つの意味構造」(金子, 2005a, p.224)として捉えている。そのため、体力というものは技術力や戦術力の構造のなかに溶け込んで、〈身体化〉して生かされていかなければ、競技力という全体のゲシュタルトも崩れ去ってしまう(金子, 2005a, p.228)と考えられている。したがって、スポーツ運動学における競技力は技術力、戦術力、体力、精神力といった要素にわけられないという立場に立つ。スポーツ運動学では、戦術力や技術力に先立って競技力が存在していると考えられているのである。

一つの意味構造を形成する競技力は選手個人が有する。ただし、選手個人が有する競技力はペア、グループないし集団、チームの競技力として発展していくといえる³⁹。たとえ

³⁹ 一般に、集団の競技力、チームの競技力という言い方はされるといえるが、ペアの競技力という言い方はされないといえる。ただし、ここでは集団を形成する最小単位としてペアを捉え、二人によって形成された競技力をペアの競技力と呼んでいる。また、グループ

ば、チャレンジ&カバー⁴⁰といったようにペアで行動する場合（図 14 参照）、ボールを奪いに行く選手とカバーリングをする選手の競技力を一つのまとまりとすることによってペアの競技力になるといえる。「〇〇と△△は相性がいい」とか、「〇〇と△△は阿吽の呼吸でプレーをしている」という場合、その二人の競技力が溶け合い、ペアの競技力（二人で一つの競技力）を形成しているといえる。ペアの競技力は集団の競技力へ、さらにチームの競技力へと発展していくといえる。そして、当然、サッカーでは最終的にはチームの競技力が競われ、比較されることになる。

の競技力という言い方もされないといえるが、これは集団の競技力と同義として捉えられる。

⁴⁰ チャレンジ&カバーとは、ボールを奪いに行く選手とボールを奪いに行った選手がドリブルで抜かれた場合の対応に行く選手の関係性を表す言葉である。これは、ペアおよび集団で守備をする際の基本となる選手の動き方とされている。図 14 のような場合、A がボールを奪いに行く選手となり、B がカバーリングをする選手となる。もし A が C に縦に突破された場合、B は即座にその対応をすることになる。すなわち、C の突破を防ぐために C にアプローチする（カバーリング）ことになる。

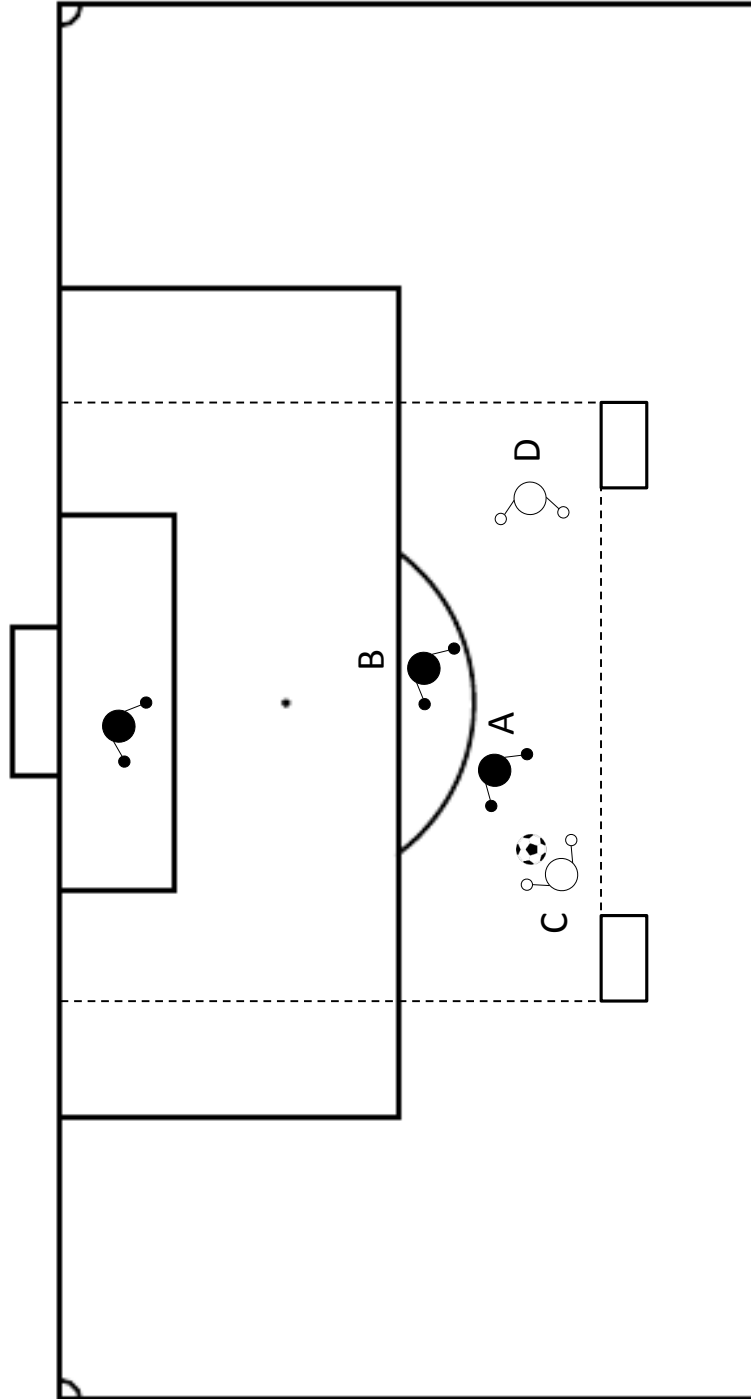


図 14 チャレンジ&カバーの一例

(2) 選手の動き全体を個人戦術ないし個人戦術力として捉えることの問題性

「球技は、体操競技や陸上競技とくらべると、ゲームの攻防状況がたえず変化するので、それらの競技種目以上に状況を打開する戦術が前景に立てられ、技術的な習熟が個人戦術にうまくいかされる必要がある」（佐藤，2002，p.73）とされている⁴¹。この場合の「個人戦術とは、技術をゲーム状況に適用する仕方、つまり技術のうまい使い方」として理解され、個人戦術の特徴は技術—戦術的行動における多彩な動きの組み合わせのなかに示されるとされている（佐藤，2002，p.73）。また、「個人戦術を客体として対象化された理論知と理解し、ゲーム状況を合目的的に解決するために個々の選手が行う手段、方法または行動」として捉え、「個人戦術力を行為の中に示される知的な働きとその能力、すなわち実践知と理解し、ゲーム状況を合目的的に解決するために個々の選手が行う具体的・実践的な行為」と捉えることもある（會田，2012a，p.15）。さらに、「個人戦術力は創発身体知にあたと解釈できる」（會田，2012b，p.22），あるいは「実践知としての個人戦術力は、身体化された戦術的思考力としての〈カン〉身体知と身体化された技術力としての〈コツ〉身体知の統一的な行為であると理解できる」（會田，2012b，p.23）といった指摘がされている。

試合中の選手の動きを個人戦術ないし個人戦術力と捉えることは、戦術と技術のつながりを乖離させないことを強調する点において有用であるといえる。しかし、「個人戦術は、技術をゲーム状況に適用する仕方、つまり技術のうまい使い方」と理解する場合、「そもそもゲーム状況に適用できない技術を技術ということはできないのではないか」という疑問が生じることになるといえる。たとえば、日本人は「テクニックやスピードはあるがサッカーは下手」と評価されることが多い（村松，2009）。しかし、この場合、そもそも日本人選手のテクニック（技術）のレベルが低い、言い換えれば「テクニックがない」ということができるといえる。

また、個人戦術を理論知として理解しながらも、個人戦術を「個々の選手が行う手段、方法または行動」、あるいは「個人戦術力は創発身体知」として捉えられている。しかし、理論知と身体知は同義とはいえないし、個人戦術力を創発身体知として解釈することもできないと考えられる。さらに、「戦術的思考力としてのカン身体知」、「技術力としてのコツ

⁴¹ ただし、個人戦術ないし個人戦術力という言葉は、サッカー、ハンドボール、バスケットボールにおいて用いられることが多いようである。たとえば、『サッカー指導教本 2000年度版』では、個人戦術という言葉を確認することができる（JFA 指導委員会，2000）。

身体知」という場合、「戦術的思考力＝カン身体知」、「技術力＝コツ身体知」という捉え方がされているといえる。しかし、戦術力ならびに戦術的思考力はカン身体知、技術力はコツ身体知とはいえないと考えられる。

さらに、状況を打開する戦術が前景に立てられるとはいえ、選手の動き全体を個人戦術ないし個人戦術力として捉える場合、個人の競技力をどのように理解すれば良いのであろうか。個人の競技力は個人戦術ないし個人戦術力として捉えるべきとされるのであろうか。個人の競技力を個人戦術ないし個人戦術力という概念で事足りるとするのであれば、とりわけ球技種目では、個人の競技力という概念は不要ということになってしまうと考えられる。

以下では、〈パスの知〉は達成力ないし競技力であることを明確にするために、スポーツ運動学における戦術力、技術力、カン身体知、コツ身体知の概念を整理する。

2. スポーツ運動学における戦術力・技術力とカン身体知・コツ身体知およびその関係性

スポーツ運動学において、戦術力とカン身体知ならびに技術力とコツ身体知が関係していることは多くの人に理解されているといえる。しかし、これらの関係性に関する詳細な記述は見当たらない。そこで、ここではスポーツ運動学における達成力ないし競技力の内包構造としての戦術力・技術力とカン身体知・コツ身体知とその関係性を明確にする。

(1) 戦術力と技術力

スポーツ運動学における戦術力に関して、「戦術ないし戦略を有効かつ適切に遂行できる動感身体知」（金子，2005a，pp.225-226）、「〈図式戦術〉を遂行できる動感身体知」（金子，2005a，p.226）、「どんな状況の変化，どんな相手のとっさの動きの変化にも間髪を入れずに，同時的にその戦術を即興できる能力」（金子，2005a，pp.256-257）という記述がされている。一方で、技術力に関して、「現時点でもっとも有効な〈図式技術〉を私の動感身体で思うままに駆使できる能力」（金子，2005a，p.224）、「現時点で有効な運動技術がその選手に身体化されている動感身体知の現れ」（金子，2005a，p.244）、「技術力はその技術を習得した能力というよりは，時間性と空間性を動感身体に取り込んで同化した身体知が意味される」（金子，2005a，p.244）といった記述がされている。スポーツ運動学では、戦術力も技術力も，どちらも〈できる〉ということが主題となっている。もちろん，ここでの〈できる〉は，「理解することができる」といったことを意味するのではなく，「動く

ことが〈できる〉」が意味される。したがって、戦術力も技術力も「動くことが〈できる〉」ということが問題にされているのである。この点は極めて重要であるため、改めて注意喚起する必要がある。

しかし、一般に戦術力と技術力の相違点として情況があげられているといえる。つまり、戦術力は情況のなかで発揮される力であり、技術力は情況とは切り離されて考えることができる力であるということである。そして、情況が取り上げられる場合、敵の存在が重要になっているといえる。そのため、敵が存在しない練習は技術練習として認識されているといえる。

たとえば、いわゆるコーンドリブルはドリブルの技術練習として捉えられるといえる(図15 参照)。たしかに、この練習では技術力が主題化されるといえる。しかし、コーン間の隔たりを変えることによって選手のドリブルの仕方は変化する。つまり、ドリブルという動きはコーン間の隔たりという情況の変化の影響を受けるということである。そのため、技術を養成するための練習とはいえ、技術力だけが養成されるとはいえない。さらに、敵の存在の有無だけが情況に関わっているわけではないといえる。生命ある人間の動きは情況を完全に捨象したなかで生じることはないからである。

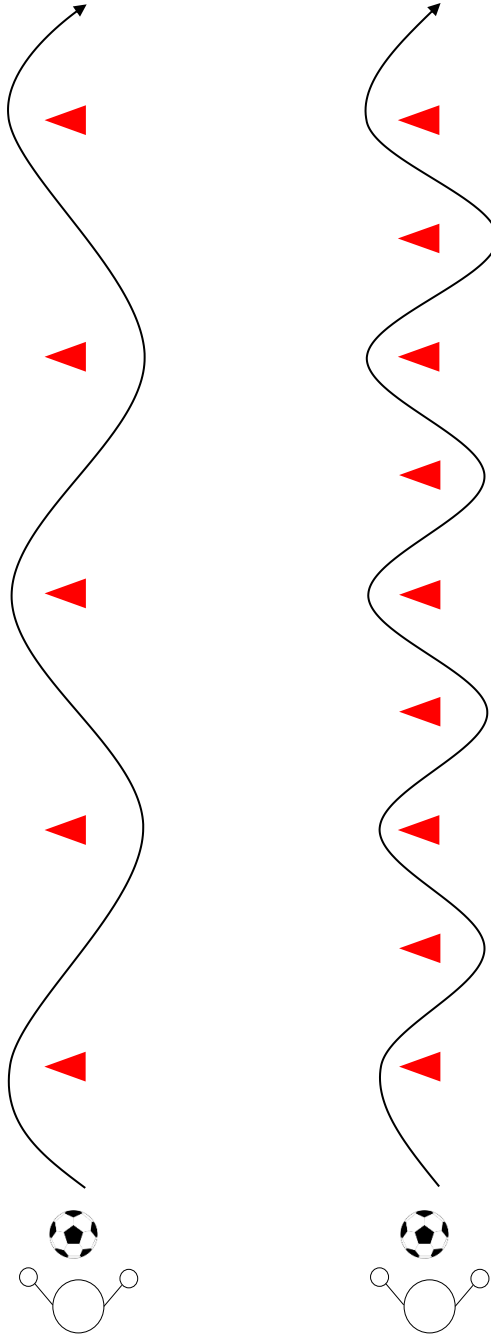


図 15 コーンドリブルの一例

すでに本論の第Ⅱ部の第1章において、スポーツ運動学における状況が明確にされたように、状況は主体が世界との関わり合いのなかで構成する意味系・価値系の構造とされている。つまり、主体が状況を創り上げることである。そのため、コーンドリブルとはいえ、コーン間の隔たりに変化が生じれば、選手はそれに合わせて、つまりコーンの間隔の変化という状況の変化に合わせてドリブルをすることになる。言い換えれば、選手はコーンドリブルの練習環境（状況）に適応し、その状況における戦術力も機能させているといえる。したがって、敵が存在する場合に戦術力が発揮され、敵が存在しない状況では戦術力は発揮されないとはいえないのである。言い換えれば、状況に関係しない技術力は存在しないということができる。

そして、極めて重要なことは、「技術力と戦術力は同一の動感運動の地平に息づいていて、同時発生を始原^{アルケー}としている」のであり（金子，2005a，p.258）、戦術力と技術力は相互隠蔽原理に支配されていて、相互に現れと隠れが交代しながら競技力を構成している（金子，2005a，p.258）ということである。すなわち、スポーツ運動学では、戦術力と技術力は不可分の統一体とされているということである。

なお、〈パスの知〉における戦術力に関しては第Ⅳ部の第5章、技術力に関しては第Ⅳ部の第6章において論述される。

(2) カン身体知とコツ身体知

カン身体知はカン統覚化身体知とカン洗練化身体知にわけられている⁴²（金子，2005a，pp.340-341）。そして、一般にはカン身体知は伸長統覚化能力、先読み能力、シンボル化能力の三つの能力で構成されていると理解されている（金子，2005a，p.337，p.340；金子，2005b，pp.27-29）⁴³。一方で、コツ身体知はコツ統覚化身体知とコツ洗練化身体知

⁴² 「わけられている」と記述されているが、カン統覚化身体知とカン洗練化身体知が個々別々に存在しているというわけではない。ここで、カン身体知を「わかる」のは、創発身体知における概念上の区別をしているに過ぎない。分析という言葉の語源にしたがって、カン身体知が分析された結果、つまり、カン身体知が解きほぐされたことで、カン統覚化身体知とカン洗練化身体知という概念が生じたと考えられる。本研究において、創発身体知や競技力に関して、「わかる」という場合、解きほぐされたことであることを改めて注意喚起する必要がある。

⁴³ 厳密には、伸長能力は付帯伸長能力、徒手伸長能力にわけられ、先読み能力は予描先読み能力、偶発先読み能力にわけられ、シンボル化能力は状況シンボル化能力、状況感能力にわけられている（金子，2005a，p.337，p.340；金子，2005b，pp.44-54）。また、カン

にわけられている（金子，2005a，pp.339-340）。そして，コツ身体知は触発化能力，価値覚能力，共鳴化能力，図式化能力の四つの能力で構成されている（金子，2005a，p.337，p.339；金子，2005b，pp.31-43）⁴⁴。カンとコツを対比的にまとめて捉えれば，カンは私の身体とそれを取り巻く動感志向の状況との関わりの中なかで，動きかたを選び，決断して実行に移せる身体知であり，コツは私の身体それ自体に居合わせている身体知であると理解することができる（金子，2005b，p.25）。

また，カン身体知とコツ身体知は，端的にカン，コツと呼ばれ⁴⁵，これらは〈差異と同一の反論理性〉，〈相互隠蔽の交換同時性〉，〈相互隠蔽の同時機能性〉という本質特性を有している（金子，2012，pp.13-14）⁴⁶。そのため，〈カン＝コツ〉ないし〈コツ＝カン〉と等式で結ぶことができる（金子，2012，p.6）。カンとコツの関係性において極めて重要なことは，二重一元性として理解されるように，これらは一体となり，「絡み合い構造」（金

洗練化身体知も詳細にわけられているため，ここではすべてを書ききれない。そのため，引用文献の当該箇所を参照してほしい。

⁴⁴ コツ身体知も詳細にわけられているため，ここではすべてを書ききれない。そのため，コツ洗練化身体知などに関しては，引用文献の当該箇所を参照してほしい。

⁴⁵ カン身体知とコツ身体知はカン能力，コツ能力と呼ばれること（金子，2012，p.4）やカンを〈状況投射化能力〉，コツを〈身体中心化能力〉と呼ぶこと（金子，2015a，p.29）やカンを状況投射化身体知，コツを自我中心化身体知と呼ぶことがある（金子，2007，p.306）。ただし，いずれの場合もカンとコツの意味は同じであるといえる。

⁴⁶ 一般に，カンとコツの関係性は相互隠蔽性ないし相互隠蔽原理として理解されているといえる。そして，相互隠蔽性ないし相互隠蔽原理に関して，金子はヴァイツゼッカーのいう回転ドアを用いて説明すること（金子，2007，p.54）やフッサールの二重感覚を用いて説明することがある（金子，2009，pp.193-194）。また，カンとコツの関係性は「二重一元性」（金子，2012，p.4）という言葉によって表されることもある。この場合，金子は，「一枚の紙を鋏で切ったら表も裏も一緒に切れてしまう」というソシュールの言葉を援用して二重一元性を説明している（金子，2012，p.14）。筆者としては，カンとコツの関係性を理解する場合，この説明の方が理解しやすいと考えている。たとえば紙の表がカン，裏がコツであるとする。その紙を鋏で切ると表（カン）も裏（コツ）も切り裂かれてしまう。つまり，カンとコツのどちらか一方が切られてしまっても，結果的にどちらも切られてしまうことになる。これはカンとコツの崩壊（動きの崩壊）が意味される。実際に紙にカンとコツの文字を書いて切るまでもなく，カンとコツが一体であること，すなわち二重一元性を理解することができると思われる。ただし，「スローガン表現はあくまでその当座のスムーズなコミュニケーションをはかるのがねらいになる」（金子，2007，p.51）ことを理解する必要である。言い換えれば，一言ですべてを語りつくせないといえる。そのため，スポーツ運動学の専門的文献では，さまざまな表現が使われていると考えられる。

子, 2007, p.54) を形成しているということである。したがって、カンとコツを截然とわけることはできないのである。

なお、スポーツ運動学における〈知〉はいくつかの能力のまとまりとして理解することができると考えられる。上述されたことではあるが、たとえばカン身体知は伸長統覚化能力、先読み能力、シンボル化能力の三つの能力で構成されている。言い換えれば、伸長統覚化能力、先読み能力、シンボル化能力のまとまりがカン身体知ということである。したがって、スポーツ運動学における能力は生命ある人間の最下層に位置づけられていると考えられ、〈知〉はいくつかの能力のまとまりを表していると考えられる。

(3) 戦術力・技術力とカン身体知・コツ身体知の関係性

戦術力・技術力とカン身体知・コツ身体知の決定的な相違点は、カン身体知・コツ身体知はそれぞれが独自の領野をつくっているのに対して、戦術力・技術力はそれぞれが独自の領野をつくってはいるものの、それぞれはカン身体知・コツ身体知、さらに始原身体知をすでに含んでいるということである。この点に関して、『身体知の形成(上)』における「戦術力を構成している動感身体知は、いうまでもなくカンの動感身体知を主軸にして、その裏腹にコツの身体知が絡み合い、それらはさらに始原的な身体知に還元されます」(金子, 2005a, p.226) という記述からも明らかである⁴⁷。

したがって、戦術力が主題化される場合、カン身体知の現れが強調され、その地平ではコツ身体知も同時に働いていることになる。一方で、技術力が主題化される場合、コツ身体知の現れが強調され、その地平ではカン身体知も同時に働いていることになる。もちろん、戦術力ないし技術力が問題にされることなく、カン身体知ないしコツ身体知が主題となる場合も両者は同時に機能していることを前提として議論する必要がある。つまり、カン身体知の働きが主題化されながらも、その地平ではコツ身体知が働き、コツ身体知の働きが主題化されながらも、その地平ではカン身体知が働いているということである。

戦術力と技術力、カン身体知とコツ身体知は相互隠蔽原理に支配され、同時発生を始原としている。そのため、戦術力の議論をする場合、その地平で機能する技術力、およびカン身体知とコツ身体知も議論の対象になるといえる。翻って、技術力の議論をする場合、

⁴⁷ 金子の一連の著書において、競技力と身体知が関係していることは指摘されている。ただし、競技力に関する記述は『わざの伝承』と『身体知の形成(上)』において若干の記述が存在するのみであるといえる。そして、戦術力・技術力と身体知の直接的な関連性に関する記述は、上述した引用部分しか見当たらない。

その地平で機能する戦術力, およびコツ身体知とカン身体知も議論の対象になるといえる。というよりも, 戦術力と技術力は不可分の統一体とされているため, 戦術力ないし技術力の議論をしている際に, どちらも議論の対象となってしまうといえる。

現実には生じている選手の達成力ないし競技力が発揮されている場面を考えれば, このことを容易に理解することができると思われる。試合中の選手は味方にパスをする際に, ボールを蹴る(技術力の発揮=コツ身体知の主題化ならびにその地平でのカン身体知の機能)だけではなく, 状況を的確に読み切る(戦術力の発揮=カン身体知の主題化ならびにその地平でのコツ身体知の機能)ことも必要であるし, 試合時間が残り 10 分となった時間帯でも精確にボールを味方にパスをするための体力(この時間帯に戦術力・技術力を発揮できる体力)を有している必要がある。すなわち, 選手は試合中に達成力ないし競技力を発揮しているといえる。言い換えれば, 選手は戦術力だけ, あるいは技術力だけを発揮しているわけではないということである。

したがって, 選手の動き全体は達成力ないし競技力であるといえる。ただし, 指導者ないし選手自身が試合中の動き全体から戦術力ないし技術力に志向性を向けることによって, それらを浮き彫りにすることができるといえる。この場合, 指導者ないし選手自身が「動きそのもののなかに何を観察するのかという問題意識」(金子, 2005b, p.155)によって, 戦術力ないし技術力が浮き彫りにされる⁴⁸。もちろん, 戦術力と技術力はカン身体知とコツ身体知を内包しているため, 戦術力が浮き彫りになる裏では技術力は働いているのであり, それらをカン身体知とコツ身体知が支えているといえることができる。したがって, 戦術力・技術力とカン身体知とコツ身体知は絡み合い, それらが試合中の動きを支えているため, 戦術力の議論をする際には, その地平で機能している技術力およびカン身体知とコツ身体知を議論することにもなり, 一方で技術力の議論をする際には, その地平で機能している戦術力およびコツ身体知とカン身体知の議論をするすることにもなる。

3. スポーツ運動学における競技力概念の理解

これまでに, スポーツ運動学における競技力および戦術力・技術力とカン身体知・コツ身体知の関係性が論述された。これらのことをまとめると, スポーツ運動学における競技

⁴⁸ 指導者が選手の動きに志向性を向けて観察することは他者観察といわれ, 一方で, 選手が自身の動きに志向性を向けて観察することは自己観察といわれている。

力は図 16 のように理解することができる⁴⁹。つまり、パスをする選手自身が競技力を内在させているということである。図 16 で示されているように、競技力の内包構造として戦術力・技術力が存在し、さらに戦術力・技術力はカン身体知とコツ身体知を内包する。そして、その基底には始原身体知が存在するのである。また、観察者が選手の競技力に対して戦術力的側面ないし技術力的側面に対して志向性を向けることによって、それぞれを主題化させることができるといえる（図 17 参照）。

⁴⁹ ただし、スポーツ運動学における競技力を図示することは極めて難しいと考えられるため、図 16 ならびに図 17 はあくまで試案であることを強調しておく。

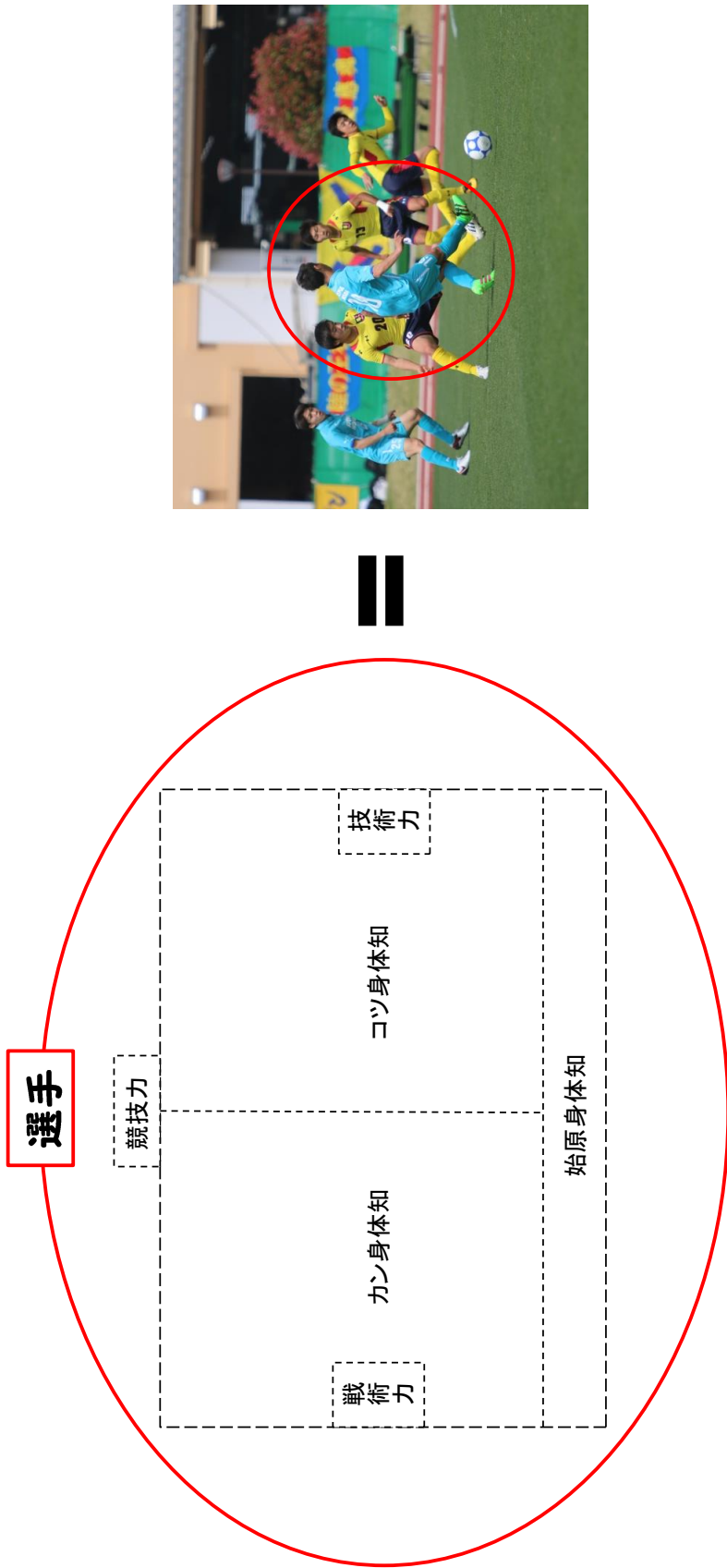


図 16 スポーツ運動学における競技力の概念図の試案

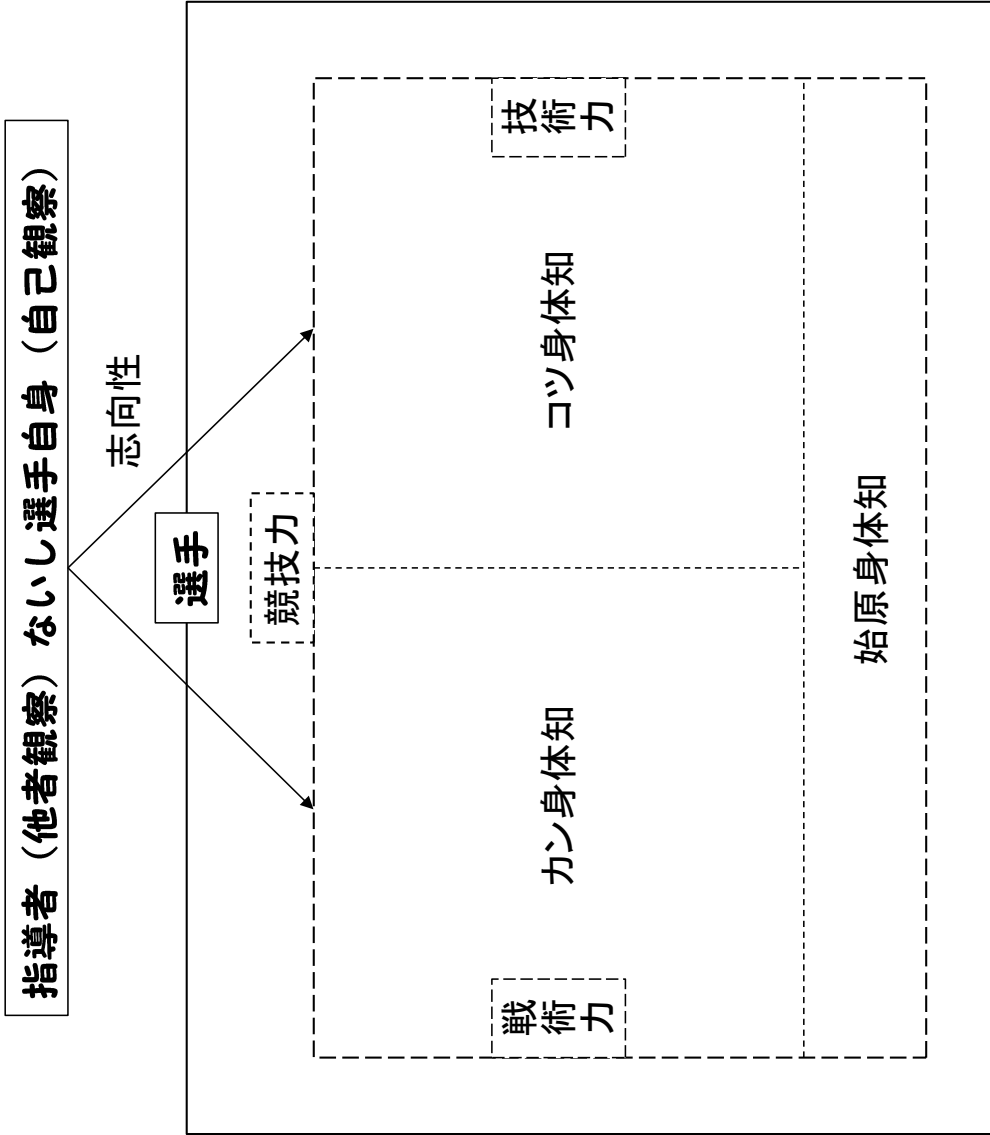


図 17 スポーツ運動学における競技力の把握に関する概念図の試案

第3章 サッカー選手に不可欠な根源的な〈知〉の分析

サッカーは直接的な対人構造を形成している。そのため、私は否が応でも敵、味方の影響を受けざるを得ない。私は自覚的、無自覚的に他者の影響を感じてしまうのである。ボールを保持している場合、ボールを保持していない場合、いずれの場合にも私は他者の影響を受けることになる。もちろん、私は他者の影響を受けるだけではなく、私も他者に影響を与えることになる。パス、シュート、ドリブル、また、敵からボールを奪う際など、すべてのプレーは他者の影響を受けながら生じているといえるのである。そのため、パス、シュート、ドリブルなどは、それぞれ独自の〈知〉が働いていると考えられるが、そこには共通する〈知〉が存在していると考えられる。したがって、ここではすべてのプレーの根源となる〈知〉を明らかにする。

1. 他者の〈知〉を感じる能力

たとえば縦パスを入れようとした際に、出し手と受け手を結んだ線上に敵が存在するならば、出し手は敵にパスカットをされると感じてその味方にパスをしないであろう。しかし、敵は出し手と受け手を結んだ線の間中に位置し、その線上から 2、3 歩ほど右に位置していたならば、出し手はその味方に対してパスをするかもしれない(図 18 参照)。ただし、その味方に対してパスをするか否かはその敵の能力にも依る。このような場合、出し手は敵の意図や能力を感じる必要がある。つまり、「パスカットを狙っていて、わざとそのパスコースを空けているのか」、「別の選手を意識しているのか」、「疲れていてパスコースを塞げないのか」といったことを感じる必要がある。

もちろん、このような場合、パスをするか否かは受け手となる味方の能力にも依る。そのため、出し手は味方の意図や能力を感じる必要がある。つまり、「パスをもらおうとしていないな」、「シュートを打つためにパスをもらおうとしているな」、「敵にボールを取られないように強いパスをしても、あいつならしっかりボールを止めてシュートを打てるな」といったことを感じる必要がある。

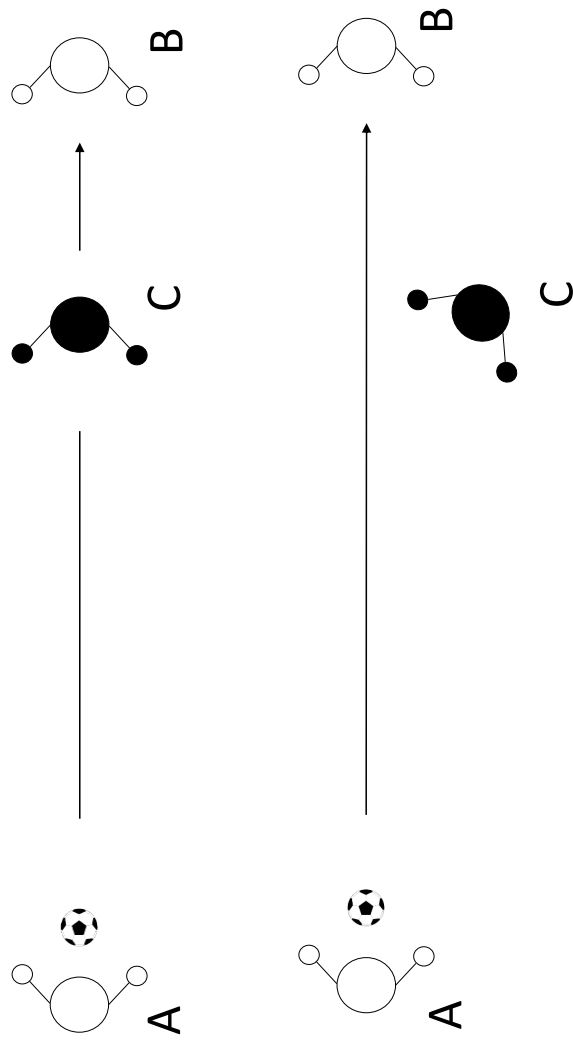


図 18 外形から判断したパスコースの有無

ここで意味する能力は他者の創発身体知が意味される。そのため、これを端的に他者の〈知〉ということが出来る。他者の〈知〉を感じるということは、「他者は何が〈できる〉のか」を感じることである。そして、実際に選手はプレーをしながら他者の〈知〉を感じる必要がある。

他者の〈知〉を感じるためには、他者に志向性を向ける必要があるといえる。ただし、志向性には能動的志向性と受動的志向性があることを改めて注意喚起する必要がある。すなわち、自覚的に他者の〈知〉を感じ取る場合もあれば、無自覚的に他者の〈知〉を感じてしまっている場合もあるということである。そして、選手が他者の〈知〉を感じられるのは、「もし私があの敵だったら・・・」、「もし私があの味方だったら・・・」といったように、自己を目の前の他者（敵、味方）に置き換えることによって、他者の〈知〉を類推しているからであるといえる。フッサール（2001a, p.206）によれば、「他者は、現象学的には私の自己の『変様』として現れる」という。したがって、「私があの守備者ならば・・・するな」、「私があの受け手だったら・・・するな」といったように、自己を他者に置き換えることによって、敵、味方の能力を類推することができると考えられるのである。

このように、選手が他者の〈知〉を感じる事ができるのは、「対化」(フッサール, 2001a, pp.201-204)が生じているからであるといえる。この対化は「受動的綜合の一つの根源的形式」(フッサール, 2001a, p.202)とされている。そのため、選手は敵の意図や能力を論理的に考えるのではなく、選手にはすでに無自覚に他者が感じられているといえる。たとえば敵との接触によって流血してしまった味方がいた場合、とっさに「痛そう」と感じてしまうのは、その瞬間にまさに、あたかも私があなたのようにになってしまうからである。選手は『『対化 (Paarung)』という受動的綜合の働きを通して、相手の意識、とりわけ身体感覚を共感」(山口, 2009, p.153)してしまうといえるのである。したがって、選手は対化よって「私の現実的な可能性」(フッサール, 2015, p.67)として、他者の〈知〉を感じる事ができると考えられるのである。

しかし、サッカー未経験者の場合、他者の〈知〉を感じる能力が洗練されていないため、他者の〈知〉を感じる事ができないといえる。そもそもサッカー未経験者は試合中に他者の存在を主題化させる事ができないため、他者の〈知〉を感じる事が主題化されないといえる。たとえば小学校低学年の子どもたちがサッカーをする場合、自分がしたいことのみが意識されるといえるからである。とはいえ、子どもがサッカーをする場合でも対人構造は形成されている。そのため、無自覚に子どもたちには他者が意識されてしまっ

いるといえる。つまり、子どもには「敵がそこにいる」、「味方がそこにいる」といったことが無自覚に意識されているといえる。ただし、子どもやサッカー未経験者には無自覚に他者が意識されているとはいえ、試合中に敵や味方の〈知〉を感じるということにはいたらないといえる。しかし、子どもやサッカー未経験者は他者と対になることができないわけではないといえる。たとえば、友達が転んで膝に擦り傷ができ、そこから血が出ているのを目にして「痛そう」と感じてしまうのは、まさに怪我をした友達と対になっているからであるといえる。したがって、指導者は、日常生活で生じている対化の現象を、サッカーの試合で生じるように洗練させる必要がある。つまり、指導者は子どもやサッカー未経験者ならびにサッカーの習熟位相が低い選手に対して、試合中に他者の〈知〉を感じられるようにする必要がある。

2. 自己の〈知〉を感じる能力

試合中、選手は常に決断に迫られている。緊迫したゴール前でボールを保持している場合、躊躇してはパスコースを塞がれたり、シュートブロックに入られたり、ボールを奪われたりしてしまう。敵のプレッシャーを感じない状況においてボールを保持している状況でさえ、いつ、どこに、どのようなパスをすればよいのか、といった決断に迫られている。たとえばセンターバックがある程度の余裕をもってボールを持っている場合、敵のプレッシャーを感じないからといって、「いつでもパスをすることができる」と考えていれば、敵にパスコースを限定され、パスをしたボールを奪われてしまうことになってしまう。ヴァイツゼッカー（1995a, p.295）が「行為の始源は決断 *Entscheidung*」であるというように、選手はどのようなプレーをすれば良いかの決断に常に迫られているのである。

しかし、その状況においてどのようなプレーが良くて、どのようなプレーが良くないのかを決めることは極めて困難である。たとえば敵陣ペナルティーエリア付近でボールを保持している場合、シュートを打つべきなのか、敵の裏へ走り出した味方にパスをすべきなのか、あるいはドリブルをすべきなのか、といった決断に迫られる。そして、この状況においてボール保持者がシュートをして得点を奪うことができれば良いプレーとなるし、ボール保持者が味方にパスをして、パスを受けた味方が得点を奪うことができても良いプレーとなる。

しかし、もしボール保持者がシュートを外したならば、「味方にパスをした方が良かったんじゃないかい」と指導者や味方にいわれることになるし、本人でさえそう思うかもしれ

ない。また、パスを受けた味方のシュートが外れた、あるいは味方にパスをしてもそのパスを敵に奪われたならば、「自分でシュートした方が良かったんじゃないかい」と指導者や味方にいわれることになるし、本人でさえそう感じるかもしれない。ただ、ボール保持者がシュートを打って敵のゴールキーパーに塞がれたとしても、ゴールキーパーが弾いたボールを味方が押し込んで得点を奪うことができれば、その選手はシュートを外したのにもかわらず「良くシュートを打ったな」といった賞賛を得ることができる。

サッカーのプレーに正解はない。もし、どのようなプレーが良いのか、言い換えれば良い結果を得られる過程がすでにわかっているのであれば試合は成り立たない。「運動はすべて情念的な運動」（ヴァイツゼッカー、2010、p.50）なのであり、それゆえ、運動は「パトス的カテゴリー」（ヴァイツゼッカー、2010、p.86）、すなわち〈したい／意志〉〈できる／可能〉〈してよい／許可〉〈すべきである／義務〉〈せねばならない／必然〉の葛藤から生じるのである。

ただし、サッカー選手のプレーを考える場合、パトス的カテゴリーに否定の領域も含める必要があると考えられる。試合では、他者との関係系が形成されているため、「～できない」といったことが必ず生じるからである。実際に、状況によって選手は「そんなプレーは俺にはできないから今のプレーをしたんだ」といったことをいうこともあるし、味方ゴールキーパーのそばに敵がいる場合、ゴールキーパーにパスをしてはならないということもある。つまり、状況によっては「～できないから…をする」といったように、否定から運動が生じることもある。したがって、ヴァイツゼッカーのパトス的カテゴリーを肯定的パトス的カテゴリーとし、その裏には常に否定の領域があり、それを否定的パトス的カテゴリーと呼ぶことができると考えられる。そして、選手は肯定と否定の領域から成る二重のパトス的カテゴリーの葛藤からプレーを生じさせているということができる。

決断の基盤にはパトス的カテゴリーがあり、さらにサッカーでは、パトス的カテゴリーと状況との関わりのなかで選手は決断に迫られることになる。たとえば試合時間残り5分、0対1で負けている場合には、同点に追いつくために、なるべく早く前線へパスをすべきである。しかし、パトス的カテゴリーのなかで葛藤しながら決断をする際には、一つの確信が成立していると考えべきであろう。つまり、もちろん状況によってプレーはある程度限定されることもあるが、ほぼ無限の可能性のなかからそのプレーを発生させるためには、その選手が確信を抱くからに他ならないからであるといえる。たとえば上述した1点ビハインドの試合状況において、行為を発生させる前の可能性の問題として、ドリブルを

することも適当かもしれないし、前線へパスをする場合でもボールを浮かせて遠くへパスをするのか、グラウンダーのボールによってパスをするのかといった可能性も考えられる。サッカーには正解はないからこそ、ほぼ無限の可能性を考えることができるのである。

しかし、試合のなかで選手は何らかの行為を発生させる必要がある。上述の例では、何らかの行為、しかも試合に勝つための効果的な行為を発生させなければ負けてしまうからである。パスをするにしても、ドリブルをするにしても、そうすることによって状況がより良くなるのが、顕在的、潜在的意識によって予め粗く描かれ、その選手にはそのような状況になることが自覚的、無自覚的に固く信じられていると考えるべきであろう。つまり、決断とパトスのカテゴリーの間には「そうすることが良い」ないし「そうすることができる」という確信が存在していると考えべきであろう。

ただし、ここで意味する間は、ヴァルデンフェルス（2004, p.310）が間身体性の問題として、あるAとあるBが存在して、それら両者の間に中間領域が存在することではないと注意喚起するように、行為の決断とパトスのカテゴリーの間に確信が存在しているわけではない。仮に、葛藤と決断の中間領域として確信を位置づけてしまえば、選手は葛藤し、そのあとに、「これができる」と確信してから「よしやろう」と決断すると考えられてしまう。つまり、「葛藤→確信→決断→行為の発生」といった図式が成立してしまう。そうになると、自然科学的領域における状況判断に関する研究と同様に、「情報処理アプローチ」（大島尚, 1986）によって人間の運動が理解できると考えられてしまう。スポーツ運動学では、運動はパトス的であり、一つのまとまりとして発生すると考えられているように、決断、確信、パトスのカテゴリーは一つのまとまりとして存在しているのである。

もちろん、「〈パスがつながる感じの確信の度合い〉が存在する」（寺田・佐野, 2015b, p.48）とされているように、プレーの確信の度合いも存在するといえる。つまり、選手は「このプレーが絶対に良い」、「このプレーが良いだろう」、「このプレーが良いかもしれない」、また、「絶対にできる」、「たぶんできる」、「できるかもしれない」、「できないかな」といったように、プレーの良し悪し、〈できる〉ないし〈できない〉には度合いが存在するといえる。しかし、葛藤しながらも、そのプレーを発生させるということは、「～できないかもしれない。でも、できるかもしれないからやってみよう」といったように、「そうすることが良い」ないし「そうすることができる」といった確信を少なからず抱いているということである。それゆえ、選手はそのプレーを発生させるのであるといえる。

では、試合中に選手は何を確信しているのでしょうか。プレーにおける確信を明らかにするために、内在的知覚と超越的知覚を取り上げる必要があると考えられる。ここで意味する内在とは「主体の〈内〉に〈在る〉」こと、超越とは「主体を〈越えて〉在る」ことを表し、字義通り理解して差し支えないであろう。そのため、内在的知覚とは、「感覚のような直接的な体験」(山口, 2002, p.47), 換言すれば「主体が感じること」ということができる。一方で超越的知覚とは、「外に在るとされるものの知覚」(山口, 2002, p.47), 換言すれば「主体が事物の存在を知ること」ということができる。

フッサール (1979, pp.196-202) によれば、内在的知覚には疑わしさがなく、超越的知覚は疑わしさがあるという。この考えに基づけば、たとえば味方にパスをする場合、「その味方にボールをつなぐことができる」と出し手が「そう感じること」は出し手にとっては疑いようがない。一方で、「存在＝超越である」(谷, 2002, p.50) とされている。そのため、他者は超越ということができる。たとえば、味方が右へ動いたことを知覚する場合、出し手は味方のその動きはボールをもらうための動きなのか、他の味方へパスコースを創るための動きなのかといったように、味方の動きに関して疑いの余地が残る。このように、内在的知覚は不可疑的であり、超越的知覚は可疑的であるとされている。

選手には内在的知覚と超越的知覚が生じているが、選手が「そう感じてしまう」のは、その選手が「受動的確信」(フッサール, 1977, p.23) をもっているからであると考えられる。フッサール (1977, p.21) は「認識運動の開始以前に、われわれは『信じられた対象』をもち、それを端的に確信をもって信じている」という。つまり、プレー中に選手は何らかの信じられた対象をすでにもっているからこそ、その選手には不可疑な「そう感じる」ことが生じると考えられる。

では、信じられた対象とは何か、ということが問題にされるが、これは不可疑な内在と同様に「主体の〈内〉に〈在る〉」何らかであると考えるべきであろう。運動が〈できる〉のは、そのための身体知を主体が有しているからに他ならないからであるといえる。このことを踏まえると、これまでの「練習を通して実践的な〈力量 Können〉が生じる」(フッサール, 2009, p.184) のであり、その力量は「身体的経験」(川瀬, 2010) として血肉化される。つまり、日々のトレーニングを通じて、状況との関わりのなかで、何ができて、何ができないのか、また何をすべきで、何をしてはならないのかといったことを、選手の身体は自覚的、無自覚的に知っているのである。したがって、自己の〈知〉が信じられた

対象ということになり、自己の〈知〉に対する確信によってプレーが生み出されると考えられるのである。

第4章 〈パスの知〉における体感身体知の分析⁵⁰

スポーツ運動学では、人間は運動発生の始原において、定位、遠近、気配を感じていると考えられている。これらを感じる能力は、それぞれ定位感能力（以下、定位感）、遠近感能力（以下、遠近感）、気配感能力（以下、気配感）と呼ばれ、創発身体知の体感領域に位置づけられている（金子，2005a，p.337）。これら三つの能力は総称して体感身体知と呼ばれている（金子，2005a，p.339）。体感身体知とは「自我身体の基柢に据えられている始原的な動感能力の一つ」（金子，2005b，p.173）であり、「動感身体ないし原身体を端的に覚知する動感能力」のことである（金子，2005b，p.3）。

動感身体における体感身体知を分析する場合、時間と空間の二つの側面から分析する必要があると考えられる。なぜなら、「動感志向的な経験世界の時空系は、動感時間意識と動感空間意識から構成されている」（金子，2015a，p.156）からである。「われわれの身体は、空間や時間に住み込む」（メルロ＝ポンティ，1967，p.235）ため、サッカーの競技時空系を考慮してパス発生の際の両側面を分析する必要があるといえる。ただし、「なんかそんな感じがする」といった気配感の分析に関してはこの限りではないと考えられる。なぜなら、時間的にも空間的にも漠然としている気配を分析する場合、「そんな感じ」を感じてしまう私の身体をそのまま分析することが有効であると考えられるからである。したがって、気配感の分析では時間と空間にわけることなく、この能力が分析される。

以下では、パス発生に固有な問題として、選手は何に対する定位、遠近、気配を感じ、それらをどのように感じているのかが明らかにされる。

1. 定位感の分析

(1) 空間的定位感—〈絶対的ここ〉を感じる能力—

空間的定位感とは「ゼロ点としての〈絶対的ここ〉」（金子，2005b，p.6）を感じる能力のことであり、ここで意味する〈絶対的なここ〉とは「絶対的な原事実として直接に私の身体に匿名的に経験されている」（金子，2005a，p.20）〈ここ〉と言い換えることができる。すなわち、動感意識の受動領域においてすでに感じられている〈ここ〉のことである。ここではパス発生の際に、選手が空間的定位をどのように感じているのかが分析される。

⁵⁰ 第IV部の第4章は、拙論『パス発生における出し手の体感身体知の分析』（2015b）の「Ⅲ. 〈パスの知〉における体感身体知の動感志向分析」を、必要に応じて加筆、修正したものである。

メルロ＝ポンティ（1964, p.250）によれば、「競技者はグラウンドと一体となり、たとえば『目標』の方向を、自分自身の身体の垂直や水平と同じくらい直接に感ずる」という。つまり、選手は私の身体とピッチを一体化させた空間、すなわち「動感化空間」（金子，2009, p.216）を構成し、その空間を常に感じているのである。

動感化空間としてのピッチでプレーをしている選手には常に動感空間意識としての〈ここ〉が感じられているのではあるが、サッカーにおいて、定位感の問題はあまり注目されることはないといえる。なぜなら、選手は試合中に能動的に〈ここ〉を意識することはほとんどないからである。そのため、サッカーにおいて空間的定位感の問題が頻繁に取り上げられることはないといえる。しかし、選手に対して指導者が「そこからパスが通ると思ったのかい」といったような問いかけをする場合、その言葉のなかに空間的定位感の問題が孕んでいるのである。この場合、指導者のいう〈そこ〉はその選手にとっての〈ここ〉を意味していることは明白である。ということは、指導者はその選手が今いる場所、すなわちその選手の〈ここ〉の問題を取り上げていることに他ならない。また、世界的なプレーヤーである元イタリア代表のピルロは、「MFとして最も重要なのは攻と守の両面で常に『今、自分がどこにいるか』を正確に知ることだ」（ルイウ，2015, p.16）という。もちろん、ピルロの証言はMFだけではなく、すべての選手に当てはまる。

指導現場での問題や一流選手の証言が示す通り、パス発生の際に〈ここ〉が問題にされていること、また、〈ここ〉を感じる事が重要であることは明らかである。では、実際にパス発生の際に選手は空間的定位をどのように感じているのであろうか。これを明らかにするためには三つの側面から分析することが有効であると考えられる。一つ目はピッチにおける〈ここ〉、二つ目は他者関係系における〈ここ〉、三つ目は方向との関わりにおける〈ここ〉である。この三つが出し手の動感空間意識に決定的な影響を与えていると考えられることから、以下ではピッチにおける〈ここ〉、他者関係系における〈ここ〉、方向との関わりにおける〈ここ〉から空間的定位感の問題が論証される。

1) ピッチ上の〈ここ〉を感じる能力

ピッチ上の〈ここ〉を感じるとは、白線で区切られた空間（ピッチ）のなかで、私が自分の居場所を感じることである。一般には、「自分の居場所がわかること」といえよう。

選手は、改めて能動的に自分の居場所を感じることはほとんどないといえる。しかし、たとえばペナルティーエリアは特別な空間をつくり出し、その空間内にいる選手に影響を

与えている。自陣のペナルティーエリア内であれば GK は手を使うことが許され、また、ペナルティーエリア内での直接フリーキックとなるファウルは相手チームに PK を与えることになってしまう。そのため、ペナルティーエリア内での守備とペナルティーエリア外での守備を全く同じ意識状態で行うことは極めて困難である。このように、ピッチ上の白線は単にピッチやペナルティーエリアの内と外を区切る線ではないのである。ピッチはさまざまな力線（タッチライン、ペナルティーエリア）によってある種の行為を促す諸区画に分節され、競技者が気づかない間に彼の行為を発動させ、それを支えるのである（メルロ＝ポンティ、1964、p.250）。

このような力線はピッチに描かれている白線だけではなく、理念的につくられることもある。その例として、ピッチを三分割し、自陣をディフェンディングサード、中盤をミドルサード、前線をアタッキングサードと呼ぶ、サード・オブ・ザ・ピッチという概念がある（図 19 参照）。このような理念的な力線はピッチを三分割して描かれる場合もあれば、ピッチを四分割して描かれる場合もある（宮本、2012、pp.77-80）（図 20 参照）。そのため、どのように分割されるのかは、選手や指導者によって区々であるといえる。その他に、サッカーでは失点の危険性が極めて高くなる場所をバイタルエリアと呼んでいる。このバイタルエリアも白線に区切られることはなく理念的に描かれるのである。

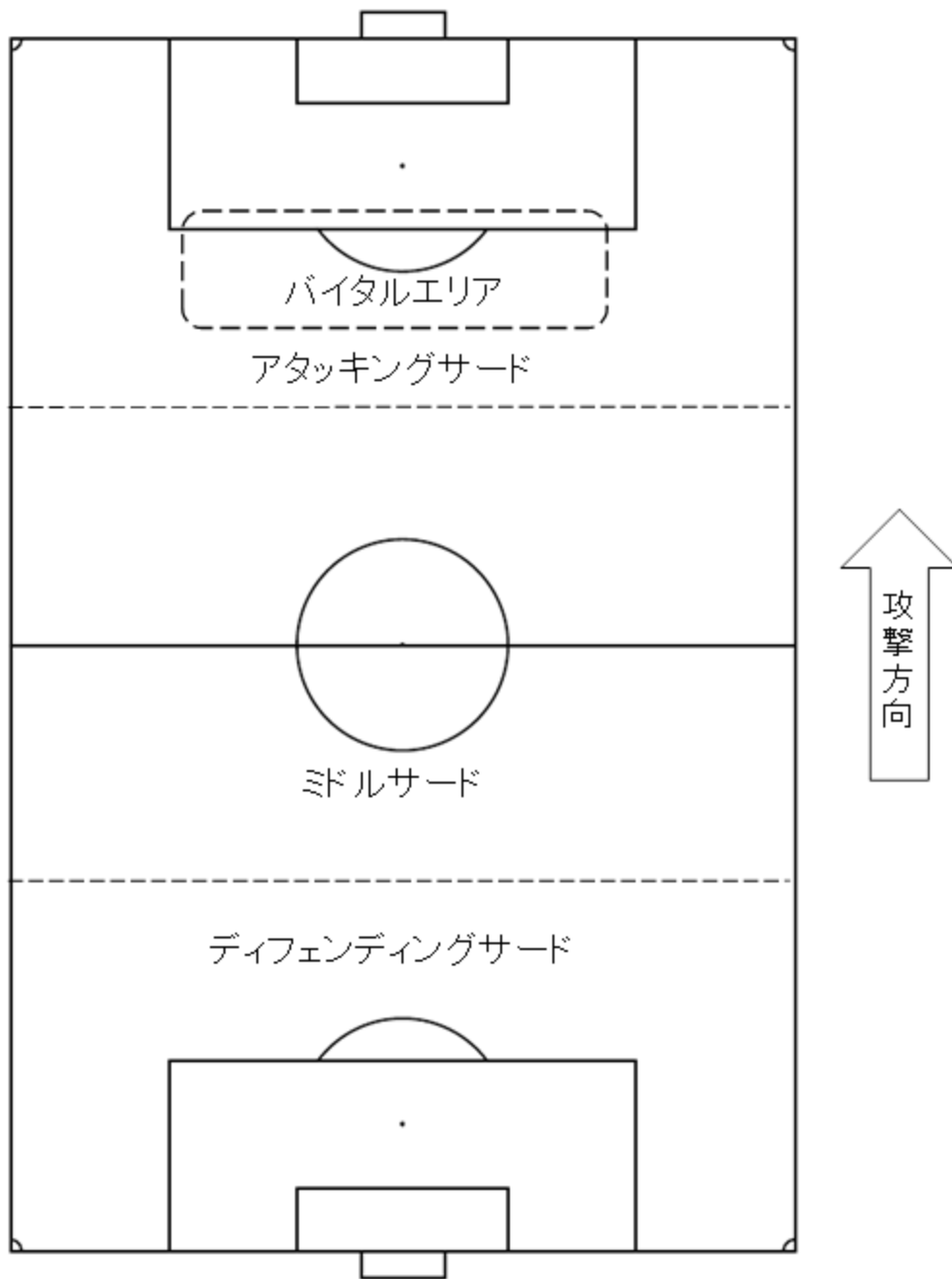


図 19 サード・オブ・ザ・ピッチならびにバイタルエリアの概念図

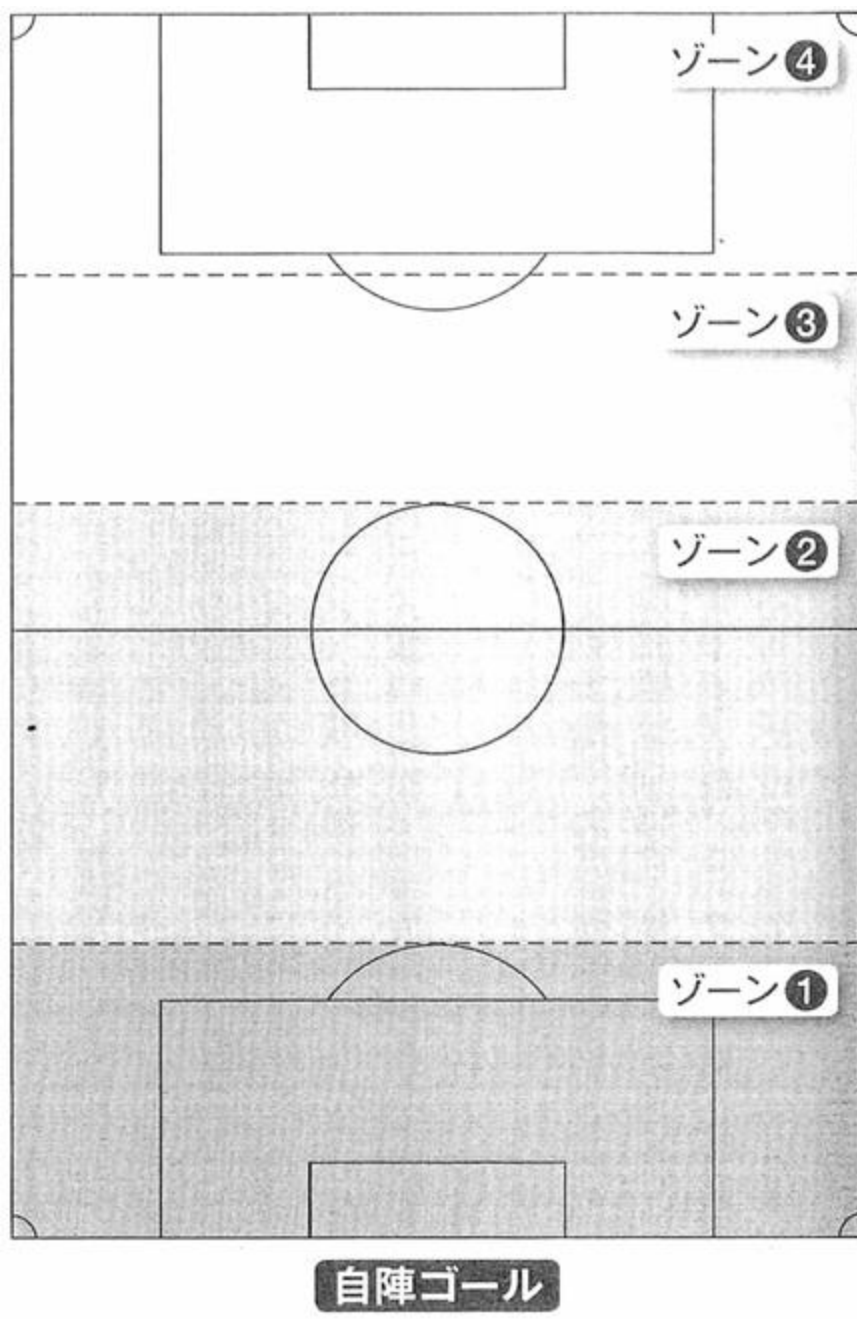


図 20 宮本恒靖のピッチの分け方

(『宮本式・ワンランク上のサッカー観戦術』の p.79 より転載)

また、ピッチ上の〈ここ〉には、その場所のグラウンド状態（人工芝か天然芝か、芝が長いのか短いのか、芝生が濡れているのか否か、グラウンドがデコボコしているのか否かなど）も含意されている。なぜなら、その場所のグラウンド状態がパス発生に直接影響を与えるからである。たとえば、芝生が濡れているとボールはよく滑り、蹴られたボールのスピードはなかなか減速しない。受け手となる選手のボールを止める能力が高いのであれば、ボールスピードを落とさないパス発生が良いであろう。しかし、受け手のボールを止める能力があまり高くないのであれば、その受け手の能力に合ったボールスピードでパスを発生させることが良いであろう。グラウンドコンディションは、どのようなパスを発生させるのかに影響を与えるのである（ウエイド，1973）。このように、サッカー選手の足は単に移動に使われるだけではなく、『歩く』と同時に『さぐる』仕事も行っている」（伊藤，2015）のである。

ピッチは各場所によってそれぞれ異なる意味を発生させるため、パス発生の際に出し手はピッチ上の〈ここ〉を感じなければならない。ただし、選手は単に自分の居場所がわかるだけではなく、ピッチ上においてその場所にはどんな意味があるのかわかる必要があり、さらに、この〈わかる〉は「それを私の身体が了解していて、そのように動くことができる」（金子，2005a, p.329）ことを意味していなければならない。選手はピッチ上を動き回りながらも、自分の居場所がピッチ上のどこであり、その場所のグラウンド状態はどうなっていて、さらに、そこにはどんな意味があるのかを感じなければならないのである。したがって、選手には、このようなピッチ上の〈ここ〉を感じる能力が必要なのである。

2) 他者関係系における〈ここ〉を感じる能力

一方で、他者関係系における〈ここ〉とは、ピッチ上の敵味方との関係系における私の居場所のことである。ピッチ上には私以外に、私にとって10人の味方、11人の敵が存在する。私は自分を中心にして22人で一つの関係系を構成している。この22人で構成される関係系が、ここで意味される他者関係系である。ただし、退場者や負傷者が出た場合には、22人以下で他者関係系が構成される。したがって、ピッチ上に存在する最大人数が他者関係系を構成していることになる。

選手はピッチ上を動き回るため、他者関係系を静的に捉えることはできない。われわれは他者関係系を動的に捉える必要がある。試合開始の笛が鳴る前と笛が鳴った後と比較す

れば、このことは明白である。試合開始の笛が鳴る前に選手は自陣にいなければならない。しかし、笛が鳴り、ボールが蹴られるのと同時に試合は始まり、選手は敵陣内に入ることが許される。選手が敵陣内に入れば、キックオフ前後での選手の位置関係は変化する。さらに、試合開始から試合終了の笛が鳴るまで選手は動き続けるため、選手の位置関係は常に変化し続ける。選手の位置関係が常に変化しているため、他者関係系のなかで私は自分の居場所を感じ続けなければならないのである。もし私が自分の居場所を見失えば、その局面における適切なポジションを取ることができなくなってしまう。この場合、その選手は「一体、君はどこにいるんだい」といったように指導者に叱責されることになってしまう場合もある。

このように論述してくると、他者関係系はいわば選手の位置関係と呼べるのではないかと考えられてしまうが、ここで意味する他者関係系は物理的位置関係ではない。もし物理的位置関係であると考えれば、作戦盤上で等質のマグネットを動かすだけで選手の動きを理解することができると考えられてしまう。しかし、選手はマグネットのように等質ではない。選手はそれぞれ動感能力を有しており、その能力を決して無視することはできないのである。

パスコースを、「出し手と受け手となり得る味方を結んだ見えない線」である仮定した場合、出し手と味方を結んだ線上に敵がいる状況ではパスコースは消されることになる（図18参照）。では、この線上に敵がいない場合はどうであろうか。上記の定義に従うと、パスコースは存在するといえる。しかし、敵が意図的にパスコースを開けている場合もある。図18の状況において、CはAからBへ蹴られたボールを奪うことを意図してわざとそのコースを開けているのかもしれないからである。この場合、Cがわざとパスコースを開けていたとしても、Aは自身のパス能力（自己の〈知〉）、Cの守備能力（他者の〈知〉）を考量して「通せる」と確信を抱き、決断をすればパスを発生させるが、「通せない」と確信・決断すればパスを発生させることはない。また、ここではBのボールを止める能力も関係している。Bのボールを止める能力が高ければ、AはBに対して力強くボールを蹴り、ボールスピードの速いパスを発生させることができる。しかし、Bのボールを止める能力が高くない、つまり、力強く蹴られたボールを止めることができないのであれば、AはBに対してパスを発生させないであろう。Aは自身のパス能力とCの守備能力を考量すると同時にBのボールを止める能力も考量しているのである。したがって、ここでは他者との位置関係のみならず、動感能力の関係系が存在しているといえるのである。

このように、他者関係系には動感能力の関係系が深く関わっているのである。定位感の問題としてパス発生を捉える場合、単に敵が〈そこ〉にいて、味方が〈ここ〉にいる、といったように物理的な位置関係系における私の居場所としての〈ここ〉を感じるだけではなく、どんな能力を有した敵と味方がどこにいて、彼らは何を感じ、何を意図しているのか、また、彼らはどんな〈知〉を有しているのかななどを考量して〈私のここ〉を感じなければならないのである。したがって、選手には、このような他者関係系における〈ここ〉を感じる能力が必要なのである。

3) 方向との関わりのなかで〈ここ〉を感じる能力

サッカーでは、選手に三つの前が感じられるといえる。一つ目は視線としての前、二つ目は移動方向としての前、三つ目は攻撃方向としての前である。たとえば敵の DF ラインの裏にボールが出ることによって、そのボールと敵のゴールを同一視野に入れて走る場合、三つの前は一致する。しかし、試合では三つの前が一致することは多くはないといえる。この不一致はボールをもっていないときの動きの際に顕著に現れるが、パス発生の際にも三つの前の不一致が生じる。

たとえば、バックパスと呼ばれるパスは自陣のゴール方向へパスをすることである。この場合、視線としての前と攻撃方向としての前を一致させてパスを発生させることもあるが（いわゆるノールックパス）、これらの前は一致しないことの方が多い。なぜなら、一般にパス発生の際に、受け手ないしボールを見るように教えられてきているからである。さらに複雑な現象はドリブルをしながらのパス発生である。たとえばタッチラインを背にして敵と正対したとする。そして、右（移動方向）にドリブルをしながら左（攻撃方向）にパスをするとする。この場合、視線としての前は敵、移動方向としての前は右であり、攻撃方向としての前は左となる（図 21 参照）。

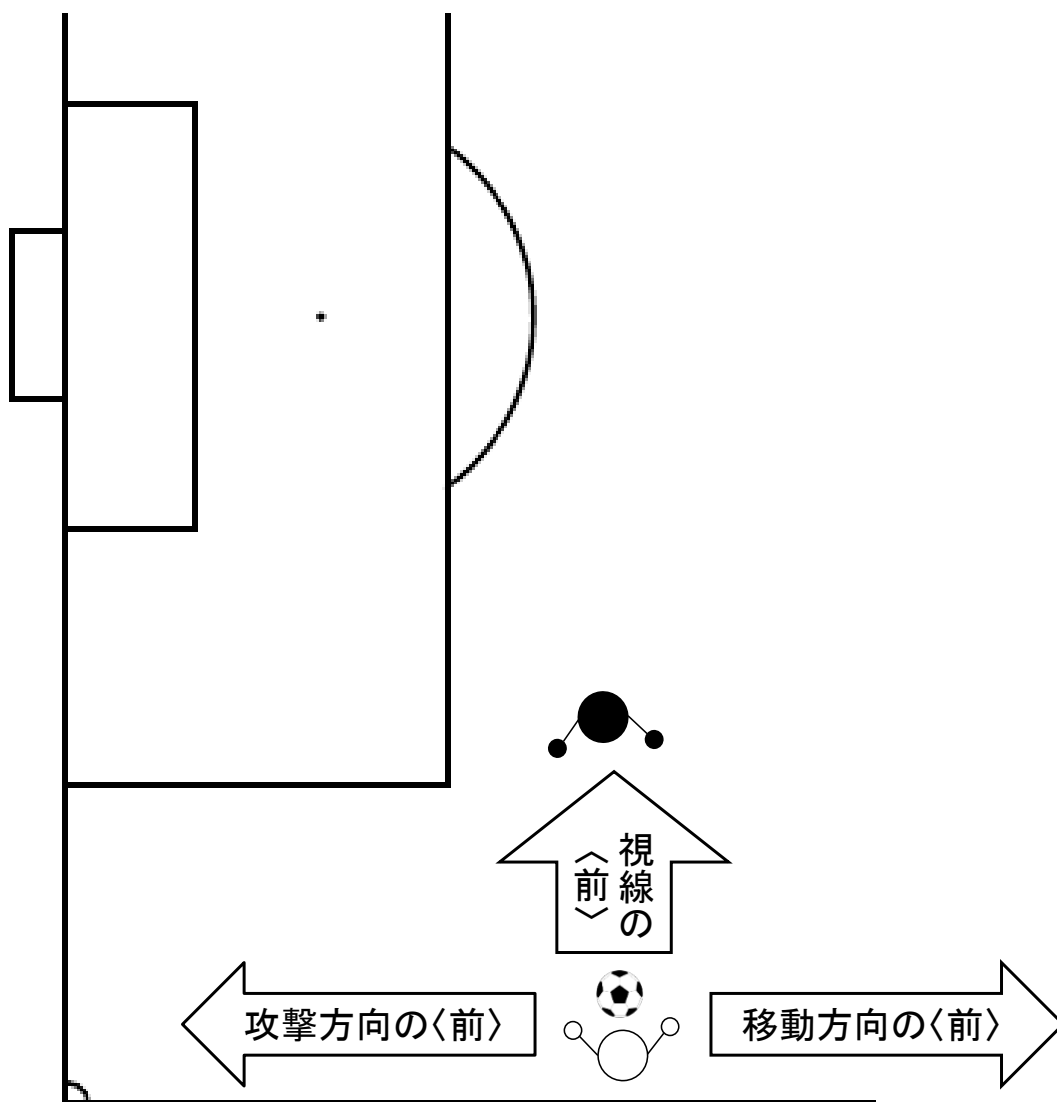


図 21 選手にとっての三つの〈前〉を表す略図

このように、視線、移動方向、攻撃方向を基準にして、選手にとっての前が決定される。そして、この決定は「主体基準系」(佐野, 1994b, p.4)に基づくのである。つまり、私にとっての前後左右上下の空間意識に基づくということである。そのため、攻撃方向に身体を向けている場合、当然、攻撃方向は前となる。しかし、右に90°向きを変えると攻撃方向は私にとっての左になり、さらに右に90°向きを変えると後になり、さらに右に90°向きを変えると右になる。

幼児や小学生などがサッカーをすると、自陣ゴールに向かってドリブルをすることや自陣ゴールの方から来るボールをそのまま蹴り返すことがある。このような例証は、方向との関わりのなかで、自分がどこにいるのかわからないことを示しているといえる。つまり、視線としての前と移動方向としての前が分化していない状態で動いているのであり、さらに、攻撃方向としての前を感じる動感が十分に養われていないといえる。一方で、サッカー経験者は能動的に意識することなく三つの前を感じるができるのである。言い換えれば、視線、移動方向、攻撃方向を感じているからこそ、能動的に意識することなく、視線、移動方向、攻撃方向がわかり、自分がどこにパスをしたのかがわかるのである。

以上のように、出し手は方向との関わりのなかで〈ここ〉が問題にされるのである。パス発生の際には、三つの方向、すなわち視線、移動方向、攻撃方向の関わりのなかで〈ここ〉を感じなければならないのである。したがって、選手には、このような方向との関わりのなかで〈ここ〉を感じる能力が必要なのである。

(2) 時間的定位置感—〈絶対的今〉を感じる能力—

スポーツ運動学では、「〈今ここ〉にいる私の上下、前後、左右を決める基準は、〈絶対今〉〈絶対ここ〉という時空間意識であり、それは先験的な時空世界における絶対ゼロ点に源泉を発している」(金子, 2015a, p.155)とされている。この言葉が示す通り、絶対ゼロ点としての動感身体に内在する定位置感時間化を胚胎している(金子, 2005b, pp.6-7)。

この考えに基づくと、定位置感の問題は空間的定位置感だけではなく、時間的定位置感を問題にすることができる。実際に、「時間的定位置のゼロ点としての〈絶対的今〉」(金子, 2005b, p.6)という言葉に定位置感に内在する時間性が表されている。以下では、パス発生における〈絶対的今〉を感じる能力が論証される。

パスを発生させる場合、その状況を把握することによって、どこに、どのようなパスを発生させるべきなのかが決められる。いわゆる状況判断能力が不可欠であることは周知の

通りである。ただし、「戦術と技術の間には完全な調和が要求される」(チャナディ, 1994, p.239) ため, 状況を把握することと実際にそこにボールを蹴れることが調和していなければならない。

状況を把握するにしても, 実際にボールを蹴るにしても, 選手は動感時間意識の流れ, すなわち, 動感意識流が運動発生 of 始原になっている。パスを発生させる場合, 選手は「さっきの状況は○○○で, 次の展開は△△△になるだろう (△△△にしたい)。だから今パスだ」といったように, 動感意識流に沿って状況を把握し, 次の展開を先読みし, そして, 今パスを発生させる。

今という動感時間意識について, スポーツ運動学では今の連続が過去, 現在, 未来をつくっていると考えられている。つまり, 「・・・今・今・今・・・」という今の連続は, 過ぎ去った今としての過去, この瞬間の今としての現在, これから来る今としての未来を構成している。そして, 今の連続としての現在は三位相で考えられている。過ぎ去る今を〈絶対的今〉につなぎとめる意識の働きは「把持」(金子, 2009, p.202), 次に来る今を〈絶対的今〉に引き寄せる意識の働きは「予持」(金子, 2009, p.202) と呼ばれている。そして, 今という時間意識の源泉点は「原印象」(金子, 2009, p.202) と呼ばれている。すなわち, 現在を構成するための主観身体 of 動感意識流は〈過去—現在—未来〉という一直線に流れる〈時間秩序〉をもち, さらにこの〈現在〉には〈過去把持〉—〈原印象〉—〈未来予持〉という〈現在の幅〉が存在するのである(金子, 2015a, p.178)。われわれは, 動感時間意識を図 22 のように理解することができると考えられる⁵¹。

⁵¹ 動感時間意識として現在を理解する場合, メロディーを感じることを例に取り上げることが適当であると思われる。たとえば, 「ド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ・ド」と音階を上げていく場合, それぞれの音を発声させるその瞬間が〈絶対的今〉である。そして, この音の連続をメロディーとして感じるができるのは, たとえば「ミ」の音を発声しているときに過去把持によって過ぎ去った「ド」と「レ」がつなぎとめられているからである。一方で, 「ド・レ・ミ」と続き, 次に「ファ」を発声させようとする意識の働きが未来予持である。このように, 動感時間意識は常に流れ続けているが, 過ぎ去った今とすぐに来る今がこの瞬間の今につなぎとめられているのである。われわれが「ド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ・ド」の音をメロディーとして感じるができるのは, 過去把持によって過ぎ去った今, 未来予持によってすぐに来る今を原印象である〈絶対的今〉につなぎとめることによって現在を構成しているからであるといえる。

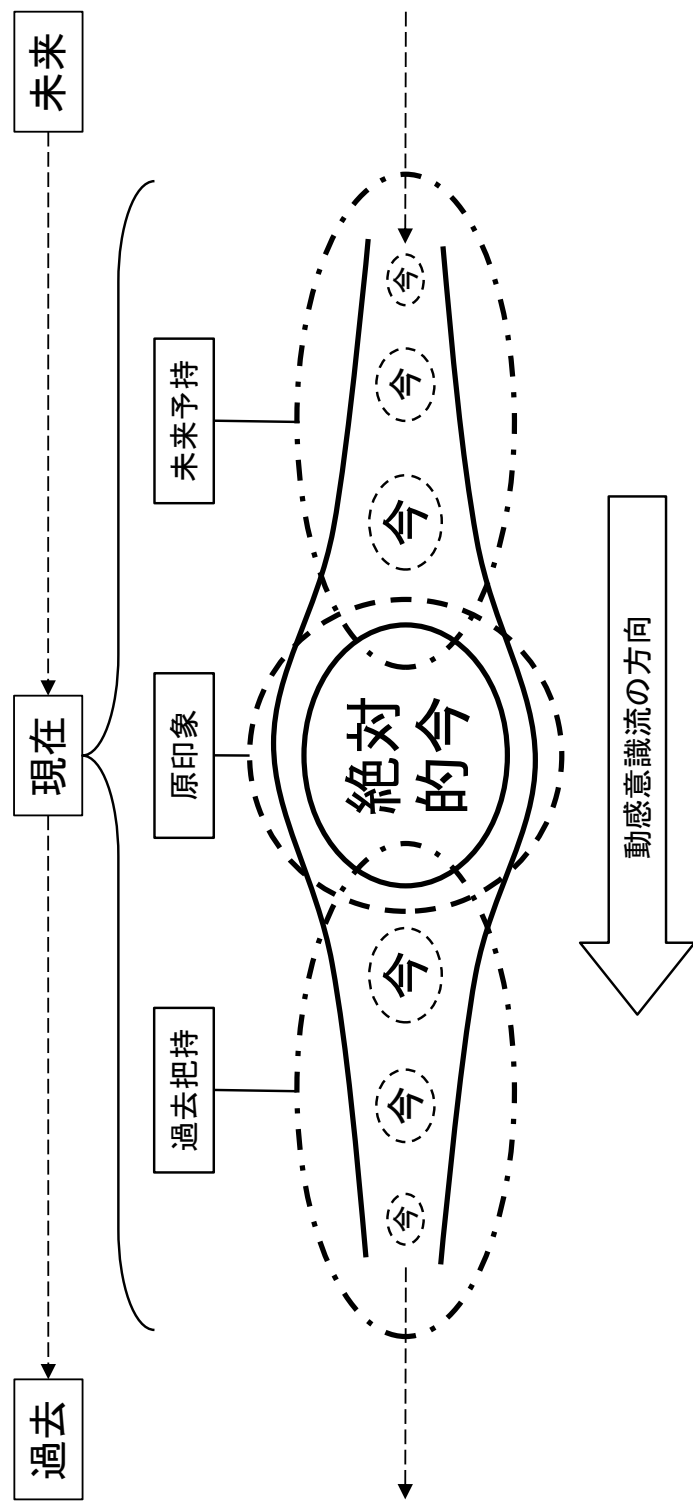


図 22 動感時間意識の概念図

では、パス発生における時間的定位感、すなわち〈絶対的今〉を感じる問題はどのように考えられるべきなのであろうか。図 23 は 3vs.2 の場面である。この場面で A は C にパスして、C はシュートを打つとする。この際、A はパス発生の瞬間を見逃してはならない。つまり、パスを発生させる今を見逃してはならないのである。そのためには、その今を感じることができなければならない。パスを発生させるための今を感じることは、まさにパス発生の〈絶対的今〉を感じることに他ならないのである。

この場面で A はこれまでの流れ（過去）を感じ、これからの流れ（未来）を先取りしながら現在を感じている。この場面における A の過去把持の内容は敵味方の移動方向や移動速度、場所、身体の向きなどであり、それらを〈絶対的今〉につなぎとめている。他方、未来予持では過去把持に基づいて敵味方のプレーが先取りされる。そこでは、敵味方がどこへ動くのか、今パスを発生させたら敵は何をするのかなどが先取りされる。したがって、この場面における現在の受動地平における論理構造は「敵や味方が〇〇〇だから、次に△△すべきだろう。それならば今パスだ」といったようになる。もちろん、受動地平で生じる動感意識現象であるがゆえに、このような論理構造は意識に顕在化されることはない。しかし、パス発生の背景には、時間的定位感の問題として、このような論理構造が隠れているのである。

指導者は出し手に対してパスのタイミングの悪さを指摘、ないしそのタイミングの良さを称賛することがあるが、これは、まさに出し手のパス発生における〈絶対的今〉を感じる能力の良し悪しを評価していることに他ならないといえる。選手はパス発生の〈絶対的今〉を感じるのであり、これを感じるができなければいつまでたっても適切なタイミングでパスを発生させることはできない。このように、パス発生は過去把持と未来予持に基づいて〈絶対的今〉に生じるのである。

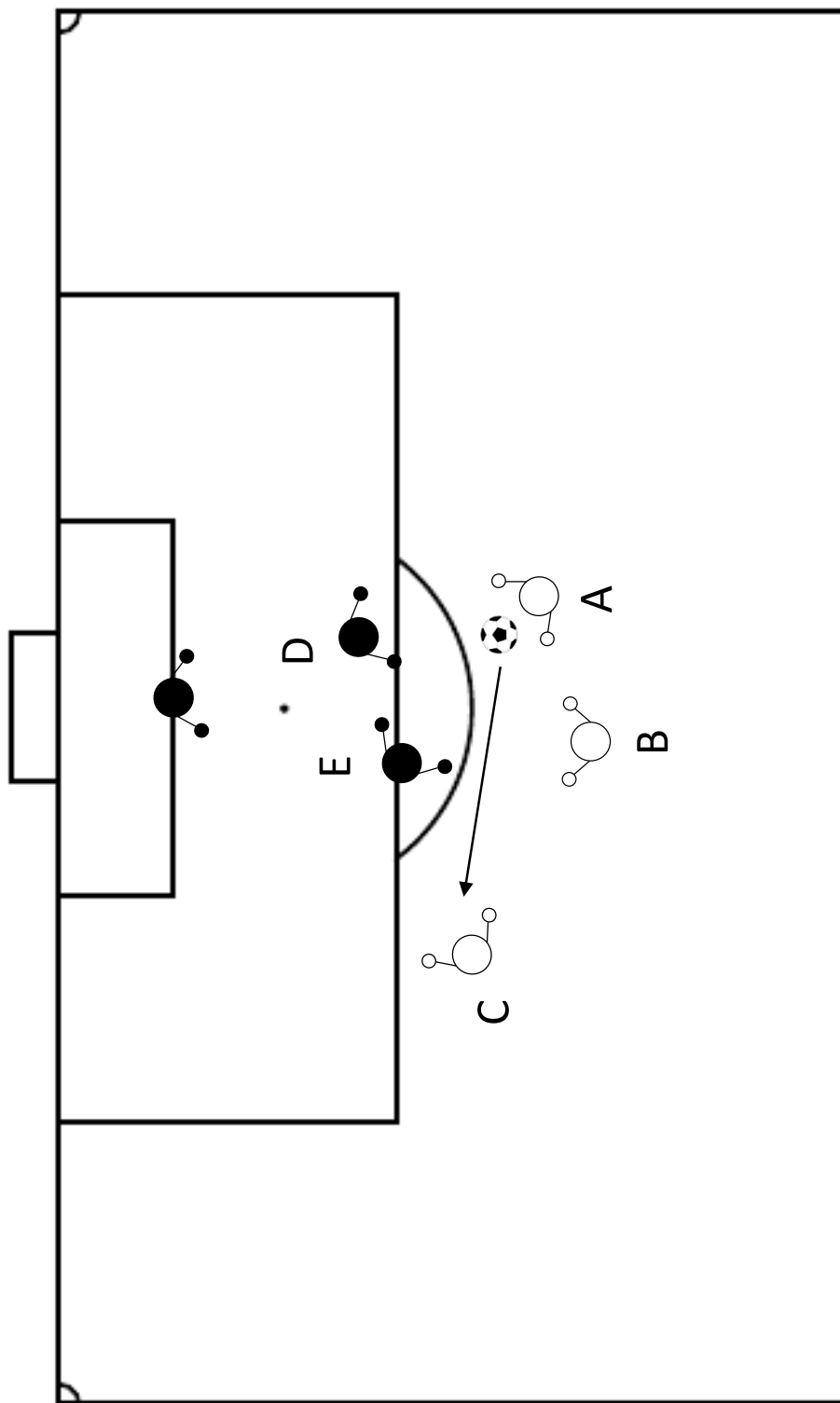


図 23 3vs.2 の状況における A のパス発生場面

2. 遠近感の分析

(1) 空間的遠近感—私の身体から対象までの〈遠近〉を感じる能力—

空間的遠近感とは、私の身体から動感志向対象までの遠さ、近さを感じる能力のことである。一般には距離感として馴染まれているといえるが、厳密学であるスポーツ運動学では遠近感として理解されている。

われわれは距離を測定することができる。そして、その測定された距離は等しく存在する。しかし、遠近を測定することは不可能であるし、遠近は誰にとっても等しく存在することはない。なぜなら、対象までの遠さ、近さはそれを感じる主体によってさまざまな現れ方をするからである。パス発生では、対象までの距離ではなく、出し手が対象までの遠さ、近さをどのように感じるのかが極めて重要になる。

たとえば、出し手から受け手までの距離が 10m であるとする。10m の距離は誰にでも等しく存在するが、10m の距離でも精確にボールをつなぐことができる選手もいれば、パスミスをしてしまう選手もいる。このように、パス発生では出し手から受け手までの距離が問題になるわけではないのである。パス発生では、出し手が受け手へボールをつなぐことができるのか否かが重要なのである。すなわち、「客観的に〈測定された距離〉が問題になっているのではなく、『できる能力に対する間隔の関わり』こそが決定的意味をもつ」（金子，2015a, p.184）のである。〈できる能力に対する間隔の関わり〉こそが、パス発生における遠近の問題なのである。

では、どのようにしてパス発生における空間的遠近感を明らかにすることができるのだろうか。これを明らかにするためには、パス発生における出し手の動感志向対象を明確にする必要があると考えられる。そうすることによって、パス発生の際に出し手はどんな対象との遠近を感じているのかが明らかにされる。

1) ボールとの遠近を感じる能力

まず、パス発生においてボールを蹴る行為の発生は必須である。もちろん、パスはボールを蹴るだけではなく頭で突くこと（ヘディング）などによっても発生するが、本論ではボールを蹴ることに焦点を当てて論を展開する。

ボールを蹴る行為の習得に際して、一般には立ち足はボールの真横に置くとされている。多くの選手はその指導目標像に沿ってボールの蹴り方を習得している。そのため、選手は

実際の試合でも立ち足をボールの横に置いてボールを蹴る。ただ、このボールの横⁵²とは主観的にしか存在しない。つまり、私の身体にとっての横なのである。そのため、ボールに対する立ち足の場所は決して誰にとっても同じ場所ではない。この点について、風間(2010)もボールと身体の関係は人によって違うことを指摘している。したがって、ボールの蹴り方を習得する際に、私は私の身体とボールとの遠近を探り、ボールを蹴るための程良い隔たりを見つける必要がある。程良い隔たりとは、ボールを蹴るために最適な〈動感的隔たり〉⁵³と言い換えることもできる。また、指導書では静止したボールと立ち足との関係を示したものがほとんどではあるが、試合で静止したボールを蹴ることはほとんどない。試合中のボールを蹴る行為の発生場面を観察すると、ボールを蹴る行為は「静止したボールを蹴る」、「動いているボールをそのまま蹴る」、「ボールを止めてから蹴る」、「ドリブルしながらボールを蹴る」の四つに分類することができるが(図 24 参照)、そのなかで静止したボールを蹴る行為の発生場面はキックオフ、フリーキック、コーナーキック、ゴールキックに限られている。

⁵² 本論で意味するボールの横とは、両足を肩幅より少し広く開き、両踝を直線で結んだ線上といったような意味での横ではない。たとえば右利きの選手がボールを蹴る場合、立ち足は左足になり、左足を基準にして右側にボールを置くことになる。この際に、われわれ人間は左足に対してある一定の空間を横と認識する。もちろん、ある一定の空間も人それぞれになるので、それを規定することはできない。そのため、両踝を結んだ線上よりも爪先の方にボールが置かれていても横と認識し、踵の方にボールが置かれていても横と認識する。しかし、各人が横と認識できるある一定の空間の外にボールが置かれると、横とは認識されず、前ないし後にボールがあると認識される。このように、ボールの横は主体にとっての横なのである。それゆえ、ボールの横は主観的にしか存在しないのである。

⁵³ 動感的隔たりとは、動感で感じ取る隔たりのことであり、この隔たりは〈できる〉という問題と深く関連している。動感化時空間のなかで動いているわれわれは、常に対象との隔たりを動感で感じ取っているとされている。そのため、ここでは「物理座標系」(佐野, 1994b, p.3)は問題にされない。つまり、本論で扱われている問題は何 cm ないし何 m といった数学的世界の問題ではない。ここではボールを蹴ることが〈できる〉ための隔たりを動感で感じ取っていることが取り上げられているが、パスが〈できる〉ためには敵や味方との隔たりも動感で感じ取る必要がある。このように、〈できる〉ためには動感によって対象までの隔たりを感じ取る必要があり、そのことを強調するために、単に〈隔たり〉とするのではなく、〈動感的隔たり〉と記述した。

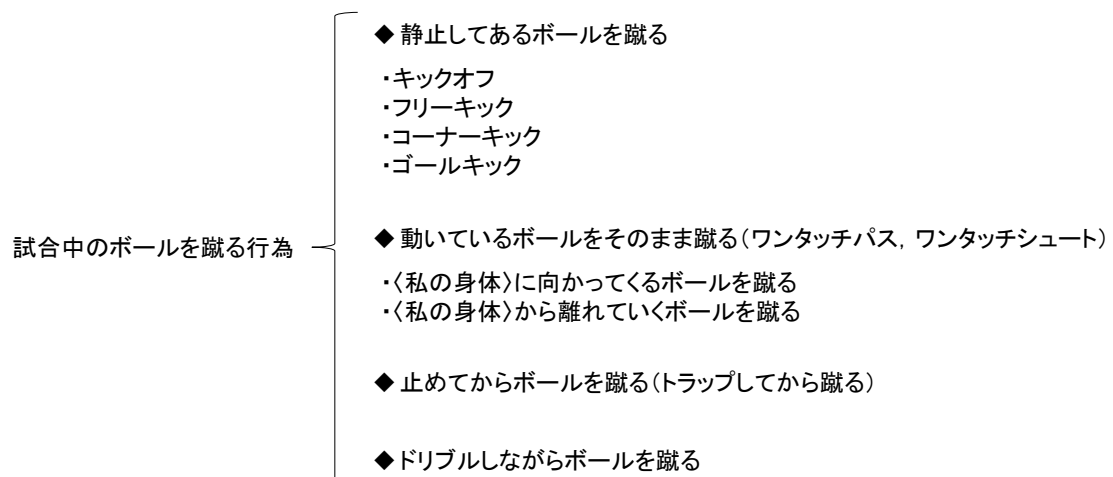


図 24 試合中のボールを蹴る行為の分類

一口にボールを蹴るといっても、ボールの蹴り方はさまざまであるし、状況に応じてそれぞれの蹴り方は千変万化する。そのため、選手は私の身体とボールとの遠近を常に感じていなければパスを発生させることはできない。もちろん、程良い隔たりにボールがないときにもパスを発生させる必要がある場合、あるいは発生させなければならない場合もあるが、この場合により良い質のパスを望むことはできないといえる。

私の身体とボールとの遠近は近ければ良くて遠いと良くない、あるいはその逆、ましてや立ち足とボールまで何 cm といった問題ではない。この隔たりを規定することはできないのである。したがって、程良い隔たりとしかいえないのである。いわゆるボールの置き所とは私にとってプレーをしやすい場所にボールを置くことを指し示す言葉ではあるが、ここではまさに私の身体とボールとの遠近関係における程良い隔たりが問題にされているのである。パス発生前のトラップに失敗してボールの置き所が悪くなる、つまり、私の身体とボールとの遠近が程良くなければより質の良いパスを発生させることは困難になってしまうのである。このように、パス発生の際に、私は私の身体とボールとの遠近を感じなければならぬのである。

2) 他者との遠近を感じる能力

次に、私と他者の遠近を問題にすることができる。私と他者の遠近問題は、私と味方、私と敵、味方と敵、味方と味方、敵と敵の遠近問題の五つにわけて考えることができる。いずれの場合も、出し手となる私が、これらの遠近をどのように感じるのかが問題にされている。

まず、私と味方の遠近問題を取り上げる。パスが〈できる〉のか〈できない〉のかの評価基準の一つとして、出し手から味方にボールがつながったのか否かを用いることができる。もちろん、味方にボールを蹴り渡すことができなければパスが〈できる〉とはいえない。ということは、当然ではあるが、パスが〈できる〉ためには出し手は味方に対してボールを蹴り渡すことができなければならない。出し手が味方にボールを蹴り渡す際に、私は私と味方の隔たりを感じていなければならない。なぜなら、味方が近くにいる場合と遠くにいる場合とではボールを蹴る際の力加減が異なるからである。さらに、力加減が異なるということは蹴り方にも変化が現れる。

たとえば、味方が近くにいればインサイドキックによってボールを味方に蹴り渡すであろうし、遠くにいればインステップキックによってボールを味方に蹴り渡すであろう。も

もちろん、どんな蹴り方によってどれくらい遠くまでボールを蹴り渡せるのかは個人の能力、すなわち自己の〈知〉に規定される。このように、私と味方との隔たりは、ボールを蹴る際の力加減や蹴り方に大きな影響を与えているのである。それゆえ、私は味方とどれくらい隔たりがあるのかを感じなければならぬのである。

次に、私と敵の遠近問題を取り上げる。ボール保持者の私に対して敵がパス発生を阻止しようとプレッシャーをかけてきた場合、私は余裕をもってパスを発生させることはできない。この場合、私は敵のプレッシャーをどのように感じるのかということがパス発生に関わっている。つまり、「強い」ないし「敵が近くにいて嫌だ」と感じるのか、「弱い」ないし「敵が近くにいても嫌ではない」と感じるのかによってパスを発生させるのか否か、また、パスを成立させられるのか否かが決まるといえる。このように、どの程度プレッシャーを感じるのかは、私が敵との遠近をどのように感じているのかに影響しているのである。しかし、私と敵の遠近は私の身体との単なる物理的距離の問題ではない。そのため、私と敵が何 m 離れているのかという問題ではない。個人の能力が高ければ敵が近くにいてもあまりプレッシャーを感じないかもしれないし、個人の能力が低いことによって敵が遠くにいても強いプレッシャーを感じることもある。ここで問題にされることは、私が敵との隔たりをどのように感じるのかによって、その感じ方がパス発生に直接影響を与えるということなのである。

次に、味方と敵の遠近問題を取り上げる。私が味方にボールを蹴り渡す際、受け手となるその味方と敵との間にどれくらいの隔たりがあるのかを感じることはパスの成否に大きな影響を与えている。たとえば、味方と敵の隔たりを「広い」ないし「遠い」と感じれば余裕をもってパスを発生させることができるであろう。しかし、その隔たりを「狭い」ないし「近い」と感じればパスを発生させないかもしれない。ただし、その隔たりを「狭い」ないし「近い」と感じた場合、絶対にパスを発生させないわけではない。たとえば図 25 のように、A が B にパスをして D を喰いつかせて C の走り込むスペースをつくらうとする場合、A が味方 B と敵 D との隔たりを、「狭い」ないし「近い」と感じたとしてもパスを発生させることもある。したがって、私は味方と敵の隔たりを「広い」ないし「遠い」と感じた場合にパスを発生させ、「狭い」ないし「近い」と感じたパスを発生させないといった単純な問題ではないのである。味方と敵の隔たりがどれくらいなのかを感じるによって、出し手はどのような意図でパスを発生させるのか、また、どんなパスを発生させるのかといったことに深く関わっているということなのである。

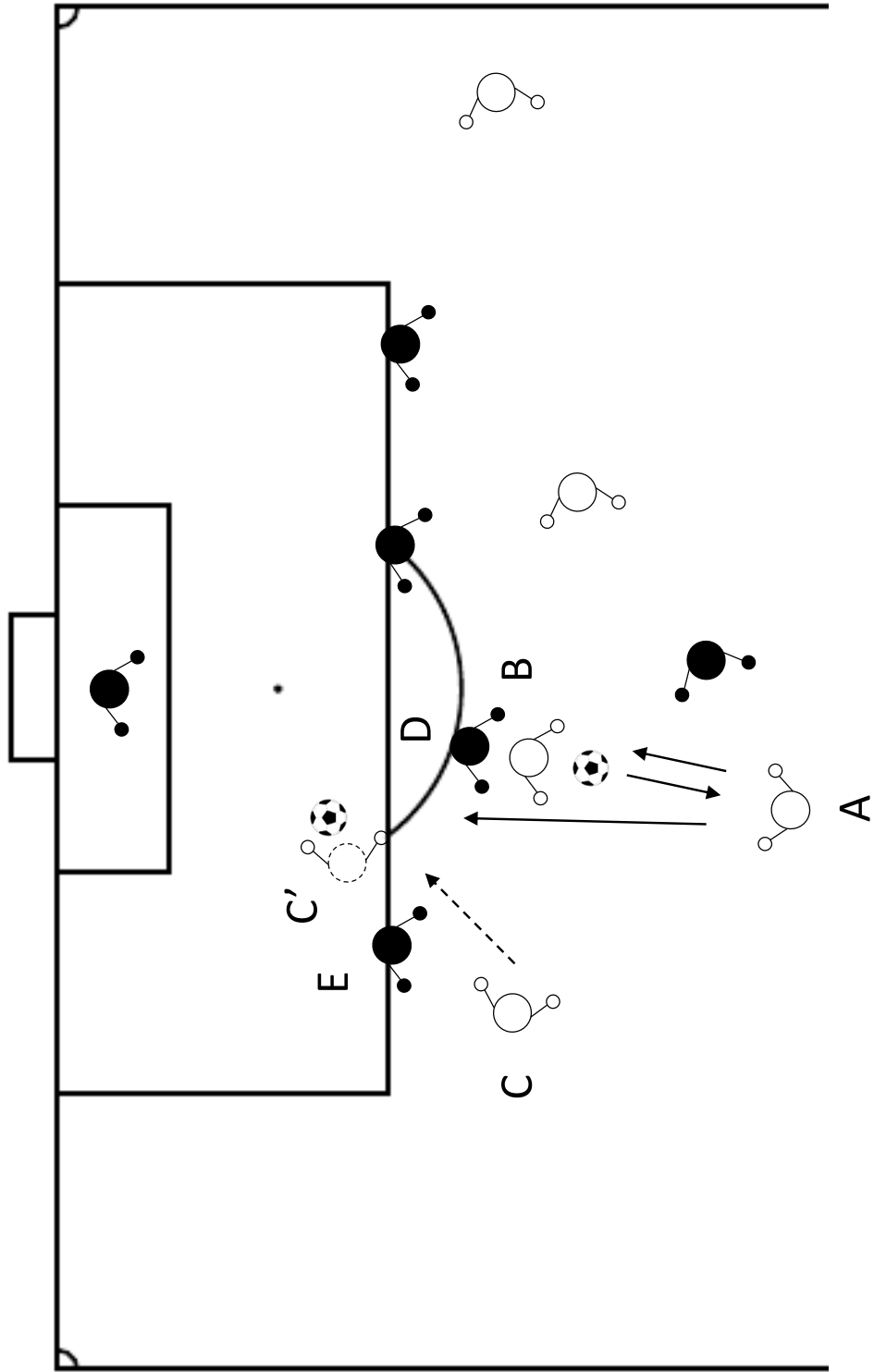


図 25 味方と敵の遠近問題

次に、味方と味方の遠近問題を取り上げる。これは連係プレーを創発させるために必要な遠近問題であるといえる。たとえば図 26 は、A から B にパスをして B がワンタッチ（フリック）で C へパスをする場面である。これは、いわゆる三人目の動きによる崩しの場面である。三人目の動きとは、出し手と受け手の二者関係ではなく、出し手（一人目）と受け手（二人目）、さらにその先に存在するもう一人の受け手、すなわち三人目の味方の動きを表す言葉である。図 26 の場合、C が三人目の動きにあたる人物となる。三人目の動きによって連係プレーを創発し、成立させるためには、この場合 A は B と C の遠近をどのように感じているのかが重要になる。仮に、A が B と C の隔たりを「広い」ないし「遠い」と感じれば三人目（C）の動きを利用して敵の守備陣形を崩そうとは意識しないと考えられる。つまり、C にボールがつながることを意識して B にパスをすることはないと見える。しかし、A が B と C の隔たりを「狭い」ないし「近い」と感じるのであれば、三人目の動きを利用して敵の守備陣形を崩すことを意識してパスを発生させるであろう。このように、パス発生において私と味方の遠近だけではなく、味方と味方の遠近も極めて重要になる。それゆえ、連係プレーを創発させるためには出し手は味方と味方の遠近を感じなければならぬのである。

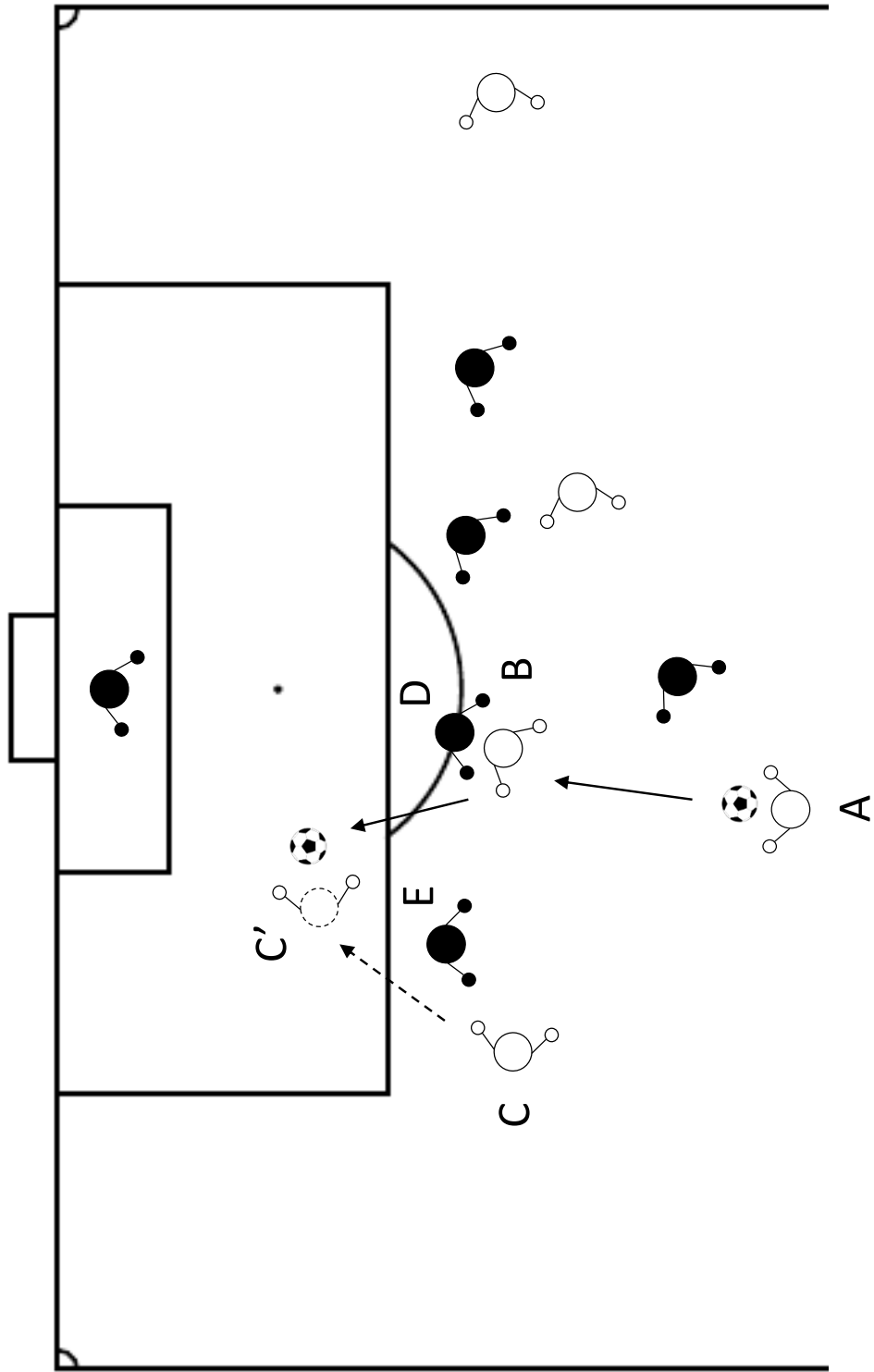


図 26 味方と味方の遠近問題

最後に、敵と敵の遠近問題を取り上げる。図 27 のようなスルーパスを発生させる場面で、もし A が敵 D と敵 E の隔たりを「広い」ないし「遠い」と感じれば、その間隙を突くパスを発生させるといえる。しかし、A が敵 D と敵 E の隔たりを「狭い」ないし「近い」と感じれば「その間隙を狙う」といった意識は生じないといえる。図 27 のような敵と敵の間隙を突くスルーパスは敵チームにボールを取られる可能性は高くなるが、そのリスクを負ってでも得られる価値は大きい。すなわち、図 27 のような場面で敵と敵の間隙を突くことができれば、敵の GK と 1vs.1 の状況を創り出すことができ、得点の可能性を高めることができるのである。

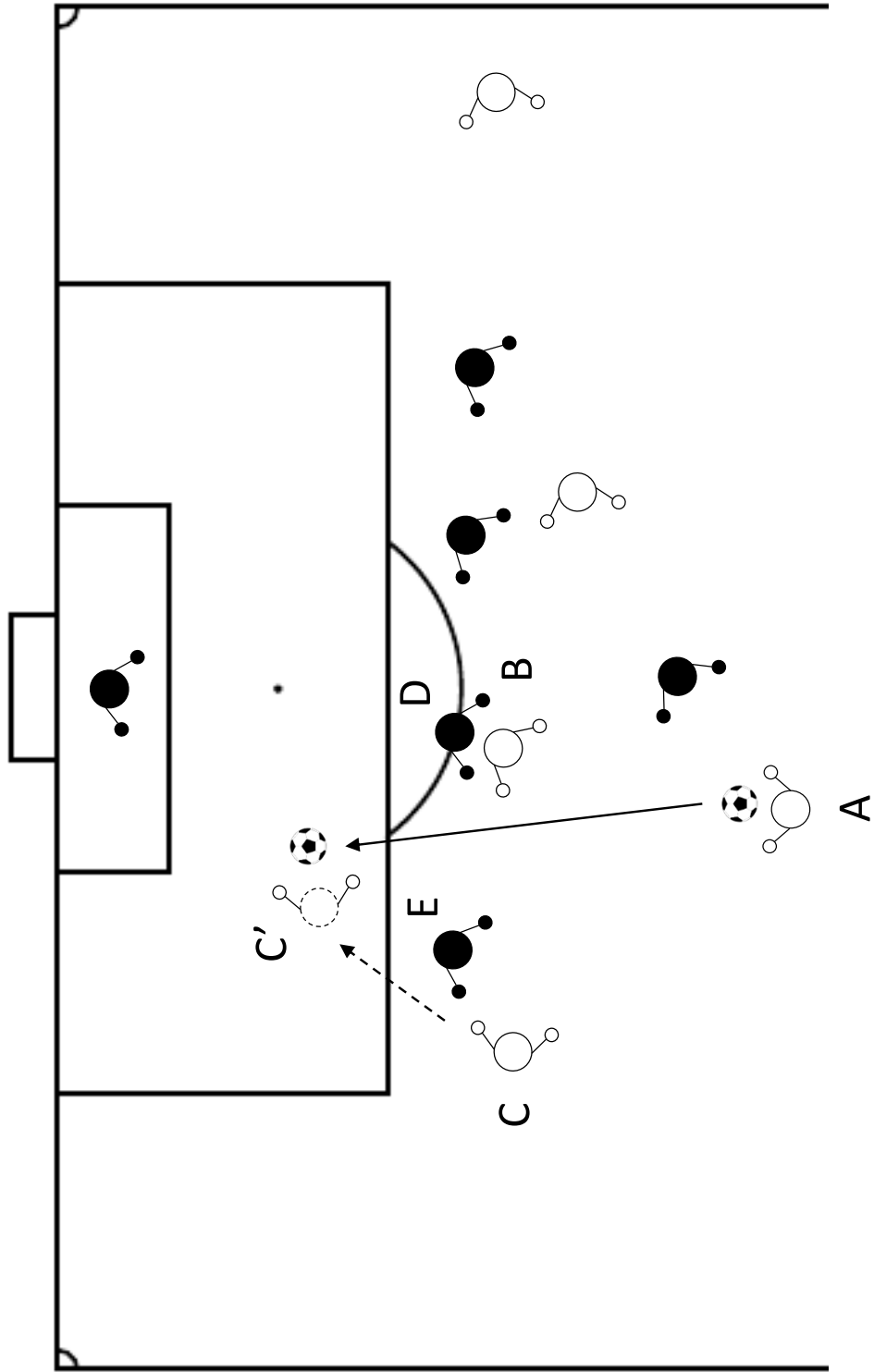


図 27 敵と敵の遠近問題

サッカーは敵のゴールにボールを入れることで得点となるスポーツであるため、敵のゴールまでボールを運ぶ必要がある。その際、守備側の選手はゴールへボールを運ばせないことを優先しながら守る。極論、守備をする場合、自陣ゴール前にボールを運ばせなければ得点を取られることはない。そのため、対戦相手が自チームよりも格上であると目される場合、自陣に引いて守備陣形を整えてボールをゴール前に運ばせない守備戦術（リトリート）を採用することもある（図 28 参照）。このような場合、攻撃側の選手は敵と敵の間隙を突かなければ相手ゴールにボールを運ぶことはできない。図 28 のように A から B へ直接パスをすることができなければ、一度 C にパスをすることによって敵の守備陣形を変化させてから攻撃をすることが有効であるといえる。また、A から C へパスをして、C と B のワンツーによってサイドから攻撃をすることで守備陣形を突破することも可能である（図 29 参照）。しかし、この場合も最終的には敵と敵の間隙を突かなければボールを前に運ぶことはできない。このように、サッカーでは敵のゴールまでボールを運ぶためにはどこかのタイミングで敵と敵の間隙を突く必要がある。それゆえ、出し手は敵と敵の遠近を感じなければならないのである。

これまでに、私と味方、私と敵、味方と敵、味方と味方、敵と敵の五つの遠近問題を取り上げてきたが、これらは決して独立して存在しているわけではない。五つの遠近問題は常に絡み合いながら存在し、出し手はこれらの遠近を常に感じていなければならないのである。「パスを出す者は味方の動きや位置を考慮するのはもちろん、相手の位置や動きも配慮に入れてパスを出すタイミング、ボールの速さと方向を選んでパスしなければ良いパスは成功しない」（多和ほか、1997、pp.120-121）のである。

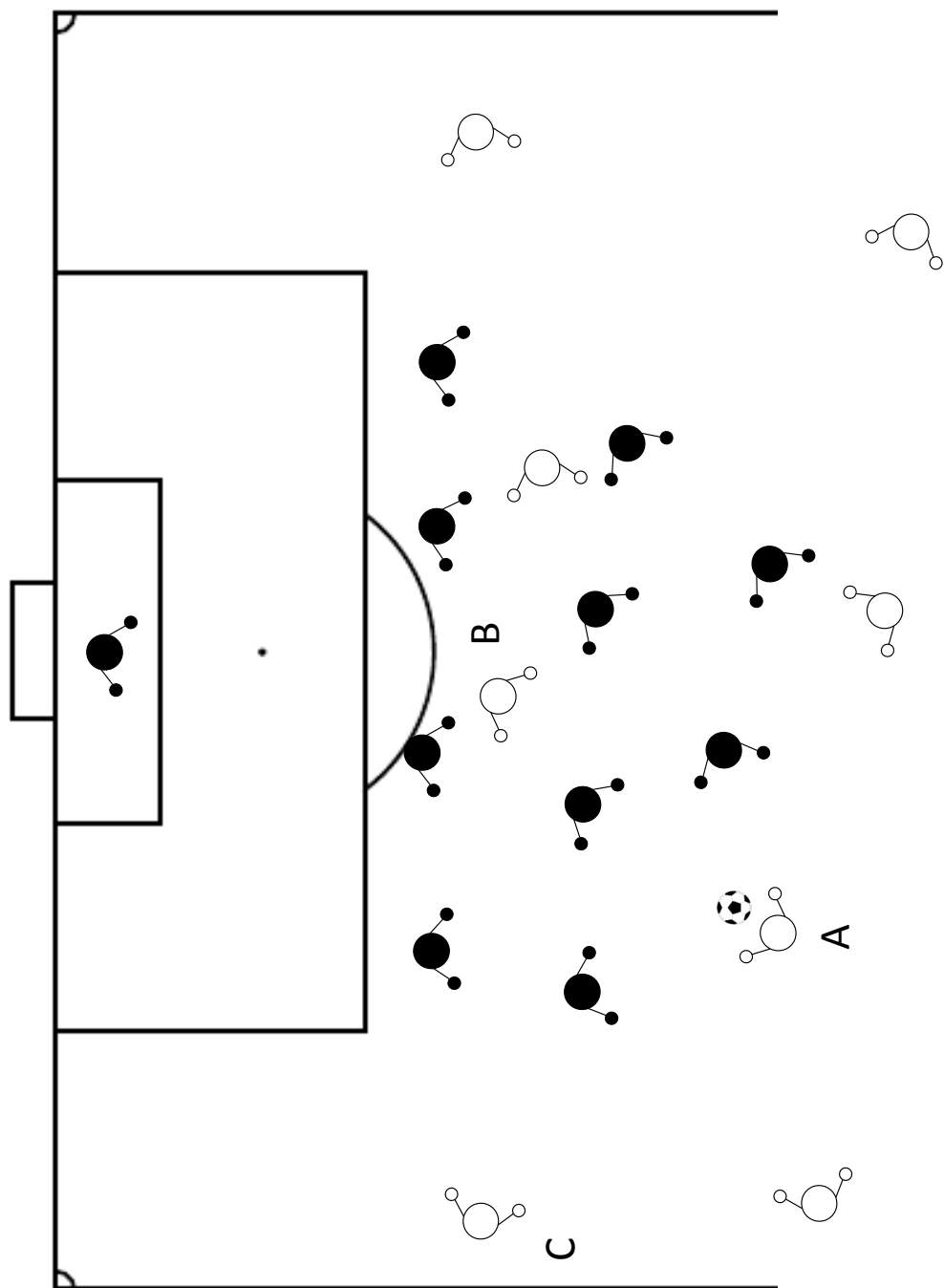


図 28 リトリート戦術を採用した選手の位置関係の一例

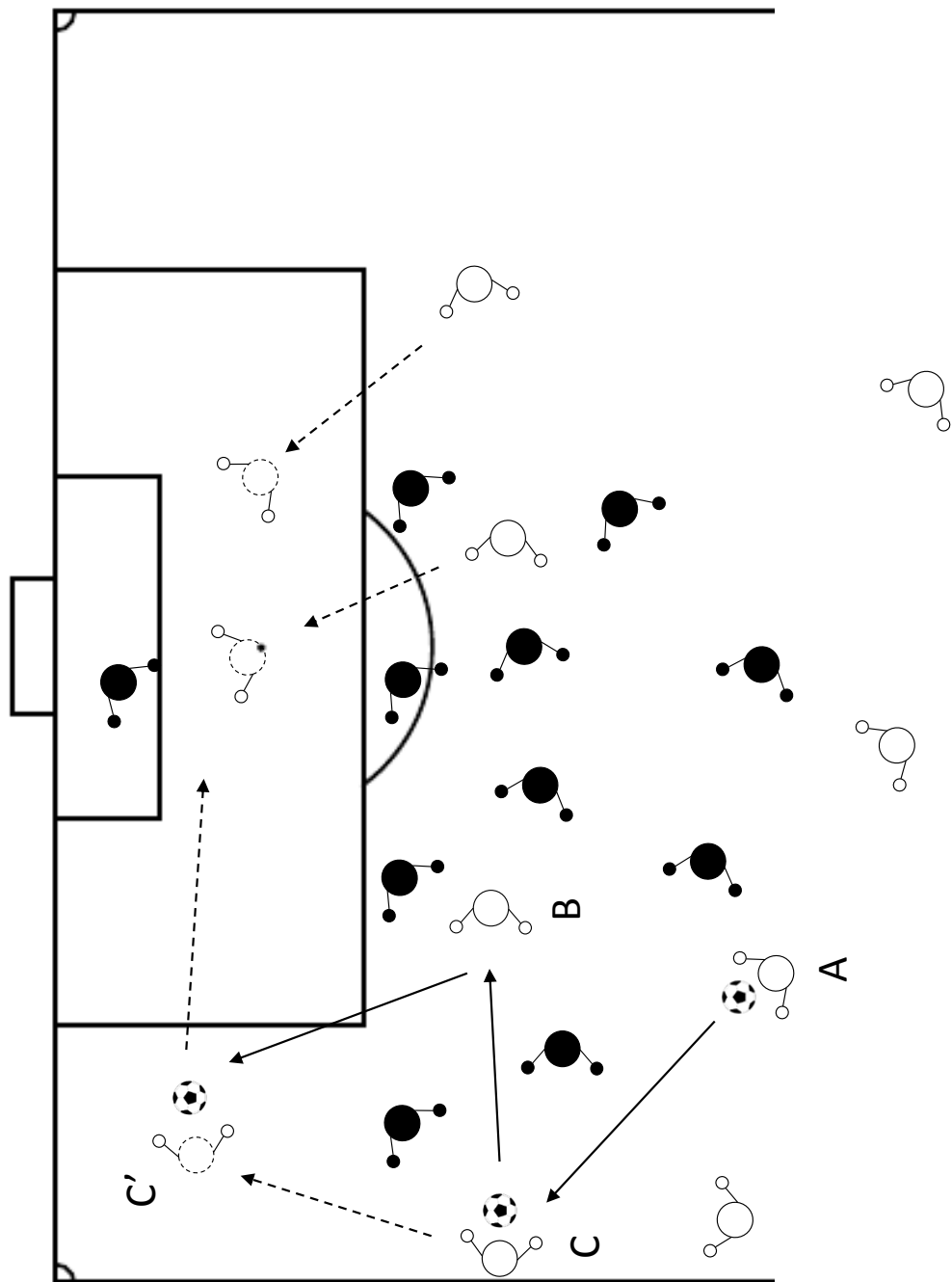


図 29 サイドを活用した守備陣形突破の一例

(2) 時間的遠近感—好機までの〈遠近〉を感じる能力—

これまでは空間的遠近感の問題を取り上げてきたが、ここでは時間的な問題として遠近感を取り上げる。一般に、遠い、近いという言葉は空間的な問題だけを扱っているように考えられているといえる。しかし、「原現象としての遠い、近いということは、今ここの私の時間意識も空間意識も渾然未分として自我身体に溶け込んでいる」(金子, 2005b, p.175)とされている。つまり、「動感化される遠近感は単に空間性だけが意味されているのではなく、その地平には時間意識の遠近感も同時に居合わせている」(金子, 2009, p.198)とされている。したがって、動感時間意識の領域でも遠さ、近さが問題にされるのである。もちろん、これは時間的的定位感やその他の能力と深く関係している。そのため、時間的的定位感と関連づけられて論証されることになる。

ここで意味する時間的遠近感とは、私の身体が、この後生じる可能性のある局面に対し遠さ、近さを感じる能力とされる。ここでは、〈絶対的今〉を基点にして、未来で起こり得る局面がまだ遠いのか、すぐそこまで来ていて近いのか、という動感時間意識が問題にされる。

ここでは敵のコーナーキックからカウンターを仕掛ける場面を取り上げる。敵のコーナーキックを味方が跳ね返して自陣ペナルティーエリアの外にいた A にボールが渡り、A は B へパスをする (図 30 参照)。この場合、A は味方 B と敵 C の走るスピードなどを考量して、スペースへパスをすれば味方 B はそのパスに追いつき、さらに敵の GK と 1vs.1 の状況を創ることができると感じるから B へパスをすると考えられる。もちろん、敵の GK と 1vs.1 の状況を創れないとしても、敵陣に深く切り込める可能性があると感じて B へパスをすることもある。サッカーでは、敵の GK と 1vs.1 の状況は得点を取れる可能性の極めて高い状況であると考えられている。そのため、この場面で A は好機を迎えられると感じれば B にパスをするといえる。そして、「好機を迎えられる」という感じが私の身体に生じるのは、好機が未来予持されているからに他ならないといえる。つまり、出し手は動感時間意識において好機が〈絶対的今〉に近づいてくる、「好機が近い」と感じているということである。

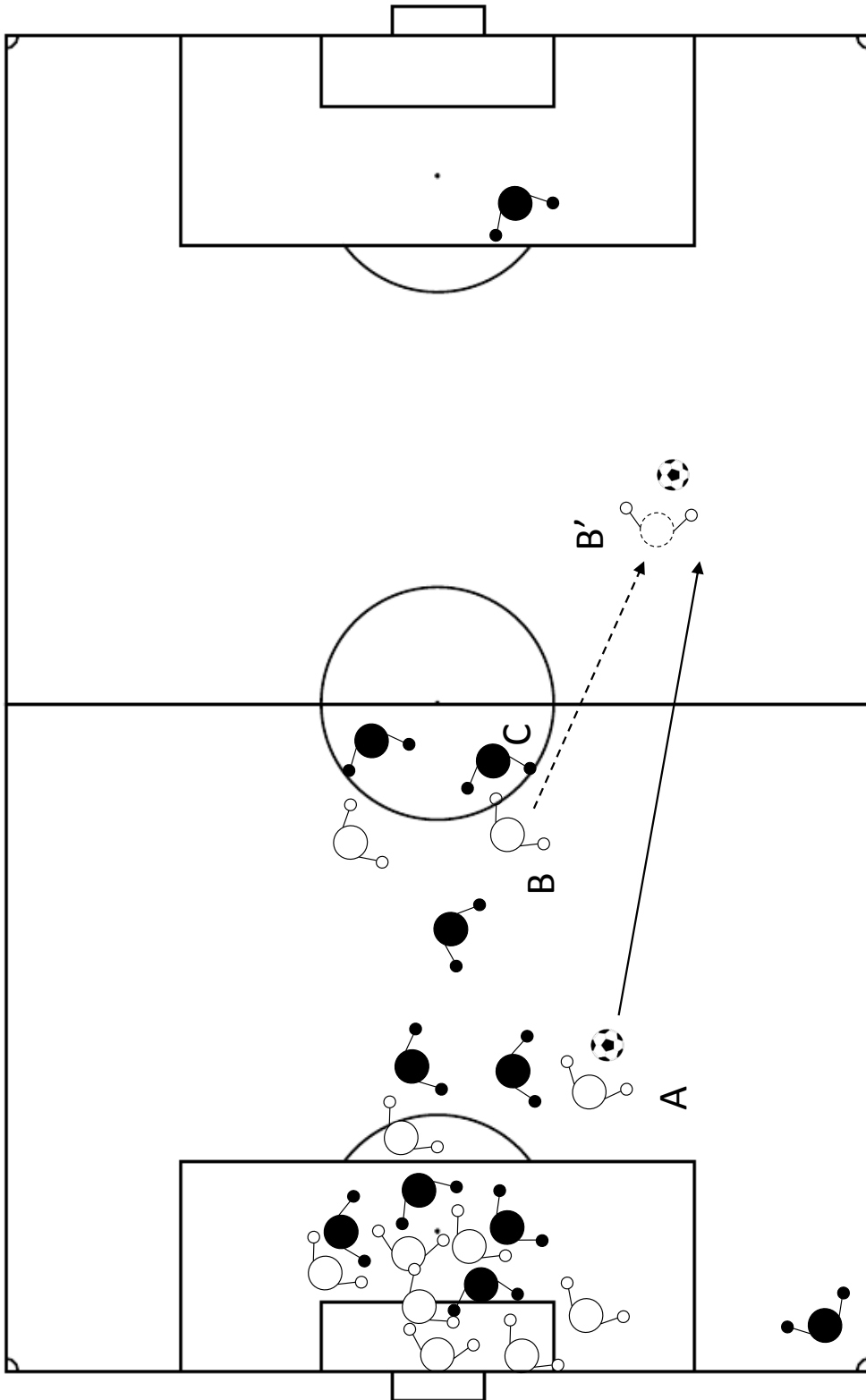


図 30 カウンターの一例

この場面において、Aは敵のGKと1vs.1の状況を創り出すことができないと感じるのであれば、Bが矢印の方へ走り出していたとしても、AはBに対してパスをすることはないといえる。その際、Aは「好機が近い」と感じていないといえる。言い換えれば、好機をまだ迎えることはできない、「まだ遠い」と感じているといえるのである。もちろん、Aは好機への近さを感じていてもBにパスをしないこともあるといえる。たとえば、「Bにパスをしても良いが、味方の上がりを待つためにドリブルをしよう」、あるいは「敵を喰いつかせるために、少しドリブルをしよう」といったことである。そのため、「好機が近い」と感じたとしても、その好機よりもより良い状況を創り出せる可能性が予期されれば、パスをしないこともあるといえる。したがって、「好機が近いからパスをする」、あるいは「好機が遠いからパスをしない」といったように即断することはできない。

試合中、出し手は動感時間意識で好機が〈絶対的今〉に近づいているのか否かを感じているのである。カウンターで縦パスを発生させる場合や敵陣ゴール前でスルーパスを発生させる場合、出し手は「好機が近い」と感じてパスを発生させているのである。もし好機を感じることはできなければ、いつまでも得点チャンスを創り出すことができない。得点を取るために、出し手はシュート場面ないしその前段階を含めた好機が〈絶対的今〉に近づいて来ることを感じなければならぬのである。したがって、出し手は好機を創り出すために好機までの遠近を感じなければならぬのである。

3. 気配感の分析

(1) 気配感の解釈

『そんな感じがする』とか『そんな気配を感じる』といった運動感覚能力の重要性について、実践現場のもつ問題意識は、運動分析者の研究意欲を誘わないし、いわゆる科学的分析になじまないから敬遠されることが多い」（金子，2002a，pp.477-478）といえる。しかし、指導現場において、「背後から迫る敵の気配に何も感じ取れないプレイヤーは致命的な運動感覚能力の欠落であることに異を唱える人はいないだろう」（金子，2002a，p.475）。気配とは不確かで漠然としていて捉えどころがないが、気配を感じる主体にとって「そう感じてしまう」ことは疑いようのない事実なのである。スポーツ実践現場では、「多岐的な経験を積み重ねた有能な監督は、まずいゲームの流れに入りそうな気配を敏感に感じ取り、選手たちの気配感の志向形態を見分けることもできる」（金子，2005b，p.175）という事実がある。

われわれは、日常生活でも「なんとなくそんな感じがする」、「そんな気がする」という経験をしている。しかし、気配を感じることについての内実は明らかにされていないといえる。そこで、ここでは金子の言葉を頼りに気配を感じることの内実を明らかにすることによって、気配感をどのように解釈すべきなのかを明確にする。

金子は「気配感能力とは、方向不定の志向性である〈気配〉を感じ取ることのできる体感身体知」（金子，2005b，p.10）と述べている。この記述から、金子は気配と呼ばれる概念を方向不定の志向性と規定していること、そして、気配を感じ取るとは方向不定の志向性を感じ取ることであり、それができる能力を気配感としていることが読み取れる。では、パス発生の際に出し手は、どのように方向不定の志向性、すなわち気配を感じ取るのであろうか。気配感を理解するためには、気配の問題とそれを感じ取る能力の問題にわけて分析することが良いと思われる。

まず、気配の問題を扱うことにする。気配が方向不定の志向性ということは、これは特定の対象に意識が向けられていないことを表しているといえる。たしかに、「なんとなくそんな感じがする」という場合、感じ取られる対象は漠然としていて不明瞭である。したがって、気配を感じる際に、われわれは特定の対象に対して能動的に意識を向けているわけではないといえる。しかし、なんとなく「そんな感じ」を感じてしまっているのである。そうすると、気配の問題を意識の顕在領域（能動領域）で捉えることはできないと考えられる。

ということは、われわれは気配を地平⁵⁴における動感意識現象として捉える必要があるといえる。なぜなら、意識作用と意識内容是一对となるため、能動的に意識を分散させることはできないとされているからである⁵⁵。ヘルト（2000，p.37）は地平を「可能的経験

54 地平／可能的経験の遊動空間／受動領域

これらは同様の意味として捉えることができる。つまり、いずれも「意識せずに意識されている世界」のことを表している。本論では、各箇所での記述内容が読者に理解されやすくなるように使い分けることにしている。

55 たとえば音楽を聴きながらメールを打つ場合、メールを打つことに能動的意識（能動的志向性）が向けられているならば音楽は意識の背景（受動領域）で生じることになる。逆に、音楽を聴くことに能動的意識（能動的志向性）が向けられているならばメールを打つことが意識の背景（受動領域）で生じることになる。そのため、音楽を聴くことに能動的意識（能動的志向性）が向けられていると、メールを打つことができなくなるであろう。もしくは打ち間違いをすることになるといえる。音楽を聴きながらメールを打つことができるのは音楽を聞き流しているからであり、その際には能動的意識（能動的志向性）はメールを打つことに向けられているのである。

の遊動空間」ともいい、意識世界の広がりをおれわれに想起させていると考えられる。いづれにしても、われわれは気配を地平の問題として理解することができるといえる。では、このような気配を感じ取る能力はどのように理解されるべきなのであろうか。以下では、気配を感じ取る能力の問題が取り上げられる。

山口によれば(2002, p.114)、自己意識を伴わないで、いわば起こっていることだけがただ受け取られている場合の意識活動を受動的志向性と呼ぶことができるという。ただし、ここで意味する受動という表現は、「文法の受け身という受動態ではなく、〈独りでの自ずから〉という自発性の意味である」(金子, 2015a, p.64)。つまり、われわれ人間は意識の受動領域において、なんらかの対象に向かって、すでに意識が向かってしまっているということが生じているとされているのである。そして、受動的志向性によってなんらかの対象を感じ取ってしまっているため、「なんとなく感じる感じ」が生じるといえるのである。では、なぜ、われわれは「なんとなく感じる感じ」を感じ取ることができるのであろうか。

たとえば「背後から迫りくる敵」を「なんとなく」感じ取ることができるのは、受動的志向性によって敵を感じ取ってしまっているからであるといえる。そして、「なんとなく」敵を感じ取るからこそ迫りくるのがわかるのである。つまり、敵(その敵が何をしようとしているのかなど)を受動的志向性によって感じ取っているため、「この敵はボールを奪いに来ているな」といったことがわかるのである。言い換えれば、受動的志向性によって敵を感じ取ることによって、地平で背後から迫りくる敵が粗描されるのである。また、背後から敵が迫りくる気配が徐々にありありとしてくるのは、地平で粗描された実現される可能性が徐々に鮮明になってくるからであるといえる。「あらゆる志向的体験には、まさにいま与えられている対象から注意を別の対象に向けるという可能性が属している」(ヘルト, 2000, p.37)ため、われわれは受動領域で生じている動感意識現象を能動領域で生じさせることができるといえる。

しかし、サッカー未経験者ないしサッカー初心者、また、幼児や小学生などは受動的志向性が働いてしまっているもの、その機能によって可能的経験の遊動空間に存在する何か(対象)を把握することができない、あるいはその何か(対象)に基づいて実現される可能性を粗描することができないため、試合中に気配を感じるができないといえる。つまり、サッカー未経験者ないしサッカー初心者、また、幼児や小学生などは気配感と呼ばれる運動能力が極めて低いのである。一方で、サッカー経験者は「悪い流れになりそうだな」、「良い流れになりそうだな」、「敵がスライディングをしてきそうだな」といっ

た気配を感じ取り、実現されうる可能性を粗描できるからこそ、それに備えて動きを発生させることができるといえる。

選手は可能的経験の遊動空間に受動的志向性を張り巡らせている。そのため、試合中に能動的に意識を向けることなく何か（対象）を感じ取ることができる。たとえ能動的志向性を働かせていたとしても、受動的志向性が働いてしまっているため、われわれは気配を感じ取ることができるのである。このように、可能的経験の遊動空間において、受動的志向性はすでにあらゆる方向へ向けられているのである。

以上のように、本論では気配を感じ取るとは、受動的志向性によって「何か」（対象）を把握した瞬間にその対象を感じることに理解することにする。そして、気配感は、受動的志向性を広く張り巡らせ、それによって把握された「何か」を敏感に感じ取ることによって実現されうる可能性を粗描できる能力、と理解することにする。

(2) パス発生における気配感—情況から気配を感じる能力—

では、パス発生の際に出し手の受動的志向性によって何が把握された瞬間にどんな気配を感じ取るのであろうか。ここでは、パス発生における気配感が明らかにされる。

パス発生の際、出し手は「味方にパスがつながる」と感じているからパスを発生させる。試合中、たとえ「パスがつながる」と思わなくても、受動的にそう感じているからパスを発生させるのである。翻って、出し手がパスを発生させないということはパス以外の動きを発生させるための感じ（たとえばシュートやドリブルを発生させるための動感）を感じているからか、「パスがつながる」と感じていない、あるいは「パスがつながらない」と感じているからである。もし、「パスがつながる感じ」が私の身体に全く生じなければパスを発生させることはないといえる。仮にパスカットによって、あるいはパスミスによって味方にパスがつながらなかったとしても、出し手はパス発生の瞬間になんとか「つながる感じ」が私の身体に生じるからパスを発生させたといえる。したがって、パスが発生する場合には、ほんの僅かでも「パスがつながる感じ」が私の身体に生じているといえるのである。

ただし、この「つながる感じ」には度合いがあるといえる。つまり、「絶対にパスがつながる感じ」、「たぶんパスがつながる感じ」、「パスがつながらないかもしれない感じ」、「パスがつながらない感じ」といったように、いわばパスがつながる感じの確信の度合いが存在するといえる。たとえば、いわゆる対面パスのようなトレーニング状況では「絶対にパ

スがつながる」ことが前提となっているため、選手は「絶対にパスがつながる」と確信してパスのトレーニングに取り組む。また、たとえば試合中に出し手が敵のプレッシャーをほとんど感じない状況であれば、「絶対にパスがつながる」と確信してパスを発生させることもあるといえる。しかし、敵陣ゴール前でスルーパスを発生させる場合、「絶対にパスがつながる」と感じてパスを発生させる場合もあるかもしれないが、「たぶんパスがつながる」、「パスがつながらないかもしれない（ただ、パスがつながれば決定機を創り出すことができる）」と感じてパスを発生させることの方が多いいえる。

このように、パス発生の際に出し手には「パスがつながる感じ」、そんな気配が生じているのである。そして、「パスがつながる感じ」には確信の度合いがあるのである。

では、どのように「パスがつながる感じ」が私の身体に生じるのであろうか。まず、受動的志向性が張り巡らされる可能的経験の遊動空間を明確にし、そのうえで、受動的志向性によって把握される「何か」（対象）を明らかにすることによって、パス発生における気配感が明らかにされる。

選手はピッチと呼ばれる競技空間でプレーをしている。そして、選手はピッチ状況を構成し、さらにピッチ状況を包含する試合状況も構成している。そのため、選手は試合状況に存在していることになる。状況の変化を読み取るためには、選手はピッチ状況および試合状況の意識対象を感じ取ることが必要である。言い換えれば、選手はピッチ状況および試合状況に意識を向ける必要がある。もちろん、選手は能動的志向性をピッチ状況および試合状況に向ける場合もある。たとえば、選手が自ら特定の敵や味方が何をしようとしているのかを探る場合、特定の他者に対して能動的志向性を向けることになる。そうすることによって、特定の事物を意識して（自覚して）感じ取ることができるからである。

しかし、選手は特定の対象に能動的志向性を向けるだけでなく、その際にも受動的志向性を働かせている。そのため、たとえばドリブルをしながらどこにパスをしようかを考えている際に、敵が背後から追いかけてきたことを感じ取って、ボールを奪いに來る敵を躲すことができるのである。また、選手は芝が剥げてしまっている場所や雨の日の場合には水たまりができてい場所などを、プレーをしながら感じているため、自然とグラウンド状態がよくない場所を避けてパスをすることもある。

このように、選手の受動的志向性はピッチ状況および試合状況に向かっているのである。したがって、選手がプレーをする時空間、すなわちピッチ状況および試合状況が可能的経

験の遊動空間ということができるのである。ピッチ状況および試合状況に受動的志向性を張り巡らせることによって、選手はなんらかの気配を感じ取っているのである。

ということは、すでに第Ⅱ部、第1章の2で選手が状況を構成するための意識対象の構造が明確にされているように（図5参照）、選手の受動的志向性はピッチ状況および試合状況における意識対象に対して向かっていることになる。たとえば、背後からボールを奪いに来る敵を感じ取ることができるのは、その敵にすでに受動的志向性が向けられているからであるといえる。つまり、受動的志向性によって敵やその敵のねらいなどを感じ取り、「ボールを奪いに来ている」といったことが受動領域に粗描されるため、選手は敵の気配を感じ取ることができるのである。また、味方にパスがつながりそうな感じが生じるのは、その味方に受動的志向性が向けられて、「あいつならボールを止めてくれるだろう」といったことが受動領域に粗描され、それを感じているからである。

さらに、好機の遠近を感じられるということは、その際に、選手には「好機が近づいてきそうだな」といった、そんな気配を感じることができるからであるといえる。このように、好機の気配を感じ取ることができるのは、可能的経験の遊動空間に張り巡らされた受動的志向性によって状況の変化がその都度粗描され、その変化の過程から徐々に「好機が近づいてくる」といった感じが身体に生じるからであるといえる。もちろん、「良い流れになりそうだな」、「悪い流れになりそうだな」といった気配、いわゆる試合の流れはまさに受動的志向性によって次の状況が粗描されているからこそ、選手はそんな気配を感じることができるといえる。

選手は私の身体を中心にしてピッチ状況および試合状況と呼ばれる可能的経験の遊動空間に受動的志向性を張り巡らせている。そして、選手が状況を構成するための意識対象に受動的志向性が向かっていることによって、たとえば敵が迫り来る気配、味方がサポートにいる気配といった他者の気配を感じることができる。また、「良い流れが来そうだな」、「流れが悪くなりそうだな」といった試合の流れと呼ばれる気配を感じることができるのである。

もちろん、サッカーにおける気配を感じることができるのか否か、またどのような気配を、どのように感じることができるのか、といったことはこれまでの身体的経験に依るのである。そのため、サッカー初心者やサッカー経験の浅い選手は背後から迫り来る敵を感じることができずにボールを奪われてしまうことになる。また、初心者や経験の浅い選手はどのような試合の流れになりそうなのか、といった試合の流れの気配を感じることがで

きないといえる。そのため、たとえば続けて何度も敵に攻撃されている場合に、経験の浅い選手は「このままでは失点してしまうかもしれない」、そんな気配を感じることができずに、キーパーに安易にバックパスをしてしまったりするといえる。

しかし、サッカー未経験者やサッカー経験の浅い選手が気配を感じられないわけではない。たとえば、鬼ごっこをしている際に、子どもたちが逃げ続けることができるのは、自分を追いかけてくる鬼の気配を感じることができるからであるといえる。しかし、サッカーの場合、ピッチ上にいる複数の敵の誰がボールを奪いに接近しているかは明確とはいえない。敵がそばにいても、その敵はボールを奪う気がない場合もあるからである。したがって、サッカーにおける気配を即座に感じ取れるようになるためには、トレーニングによってサッカー選手としての気配感を養う必要がある。

第5章 〈パスの知〉における戦術力の分析

1. 二義的な戦術という言葉を確認にする必要性

スポーツにおいて、戦術 (Taktik/Sporttaktik) は「競技スポーツにおける達成を規定する要因」(レーティツヒ編, 1981) とされている。そのため、戦術は指導者と選手にとっては極めて重要になる。ただ、戦術に関して若干の混乱があるように思われる。その混乱とは、戦術の理解における実践と理論ということができる。

會田 (2015, p.487) によれば、「球技における戦術は、最もよいゲーム結果を得るために、相手の行動やゲーム状況に応じて自らの行動を調整し、個人で、または味方と協力して行う具体的・実践的な行為もしくは行為の事前計画と捉えられる」とされている。しかし、具体的・実践的な行為と行為の事前計画の両方を同義として捉えることはできないといえる。なぜなら、戦術を行為として捉えるならば行為を発生させるための能力、すなわち身体知が必要になる。一方で、戦術を事前計画と捉えるならば身体知は大きく影響しないと考えられる。むしろ、理論知が必要になると考えられる。それにもかかわらず、一般には、具体的・実践的な行為を狭義の戦術、行為の事前計画を広義の戦術概念に含めている (會田, 2006, pp.178-179)。この場合、どちらも同じ戦術の概念のなかに含まれることになる。しかし、スポーツ運動学では身体知と事前計画を同じ概念に含めることはできないといえる。

したがって、改めて「相手にどのように対応して戦うか」(金子, 2005a, p.255) ということを、「机上プラン的な営みとして主題化される」(金子, 2005a, p.256) 戦術理論として捉えるのか、それとも「発生論的概念としての戦術、より正確に言えば、〈戦術力〉」(金子, 2005a, p.256) として身体知の問題圏で捉えるのかを明確に区別する必要がある。戦術研究を行うに当たって、その対象を明確にするために、内山 (2007, pp.135-136) も、スポーツ競争の指揮に関する理論とスポーツ戦術行動を区別している。このように、戦術を理論の問題圏で捉えるのか、能力の問題圏で捉えるのかは、その対象を明確にするうえで極めて重要になる。したがって、戦術を理論としての戦術 (tactics as theory/tactics/team tactics/individual tactics) と能力としての戦術 (tactics as ability/the ability that I can carry out the tactics/taktische Fähigkeit) を区別する必要がある。

(1) 理論としての戦術

チャナディ (1994, p.237) によれば、「戦術とは、与えられた試合条件のもとで最大の効果が発揮できるように、いかにプレーを計画的に、そして合理的に行うかを指示するものである」とされている。さらに、戦術は個人戦術と集団戦術に分類され、後者はチーム戦術とチームの一部が使う種の戦術に分類される (チャナディ, 1994, p.237)。つまり、個々の選手の戦術の組み合わせが、ペアによる戦術、グループによる戦術、チームによる戦術に発展する (多和ほか, 1997, p.75) ため、集団戦術は個人戦術の集合体であると理解することができる。このように、一般には、戦術は行為の事前計画として理解されているといえる。「それゆえ、これまでに戦術トレーニングでは戦術に関する知識や情報を提供し、これに基づいてゲーム状況を評価する能力を高めること」(朝岡, 2015, p.471) に力点が置かれてきたといえる。

実際に、たとえば指導者が「次の試合に向けての戦術を確認しよう」という場合、対戦相手に対してどのように戦うのか、という理論的方法が呈示されることになるといえる。次の試合に向けたミーティングでも、指導者から選手に対して、敵チームのフォーメーションや注意すべき選手、敵チームの攻め方、守り方の特徴などの情報が提供される。そして、それに対して、自チームはどのように戦うのか、ということが攻撃ならびに守備の観点から呈示される。これがチーム戦術であるといえる。

チーム戦術を大枠として、下位構造にペアおよびグループ戦術が位置づけられる。たとえば4バックで戦いに挑むにあたって、「右サイドバックが上がったら(攻撃参加したら)左サイドバックは中に絞ろう」といったことが守備陣のグループ戦術といえることができる。そのため、ディフェンダー、ミッドフィルダー、フォワードといったようなポジションごとの戦術をグループ戦術といえる。また、センターバックとボランチといったように、局面や位置関係によってグループ戦術も必要になる。

そして、戦術の最下位構造として個人戦術が位置づけられる。たとえば指導者がボランチの選手 A に対して、「攻撃の際にはセンターバックからボールをもらって、サイドにボールを散らしてほしい」という指示内容が個人戦術であるといえる。

もちろん、これらの戦術は独立しているわけではなく常に関わり合っている。たとえば上述されたように、ボランチの選手 A がセンターバックからボールをもらって、そのボールをサイドに散らすためには、当然、センターバックからボールをもらう必要がある。そのため、センターバックの選手には「なるべくボランチの A にボールを預けてくれ」とい

ったような指示を出すことになる。さらに、ボランチの選手Aからサイドにボールが散らされるのであれば、サイドの選手はタッチライン際に開いて幅を創る必要もあるし、サイドを駆け上がる必要もある。そして、これらの計画は、チーム戦術における攻撃戦術として「サイドを有効にを使って攻撃をしよう」ということにつながるのである。ただし、これらの戦術は指導者の戦術的思考によって考え出された戦術ということができる。

この他に、選手自身も試合に備えて、また、試合中にどのように敵を攻略するのかについて考えて自身の戦術を練っている。選手自身が戦術的思考を働かせることによって自身の戦術を計画、立案するのである。したがって、戦術理論は指導者が計画した戦術だけではない。戦術理論には、選手自身が考えて計画した戦術も含まれるといえるのである。

当然、選手は試合をするにあたって、チーム戦術を基にしながら自分の役割や次の試合で何ができるかなどを考える。たとえばミーティングで「敵のディフェンスラインは高いから敵の裏を積極的にねらおう」とチーム戦術が呈示されたとする。この際に、たとえばフォワードならば「敵のディフェンスラインが高いならば裏へ走り出そう」といったことを考えるであろう。さらに、「どうすれば敵のディフェンスラインの裏を取れるかな」と考えるであろう。そして、実際に試合をしてみると、事前のミーティングの通りに敵のディフェンスラインが高いため、その裏へ抜ける動きを繰り返すことができたとする。しかし、後半が始まると、敵はディフェンスラインを低く設定してきたとする。この場合、試合をしながら敵の戦い方に対して、自分なりに考えて別の方法によって得点を取ることを目指すことも必要になる。このように、選手自身がどのように戦えば敵を攻略することができるのかを考えることが、選手自身が考えて計画した戦術、すなわち個人戦術ということができる。そして、どうすれば敵を攻略できるのかを選手自身が考えることを、選手の戦術的思考ということができる。

以上のように、理論としての戦術、すなわち戦術理論は指導者ないし選手の戦術的思考によって生み出される。したがって、戦術理論とは、指導者ないし選手の戦術的思考によって生み出された敵を攻略するための理論的方法ということができる。もちろん、戦術理論はチーム状況（怪我人の有無や選手のコンディションなど）やどのような能力をもった選手がいるのかといったことに関連していることを付言しておく。

(2) 能力としての戦術

戦術の理解に欠くことができないのは実戦であることは当然であり、戦術が机上の空論になってしまえば話にならない（多和ほか，1997，p.71）。そのため、選手はいかにして相手を苦しめ、いかにして味方を有利な状況にするか（多和ほか，1997，p.74），ということを実際にできなければならない。そして、指導者ないし選手自身が計画した戦術を実際に選手が〈できる〉ためには能力、すなわち身体知が不可欠になる。

たとえば上述したように、ボランチの選手 A に対して、指導者が「センターバックからボールをもらって、サイドに散らしてほしい」と要求したとしても、選手 A がセンターバックからボールをもらうことができない、あるいはボールをもらってもサイドにボールを散らすことができずに敵にパスカットをされてしまったら、そのチーム戦術は意味をなさない。また、選手自身が、敵との 1vs.1 の状況において、「この敵を抜いてセンターリングを上げよう」としたとしても、それを実現することができなければ、その個人戦術は意味をなさない。

したがって、選手には戦術ないし戦略を有効かつ適切に遂行できる創発身体知が必要になる。戦術ないし戦略を有効かつ適切に遂行できる、さらに「どんな状況の変化、どんな相手のとっさの動きの変化にも間髪入れずに、同時的にその戦術を即興できる能力」（金子，2005a，pp.256-257）が、発生論的概念としての戦術、すなわち「戦術力」（金子，2005a，pp.225-227）なのである。そのため、戦術力では「刻々と変化する周界状況に応じて、ある選択と決断を行い、そのように〈動ける〉ことが主題化されることになる」（金子，2002a，p.499）のである。

しかし、戦術ないし戦略を遂行するとはいえ、選手は「敵がボールを取りに来たら、その敵を躲して・・・」といったように、論理的思考を働かせてから動くわけではない。戦術力に関するプレーについて、イニエスタは以下のように証言する。

「フィールド上では考えるために与えられた時間は非常に少ない。だから、ボールを受ける前段階として頭の中に次のプレーのイメージができ上がっていなければ、相手にボールを奪われてしまう可能性が高くなる。ただし、そのイメージの浮かび方は、『考えてから浮かんでくる』のではなく、『パッと浮かんでくる』というものだ。しかもイメージは 1 つではなく複数あり、その中から最適と感じたプレーを瞬間的に選択して実行するという感じだ」（イニエスタ，2015，p.15）。

このように、選手は「〈感じる〉と同時に〈動く〉」（金子，2002a，p.509）のである。それゆえ、選手には「対人の即興能力，対状況の即興能力」を身につけた「融通無碍な戦術力」が必要になる（金子，2005a，p.257）。

能力としての戦術を戦術理論と明確に区別するためには、戦術力の〈力〉という言葉が重要になると考えられる。スポーツ運動学では、戦術力を含め、競技力ないし技術力における〈力〉は「今ここで私が動けるといふ現前の『私の身体』に与えられている『ちから』（Macht）なのであり、…（中略）…それは、現実における射映の地平性さえも即座に直観に移すことのできる可能性としての能力を含意」（金子，2002a，p.465）していると理解されるべきであろう。すなわち、戦術力の〈力〉にはフッサールのいう *Vermöglichkeit*（能力性）が含意されるのであり、〈できる〉が意味されるのである。したがって、能力としての戦術，すなわち戦術力は計画，立案される戦術理論や戦術的思考力とは異なるのである。

以下では、パスの出し手の能力としての戦術，すなわち戦術力が明らかにされる。

2. パス発生を可能にする戦術力

(1) 次の状況を構成する能力

パスによって新たな意味が発生する。出し手が何らかのねらいをもって味方にパスをする場合はもちろん、結果的にパスになってしまう場合でさえ、その行為が新たな意味を発生させてしまうのである。行為そのものが意味であるため、出し手は一つのパスに意味を担わせる必要がある。

明確な意味を担ったパスの典型としてスルーパスをあげることができよう。スルーパスには、「好機を演出するための」パスといった意味が含意されている。そのため、スルーパスを出す前に、出し手にはパスをした後の好機が予め粗く描かれているといえる。予め好機が描かれているとはいえ、味方からボールを受ける前に、すでに好機が描かれていて、それを実現させるために味方からパスを呼び込み、パスを受けてからスルーパスをする場合もあれば、パスを受けた瞬間にとっさに好機が描かれる場合もある。とっさに好機が描かれてしまうのは、ボールを受ける前には別のところにパスをしようとして味方からボールを呼び込み、自分のところにボールが来るほんの僅かの際に、自分が予想していた状況よりも、スルーパスを出しやすい状況に変化していることが感じられるためであるといえる。

当然、どのような状況を描くことができるのかは他者の〈知〉と自己の〈知〉に依るといえる。たとえばゴールキーパーが自陣ペナルティーエリア付近から敵のディフェンスラインを越えるようなロングパスをした場合、そのゴールキーパーには敵のディフェンスラインの位置、味方フォワードの能力、さらに自身の能力（どれくらい遠くまで精確にボールを届けることができるのか）などが感じられ、ロングパスの後に「味方が敵のディフェンスラインを突破していること」が予め粗く描かれているからであるといえる。

また、「今の状況がどうなっているのか」ということも関係している。上記の例の場合、たとえばトーナメント戦で、延長に突入し、試合時間が残り5分を切り、0対1で負けているならば、なるべく早く前線へボールを届けることが描かれてしまうであろう。翻って、勝っているチームのゴールキーパーが同様にボールを保持しているならば、急いで前線にボールを届ける必要はなく、そばの味方にパスをするであろう。

したがって、次の状況を構成するためには「今の状況がどうなっているのか」、また「これまでの状況はどうだったのか」を感じる必要がある。そのため、試合状況を把握する能力、すなわち状況把握能力が必要になる。もちろん、ここで意味する状況把握能力は「状況の意味構造を生身で生き生きと感じ取れる能力」（金子，2002a, p.505）のことである。

意味構造とは、主体が存在（敵味方）や状況に対して「何のために」または「なぜ」といった問いかけから導かれた意味の関係ということができよう。上記の負けているチームの例に従えば、「なぜ」味方フォワードはディフェンスラインの裏へ走り出したのか、といった問いかけに対して、その理由を即座に感じることであり得るといえる。この場合、当然「早く攻めたい」といった理由が導き出される。つまり、「味方フォワードの動き＝早く攻めたい」といった関係が導かれ、それを実現させるために、ゴールキーパーはロングパスをするということである。

また、一般に「同じ絵を描く」ないし「イメージの共有」と呼ばれる現象は構成された状況の合致を意味するといえる。連係プレーを成功させるためには、出し手と受け手の構成された状況の合致が不可欠である。そして状況を合致させるためには、そもそも出し手も受け手も次の状況を構成しておく必要がある。そのため、状況の構成は出し手だけの問題にとどまることなく、受け手、つまり、味方との関係の問題へと発展していくのである。

〈パスの知〉の洗練化の問題と関連させれば、指導者は出し手がどのような状況を構成していたのか、という問題を取り上げるのと同時に、味方はどのような状況を構成していた

のか、といった問題も取り上げて、出し手と受け手の構成された状況を擦り合わせることで、によって出し手と受け手の動感が合致したパス発生へと発展させる必要がある。

以上のように、出し手は把握された状況を基にして、次にどんな状況にしたいのか、どんな状況にできそうなのか、どんな状況になりそうなのか、どんな状況になってしまうのか、あるいはこんな状況になってしまうな、こんな状況にせざるを得ないな、こんな状況にできそうだな、こんな状況になるだろう、といったことを構成する必要がある。

(2) パスをするのが効果的であると感ずる能力

ボールを保持している場合、ボール保持者はパス以外にドリブルとシュートをするのできる可能性を有している。したがって、ボール保持者はパス、ドリブル、シュートのいずれかを生み出すための決断に迫られている。もちろん、状況との関わりを無視することはできず、決断にはその状況も関係している。

状況と関わりながら、パス、ドリブル、シュートのいずれかを生み出すための一つの基準として、試合に勝つために効果的か否かをあげることができよう。そもそも、試合では敵チームに勝つことが最大の目的になる。勝つためには敵チームより多く得点を取り、失点を防ぐ必要がある。そして、試合に勝つための効果的なプレーをすることが選手には求められる。

たとえば敵陣ペナルティーエリア内、ゴール中央より右寄りの位置でボールを保持している選手がゴールほぼ中央にいる選手へパスをした場合、パスをした選手は「味方にパスをすることによって得点を取ることができる」といった感じが生じたからであるといえる。この場合、ボール保持者は敵のゴールのそばに位置しているため、シュートを決断する可能性も大いにある。しかしその瞬間に、「味方と自分のどちらがシュートをした方が得点を取れるのか」といったように、味方の〈知〉と自己の〈知〉を感ずることによって、その選手は得点を取るためには「パスの方が良い」、「パスの方が効果的だ」と感じたからパスをしたといえる。

パスをする場合には、当然、パスに関する意識が生じている。上記の例では、「中央に位置する味方にボールをつなぐ」といった意識が生じるといえる。ただし、その地平では「シュートよりもパスの方が効果的だ」、といった感じが生じているといえる。別の状況でも、「〇〇より△△の方が効果的だ」といった感じが生じているといえる。

たとえばハーフウェイラインより後方の自陣で、センターバックが敵のプレッシャーをほとんど感じない状況でボールを保持している場合、そのセンターバックはドリブルで前進することもできるし、前線ないし左右へパスをすることもできるとする。もちろん、敵のゴールキーパーの位置によってはシュートをすることができる可能性も生じる。そして試合状況は、前半 20 分を経過して 0 対 0 だとする。この状況に対して、「同点だし、焦ることはない」、「これまでボールを保持することができているからショートパスをつなぐことによって敵のゴールまで向かおう」といったことがその選手に感じられたならば、たとえば右サイドバックの選手にパスをするかもしれない。この際に、センターバックの選手には「ドリブルよりもパスの方が効果的である」と感じられているといえる。もちろん、このような感じをプレー中に自覚している場合もあれば、無自覚の場合もある。

ボールを保持している場合には、パス、ドリブル、シュートのいずれかを生み出すための決断に迫られている。そして、どのような行為を生み出すのかは、「効果的か否か」という一つの基準に基づいているといえる。選手は、その瞬間、さらにはその後、状況がより良くなるようなプレーを生み出す必要がある。したがって、パスを成功させるためには、ボール保持者は即座にパスによる効果を感じ、それと同時にパスを発生させなければならないといえるのである。

(3) 味方を受け手として感じる能力

パスはボールを味方につなぐといった課題であり、その課題を達成させるために出し手はパスと呼ばれる行為を発生させる。そのため、当然ではあるが、パスをするためにはボール保持者と味方が不可欠になり、その関係の成立こそパスの成功には欠かせない。そして、一般に前者は出し手、後者は受け手と呼ばれる。われわれが、出し手ならびに受け手と呼ぶのは、ピッチ上のボール保持者と味方との関係系からパスを出す人とパスを受ける人の関係を見出しているからである。

出し手と受け手の関係が成立する前提には、お互いが共通の目的を達成させるための集団に属していることがあげられるであろう。この最たる例としてチームがあげられる。試合の目的は敵チームに勝つことである。そのため、チームとして「敵チームに勝つ」という目的の達成が目指される。また、ピッチ上では連係プレーの例が示すように、その瞬間のプレーに直接関係する選手たちが即座に集団を形成する。このような、共通の目的を達

成させるための集団を「実践的な意志の共同体」（フッサール，2013，p.288）と呼ぶことができる。

実践的な意志の共同体が形成されることによって、出し手と受け手の関係を成立させることができる。そして、パスを成功させるためには、出し手と受け手の間で「出会い」（ヴァイツゼッカー，1995a，pp.193-198）が生じなければならない。しかし、ここで意味する出会いは「物体と物体とが物理時空系のなかで合致するという出合い」ではない（金子，2005b，p.120）。パスを成功させるためには、出し手と受け手が目を合わせること（アイコンタクト）が重要であるとされる。しかし、ボール保持者が、味方がそこにいることを、もしくは味方が、ボール保持者がそこにいることを単に認識するだけではパスは成功しない。

ここで意味する出会いは、他なる自我が私の自我と合致する（フッサール，2013，p.398）ことである。たとえば敵陣ペナルティーエリア右側（攻撃方向に対して右側）で、受け手が敵のディフェンスラインの裏でボールをもらおうとし、出し手も受け手がボールをもらいたい場所を感じるとする。このような場合、出し手は「〇〇だったらあの場所でボールをもらおうだろう（もらえるだろう，もらおうとしているだろう）」と感じ、受け手は「△△だったらあの場所にボールを出すだろう（出せるだろう，出してくれるだろう）」と感じているといえる。そして、受け手と出し手が「〇〇（ないし△△）だったら」と感じられるのは、「もし、私があなただったら」といったように、私があなたの立場に置き換えているからである。

このような、自己と他者とのつながりを「自己移入的連結」（フッサール，1995，p.499）と呼ぶことができる。つまり、あなたの〈感じ〉を感じるために自己をあなたの身体に移し入れながら私とあなたを結びつけること、と理解することができる。そして、出し手と受け手がお互いに立場を入れ替えて、お互いの〈感じ〉を合致させることが、ここで意味する出会いなのである。したがって、私とあなたの動感の合致が出会いということなのである。

実践的な意志の共同体において出会いは生じる。そして、その出会いのなかから誰にパスをするのが決断される。もちろん、どのような決断を下すのかは出し手が次の状況をどのように構成しているのかに依る。たとえば味方Aと味方Bがどちらもボールをもらおうとして動き、ボール保持者も両者の意図を感じているとする。この場合、「Aにパスをしたら〇〇になるだろう」、「Bにパスをしたら△△になるだろう」といったように、ボール

保持者にはパスをした後の状況が予め粗く描かれているはずである。さらに、予め粗く描かれた状況には結果も含まれる。つまり、「○○ (ないし△△) になる」ということが結果ということである。この際に、出し手には「結果の先取」(ヴァイツゼッカー, 1995a, p.226)が生じているのであり、ここで意味する結果の先取りとは「パスをした後にどのような状況になるのかが感じられること」なのである。

当然、選手は良い結果を感じられた味方へパスをする。しかし、この結果は先取りされた結果であるため、「客観的時間形式で考えれば、まだ存在しないもの、それはそもそも存在しないもの」(ヴァイツゼッカー, 1995b, p.69)なのである。したがって、生じてくる事象は予期と一致せず外れることもある(ヴァイツゼッカー, 1995a, p.232)。なぜなら、どのような状況であれ、予期にはそれが外れるということが本質的に属しているからである(フッサール, 1997, p.299)。

また、出し手は自ら受け手を選定する場合もあれば、味方に「触発」(フッサール, 1997, pp.215-218)されて受け手を決める場合もある。たとえば、味方が敵のディフェンスラインの裏へ走り出し、その味方の行動からより良い状況が構成され、その味方にパスを出せば好機を創り出すことができると感じた場合、出し手はその味方を受け手として決めることになる。ここで意味する触発は「意識された対象が自我に働きかけるある特有な動向」(フッサール, 1997, p.215)として理解される。つまり、ここでは「俺にパスをしろ」といったような味方の働きかけによってボール保持者がその味方を受け手とすることである。もちろん、これはそのような発声がかっかけになることもあれば、その際の行動や雰囲気がかっかけとなって触発されることもある。

パスを実現させるためには、実践的な意志の共同体から出し手と受け手の関係を形成する必要がある。そして、出し手と受け手は、何をしたいのか、何をしようとしているのか、何ができるのか、といったことを、お互いを感じ合う必要がある。そして、動感を合致させることが必要になる。さらに、誰にパスをするのかは、結果の先取りによって導かれるのである。

(4) パスコースを見つけ出せる能力

パスコースは「〈出し手と受け手となり得る味方を結んだ見えない線〉」(寺田・佐野, 2015b, p.38)、あるいは「出し手と受け手を結んだボールが通過する道筋」と定義することができるといえる。ただし、当然ではあるが、パスコースは実体としては存在しない。

それゆえ、パスコースがどこにあるのかわかる人にはわかるし、わからない人にはわからないのである。

上記のパスコースの定義に基づくと、出し手と受け手の間にパスコースが存在していることになるであろう。たしかに、試合中に敵のパスを未然に防ぐ場合、たとえばボールを保持する敵Aと受け手となり得る敵Bの間に位置することによってパスをさせないようにする。パスを未然に防ぐ場合、選手は出し手と受け手の二者間をボールが通過することがわかっているため、そこに位置することができるのである。また、二人組となり、向かい合ってパスをする練習、いわゆる対面パスでは二者間をボールが通過し続けるため、この間にパスコースができることになる。したがって、出し手と受け手の間にパスコースが存在することは確実である。ただし、出し手と受け手の二者間の直線的かつ最短距離だけがパスコースというわけではない。したがって、出し手にとっては受け手の居場所がわかることが、パスコースがわかることにはならない。

たとえば、出し手と受け手の間に敵が位置しているとする。この場合、出し手と受け手を結んだ直線的かつ最短距離だけがパスコースであるとするならば、パスコースを塞がれてしまっているため、パスコースは存在しないことになる。しかし、実際には敵の頭上を越すパスの可能性もある。また、サイドからセンターリングを上げる場合、敵がセンターリングを阻止しようと近寄って来たとしても、ボールに回転をかけることによって近寄って来た敵にボールを当てることなくゴール前にいる味方にボールをつなぐことができる。もちろん、そこを通過させるためのボールの蹴り方が身につけていなければならない。したがって、どこにパスコースを見つけ出すことができるのかは、どのような蹴り方でボールを蹴ることができるのか、そして、どこまで遠くに、どのくらい精確にボールを蹴ることができるのか、といったいわばボールを蹴る能力とも関係している。

さらに、出し手と受け手の間に敵がいたとしても、受け手が前後左右に動くことによって、あるいはボール保持者がドリブルをすることによって新たなパスコースを創り出すこともできる。もちろん、パスを受けないしパスをするために動く場合、その選手には、そう動くことによってパスを受けることができないしパスをすることができることが感じられているといえる。つまり、その選手は動くことによってどこにパスコースができるのかわかっているということである。この場合、出し手ないし受け手はどのように動くのか、どこでボールをもらおうとしているのか、といったことをお互いに感じ合う必要があ

る。出し手と受け手が動く可能性を考慮すると、その瞬間を静止画のように一面的に捉えてパスコースの有無を決めることはできないのである。

以上のように、パスコースはその状況に存在する。ただし、パスによってより良い状況を創るためには、パスをした場合にどのような状況になるのかを構成する必要がある。もちろん、状況を構成する際にはそれまでの状況がどうだったのかも関わっている。そして、構成された状況が実現するようにパスをする。この際に、パスコースは主体が構成した状況に存在する。そのため、たとえば指導者が「あそこのパスコースは見えたかい」といった問いかけをした際に、選手は「見えませんでした」と答えるといったことが生じるのである。この場合、指導者の構成した状況にはそのパスコースが存在し、選手が構成した状況にはパスコースが存在しないということになる。客観的には同一の景色を見ていたとしても、パスコースをどれくらい見つけ出せるのかは選手個人の能力に依るのである。

パスコースは受け手の居場所がわかるだけではなく、敵の居場所とボールを蹴る能力の関係、ならびに出し手と受け手の関係から導き出すことができる。もちろん、状況によってはその瞬間にパスコースを一つしか見つけられない場合もあれば、その瞬間にパスコースを複数見つけられる場合もある。その瞬間に、どれくらいパスコースを見つけ出すことができるのかは状況ならびに身体的経験と関わっている。他者関係系において自己の居場所をどのように感じるのか（寺田・佐野，2015b, pp.37-38），これまでどのようなパスコースを通すことができてきたのか，といったことに依るのである。

(5) 状況に適した蹴り方を感じる能力

試合状況が千変万化するため、選手は「できる限りその場のプレーにふさわしい性質のボールが蹴れるように上達しなくてはならない」（多和ほか，1997, p.53）。したがって、パスを取り上げる際には、当然、ボールを蹴る能力の問題を排除することはできない。ただし、この章では戦術力が取り上げられているため、状況との関わりに応じてどのような蹴り方でボールを蹴るのかを取り上げることになる。

選手は多様な蹴り方を習得し、自在にボールを蹴ることができるようになる必要がある。ただし、試合では状況に応じてボールを蹴る必要がある。たとえば右サイドからセンターリングを上げる場合、直線的な軌道のボールでは味方につながらないとしても、曲線的な軌道のボールならば味方につながることもある。この場合、選手はその状況に適した蹴り

方でボールを蹴る必要がある。もちろん、曲線的な軌道のボールを蹴るためには、そのための蹴り方が身につけていることが前提になる。

選手が複数の蹴り方を身につけている場合、その選手はボールを蹴る際にどのような蹴り方でボールを蹴るかの決断に迫られることになる。フリーキックのように、一見自分の思ったようにボールを蹴ることができるような状況でさえ、どのような蹴り方でボールを蹴ることが適切なのかはその状況に関係づけられているといえる。壁の高さや壁がジャンプするの否かといったことを無視することはできないからである。サッカーでは、一見ボール保持者の蹴りたいようにボールは蹴られているように見える。しかし、実際には状況との関わりに応じて、ボール保持者はどのような蹴り方でボールを蹴ることが適切なかという決断に迫られているといえるのである。

ただし、どのような蹴り方でボールを蹴るかの決断に、ボール保持者の意志が全く反映されていないというわけではない。たとえばコーナーキックの場合、インステップキック、インフロントキック、さらに近くに味方が寄って来ればインサイドキックでも良い。プレーに正解はないように、その状況に適した蹴り方にも正解はないといえるのである。つまり、「〇〇の状況では△△の蹴り方でなければならない」といったように、状況と蹴り方を結びつけることはできない。

どのようにボールを蹴るかはボール保持者の決断である以上、そこにはボール保持者の意志が反映される。ただし、どのような蹴り方でボールを蹴るべきなのかは状況に方向づけられているというべきであろう。状況に方向づけられているというのは、その状況がある蹴り方の発生へ向かわせている、と言い換えることができる。たとえば上述したコーナーキックの場合、インステップキック、インフロントキック、インサイドキックがあげられたが、コーナーキックという状況が、これらの蹴り方でボールを蹴るようにボール保持者を方向づけているということである。

そうすると、選手は〈今・ここ〉がどのような状況なのかを把握する必要がある。そのため、当然、どのようなボールを蹴るかの決断には状況把握能力や次の状況を構成する能力も関わっている。ただし、選手は漠然と〈今・ここ〉の状況を把握しているわけではない。「事実的な経験世界は類型化されて経験される」（フッサール、1977、p.319）のであり、経験の特殊な状況は類型的情况（メルロ＝ポンティ、1964、p.188）として把握されるといえるのである。

試合中のボールを蹴る状況はさまざまではあるが、たとえばコーナーキック、フリーキック、ゴールキックといったように、ボールを蹴る状況を一つの型として把握することができる。これが経験世界を類型化して経験することであるといえる。そして、選手はフリーキックの状況でも、敵のゴールに近い位置でのフリーキック、敵のゴールから遠い位置でのフリーキック、さらにフリーキックの際の敵の陣形や味方の位置といったように、その状況を一つの型として把握しているといえる。このように、一つの型として把握された状況を類型的情况ということができるといえる。

選手はその状況に適した蹴り方でボールを蹴ることによって、より良い状況を創り出す必要がある。そのためには、類型的情况との関係から、どのような蹴り方が良いかを決断する必要がある。このように、選手は状況と関わりながらどのような蹴り方が適切なのかを決断しているといえるのである。

第6章 〈パスの知〉における技術力の分析

1. ボールを蹴る運動形態の発生に必要な技術力

「スポーツ技術は、スポーツの大きな達成をねらって、合理的な、すなわち合目的な、経済的な仕方と解される」（マイネル，1981，p.268）。そして、「合目的性」と「経済性」がスポーツ技術の本質的特性とされるのである（金子，1968，p.106）。

ただし、「個人の合理的解決法すなわち個人技法と一般妥当化された合理的解決法すなわち技術」（金子，1968，p.107）は異なる。多くの人々によって、長い時間を要して検証され、個人技法のなかから一般妥当的なものが抽出されて技術は定立される（金子，1968，p.108）。したがって、一般妥当的な技術は「共通感覚に適合した技術」（金子，1986，p.48）といえる。そして、技術は形態学的性格を有しているのであり（佐野，1994a，pp.173-174），われわれの主観内の心的な領域の〈像〉である〈内的かたち〉と他者が目で捉えることのできる運動経過のまとまりとしての〈像〉である〈外的かたち〉がある（佐野，1994a，p.173）。これら二つの〈かたち〉の関係は、〈内的かたち〉が「そうしよう！！」という意図性の像であるのに対して、〈外的かたち〉は「そうなった」という客観的事実ということになる（佐野，1994a，p.173）。

たとえばインステップキックでボールを蹴る場合、「インステップキックでボールを蹴る」といった意識を発生させると、動感身体によってインステップキックでボールを蹴る運動形態の発生に向けて動感が図式化される。図式化された動感は「図式技術」（金子，2005a，p.224）と呼ばれる。そして、図式技術を生み出すためには能力が必要になる。すなわち、「技術力」（金子，2005a，p.224）が必要になるのである。

ボールを蹴る運動形態の発生はサッカー選手の動感特性である。そのため、当然、専門的指導書ではボールの蹴り方に関して記述されている（チャナディ，1994，pp.9-59；チヨーディン，1923；多和ほか，1997，pp.235-245）。しかし、これらの専門的な指導書でも基本的には外的かたちの説明であって、内的かたちに関する記述は多いとはいえない。また、基本的には下半身の使い方の説明が多く、上半身の使い方に関する記述が多いとはいえない。

スポーツ技術と実際に直接的に関わるのは、最初から最後までわれわれ人間の主観それ自身であり、このわれわれ自身の主観、感覚、意識などの非定量化、非言語化の世界こそがスポーツ技術において問題にされる（佐野，1991，p.60）。したがって、内的かたちの

視点、言い換えれば、図式技術の視点から専門的指導書を補足するかたちでボールを蹴る運動形態の発生に関わる技術力を分析する必要性が見出される。

2. パスを達成するボールを蹴る運動形態の発生の特徴

一般に、ボールの蹴り方はボールを蹴るときに触れる足の部位によって蹴り方の種類が分けられている(多和ほか, 1997, p.235)。すなわち、足の内側を使うインサイドキック、甲の内側を使うインフロントキック、甲の全部を使うインステップキック、甲の外側を使うアウトフロントキック、足の外側を使うアウトサイドキック、つま先を使うトゥキック、膝を使うニーキック、踵を使うヒールキック(チャナディ, 1994, p.12)の八つに分類されている。そして、多くの指導書では、それぞれの蹴り方ごとに説明されている。ここでは、それぞれの蹴り方の説明ではなく、パスを達成するための身体の使い方(ボールの蹴り方)が主題化される。そのため、それぞれのボールの蹴り方ではなく、時間軸に沿った動きの構造(パスのためのボールの蹴り方)の発生の観点からボールを蹴る運動形態の発生の特徴が考察される。

ボールを蹴る動きは四つに分節化(①ボールに対する位置の取り方, ②バックスイング, ③キッキング, ④フォロースルー)される場合もあるが(チャナディ, 1994, p.11)、一般には、非循環運動として三つの局面、すなわち準備局面、主要局面、終末局面(マイネル, 1981, pp.156-159)から成り立つと考えられている。準備局面を助走ないし導入局面と考えて、蹴り足の動作に限定することなく、ボールを蹴る動きを捉えることもある(グロッサー・ノイマイヤー, 1995)が、多くの場合、バックスイング、インパクト、フォロースルーといったように蹴り足に着目されているといえる。しかし、ボールを蹴る際には立ち足も重要になる。なぜなら、われわれの動きは「動きのかたちの発生原理」(佐野, 1998, pp.80-81)に支配され、「運動の行為全体は『~しよう』という意図のもとに運動課題達成自体に向けられていて、個々の部分行為はこの行為全体の発生からすでに規定されている」(佐野, 1998, p.82)からである。

したがって、その動きを発生させることを前提にして、たとえばAが「味方Bへ(インステップキックで)パスをする」といったような意識をすると、ボールを蹴る運動形態は発生する(図31参照)。つまり、この際にAには内のかたちが生じる。言い換えれば、インステップキックのためのバックスイング、インパクト、フォロースルーといった、ボールを蹴るための一連の動感形態が一つのまとまりとして生じる。より厳密に言えば、ボー

ルを蹴るために、ボールへ向かって走っている、あるいはドリブルをしている際にはすでに内のかたちが生じているのである。そのため、立ち足で踏み込む際にはすでにインステップキックの動感形態が発生している。その状況のまま味方 B へパスをすることができるならば、インステップキックの内のかたちが外のかたちとして発生することになる。

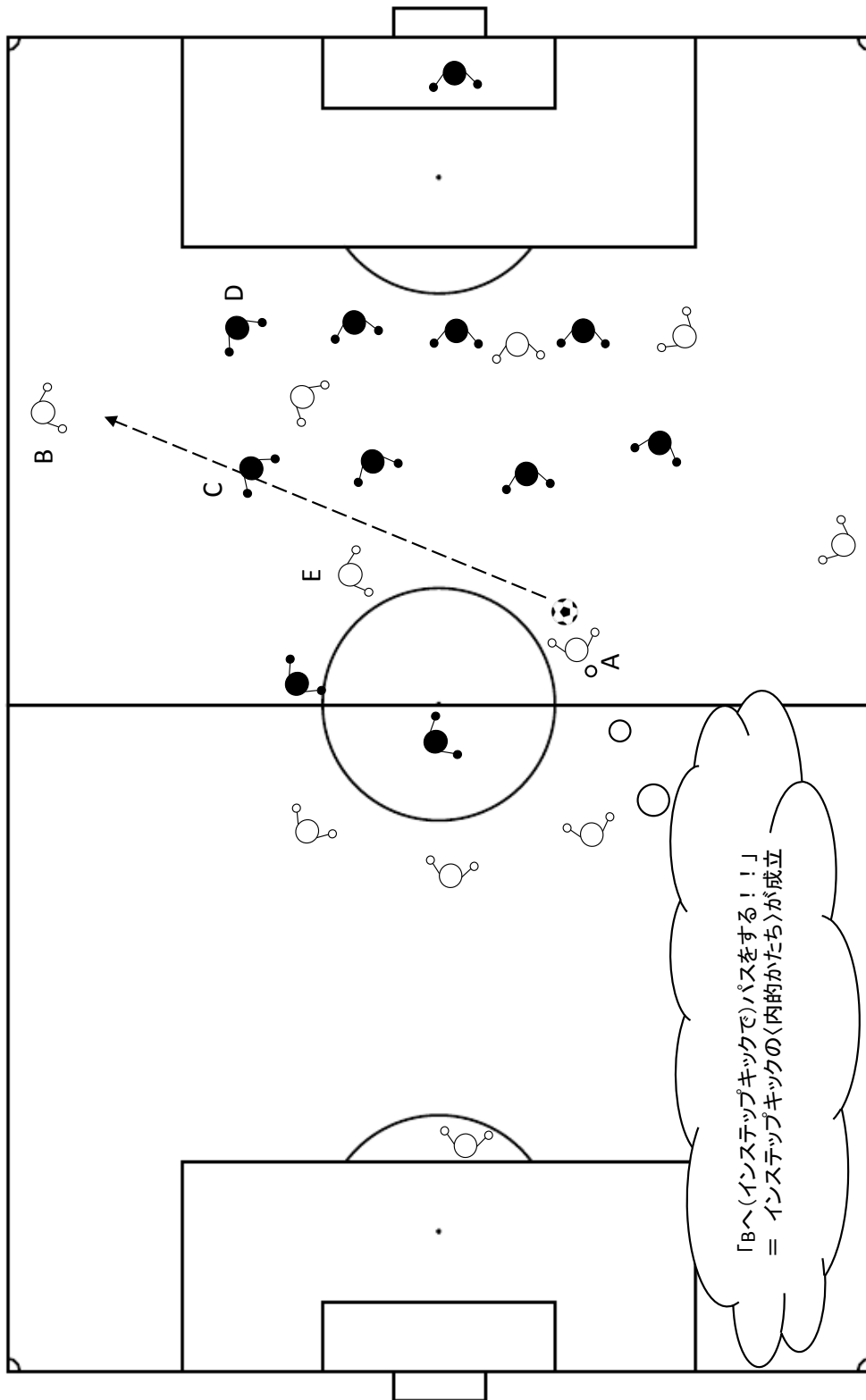


図 31 味方 B を意識して成立する〈内のかたち〉の瞬間

しかし、味方 B へのパスを警戒して、A がボールを蹴る前、あるいはボールを蹴ろうとしている最中（ボールへ向かって走っている、あるいは踏み込もうとしている最中）に敵 C と敵 D が先に動き出し、そのことに A が気づいたならば、A は味方 B へパスをすることをやめることもできる（図 32 参照）。この場合、「味方 B へ（インステップキックで）パスをする」といったような意識をしたことによって生じた内的かたちは即座に消滅する。また、この場合に A は単に蹴るをことをやめるだけではなく、即座にドリブルなどの別の動きを発生させることや、パスをする対象（受け手）を替えて、それに伴って蹴り方を変えることもできる。

たとえば A は味方 B へパスをすることをやめて、味方 E へパスをすることもできる（図 33 参照）。この場合、A は味方 B へパスをしようとして生じた内的かたちを消滅させながら味方 E へパスをするためにインサイドキックの内的かたちを生成させる。出し手は、「ひとつの存在を失うと同時に、ひとつの存在を得る」（ヴァイツゼッカー、1995b, p.95）のである。したがって、出し手は蹴り方を「生成と消滅」という反論理（ヴァイツゼッカー、1995b, pp.94-96）のなかで蹴り方を発生させているのである。

以上のように、サッカーにおいてボールを蹴る動きを発生させる場合、最初に蹴ろうとした蹴り方の発生に向けて動感形態が生成される。しかし、その蹴り方の形態発生の中に「今の蹴り方でボールを蹴ると良くない」と感じられた場合には、その蹴り方を即座に消滅させることができる。そして、ボール保持者は蹴り方を消滅させることと同時に、別のプレーに変化させることや、あるいは蹴り方を変化させ、別の味方にパスをすることもできる。

では、試合中にボールを蹴る運動形態を発生させるためには、どのような技術力が必要になるのであろうか。一般には、ボールを蹴る技術力はインステップキックやインサイドキックといったボールの蹴り方として理解されている。しかし、直接的な対人構造を形成しているサッカーでは、敵の身体的・精神的な妨害を受けながらボールを蹴らなければならない。したがって、ボールを蹴る運動形態を発生させる前に、ボールを蹴る運動形態を発生させるための技術力がすでに発揮されているといえる。

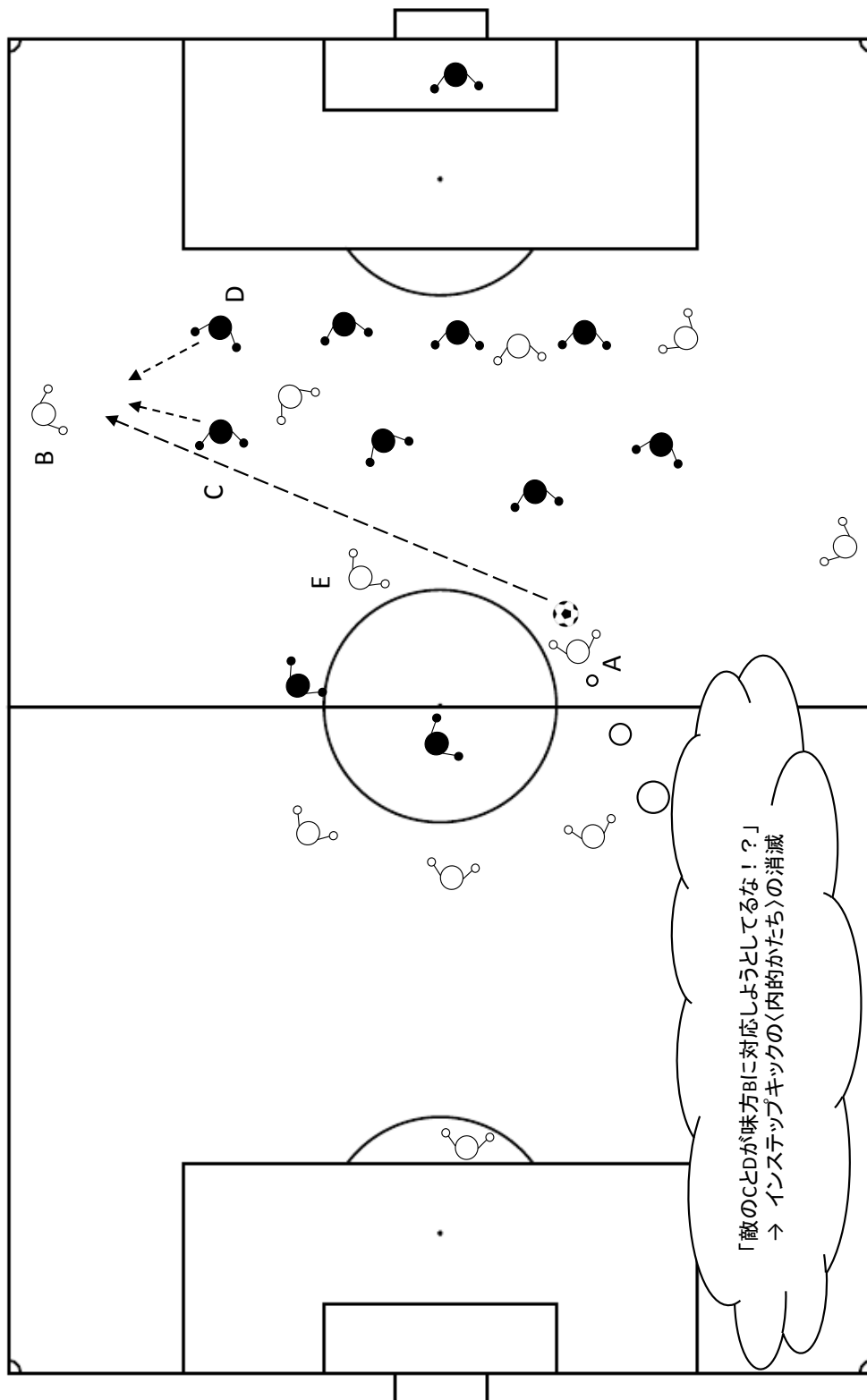


図 32 敵 C と敵 D の動きを予期してインスタテップキックの〈内的かたち〉を消滅させる瞬間

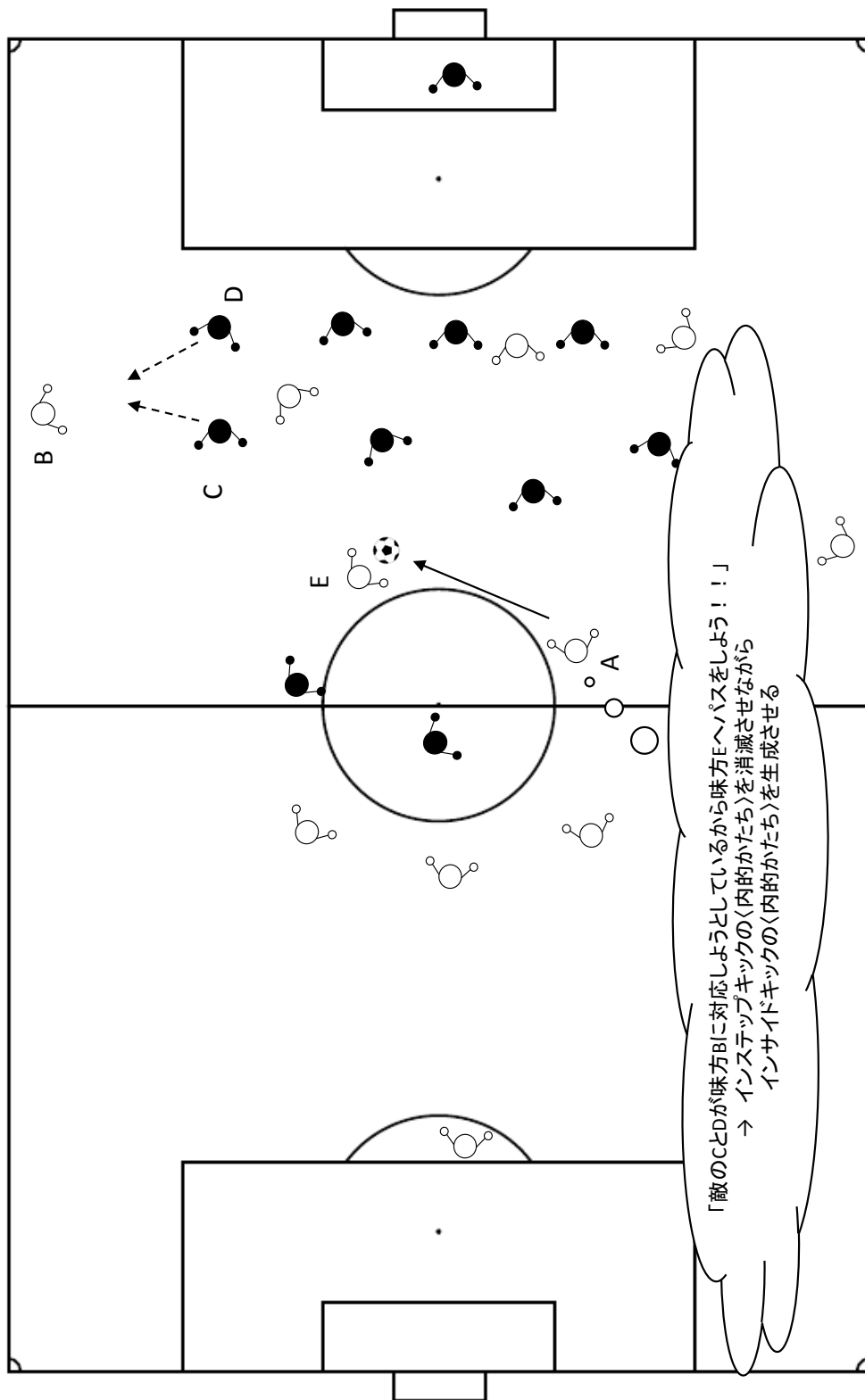


図 33 インステップキックの消滅とインサイドキックの生成の瞬間

3. パス発生を可能にする技術力

(1) 個人的プレーエリアを確保する能力

1) ボールを蹴るための前提条件

たとえば私がボールを保持している場合、敵は私からボールを奪おうとして駆け寄ってくる。敵はプレッシャーをかけることでボール保持者のミスを誘発させようとするし、敵はボール保持者に身体接触をすることでボールを奪おうとする。もちろん、敵のプレッシャーをどの程度感じるのかは人それぞれであり、各選手的能力ならびにプレッシャーをかけてくる選手的能力に依る。そのため、敵が1m先にいれば「やばい」、「ボールを取られるかもしれない」と感じる選手もいれば、敵が1m先にいても「・・・」と、敵のプレッシャーを全く感じない選手もいる。また、0対1で負けていて、試合時間が残り5分の場合には敵の存在にかかわらず、状況からプレッシャーを感じるようになるといえる。なぜなら、試合に負けなためにはいち早く同点にする必要があるからである。その試合がトーナメント戦や決勝戦といったように、その試合で完結する場合には、なおさら状況からプレッシャーを感じるようになるといえる。

したがって、プレッシャーをどの程度感じるのかは物理的距離ならびに物理的時間では決まらず、自身の能力ならびに敵の能力、および状況などによって決まるのである。ただし、たとえば敵がショルダーチャージをしてくることによって身体接触が生じる場合には、少なからずプレッシャーを感じるようになる。

ボール保持者は敵ならびに状況からのプレッシャーを強く感じて、保持しているボールを敵に奪われてしまえば、当然、ボールを蹴ることはできない。したがって、ボールを蹴るための前提条件として、保持しているボールを敵に奪われてはならないということがあげられる。

もちろん、味方からのパスを精確にトラップないしコントロールをすることによって自分のボールにする必要があるし、パスカットをすることやショルダーチャージによって敵からボールを奪って自分のボールにする必要がある。また、ルーズボール⁵⁶を拾うことによって自分のボールにする必要もある。ただし、自分のボールにしてから敵にボールを奪われてしまえば、自分のボールにしたことが無意味になってしまう。そのため、一度保持

⁵⁶ ルーズボールとは、敵、味方のどちらの選手およびどちらのチームも保持しているとはいえない状態にあるボールのことである。

したボールを敵に奪われてはならない。そして、一度保持したボールを敵に奪われないようにするために、ボール保持者は個人的プレーエリアを確保する必要がある。

一般に、プレーエリアは選手たちがプレーをするための決められた時空間として理解されているといえる。たとえば8m×8mのグリッドで3vs.1のボール保持練習を行う場合、8m×8mに区切られた時空間が選手たちのプレーエリアになる。しかし、ここで意味するプレーエリアは個人的プレーエリアであるため、一般のプレーエリアとは異なる。

ここで意味する個人的プレーエリアとは、各選手にとってプレーをしやすい動感時空系のことである。したがって、このプレーエリアは個人的・主観的にしか存在しえないのであり、それを強調するために個人的プレーエリアと呼ぶことになる。そして、個人的プレーエリアを確保するためには間合いの取り方とボールキープの仕方が重要になる⁵⁷。

2) 間合いの取り方

① 間合いと呼ばれる現象

指導現場では、間合いという言葉は日常的に使われ、さらにこの言葉が意味する問題も日常的に取り上げられているといえる。そして、そこでは人と人が対峙する場合に間合いと呼ばれる現象が取り上げられるといえる。この場合、対峙している人がお互いに何らかの行為を発生させようとしている際に間合いと呼ばれる現象が生じるといえる。たとえば、剣道や柔道で、対峙する選手がお互いに技を出そうとしている際に間合いが生じていることは例証としてふさわしいといえる。

間合いは人と人が対峙する場合には生じるといえるが、物体と物体が対峙する場合には間合いと呼ばれる現象は生じないといえる。たとえば、一定の間隔を空けて目の前に鉛筆と消しゴムを置いた場合、われわれはそこに間合いがあるとは思わないといえるからであ

⁵⁷ 一般に、個人的プレーエリアという言葉は使われていない。しかし、指導現場では、この言葉で表されるような内容、すなわち各選手がプレーをしやすい動感時空系は問題にされているといえる。この概念は、ボール保持者だけに適用されるわけではなく、ボールを保持していない選手、つまりボール保持者からボールを奪おうとしている選手、味方からボールをもらおうとしている選手、敵をマークしている選手など、プレーをしているすべての選手に適用される。たとえば敵のセンターフォワードをマークしているセンターバックの場合、敵のフォワードとどの程度の隔たりならば、その選手へのパスをインターセプトすることができるのか、といった際に、個人的プレーエリアが問題にされる。たとえば、インターセプトをしやすいタイミング、動感的隔たりといった問題のことである。そのセンターバックにとっては、ボールを奪うプレーを発生させやすい領域（動感時空系）があり、それが個人的プレーエリアということである。

る。また、人と物体が対峙している場合にも、間合いと呼ばれる現象は生じないといえる。たとえば、パソコンを目の前にした状態で、私とパソコンの関係に間合いが生じるとはいえないからである。しかし、人がボールを蹴る（たとえばパスやシュート）、人がボールを投げる（たとえば野球のピッチャーの投球時）、人が竹刀を使う（たとえば剣道において）といった場合には、間合いと呼ばれる現象が取り上げられることになる。ただし、これらの場合、人と物体の対峙というわけではない。このような場合、伸長能力（金子、2005b, pp.44-45）によって私と物体が一体になっているからである。そのため、人が物体と一体になって何らかの行為を発生させる場合には間合いと呼ばれる現象が生じるといえる。

したがって、人と人が対峙する場合、ならびに人が行為を発生させる場合に間合いと呼ばれる現象が生じるといえる。そして、これらに共通することは行為の発生であるといえる。人と人が対峙する場合、また人が物体と一体になって行為を発生させる場合に、間合いと呼ばれる現象が生じるということである。

そして、サッカーの指導現場で間合いという言葉が使われる場面を思い起こすと、遠近や時間の問題、さらに身体の使い方などの問題などが取り上げられているといえる。

たとえば、私がボールを保持していて、そのボールを奪いに来ようとする敵が目の前にいるとする。この際に、敵は「あいつのボールの置き所が悪いな」、「あいつの足の届かないところにボールがあるな」と感じれば、その敵は即座にボールを奪いに来るといえる。しかし、敵が「あいつのボールの置き所はいいな」、「ボールを取りに行ったらドリブルで躲かれるな」、「ボールを奪いに行ってもパスをされてしまうな」、「あの姿勢ならばドリブルで抜こうとしているな」といったことを感じれば、その敵はボールを奪いに来ないかもしれない。もちろん、たとえばトラップに失敗してボールの置き所が悪い場合であれば、敵を誘うために（ボールを奪いに来させようとして）ボールの置き所を悪いように見せかける場合もある。間合いについて、このように論述すると私と敵の関係だけが主題となっているように思われるかもしれない。しかし、たとえば私の身体の向きや体重の乗せ方によっては、敵はボールを奪いに来ないかもしれない。なぜなら、敵は身体の向きやその体勢からドリブルで躲されることやパスをされることなどを予期するからである。したがって、間合いは私と他者の問題だけではなく、私自身に内在する問題も含んでいると考えられる。

香田ほか(1987)によれば、間合いには相手と自分の距離と時間的なもの、さらに自分の間合いがあるとしている⁵⁸。サッカーの指導現場で間合いが取り上げられる際にも同様のことがいえる。そして、指導者は選手やその選手と対峙している選手およびそのプレーに関与する選手との動感時空系の問題、また選手自身の動感時空系の問題を取り上げているといえる。すなわち、指導現場では、「〈間合い〉という動感現象」(金子, 2010, p.88)が取り上げられているといえる。物理的な距離や物理的な時間の問題として「物理座標系」(佐野, 1994b, p.3)において「〈間合い〉をどんなに精密に測定し、定量化しても、その科学分析は全くの的外れになってしまう」(金子, 2010, p.88)ため、間合いを動感現象として捉えることは極めて重要であるといえる。

したがって、まず間合いを動感現象として捉えることの重要性を指摘することができるであろう。次に、動感現象としての間合いには、私と他者の間合いと私の間合いが存在していると考えられる。ただし、私と他者の間合いと私の間合いは個々別々に存在することはなく絡み合って存在しているといえる。そして、いずれの場合であっても、私の身体の使い方が重要になると考えられる。

② 敵との間合いの取り方

一般に、敵と対峙する場合、「敵がこう動いたら、私はこう動こう」、「私がこう動いたら、敵はこう動くだろう(動くかな、動くかもしれないよな)」といったように、対峙する敵への対応が取り上げられるといえる。すなわち、対応動作として問題にされているといえる。しかし、ここで取り上げられる間合いは敵の動きを未然に防ぐこと、ないし敵に何もさせないことを意味する。そのため、「敵がこう動いたら、私はこう動こう」というわけではなく、「敵を動かさない」ということを意味する。つまり、敵の動きに対して応じる動き(対

⁵⁸ 香田ほかの研究では、自分と相手の距離的な問題として間合いが測定された。すなわち、自然科学的に間合いが研究された。この測定では、項目を9つ設定し、被験者9名のメン、コテ、コテメンの有効打突となった際の設定した項目の距離が測定された。そして、被験者の測定項目となっている距離が導き出された。ただ、総括では、「間のとり方は、『我より近く、相手より遠く取れ』とよく言われるが、自分の打てる間合をよく知り、常に相手より主導権をとって自分の間合いを取ることが重要であろう」(香田ほか, 1987, p.116)と結論づけられている。言い換えれば、距離の問題ではなく、主体にとっての間合い(主体にとっての遠近感)の重要性を指摘している。このように、実際には距離ではなく、遠近が問題にされるといえる。したがって、遠近感の箇所でも指摘している通り、以下では遠近の問題として間合いを取り上げることにする。

応動作)ではない。ここでは、その先にある一種の攻防が間合いということである。言い換えれば、枕をおさえるということ(宮本, 1985, pp.84-86)であるといえる⁵⁹。

たとえばボールを奪うために、ボール保持者に全力で駆け寄ったとしても、ある一定の範囲に近づくと走るのをやめて止まり、ボール保持者と対峙することになる。指導者や味方に「もう一歩近づけ」といわれたとしても、近づけないことも多々ある。ボールを保持している場合も同様に、ボールを奪いに来た敵との間合いによっては「ボールを奪われてしまう」と感じてしまうこともある。しかし、もしボール保持者に全力で駆け寄り、「ボールを奪える」と感じるならば、その選手は止まることなくボール保持者に近づくことになるといえる。ただし、この場合には間合いは生じていない。ボール保持者からすれば、間合いを詰められるという状況に、ボールを奪おうとする敵からすれば間合いを詰めるという状況になってしまっているからである。したがって、ボールを奪おうとする敵からすれば「ボール保持者に近づきたくても近づけない(ボールを奪いたくても奪いに行けない)」、あるいは「ボール保持者にあえて近づかない(ボールを奪いに行かない)」、ボール保持者からすれば「敵を近づけさせない(ボールを奪いに来させない)」、あるいは「敵をあえて近づけさせる(ボールを奪いに来させる)」という攻防に間合いがあるといえる。

たとえば 1vs.1 のドリブル突破をテーマとしたトレーニングにおいて、ボールを奪おうとする敵が、ボール保持者に近づきたくても近づけないのは、「躲されてしまう」、「突破されてしまう」といったことを予期するからであるといえる(図 34 参照)。しかし、ボール保持者からボールを奪えることが予期されれば、対峙する敵はボールを奪いに近づくといえる。もちろん、トレーニングメニューが変わればボール保持者に対する敵やボール保持者の動く感じは変化する。1vs.1 とはいえ、GK を 2 人つけてシュート(ゴール前での攻防)をテーマにしたトレーニングの場合⁶⁰、ボール保持者に対峙する敵は、「突破されてはいけ

⁵⁹ 枕をおさえるとは、宮本武蔵兵法三十五箇条の二十三「枕の押へと云事」である。当該箇所では、「枕のおさへとは、敵太刀打出さんとする気ざしをうけ、うたんとおもふ、うの字のかしらを、空よりおさゆる也。おさへやう、心にてもおさへ、身にうてもおさへ、太刀にてもおさゆる物也。此気ざしを知れば、敵を打に吉、入るに吉、はづすに吉、先を懸るによし。いづれにも出合う心在り。鍛錬肝要也。」(宮本, 1985, pp.150-151)と記述されている。筆者は、枕をおさえることを、敵の動きを未然に防ぐこと、敵に何もさせないこととして理解する。

⁶⁰ ゴールキーパーをつけた場合、実際には 2vs.2 ではあるが、サッカーでは一般に 1vs.1 という捉え方をする。このように捉えられる理由は、トレーニングにおいて、フィールドプレイヤーの人数がメインに考えられているからであるといえる。

ないけれども、シュートを打たれるのも嫌だな」,「シュートコースを限定して、キーパーにシュートを防いでもらおうかな」といった感じを抱くといえる(図 35 参照). この場合, ボール保持者と対峙する敵はボール保持者との間合いを変えざるを得ないといえる.

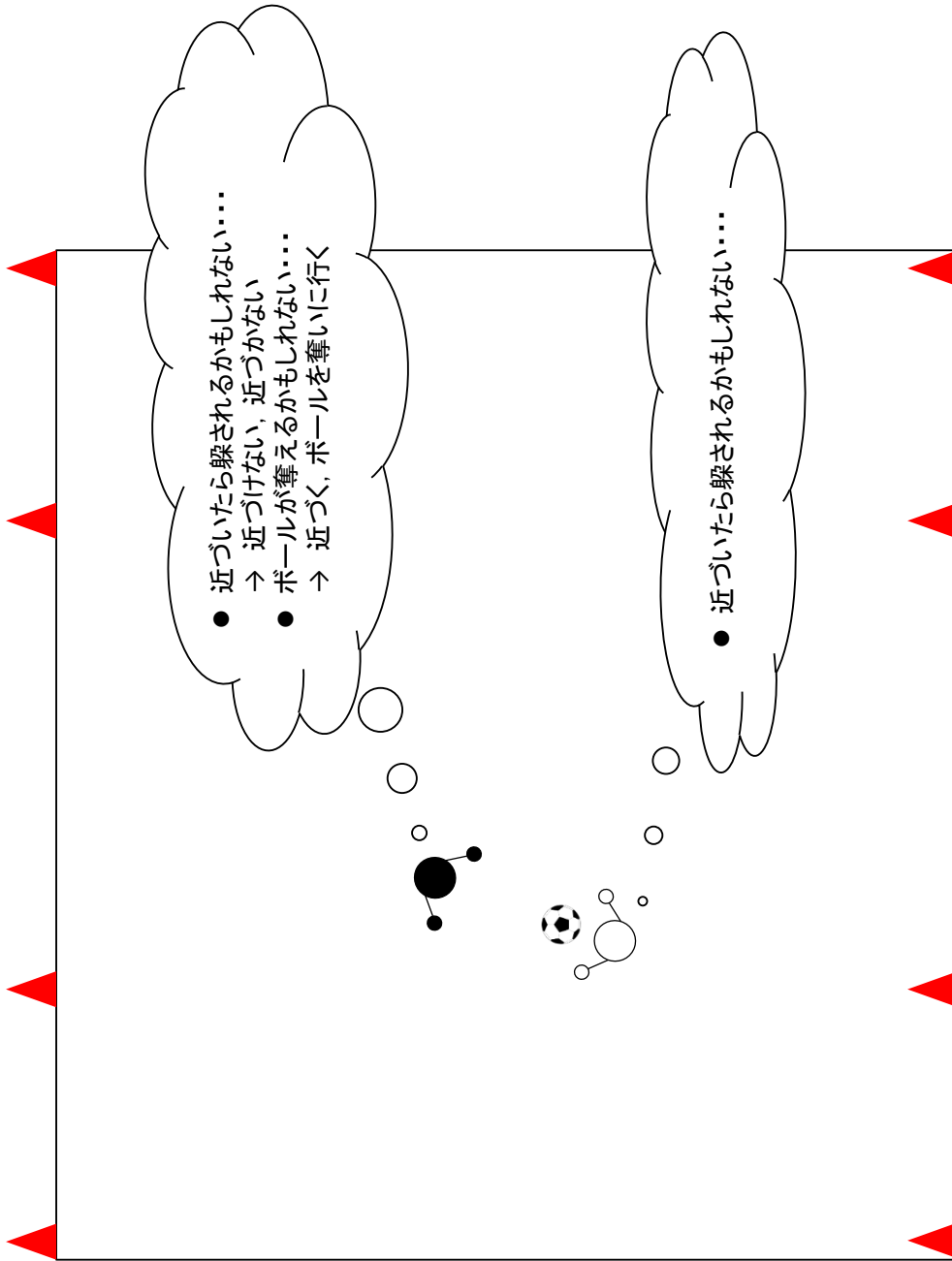


図 34 ドリブル突破をテーマにした 1vs.1 のトレーニングの一例

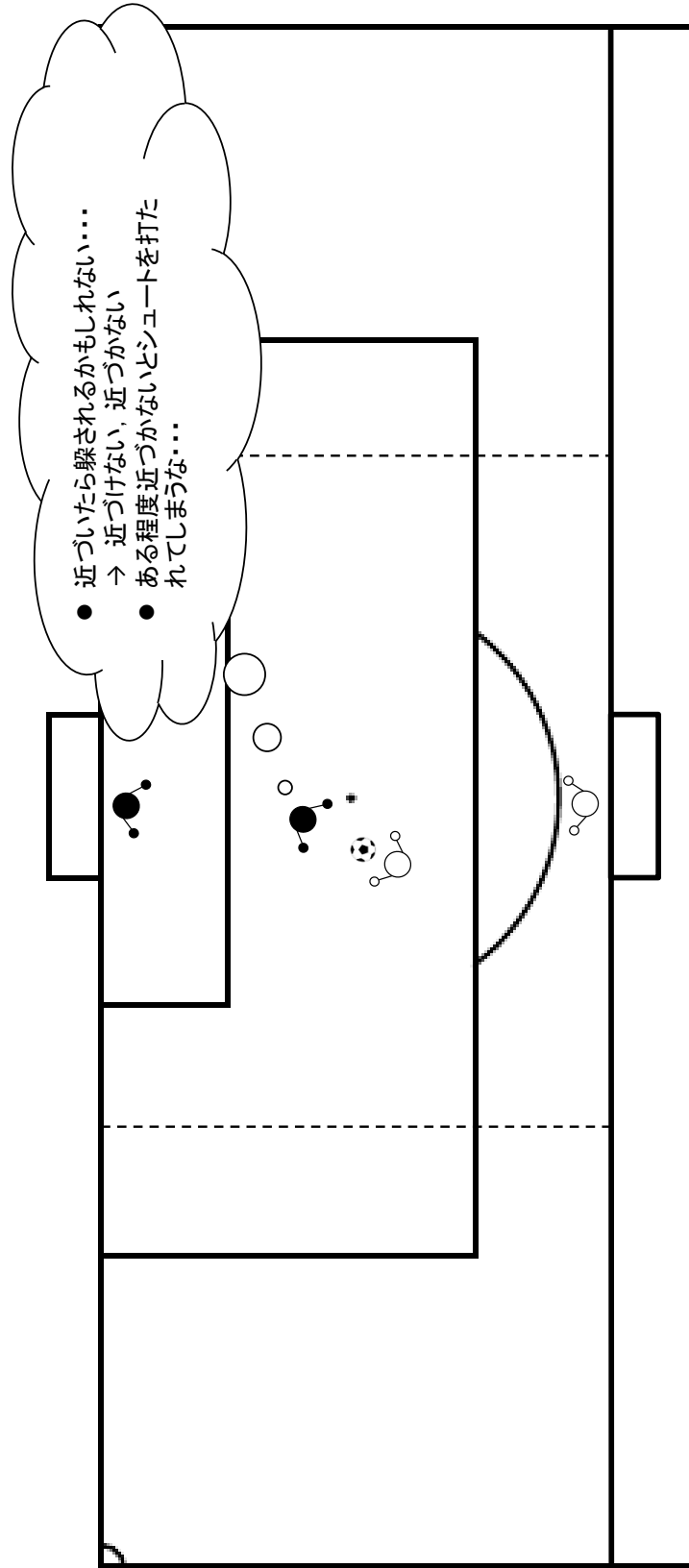


図 35 1vs.1+2GK の一例

突破をテーマとしたトレーニングの場合、ボール保持者はシュートとパスはできない。そのため、ボール保持者のドリブルだけを押しさえれば良いことになる。仮にボールを奪えなかったとしても、敵の突破を許さなければ良いのである。ボールを奪うことではなく、突破させないことを優先する場合、ボール保持者にあまり近づくことなくゴールを守る(図34の場合、コーン間を突破させない) ことができれば良いことになる。一方で、シュート(ゴール前の攻防)をテーマとした1vs.1+2GKの場合、ボール保持者から離れ過ぎれば、シュートコースを限定することもできずに余裕をもってシュートを打たれてしまう。そのため、ボール保持者に対峙する敵はある程度ボール保持者に近づく必要がある。

ボール保持者と対峙する敵が、ボール保持者に近づけるのか否かはボール保持者のボールの持ち方や身体の使い方、ボールの置き所に依るといえる。たとえば、「ボールの置き所が良いな」と感じれば、ボールを奪うために近づくことはできないといえる。ボールの置き所が良いということは、ドリブルもパスもシュートもできる場所にボールが置かれているということであり、実際にそれらができるといことであるからである。そのため、ボールの置き所が良い場合、無闇にボールを奪いに行けば、ドリブルで躲されたり、パスをされてしまったり、あるいはシュートを打たれてしまう。

一方で、ボール保持者はボールの持ち方や身体の使い方、ボールの置き所が良ければ、プレーをするために十分な間合いを取ることができる。つまり、ボール保持者自身の姿勢、体勢、身体の向き、視線、ドリブルの仕方、ボールの触り方、ボールに対する身体の間合いなどが関わっている。間合いは対峙する敵の体格やプレーをしているエリアによって異なるし、試合中でも変わる(中村, 2015)。そのため、ボール保持者は状況に合わせてボールを持つ必要があるし、状況に合わせて身体を使う必要がある。サッカーは対人構造を形成しているため、状況を捨象することはできない。しかし、敵との間合いを取るためには、身体の使い方が主題化されるといえる。もちろん、敵との間合いを取るためには、サッカー選手の根源的な〈知〉や体感身体知が関わっているのであり、コツ身体知が主題的に働きのながらも、その裏ではカン身体知が働いているのである。

③ ボールを蹴る間合いの取り方

また、間合いは敵との間合いだけではなく、ボールを蹴る間合いもある。ボールを蹴る間合いは、特にフリーキックやペナルティーキックの際に取り上げられる。たとえば、フリーキックの名手に対して「独特の間合いを持っている」ということもある。そこではボ

ールを蹴る選手から、ボールを蹴るタイミングであったり、ボールを蹴るまでのテンポないしリズムであったり、独特の雰囲気を感じられる。もちろん、敵の間合いとボールを蹴る間合いは絡み合っている。そのため、たとえばフリーキックなどでは、ボールを蹴る間合いをずらすことで、敵の間合いをずらすことが顕著に現れる。その例証として、フリーキックの際に、ボールを蹴るまでのテンポないしリズムやタイミングをずらすことによって敵の壁をジャンプさせてからボールを蹴ることをあげることができる。

当然、試合中にボールを蹴る場合も、ボールを蹴る間合いが取り上げられる。ボールを蹴るには、ボールを蹴る運動形態の発生が必要になる。そのため、たとえば遠くにいる味方にボールを届ける場合には、それを可能にするボールを蹴る運動形態を発生させるための時間が必要になる。しかし、敵に間合いを詰められてしまえば、ボールを蹴る運動形態を発生させるための時間を確保することができずにボールを蹴ることができなくなってしまう。このような場合には、別の味方にパスをせざるを得ない。敵との間合いを詰められる前にボールを蹴るためには、ボールを蹴るまでのステップや助走を変えて、素早くボールに寄る必要がある。

また、たとえば味方のサイドバックがオーバーラップ⁶¹をしてくる際に、ボールを蹴る間合いをずらしてタメをつくることも重要になる。図 36 のような場合、敵 D はボール保持者 A の身体の向きやそれまでの流れ（C から A へパスが出されたのと同時に B が前線に走り出したこと）などを感じ取り、「A は点線で区切られた辺りへパスを出すだろう」と先読みをしたならば、その場所に走り出す準備をすることができ、A がパスを出すタイミングに合わせて走り出すことができる。この場合、味方 B よりも先にボールに触れることができる（図 37 参照）。

しかし、A は身体の向きを変えて、味方 E にパスを出すような雰囲気を醸し出した場合、敵 D は身体の向きを変えて E にパスを出された場合に備えることになる（図 38 参照）。この場合、敵 D は敵 F と連携することになる。F が E に対してプレッシャーをかけたならば中へ絞り、G への縦パスを防ぐ必要があるし、F が E にプレッシャーをかけた行かなければ E がプレッシャーをかけたに行くことになるかもしれない。外へパスを出されることよりも、ゴールが位置する中へパスを出される方が危険だからである。敵 E との駆

⁶¹ ボール保持者を追い越して前線に駆け上がること。特に、サイドバックが前線の選手を追い越す際にオーバーラップという言葉が使われる。

け引きにおいて優位に立つことができれば，Aは左足のインサイド，もしくは右足のアウトサイドで味方Bへのパスをつなぐことができる。

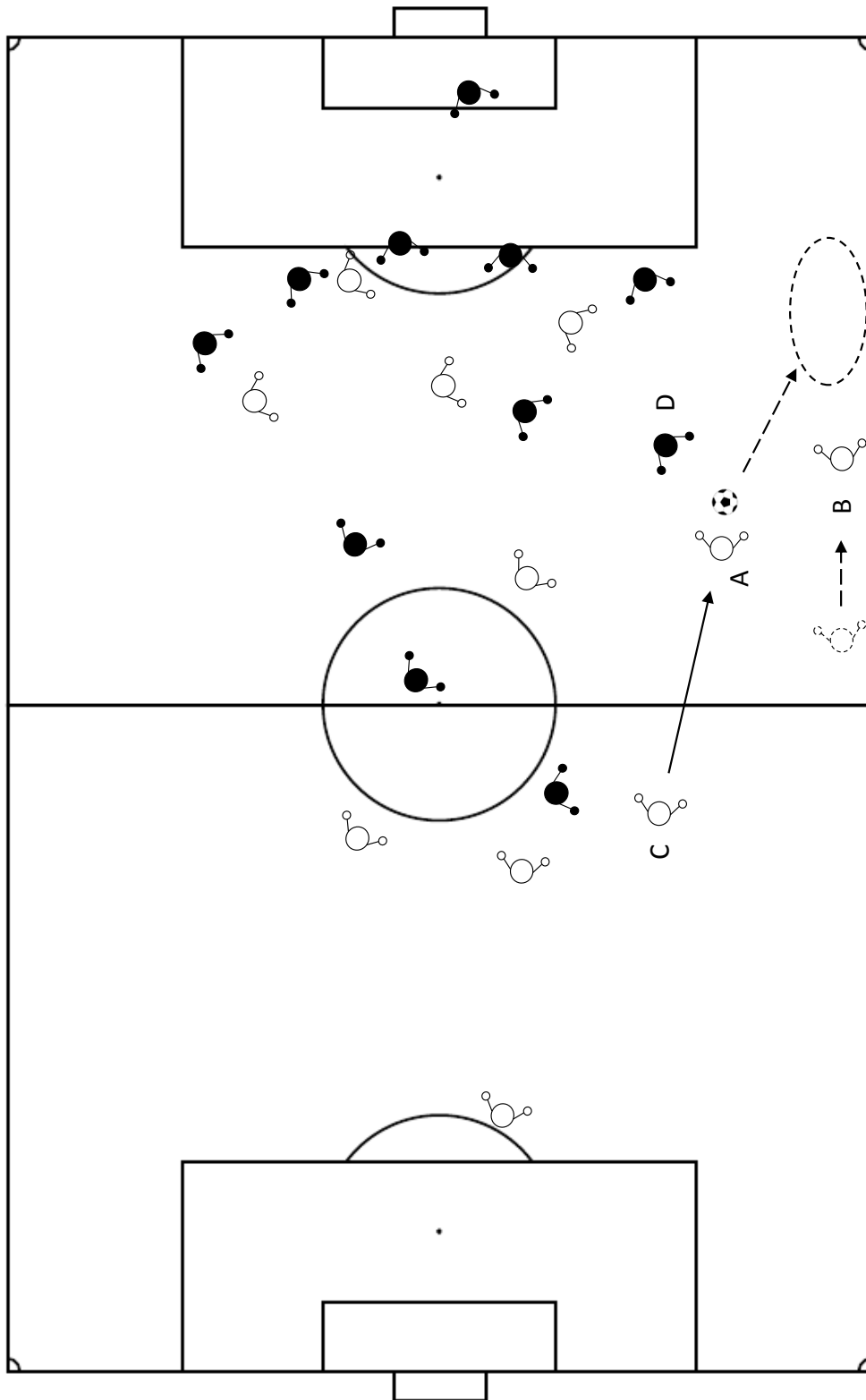


図 36 ボール保持者 A の身体の向きからボールの行先を予測する敵 D

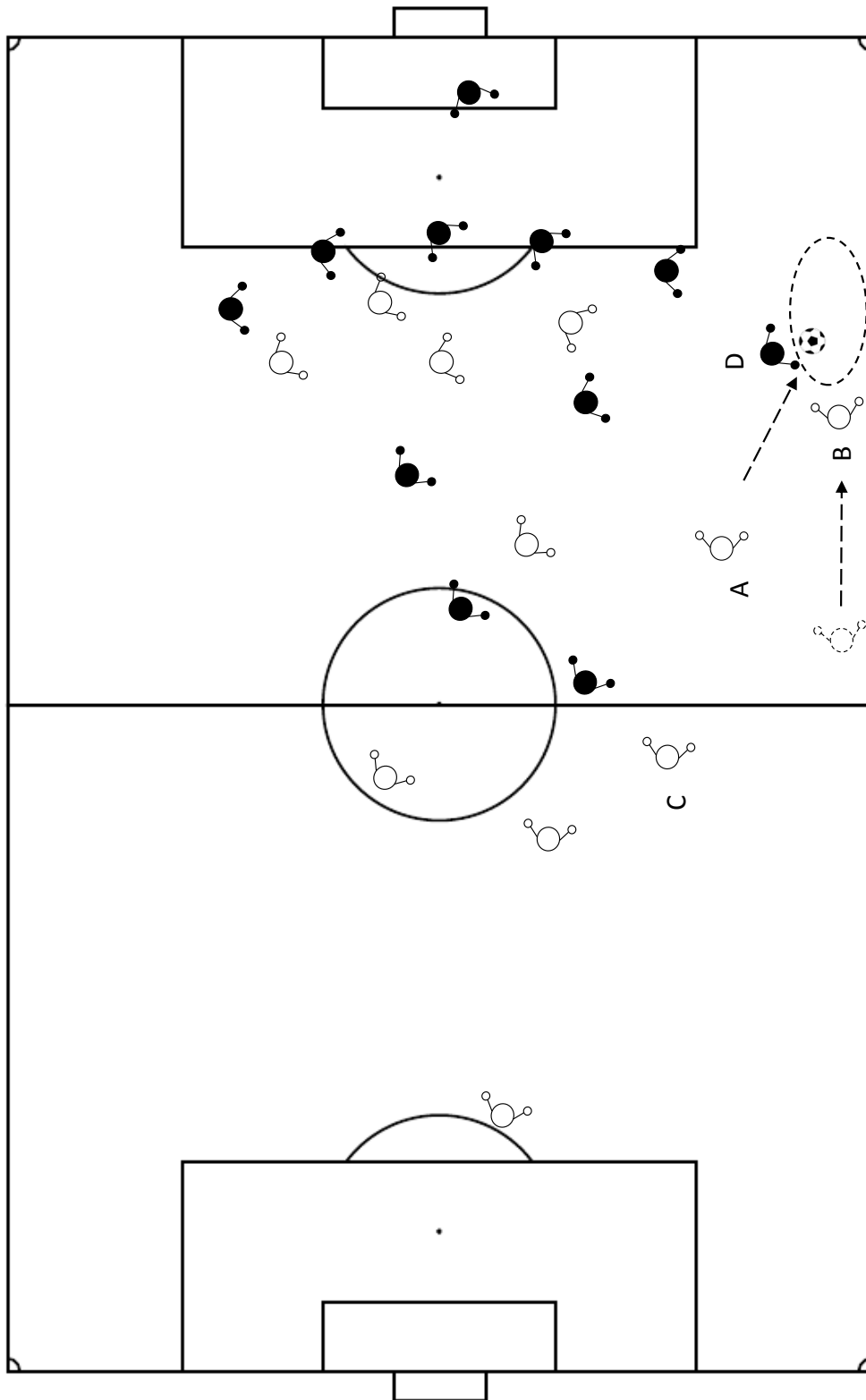


図 37 敵 D の先読みによるパスカット

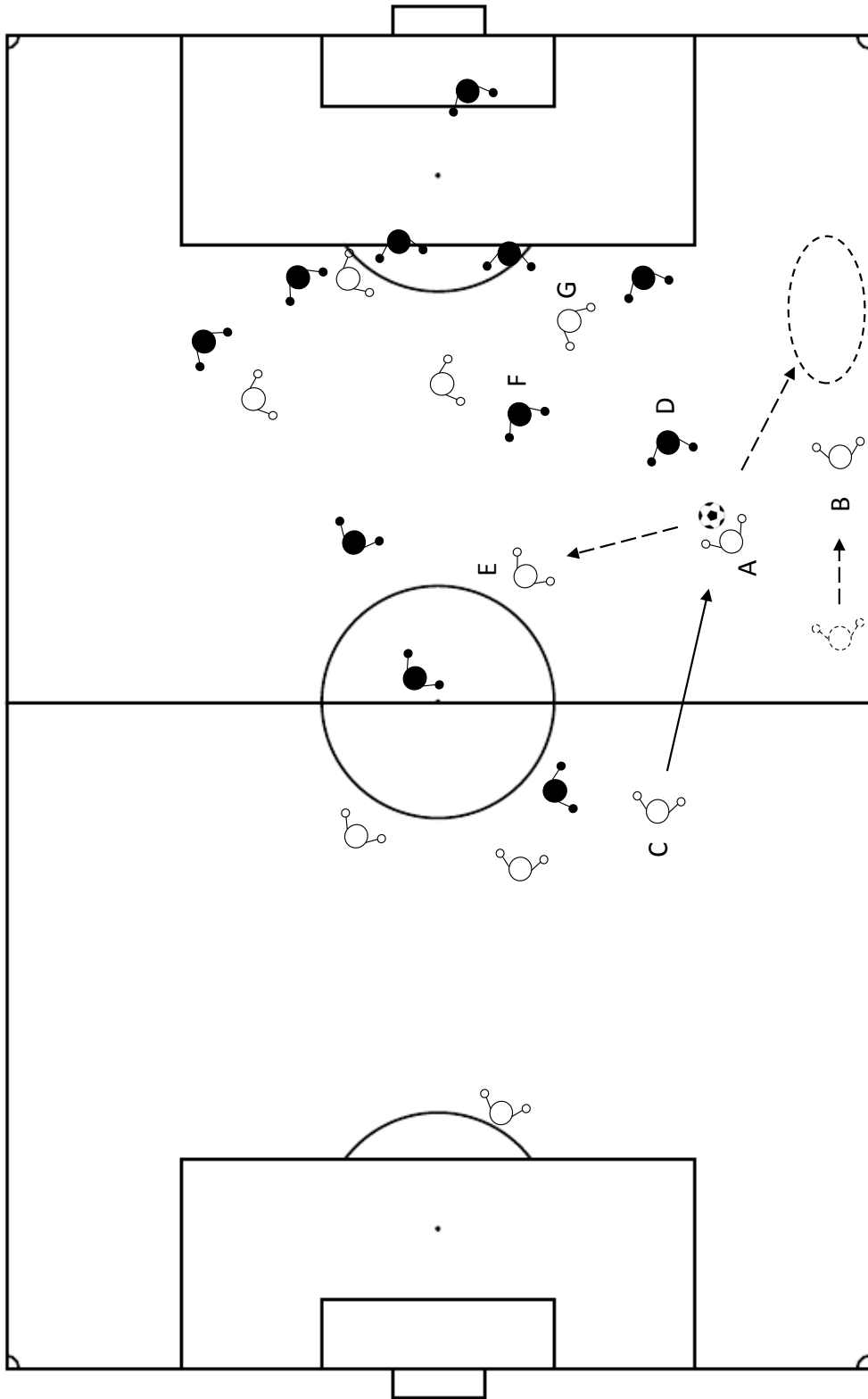


図 38 身体の向きによって味方 B へのパスカットを防ぐ

3) ボールキープの仕方

個人的プレーエリアを確保するためには間合いの取り方が重要になるが、それと同様にボールキープの仕方にも重要になる。そして、ボールキープの仕方は二つあるといえる。一つはドリブルでのボールキープであり、もう一つは身体でのボールキープである。

① ドリブルでのボールキープの仕方

一つ目のドリブルでのボールキープとは、ドリブルをすることで個人的プレーエリアを確保することである。敵が間合いを詰めて来ようとする場合、ドリブルをすることで間合いを詰められないようにすることである。敵に間合いを詰められるということは、個人的プレーエリアへ侵入されるということであり、この場合、ボール保持者はプレーを制限されてしまう。たとえば、遠くにいる味方へインステップキックでパスをしようとした際に、間合いを詰められることによってインステップキックをすることができなければ、その味方にパスをすることができなくなってしまう。これが、間合いを詰められることによってボール保持者のプレーが制限されるということである。

しかし、敵が間合いを詰めて来ようとした際に、ドリブルをすることで敵との間合いを保ち、個人的プレーエリアを確保することができる。つまり、プレーを大きく制限されることはない。たとえば、敵と対峙している際に、ボールを少し右にずらすだけでも、「いつでも触れる所にボールを置いている」ということを敵に見せつけることができる。そのため、敵に「飛び込んだら（間合いを詰めたら）躲かれるな」といったことを思わせることができる。そうすることで間合いを詰められることを防ぐことができる。したがって、少しでもドリブルをする（ボールに触れる）ことによって個人的プレーエリアを確保することができるのである。

また、あえてドリブルをすることによって、自ら敵との間合いを詰めてからボールを蹴ることも有効である。この場合、ドリブルをすることでボールをキープすることができ、さらに自ら敵の間合いに入り込み、敵の守備をしやすい個人的プレーエリアに侵入することで対峙する敵のボールを奪うためのタイミングをずらすこともできるし、敵のポジションをずらすこともできる。したがって、ボールをキープするために、ドリブルの仕方（ドリブルの方向や緩急、フェイントなど）が重要になる。

ドリブルによってボールをキープするためには、当然、ドリブルをすることができなければならない。つまり、ドリブルをするための身体の使い方が身につけていなければならない。

ない。したがって、選手はパスをするためにもドリブルの仕方を身につけ、それを洗練させる必要がある。

② 身体でのボールキープの仕方

二つ目の身体でのボールキープとは、敵に間合いを詰められた際に、ボールと敵の間に身体を入れることでボールをキープすることである。ボールを奪うために、敵が間合いを詰めてショルダーチャージなどで身体接触をしてきても、ボール保持者は持っているボールを保持し続ける必要がある。敵にボールを奪われてしまえばパスをすることはできなくなってしまうからである。基本的には、ボールと敵の間に身体を入れることでボールをキープすることになる。そして、その際にボールをキープするための身体の使い方が重要になる。

サッカーでは、競技規則上、手の使用は禁止されているが、それはボールを手または腕で扱うことが禁止されているだけであり、敵をブロックするために手や腕を使うことは禁止されていない。つまり、手や腕を使って敵をブロックすることができるということである。当然、ボールと敵の間に身体を入れて、さらに腕を伸ばして敵をブロックすることでボールから敵を遠ざけることができる。そして、腰を落として（低くして）踏ん張ることによって敵のチャージに耐えることができる（写真 2 参照）。敵のチャージに耐える際や敵を背負う際には、敵に身体を預けることが有効になる。身体を預けるとは、敵に寄り掛かるようなことである。私が敵と押し合う場合や敵の身体に私の身体を預ける場合、私と敵の身体でバランスが保たれる。しかし、どちらかが身体を引くとバランスは崩れ、倒れてしまう。ボールを保持している場合には、バランスを崩して敵にボールを奪われることになってしまう。また、敵はチャージした状態でボールを取ることができなければ、右や左に回り込んでボールを奪おうとする。



写真 2 身体でのボールキープの一例

このような場合、身体で敵の動きを察知することが重要になる。そして、私の身体と敵の身体が接触している際に、私には「再帰的感覚」(フッサール, 2001b, p.173)が働いているといえる。「私の身体が他の物質的なものを叩く、押す、突くなどの物理的な関係に入るとき、身体と〈もの〉との間に単に物理的な出来事の有体的経験のみならず、独特な身体知発生の現象が現れる」(金子, 2009, p.305)とされているのである。

たとえば、机の上に掌を乗せる場合とハードカバーの本の上に掌を乗せる場合、また、ソフトカバーの本の上に掌を乗せる場合では、私の掌が感じる内容が異なる。単なる物体を触っているにもかかわらず、感じ方が異なるのである。このように、私の身体は対象を触る(対象に触れる)だけで、その対象の質感などを感じ取ることができるのである。これは、単に一方的に私が対象を触る(対象に触れる)だけではなく、対象から私の身体に質感を感じ取らせているといえる。このような意識現象を再帰的感覚ということができる。

再帰的感覚によって私の身体は敵の身体を感じ取ることができるといえるため、私はその感覚を通して、敵がチャージをしているのか、下がろうとしているのか、右あるいは左に回り込もうとしているのかを感じ取る必要がある。そして、敵を感じながらボールを奪われぬように身体を動かすことができなければならない。さらに、敵のショルダーチャージなどを受けながらボールを蹴る運動形態を発生させなければならない場合もある。そのため、手や腕で敵を押さえながら、ボールを蹴る運動形態を発生させる必要がある。この場合には、当然、一般の指導書などに記載されているような蹴り方にはならない。指導書に記載されているような基本的な蹴り方を変える必要がある。したがって、選手は状況に応じて身体を使うことで、ボールの蹴り方全体を変える必要がある⁶²。

(2) ボールの蹴り方

ボールを蹴る際に、姿勢と身体のバランスが必要になる(クライフ, 2014, p.46)。試合では、敵のプレッシャーやショルダーチャージなどを受けながら、また疲労が蓄積した状態でボールを蹴らなければならない。身体がどんな状態であったとしても、ボールを蹴る運動形態を発生させることができなければ味方にボールをつなぐことはできない。

⁶² 一般に、蹴り方が問題にされる場合、インステップキック、インサイドキック、アウトサイドキックといったように、足のどの部位でボールを蹴るのが取り上げられるといえる。しかし、ここで取り上げている蹴り方では身体全体の使い方が問題にされる。したがって、上半身および手や腕などの使い方も含まれる。

ボールを蹴るためには、当然、立ち足、蹴り足の使い方が重要になることは多言を要さない。しかし、上半身も重要になる。つまり、身体全体でボールを蹴る必要があり、その際に姿勢と身体のバランスを保つ必要がある。

1) 立ち足の踏み込み方

試合中のボールを蹴る動きは四つに分類されるが（図 24 参照）、いずれの場合も、走る形態あるいは歩く形態、もしくはワンステップしてから蹴る形態へと変化する。この際に、蹴る形態へと変化させる決定的な動きが立ち足の踏み込みであるといえる。もちろん、踏み込みの程度差はある。たとえばドリブルから近くの味方へインサイドキックでパスをする場合、それほど強く踏み込む必要はないといえる。しかし、遠くの味方へインサイドキックでパスをする場合、力強い踏み込みが必要になるといえる。そのため、ボールに勢いをつけた強いパスをするのか否かは踏み込み具合と関係しているといえる。

また、踏み込む際に膝を曲げることが重要になる。膝を曲げること自体に関しては、「膝は曲げてバネをもたせてボールの横に踏みこむ」（多和ほか、1997、p.236）といったように、指導書にも記述されている。ただし、膝を曲げることの重要性には踏み込まれていないように思われる。

たとえば、自分のところへ向かってくるボールに対して走って行ってボールを蹴る場合、踏み込む際に、立ち足側の膝を完全に伸ばしたままだと走ってきた勢いを止めることはできないといえる。というよりも、立ち足の膝を伸ばしたままだと止まることができないはずである。しかし、立ち足側の膝を曲げることによって、走ってきた勢いを止めることができる。というよりも、ボールを蹴る際の踏み込みという動きのなかには、立ち足側の膝を曲げることも含まれているといえる。立ち足側の膝を完全に伸ばしたままだと踏み込めないからである。したがって、ボールを蹴る際には踏み込み具合が重要になる。

インステップキックによって強く勢いのあるボールを蹴る場合には、走っている勢いを利用することが有効である。そのため、強く踏み込むというよりは、一瞬だけ立ち足で地面を押さえ、勢いよく蹴り足を振り抜くことで立ち足は地面から離れることになる。他方、インサイドキックによって精確なボールを蹴る場合には、走っている勢いをしっかり抑えて、身体のバランスを保つために立ち足で地面を強く踏み込んだ方が良いといえる。もちろん、インサイドキックやインフロントキックなどによって勢いのあるボールを蹴る場合には、立ち足は地面から離れてしまう。つまり、立ち足の踏み込み具合は蹴り足の振り下

ろし具合と関連しているのである。選手は、強く勢いのあるボールを蹴る場合には、蹴り足を振り抜く感じでボールを蹴る。そのため、結果的に、立ち足が地面から離れてしまうのである⁶³。一方で、蹴られたボールの精確性を優先する場合やあまり勢いをつけないボールを蹴る場合には、立ち足は地面からほとんど離れないといえる。

また、踏み込みとの関連で立ち足側の膝を曲げることは、走ってきた勢いを止めることだけではなく、股関節の内旋を止める役割も担っている。直立姿勢になり、右脚を90°以上外旋させ、その姿勢のまま余分な力を身体に入れることなく右足を地面から離すと、右脚は自然と内旋する⁶⁴。しかし、右脚を90°以上外旋させた後、左脚に軽く重心を乗せるようにして、さらに左膝を曲げる。その後、先程と同様に余分な力を入れずに右足を地面から離すと、右脚はあまり内旋しない。つまり、立ち足の膝を曲げることは、蹴り足となる脚部の内旋を止める役割を担っているということである。そして、この役割はインサイドキックを習得する際に重要になると考えられる。

インサイドキックによってボールを蹴る場合、蹴り脚を外旋させ、蹴り脚の膝を曲げ、足を振り上げてからそのまま前に押し出すようにすることで足の側部（踝のあたり）にボールを当てる必要がある⁶⁵。しかし、振り下ろした蹴り足の勢いによって、そのま

⁶³ ここで「結果的に」と強調する理由は、強いインステップキックの蹴り方を教える際に、「立ち足を抜く（立ち足を地面から離す）」といった指導を、筆者は見たことがあるからである。しかし、このように指導された学習者を観察すると、学習者は「足を地面から離すこと」を強く意識してしまっているようであり、立ち足でジャンプしているように見受けられた。そして、その結果、むしろ強いインステップキックができていないように感じられた。もちろん、学習者の習熟位相の問題や助言の与え方の問題などがあるといえる。したがって、そのような助言や指導が決して悪いというわけではない。学習者の習熟位相によってはそのような指導が良いかもしれない。しかし、基本的には、強く勢いのあるボールを蹴る際に、「立ち足は抜けてしまう」と捉えるべきであると考えられる。蹴り方の指導の問題は本研究の射程外となる。そのような問題は別の機会に譲らざるを得ない。ただし、ここでは蹴り方の地平分析の結果、立ち足は抜けてしまうと捉えることにする。

⁶⁴ スポーツ運動学の研究論文であるため、当然、90°という関節角度の問題も主観的問題となる。そのため、この90°は、一般にいわれる90°を目安にして、本人が90°と感じる角度ということになる。そもそも、生命ある人間は等質時空系に存在するのではなく、動感時空系に存在すると考えられている。そのため、精密な角度で生命ある人間の角度を捉えることはできない。ここでは共通認識を得るために最適な言葉として90°という言葉が用いられたのである。

⁶⁵ 一般に、習得が目指されているインサイドキックはクラマーが教えたインサイドキック（多和ほか、1997, pp.235-237）であるといえる。しかし、バイオメカニクスの立場から、クラマーのインサイドキックとストイコビッチのインサイドキックは異なるとされている（浅井・布目、2002）。どちらのインサイドキックが正しい蹴り方なのか、ということ

ま蹴り脚が内旋しながら内転してしまうことがある。もちろん、蹴り脚に力を入れて脚部や足部を固定することによって蹴り脚の内旋、内転を防ぐこともできるといえる。ただ、立ち足側の膝を曲げることによって蹴り脚の内旋をより防ぐことができるといえる。翻って、立ち足側の膝をあまり曲げなければ、蹴り脚の内旋の勢いを止めることはできないといえる⁶⁶。そのため、たとえばボールに回転をかける場合には、立ち足側の膝をあまり曲げない方がいいといえる。フリーキックやコーナーキックの際にボールに回転をかけて、曲がるようなボールを蹴る場合には、立ち足側の膝を伸ばすことで腰や右脚の内旋の勢いを保ったままボールを蹴ることができるといえる。また、強く勢いのあるボールを蹴る場合と同様に、一瞬だけ立ち足で地面を踏み込み、その直後に蹴り足の勢いで立ち足が地面から離れることによってセンターリングなどを上げやすくなる。しかし、ボールを蹴る際に膝が全く曲がらないということはないといえる。ここでは動感的な問題が取り上げられている。そのため、蹴り方を目視すれば膝の屈曲を確認することができる。外的かたちとしては立ち足側の膝は曲がってしまうが、その曲がり具合によってボールの質が変わるといえることが重要になるのである。

2) 蹴り足の振り上げ方

ボールを蹴る際に、立ち足で地面を踏み込むのと同時に股関節は開く（写真 3 参照）。さらに、股関節が開くのと同時に蹴り足を振り上げることで、ボールを蹴るための、いわゆる準備局面ができる。蹴り足を振り上げるためには、股関節を後ろに引く（伸展させる）

決めることはできないであろう。個人の動感によってどちらのインサイドキックが習得しやすいのかといった問題や状況によって蹴り方を変える必要があるからである。ただし、ここで記述されているインサイドキックの蹴り方はクラマーの教えるインサイドキックであることを注意喚起しておく。

⁶⁶ 筆者は、インサイドキックが身につけていない子どもに対して、インサイドキックを教える際に、ある指導者が「足の内側（インサイド）にボールを当てるんだよ」といった指導をしていたことを見たことがある。このような指導によって、ある子ども（右利きの子ども）は足の内側にボールを当てることを強く意識したと思われる。その結果、右足の内側にボールを当てることはできたが、振り下ろした蹴り足の勢いは止まらず、左脚と交差してしまい、蹴られたボールは左方向へ流れ、対面した子どもにボールを届けることはできなかった。インサイドキックでは、当然、インサイド（足の内側）でボールを蹴る必要がある。しかし、この例証はインサイドでボールを蹴る（インサイドキックを習得する）ために、インサイドとボールを接触させることを意識させることも重要ではあるが、立ち足の膝を曲げることの重要性を示していると考えられる。各蹴り方の習得に関する問題は本研究の射程外となる。しかし、より効果的かつ効率的な蹴り方の習得方法ないし指導方法を研究することは重要である。したがって、これらは今後の課題となる。

ことと膝を曲げる（屈曲させる）ことが必要になる。インステップキックやインサイドキックなどで強く勢いのあるボールを蹴る場合には、大きく踏み込み、それと同時になるべく股関節を大きく後ろに引く必要がある。そして、股関節が伸展され、それに連動させて膝を屈曲させることによって、強く勢いのあるボールを蹴ることができる。翻って、チップキックによってボールを蹴る場合、股関節を伸展させたならば膝をあまり屈曲させない、もしくは股関節をあまり伸展させずに膝を屈曲させる必要がある。

また、勢いよく蹴り足を振り下ろすことによって、強く勢いのあるボールを蹴ることができるが、蹴り足を振り上げる勢いも重要になる。たとえばゴール前で素早くトゥキックでシュートをする場合、膝の屈曲から伸展の一連の動きを素早く行う必要がある。遠くにいる味方に対してボールを蹴る際にも、蹴り足を後ろに引き（股関節の伸展）、膝を曲げ（膝関節の屈曲）、蹴り足を振り下ろし（股関節の屈曲）、膝を伸ばす（膝関節の伸展）、この一連の動きを素早く行う必要がある。

立ち足で踏み込む際に、すでにボールを蹴る運動形態の内的かたちが発生しているため、振り上げられた蹴り足は内的かたちの発生に向けてすでに外的かたちが現れている。たとえば、インステップキックでボールを蹴る場合、振り上げられた蹴り足の足部は底屈し、脚部はあまり外旋しない。しかし、インサイドキックでボールを蹴る場合、振り上げられた蹴り足の足部は背屈し、脚部は外旋する。このように、振り上げた際に、足部と脚部には外的かたちが現れるのである。



写真 3 立ち足の踏み込みと蹴り足の股関節の開きの同時性の一例

しかし、インステップキックができない人は、振り上げた際に足部が背屈していることがある。これは、足部の動感が未分化であるために生じてしまうといえる。また、インサイドキックができない人は脚部の動感が未分化であるため、蹴り脚を外旋させることができない。したがって、サッカー未経験者やサッカー初心者がボールの蹴り方を習得する際に、指導者は学習者の蹴り足側の足部と脚部の動感を分化させる必要があるといえる。

また、キックフェイントのために蹴り足を振り上げることもある。この場合、立ち足を地面に踏み込む際には、ボールを蹴るふりのための内的かたちが生じる。キックフェイントの場合、蹴り足を振り上げるだけのキックフェイントと蹴り足を振り下ろすキックフェイントがあるといえる。ボールを蹴るふりの運動形態を発生させる場合、蹴り足を振り上げたところで蹴り足の動きを止めることができるし、振り下ろしてもボールをつつくことはない。

蹴り足を振り上げることは、ボールを蹴るための準備局面というだけではない。脚を後方に振り上げるまでの状況で次のプレーを決める選手もいるのである(浅井監修, 2002)。蹴り足をボールに当てるまでボールは飛んでいくことはない。そのため、振り上げている最中にも状況を感じ取り、状況の変化に合わせてボールを蹴ることが必要になる。たとえば、蹴り足を振り上げている最中に、敵が先に動き出してポジションを変えようとしている場合には、その選手の動きの意味を即座に感じ取り、振り上げた直後に蹴ろうとしていた場所ではなく、敵にボールを取られないために別の場所にボールを蹴る、あるいはボールを蹴らないことが必要になる。ただし、蹴り足を振り上げている最中に状況の変化を感じ取り、その変化に合わせてボールを蹴ることは極めて高度な足わざであることを付言しておく。

3) 蹴り足の振り下ろし方

蹴り足を振り下ろす際に、すでにボールを蹴る運動形態の発生に向けた準備局面が形成されている。しかし、蹴り足を振り下ろしてからボールに蹴り足を当てるまではボールは飛んでいくことはない。したがって、蹴り足の振り上げから振り下ろしまでは、立ち足を地面に踏み込んだ際の内的かたちを発生させるのか、その内的かたちの発生をやめるのか、あるいは別のプレー(ドリブルやキックフェイントなど)にするのか、別の味方に、または別の蹴り方でボールを蹴るのか、といったことを最終的に決める瞬間となる。

もし、ボールを蹴ることをやめる場合、蹴り足を振り下ろす勢いを止めることが必要になる。この場合、蹴り足を振り上げた瞬間にボールを蹴ることをやめることもあれば、振り下ろした瞬間にボールを蹴ることをやめることもある。ボールを蹴り始める前に、キックフェイントの運動形態を発生させる場合には、立ち足を地面に踏み込む際にすでに内的かたちとしてキックフェイントが生成される。しかし、この場合には、振り下ろす瞬間にとっさに動きを変えることになる。ドリブルやキックフェイントにする場合には、その蹴り足の勢いを抑えるあるいは利用して次の動き（ドリブルやキックフェイント）の始まりにする必要がある。

一方で、別の味方にボールを蹴る、または別の蹴り方でボールを蹴る場合には、足部と脚部の曲げ方を変える必要がある。別の味方にボールを蹴る場合には、すでにボールを蹴る運動形態の発生に向かっているため、ある範囲内にいる味方にボールを蹴ることになる。たとえば図 39 のような場合、A が左サイドにいる味方 B に対して、右足のインステップキックによってパスをしようとしてボールを蹴る運動形態を発生させ始めた場合、左サイドにいる味方 C へパスをするためのボールを蹴る運動形態へ変えることはできないということである。しかし、味方 B と同じ方向にいる味方 D と味方 E へパスをするためのボールを蹴る運動形態へ変えることは可能である。ただし、ボールを蹴ることをやめてから味方 C にパスをすることはできる。

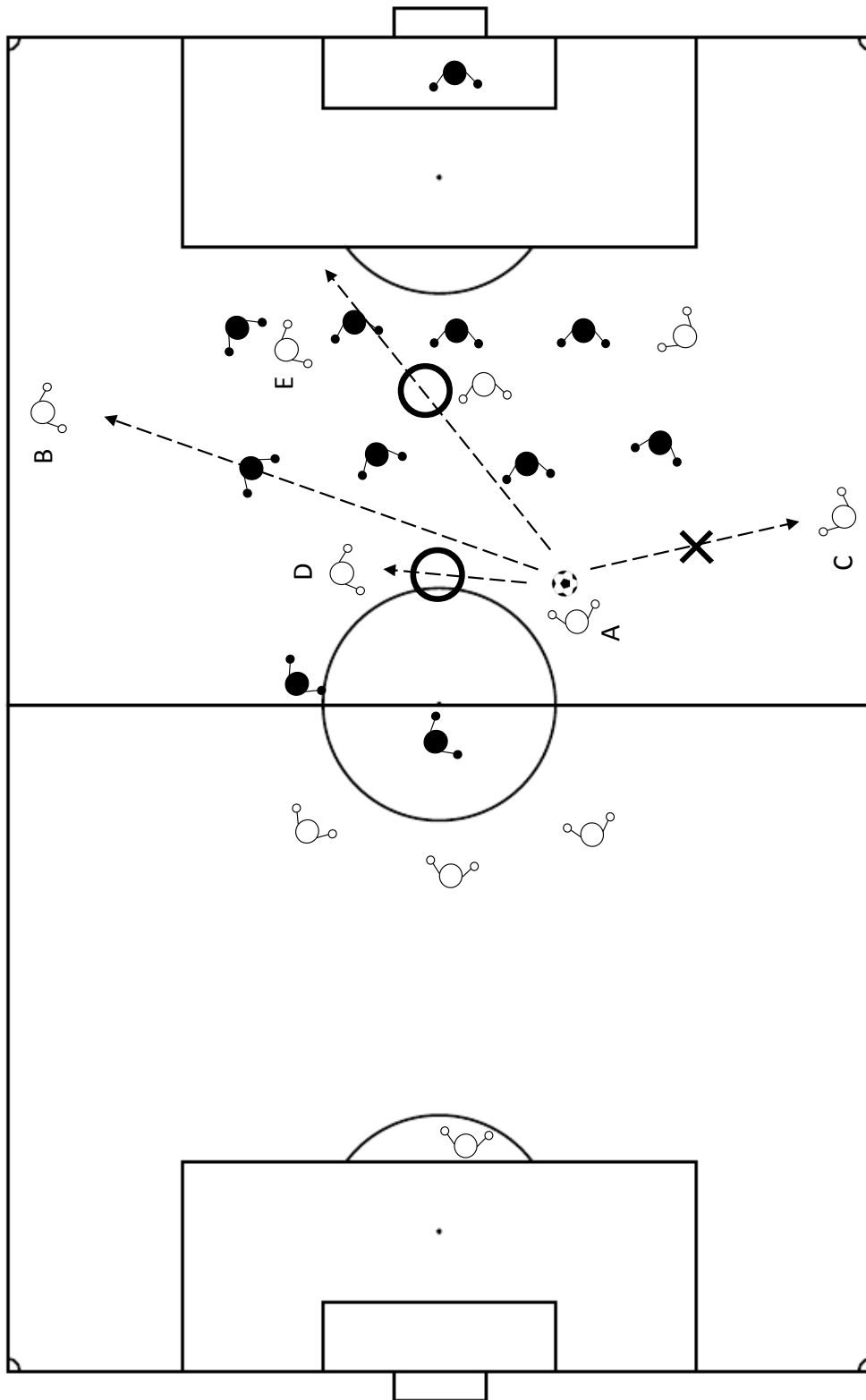


図 39 ボールを蹴る運動形態を発生させている途中にパスを出せる範囲の一例

この際に、味方 B へパスをしようとした蹴り方から別の蹴り方へ運動形態を変えることになる。たとえば味方 D にインサイドキックでパスをしようとする運動形態を変える場合、足部と脚部の動感が重要になる。味方 B へパスをしようとしている際には、インステップキックによってボールを蹴ろうとしているため、足部は底屈され、脚部は伸展している。しかし、味方 C へボールを蹴る運動形態へ変化（インステップキックからインサイドキックへの形態変化）させるためには、足部を背屈させ、脚部をやや外旋させる必要がある。

ただし、振り下ろしている最中に形態を変化させられるか否かは、最初に発生させようとしたボールを蹴る運動形態の発生する時間と関係している。運動の発生は「恒常的図形時間の原理」（フェッツ、1979）に支配されているとされているからである。

図 39 のような場合、A が味方 B に対して強く速いボールを蹴ろうとして運動形態を発生させると、ボールを蹴る一連の動きが素早くなる。もちろん、どの程度の一連の動きの速さまでならば形態変化を生じさせられるのかは個人の能力に依存するが、最初のボールを蹴る運動形態を早く生じさせようとした場合、形態変化を生じさせることは困難になる。足部と脚部のかたちを変える時間が無くなるからである。ただし、この場合でもボールを蹴ることをやめることはできる。ボールに足を当てなければいいからである。

しかし、図 39 のような場合、たとえば A は「味方 B にボールがつかぬかどうか際どいな（つかぬかどうかわからないな）」と感じて、味方 C へボールを蹴る可能性も残しつつ、味方 B へパスをするためのボールを蹴る運動形態を発生させようとした場合、ボールを蹴る運動形態が発生し、一連の動きが完結するまでには時間的な余裕が生まれる。つまり、ボールを蹴るための一連の動きがゆっくりになるのである。そのため、立ち足の振り上げから振り下ろしの間に、足部や脚部のかたちを変化させる時間が生じる。また、味方 C へボールを蹴る可能性を残さなくても、ゆっくりな動きでボールを蹴る運動形態を発生させようすれば、ボールを蹴る運動形態を変化させることができる。したがって、ボールを蹴る運動形態の発生を大きくゆっくりした動きで完結させる場合に、形態変化を生じさせることができるのである。

4) 蹴り足のボールへの接触のさせ方

振り下ろされた足でボールを蹴ることでボールは飛んでいく。この際に、どのように蹴り足がボールに接触するのかによって、いわゆるボールの質が最終的に決められる。たとえば足の内側の踝あたりを、ボールに対して平行に接触させると、インサイドキックとな

り、ボールは地を這うように無回転気味になり、ボールが地面に接触すると縦回転となって真っ直ぐ転がっていく。しかし、本人はインサイドキックでボールを蹴っているつもりでも、ボールが真っ直ぐ転がらない場合もある。この場合、ボールと蹴り足は平行にならず、蹴り足の踝と親指の間あたりとボールの真ん中よりやや右側あたりが接触すればボールに強い回転がかかった状態でボールは転がっていく。このように、蹴り足とボールがどのように接触するかはボールの質と関係しているのである。したがって、ボールの正面、ボールの正面よりやや右ないし左、ボールの正面より下、ボールの正面より上を、足のどの部分（足の甲、足の内側、足の外側など）で当てるのかによってボールの質が決まるのである⁶⁷。

もちろん、ボールのどの部分に足を当てるのかは、助走や立ち足の踏み込み、蹴り足の振り上げおよび振り下ろしと関係している。たとえば、右足のアウトフロントでボールを蹴る場合、ボールの正面よりやや左に足が当たるように振り下ろす必要がある。そのため、右足のアウトフロントでボールを蹴る場合、振り下ろした際にはボールの正面よりやや左に向かって蹴り足を振り下ろす必要がある。

ボールの蹴り方を習得ならびに修正する際に、当然、立ち足の踏み込み、蹴り足の振り上げおよび振り下ろしは重要になる。ただ、「ボールと足がどのように接触するのか」ということを私の身体がわからなければ、ボールの質を変えることはできないといえる。むしろ、ボールの蹴り方を修正する際に、ボールと蹴り足の接触のさせ方を変化させることによってボールの質を変えることが前提となり、ボールへの入り方（助走のつけ方）、立ち足の踏み込み方、蹴り足の振り上げ方および振り下ろし方が決められることもある。簡潔に言えば、インステップで真っ直ぐボールを飛ばすために、ボールの真後ろに立って助走をつけるといったことや、ボールに回転をかけたいからボールの真後ろではなく左側に立って助走をつけるといったことである。

⁶⁷ ボールの正面よりやや右下といったように、もっと詳細にわけるとも可能であると考えられる。しかし、ここではこれ以上細かくわけると必要がないと思われるため、ボールの蹴るポイントを四つにしておく。

5) 蹴り足の振り抜き方

蹴り足とボールとの接触と同時に、蹴り足を振り抜いてボールを押し出すことによってボールに勢いがつく。つまり、速いスピードでボールが飛んでいくことになり、またボールの回転が増えることになる。

蹴り足を振り下ろし、ボールに当たった瞬間に蹴り足を振り抜かなくてもボールは飛んでいくが、この場合、ボールに勢いはつかない。もちろん、勢いのないボールが良くないというわけではない。状況によってはボールの質を変えなければならないからである。たとえば、状況によってはチップキックで敵の裏にボールを蹴ることもある。この場合には、意図的にボールに勢いをつけることなく、山なりのゆっくりしたボールを蹴ることが良いことになる。そのため、必ず蹴り足を振り抜くことがいいわけではない。しかし、遠くへいる味方に対してなるべく早くボールを届ける場合には、蹴り足を振り抜くことでボールに勢いをつける必要がある。

6) 上半身の使い方

ボールを蹴る運動形態を発生させるためには、下半身だけではなく、上半身をうまく使う（風間，2012）ことが必要である。上半身を使わなくてもボールを蹴ることはできるが、上半身を使うことによってボールにより力を伝えることができるからである。ボールにより力が伝わることによって、より遠くへボールを飛ばすことや速いボールを蹴ることが可能になる。

たとえば対面パスをしている際に、上半身の動きを止めようとしながらボールを蹴ることもできる。しかし、この場合、ぎこちなく、とても不自然な動きになってしまう。対面パスをする際にも、軽く肘を曲げてボールを蹴ることによって腰が回転しやすくなる（腰を捻りやすくなり、身体が捻じれる）。遠くへボールを蹴る際には、助走から踏み込みに移る際に、立ち足側の腕を前方に挙げてそのまま回すことで胸が開き、それと同時に、立ち足を踏み込みながら蹴り足は振り上げられ、蹴り足を振り下ろすことと同時に立ち足側の腕を勢いよく振り下ろすことによって、ボールにより力が伝わり、遠くへボールを飛ばすことができる。同様に、上半身をうまく使うことによって速いボールを蹴ることもできる。また、敵に間合いを詰められた際にも上半身の使い方が重要になる。この場合には、敵をブロックすることで個人的プレーエリアを確保する必要がある。

第7章 第Ⅳ部のまとめ

第Ⅳ部では、スポーツ運動学における達成力・競技力、戦術力・技術力、カン身体知・コツ身体知が整理され、その理解を基にしてサッカー選手の〈パスの知〉の構造が明らかにされた。

〈パスの知〉の地平を分析した結果、まず、サッカー選手に不可欠な根源的な〈知〉として、他者の〈知〉を感じる能力と自己の〈知〉を感じる能力が存在することが明らかにされた。次に、〈パスの知〉としての体感身体知における空間的定位感能力として、ピッチ上の〈ここ〉を感じる能力、他者関係系における〈ここ〉を感じる能力、方向との関わりの中で〈ここ〉を感じる能力、時間的定位感能力として、〈絶対的今〉を感じる能力が明らかにされた。次に、空間的遠近感能力として、ボールとの遠近を感じる能力、他者との遠近を感じる能力、時間的遠近感能力として、好機までの遠近を感じる能力が明らかにされた。次に、気配感能力では、状況から気配を感じる能力が明らかにされた。

〈パスの知〉における戦術力では、次の状況を構成する能力、パスをすることが効果的であると知る能力、味方を受け手として知る能力、パスコースを見つけ出せる能力、状況に適した蹴り方を感じる能力が明らかにされた。

〈パスの知〉における技術力では、敵との間合いの取り方、ボールを蹴る間合いの取り方、ドリブルでのボールキープの仕方、身体でのボールキープの仕方が明らかにされた。また、ボールの蹴り方を再考することによって、改めて立ち足の踏み込み方、蹴り足の振り上げ方、蹴り足の振り下ろし方、蹴り足のボールへの接触のさせ方、蹴り足の振り抜き方、上半身の使い方が示された。

以上の能力を、〈パスの知〉と呼ばれる一つのまとまりの全体構造として表すと図 40 のように示すことができる⁶⁸。

⁶⁸ 図で示されることによって〈パスの知〉の構造を一見して理解することができると考えられる。そのため、〈パスの知〉の構造を図で示すことを試みた。図を作成する過程では、いくつもの図を描いてきた。また、〈パスの知〉を支える身体知の構造を図で示すことも試みた。しかし、反転化原理、相互隠蔽原理、回転ドアの原理、二重一元性を考慮すると、どうしてもうまく図で表すことができない。たとえばコインで表そうとすると、始原身体知をどこに位置づければいいのか、回転軸を縦にすべきなのか、横にすべきなのか、といった難問に突き当たる。また、コインでの表現と似ているが、立方体で表すことができないかも考えた。しかし、コインや立方体を含めて、身体知を三次元で表そうとする場合、二重一元性をうまく表現することができなくなってしまふ。たとえば、身体知を円錐で表そうとする。この場合、回転軸を縦にして、円錐の下部の一定の領域を始原身体知とし、回転軸を境に真っ二つにして、片方をカン身体知、もう片方をコツ身体知とする。し

ここで示された〈パスの知〉は「同時性」(ヴァイツゼッカー, 1995a, p.221)を本質としている。そのため、たとえば自分がピッチ上のどこにいるのかをわかってからパスコースを見つけ出すといったわけではないし、ボールとの遠近を感じてからボールを蹴り始めるといったわけでもない。つまり、ここで示された能力の発生に前後関係はないということである。パスが発生するという事は、ここで示された能力のすべてが同時に機能して、一つのまとまりとして発生しているということなのである。

したがって、パスが〈できる〉ということは、その選手には、ここで示された能力が存在しているということであり、それが機能しているということである。一方で、パスが〈できない〉ということは、その選手には、ここで示された能力が養成されていない、ないし機能していないということであると考える。特に、パスの戦術力と技術力は養成される必要がある。サッカーを経験したことのない人が、最初からうまくパスをすることができないのは、戦術力と技術力が存在しないからであるといえる。また、体感身体知がサッカーにおけるパスを発生させるための能力に分化していないからであるといえる。したがって、まずはこれらの能力を養成し、そのうえで、それぞれの能力を修正、洗練させることによって、より緊迫した状況でも、また、どんな敵に対してもパスをすることが〈できる〉ようになると考えられる。

かし、これでは二重一元性を表せない。しかも、三次元の場合、たとえば円錐で表現した場合、片側に傷ができたとしても、もう一方の側には傷はできない。つまり、カン身体知(あるいはコツ身体知)の崩壊(傷)はコツ身体知(あるいはカン身体知)の崩壊(傷)を理解することができなくなってしまう。言い換えれば、カン身体知だけ崩れても、コツ身体知に問題はないとなってしまう。そもそも身体知は人間が有する運動能力であり、截然とわけることはできない。まさに絡み合いの構造を形成しているのである。そのため、身体知および〈パスの知〉を図で示すことは不可能であると考えられる。しかし、そのことを理解したうえで、読者に一見してパス発生に関わる能力の構造を理解してもらうため、図で表すことを試みた。図40では、サッカー選手の〈パスの知〉を一枚の紙で喩えている。まず、実線は一つのまとまりを表している。そのなかの点線は、本来、絡み合って溶け合っている能力を便宜的に解きほぐし、各領域で整理されていることを表している。また、戦術力とカン身体知が左側に位置し、技術力とコツ身体知が右側に位置しているが、これは表と裏の関係で理解してもらいたい。

サッカー選手の〈パスの知〉

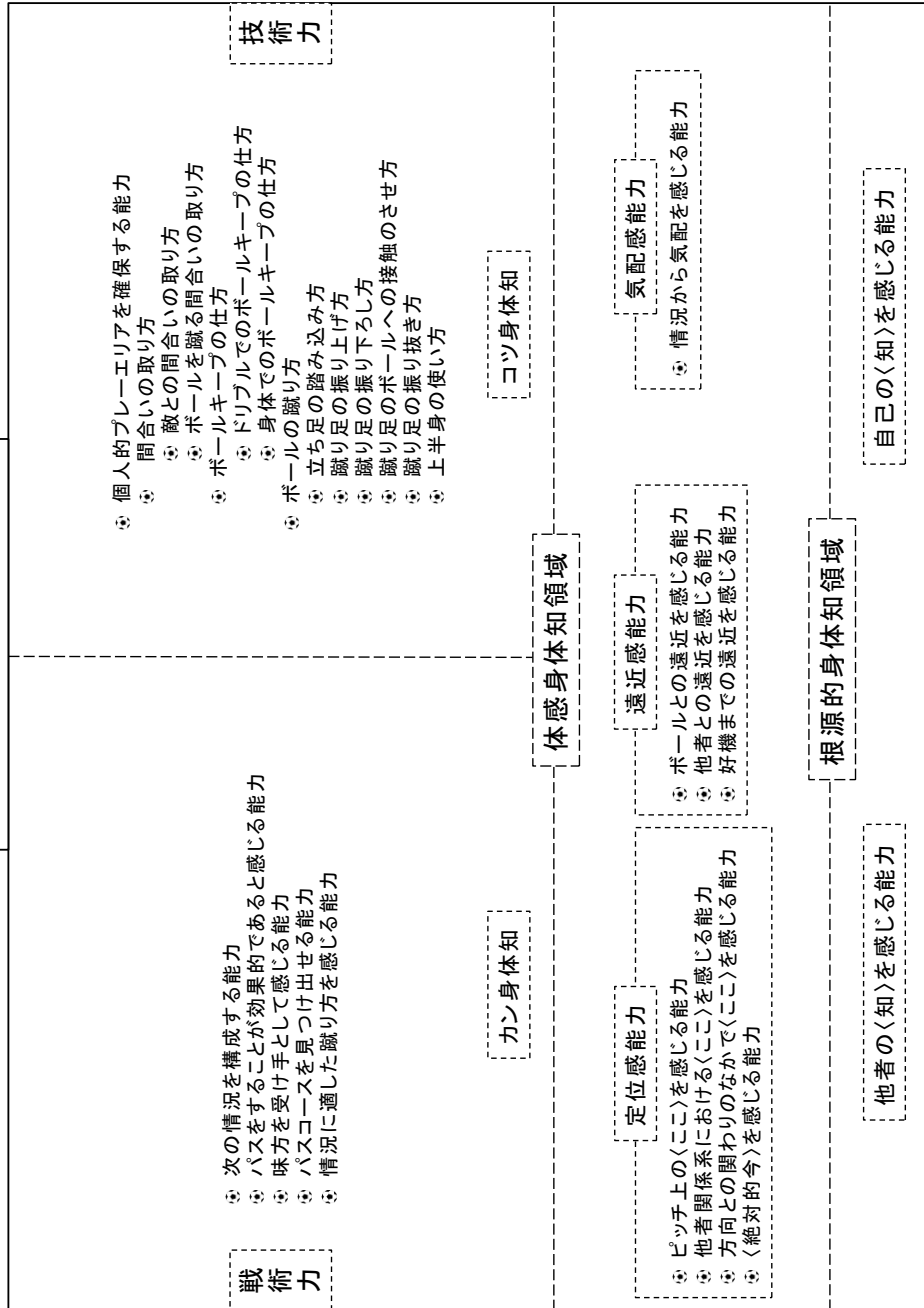


図 40 〈パスの知〉の構造

結語と展望

【本論文全体のまとめ】

本研究の目的は、サッカー選手がパスを発生させるために必要な身体知の構造を明らかにすることであった。

これまでも、パスに関する研究は行われてきた。そして、パスをする選手を分析する際には、バイオメカニクスの立場からボールを蹴る動作の力学的構造の解明が試みられ、スポーツ心理学の立場から選手の知覚・認知構造の解明が試みられている。ただし、これらの研究では、必然と心身二元論の立場、すなわち自然科学的立場に立脚することになる。

もちろん、どのような立場に立脚するのかは研究課題に何を求めるかによって決められる。そのため、自然科学的立場に立脚することが決して悪いわけではない。しかし、パスをしている選手は生命ある人間である。言い換えれば、身体もこころも乖離することはない人間である。指導現場に存在するのは生命ある人間であり、指導者は生命ある人間である選手と向き合うことによってパスの能力を向上させている。そのため、指導は極めて主観的であるといえる。指導者は選手の動感世界と向き合うことによってしか、選手に動きを習得させ、その動きを修正、洗練させることはできないといえる。すなわち、スポーツ指導は〈主観 - 主観 - 関係〉によって成り立っているといえるのである。したがって、指導現場の問題をそのまま研究するためには、〈主観 - 主観 - 関係〉をそのまま研究の俎上に載せることが必要になる。本研究の目的を達成させるためには、スポーツ運動学の立場に立脚する必要がある。そして、スポーツ運動学の立場から選手の地平を分析することによって、サッカー選手のパス発生に関わる身体知、すなわち〈パスの知〉の構造が明らかにされた。

本論の第 I 部では、サッカー選手の動感特性が明らかにされた。

サッカーの競技規則には、「ボールを蹴らなければならない」といった規則は存在しない。しかし、サッカー選手は当然のごとくボールを蹴っている。ゴール型の種目に位置づけられ、手または腕の使用が禁止されるサッカーでは、得点を取るためにボールを蹴ることが極めて有効になるからである。さらに、ボールを保持した際には、必ずボールを蹴る運動形態の発生が必要になる。したがって、サッカー選手は常にボールを蹴る運動形態を発生させる準備をしていなければならない。

しかし、試合状況は千変万化するため、選手は試合状況の変化を常に感じ取る必要がある。そのためには、状況に対して意識を向ける必要がある。意識作用と意識内容はいつも必ず一体であるため、状況に対して意識を向けるとボールを蹴ることに意識を向けることはできなくなる。しかし、それでも選手はボールを蹴ることができる。なぜなら、ボールを蹴る動きは自動化され、いわば潜在的な意識の働きによってボールを蹴る運動形態を発生させているからである。したがって、サッカー選手の動感特性は潜在的な動感意識によって生じるボールを蹴る動感であることが明らかにされた。

本論の第Ⅱ部では、指導目標像としてのパスが明確にされた。

一般に、パスは蹴り方（技術）と判断（戦術）によって成り立つと考えられているといえる。しかし、「パス＝蹴り方＋判断」といった図式では、自然科学的立場からパスの要素が抽出されただけであり、指導目標像としてのパスが明確にされているとはいえない。そこで、パス練習における選手の動感の特徴とパス指導における指導者のねらいを考察することによって、指導目標像としてのパスを明確にした。その結果、その状況において、各選手にふさわしいボールを味方につなぐという課題を達成させるための方法、言い換えれば、ボールを味方につなぐための運動形態の発生の方法が、指導目標像としてのパスであることが明確にされた。

第Ⅲ部では、パスの発生契機が分類された。

出し手の動感に基づいて、パスの発生契機が四つに分類された。すなわち、パスの発生契機は出し手優位、受け手優位、出し手と受け手の動感の合致、敵優位の四つに分類された。そして、これらは極性原理に支配されている。そのため、どれか一つの影響を受けてパスが発生するのではなく、出し手はいずれの影響を受けつつも、最も強い影響がきっかけとなってパスを発生させることになる。

第Ⅳ部では、サッカー選手の〈パスの知〉の構造が明らかにされた。

まず、サッカー選手に不可欠な根源的な〈知〉が明らかにされた。すなわち、他者の〈知〉を感じる能力、自己の〈知〉を感じる能力の存在が明らかにされた。

次に、〈パスの知〉としての体感身体知における空間的方位感能力として、ピッチ上の〈ここ〉を感じる能力、他者関係系における〈ここ〉を感じる能力、方向との関わりのなかで〈ここ〉を感じる能力、時間的方位感能力として、〈絶対的今〉を感じる能力が明らかにされた。次に、空間的遠近感能力として、ボールとの遠近を感じる能力、他者との遠近を感

じる能力，時間的遠近感能力として，好機までの遠近を感じる能力が明らかにされた．次に，気配感能力では，状況から気配を感じる能力が明らかにされた．

そして，〈パスの知〉における戦術力と技術力が明らかにされた．すなわち，〈パスの知〉の戦術力として，次の状況を構成することができる能力，パスをすることが効果的であるとを感じる能力，味方を受け手として感じる能力，パスコースを見つけ出せる能力，状況に適した蹴り方を感じる能力の存在が明らかにされた．

また，〈パスの知〉の技術力では，パスをするための間合いの取り方として，敵との間合いの取り方，ボールを蹴る間合いの取り方，ドリブルでのボールキープの仕方，身体でのボールキープの仕方，ボールの蹴り方として，立ち足の踏み込み方，蹴り足の振り上げ方，蹴り足の振り下ろし方，蹴り足のボールへの接触のさせ方，蹴り足の振り抜き方，上半身の使い方が明らかにされた．そして，〈パスの知〉の構造は図 40 のように示された．

【本研究の成果】

本研究の目的が達成されたことによって，大きくわけて三つの成果を得ることができたといえる．

一つ目の成果は，本研究の目的を達成させたことによってパス指導の際の有用な知見を得ることができたことである．

二つ目の成果は，本研究によってサッカーの一般理論としての指導法の構築および指導教本の作成に向けて一步を踏み出したことである．

三つ目の成果は，本研究によって他の球技系のスポーツにおけるパス指導の際に有用な知見を提供することができたことである．

一つ目の成果に関して，まず，パスの発生契機が明らかにされたことによって，パス指導の際に，四つに分類されたパス発生契機のうちのどれが大きく影響してパスが発生したのかを評価することができ，その評価を基にして出し手と受け手の動感の合致に向けてパス指導を実践することにつながるといえる．

たとえば選手がパスミスをした際に，その選手のパス発生は出し手優位のパス発生だったのか，受け手優位のパス発生だったのか，出し手と受け手の動感の合致によるパス発生だったのか，敵優位のパス発生だったのか，つまり，出し手はいずれの影響を最も受けてパスを発生させたのかを評価することができる．そして，その評価に基づいて，たとえば出し手優位のパス発生によってパスミスをしてしまったのであれば，指導者は選手に対し

て「もっと受け手のことを考えよう」と指導することができる。受け手優位のパス発生であれば、指導者は「無理して受け手に合わせようとするミスをしてしまうこともあるから、自分のタイミングも重要だよ」といったように、選手に指導することができる。出し手と受け手の動感が合致していたにもかかわらずパスミスをしてしまったのであれば、指導者は出し手に対して「パスを成功させるための技術力に磨きをかける必要がある」といったように指導することができる。敵優位のパス発生であれば、「慌てずに、しっかりとボールをキープしてからパスをしなさい」といったように指導することができる。

パス発生の際が分類されたことによって、指導者はパス発生を評価する視点を得ることができたといえる。そして、その視点に基づいて、適切な指導を行うことができるといえる。

次に、ボールを味方につなぐといった課題を達成させるための能力、すなわち〈パスの知〉の構造が明らかにされたことによって、パス指導の際に選手個人の〈パスの知〉を観察ならびに評価する視点を得ることができたことである。

パス指導の際に、指導者は「ボールが味方につながったか否か」を評価の基準にしているといえる。しかし、味方にボールにつながったとしても、その直後に敵にボールを奪われてしまったのであれば、そのパスは効果的であるとはいえない。また、敵にパスカットをされてしまったとしても、「もし、そのパスコースを通して味方にボールにつながれば好機を創り出すことができたな」と指導者が感じたのであれば、「ねらいは良かったぞ」といったようにその選手を称賛するかもしれない。

パスを評価するためには、指導者は出し手の動感世界へ身体移入することによって、出し手の動感世界を探る必要がある。この際に、指導者は〈パスの知〉を構成する能力の視点から、その選手がどのように状況を構成していたのか、なぜパスをすることが効果的であると感じたのか、といったことを探り、その選手の〈パスの知〉の習熟レベルを評価することができる。

次に、〈パスの知〉の構造、言い換えれば、パスが〈できる〉ための運動能力が明らかにされたことによって、指導者は選手に対して〈パスの知〉を習得、修正、洗練させる促発指導のための有用な手がかりを得ることができたことである。

選手に〈パスの知〉を習得、修正、洗練させるためには、本研究によって明らかにされた〈パスの知〉を構成する能力を向上させる必要がある。たとえば、パスミスをした選手に対して、「なぜ、そこにパスをしたのかい」、「そこにパスをした後に、どんな状況になる

と思ったのかい」(次の状況を構成する能力に対する借問),「もう少しドリブルをしてからでも良かったんじゃないかな」(パスをすることが効果的であると感じる能力に対する借問),「そこの味方はボールをもらおうとしていたと思ったかい」(味方を受け手として感じることができる能力に対する借問),といったように借問することによって,選手の動感世界に探りを入れる。そして,「そのタイミングでパスをすると敵にボールを奪われてしまうから,もう少しタメを創ってからパスをすれば〇〇にボールがつながったんじゃないかな」(その状況において,その選手にふさわしいパスの呈示)といったように,指導者が状況や選手に応じて,指導目標像としてのパスを呈示することによって,選手は指導者に呈示された目標像としてのパスとその選手自身が発生させたパスを比較することができる。このように,指導者が呈示する目標像が導きの糸となって,選手の〈パスの知〉を洗練させていくことにつながるといえる。

この一つ目の成果は本研究において最も大きな成果といえる。上述されたような指導を日常的に行っている指導者もいると思われる。ただ,その指導の正当性は自我の領域に止まっているといえる。しかし,現象学的エヴィデンスに保証された研究方法が採用された本研究によって,そのようなパス指導の正当性を主張することにつながるといえる。つまり,サッカーにおいて,そのようなパス指導は極めて有効であることが後押しされる。したがって,今後,サッカーの指導現場において本研究によって明らかにされた視点からパス指導を行うことが促進されるであろう。

また,学校体育において,サッカーを専門としない教師がサッカーを教えなければならない場合もある。とりわけ学級担任制が採用されている小学校では,サッカーをどのように教えればいいのか,ということに苦悩している先生もいると思われる。サッカーを専門としない先生にとって,本研究の成果が学校体育におけるサッカーのパスの指導の手引きになると考えられる。

二つ目の成果に関して,サッカーの一般理論の構築および指導教本の作成に向けて,本研究で明らかにされた〈パスの知〉を,その一部に位置づけることができると考えられる。サッカーの一般理論の構築ならびに指導教本の作成には,現場の理論を蓄積することが必要不可欠である。この目的を達成させるためには,サッカーのスポーツ運動学的研究が最もふさわしく,中核に位置づけられるべきであると考えられる。スポーツ運動学は現場の理論であるとされているからである。サッカーにおけるパスに関する事柄全般に論及し,サッカー選手がパスを発生させる際に機能している能力を明らかにした本研究は,サッカ

一の一般理論の構築および指導教本の作成に向けた端緒になるといえる。本研究では、サッカー選手がパスを発生させる際に必要不可欠な能力を体系化することができた。本研究を皮切りに、シュートやトラップなどの際に機能する〈知〉の構造を明らかにし、さらにそれらの発生を明らかにすることができれば、サッカーの一般理論の構築および指導教本の作成を実現させることができると考えられる。

三つ目の成果に関して、球技スポーツという類似性に基づいて、本研究によって明らかにされた〈パスの知〉を各球技スポーツの指導場面で応用することができるといえる。特に、フットサルとサッカーは極めて類似性が高いといえるため、本研究で明らかにされた〈パスの知〉をそのまま応用することができるといえる。ただし、コートの大さきなど、いくつかの相違点があるため定位感能力や遠近感能力などが全く同じように働いているとはいえない。しかし、それでも多くの点で類似しているため、フットサルの指導においても〈パスの知〉の視点が極めて有効になるといえる。

また、直接的な対人構造を形成するハンドボールやバスケットボールでは、〈パスの知〉において戦術力に位置づけられた状況に適した蹴り方を感じる能力と技術力に位置づけられたボールの蹴り方以外の能力を応用することができると考えられる。たとえば、ハンドボール選手やバスケットボール選手がパスをする際に、指導者は選手がどのように次の状況を構成していたのかを探るために、本研究で明らかにされた次の状況を構成する能力の視点から対象となる選手の動感世界に探りを入れることができるといえる。しかも、それらの選手が状況を構成する場合にも、本研究で示された試合中の選手の意識対象（図5参照）を活用することができると考えられる。ハンドボールやバスケットボール以外の種目では、たとえばバレーボールでは〈パスの知〉の戦術力と技術力の一部ならびに体感身体知領域や根源的身体知領域を応用することができると考えられる。たとえばオーバーハンドパスやアンダーハンドパスをする際に、バレーボール選手は味方の知（他者の〈知〉）をどのように感じるのかによってパスの高さを変えることになるといえる。すなわち、バレーボールでも、他者の〈知〉の感じ方がパス発生に影響を与えるということである。そのため、オーバーハンドパスやアンダーハンドパスをする選手に対して、指導者は他者の〈知〉の視点からその選手の動感世界に探りを入れることで、どのような助言を与え、どのように指導すべきなのかを考えるきっかけにすることができると考えられる。

【今後の展望】

本研究では、サッカー選手の〈パスの知〉の構造を明らかにすることができた。本研究の目的を達成させたことによって、サッカーの指導現場に直接的かつ間接的に研究の成果を還元することができるといえる。しかし、本研究はスポーツ運動学の立場から行われるサッカーの研究の端緒に過ぎないといえる。それゆえ、スポーツ運動学におけるサッカー領域を充実させるためには多くの課題が山積している。

たとえば、サッカー選手の競技力を向上させるためには、〈パスの知〉以外のサッカー選手の〈知〉の構造を明らかにする必要がある。選手がシュート、トラップ、ヘディングといったような動きを発生させる際にも必ず〈知〉が働いているからである。したがって、指導者は選手に〈パスの知〉以外の競技特有の〈知〉を習得、修正、洗練させる必要がある。さらに、サッカーではボールを保持していないときの動きも重要になる。ここにはポジショニングの問題が存在し、それとのつながりでサッカー特有の走る、歩く、止まる、ないしその場から動かないといった問題が伏在している。また、フィールドプレーヤーだけでなく、ゴールキーパーにも独自の〈知〉が働いていることは明らかである。なぜなら、ゴールキーパーは試合中に唯一手の使用が許されている存在だからである。そのため、キャッチング、パンチング、1vs.1の状況での飛び出しなど、ゴールキーパーに特有の〈知〉が存在していることは明白である。このように、サッカー選手の創発身体知の構造は未だほとんど明らかにされていないのである。したがって、今後もサッカー選手の創発身体知の構造分析を継続して行う必要がある。

また、創発身体知の構造と発生は基づけの関係にある。そのため、サッカー選手に独自の〈知〉を習得、修正、洗練させるためには構造分析だけではなく発生分析が必要になる。本研究では、パスの発生契機を分析しただけであり、パスの形態発生ないし〈パスの知〉の発生が分析されたわけではない。したがって、今後、パスの形態発生ないし〈パスの知〉の発生分析が必要になる。

さらに、身体知は覚える身体知としての創発身体知と教える身体知としての促発身体知の二領域によって形成されている(金子, 2005a, pp.337-338)。そのため、指導者は指導者自身の身体知、すなわち促発身体知の構造を分析することによって、どのようにサッカーを教えれば、より効果的かつ効率的に選手に〈知〉を習得、修正、洗練させることができるのかを明らかにする必要がある。しかし、サッカー選手の創発身体知の発生分析と同

様に、サッカーの指導者の促発身体知の構造分析ならびに発生分析に関する研究は見当たらない。したがって、サッカー指導者の促発身体知の研究も今後の課題となる。

マイネルによって、スポーツ運動学 *Bewegungslehre des Sport* が誕生し、そのスポーツ運動学は金子によって批判的に継承された。そして、現象学、形態学を基柢に据えたスポーツ運動学 *phänomenologische-morphologische Bewegungslehre des Sport* として学問的な深まりを見せた。スポーツ運動学は『わざの伝承』(2002)を皮切りに、『身体知の形成(上,下)』(2005),『身体知の構造』(2007),『スポーツ運動学—身体知の分析論—』(2009),『運動感覚の深層』(2015)が上梓されたことで学問としての地位が確立されたといえる。この間に、スポーツ運動学の立場から体操に関する研究は盛んに行われているといえる。しかし、スポーツ運動学の立場から球技系のスポーツ、とりわけサッカーの研究はほとんど行われていないのが実情である。今後、スポーツ運動学の立場からサッカーの研究が盛んに行われることによって、サッカーの指導法がより深められることが期待される。

文献

- 足立学 (2012) バレーボールのオーバーハンドパス動作における動感化能力の研究. 園田学園女子大学論文集, 46 : 1-11.
- 阿江通良・藤井範久 (2002) スポーツバイオメカニクス 20 講. 朝倉書店, p.8.
- 會田宏 (2006) 球技の戦術. (社) 日本体育学会監修, 最新 スポーツ科学事典. 平凡社, pp.178-180.
- 會田宏 (2012a) 球技の個人戦術における実践知の構造に関する研究—ハンドボールの事例を中心にして—. 筑波大学博士論文 (コーチング学).
- 會田宏 (2012b) 球技における個人戦術に関する実践知の理解の仕方. スポーツ運動学研究, 25 : 17-28.
- 會田宏 (2015) 球技における戦術の発達 13.C.01. 中村敏雄・高橋健夫・寒川恒夫・友添秀則編, 21 世紀スポーツ大事典. 大修館書店, pp.487-490.
- 秋田浩一 (1985) サッカーのゲームにおけるパス, キックに関する調査. 駒澤大学保健体育部研究紀要, 7 : 61-125.
- 荒井康夫・神谷耕三・鈴木紀代・靱山隆裕 (1984) バスケット・ボール, チェスト・パスの考察. 名古屋女子大学紀要, 30 : 45-49.
- 浅井武監修 (2002) サッカーファンタジスタの科学. 光文社新書, p.120.
- 浅井武・布目寛幸 (2002) 見方が変わるサッカーサイエンス. 岩波書店, pp.73-104.
- 朝岡正雄 (1990a) 第 I 部 運動学講義 Lecture 1 運動学の概念と目的. 金子明友・朝岡正雄編, 運動学講義. 大修館書店, pp.22-32.
- 朝岡正雄 (1990b) 第 II 部 運動学ゼミナール資料 1. 運動の一般理論と個別理論の関係をどうとらえるか. 金子明友・朝岡正雄編, 運動学講義. 大修館書店, pp.188-192.
- 朝岡正雄 (1999) スポーツ運動学序説. 不昧堂出版, p.139.
- 朝岡正雄 (2015) スポーツにおける技術・戦術 13.A. 中村敏雄・高橋健夫・寒川恒夫・友添秀則編集主幹. 21 世紀スポーツ大事典, pp.470-471.
- バラゲ : 田邊雅之ほか訳 (2014) 知られざるペップ・グアルディオラ サッカーを進化させた若き名将の肖像. フロムワン, pp.534-539.

- バングスボ：長谷川裕・安松幹展・上田滋夢訳（2008）ゲーム形式で鍛えるサッカーの体
カトレーニング．大修館書店， p.8.
- パウアー：荻島弘一・稲野幸子訳（1996）ドイツサッカー 世界最高峰のサッカー・テク
ニック&タクティクス．日刊スポーツ出版社．
- ボイテンディク：濱中淑彦訳（1995）人間と動物 比較心理学の視点から．みすず書房．
- カルロス・A・山本（2011）点の取り方を学ぶ 13 章，アルゼンチン流ストライカー育成メソ
ッド．ベースボールマガジン社， pp.11-90.
- カー：加藤久監修，岩崎龍一訳（2007）プレミア流 サッカー・コーチング．ランダムハ
ウス講談社， p.26.
- クック：五島祐治郎・松本光弘訳（1994）サッカー—コーチングとチームマネジメント—
晃洋書房， p.66.
- クライフ：木崎伸也・岩水大樹訳（2014）ヨハン・クライフ サッカー論．二見書房．
- チャナディ：長沼健監修，宮川毅訳（1994）—新版—チャナディのサッカー．ベースボー
ルマガジン社．
- デカルト：谷川多佳子訳（1997）方法序説．岩波書店， pp.46-47.
- デーブラー：稲垣安二・上平雅史監訳，谷釜了正訳（1987）球技運動学（再版）．不味堂
出版．
- ドイツサッカー協会編：田嶋幸三監訳，今井純子訳（1999）21 世紀のサッカー選手育成
法 ジュニア編 一年齢別・レベル別指導法と練習プログラム—．大修館書店．
- 土井秀和（1982）ハンドボールにおけるシュート及びパス動作の運動学的研究．大阪教育
大学紀要 第IV部門 31(1)：77-87.
- フェッツ：金子明友・朝岡正雄訳（1979）体育運動学．不味堂出版， p.175.
- フィンク（1995）超越論的方法論の理念—第六デカルト的省察—．フッサール・フィンク：
エーベリンク・ホル・ケルクホーフエン：新田義弘・千田義光訳，超越論的方法論の理
念—第六デカルト的省察—．岩波書店， pp.1-182.
- 深倉和明（1987）サッカーの状況の認知に関する研究．福島大学教育学部論集， 42：33-39.
- 深倉和明（1995）サッカーの状況判断に関する研究．福島大学教育学部論集， 57：19-24.
- ゲーテ：高橋義人編訳（1982）自然と象徴 —自然科学論集—．富山房百科文庫， p.38.
- グロッサー・ノイマイヤー：朝岡正雄・佐野淳・渡辺良夫訳（1995）選手とコーチのため
のスポーツ技術のトレーニング．大修館書店， p.28.

グアルディオラ・ビラノバ (2011) 第 1 章 FC バルセロナの指導理念を实践する現役の指導者たち ジョゼップ・グアルディオラ／フランセスク・ティト・ビラノバ. オルトネーダ：村松尚登監訳, FC バルセロナの人材育成術 なぜバルサでは勝利と育成が両立するのか. アチーブメント出版, pp.51-82.

秦修司 (1999) フットボールアソシエーションの初期の歴史について. 金沢大学教育学部紀要, 教育科学編, 48 : 125-140.

林雅人監修 (2009) オランダに学ぶ サッカー戦術 練習メニュー120. 池田書店, p.198.

ヘルト：浜渦辰二訳 (2000) 20 世紀の扉を開いた哲学—フッサル現象学入門—. 九州学出版会.

アンリ (2011) 第 2 章 カンテラが生んだスター選手たち ティエリ・アンリ. オルトネーダ：村松尚登監訳, FC バルセロナの人材育成術 なぜバルサでは勝利と育成が両立するのか. アチーブメント出版, pp.160-174.

日高敏隆 (2005) 訳者あとがき. ユクスキュル・クリサート：日高敏隆・羽田節子訳, 生物から見た世界. 岩波文庫, pp.159-166.

堀進 (1988) バレーボールにおける基本技の習得に関する問題—オーバーハンドパスに関して—. 山梨英和短期大学紀要, 22 : 198-156.

蓬郷久代 (2005) ハンドボールフェイント構造の動感モルフォロジーの一考察. 伝承, 第五号 : 43-51.

ホイジンガ：高橋英夫訳 (1963) ホモ・ルーデンス. 中央公論社, p.186.

フッサル：立松弘孝・松井良和訳 (1974) 論理学研究 3. みすず書房, p.261.

フッサル：長谷川宏訳 (1977) 経験と判断 (再版). 河出書房新社.

フッサル：渡辺二郎訳 (1979) イデーニ I — I. みすず書房.

フッサル：渡辺二郎訳 (1984) イデーニ I — II. みすず書房.

フッサル：細谷恒夫・木田元訳 (1995) ヨーロッパ諸学の危機と超越論的現象学. 中公文庫.

フッサル：山口一郎・田村京子訳 (1997) 受動的綜合の分析. 国文社.

フッサル：浜渦辰二訳 (2001a) デカルト的省察. 岩波文庫.

フッサル：立松弘孝・別所良美共訳 (2001b) イデーニ II — I. みすず書房.

フッサル：立松弘孝・榊原哲也共訳 (2009) イデーニ II — II. みすず書房.

- フッサール：浜渦辰二・山口一郎監訳（2012）間主観性の現象学 その方法. ちくま学芸文庫.
- フッサール：浜渦辰二・山口一郎監訳（2013）間主観性の現象学Ⅱ その展開. ちくま学芸文庫.
- フッサール：浜渦辰二・山口一郎監訳（2015）間主観性の現象学Ⅲ その行方. ちくま学芸文庫.
- 廣松渉・子安宣邦・三島憲一・宮本久雄・佐々木力・野家啓一・末木文美士編（1998）岩波 哲学・思想事典. 岩波書店, p.1428.
- イニエスタ（2015）プレーヤー・インタビュー 心掛けているのは、自信を持って最大のクオリティーを発揮すること（取材・構成／ハスラム：山中忍訳）. Soccer clinic 12 2015 DECEMBER. ベースボールマガジン社, pp.14-17.
- 伊藤亜紗（2015）目の見えない人は世界をどう見ているのか. 光文社新書, p.122.
- 伊東俊太郎（1981）科学と現実. 中央公論社, p.35ff.
- 公益財団法人日本サッカー協会（2011）サッカー競技規則 2012/2013.
- 日本サッカー協会/日本ライターズ協議会編（2002）最新サッカー百科大事典. 大修館書店, p.530.
- 日本体育協会監修（1975）スポーツ用語事典. ぎょうせい, p.231.
- JFA 指導委員会（2000）サッカー指導教本 2000 年度版. 財団法人 日本サッカー協会, p.18.
- JFA 技術委員会（2002）サッカー指導教本 フィールドプレーヤー編. 財団法人 日本サッカー協会.
- JFA 技術委員会監修（2016）サッカー指導教本, 2016 JFA 公認 C 級コーチ. 公益財団法人日本サッカー協会.
- 釜本邦茂（1995）攻撃サッカー 技術と練習法. 成美堂出版, p.102.
- 亀田恵禧（1988）バスケットボールにおけるパスについての一考察. 北海道女子短期大学 紀要, 23 : 195-200.
- 金井浩章（1997）バレーボール指導の着眼点—パス・トス・スパイク編—. 信州短大研究 紀要, 9(2) : 15-26.
- 金子明友（1968）第三章 運動技術論. 岸野雄三・松田岩男・宇土正彦編, 現代保健体育 体育学体系 9 序説運動学. 大修館書店, pp.89-116.

- 金子明友(1981) 記者注. マイネル:金子明友訳, スポーツ運動学. 大修館書店, pp.425-476.
- 金子明友: 朝岡正雄訳 (1986) スポーツ技術創作の方法論序説. 運動形態学研究会. 会報, 第3号: 37-50.
- 金子明友 (1987) スポーツ運動学の今日的課題. スポーツ運動学研究会.
- 金子明友 (1993) 国際競技力向上とスポーツ科学を考える. スポーツと健康, 25(6): 9-12.
- 金子明友 (2000) スポーツ科学における理論と実践のあいだ. Journal of Exercise Science, 10: 41-49.
- 金子明友 (2002a) わざの伝承. 明和出版.
- 金子明友 (2002b) 運動感覚知の公道化. 伝承, 第二号: 1-28.
- 金子明友 (2003a) 基調講演 改めて構造分析を問う. 伝承, 第三号: 91-124.
- 金子明友 (2005a) 身体知の形成 (上). 明和出版.
- 金子明友 (2005b) 身体知の形成 (下). 明和出版.
- 金子明友 (2007) 身体知の構造. 明和出版.
- 金子明友 (2009) スポーツ運動学. 明和出版.
- 金子明友 (2010) 孤舟翁の眩き その三. 伝承, 第十号: 81-111.
- 金子明友 (2012) コツとカンの動感深層. スポーツ運動学研究, 25: 1-15.
- 金子明友 (2014) 孤舟翁の眩き その七. 伝承, 第十四号: 77-103.
- 金子明友 (2015a) 運動感覚の深層. 明和出版.
- 金子明友 (2015b) 孤舟翁の眩き その八. 伝承, 第十五号: 61-89.
- 金子一秀 (2001) 一技の伝承論ゼミナールー わざの伝承. 伝承, 創刊号: 68-88.
- 金子一秀 (2002c) 一伝承論ゼミナールー 動きかたの発生. 伝承, 第二号: 93-105.
- 金子一秀 (2003b) 一伝承ゼミナールー 動きかたの構造. 伝承, 第三号: 79-89.
- 加藤澤男 (2010) 技の極致を追い求めて. 筑波大学体育科学紀要, 33: 5-16.
- 加藤泰樹 (1981) ボイテンディクスの運動空間と運動時間について-機能運動学全体を想定している方法的基礎の解明 (そのII) -. 体育・スポーツ哲学研究, 3: 25-40.
- 川合武司・高橋亮三・田中純二 (1966) バレーボールの基礎技術に関する研究: 特にアンダーパスのフォームについて. 体育学研究, 10(2): 438.
- 川瀬雅也 (2010) 経験のアルケオロジー. 勁草書房, p.2.
- 風間八宏 (2010) 「1対21」のサッカー原論 「個人力」を引き出す発想と技術. 二見書房, p.78.

- 風間八宏 (2012) 風間塾 サッカーを進化させる「非常識」論. フロムワン, p.19.
- 木田元 (1970) 現象学. 岩波書店, p.8.
- 木田元ほか編 (1994) 現象学事典. 弘文堂.
- 岸野雄三 (1980) II章 スポーツ科学とは何か. 朝比奈一男・水野忠文・岸野雄三編著, スポーツの科学的原理 (四版). 大修館書店, pp.77-133.
- 国吉好弘・週刊サッカー・マガジン編 (2006) サッカーマルチ大事典 改訂版. ベースボールマガジン社, p.352.
- 隈元忠敬 (2007) 序文. 石田三千雄著, フッサー相互主観性の研究. ナカニシヤ出版, pp.iii・v.
- 小林秀樹 (1999) 『デカルト的省察』における独我論批判—「他者」と「私」の所在をめぐって—. 倫理学(16) : 89-100.
- 小井土正亮 (2015) ガンバ大阪に三冠をもたらした最新フィジカル・トレーニング理論 フットボール・ピリオダイゼーションとは?. 浅井武・森本美行・庄司悟・篠原菊紀・山本晃永・湯田哲夫・川端理香監修, サッカーの科学 超絶～スーパープレー～のメカニズム. 洋泉社 MOOK, pp.92-95.
- 小泉昇一・前田正登 (2004a) サッカー選手の状況判断能力の評価に関する研究. 体育・スポーツ科学, 13 : 21-30.
- 小泉昇一・前田正登 (2004b) ビデオ映像テストを用いた少年サッカー選手の状況判断能力に関する研究. スポーツ方法学研究, 17(1) : 69-78.
- 香田郡秀 (1987) 剣道における間合いの研究—有効打突の可能な間合いについて—. 武道学研究, 20(2) : 115-116.
- チャーディン (1923) How to Play Association Football, pp.29-41.
- ラウルセン監修 (2015) 世界最強ドイツサッカーに学ぶサッカートレーニング術. 誠文堂新光社, p.38.
- 増田隆・白木静枝 (1986) 情報処理過程より見たサッカーの状況判断能力について. 中村学園研究紀要, 18 : 179-188.
- マッカーニ:小川光夫訳 (2011) データで読み解くバルセロナ. Barca! Barca! Barca! FCバルセロナ完全読本「攻撃という哲学編」, 7 (36) : 36-39.

- マッカーシー：井川洋一訳（2011）ライバルの証言で振り返る「最強バルサの軌跡 証言者2 アレックス・ファーガソン」[丸ごと一冊 FC バルセロナ] ALL ABOUT BARCA, 日本スポーツ企画出版社, pp.60-61.
- メッシ（2009）スパースター・インタビュー リオネル・メッシ 自分を信頼し、自分の可能性を信じ、ずっと戦い続けることが大事だ（インタビュー：Toni FRIEROS）. 池田哲雄 編集兼発行人, 強くなるドリル・シリーズ 13 ジュニアサッカー世界の育成術 強豪クラブチームの(秘)練習法, 教えます!. ベースボールマガジン社, pp.15-17
- 総務省：報道資料 「うるう秒」挿入のお知らせー来年の元旦はいつもより1秒長い日となりますー, http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01tsushin03_02000177.html, (参照日：2016年9月9日).
- マイネル：金子明友訳（1981）スポーツ運動学. 大修館書店.
- マイネル：金子明友編訳（1998）マイネル遺稿 動きの感性学. 大修館書店.
- メルロ＝ポンティ：滝浦静雄・木田元共訳（1964）行動の構造. みすず書房.
- メルロ＝ポンティ：滝浦静雄・木田元共訳（1966）眼と精神. みすず書房, p.137.
- メルロ＝ポンティ：竹内芳郎・小木貞孝共訳（1967）知覚の現象学 1. みすず書房.
- メルロ＝ポンティ：竹内芳郎・木田元・宮本忠雄共訳（1974）知覚の現象学 2. みすず書房, p.375.
- 三上肇（2005）異なる運動分析のあいだを問う. 伝承, 第五号：13-26.
- ミル（2011）「理想のカウンターはセンターサークルで奪い、パス3本でシュートを打つ」(取材・構成／小澤一郎). Soccerclinic+α ヨーロッパ・サッカー 育成の最前線 ヨーロッパ・サッカーの育成コンセプト 最新 15 条, 池田哲雄 編集兼発行人. ベースボールマガジン社, pp.24-29.
- 宮島淳（2010）柔道における体落としの習熟過程に関する研究ー初心者における崩しの促発指導を通してー. 愛知教育大学保健体育講座研究紀要, 35：93-95.
- 宮本香織（2011）ダンスにおける「リズムにのる」ことについての一考察. スポーツ運動学研究, 24：65-73.
- 宮本武蔵：渡辺一郎校注（1985）五輪書. 岩波文庫.
- 宮本恒靖（2012）宮本式・ワンランク上のサッカー観戦術. 朝日選書.

- マレー (2014) 英国の論点 ストリートの芸術は死んだのか? 〈前編〉. 朝日新聞デジタル, http://www.asahi.com/and_M/interest/TKY201402100028.html (参照日: 2016年11月14日).
- 守能信次 (1984) スポーツとルールの社会学. 名古屋大学出版.
- 森田重貴・嶋谷誠司 (2013) ボールゲームにおける個人戦術のスポーツ運動学的研究—バスケットボールゲームにおけるミスプレイに着目して—. 国際経営論集, 45: 93-103.
- 森保一 (2014) プロサッカー監督の仕事 非カリスマ型マネジメントの極意. カンゼン, p.66.
- 元川悦子 (2010) 「いじらない」育て方 親とコーチが語る遠藤保仁. NHK 出版, pp.42-48.
- 村松誠 (1983) ハンドボールにおけるポストプレーとポストへのパスに関する研究. 駒澤大学保健体育部研究紀要, 5: 15-33.
- 村松尚登 (2009) テクニックはあるが, 「サッカー」が下手な日本人—日本はどのようにして世界で勝てないのか?—. ランダムハウス講談社, p.226.
- 長尾十三二 (1982) —基調講演— スポーツ指導者に期待するもの. スポーツ教育学研究, 1: 47-60.
- 中川昭 (1984) ボールゲームにおける状況判断研究のための基本概念の検討. 体育学研究, 28 (4): 287-297.
- 中島盛夫 (1988) 経験と現象. 世界書院, p.7.
- 中村憲剛 (2015) サッカー脳を育む. ぴあ, p.15.
- 中村俊輔 (2008) 察知力. 幻冬舎新書, p.145.
- 中村敏雄 (1995) スポーツ・ルール学への序章. 大修館書店.
- 中村剛 (2010) 現象学的発生運動学の基礎づけに関する学問論的一考察. 埼玉大学紀要 教育学部, 59(1): 81-91.
- 中瀬雄三・佐藤徹 (2012) ボールゲームにおける状況判断力の動感分析—バスケットボールのパスミスについて—. 北海道教育大学紀要. 教育科学編, 62(2): 1-12.
- 仲宗根森敦 (2013) 運動の発生障害における動感地平分析の有効性に関する一考察—体操競技における鉄棒の「後方2回宙返り下り」を例にして—. 日本女子体育大学紀要, 43: 163-172.
- 中谷宇吉郎 (1958) 科学の方法. 岩波書店.

- 中山雅雄・田中雅人・松本光弘（1988）サッカープレーヤーの状況判断過程のモデル化．筑波大学体育科学系紀要，11：165-174.
- 中山雅雄（2004）（財）日本サッカー協会のコーチングコンセプトの理論的，実験的研究の観点からの検討．スポーツコーチング研究，3(1)，http://www.taiikutsukuba.ac.jp/sc/3_1/01/index.html，（参照日：2016年8月17日）.
- 中山雅雄・浅井武・田嶋幸三（2007）サッカーのパス技能と練習課題の制約との関連．体育学研究，52：419-430.
- 中山雅雄・浅井武（2009）サッカープレーヤーの発達段階および課題の制約としてのプレーエリアの大きさがパス技能に与える影響．体育学研究，54：343-353.
- 中山雅雄（2011）サッカー競技におけるコーチングの実際．体育の科学，61(7)：529-532.
- オランダサッカー協会編著：田嶋幸三監修（2003）オランダのサッカー選手育成プログラム ユニジュニア／ユース編．大修館書店.
- 新村出編（2008）広辞苑 第六版．岩波書店，p.1371.
- 西部謙司（2012）「新連載 西部謙司の戦術サミット 第一回 中村憲剛 ボランチのキモチ」，フットボールサミット 第6回 遠藤保仁のサッカー世界を読み解く，pp.188-201.
- 西田幾多郎・小坂国継（2006）善の研究．講談社学術文庫，pp.30-31.
- 西研（2015）第3章 人間科学と本質観取．小林隆児・西研編著，人間科学におけるエヴィデンスとは何か．新曜社，pp.119-185.
- 西村栄蔵（1996）バレーボール女子選手のパス・レシーブの指導法．広島経済大学研究論集，19(2)：31-36.
- 大高敏弘・内山治樹・武井光彦・吉田健司（2006）バスケットボールのハーフコート・オフenseについての一考察：パス地域とパスを受けるためのプレイに着目して．大学体育研究，28：1-13.
- 澤瀉久敬（1967）哲学と科学．NHKブックス，p.19.
- 小野剛（1998）クリエイティブ サッカー・コーチング．大修館書店.
- オルトネーダ：村松尚登監訳（2011）FC バルセロナの人材育成術 なぜバルサでは勝利と育成が両立するのか．アチーブメント出版，pp.55-56.
- 大淵正雄・成田十次郎著作者代表（1976）最新・サッカー指導法教本．日本体育社，p.8.

- 大島尚 (1986) I 認知科学の課題 情報処理アプローチ. 大島尚編, 認知科学. 新曜社, pp.6-9.
- 小澤一郎・片野道郎・河治良幸・北健一郎・工藤拓・栗原正夫・沢田啓明・鈴木智之・西部謙司・本多辰成・宮崎隆司 (2012) サッカー小僧 001 特集 カウンターとポジション. 白夜書房.
- ペラッソ (2011) 特集① SPECIAL FEATURE1 「ボールホルダーは考える. 周囲のプレーヤーはパスコースをつくれ」. Soccer clinic 6 2011 JUNE サッカー・コンセプトの基礎知識②オフザボールの質を高める. ベースボールマガジン社, pp.24-29.
- ポルトマン: 高木正孝訳 (1961) 人間はどこまで動物か—新しい人間像のために—. 岩波書店, p.95.
- ポパー: 大内義一・森博共訳 (1971) 科学的発見の論理 [上]. 恒星社厚生閣, pp.48-52.
- レールス: 長谷川守男監訳 (1987) 遊戯とスポーツ. 玉川大学出版, p.279.
- ロムバッハ: 中岡成文訳 (1983) 存在論の根本問題 —構造存在論—. 晃洋書房, p.219.
- レーティッヒ編: 岸野雄三監修 (1981) スポーツ科学事典. プレス ギムナスチカ, p.230.
- ルイス: 高司裕也訳 (2015) 世界最高のサッカー指導書 バルセロナ トレーニングメソッド. カンゼン.
- ルイウ: 宮崎隆司訳 (2015) [INTERVIEW] アンドレア・ピルロ 指揮者だけに見える景色. 欧州フットボール批評 special issue02 MAY2015 司令塔はどこにいる? 戦術に“違い”を創り出す男たちの新たな居場所. カンゼン, pp.12-19.
- 斎藤慶典 (2002) フッサル 起源への哲学. 講談社選書メチエ, p.178.
- 櫻井榮七郎編 (1998) 球技用語事典. 不昧堂出版, p.480.
- 佐野淳 (1991) スポーツ運動技術の「発見」に関する主観構造について. 鹿児島大学教育学部研究紀要 人文科学編, 42 : 51-77.
- 佐野淳 (1994a) スポーツにおける「技術」の形態学的視座. 筑波大学体育科学系紀要, 17 : 165-175.
- 佐野淳 (1994b) 主体基準系の指定によるスポーツ運動理論の検討. スポーツ運動学研究, 7 : 1-12.
- 佐野淳 (1997) キネゲネシスの知. スポーツモルフォロジー研究, 3 : 51-64.
- 佐野淳 (1998) スポーツ達成力と動きのかたち. 筑波大学体育科学系紀要, 21 : 77-86.
- 佐野淳 (2002) 運動研究における発生分析論の異種性. 伝承, 第二号 : 29-42.

- 佐野淳 (2007) ゲーテ形態学とスポーツにおける発生運動学的運動分析. モルフォロギア, 29 : 45-62.
- 佐野淳 (2012) コツの言語表現の構造に関する発生運動学的研究. 筑波大学博士論文 (コーチング学).
- 佐野淳 (2014) 発生運動学の方法論の反実証主義的性格. 筑波大学体育系紀要, 37 : 41-52.
- 佐藤寿人 (2013) 小さくても勝てる.. 幻冬舎.
- 佐藤徹 (2005) “できない”現象の志向分析的視点. 体育学研究, 50 : 545-555.
- 佐藤徹 (2007) 指導者の運動感覚意識覚醒の意義と方法—アンダーハンドパスの指導事例に基づいて—. スポーツ運動学研究, 20 : 17-31.
- 佐藤徹 (2014) 運動発達査定における動感志向分析の意義. 体育学研究, 59 : 67-82.
- 佐藤靖 (2002) ハンドボールにおける意味構造の例証分析的一考察. 伝承, 第二号 : 71-92.
- 関四郎・永嶋正俊・羽鳥好夫ほか編著 (1974) 球技指導ハンドブック. 大修館書店, p.308.
- 島田信幸監修 (2008) 考える力を伸ばす! ジュニアサッカー練習メニュー200. 池田書店, p.97.
- 島田信幸監修 (2011a) ジュニアサッカー 監督・コーチ入門. 池田書店, pp.14-15.
- 島田徹 (2011b) 厳選! 強豪校サッカー部の練習法&監督の指導論を大公開! 滝川二 (梶裕保 監督). 池田哲雄編集兼発行人, 強くなるドリル・シリーズ 22 高校サッカー2 強豪校の^秘練習法, 教えます!. ベースボールマガジン社, pp.20-29.
- 下藪昌記 (2012) チームメイトが体感する背番号7の進化 明神智和, 加地亮, 中澤聡太, 武井択也の証言. フットボールサミット 第6回 遠藤保仁のサッカー世界を読み解く. カンゼン, pp.74-95.
- 進藤省次郎 (2003) バレーボールの初心者に対するパスの指導. 北海道大学大学院教育学研究科紀要, 89 : 53-71.
- 塩野克己 (2010) 精密運動分析と厳密動感分析の裂け目—コロキウム講義に寄せて—伝承, 第十号 : 1-10.
- シマル : 倉本和昌訳 (2012) スペイン流 サッカーライセンス講座. ベースボールマガジン社, pp.35-46.
- シンガー : 松田岩男監訳 (1976) 運動学習の心理学. 大修館書店, p.33.
- シュトラッサー : 徳永恂・加藤精司訳 (1978) 人間科学の理念 現象学と経験科学との対話. 新曜社, p.175.

- シュトゥーパー (2011) 「指導者の持つクオリティを超える選手は出てこないのです」(取材・構成／荒川裕治). Soccerclinic+ α ヨーロッパ・サッカー 育成の最前線 ヨーロッパ・サッカーの育成コンセプト 最新 15 条, 池田哲雄 編集兼発行人. ベースボールマガジン社, pp.72-75.
- 田口晴康・豊村伊一郎・吉本忠弘・貞方浩二 (2010) つり輪の倒立に関する動感地平分析. スポーツ運動学研究, 23 : 43-54.
- 田口茂 (2014) 現象学という思考. 筑摩選書, p.51.
- 高橋義人 (1988) 形態と象徴 ゲーテと「緑の自然科学」. 岩波書店, p.168.
- 高岡治 (2011) マット運動における後転の動感志向性分析. 伝承, 第十一号 : 61-76.
- 高岡美郎 (1976) 自然科学概論. 東京教学社.
- 竹田青嗣 (1989) 現象学入門. NHK ブックス, p.13.
- 瀧井敏郎 (1990) Lecture6 戦術の運動学的認識. 金子明友・朝岡正雄編著, 運動学講義. 大修館書店, pp.76-87.
- 谷徹 (1998) 意識の自然 現象学の可能性を拓く. 勁草書房, p.155.
- 谷徹 (2002) これが現象学だ. 講談社現代新書.
- 多和健雄・長沼健・永嶋正俊・長池実・鈴木嘉三・畑山正編 (1997) サッカーのコーチング (14 版). 大修館書店.
- 寺田進志・佐野淳 (2013) サッカー選手の動感特性に関する考察. スポーツ運動学研究, 26 : 95-106.
- 寺田進志 (2014a) サッカーにおける競技力の現れとしての「ボールを蹴る」. 第 27 回 日本スポーツ運動学会大会 大会抄録集 : 30-36.
- 寺田進志 (2014b) サッカーにおけるパスの出し手の動感の特徴に関する考察. 日本フットボール学会 12th Congress 抄録集 : 26.
- 寺田進志 (2015a) サッカー選手のパスの知における体感身体知の分析. 第 28 回 日本スポーツ運動学会大会 大会抄録集 : 33-40.
- 寺田進志・佐野淳 (2015b) パス発生における出し手の体感身体知の分析. スポーツ運動学研究, 28 : 31-53.
- 戸高陽子・高岡治 (2014) 「けのび」の地平論的構造分析. 鹿児島大学教育学部教育実践研究紀要, 23 : 51-59.

- 東京高等師範学校フットボール部編纂 (1903) アソシエーション フットボール. 鐘美堂, p.42.
- 坪井健太郎 (2014) サッカーの新しい教科書. カンゼン, pp.197-206.
- 内山治樹 (2007) スポーツにおける戦術研究のための方法叙説. 体育学研究, 52: 133-147.
- ユクスキュル・クリサート: 日高敏隆・羽田節子訳 (2005) 生物から見た世界. 岩波書店.
- 浦井孝夫 (2013) 教育職員免許法施行規則にみる「教科 (保健体育) に関する科目」の「運動学 (運動方法学を含む.)」の内容についての再確認～シラバス作成に向けて～. スポーツ運動学研究, 26: 133-139.
- フェルハイエン: 相良浩平訳 (2016) サッカーのピリオダイゼーション パート 1. World Football Academy BV.
- ウエイド: 浅見俊雄訳 (1973) イングランド・サッカー教程. ベースボールマガジン社, pp.90-91.
- ヴァルデンフェルス: 山口一郎・鷲田清一監訳 (2004) 講義・身体現象学—身体という自己—. 知泉書館.
- ワロン: 浜田寿美男訳編 (1983) 身体・自我・社会. ミネルヴァ書房, p.27.
- 渡邊伸 (2010) マイネル運動学と金子運動学の架橋生—感覚論的視点のもので—. 伝承, 第十号: 11-32.
- 渡辺太賀司 (1965) バレーボールにおける基礎技術の分析 (3) (アンダーハンド・パス). 福島大学学芸学部論集, 17: 44-51.
- 渡辺良夫 (2012) 体操競技のあん馬における一腕全転向技群の技術開発に関する研究. 筑波大学博士論文 (コーチング学).
- ヴァインエック: 戸苺晴彦監訳・八林秀一訳 (2002) サッカーの最適トレーニング. 大修館書店.
- ヴァイツゼッカー: 木村敏・濱中淑彦訳 (1995a) ゲシュタルトクライス (新装版). みすず書房.
- ヴァイツゼッカー: 木村敏訳 (1995b) 生命と主体. 人文書院.
- ヴァイツゼッカー: 木村敏訳 (2010) パトゾフィー. みすず書房.
- ウィルソン: 野間けい子訳 (2010) サッカー戦術の歴史 2-3-5 から 4-6-0 へ. 筑摩書房.
- シャビ (2011) SPECIAL INTERVIEW 名選手からのメッセージ 「ゴールに直結するパスや目を見張る『ナイスパス』ばかり出そうとするな」(取材・構成/Javier MIGUEL:

- 翻訳／横井伸幸). Soccer clinic 6 2011 JUNE サッカー・コンセプトの基礎知識②オフザボールの質を高める. ベースボールマガジン社, pp.9-13.
- シャビ (2012) シャビ・エルナンデス 「相手を絶望させるサッカーを」, Sports Graphic Number 797 More Greatest BARÇA, 第 33 巻 第 4 号, pp.24-27.
- 山口一郎 (2002) 現象学ことはじめ 日常に目覚めること. 日本評論社.
- 山口一郎 (2009) 実存と現象学の哲学. 放送大学教育振興会.
- 山中邦夫・大石三四郎・江尻容 (1968) サッカーにおけるパスの連続性と勝敗との実証的研究. 体育学研究, 12(5) : 194.
- 山中邦夫・大石三四郎・青井水月・浅井克晏・近藤充夫・関岡康雄・成田十次郎・深沢孟雄 (1969) サッカーの類型的行動観察 : パスの類型の分析的研究. 体育学研究, 13(5) : 271.
- 山根成之 (1998) バスケットボールにおけるパスの判断能力に関する実践的研究. 鳥取大学教育学部研究報告 教育科学, 40(1) : 139-148.
- 吉村溝・岩本良裕 (1999) バスケットボールの技術分析—チェストパサー—. 季刊社会学部論集, 18(3) : 57-67.
- 結城匡啓 (2011) 私の考えるコーチング論 : 科学的コーチング実践をめざして. コーチング学研究, 25(1) : 13-20.
- ザハヴィ : 工藤和男・中村拓也訳 (2003) フツサールの現象学. 晃洋書房, p.186.
- ジダン (2014) [巻頭スペシャルインタビュー] ジダン「激動の時代へ」(インタビュー／Patrick Dessault : 翻訳・構成／田村修一). Sports Graphic Number 847 レジェンド 11 人の欧州蹴球論. 文藝春秋, pp.16-20.

謝辞

こうして博士論文を書き上げることができたのは、主指導教員である佐野淳先生の厳しくも温かいご指導があったからです。佐野先生には修士課程からご指導して頂きましたが、先生の研究室でのご指導がスポーツ運動学の研究者としての土台を創り上げ、かつ指導者としての心得となっています。今となっては、先生の熱いご指導はいい思い出です。スポーツ運動学の一研究者として、また一指導者として、研究力・指導力を身につけることができていたのは、ひとえに佐野先生のおかげです。心よりお礼申し上げます。

博士課程に入学してからは、副指導教員の會田宏先生には、アドバイザーリーコミティを中心に、球技の研究者かつ指導者としての貴重なご助言を賜りました。また、研究報告会まで副指導教員としてご指導して下さった浅井武先生には、サッカーに関して貴重なご助言を賜りました。予備審査会からは、副指導教員の中山雅雄先生には、蹴球部の活動のなかや審査会において、サッカーの指導者かつ研究者の視点から貴重なご助言を賜りました。また、予備審査会からは、拙論が多くの人に理解されるよう、真田久先生にも貴重なご助言を賜りました。セミナーのなかでは、コーチング学専攻の先生方に貴重なご助言を賜りました。それぞれの先生方のご指導のおかげで、より良い博士論文を書き上げることができました。ご指導して頂いた先生方には心よりお礼申し上げます。

最後に、これまでに指導実践の場を提供して下さった方々、および私の指導を受けてくれた選手ならびに生徒・学生に対して感謝いたします。スポーツ運動学では、現場がすべてであると思っています。そのため、指導現場での活動が研究を支えていると思っています。そして、現場では、とりわけ運動伝承が主要な課題であると思っています。運動伝承を実践するためには、伝え手だけではなく受け手の存在が不可欠です。その時々、常に最善の指導を模索し、どうすれば選手の能力をより向上させることができるのか、どうすれば生徒・学生はできない動きができるようになるのかを、より深く考えて指導をしてきました。受け手となってくれた選手ならびに生徒・学生のおかげで、本論文を書き上げることができたと思っています。なぜなら、そこでの指導経験が本研究を支えているからです。指導実践の場を提供して下さった方々、および選手ならびに生徒・学生には心より感謝いたします。

2017年3月

寺田進志