

# Thinking Rugby 2002～2003 復活、飛躍への視点と論点 その1

～ only one way : 「継続handling」のレベルアップからNo.1 へ ～

低迷期を脱し得ない日本ラグビーにとって、飛躍への課題が山積しています。愛好家のニーズに応える運営上のいろいろな改革と、国代表チームの強化という2つについては着実に対策が打ち立てられ成果をあげつつあります。残る最大の課題は、日本のラグビーを根本的に進化させ面白くするという事です。これら3要件は目標達成のための3本の柱であって、一本が欠けたら成り立たないのです。そこで、緊急課題である三つめの対策として、running handling game への方向付けと強力推進に焦点を合わせ、具体策の標題として 継続handling を掲げ、集中的に努力することによって、卓越した継続handling がチーム力の中でも唯一誇れるもの即ち「only one」(これだけは)と自認し得ようになり、全体的に継続handling のレベルが格段に高くなったときに、各チームにとっても、国代表チームにとっても、No.1への道に光明を見出し得るのです。

## 第一章 面白さの分析から進化・創造をはかる

ラグビー人気の低迷が嘆かれています。ラグビー人口が減少の一途を辿っています。

ラグビーの楽しさの再発見から始まって、競技人気の低迷を盛り返し、そしてジャパンがメジャー(ラグビー大国)に仲間入りするために、飛躍に必要なエネルギーが必要です。エネルギーの源泉は多くの人のニーズです。まず面白いということがエネルギーを増殖していきます。

ニーズに応えることのひとつが芝生のグラウンドです。解決の困難さから格別の努力がなされないままに諦めてしまっただけではいけません。

LAW 1 The surface is grass. ルールの第一条グラウンドの表面は芝生である、というのは競技の性格上当然そうあるべきということであって、ラグビーの本質と方向性を示しています。サッカー界では、「芝生で走れ、滑れ、転がれ、子供たち」という掛け声から京都の小学校で校庭を芝生する事業が始まり実現したと報じられています。ラグビー界にもそのような声がないことはないのですが、高まらないのは残念です。

カテゴリーの違いを越えたチームの組み合わせや、プロプレーヤーの導入など、実施されているいろいろな試みや工夫改善も大切ですが、それらが多くの人の心を揺り動かし、発展の大きな波にはなり得ていません。岸に押し寄せる山のような高波は、はるか遠くの海洋の強風が生み出すのです。取り残されている根本的な最も重要なことにライトを当てることによって、認識を改め飛躍的發展を期待したいものです。

人気がないのはラグビーが多くの人のにとってより面白くないからであるという認識からスタートしなければならないというのは、残念ながら仕方がないことです。外に面白いものが沢山あるからです。娯楽の多様化の中で所を得て生き栄えるには、現代人にマッチしたものがなくてはなりません。変化に富んだスピーディな競技であることです。形式が固定的でぶつかり合いがやたらと多く堅苦しい雰囲気は好かれません。そこで、ラグビーを面白いと思っている人達も、自説に固執することなく柔軟に発想を転換しなくては展望は開けません。井の中の蛙ではなく、人気低迷の現実を直視しなくてはなりません。競技の普及発展の第一条件は単純に面白いということです。ラグビーをプレーして面白く楽しいし、試合を見て面白く楽しいということです。ラグビーはすばらしい競技であると確信していますが、「面白い」という単純な尺度で比較考察してみると、ラグビーをより面白くするのに役立ちます。

ラグビーを面白いという人を沢山知っています。しかし、社会全体をみてそういう面白いという人の範囲がもっと普遍的でなければなりません。プレーヤーや関係者というごく一部の人が面白いと思ってもだめなのです。テレビの場合は視聴率その目安になり、スポーツの世界では、プレーヤーの数とサポーターを始めとする観衆の数で判断できます。それらの数の激減が人気低迷の有様を如実に物語っています。

愛好者の数を増加させるためには、面白いということの内容が問題です。面白いの内容を煎じ詰めると単純明快で、興味深く躍動的で、感動的であることです。まずプレーし易いということがあげられます。興味深いということは、一見単純だが変化に富みプレーヤーの工夫と努力のあとがみられるものです。それらに力強さが加わって感動がわいてくるのです。ラグビーの面白さの原点は、ボールを持って思いきり走る気持ち良さです。相手をかわして目的めがけて走りきる事です。ラグビーという競技が、ルールを始め戦法などが複雑なように思われているのを覆さなくてはなりません。本来は、試合内容も創造的で変化に富み、何が起こるか分からない楽しみが常にあり、プレーヤーの個々の力強さと協力の成果が実を結ぶ過程にわくわくさせられ、興味と感動でいっぱいです。激しいコンタクトプレーも、単なる激突だけという、面白さの範囲がごく限られたものではありません。そして、個々の面白さが続くと倍増し、興

味が倍加しますから、プレーの継続は、勝つために有効な、面白さを倍加する共通の要素です。

ラグビープレーヤーは面白さの要素を客観的に考えてプレーしません。勝利至上主義に走ってしまっているプレーヤーやその関係者を一概に責めることはできません。彼らはNo.1になることをめざし、必死でぶつかりあい、細切れプレーも仕方なしと肯定して努力し、やり甲斐を感じているのです。残念ながらその結果としてほとんどの者が目的を果たせないままに年月を過ごして自慰し満足しているのです。現実の厳しさに挫折感だけを味わうだけに終わってしまい、空しくそれでも面白いという結論をくだしています。

発想の転換をはかる糧として、面白さの内容を見直しましょう。この場合、勝敗を争うことに面白さがあり、空しい自己満足が面白さの要素となっています。しかし、スポーツを楽しむという本来の意味と目的から、right(正しい)、bright(賢明な) and interesting(興味ある) Rugbyを志向しなければならないのです。更に、面白くするとことに関して、間違った方向であったり、間違った方法であってはいけないことは当然且つ重要なことです。

## 第二章 継続handling のレベルアップをonly one とする発想の転換

競技の勝敗を左右する要素はいくつかの領域に分類することができます。体格的なことから、力と技の領域の外に精神的なものまであります。全ての領域において相手に勝るならば勝利は間違いないところですが、完璧という訳にはいかないものです。そのような場合に、自分達にあった、何よりもこれだけは達成したいという領域を抽出して、集中的に努力することは、勝敗を争い、No.1になることに直結してはいませんが、努力すれば領域のonly oneになることは可能であって、only oneになることがNo.1になることにつながり、しかもNo.1になる近道であり唯一の道でもあることは、多くの試合の結果を分析することによって結論づけられるところです。望みは高く、到達への段階的目標は低くして、段階的に努力することが大切です。未完成が劣等感や挫折感に直結することのないように、身近な目標としての、only oneを設定することは賢明な方法です。only oneになってもNo.1であるとはかぎりません。しかし、自己の長所と信念に基づいたonly oneのことに集中努力することは、No.1になるための有効手段であり、最短距離でもあることは確かです。無鉄砲にNo.1を狙って努力するだけでは、目的を果たせないままに挫折の繰り返しに終わってしまうのが現実です。

only oneなるものを決めても、チーム内の共通理解をもとに、努力しなければよい結果はできません。集中的に努力するのはプレーヤーですが、プレーヤーの自覚が大切という前にチームの指導者が信念をもってリードしていかなければなりません。当面の相手を研究し試合に勝つことに専念するのは当然のこととしても、平素の練習に於いて個々のプレーやゲーム内容の方向性を強調し指導するのも指導者の責任であり、その過程に於いてチームのonly oneを力説しプレーヤーに要求しなければなりません。

指導者とプレーヤーの努力以外に 目標達成のためにもう一つ不可欠な重要な要素であるレフリングにも同じことがいえます。レフリーについても同じことがいえます。ルールをてきやうしてプレーヤーを罰する前に、31人ですばらしいゲームを創造することです。ある意味に於いて、その方法としてレフリーが方向性を確立し、ルール適用面でのonly one:継続handling レベルアップを信念をもって遂行しなくてはなりません。これについては別の資料をもとに考察しましょう。1999年W杯の惨敗の理由として、体格が劣ることを挙げている人に対し、マッコームック主将は、「サイズよりタフ」と言い切りました。もう一つ挙げねばなりません。現実問題として「継続と口先ばかりで、外国よりもレベルの低い継続」も敗因です。継続は体格に劣っていても器用さを生かせば十分可能なのです。

## 第三章 継続handling をonly one としての道筋と展望

競技で勝敗を競う場合、数あるチームまたは個人の中で、No.1になるための必須条件は数が多いです。競争仲間のレベルが高ければ高いほどその条件の質量の程度が高くなります。膨大になり到達できないままに、漠然としたものになり、道筋が不明確で中途半端になってしまうのが普通です。

勝つためには全ての条件に於いて相手より優れておれば言うまでもないことですが、いつでもどのチームでも、その条件が満足されないのが現実です。そこで諦めてはものごとは成就しません。その条件が満足されない状況で、相手に勝つ方法として、例え部分的でも only oneはこれだけは他よりも優れているというものを持つ、即ちそれ一つについては他に勝るものを持つことによって、それをバネにしてに、相手より優位にたち、確実に勝つという目標に近付くことができるのです。only oneはidentity(同一性)即ち本体の独自性を指すものです。他にないものもしくは他に優れた(それによって他にないと言えるほどの)ものを持つことを意味し、個性的であることの勧めです。

何をonly oneの対象として努力するかについては、ラグビー競技で勝つ総括的条件として、身体的に優れていることと、技能的には4つの分野、即ち

「handling・running・kicking・contact」

4つのレベルをあげることが基本的に必要です。勝つ原理として、

「go forward・support・continuity pressure」

そして、それらをまとめ相乗効果を上げる要素として「継続handling」が抽出されるのです。

only one として継続して流動的に実践することによって成果を高めることができます。

「継続」のレベル・能力が成果を左右するからです。身体的に格別に優れていなくても、技能的に少々劣っていても、プレーを継続するというだけで他のチームに比べてこれだけは勝てるというものを持つことによって No.1になる可能性がでてくるのです。体格的身体的なものに比べて、継続handling は技術的で、チーム内の共通認識と精神的・意識の問題であって、徹底集中が結果を大きく左右するのです。

ラグビー発祥より200年の歴史の中プレーの変遷とプレーヤーたちの努力の跡から、200年にわたって勝つためにすべてのプレーヤーが重ねてきた過去の努力に学び、さらに発想の転換をしてより飛躍発展をめざさねばなりません。継続のレベルがどのチームよりレベルの高いNo.1になれば試合に勝てるという単純なことが、平凡なことにとられてしまっています。全体的に平凡な中で、非凡なところの一つ持つことが、他の要素にもプラスすることを忘れてはなりません。継続することによって、相手の乱れを誘い、スピードによって相手のミス誘い、変化プレーの効果を倍加します。現代ラグビーの本質と展望決定の条件として歴史的に正しく傾向をとらえ、日本人の長所を生かすものであることです。21世紀、ミレニアムのルール整理と方向性の確立を果たし、2023年ラグビー誕生200年へ向けて、running handling game としての歩みを着実に進めています。running handling game としての将来を見据えて、power あふれる、身体をぶつけあいながら行う handling game としての面白さの追求がなされています。発想を転換し改革努力を必要とする身近な課題をあげておきます。

- 1 . breaking a tackleという言葉に象徴されるように、完全にホールディングされないように工夫することに始まって、捕まっても簡単に倒れないボディコントロールと、ボールを殺さないように上手に倒れる工夫が大切で、相手に当り方からもっと研究しなければなりません。
- 2 . キックはwiselyであることが求められます。単に効果的というだけではいけません。身体の小さい日本人にあったプレー即ち「ボールをもっていないプレーヤーはタックルされない」というルールを生かしてショートパントやゴロで相手をかかわす方法も活用されるべきです。
- 3 . ハンドリングゲームとして総体的に定型的から無定型への流れを、世界の動きを先取りして powerともに flairあふれる展開をするという意識を高め挑戦しなければなりません。
- 4 . ruck・maul を継続handling の失敗プレーとして復習して、継続プレーであるruck・maul でゲームが絶対切れないようにする。ペナルティも含めて笛が吹かれることが多すぎることを仕方ないこととってはいいけません。

世界が志向するところと、プレーのレベルからを考えて、それに追いつき追い越すために「何か」他より優れたものをつくるとすれば、継続handling が我々に合った、しかも最も可能性のあることだといわねばなりません。ここに上げた身近な課題の外に、緊急課題として2つの視点を提示し、活発な論議と研究を期待するものです。

2002.12.16

西川 義行