

Thinking Rugby 2002 No.3

power の時代に改めて flair を

ラグビーの本質を究めようとする過程には、power と flair という2つの key factor の重要さが浮かびあがってきます。ラグビーは、力あふれる活動と、ユーモアを含めた知性が流動的に、しかも意外性豊かにミックスし、私達を引きつけてやまない楽しいスポーツです。両者が適度に強弱緩急をつけて継続することによってそれぞれの要素のよいところが認識されるのであって、片方が一方的であれば、その要素がアイデンティティとして認定できなくなるものです。

今日、ラグビーは power の時代であると言われているのは、power の優劣が勝敗を大きく左右しているという試合の現実をさしているものであって、flair を否定しているものではありません。プレーの土台である心技体3つの要素と power, flair が相乗効果を生みつつ発揮されるときに、個人としてもチームとしても最高の結果が得られるのです。

それらの要素はバラバラに真価を発揮するものではありません。相互関係にあります。例えば、power だけでもだめであり、skill だけでもだめであって、power と skill は相互に補完しあう関係にあって、相互関係を触発させ成果をあげる働きをするのが flair なのです。

最前線において、競技に占める flair の働きとその必要性が再認識されて、その延長線に instinctive nature 即ち本能的というに値するような自由奔放な動きに目がむけられるようになってきました。しかも、flair の根底にあるのが、ラグビーの発祥にみられる、人間本来の自由と挑戦の精神です。過去においてそれらは、勝敗を争う過程で、勇気という言葉に短絡的におきかえられ、It's man's game. といわれて誇張された時代もありましたが、今日では、勇気だけで処理される課題ではないという結論に到達しました。激しさと興奮だけでは、一時的なもので、感動までに至らず、生涯スポーツとして愛され多くの人に興味と関心を持ち続けてもらえないのです。power と flair とから生まれた意外性や卓越性が人々に夢を与えるのです。

今日の power の向上は、フィットネスの成果です。一方 flair は人間の成長進化の過程において、power に圧倒されて退化の傾向にあります。flair のセンス向上を図ることは、プレーだけでなく、観衆にとってもラグビーを楽しむ上での重要な一節です。

RFU の coaching scheme 1974-75 の中に質問形式として次のように取り上げています。1974年といえ、現代ラグビーが胎動から躍動へ始動した時代です。

Q. Will coaching stifle flair?

Bad coaching certainly will, but that is another story! Look at it this way. If a player in your side had a magnificent side-step then what you have to do so organic your players that the player with the side-step has the best possible opportunity of using it. It makes sense really. It is no good him side stepping all over the places wasting his energy. One side-step at the right time and then linking up for a try is much more.

コーチングにおいては、(悪いコーチングは別として) flair を消滅させてしまうものであってはならないだけでなく、勘を生かした一つのよいプレーを有機化する即ち動きを組織的に推奨しなければならない。そうすることはプレーヤーのセンスを養うことにもなり、プレーヤーを育てチームを強くなるために大切なことだということです。

この質問は、次の4つの質問に続くものです。

Q1: What are the AIMS of coaching?

Q2: What is the coach?

Q3: What is the difference between TEACHING AND COACHING?

Q4: Does a COACH have to be able to TEACH?

flair は、鋭い眼識、第六感、才という意味で、selective instinct for what is good (Oxford d.) ということです。蛇足ながら、BKの展開についての同音の flare と混同しない様注意が必要です。

flair は実戦的には、判断力としての勘「カン」であり、発想力としては「ひらめき」ということになります。力いっぱい flair を働かせて動きまわることがラグビーの楽しさの原点であるということが出来ます。チームの一員としてもそれは変わり有りません。

終身雇用・年功序列制が確立している企業では、本質的には個人の特出的活動を否定しないまでも、組織に従順であることが当然のこととなっています。組織を外れた脳力・能力は求められません。一方ベンチャー企業は違います。将来の保証を考えずに、個人の発想と能力によって、挑戦しようというものです。個人の flair が原点です。団体競技であるラグビーでも組織論が重視され、個人は組織の統一に対し忠実であることが強調されすぎている嫌いがあります。

ラグビー経験の少ないプレイヤーが局面的に咄嗟の判断をしなければならない場合、戸惑って望ましいプレーができないのを見かけることがあります。そのような場合は経験がものをいうのです。勘の発生は突然的で偶発的と言い切れません。経験で得た knowledge = 知識が消化されて wisdom = 知恵になって働いた場合のことであって、flair は脳。即ち知識ではなく、脳が働いて瞬間の判断と決行を生んだ脳力です。言い換えれば「勘」で決行したプレーは、経験と知恵から体得した瞬間的反応動作です。

前巨人軍長島監督の「コンピューター」は有名ですが、ID 野球 90% プラス勘の野村監督が、深刻にデータを検証するのに対して、長島監督も 80% ID 野球なのだが、勘が働いたときには超データ決定をくだすところが違うと考えています。そこには能力や経験だけではない、性格的なものを感じさせるものがある。長島監督の時として起こるひらめきに、超現実・意外性に興味と楽しみを持つとともに、明るいムードに好感をもって応援してきました。

人間が楽しみを求め勝敗を争って身体を動かすにあたって、持てる力の十分発揮できることと、勘を働かせて思い切って動いた時の達成感が大きいほど面白さが大きく、感動が心に残るものです。100%型が決まっていて、力強さだけで優劣がきまるものであるならば面白くありません。ラグビーは頭脳と思考を駆使する心技体の総合的競技であって、力の使い方の無意味な場合や無駄な場合は、ラグビーの良さを見失わせます。戦い方も自由で不定型で変化に富んでいるから面白いのです。ラグビーの発祥は自由を象徴するものであり、ボールの形や大きさの変化こそあっても、ラグビーの卵型ボールの転び方も、不定型・変化の原点を示すものです。プレイヤーの自由自在なカンによって変化が生まれ、個人競技とちがって、多くのプレイヤーとその組み合わせによって、変化が増幅され面白さを増していくのです。

土台となる経験として学習しておかねばならない課題に、永い間に抽出されたセオリーの理解と、統一基準の約束としてチームの方針・定石があります。いかに勘が重要だといってもそれらは無駄なものではありません。また、個人的にもゲームの先を読む習慣と訓練も必要です。読みと勘の相互関係についても、碁や将棋の棋士は、先を読んで一手を差す場合、何十手先を読んでいるなかで、特にカンにひっかかるときに長考すると聞いています。勘は読みの一部としても重要なわけです。

一つの閃きが、普通に説明できない場合、本能的で人間以上のものに動物的勘という表現をすることがあります。勘については個人差があって、努力と経験の集積の結果という範疇にはいない場合を指してのものです。高度で強度な経験は、感動となり、勘として残り、勘を働かせた意外性が新しい勘として体得されていく過程は、スポーツの楽しみの大きな部分ということが出来ます。指導者にとっても、プレイヤーにとっても、flair についての認識を高めることが、ラグビーを楽しむために必須要件なのです。

2002.05.05

西川 義行