HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	ラグビー・フットボールの指導について
Author(s)	久世, たかお
Citation	北海道大學教育學部紀要, 75
Issue Date	1998-03
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/29566
Type	departmental bulletin paper
File Information	75_P253-277.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

ラグビー・フットボールの指導について

久　世　たかお

Teaching Rugby Football

Takao KUZE

目次

序章　本論の課題と考察の方法 …… 253
第一章　グリーンウッド「トータルラグビー」の検討 …… 255
　第一節　グリーンウッド「トータルラグビー」の戦術構造 …… 255
　第二節　グリーンウッドの指導法の検討 …… 257
第二章　攻防の相互作用による階層構造の質的発展 …… 257
　第一節　球技における「技術」の階層性 …… 257
　第二節　攻防の相互作用による戦略・戦術の質的発展 …… 258
　第三節　ラグビー戦略の歴史的発展過程 …… 259
第三章　トータルラグビーの戦略・戦術構造 …… 260
　第一節　トータルラグビーの戦術的特質 …… 260
　第二節　トータルラグビーの戦術構造 …… 261
第四章　教材の順序構造 …… 262
　第一節　順序構造化の視点 …… 262
　第二節　主な指導教材と指導内容 …… 263
第五章　「指導プログラム」による実験授業 …… 267
　第一節　実験授業の指導プログラム …… 267
　第二節　授業過程の分析 …… 269
　第三節　「指導プログラム」の評価と課題 …… 271
終章　まとめ …… 272
補論　1992年以降のラグビー戦術の発展と指導理論の展開試論 …… 273
　第一節　1992年以降のラグビー戦術の発展 …… 273
　第二節　新しい指導理論の展開 …… 275

序章　本論の課題と考察の方法

本論のねらいは，現在最高到達点にあるラグビーの持つ戦術的特質に基づき，全ての子供達がその本質を理解し技術的に獲得できるような指導理論を構築するところにある[注1]。

わが国のラグビープレーヤーに共通する問題点として，ゲーム状況に対応してプレーの選択を行なう状況判断能力の欠如が以前から指摘されている。こうした批判に応え，日本ラグビーフッ

[注1] 本論文は同題の拙著修士論文（北海道大学教育学部1992年）を修正，発展させたものである。

トボール協会（以下日本協会）は，わが国独自の指導法や練習法の実戦的体系の樹立を狙って指導書「コーチのための手引」をまとめた[注2]。

本書では，「単なる技術ではなく，判断のともなった実戦的技能」である「スキル」を指導しなければならないとして，指導においては相手との関わり合いを重視すると述べている。しかし実際には「基本」となる「個人的スキル」を「ハンドリング」「ランニング」「コンタクト」「キッキング」の4要素に分類し，個別に指導しているため，ゲーム状況と関わったこれらの関連性を認識させることが出来ない[注3]。これでは「スキル」を指導していることにはならない。

これに対し指導内容の系統化という視点から一歩前進させて指導理論を展開している例として，学校体育研究同志会編（荒木豊著，以下，著者の理論として扱う）の「ラグビーの指導」がある[注4]。

荒木は，ラグビーの技術的特質を「コンタクトを含むパス・ラン（プレー）」と規定し，これに基づいて「基礎技術」を「モール・ピックアップからのパス攻撃」と捉えた[注5]。「基礎技術」をこのように捉えることによって，各種技能をコンビネーションとして相互に関連付けたのである。しかし，「基礎技術」を「モール・ピックアップからのパス攻撃」と捉えているにも関わらず，最初に位置づく教材となっている「基礎的練習」の内容から「技術的特質」であるディフェンスとのコンタクトをともなった対峙を省いている[注6]。荒木があげた指導内容としての「パス・ランの方向すなわちサポートの方向」や「ボールをもらうタイミング」は，ボールを持ったプレーヤーが相手ディフェンスに捕まった時あるいは捕まると予測された時に，さらに攻撃を継続するために必要とされる認識である。従って攻防関係の認識を欠いては適切な「パスのタイミング」を認識することは出来ない。

以上従来の指導理論について2点取り上げ検討したが，これらに共通する問題点として，攻防の相互関係における戦術的認識が最初から指導内容に位置づいていないという点が挙げられる。特に攻防の対峙においてコンタクトプレーを伴う点がラグビーの特質であると言えるが，この点については2点とも最初の段階においては指導内容から省いている。

日本協会の指導書ではコンタクトプレーは，そのための体力が十分付いた段階で指導すべきであるとしている[注7]。しかし個々の学習レベルに合わせた安全な身のこなし方を指導せずに，体力がつけば安全であるとする考え方こそ危険である。

そこで本論においては，コンタクトを伴った攻防の相互関係の中での戦術的認識を最初から指導内容に位置づけた指導理論を「指導プログラム」として提示し，これを実験授業によって検証することを課題とする。

考察の方法は次の通りである。まず第一章において，戦略的に現在最高段階に位置づくと筆者が考える，グリーンウッドの指導理論について検討する[注8]。

注2 日本ラグビーフットボール協会「イーブン・ベター・ラグビー」1986年。本書はコーチ養成委員会編「コーチのための手引き」とイングランド協会編，西川義行，川島淳夫訳「イーブン・ベター・ラグビー」の二部構成になっている。なお日本協会所属のコーチがまとめたその他の指導書も基本的には理論が一致しているため，これを主な先行研究として取り上げることは適当であろう。ちなみにその他の指導書の例としては，岡仁詩他著「ラグビー教室」大修館1988年，日比野弘著「ラグビー初級・練習プログラム」成美堂出版1989年などを挙げておく。

注3 同上書 p 15

注4 学校体育同志会編，学校体育叢書「ラグビーの指導」ベースボールマガジン社1986年

注5 同上書 p 112

注6 同上書 p 116

注7 前掲書 p 19－20

注8 ここでの「現在」とは，1991年を指している。

第二章では，第一章での検討を踏まえ，グリーンウッドの述べる「トータルラグビー」の戦術構造を筆者の視点から再構成する際の視点を明らかにする。

第三章ではこの視点に基づきトータルラグビーの基本戦術を明らかにし，そこから戦術構造を再構成する。

第四章ではこれを学校の体育授業レベルで指導する際の指導過程について述べる。

第五章では第四章で述べた指導過程の一部を「指導プログラム」として展示し，実験授業によってその有効性を検証する。

さらに本論では補論を設け，実験授業で検証した理論以降の，1992年から97年にかけての世界のラグビーの戦術的発展について考察すると共に，それに伴った筆者の指導理論の新たな展開についてを試論として提示する。

第一章　グリーンウッド「トータルラグビー」の検討

本論の課題とする指導理論を構築する際に多くの示唆を与える先行研究として，ここではグリーンウッドの理論を取り上げ，検討する[注9]。その第一の理由は，彼の理論が攻防の相互関連の中でのプレーの判断，選択を中心に，戦術論が展開されているからである。第二に，彼が指導の対象としている「トータルラグビー」が，戦略戦術論としては現在最高段階のものであると筆者は考えるからである。ここではこれを戦術構造および指導法の2側面から検討する。

第一節　グリーンウッド「トータルラグビー」の戦術構造

グリーンウッドはラグビーゲームの基本的なパターンを集中と分散が交互に生じることであるとし，この集中＝分散のパターンに対応して，休止とプレーという行動パターンが生じると述べている[注10]。ここから彼は戦術構造を時間的側面（休止－プレー）と空間的側面（集中＝分散）の両面から構築しようとしている。

時間的構造としては，スクラムやラインアウトといったセットピースから攻撃側がプレーを開始してタックルされるまでを「一次局面（First phase）」，タックル後のボールをモール・ラックによって再び攻撃側が獲得してからを「第二次局面（Second phase）」と区別している。

空間的側面としては，基本的な状況としてセットスクラムの際の

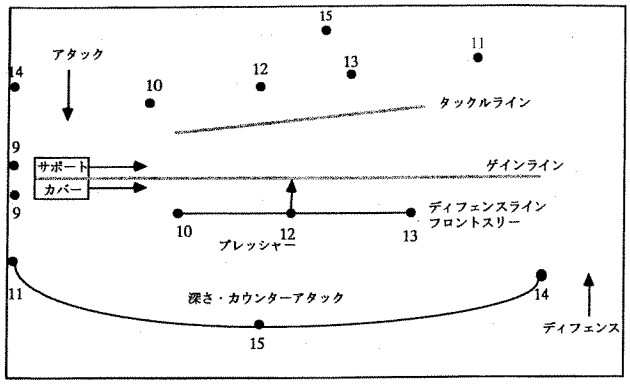


図1　基本的な状況

注9　1）Greenwood J, Total Rugby second edition. A & C Black. 1985,
2）Greenwood J. Think Rugby A & C Black. 1986
尚日本語訳については1）は江田昌祐他訳「トータルラグビー」泰流社1980年（原書はfirst edition）2）は江田昌祐他訳「シンクラグビー」ベースボールマガジン社，1991年を参照した。以下脚注のページ番号は「シンクラグビー」より。

注10　p 10

状況を図1のように示している[注11]。また，モールやラックはプレーが継続している状況であるが，ボールが出るまでの時間が長くかかりすぎるならその状況は結果的に基本的状況と似たようなものになるとしている。

グリーンウッドはゲームのこうした時空間的分析から，チーム戦術の原則として以下の三点を挙げている[注12]。

1　ボールを獲得する（Get the ball）
2　ボールをスペースに持ち込む（Get it into the space）
3　相手よりも早くボールのところへ到達する（Get to it first）

ここで戦術の時空間的認識の鍵となる「スペース」について検討を加える。

スクラム・ラインアウト，ラック及びモールといったコンタクトプレーは狭いところに多くのプレーヤーを集め，その結果，スペースを創り出すと述べている。彼はスペースを「防御という壁にあるドアのようなもの」であるとし，これを発見し活用することを目的としてチーム戦術を組織化することによって防御を突破して積極的な攻撃を展開することが出来るとしている。

グリーンウッドは競技空間全体へ展開するラグビーを目指しているが，相手防御との対峙の中で適切なプレー遂行をするために，ゲーム状況における認識対象をスペースとして捉えたのである。この点は非常に重要であるといえる。

しかし彼は，セットスクラムによって生まれたスペースをハンドリングプレーによってどのように活用するかということにチーム戦術の中心に置き，モール・ラックといったルース状況でのコンタクトプレーを，ボールの再獲得という機能としか捉えていない。

スクラムやラインアウトと違い，モール・ラックは攻撃側が意図的に組むことが出来る。そこで「集中＝分散」の空間的パターンの中で，ディフェンスの分散によってスペースが埋められた時には，意図的にモール・ラックを組むことによって再びディフェンスを集中させ，スペースを創り出すことが出来る。

二次局面の時空間的特性についてグリーンウッドは以下のように述べている。「二次局面においてもしディフェンスが取り残されたまま正しいポジションに帰れず，タックル後のボールが引き続いてアタック側のボールとして使え，そしてアタック側が素早く再編成されているなら，たいへん有利な状況をアタック側にもたらす[注13]。」

彼はこのように二次局面における動的な特性に触れているにも関わらず，一方でプレーの流動的な場面が長く続けば続くほど，より一層ゲームは混沌としてくると述べ，この混沌状態がプレーヤーに疲労をもたらすので，休止の場面つまり秩序の回復が必要になるとしている。このようにゲームを捉えることは，攻撃側にとって最も有利であるはずの，第二次局面における動的状況を利用することを自ら放棄していることになる。

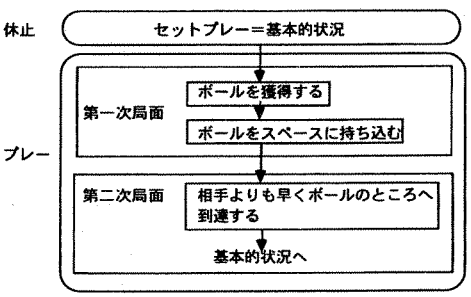


図2　グリーンウッドの戦術構造

注11　p 12
注12　p 14
注13　p 13

チーム戦術の目的としては，二次局面におけるこうした動的状況においてスペースを作り出すこととすべきである。そのために，モール・ラックなどのユニットプレーは，バックスの様々な攻撃戦術以前に，チームの攻撃戦術の中心に位置付けるべきである。

第二節　グリーンウッドの指導法の検討

グリーンウッドは「トータルラグビーの要求を満たす構造を持った練習とは，ラグビーの要素の全てを完全に含んだものでなければならない。」として，一回の練習の主要な内容を「個人的技術(Individual techniques)」「ユニット技術(Unit techniques)」「チームパターン(Team patterns)」という順序で構成している。

一回の指導において個人的な技術からチームプレーまでを含むことは，ラグビーの全体を網羅するという意味では評価できる。しかしこれらの各レベル間の指導内容における関連性については触れられておらず，ただ単に「単順から複雑へ」という原理に基づいて並べられているだけである。初心者がこのような順序で指導を受けた際には，それぞれの「個人技術」がどのようなチーム戦術に基づいて使用されるものなのかを理解することが出来ない。

また，「個人スキル」のうちでも特に基本となるのはハンドリングとサポートのポジショニングであると彼は述べている[注14]。そのため，ウォームアップも兼ねた導入の教材として，相手をつけないランニングパスを位置づけている。ここではコンタクトプレーによってスペースを創り出すという内容が欠けている。コンタクトプレーによるスペース創出ということが認識されていないと，そこで指導するスペース認識は実際のゲームにおける認識を反映していることにはならない。

第二章　攻防の相互作用による階層構造の質的発展

グリーンウッドの戦術構造の捉え方および指導法に対する批判点を踏まえた上で，ここでは筆者がトータルラグビーの戦術構造を捉える上での視点を明らかにする。

第一節　球技における「技術」の階層性

ラグビーの戦術構造について考察を進める際に，ここではこれまで曖昧にしてきた「戦術」「戦略」あるいは「技術」といった諸概念について筆者なりに規定するとともに，それらの関連性について考察する。

本論文ではデーブラーに依拠し，球技における技術を「プレーイング状況及びプレーヤーの資質という条件に適合する合理的な，すなわち合目的的で経済的な運動遂行のことである。」と定義する[注15]。これはプレーイング課題を頭の中で解決する心理的特殊性すなわち状況判断が絡むために，個人が実施した戦術的措置の成果を持ってしか測定されるものではない。

集団的球技における戦略・戦術は階層構造として捉えられる。そのなかで，「個人水準での戦術的状況判断は，チームやユニット水準での上位の決定がある場合には，かなりの制限を受ける」が，「上位の決定によって指示されたチーム及びユニットプレーの枠内で独自の状況半断が必要とされる[注16]。」

注14　p 68

注15　Hデーブラー著，谷釜了正・稲垣安二訳「球技運動学」不昧堂出版 1985 年 p 198－201

注16　中川昭「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」体育学研究第 28 巻第 4 号 p 287－297，1984 年

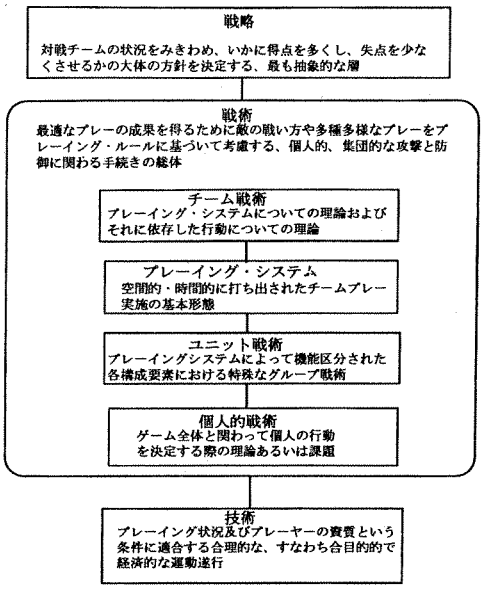


図3　戦略・戦術の階層構造と諸概念の規定

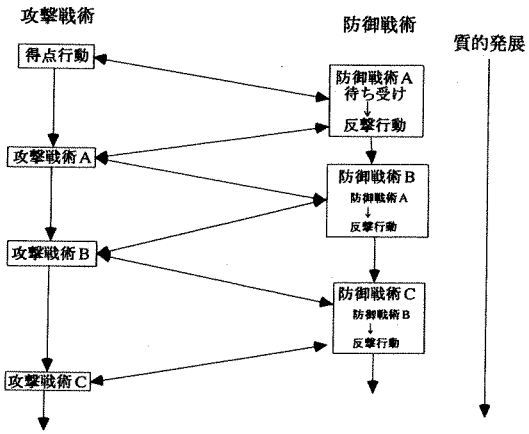


図4　攻防の相互作用による戦術の高度化

一方「一つ下の階層の持ち駒（横への広がり）の豊富化と固定化が，一つ上層の『引き金』機構解発のための選択・決定に際しての『自由度』を拡大していることになる。」しして「スキルが身に付くとは，このような階層を上り詰め，あるいは下降して事態の要求に対する認知を深め，」技術を豊富にかつ固定化させることである[注17]。よって，階層構造は単に「輪切り」的に捉えるのでなく，階層性を持ったままにそれ自体として発展していくものとして捉えるべきである。

なお，本論文では戦略，戦術の各階層を図3のように捉えている[注18]。

ただし階層的に捉えるという視点のみでは，戦略・戦術の発展を促すものが何であるのかについて明確にしえない。戦略・戦術の相手チームの状況を見極めた上で決定するものである以上，戦略・戦術の質的発展を促すものは攻防の相互作用にあると捉えるべきである。

第二節　攻防の相互作用による戦略・戦術の質的発展

球技における防御行動には，相手の得点を阻止するための「待ち受け」としての防御行動と，攻防の転換をはかるための積極的な反撃行動が不可欠な要素として存在する。これに対し攻撃においては，敵の反撃行動への対応が攻撃行動の中に統一的に解決されるのであり，防御のように「まず守る」といった受動的な段階は存在しない[注19]。

注17 佐藤善治「技術学をめぐる諸問題―技術構造への接近に対する提言―」運動文化研究4号，p14－22，1986年

注18 戦略概念は佐藤に依拠したが，それ以外の諸概念はデーブラー前掲書に依拠した。ただしラグビーにおける戦術的機能分化は「ユニット」という言葉で表されるため，デーブラーの言う「グループ戦術」をここでは「ユニット戦術」と言い換えた。なおその他の参考文献として以下の著書を挙げておく。
稲垣安二他「球技における戦法の基本概念に関する一試論」『日本体育大学紀要』第14巻第2号，1980年，p1－8
ギュンター・シュティーラー著，谷釜了正・稲垣安二訳「球技戦術論」新体育 Vol. 50, No. 6－12, 1980年，p643
長谷川裕「球技の戦略・戦術論（1）―研究対象と方法―」龍谷大学紀要第11巻2号，p69－85，1990年

注19 長谷川裕同上書および稲垣安二「球技の戦術に関する一考察―攻撃，防御の基本的な方法―」日本体育大学紀要投10号p1－10，1981年

ではこのような機能をそれぞれに持った攻撃と防御に，どのような相互関係があるのだろうか[注20]。

球技における諸種目の戦術を最初に特質付けるのが，攻撃側の得点行動に対する防御の反撃行動である。その後攻撃戦術は防御戦術が反撃行動へ移行することによって，必然的に質的発展を引き起こす。さらに攻撃戦術の発展が防御戦術の発展を促す。こうして戦略・戦術は攻防の相互作用により発展していくのである。この発展過程を図に示したのが図4である。

第三節　ラグビー戦略の歴史的発展過程

では具体的にラグビーの戦略を歴史的に見る中から，攻防の相互作用によって戦略・戦術の階層構造がどのように発展してきたのかを明らかにする[注21]。

ボールをもって走るという行動形態はラグビーに特有のものである。これはトライを取るために最も合理的な得点行動であり，コンタクトプレーによる防御との対峙の中で，このプレーをどのようにして生み出すかということを中心に戦略・戦術が発展してきたと捉えることが出来る。

ボールを持ったプレーヤーがボールを持ったままゴールまで走り込むには，ディフェンスに捕まらないで前進する為の空間が必要である。これがグリーンウッドの述べる「スペース」である。そこで，トライを取るということを戦略目的として捉え，その歴史的発展過程を，突破するためのスペースがどのように拡大したかという視点から見て行く。

攻防の相互作用による戦略の発展過程から導き出される論理をまとめると次のようになる。

1）攻防の相互作用により，ハーフバック（HB）による密集サイドのスペース突破戦略から，スリークォーターバック（TB）によるオープンスペースへの展開へと発展し，1905年のオールブラックスによってバックロープレーによるオープンスペースでの反撃行動が開発されると，10マンラグビーではキックによって突破のためのスペースは立体的に拡大した。

2）その際に新たな戦略課題はチーム戦術の再編成を促す。この再編成はフォワードのコンタントプレーのユニット戦術の高度化によってバックスのスペース突破のユニット戦術の高度化が保証されるという関連になっている。たとえば，バックスのオープン攻撃を可能にしたのがスクラムからのヒールアウトプレーであり，これを阻止する積極的防御戦術も，スクラムにおけるバックローが分化したことによって生まれた。さらに，10マンラグビーにおいて中核をなすHBの正確なパントも，スクラムで3－4－1システムが開発されたことによって

注20 球技に限定する以前の戦術論における攻撃と防御の相互関係についてはクラウゼビッツ著，篠田英雄訳「戦争論」岩波書店，1968年中巻p304－307　「攻撃と防御の相互作用」を参照。

注21 ラグビー戦略・戦術の歴史的発展過程を分析する上で参考にした文献は以下の通りである。

トマス・ヒューズ著，前川俊一訳「トム・ブラウンの学校生活」上巻p118－136，岩波文庫，1953年

エリック・ダニング他著，大西鉄之祐他訳「ラグビーとイギリス人」p74－75，p153，ベースボールマガジン社，1983年

秦　修司「ラグビーフットボールの歴史について(2)」金沢大学教育学部教科教育研究第25号，p9－20，1989年

秦　修司「ラグビーフットボールの歴史について(3)－フォワードプレーについて－」金沢大学教育学部教科教育研究第26号，p239－245，1990年

川口智久「ラグビーからアメリカ・フットボールへの発展－スクラムをめぐる問題－」一橋論叢，第77巻第1号，p108－114，1977年

ドン・ラザフォード著，徳増宏司訳「勝つためのラグビー」p40－42，73，1985年

大西鉄之祐「ベスト・ラグビー－改訂版－」p17－20，ベースボールマガジン社，1976年

岡　仁詩「ラグビーの技術と戦術」p30－32，講談社スポーツシリーズ，1985年

星名　泰「ラグビーの技術史」，岸野雄三編『スポーツの技術史』大修館書店，1972年，p535

レイ・ウィリアムス著，徳増浩司訳「スキルフル・ラグビー」p32，ベースボールマガジン社，1980年

安定したボールが供給されたために可能になった，という関連になっている。

3）キック戦術に対しバックスリーによるカウンターアタックが開発されたことにより，10マンラグビーから新たな戦略への転換が迫られるようになった。そのさいに，すでにフィールド上のスペースは全て，防御組織の発達によって埋められてしまう。そこで，ディフェンスとコンタクトした時にボールを支配し続け，なおかつ突破するためのスペースを創り出すことが現在のラグビーの戦略課題となる。

第三章　トータルラグビーの戦略・戦術構造

第一節　トータルラグビーの戦術的特質

これまでの歴史的発展における論理から，戦略の質的発展を促すものはコンタクトプレーにおけるユニットシステムの高度化にあるということがいえる。10マンラグビーに限界が来た時，新たな戦略への質的転換を促したものも，やはりコンタクトプレーの質的発展である。そしてそれは，二次局面におけるモール・ラックの出現である。

ラックの出現により，敵にタックルされた後の確実なボール支配が可能になり，連続的なスペース突破を行なえるようになった。しかしラックはボールが地面にあるため，敵の方が早くタックルポイントに集まってラックを押し込むとボールを奪われてしまう[注22]。そこでさらに確実にボールを支配するユニットプレーが生まれた。それがモールである。モールはボールを手で扱うために，ラックよりもはるかにボールがコントロールしやすい。たとえゲインラインを越えられずフォワードの後方でディフェンスに捕まっても，サポートするプレーヤーが一人でもいれば，ボールを手で持って支配し続けることが出来る。

モールプレーの出現により，ハンドリングプレーによってたとえスペース突破ができなくても再びボールを支配して攻撃権を維持できる保証がされた。このことによってはじめて思い切ったスペース突破戦術の敢行が可能になるといえる。

さらに，スペースを突破したところでボールキャリアーが意図的にモール・ラックを組むことにより，相手バックスあるいはバックローを巻き込むことが出来る。これによって相手の攻撃的な防御組織を崩し，スペースを創り出すことが出来るのである。中でもモールは，それ自体で攻撃することが可能である。モールを組んだまま前進をはかる「ドライビングモール」や，モールを回転させながらサイドを突破する「ロールオフ」は現代のラグビーにおいて重要な戦術となっている。

そこで，例えフォワードより後方で捕まっても，素早く近くにいるプレーヤーがそこに来てモールを組み，モールを押して前進し，相手のプレーヤーをそこへ巻き込んでスペースが開いた瞬間にボールを出せば，ハンドリングによる連続攻撃が可能になるのである。

このことから，トータルラグビーのめざす「冒険的な」ハンドリングプレーの展開を行なうためには，積極的なモールプレーを起点として戦術構造を構築するべきであるといえる。トータルラグビーにおける戦術的特質，あるいは基本的戦術は，「モールの前進による連続的なスペース創出と突破」にあるのである。

[注22] 現在使われているラックについては補論を参照のこと。

第二節　トータルラグビーの戦術構造

(時間的側面の構造)

モールを起点に考えると，トータルラグビーの戦術構造においては第１次局面が主要局面として位置づく。そしてこの局面において攻撃は常に連続するべきであり，プレーが途切れるのは味方のミスによって仕方なくそうなるか，あるいは敵のミスによるのである。状況によってやむを得ずプレーを切りに行くこともあるが，基本的には連続させるということを第一に考えるべきである。

プレー中止後セットプレーから始まる第一次局面は，こうした第二次局面への準備局面として位置付く。現在の防御技術の発達により第一次局面から直接トライを取ることがゴール前以外ではかなり困難になっていることから，こうした捉え方は妥当であろう。

第２次局面においては，攻防の相互作用によってモール攻防の局面，スペース攻防の局面が交互に連続して出現する。この関連を図にまとめると図５のようになる。

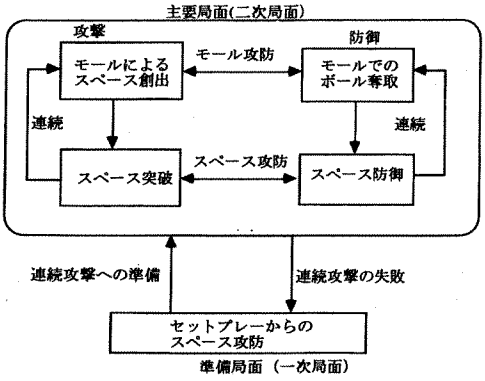


図５　トータルラグビーの局面構造

(スペース攻防の戦術構造)

では次に，モールからのスペース突破戦術の構造について考察する。スペースをサイドスペース・オープンスペース・さらにディフェンスライン背後にできるパントスペースに区分する。スペース突破戦術は突破するスペースの区分にしたがってそれぞれぞれサイドアタック・オープン展開攻撃・パント攻撃に分類する。これら各戦術の関連性は，歴史的発展過程における攻防の相互作用からの必然性の論理を反映する。

プレーイング・システムは，フォワード・バックスによってユニットが分けられるのではなく，ボールに近いものがコンタクトプレーに参加し，それ以外がスペース攻防のユニットを担う。これまでは第一次局面を中心に考えられてきたため，セットプレーにおけるポジションによって第２次局面もユニットが固定されていた。しかしトータルラグビーでは第２次局面を内心に構造が構築されるため，プレーイング・システムの側面から見れば，ポジションの分化はセットプレーの局面にすぎず，後は誰もが状況に応じてオールラウンドにプレーを行なうのである。

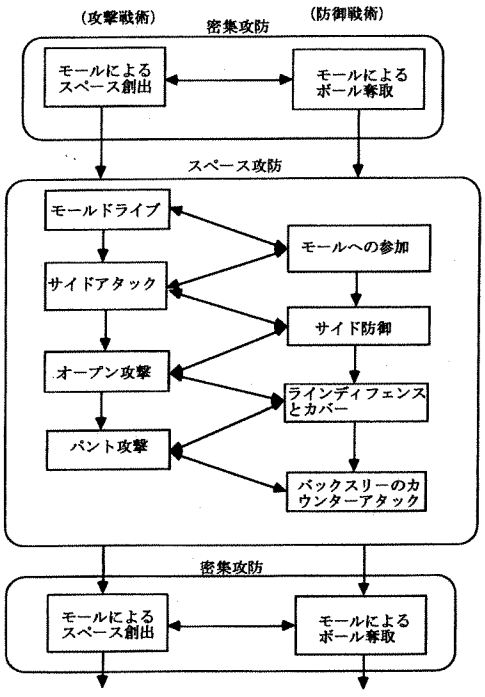
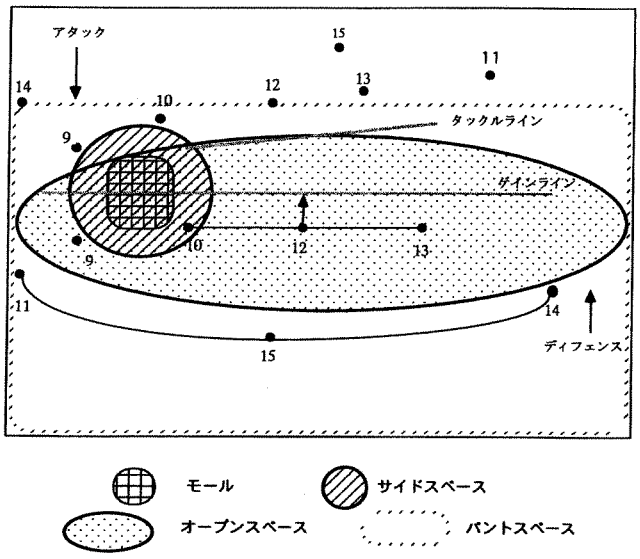


図６　スペース攻防の戦術構造



※　番号は一次局面におけるポジションをあくまで便宜上示したものに過ぎない。

図7　フィールドにおけるスペース

第四章　教材の順序構造

第一節　順序構造化の視点

トータルラグビーにおける戦術的特質（基本的戦術）は，モールによる連続的なスペース創出と突破である。これを指導内容の中心に位置付ける。

この戦術を授業のような限られた時間数の中で初心者に指導する際には，15人制のラグビーにおいて現れるようなモールプレーやそこからの突破プレイをそのまま教材化するわけにはいかない。そこに含まれる原理・原則を含んだまま，初心者段階から誰もが認識・獲得可能な形に再構成する必要がある。

そこで初期の段階から，最も単純な形でモール及びスペース突破の二つのユニットからなるコンビネーションプレーを教材として採用する。そしてチーム戦術の原則を理解させながら，戦術の高度化に基づいてユニットプレーにおけるコンビネーションを質的に発展させる。

戦術の質的発展は攻防の相互作用によって必然的な相互関連をもたせるようにする。そのために，常に攻撃と防御を一体にして指導する。ただし，まず攻撃戦術の指導を先行させる。「待ち受け」段階の防御に対する攻撃戦術を獲得したところで，今度はそれに対する防御を積極的にスペースを奪いボールを奪って反撃行動に移る段階へと移行させる。そしてその防御戦術を打ち破るためのものとして，次に指導する攻撃戦術の内容を位置付ける。

コンタクトプレーを必然的に導き出すためには，競技空間を限定する必要がある。そこでゴールライン前の地域という設定で幅を制限し，そこから競技開間を広げることによってより広いスペースにおける攻防戦術へと指導内容を発展させていく。

歴史的発展過程の論理では，コンタクトプレーにおけるユニットシステムの高度化によって，より広いスペースを突破するためのユニットシステムの高度化が保証されるという関連になって

いる。そこでこれを教材配列の視点として取り入れる。具体的には，まずコンタクトプレーの人数を増やしてそこでのユニットプレーを指導する。ボールの確実な支配が獲得された段階で，今度はスペース突破のユニットプレーにおける人数を増やし，その内容を高度化していく。ただしそれぞれのユニットプレーはそこに含まれる最小限のコンビネーションプレーを教材として採用する。

セットプレーからの連続攻撃は，防御戦術が確立されて，ルースプレーにおける連続攻撃が困難な状況が現れてから指導する。この時，ゲームが途切れたときの再開方法としてスクラム・ラインアウトやペナルティ・キック等を位置付け，基本的にはプレーが連続しているということを認識させるようにする。つまり，「休止－プレー」というパターンでプレーを捉えるのではなく，時間的に連続したプレー状況の一つとしてセットプレーも位置付けるのである。

第二節　主な指導教材と指導内容

以上の視点に基づき，初心者段階における教材の順序と主な内容を示す。ここでは9対9攻防までの指導内容を述べる。

(1)　1対1攻防：トライ

ここでは，ラグビーにおけるプレーの目的がトライを取ることにあることを理解させる。そしてゴール前でボールを持った時，1対1の状況ならば，自らが積極的にコンタクトしに行くことによってトライが取れることを理解させ，出来るようにさせる。攻防がコンタクトせざるを得ない状況を作るため，幅を5mに制限する。

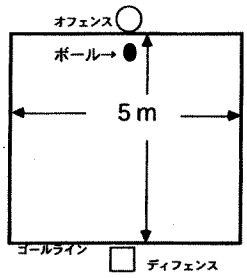


図8　1対1攻防

(2)　2対2攻防：スクリーンパス

トライするためにゴールめがけてとび込んでくるボールキャリアーを，一人で防御するのは難しい。そこで防御を2人にしてトライを防ぐとともに，相手の攻撃権を奪うようにする。防御側のこうした反撃行動に対して攻撃側は，ボールキャリアーが積極的に前進をはかる。もし防御に阻止させると判断したら2人を引き付けてスペースを作り，手渡しのスクリーンパスによって2人目にボールを渡し，このプレーヤーがスペースを突破してトライが取れるようさせる。

ここではコンタクトプレーによるコンビネーションの最小単位としてスクリーンパスを指導し，その際に自らが突破するかスペースを作って2人目のプレーヤーに突破させるかの判断が出来るようにするのが指導のねらいとなる。

攻撃がスクリーンパスプレーが出来るようになった段階で，防御側にはボールを奪いに行く反撃行動を指導する。これが攻撃戦術の発展を促す契機となるのである。

(3)　3対3攻防：連続攻撃

防御側にボールを奪いに行かせることで，攻撃側にはまずボールを守るという必然性が生まれる。そこでボールへのワインディングを指導する。このワインディングプレーがモールの最小単位となる。

2人目がワインディグに入ってそのまま押し込むことによって防御をそこへ参加させる。コンタクト地点の左右どちらかのディフェンスがモールに参加することによってそこにはスペースが生まれる。攻撃側のワインディングに入っているプレーヤーはスペースが開いた瞬間に素早く3

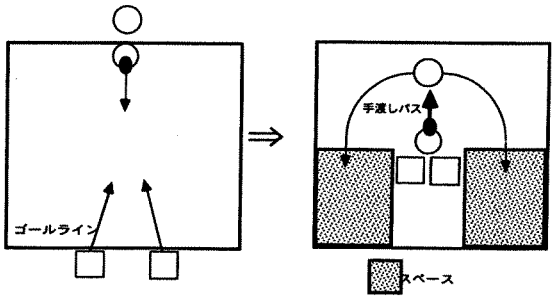


図9　2対2攻防

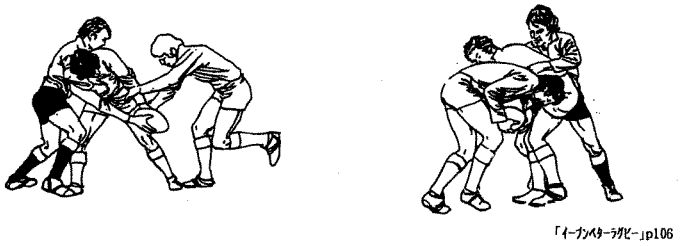


図10　ワインディグプレー

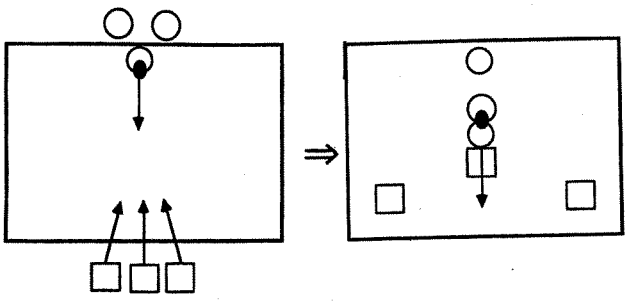


図11　3対3のワインディングプレー

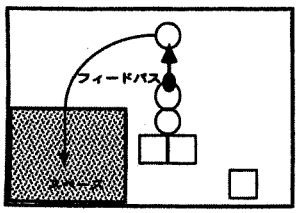


図12　3対3のフィードパスプレー

人目にフィードパスを送る。3人目はボールを受けてスペースを突破する。ここではコンタクトプレーのユニットシステムとスペース突破のユニットシステムが，それぞれワインディングとフィードパスという，最小単位である2人のコンビネーションプレーとして指導される。

さらに，突破した後でディフェンスに捕まったら再びワインディングプレーに持ち込み，連続攻撃をしかけることを指導する。

ここでは，連続的なスペース突破が出来るようになった段階で，防御側にはボールを奪ってからのカウンターアタックを指導する。

以上の内容より，この3対3がトータルラグビーの戦術原則を含んだ最小単位の教材として位置づくのである。

ここではパスによってスペースへボールを供給し，より広いスペースへの展開がねらいとなっている。そこで競技空間の幅を10mへ広げる。

(4)　5対5攻防：サイドアタック

3対3攻防でボールを奪ってカウンターアタックに移ることを防御に指導しているため，そこからの必然性で，ボールを奪うプレーに対し攻撃側がボールを確実に支配するためのプレーとしてモールを指導する。ここでは2人目がワインディングに入った後，両サイドにエッジに入って相手をボールから遠ざけるということを認識させる。

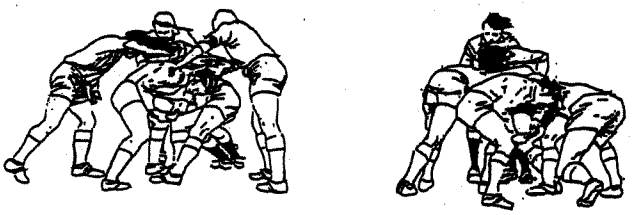


図13　エッジの入り方

はじめにこの4人モールの形を獲得させた後に，そこからのサイド攻撃を指導する。これは3対3でのフィードパスと原理は同じであるため，モールさえ組めればすぐに獲得されるはずである。その時にも，モールを積極的に押し込むことによってスペースを創り出すということを認識させる。

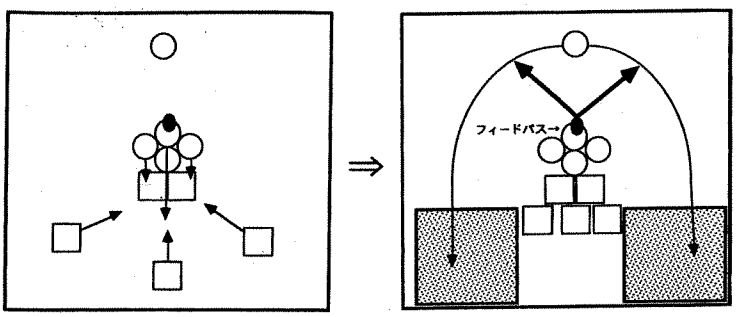


図14　4人モールからのサイドアタック

次にこれに対するディフェンスを指導する。モールにおいてボールを奪うことを意識させるとともに，相手がサイド突破をはかってきたときに素早く捕まえ，味方側を向かせてモールを組むことを指導するのである。これはまた，モールサイドを常に1人以上が守るという原則を必然的に導き出すことになる。

モールによって確実なボール支配が可能になる。そのためより広いスペースへの攻撃が可能になる。また，スペースへ展開した後に再びモールを組むことの指導の狙いとなっている。そのため，競技空間をさらに広げる必要が生まれる。ここでは，5対5のゲームのフィールドを縦20 m 横15 m に設定する。

(5)　6対6攻防：オープン攻撃

モールからのサイドアタックが相手に捕まるようになったら，今度はさらに外側のスペースへと展開することを指導する。これは2対1でのランニングパスプレーによって行う。

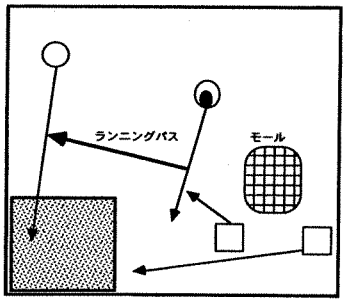


図15　4人モールからのランニングパスプレー

モールによって確実にボールを支配し，スペースを創り出す。このときに両サイドに1人ずつディフェンスがいると，サイドアタックだけでは突破できない。そこでどちらかのサイドにもう一人プレーヤーを走り込ませ，2対1を作ってパスによって突破するのである。これがハンドリングによるオープン展開攻撃の最小単位のコンビネーションとなる。

オープン攻撃によりボールキャリアーがスピードをもって突破するようになると，これまでのただ捕まえるだけのディフェンスでは対応出来なくなる。そこでタックルを指導する。タックルは相手の前進を阻むだけでなく，ボール支配をも放棄させる。したがって反撃行動へとつながる重要なプレーである。ここではボールキャリアーを外へ追ってからのサイドタックルを指導する。

ここではランニングパスプレーによってかなり広いスペースへの展開を指導する。これを保証するためにフィールドの幅をさらに広げる。そこで縦40m横30mが適当であろう。

(6)　7対7攻防：スクラムからの連続攻撃

タックルによるディフェンスは攻撃側に相当のプレッシャーを与える。そこでノックオンやスローフォワードなどのミスが多くなる。この時のゲーム再開法としてここでスクラムを位置付ける。

スクラムは3人フロントローと1人のバックローによって組ませる。3人のフロントローのうち左右のプロップは，相手を押し込むことによってボールを確保しスペースを創り出すという原則を認識する。また，フッカーはスクラムハーフとのコンビネーションによってフッキングを行う。

バックローはサイドアタックを狙うか，バックスのラインをフォローして二次局面のモール作りに参加する。ただしフォワード・バックスという分業的なシステムの分化ではなく，あくまでボールキャリアーがコンタクトした時に近いプレーヤーがモールを形成し，それ以外の者がスペースでラインを組む様にする。

一次局面でのディフェンスもここで指導する。まずボール投入側のサイドスペースをスクラムハーフ・逆サイドをバックローが防御する。彼らは敵がオープンに展開したときには，内側から二線防御を担当する。

残りの2人のバックスは相手のオープン展開に備える。彼らは内側の防御をバックロー及びスクラムハーフに任せ，外側のスペースを埋めるようにする。そしてタックルによって相手を倒したら，近くにいるものが素早くボールを拾ってカウンターアタックに移行する。

またここで，ラックを指導する必要も生まれる。密集に近いところでタックルにされた場合，相手ディフェンスとの間にボールをピックアップするだけのスペースがない状況が生まれる。このようなときにはボールを拾いにきた相手を押し込んでラックを形成することを指導する。ラックは倒れ込んでしまう危険が大きいので，敵を押しながら持ち上げるということを意識させる。

ここでは競技空間を縦50m横40mに設定する。

(7)　9対9攻防：パント攻撃とラインアウト

オープンスペースへのラインディフェンスが組織化され，なかなか抜けなくなった段階で，ディフェンス背後のスペースへのショートパントを指導する。またこの時これに対するディフェンスプレーヤーとして，新たにウイング1人とフルバックを入れる。

防御ではまず相手のキックに対するフィールディングを指導し，それからボールをキャッチしてからのカウンターアタックへと移行する。

一方攻撃はショートパントを使った攻撃と，フルバックや逆サイドのバックスを参加させるエキストラマンプレーなどをチーム戦術として採用し，連続攻撃によってトライを狙いに行かせる。

また，キックの使用によってボールがタッチに出る機会が増えた段階で，ラインアウトを指導する。ラインアウトは3人が並んで行うようにさせ，スローワーとキャッチャーのコンビネーションおよびキャッチャー両サイドのエッジのコンビネーションを指導する。

ここではパントを使ったスペース突破を新しく指導内容に取り入れている。この戦術は，相手の背後のスペースが広く開いているときに有効である。そこでパント戦術を使用するのに適当な状況を設定するために競技空間をさらに拡大する必要がある。このためにはだいたい正規のグラウンドの半分程度が適当であると思われる。

第五章　「指導プログラム」による実験授業

第一節　実験授業の「指導プログラム」[注23]

1991年(平成3年)8月23日より，札幌市清田高等学校体育教諭でラグビー指導者でもあられる門脇先生に依頼し，同高2年3組および7組男子合計43人を対象に，授業書による実験授業を行った。生徒はラグビー部員1名を除きほぼ全員が初心者である。

授業は門脇先生に行ってもらい，筆者はより客観的に授業を分析するため指導には直接関与せず，ビデオ撮影および生徒へのアンケートなどを行った。

指導プログラム

(指導目標)

1　コンタントプレーを伴った攻防関係の中でボールを執って走りトライをするというラグビーフットボール独特の面白さを理解し，出来るようにさせる。

2　そのために，意図的なコンタクトからのモールによる前進によって連続的にスペースを作り，そのスペースへボールを運んで突破するという基本的戦術を理解させる。また，この戦術に基づいたプレーを自ら組み立て，状況判断を伴ったコンビネーションが出来るようにさせる。

8月23日

1時間目　1－1　ゴール前の1対1：トライを取る

1対1では攻撃が有利であることを理解させ，トライが取れるようにさせる。

1－2　2対2攻防：オフェンスの指導

①　ボールキャリアーの状況判断；スクリーンパスかトライか。

[注23] 拙著修士論文(「ラグビーフットボールの指導」北海道大学教育学部1992年)では，授業書を作成した。本論文ではこれを提示するのは適当でないと判断し，教材配列とそれぞれの教材のねらいを「指導プログラム」として提示するにとどめる。詳しい指導内容については，第4章第2節を参照されたい。

② スクリーンパスプレーのコンビネーション

1－3 2対2攻防：ディフェンスの指導

① 防御手段として，敵の持っているボールに腕を絡ませたり，パスさせないようにするプレーを覚えさせる。

② 攻撃側はワインディングに入る。

2時間目 2－1 3対3攻防：攻撃的なワインディングプレー

ワインディングに入ってからそのまま押してトライが取れるようにさせる。

2－2 3対3攻防：フィードパスプレー

① ワインディングからフィードパスが投げられるようにさせる。

② フィードパスを使って3人目がスペースを突破できるようにさせる。

（2－3）3対3攻防：約束なし（時間が余ったら行う）

練習したワインディング攻撃とフィードパス攻撃がゲーム状況の中で適切な判断を伴って実行できるようにさせる。

8月30日

3時間目 3－1 3対3攻防：フィードパスの復習

前の時間行った3対3のフィードパスを思い出させる。

3－2 3対3攻防：攻撃の連続

① ボール保持者が常に前に進むことによってスペースを作り出すことを理解させる。

② 一回の攻撃が阻止された時に，素早くワインディングに入ることによって，連続攻撃でトライが取れるようにさせる。

4時間目 4－1 3対3攻防：攻撃の転換

① 2人でボールを積極的に奪いにいく防御方法が出来ようにさせる。

② ボールを奪ってのカウンターアタックが出来るようにさせる。

4－2 4対3攻防：エッジの役割（4人モールの形成）

① モールにおけるエッジの役割を理解させ，入れるようにさせる。

② 4人でボールを安全に支配し，モールのまま押し込むことが出来るようにさせる。

9月6日

5時間目 5－1 4対3攻防：4人モールの復習

4人モールの形，特にエッジの役割を思い出させる。

5－2 5対5攻防：4人モールからの攻撃

①モールからのサイド攻撃を覚え，出来るようにさせる。

② モールを押すかサイドをつくかの状況判断が出来るようにさせる。

6時間目 6－1 5対5攻防：モールの防御

① 相手のボールを奪ってモールが作れるようにさせる。

② ボールを奪えないときはモールを押し込み，ボールが出ないようにさせる。

6－2 5対5モールゲーム

5－2および6－1で練習したことを実際のゲーム状況で出来るようにさせる。

9月13日

7時間目 7－1 5対5攻防：モールサイド攻撃の復習

前回までに覚えたモールサイド攻撃を思い出させる。

7－2 5対5モールゲーム

モールを使った攻撃および防御を実際のゲーム状況で出来るようにさせる。

8時間目　8－1　2対1のランニングパスプレー

① ランニングパスの動作獲得

② サイドスペースにおける2対1で，ランニングパスプレーによって突破できるようにさせる。

8－2　6対6攻防：4人モールからのランニングパスプレー

① 4人モールを作ってからランニングパスによって外側展開が出来るようにさせる。

② ランニングパスをするタイミングの判断が出来るようにさせる。

9月24日

9時間目　9－1　2対1：ランニングパスプレーの復習

前回覚えたランニングパスプレーの仕方を復習し，思い出させる。

9－2　6対6モールゲーム

① ランニングパスプレーによるオープン攻撃がゲーム状況の中で出来るようにさせる。

② モールドライブ・サイド攻撃・オープン攻撃といった三つの戦術の適切な選択が出来るようにさせる。

第二節　授業過程の分析

では実際に行なわれた授業過程を授業記録，撮影したビデオ，アンケート結果に観察者の印象等を加えて分析する。本論文においては枚数の制限上，特に重要と思われる部分の授業過程について取り上げる。

3－1　3対3攻防：フィードパスの復習（5分）

指導者の出張などで前目の授業と10日間隔が開いてしまった。そこではじめに前回までの復習を一通り行なった。生徒は2人でのワインディングの感覚を始めのうちは思い出せなかったようで，押し込むというプレーが見られなかった。しかし3対3をゲーム形式でやらせたところ，だんだん前回並の積極的なコンタクトプレーが見られるようになった。これで十分思い出したものとして，次に進んだ。

3－2　3対3攻防：攻撃の連続（5分）

これは3対3の復習から，そのままゲーム形式の練習へと移行させ，プレーを行なわせる中で連続攻撃を指示した。連続攻撃については特に指示しなくても生徒は自ら意識的に行なっていた。これは空間が限定されていることにより，一回の攻撃では突破できないという必然性を生徒が認識していたためであると考えられる。

4－1　3対3攻防：攻防の転換（20分）

次にディフェンスの指導を行なった。ディフェンスはボールに手をかけて相手にパスをさせないようにすること，そこから今度はボールを取り合うことを指示。また，ボールキャリアーを反転させて味方側に向かせ，ボールを奪って反撃することも説明した。

その後プレーをやらせたところ，モール状態が多く見られるようになった。これは狙い通りにディフェンスがボールに働きかけるようになったためである。ただしボールの前方から回り込もうとするプレーが見られたため，あらためてオフサイドルールを説明した。ここでは「ボールより前にいてはいけない」との表現で簡単に説明し，実際に例を示してオフサイドの状態を理解させた。

その後ふたたびプレーを行なわせたが，この日は熱かったこともあり，最後の方ではかなり生徒はばてていたようである。そのためコンタクトプレーを避けるチームが出てきた。

ここまでの3対3での指導目標は，スペースの連続的な創出と突破を完全に理解させること，およびカウンターアタックの指導から確実なボール支配の必要性を認識させて，次の教材である4人モールへの移行をはかるということであった。

この目標が達成できたかどうかを評価するためには，プレーの分析とアンケートの分析の2点から行なう必要がある。プレーの評価をこの時点でどのように行なうかについては非常に難しく，最終的には5対5および6対6のゲームで評価することにする。

ここではまず攻撃面についてその戦術的な認識がされていたかどうかを見るために，以下のようなアンケートを行なった。

下の図は，3対3攻防で○がオフェンスで□がディフェンスです。いま②が①にワインディングに入ったとき，下の図のような状況でした。②は何をすべきでしょうか。

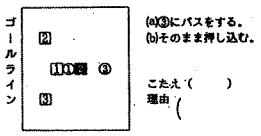


図16　3対3攻防アンケート

このアンケートでは，スペースを創るためにワインディングを押し込み，その後パスを出すという基本的戦術が理解されているかどうかを調べるという狙いでおこなった。

結果は出席者39人中30人がbと答えた。彼らは全員その理由について，ワインディングに入ったところで2対1の状態なので，押し込むことが出来る，あるいはパスしても両側に敵がいるので捕まる可能性が高いということのいずれかを挙げていた。したがって彼らについては戦術的な理解は出来ているものと考えられる。

次に防御戦術としてのカウンターアタックが獲得されていたかどうかであるが，この時生徒が相当ばてていたこともあって，コンタクトプレーによって積極的にボールを奪うシーンはなかなか見られなかった。

4－2　4対3攻防：エッジの役割（4人モールの形成）(15分)

ここではエッジの役割を理解させるのがポイントとなっているが，ゲーム性がないために生徒がすぐ飽きてしまい，練習に集中できていなかった。また，エッジに入る位置が良く分からず，指導者が回ってくるまで何をしていいのか分からないでいるグループが多かった。モール練習においてディフェンス側が3人だとうまくエッジに入れないとの指導者の判断により，結局5人グループを作って4対1でモール練習を行なうことにした。

4対1でモール練習を行なうと，以前よりは理解しやすくなったようである。しかしディフェンスに横からボールを奪われるという状態がないために，有効なエッジになっているかどうなの自己評価が出来ず，形だけの練習となってしまった。

次に後半の目標であるモールの形成についてであるが，これは達成できたとは言えない。そこでモールの理解とその形成をまず行なうことが次回の課題となった。

なお，この日のアンケートでは「ラグビーらしくなってきた」「面白くなってきた」と答えたのは出席者40名中18名に減った。その一方で「疲れた」「難しかった」と答えたものが8名ほどいた。観察者の印象でも，3対3にかけた時間が多く，かなり内容的にきついものであった。また，モールをもっとゲーム状況と関連させて説明する必要があると思われた。

第三節　「指導プログラム」の評価と課題

「指導プログラム」の評価はまず，実際に実施した授業過程が「指導プログラム」に沿うものであったかどうかについて評価することが第一である。「指導プログラム」と実際の授業過程との「ずれ」や，授業過程の分析から導かれた「指導プログラム」の最大の問題は，ユニットプレーとして最も重要なモールの形成を指導する際に，4対3では生徒がなかなか理解出来なかった点である。

この問題をどう改善するかについては3対3における防御の反撃行動からの必然性によってモールの意味を十分に分からせるべきであると考える。また，5対5のサイドアタックを指導することによってモールの機能を理解させ，その後で4対3でモール形成を指導するという方法も検討すべきであろう。

次に，今回の実験授業において「指導プログラム」で設定した指導目標がどの程度達成できたのかを考察する。「指導プログラム」では指導目標として「トライを取れること」およびそのための基本的戦術である「コンタクトプレーによる連続的なスペース創出と突破が出来ること」を挙げている。そこで，その評価は5対5のモールゲームおよび6対6のミニゲームを分析することによって行い，評価の基準は，各チームが，チーム戦術としてモールからの展開攻撃を意図的に指向し，これによって一回でもトライに結び付けられたかどうかということに設定する。

ゲームの分析方法は，全てのゲームをビデオに取り，後で各試合ごとにスコア表を作成した。また生徒に書かせたスコア表も参考資料とした。

では各チームごとにそれぞれの試合でモールからの連続的なスペース突破によってトライを取れているかどうか見てみることにする。チームはA，B，Cそれぞれが2チームずつに分かれ，全部で6チームある。これをA1，B1，C1のリーグとA2，B2，C2からなるリーグの2つに分かれ，それぞれで総当たり戦を行なった。

ここでは第二リーグ（A2，B2，C2）のゲームについて分析してみることにする。まず対戦成績は以下のとおりである。

	（5対5）	（6対6）
A2対B2	2対1	2対2
A2対C2	1対1	3対3
B2対C2	1対3	3対1

対戦成績を見れば明らかなように，このリーグでは3チームの実力が伯仲している。そこでゲームにおける攻防の戦術のバランスも取れているものと考えられ，考察対象としては妥当なゲーム状況にあるといえる。

次に各チームごとのトライを取ったプレーを見てみると，第二リーグの全チームとも，

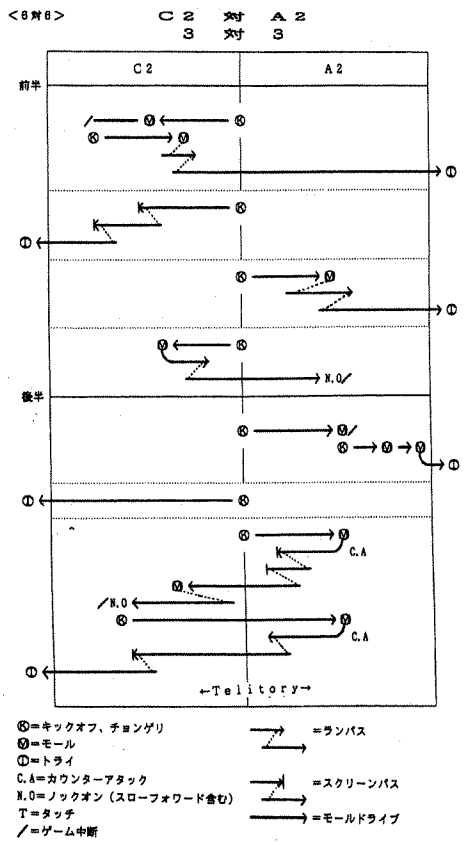


図17　6対6ゲーム　トライパターンの例

モールを使ったスペース突破によってトライを挙げることに成功しており，攻撃面に関しては指導目標はほぼ達成されたものと判断される。

最後に，この「指導プログラム」に基づく授業が，全ての子供に受け入れられるものであるかどうかを検証，評価する。これについては，授業に対する生徒の最終的な評価を調べるために，最終の授業（9時間目）終了後に，授業全体へのアンケート調査を行なった。そこでの主な項目とアンケート結果は以下のとおりである。(数字はアンケートに解答してくれた生徒39人中)

(設問)　あなたはこの授業全体を通して，楽しかったと思いますか。
(解答)

たいへん楽しかった	14人
楽しかった	15人
普通	6人
楽しくなかった	3人
全然楽しくなかった	1人

39人中29人が肯定的に授業を評価している。普通と答えた生徒を合わせると9割に達する。このことから「指導プログラム」の内容は概ね歓迎されたものと考えられる。ただし約1割の生徒が授業に対して否定的な評価を下している。この原因を探ることが「指導プログラム」の内容改訂のために重要な視点となる。そこで否定的評価の原因となったのはどのような点なのかを調べるために，次のような設問を設けた。なお，解答における選択肢は，それまでの毎時間後のアンケートに書かれた感想において多く見られたものを挙げている。

(設問)　楽しくなかったのなぜですか
(解答)

とても疲れたから	4人
痛かったから	1人
汚れたから	1人
ラグビーのゲームじゃないと思ったから	1人
ゲームが少なかった	4人
授業内容が難しすぎる	1人
その他	2人（相手チームとの体重差がありすぎた） （何となく）

楽しくなかった原因について「疲れたから」とあるのは，授業が昼休み前であったこと，コンタクトプレーを伴うプレーは体力の消耗が激しいというのが原因であると考えられる。そこで今後は生徒がプレーする時間を短時間に切って指導するという方法を取る必要があると思われる。

また「ゲームが少なかった」ことも多く挙がっている。これは授業内容を否定的に捉えているのではなく，むしろもっと積極的に参加したいとの意向の表れであると考えることが出来る。以上のことから，授業に対する否定的な評価の原因は「指導プログラム」の内容の根本に関わるものではないと言える。

ま と め

本論文では，現在最高段階にあると考えられる「トータルラグビー」の基本的戦術を「モールの前進による連続的なスペース創出と突破」をとらえた。そしての基本的戦術に基づいて初心者

の段階からこの基本的戦術の認識に基づいて技術獲得させる指導過程を示した。

球技における戦術的階層構造は攻防の相互作用によって質的に発展することを理論的に明らかにした。そしてラグビーにおける戦術の質的発展の契機となるものが，コンタクト場面におけるボール支配のためのユニット戦術の高度化にあることを，歴史的発展過程の分析より導き出した。

このような視点から教材の順序構造を構築することによって，初心者段階から主要な戦術をすべて獲得する段階まで系統的に指導されるという可能性を示したといえる。そしてその有効性は「指導プログラム」による実験授業によって部分的にではあるが検証されたものと考える。

ただし今回「指導プログラム」として提示した範囲は，トータルラグビーの戦術内容における最も基本的な部分であり，今後全ての戦術内容についての指導過程を提示することが課題として残されている。その作業を進め上で課題となる点について，現在考え得る範囲でそれを述べることにする。

まず第一に，本論文は第2次局面を主要局面として先行させて指導しているが，今後準備局面である第一次局面におけるユニットプレーの指導内容についての考察と指導による検証が残されている。

第二に，明らかにした指導理論に基づき，ユニット戦術レベル，個人的戦術レベル，さらにこれらを構成する個々のプレーヤーの技術的の指導過程について，今後さらに詳細に検討しなければならない。この問題については，歴史的発展過程の中からそれぞれのプレーの初期形態について考察することによって，そこから何等かの示唆が得られるのではないかと考えている。

第三に，授業書の分析手法についての改善が挙げられる。本論文では時間当りの生徒の練習量，及びそれに伴う技術的な変化の過程などを分析をすることが出来なかった。体育授業の狙いはあくまで技術獲得にあるため，その評価も生徒の技術獲得の過程，結果によってなされるべきである。

最後に，ラグビーを指導する上で最も重要な課題としてコンタクトプレーの高度化に伴う安全性の確保という点を挙げておく。

この点については，この授業書では最初の段階からコンタクトプレーを経験させることによって，安全な身のこなし方などを獲得することが出来ると考える。実際に，5対5のゲームからはすでに防御の必要性からタックルに入るものも見られた。この時はそれまでのコンタクトプレーの延長としてごく自然にタックルに入りタックルを受けた方も安全な倒れ方をしていた。このことから，タックルの指導の安全性も授業書で取り上げた範囲では保証されていると考えられる。ただし今後高度なコンタクトプレーを指導していく際には細心の注意を払うことは言うまでもない。

補論　1992年以降のラグビー戦術の発展と指導理論の展開試論

前章までの理論は，1992年までの筆者の研究の到達点である。その後，1995年のワールドカップ開催を挟み，世界のラグビー理論は大変革を遂げた。本章では過去6年間における世界のラグビー理論の発展について前章までに示した筆者の視点より考察すると共に，それに対応する指導理論の展開について，試論として提示する。

第一節　1992年以降のラグビー戦術の発展

まず，最近のラグビー戦術の発展について，第二章において筆者が提示した視点に基づき考察

する。その視点とは次のようなものである。攻防の相互作用によって，それまでの防御戦術のうち反撃行動が，次の段階の攻撃戦術への発展を促す。そして，ラグビーにおいてより高度な戦術への発展を保障するものは，コンタクト場面におけるボール支配のためのユニット戦術の高度化である。

前章までの理論において，最高到達点にあった戦術は，モールの創出による連続的なスペース創出と突破である。モールを積極的に攻撃戦術の中に位置づけたことが，前章までのトータルラグビーにおける鍵であった。その目的は，グリーンウッドが指摘したような「大変有利な状況」，すなわち相手防御が整備されていない状況を，二次局面において意図的に作り出すことにある。

しかしその後の防御戦術の発展により，相手がモール形成を行った瞬間に，素早くスペース防御組織を再編成することができるようになった。一つには，モールに参加したプレーヤーが，ボールがモールから出た瞬間に素早くそこから離れ，サイドスペースの防御へと回るようになったことがある。そしてこのことによってオープンスペース防御の為のシステムは，マンツーマンからゾーンへと移行した（マンアウト・ドリフトディフェンス）。

しかしこれではまだ防御戦術は「待ち受け」の段階に過ぎない。モール戦術を阻止したものは，モールにおけるボール奪取戦術であろう。モールが形成された瞬間に，ディフェンス側は近くにいる者からより多くの人数を攻撃側より早くモールに参加させ，相手のモールを押し返し，ボールを奪うか，もしくはモールを停止させ，相手がボールを出せない状態を作り出した。

モールが停止した時，またはモールの中のボールがプレーできない状態になった時は，レフリーはプレーを停止しスクラムを命じる。ルールの改正により，この時スクラムにボールを入れるのは，モール開始時にボールを所持していなかった側となった[注24]。従って防御側は，ボールを相手より先に押し込むことにより攻撃権を奪うことができる。これが新しい「反撃行動」である。

この反撃行動が，新たな戦術へ発展する契機となる。モールを押された時，ボールを支配し続ける為に，攻撃側はモールをラックへと移行させる。つまりモールの中でボールを保持していたプレーヤーが，モールの前進が止まった瞬間に，地面へと「寝に行く」のである。新ルールにより，ラック中のボールがプレーできなくなった時は，一瞬でもプレー中止直前に攻撃側がラックを前進させていれば，スクラムでのボール投入権を得る[注25]。従って，ボール支配を継続することができる。

さて，相手の反撃行動に対する防御的行動として採用されたこのラックが，新しい攻撃戦術への重要な鍵となったことは，戦術の歴史的発展過程の理論に照らし合わせれば明らである。

意図的に組んだ新しいラックプレーは，二次局面においてモールよりはるかに早いボール供給を可能にした。またボールを地面に残したまま相手を押し込むことにより，前進したままボールを出すことが出来る。ボールが足下にあって見やすいため，後ろにいるプレーヤーもボールが出るタイミングを予測しやすい。これによって二次局面における組織的なスペース攻撃が可能である。

さらに新しいラックでは，タックルされてからそこへサポートプレーヤーを参加させるのでなく，サポートプレーヤーと一体となってラックを形成するため，以前のラックにおける欠点であ

注24 日本ラグビーフットボール協会「競技規則」1994～95年，p54 第22条（4）（a）この新しいルールの背景にある思想は，ドライビングモールなどによって密集戦術が中心となりオープンラグビーが阻害されるのを防ごうとするものである。これをニュージーランド・レフリー協会は「Use it or Lose it」という言葉で表している。

注25 同上書 p53，第21条（3）

ったボール支配の不確実性も克服した。そしてたとえラックが崩れてプレーが中止しても，意図的にラックを形成している限りスクラムでボール支配を継続することが出来る。

このようなラックを使った二次局面のプレーをチーム戦術の中心に位置づけたのが，ニュージーランドを中心とする南半球の国々の新しいラグビーである。この新しいラグビーでは，コンタクト状態にあっても常に前への動きを維持し[注26]，そのことによって作り出したスペースを15人が一体となったオープン攻撃で連続突破する。

ラックによるボール支配の安定とスペース創造が保障されると，自陣からでも積極的に攻撃することを多くのチームが志向するようになった[注27]。このことは防御戦術の面からも重要である。1996年のルール改正によりリフティングが認められ，ラインアウトのボールもスクラム同様，投入側が90パーセント獲得することが可能になった。これにより，自陣22mラインの内側からボールを蹴り出しても，相手が確実にボールを獲得して再び自陣ゴール前まで攻撃してくることになる。そこでむしろラックを連続的に作りながら前進していくか，あるいはわざとタッチに蹴り出さず，パント戦術で攻撃を継続することが必然的に選択されるようになる。

蹴られた方も相手陣へ蹴り返すことはせず，ボールを持ってそこからカウンターアタックへ移行する。例え味方フォワードの後方でフルバックが捕まっても，素早くサポートしたバックスプレーヤーがラックを形成することにより，ボール支配を継続することが出来るからである。

さらにルール改正によりペナルティ・キックからのタッチキック後は，ラインアウトでの投入権を蹴り出した側が得るようになったということも，戦術選択に大きな影響を与えている。これにより敵陣に入ってからのペナルティキックもゴールを狙わず，ラインアウトをゴール前で形成し，そこからトライを狙いにいくという戦術が多く採用されるようになった[注28]。モールは，こうしたゴール前のラインアウトからトライを取るプレーとして重要な位置を占めている。

さらにこれまで以上にフォワード，バックスという分業的プレーイングシステムが崩壊してきている。新しいラグビーは素早いラック形成と同時並行に，素早いバックライン形成を要求する。このためバックスプレーヤーがラック形成を行う一方で，ラックから離れたフォワードプレーヤーがバックラインを形成し，見事なオープンプレーで得点することも珍しくなくなった[注29]。

第二節　新しい指導理論の展開

以上のような戦術の発展に対応し，新しい指導理論の展開が要求されるのは当然であろう。筆者は過去二年にわたるニュージーランドでの指導経験の中で[注30]，前章までの理論を以下のように

注26 元オールブラックスのクリス・レイドローは筆者の指導するチームの特別指導の際に，新しいラグビーのコンセプトを「Keep Momentum Going」という言葉で表していた。日本ではこれを「スピードアップ」等の表現で示しているようである。しかしこの表現ではトップスピードでプレーすることによって状況判断が出来なくなるという日本人の欠点を再び呼び込む恐れがある。従って「動きを止めるな」という言葉で表す方が適切であると思われる。

注27 1997年のスーパー12（ニュージーランドから5チーム，オーストラリアから3チーム，南アフリカから4チームが出場して行われる選手権。ラグビーのプロ化に伴い，1996年から始まった。）では，ほぼ全てのチームがこれを志向していた。

注28 1997年11月のオールブラックスのイギリス遠征の際にも，オールブラックス，イングランド双方がこうした戦術を採用している。

注29 オールブラックスのナンバー8，ジンザン・ブルックのドロップボールや見事なハンドリングプレー，1997年の対イングランド戦におけるロックのロビン・ブルックのとばしパスプレーなどはその一例に過ぎない。

注30 ニュージーランドのウエリントンにあるスコッツカレッジ（中2から高3までの5学年）で55キログラム以下級のチーム（13〜15歳）を二年間指導。

発展させた。

まずモールに変わってラックをスペース創造のユニットプレーに位置づけた。そしてラックプレーの基本として，ボール保持者とサポートプレーヤーのコンビネーションを最初に指導している。

具体的には次のようなプレーである。ボール保持者がディフェンスに強く当たり，サポートプレーヤーがいることを確認してから自ら地面に倒れ込む。サポートプレーヤーはボールとボール保持者をまたいでディフェンスプレーヤーに肩から当たり，バインドしたまま相手を押し退ける。

ルール上，地面にあるボールをめぐって両チームから1人ずつのプレーヤーが組み合えば，ラックが成立する。そしてラックが成立すればそこにオフサイドラインが形成され，ディフェンスはラック後方に下がらなければならない。こうして攻撃側はたった2人のコンビネーションによってボールの連続支配とスペースの創造が保証される。

このラックは，指導プログラムの中では3対3から内容に位置付けることが出来る。従って第4章において提示した教材同様，3対3攻防が新しいラグビーの戦術的特質を含み込んだ最小単位の教材として位置づく。

筆者はこの教材を，特にバックスのユニット練習の中に多く取り入れている。理由としては，ゲームの中で，味方のバックスがディフェンスとコンタクトした際に最も近くにいるプレーヤーは，ほとんどの場面バックスプレーヤーだからである。

2人によるラック形成が出来たところで，次にラック形成プレーヤーの両側に各々1人ずつサポートプレーヤーを参加させ，3人でラックのプラットホームを作ることを指導する。これもフォワードプレーヤーとバックスプレーヤーを一つのグループに均等に入れ，常に全てのプレーヤーがポジションに関係なく，ボールに近いものからラックに参加するという認識をもたせるようにしている。1つのグループは6人で構成させ，最初はディフェンスを一人だけ置いている（待ち受け）。ボール保持者を含め4人でラックを形成した後，残りの2人でピックアップからフィードパス，そしてサイドアタックといったコンビネーションまで指導する。

しかしこれは形を理解させる練習なので，子供はそれほど興味を示さない。それは実験授業で4対3のモール指導を行った際にも反省として現われている。そこでこの練習は時間を短くし，すぐに実際の攻防関係の中でラック作りへと移行する。

筆者のチーム指導では，10人制のミニゲームを多く採用している。これはちょうどプレーヤーが20人ほどなので，便宜上この人数になっているという面もある。しかしそれ以上に，フォワードバックス一体となったラック作りと15人制における全てのスペース突破プレーを最小単位のコンビネーションとして認識させるには，9人から10人程度が適当であるという理由がある。このことは第4章に述べたとおりである。

チームを分ける際には常にフォワードとバックスが均等に分かれるように心がけている。そして4人スクラムでも普段のポジションに関係なく近くにいる者が参加するよう促している。(ただしスクラムは押さない。あくまでプレー再開の一方法として位置付けている。)

さて，ではこのような指導がどのような形で検証されたかについて述べる。筆者の指導するチームは平均体重47キロと，55キロ以下級に所属する市内のチームではほぼ最軽量であった。3部に属し，シーズンを通し約14試合を戦った。結果は6連勝を含む10勝4敗で，準決勝まで進出した。

試合内容においては，スクラムやラインアウトなどのセットプレーでボールが取れず，常に苦

戦を強いられた。これは第二次局面を先行して指導している筆者の理論における今後の課題である。しかしラックによる連続攻撃は，体の大きなチーム相手にトライが取れることをゲームの中で証明した。また攻防一体となった練習の中でディフェンスが強化され，失点数を非常に低く抑えることが出来た。そしてオールブラックスと同じプレースタイルで勝つことが，子ども達に何よりの楽しみを与えているものと思われる。

さて，以上述べてきたように，前章までに筆者が明らかにしたラグビーの戦術構造および指導教材の配列に関する論理は，最近6年間に生まれた新しいラグビーにおいても妥当性を持つものである。そのことは筆者のニュージーランドにおける指導実践から一部検証されたといえる。

しかし一方で，終章において列挙した課題の多くは未だ解決されているとは言えない。これは過去6年における筆者の研究活動の一時停滞に起因する。従って今後は，現在の環境を最大限に生かし，ニュージーランドの世界最高水準にあるラグビーに触れながら，指導実践と平行する形で，指導理論のさらなる科学的考察および検証を目指していきたいと考えている。