

# 《2008年11月例会報告(案)》

【日 時】2008年11月26日(水) 19:00~21:00 (その後「ルン」~1:30頃)

【会 場】筑波大学附属高校3F会議室

【テーマ】2008年のビッグイベント—EURO2008を振り返る

～スペインが優勝した訳は?～スペインサッカーとオシムのサッカーに意外な共通点が!

【報告者】庄司 悟 (ゲームアナリスト)

【コーディネーター】徳田 仁

【参加者(会員)11名】阿部博一(日本サッカー史研究会) 牛木素吉郎(ビバ!サッカー) 北原由(都立武蔵野北高校/青梅FC) 小森誠之(サッカーグッズ企画・販売。ガンバサポです) 木幡日出男(東京成徳大学) 高田敏志(町田高ヶ坂SCコーチ) 徳田仁(セリエ) 名方幸彦(NPO法人文京教育トラスト) 中塚義実(筑波大学附属高校) 半澤隆憲(元海城高校、現「青梅FC」スタッフ) 横尾智治(筑波大学附属駒場)

【参加者(未会員)18名】★伊藤瑞希(東海大学菅生高校卒。日本大学文理学部2年) ★今泉龍太(日本大学文理学部2年) 内田裕之(自由学園) ★祖母井志門(順天堂大学スポーツ健康科学部3年) 生方修司(三菱養和サッカークラブユース) 加藤政夫(学習院高等科) 岸弘之(FC西巣鴨03/紹介者・中塚) ★小島宣明(光文社) 佐藤真成(日本サッカー史研究会/紹介者・阿部) 庄司悟(ゲームアナリスト) ★白髭隆幸(日本スポーツプレス協会理事) ★竹山友陽(サッカーグッズ企画・販売) ★谷沙知子(ただのサッカーファンです!飲食店とスポーツの融合を目指します!) ★谷裕之(無所属。来年スポーツビジネスの勉強の為イギリス留学) 忠鉢信一(朝日新聞社) ★廣重求(東京成徳大学中学校) 福島成人(NPO法人横浜スポーツコミュニケーションズ) ★吉村雅文(順天堂大学スポーツ健康科学部)

【ルンからの参加者】田中理恵

【報告書作成者】廣重求

注1) ★印(10名)は初参加のため、参加費1,000円は徴収せず。

注2) 参加者は所属や肩書を離れた個人の責任でこの会に参加しています。括弧内の肩書きはあくまでもコミュニケーションを促進するため便宜的に書き記したものであり、参加者の立場を規定するものではありません。

\*\*\*\*\*

## 2008年のビッグイベント—EURO2008を振り返る

スペインが優勝した訳は? スペインサッカーとオシムのサッカーに意外な共通点が!

話題提供者: 庄司悟 (ゲームアナリスト)

コーディネーター: 徳田仁 (株セリエ)

\*\*\*\*\*

<目次>

### 第1部 プレゼンテーション

1. 写真でみる EURO2008 (徳田仁)
2. 自己紹介 (以下、庄司悟)
3. データによる分析
  - 1) データについて
  - 2) ユーロ2008のデータ分析
4. 動画による分析

### 1) 攻撃時の三角形

- 2) データ・動画・アニメーションを融合した最新技術

### 第2部 ディスカッション

1. 三角形を意識づける練習方法
2. スペインが苦戦した試合

## 第1部 プレゼンテーション

### 1. 写真でみる EURO2008 (徳田仁)

徳田：はじめに、5ヶ月前のユーロ 2008 をざっとフィードバックする為にスライドを用意しましたので、それを見て頂いてユーロの気分に戻ったところで庄司さんにバトンタッチしたいと思います。よろしくお願ひ致します。

※写真スライドを使つての紹介

- ・チューリッヒ、インスブルック、ジュネーブ、バーゼル、ベルン、ウィーンの各会場の様子
- ・決勝戦の様子
- ・FIFA 本部 等

### 2. 自己紹介 (以下、庄司悟)

庄司：それでは、自分のプロフィールを紹介しつつ、何故このようなことをやり始めたのかということも含めて話を進めていきたいと思ひます。

私は 1974 年のワールドカップを見て、翌年からずっとドイツに住んでいるのですが、恥づかしながら 33 年目にしてやっと理解出来たドイツのサッカー哲学の 4 つの言葉があります。

- (1) 「ボールは丸い」
- (2) 「試合時間は 90 分」
- (3) 「試合後は試合前」
- (4) 「ベストコンディションはいつもボールである」

この言葉は、「ベルンの奇跡」という映画にもなった 1954 年ワールドカップでドイツが優勝したときのゼップ・ヘルベルガー監督が残した言葉です。

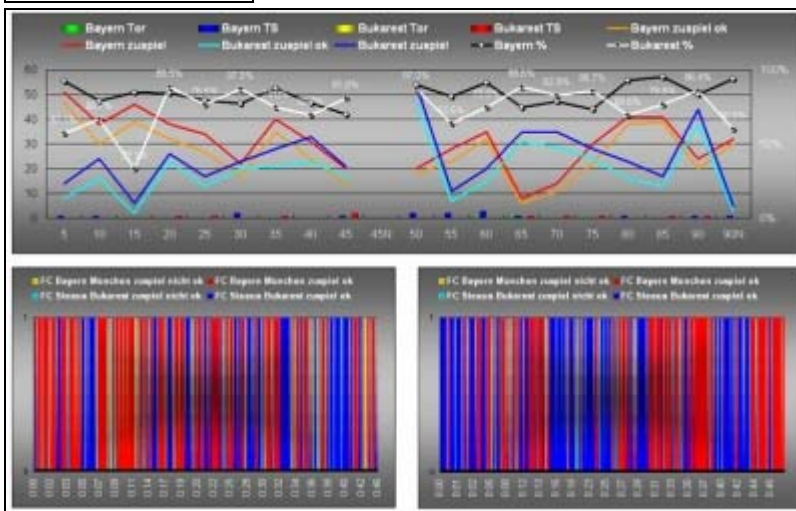
色々なゲームデータの分析を進めるにつれて、この「4つの言葉」の本当の意味を自分なりに理解できたのではないかと思ひしております。今日は、基本的にはこの言葉に沿つてやっていきたいと思ひまして、この手法でのデータ分析の作業を 3 年程前に始めました。

### 3. データによる分析

#### 1) データについて

庄司：まず、データがどこから貰えるのかをご説明したいと思ひます。

図 IMPIRE データ



これは、昨日のチャンピオンズリーグのバイエルン・ミュンヘンとステアウア・ブカレストの試合のデータです。このデータは、IMPIRE という会社がテレビ局用にオンラインでリアルタイムに流しているデータです。例えばゴール、アシスト、シュート、最終パス、ボールタッチ数、1対1の勝率、1対1の勝ち・負け、キーパーのセーブ数、ボールタッチ数、ボール支配

率、パスの総数、成功数、成功率というのが1ページ目に記録されています。2ページ目はパスの成功・失敗、3ページ目は地上戦・空中戦の勝率、1対1で誰と誰がぶつかって何勝何敗か、パスが誰から誰まで渡ったかなどが記録されています。その他に、ピッチ上での出来事(コーナーキック、スローイン)や試合での選手の査定等も全て記録されています。

どのようにデータが作られるのかと言うと、チームまたは各選手に124のチェックポイントがあり、それが20秒毎に更新されるのです。こうして作られたデータをテレビ局の人間が見て、面白い数字を拾って実況の人にメモを渡しています。

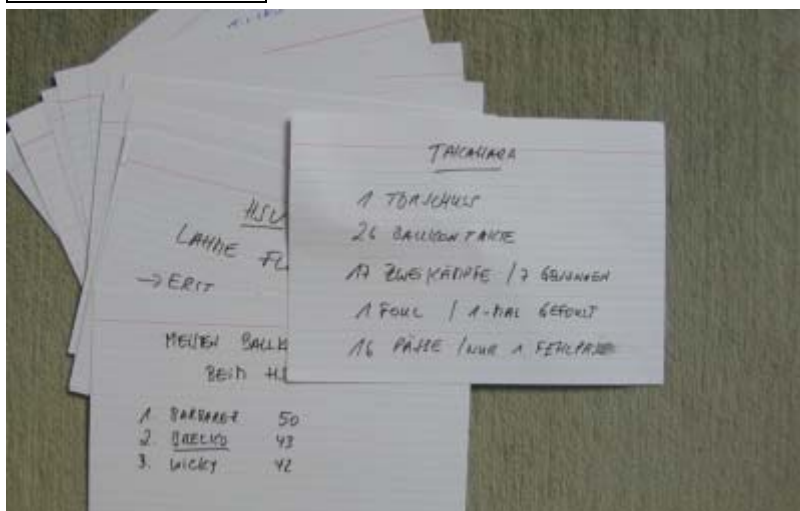
ドイツではブンデスリーガ、チャンピオンズリーグ、国際試合、ワールドカップ、ヨーロッパカップで行われています。

図 データのフロー



こういった形で行われているかと言うと、ピッチの横にいる二人のスカウトがピッチで起きたイベント(情報)をデータセンターに送ります。送られた情報がデータセンターでデータバンクに入ります。このデータが、実況の隣にいるスペシャルオペレーターの前モニターに映し出されます。

図 高原選手の記録



これは実際の高原の記録・メモです。シュートが1本、ボールコンタクトが26回、1対1が17回で7勝10敗、ファールをしたのが1回、ファールを受けたのが1回。こういう形で実況の人間に報告されるのです。

このオンラインのデータを、会社の御好意で私も許可を受けてワールドカップの前から見ていました。ただ、彼らはこのデータを垂れ流しにしているの、私はすごくもったいないと思い、これをなんとか活用出来ないかということでデータを集め始めました。これが 2006 年のワールドカップの時に、先程の 124 のチェックポイントを 5 分刻みで集めたものです。今年は、ワールドカップのデータの反省を活かし、違った形で皆様にお見せ出来ればということで、各国の国旗をバックグラウンドにしたこのような各試合のデータを取ってみました。

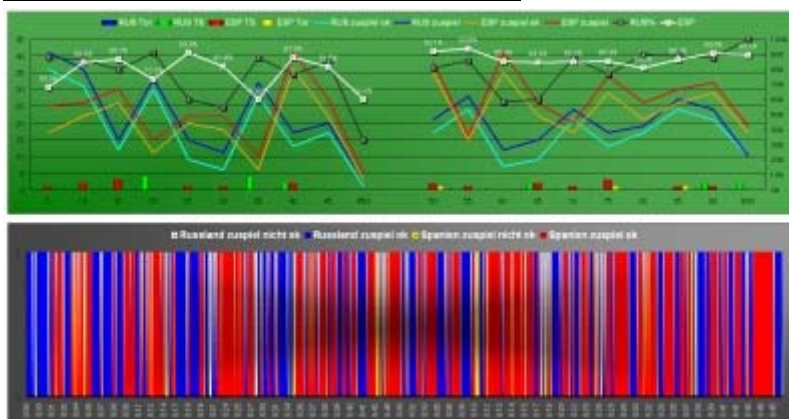
## 2) EURO2008 のデータ分析

庄司：前は 5 分毎にデータを拾っていたのですが、今回は秒単位でデータを取る事が出来るようになりました。この数字から何がでてくるのか、90 分の試合を端的に 1 枚のシートで見せるためにはどうすればよいのか、どのデータを取ってどのデータを映し出せばデータと試合の結果の結びつきが見られるかを色々やってみました。

皆さんにお聞きしたいのですが、EURO2008 を見て、この試合のデータが見てみたいというのがありますか？

今日ピックアップしたデータは、決勝、準決勝の 3 つの試合のデータです。これを今日のテーマであるスペインに絞って、これからお話をしていきたいと思います。

図 チーム別 パス出し回数／パス濃度



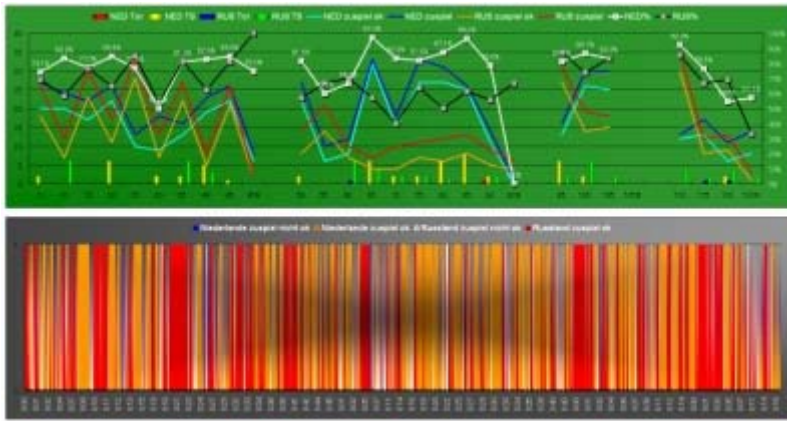
これがスペインとロシアの 2 戦目のデータです。青のラインがロシアのパス出しの数、水色がその成功した数です。赤がスペインでオレンジがその成功した数です。この下の表は、パス濃度を表しています。パスが続けば続く程、赤や青の幅が広がっていきます。このあたりの赤と青が細かく入れ替わっているところは、両チームでボールの取り合いになっているということです。

さて、上の表の青系ラインと赤系ラインの交わりをよく見てください。こっちはロシアとオランダの試合のデータなのですが、先程以上に青と赤の交差が激しいことがわかります。

これがドイツ対トルコのデータです。これが大体普通のパターンです。先程のようにノコギリのようにギザギザにはなっていません。

この形が今回特にスペインとロシアの試合で目立った形です。

図 チーム別 パス精度／シュート・得点



この白と黒のラインがパスの精度を表している折れ線グラフです。黄色がオランダのシュート、緑がロシアのシュート、青がロシアの得点、赤がオランダの得点を表しています。こういった形で90分の試合をデータで見ることが出来ます。

図 選手別 パス受け回数／走行距離



ここで、もう一つ別のデータを紹介します。  
 これは、選手別の走行距離とパスを受けた数、そこからパスを1回受けるのに走った平均の距離を表したグラフです。例えばこの試合ではシャビが1試合を通して62回パスを受け、1回のパスを受けるのに180m走っています。  
 この表を試合別に見てスペインの面白さを紹介したいと思います。  
 前は支配率とホットゾーン（ヒートマップ）の2本立てでしたが、今回はパスの成功・不成功とパスを受けた回数・走行距離というデータを作ってみました。特に注目してもらいたいのは、1回のパスを受けるための走行距離が300m以下200m以下の部分です。

これがスペインの決勝のデータです。最もパスを受けて一番走っていたのはシャビで、1試合11,4km走っていました。

これが準決勝のロシア戦です。ここもシャビが1試合9km走ってパスを52回受けています。この試合では1回のパスを受けるための走行距離が200m以下に4人の選手が入っています。イタリア戦は延長になったのですが、200m以下に6名の選手が入っています。ギリシア戦は2勝した後だったのでメンバーを替えていたのですが、それにしても3人は200m以下に入っています。全体13~14人が右下がりのグラフになっています。

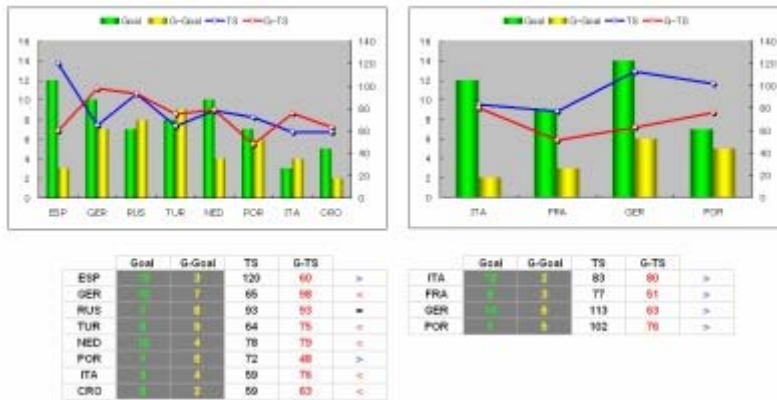
ではドイツはどうだったのでしょうか？  
 ここで注目してもらいたいのが、バラックです。

第1試合のポーランド戦では54回パスを受けており、1回パスを受けるのに214m走っています。それが、クロアチア戦、オーストラリア戦、ポルトガル戦と続き、トルコ戦ではパスを受けた回数は22回に減り、1回パスを受けるために500mも走っています。決勝では多少戻ってきましたが、最初の頃のバラックがイニシアチブを取ってゲームを作っていくというのが出来なくなり、彼の1回パスを受けるための走行距離が段々長くなってしまいました。ここから、ドイツのチーム内に何か起きたと言えるのではないのでしょうか。

先程「ボールは丸い」と言いましたけれども、33年目の私の理解は、ボールはコインでもサイコロでもない。つまり球状のものを見ているとどちらが裏でどちらが表かわからないということです。

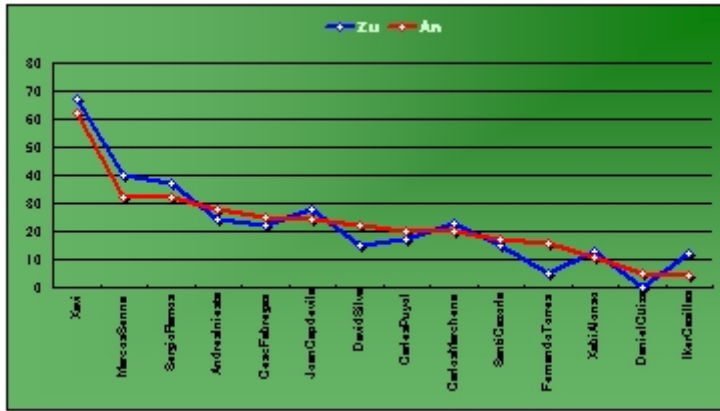
2006年のワールドカップではドイツはイタリアに負けて3位、EURO2008では決勝でスペインに負けて2位でした。今、ドイツの調子がいいのではないかとされていますが、本当にそうなのでしょうか。

図 チーム別 シュート数/被シュート数



左側がEURO2008、右側が2006ワールドカップのある数字です。ワールドカップでは、イタリアがシュート数83/被シュート数80、ドイツがシュート数113/被シュート数51など、ベスト4のチームはシュート数が被シュート数を上回っていました。それがユーロ2008では、スペインのシュート数120/被シュート数60、ロシア、ポルトガルを除き全てシュート数が被シュート数を下回っています。特にドイツは1.5倍シュートを打たれていました。この数字から、上昇傾向に見られるドイツの状態が、(先程のバラックの走行距離にも見られるように) 実際はあまり良くなかったのではないかと思います。

図 選手別 パス出し/パス受け回数



これは、決勝のドイツ対スペインのデータです。青のラインはパスを受けたことを、赤がパスを出したことを表しています。最初の青はインターセプト、最後の赤がシュートか取られたということになります。例えばこの表では、シャビが 67 回パスを出して、62 回パスを受けています。つまり、5 回どこかでインターセプトをしたということです。

このラインがスペインの準決勝（ロシア戦）、準々決勝（イタリア戦）です。

これはドイツの決勝（スペイン戦）の数字です。赤の数が高い順番に並べました。これがドイツのトルコ戦、これがポルトガル戦です。

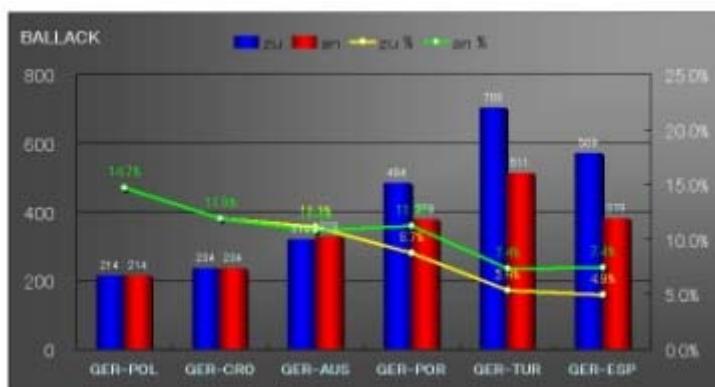
これを見ていると、例えばポルトガル戦が、ドイツの一番良いゲームだったと言われるのですが、誰が一番ボールをもらったか、上からポドルスキ、ロルフエス、左サイドバック、シュバインシュタイガー、バラック、クローゼ、この人の並びを良く見ておいてください。先程の走行距離と同じように、準決勝では、シュバインシュタイガー、センターDF、サイド、ボランチ、そして決勝のときにはトップの 3 人のうち 2 人がセンターDF なのです。一番ボールをもらう人間がここにいるということです。

これが今回全てのゲームでデータを集めてみて一番面白い結果が見えてきた気がします。

特に決勝のスペインは、ツタが絡まるように、あまり出す方と受ける方にブレがなく、青と赤の絡まりが多い。ただ一人シャビの回数が多いのですが、今回目立ったのはスペインが青と赤に上下の差がないということです。

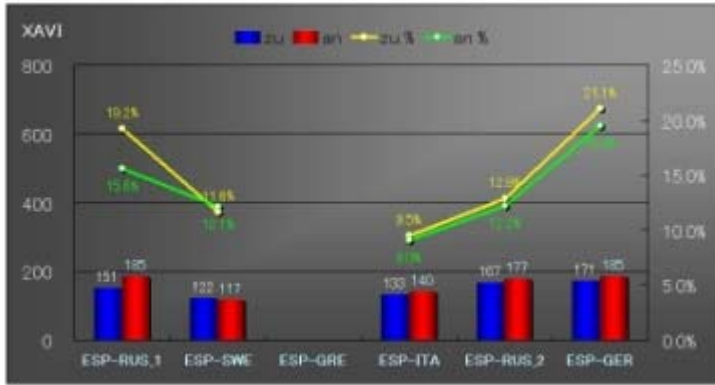
ドイツは、普段はバラック、フリックス、ラームの青のラインがかなり高いところにあるはずなのですが、準決勝、準々決勝の段階でバラックの位置がかなり低いところにあった。今回数字で見ると成績の割にはドイツの不調が目立った気がします。

図 選手別 パス出し/パス受け回数 (その2)



これは、先程の赤線・青線を棒グラフに変えたデータです。これは、バラックのパス受け依存率です。パスを 1 回受けるための走行距離が段々長くなっていき、チーム内でパスを受ける割

合が段々少なくなっているのがわかります。



それに引き換えスペインのシャビは、最初の 1 回戦、2 回戦を除いて準々決勝、準決勝、決勝にいくにしたがって、1 回のパスを受けるのに走る距離がほとんど 200m 以下で、チーム内でパスを受ける割合が伸びてきました。ほとんどゲームを作っていたと言えます。ここにスペインとドイツの違いが特徴的に見ることが出来ました。

図 選手別 パス受け回数／走行距離



皆様がもう一つ関心があるのが、なぜロシアがオランダに勝てたかではないでしょうか。それでは少しだけヒディング監督が何をしたかを説明致します。この 2 番が、1 回戦、2 回戦に出られなかったアルシャビンという選手です。延長になった試合ですが 13km 走っています。フォワードに近いトップ下の選手です。12 番がパブリュチェンコ、この 2 人のフォワードの選手が一番パスを受けていて、400m 以下、チーム内のトップ 3 がフォワードの選手。これがロシア対オランダのときの表です。2 度目のロシア対スペインの表では、アルシャビンが 500m、パブリュチェンコは 500m 以上の距離を走らなければいけなかった。この並びが先程とはまるでひっくり返っています。これが、今回ヒディングがオランダを破り、スペインでは作戦が通じず、トップの点を取る人間が表の左端まで行ってしまった。ではスペインは何をしたのでしょうか？

#### 4. 動画による分析

##### 1) 攻撃の三角形

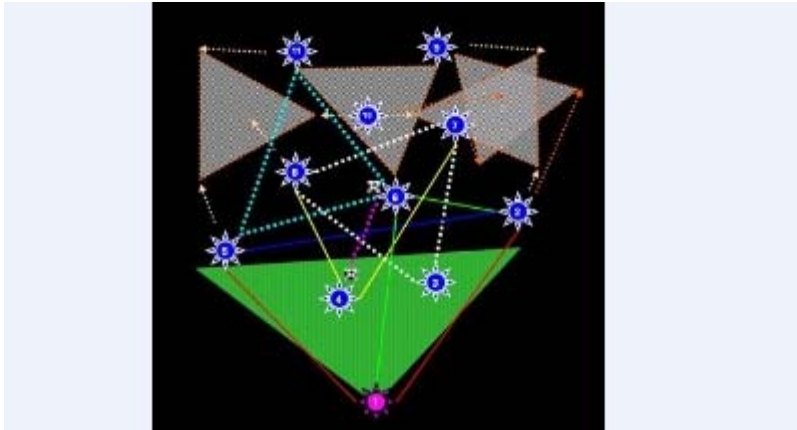
庄司：それでは今日の本場のテーマに入る前に、私が拾ったデータから何がみられるか？ということを考えてみたいと思います。

山ほどあるデータから色々と見えてくる事があるのですが、動画の方が実際にピッチで何が起



きているかを理解しやすい、数字だけではわからないところを動画によって補足する・・・この、データとは対極にある動画で、何かデータを裏付けるものがあるかないかというのを、今回力を入れて検証してみました。

写真 イタリア代表のパス回し



実はちょうどワールドカップ 2006 が終わった後に、優勝したイタリアのボール回しのいくつかの場面を検証していました。そうすると、ボールの出るところに常に三角形が出来る。よく見ると三角形の重心にいる人間のところにボールが出る。且つその重心の人間が次の三角形の頂点になり、その次には別の三角形が出来る可能性がこれだけある。これをずっと調べていたのです。これが基本の図です。

その秋に日本に帰る事になり、久しぶりに祖母井氏に会い、先程のワールドカップのデータを持ちながら色々な話をしているうちに、オシムさんに会う事が出来ました。その時はオシムさんが代表の監督になられて、7色8色のビブスを使った練習をすると、はじめのうちは選手たちが理解出来ずに困っていたということを知りました。

私の頭にはこの三角形があったので、色違いのビブスというのはこの三角形を意味しているのではないかという想像がありまして、祖母井氏に、オシムさんに一つだけ質問があるので合わせてくださいということで、オシムさんに質問が来ました。

まず、先程のワールドカップのデータを見て頂いた上で、「7色8色のビブスはいつになったら22色になるのですか？」という質問をしたのです。オシムさんの答えは「日本にはビブスは14色しかありません」という返事でした。

写真 日本代表のパス回し



さて、オシムさんのチームがどんなゲームをするのかを説明したいと思います。

ボールを持っているのが中村憲剛、ここに駒野がいて、出来ている三角形の重心に中村憲剛が入ってボールを受ける、中村憲剛が頂点になって次に出来る三角形、実はここは重心なのですが、ここに遠藤が入ってきて、次に出来る三角形の真ん中に高原がいて、外に出て、また走り込んだ中村憲剛に戻ってきて、このあと高原が得点したゲームです。

このときに三角形の重心に誰かしらが入り込んでいる。別の場面でも同様に、出来ている三角形の重心に誰かが動いている。最後には高原がスルーして中村憲剛がシュートをふかしたシーン。これがワールドカップのイタリアの三角形から、オシムさんが狙っているのは三角形の重心に人とボールが入る、そこが頂点になり新しく出来るところに人が入る。これが基本的に頭にありました。

写真 スペイン代表のパス回し



その上をいくのが実は今回のスペインだったのです。

これからお見せするのは、準決勝のスペインとロシアの試合です。丸で囲ったのは右サイドのラモスです。相手のボールをインターセプトして、このスペインのポジショニング、味方の選手の間ではなく、ロシアの選手のほぼ真ん中に位置しています。彼らの動き方も、味方の作る三角形ではなくて敵の作る三角形の重心でボールをもらう。これが2点目の場面です。これが1点目です。シャビが受けて外に出し、このときのポジション取りも皆ロシアの三角形の中に位置取りしています。

さて、最初にお見せしたデータ、スペインが点を取ったところで、すべてが自陣から始まっている、相手からボールをインターセプトしてからの逆襲型になっています。先程のデータでノコギリ型が多かったというのは、完璧に先程のシュート数も含めて、被シュート数の半分以上あったというのも含めると、確固たるディフェンスの自信から、自分たちでボールを持つよりも、相手にボールを持たせた方がゴールを生むチャンスが大きいのではないかと考えておいて相手の三角の重心に入っていく。

これは逆襲が始まる寸前です。このときのスペインのDFとロシアのFWの関係。スタンスの取り方は、DFとの距離の取り方、ポジショニングが特に目立った。殆どのチームがこういう組み合わせ、ペアになっているところで、スペインはかなり離れたところで、ボールをもらってDFが寄ってきたところでスペースを作るというのをゴメス監督が考えていたのではないかなと思います。

これが今回のスペインで非常に目立った事です。

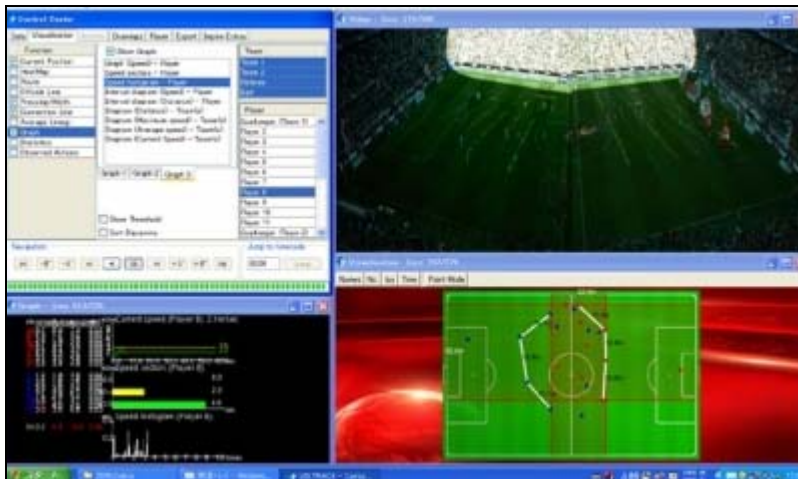
先程赤・青のライン（パス出し/受け回数）がツタのように絡まっているのが目立ったこと、決勝はシャビが目立っていましたけれども、そうではなくて実際は選手が皆、青・赤が絡まっ

ているというのがスペインの目立ったところです。

今までこれは手作業でやっているものなのですが、データ自体は先程お見せしたのも画面上からエクセルに落としてこれを並び替えて、グラフなどにしています。これが大体 2000 行位なのですが、これらは全てマイクを使って口で情報の伝達をやっていきます。彼らはこれを使い捨てにしているのです。

## 2) データ・動画・アニメーションを融合した最新技術

### ☒ VIS.TRACK



庄司：さて、実は今日本当にお見せしたいものがあります。

これが、EURO2008 が終わった後に実用化されて、今ドイツでは一番新しい技術です。これはデータをもらってソフトで動かしているものです。4 バックのつながりと距離、ボランチの距離、先程の三角形も作ルコとが出来ますし、個人のデータ：走ったスピード、走った距離、ダッシュの割合、ジョグの割合、歩きの割合、スピードの軌跡もわかります。

中塚：このデータはどうやってとっているのですか？

庄司：2 台のハンディカメラです。先程 EURO2008 まではトータル 16 台のカメラを 8 カ所に設置してかなり大掛かりにやっていたのですが、今は小型の冷蔵庫くらいの大きさに入る機器で出来ます。

今までは口で情報をデータセンターに送って、そのデータを 5 分毎にエクセルに入力していた作業を、このシステムの出現によってやらなくて済む（笑）。やっとこれで本当のゲームの観戦に集中出来、これで解放されます。ただ、これもまだまだ発展させるべきところがあります。実際に取れるデータは選手の軌跡、スピード、距離等。実際は動画にもリンクしており、動画・データ・アニメーションを同時に動かすことが出来ます。ドイツではそこまで開発されています。実際にバイエルン、ドルトムント、シャルケ、クラブ内の分析に使われており、来シーズンからは何らかの形でメディアに使われるのではないかと思います。

最初にお見せした、昨日のバイエルンの結果がありました。昨日は UEFA と FIFA の人間が、今お見せしたシステムの最終テストに立ち会っているそうです。多分来年のコンフェデレーションズカップから使おうとしているのだと思います。ゆくゆくは 2010 年のワールドカップから、データを今のシステムからこれに変えていこうという方向に進んでいくでしょう。

ちなみに、先程の私が手作りしたデータがエクセルで 2000 行くらい、このビデオカメラから

取ったデータはエクセルで6万5500行。それが1ページでは入りきらずに3ページあります。つまり、18万行あるのです。これは時間と座標のデータなのです。それが全ての選手、時間、座標とデータになっています。実際その一部を取り出し、ビジュアル化・静止画にすると、ちょっと動いただけでデータを拾ってしまうので、コーナーキックの際にボールを移動させているのも拾ってしまいます。ある一瞬といっても7000行のデータで作ったボールの軌跡です。こういった形で表せるようになっていきます。

#### 写真 機材一式



このカメラ2台です。移動式の機材になっています。カメラで取ったものをすぐにパソコンに入れて解析しています。動いている物はすべて捉えてしまいます。左サイドのカメラ、右サイドのカメラ、これが実際にブンデスリーガで活躍するようになれば、私もお役御免ですね(笑)。

北原：日本で活躍してくださいよ。

庄司：これが日本にあれば新たなデータ作りが出来るのではないかと思います。

最後に大変なオチがありましたが、昨日のこのテストが成功したという報告を受けてちょっとショックを受けています(笑)。実際には彼らが18万行のデータから今までと同じ様なイメージ表現が出来るのではないかと期待しています。この5年間手作りのデータでいろいろとやってみましたが、最後の最後は動画に負けたくないと思ってやってみましたが、やはり動画には勝てないということを知りました。

新しいシステムがドイツで採用されても、その中のアニメーションでも選手同士の連結のライン、面が出てくれば、データからだけでも動画に同等の物が拾えてくるのではないかなと思っています。専門家に聞いたら、18万行のデータ数は全く問題ありません、うちは400万行のデータを使っていますと言っていました。そこから選手・座標を取り出し、それを表現するというのは、動画をリアルタイムで取り出し、それをリアルタイムで表現するというのも可能だということです。

今後はドイツのサイドとも話し合いを持ちたいと思っています。そして出来るだけ早く、ワールドカップ、ユーロ2008、ではなくてJリーグ、岡田ジャパンでこういう解析が出来る環境になればいいなと思っています。

今回は話が偏ってしまったかもしれませんが、私自身色々やってみて、データというのは無味乾燥しているので、それをどうにか並べれば何か正直な絵、好き嫌いを別にした絵が描けるの

ではないかということ念頭に、これから新しい事をやってみようと思います。  
出来るだけ早く、こういうニュートラルなものでゲームを解析するという手法が日本のスポーツ界、メディアで浸透して欲しいと思います。

## 5. ディスカッション

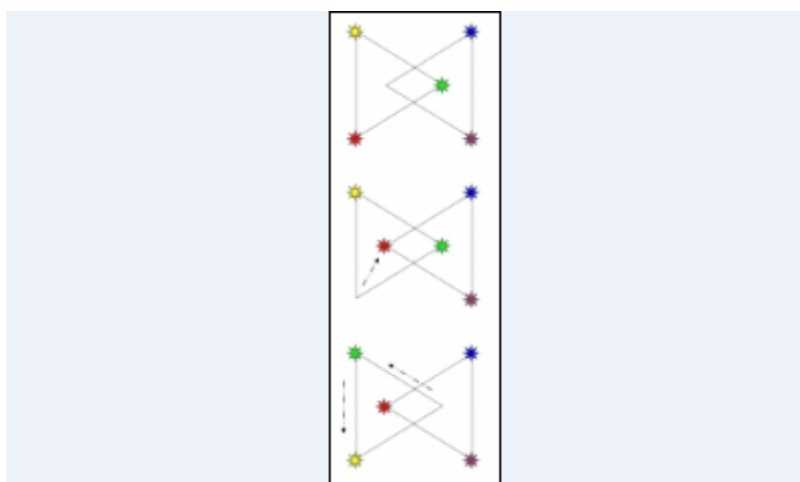
### 1) 三角形を意識づける練習方法

伊藤：先程の三角形を指導／練習の場に活かす具体的な方法はありますか？

庄司：ちょっと待ってください。サクラではないですか（笑）？

実は以前、私の友人の大住良之にこの三角形の話をしたところ、その理論はわかったけれどもそれを発見するだけではちょっと・・・これをいかに自分たちのレベルで練習に取り込み子どもたちや選手に理解させるか・・・練習方法も考えて初めてこの三角形の発見じゃないかと言われて意地で作ってみました（笑）。

図 三角形の練習方法



どうしてもボールがあるところ、ボールが動くところに皆の視線がいき、その方向に動き出すという癖があるためにこういう練習方法を考えました。

北原：なかなか上手いきません。喧嘩になります（笑）。「おれがここだったんだ」って5人が喧嘩を始めました。

庄司：たぶんこういうことをやるのでオシムさんは色別のビブスを着せることから始めたのではないかと思います。これが三角形の重心が次の三角形の頂点になっている、その繰り返しです。先月の Number で、オシムさんの長いインタビューがあり、「今日考えるより明日考えろ」という言葉が出ていましたよね。私はその「今」見えるのが重心で、次にはもう他の三角形の頂点になっている。重心と頂点が今日明日、今日明日、その繰り返しじゃないかと思うのです。こういう練習をすると、イベントが起きているところと全然違うところに走るところで混乱を起こす可能性があります。

そこで今回はもっと単純な練習方法を考えてきました。

3人でトランプを使う練習です。各人が1、2、3を持っています。一つのアクション（数）に

対して同じ数を出すのが、今までの練習です（例えば3人が111、222、333を出す）。何の相談もなしに「せーの」で同じ数を出す。それに集中しろという練習です。でもオシム流、または今後子供たちに練習されるとしたら、この3人が連番を出すのです（123、213など）。同じ数を出さない。1は○の役割、2は○の役割、3は○の役割といったように、瞬時に自分の役割を考えて動き出す練習なのです。皆の意識の中に一つのアクションに皆が同じ反応をするという訓練をしすぎている。それではなくて、123、213、321と全員が違う数を出すという頭の訓練です。脳トレ（笑）。それを意識すると三角形の動きも少しは理解出来るのではないか。物（ボール）が動いてもそれにつられないように、とりあえずトランプで訓練をしたらどうかと考えました。

（実際に参加者代表の3名でやってみるが・・・上手くいかない（笑））

〇〇：練習は同時に三人がカードを出さなければいけないのですか？

庄司：順番に出してはだめです。タイムラグがあってはだめです。そうしたら結局は見て動いて見て動いてということになります。次に何が起こるかを同時に理解出来るか・読むかの頭の訓練です。

こういう遊びから入ると説明がしやすいのではないのでしょうか。1つのアクションから2を読む3を読む、その訓練です。

## 2) スペインが苦戦した試合

〇〇：ユーロのイタリアとスペインの試合はどのように分析できますか？

庄司：実は今回のスペインが一番苦戦した相手がスウェーデンとイタリアなのです。

今回の大会でスペインよりも多くパスしたチームというのはドイツだけです。ドイツが360回でスペインが315くらい、スペインのボールタッチが少なかったですが、イタリアのときは600対400くらいでスペインが勝っています。

イタリアはトニのワントップで、途中から全てロングパス。相手に持たせてチャンスを狙うというスペインの作戦の上をいったのです。ロングパスでトニに通れば良いが、スペインボールになったとしても守りやすい。自分たちがボールを持っているとスペインに取られて逆襲される。カンナバーロが大会前につぶれ、ピルロとガットゥーゾも累積で試合に出られなかった。このメンバーでどういう試合をやるかといった時に、トニのワントップでロングボールを蹴る、自分たちでボールを持たないでスペインにボールを持たせるという作戦を考えたのではないのでしょうか。

スウェーデンも同じです。スペインが嫌がったのはスウェーデンとイタリアでした。

今回スペインがやったことをテニスの試合に例えると、ポゼッションはサーブスキープ、サーブブレークが相手に持たせてそれを破るというイメージです。それには確固たる守備が裏付けされていないと出来ないのですが、先程の1点目、2点目、3点目の例でも、全てが自陣で始まって、途中で三角形を作りながらボールをつないでいき、得点に結びつけるということから言うと、意識的に相手にボールを渡しているとは思えないのですが、出来れば相手がボールキープした方がゲームを組み立てやすいという考えは持っていたのではないかと思います。ドイツの場合はまだ自分たちでボール支配率を高めるようなサッカーをしていたように思います。

それと、イタリアがピルロとガットゥーゾがいなくてスペインと戦ったのと同様に、準決勝のトルコとドイツの試合では、トルコはスタメン7人が欠けていました。それでも良い試合をし

てドイツを苦しめた。そのデータもあるのですが、今日はテーマから外れるのでお見せしません。また、色々なご質問があつてそれに関わるデータがあれば喜んでお見せします。  
この後の「ルン」でも構いませんし（笑）

徳田：この後もご質問を受けて頂けるということで（笑）

それでは時間になりましたので、今日の月例会を一旦締めたいと思います。  
皆様どうもありがとうございました。