2015 年 12 月 1 日

2015 年 8 月月例会「サッカーの競技力とデータの関係について」報告

■日時/時間：2015 年 8 月 14 日（金）　19：00～20：50　※その後 23：20 まで暑気払い
■場所：フットボールサロン 4-4-2
■参加者：梅本嗣（会社員・博報堂）、奥山純一（web エンジニア）、金子正彦（会社員）、小池靖（さいたま／サッカースポーツ少年団）、辰巳義和（FC TON／石川県金沢市）、茅野英一（帝京大学）、中塚義実（筑波大学附属高校）、齋藤宣昭(会場関係者)、今廣佳郎(会場関係者)、講演者
■講演者：サロン 2002 メンバー　（事情があって氏名は公表できません）
■目的：競技力とデータの関係について知見を共有し、互いに新たな解釈を得る。

■実施事項／結果／決定事項

⑴自己紹介

・参加者全員が自己紹介を行った。

⑵本発表の背景

・3/8 に実施したワークショップでサッカーの試合のデータ分析があがり、本発表にいたったことを紹介。

⑶データ測定について

・データの最新動向としてデータスタジアム社を一例にご紹介。
　－スタジアムに設置した専用カメラでピッチ全体を撮影し、自動追尾システムを用いて選手・ボールなどの動きのデータを取得している。これらのデータを用いて各選手のプレーエリア、パスの出し手と受け手及び位置、選手間距離などを算出できることを紹介。
　－一方で、データの活用目的である競技力向上に対し、そもそも「競技力」の意味が明確でないことを講演者は問題意識に持っていることを紹介。
　→(4)のワークショップへ

⑷「サッカーにおける競技力・強さ」について(ワークショップ)

・「サッカーにおける競技力・強さとは何か」をテーマにワークショップ実施。
　－競技力・強さについて各々アイデア出し・全体発表し、共有・整理した。
　　⇒当日中に参加者内での明確な定義を決まるにはいたらず、各々持ち帰り検討することとした。
・当日中に出た有力案は以下。

「競技力・強さは【勝つこと】と【美しくプレーすること】に集約される。スキル、フィジカル、チーム力、チーム運営力などは勝つことと美しくプレーするための手段である」

※補足：発言者はデットマール クラマーの以下発言を引用したとのこと。

－サッカーの試合の目的は“よいゲームをして勝つこと”である

－“よいゲーム”は、“美”の要素と“力”の要素で構成されている

＜その他コメント＞

・本議論を「競技力が高い」と定義すれば結果(目的)系で勝利や美しさとなるが「競技力をあげる」と定義すれば、手段になり個人力やチーム力、運営力の観点へ行く。どう考えるべきか。

－競技力の定義を結果にするか手段にするかもこの場の議論で決めたい。

・現状までの議論で「勝つ」「美しい」を目的とし、その他を手段とおくこともできると思ったがご意見はあるか。

－目的が「勝つ」「美しい」と2つある。この場合はその他のアイデアを全て手段と置くことができないものも出てくるだろうと思うのでその分け方は良くないと思う。

※ワークショップは一旦終了。講演後に続きを実施する予定としたが時間の都合で実施できず。

(5)「形」「プロセス」という観点

・2つのグラウンド全体を俯瞰した模式図(形)を比較し、違い/良し悪しなどについて検討を行った。

－形を構成する要素としてボールを持っている人の位置・向きや広さ、ゴールとボールの間の残り人数などがあることを共有。

・プロセス(形の変化)を難易度という観点で検討した。

＜その他コメント＞

・形の比較の際、良い/悪いはどのような観点で決めればよいのか。

－今回の発表範囲では勝利のためのプレー目的内「ゴールを奪う」と「ボールを取られない」に絞っている。特に「ゴールを奪う」に着目して考えて欲しい。しかし「ゴールを奪う」という観点以外に、「ボールを奪われない（ex.ボールを持つ選手の余裕度）」の観点もあるのでそこも加味して検討していただきたい。

・FWがDFに囲まれている場面と囲まれていない場面について比較した際、同等の力だとしたらボールを取られる可能性が高いのはDFに囲まれている方だと思う。ゴールを取れるかどうかの問題もあるが、ボールを取られる確率を考えている。

・比較を通じて自覚したことだが、自分はリスクへの意識が大きい。リスクが自分の形の良し悪しの判断基準になっていた。

・FWが前線で持っているのであれば、自分はパス通らずボールを奪われることを前提に考えている。その前提のもと後ろの人がフリーのであるので囲まれている場面のメリットも

ある。FW が DF に囲まれずにボールを持っている状況では、パスを出してもマークがついてしまう。
・FW が DF に囲まれている場面を見て、「絶対に奪われるだろう」と感じているので囲まれていない方が良いと思った。しかし DF を 3 人引き連れているというメリットもあるかもしれない。
・静止画を用いて戦術を検討することは新鮮である。動画の中だけで議論するのではなく、静止画を用いて選手に対して「あなただったらどこに出しますか？」という議論に使えそうだと感じた。
　－戦術を決める上で目指す形が決まっていないと選手が迷う。「あなただったらどこに出すか？」の議論の際でも、何を基準にどこに出すかが決めることが重要だと考える。まずは形を比較しながらどの形を目指すべきかを考えてから戦術や選手それぞれの意見を聞く方が良いと思う。
　－静止画の研究は東京学芸大学の瀧井先生が専攻して進めており、整理した結果を「ワールドサッカーの戦術」に載せている。一例として 90 年代初頭の 3 バックの問題点を静止画で検討されていた。FW2 人に対してストッパーがマークに付き、その後ろにスイーパーがいるため FW を自由に動かせないというメリットがあった。しかし相手 FW2 人が中央付近に固まると両サイドに大きなスペースが生まれ相手に有利な状態ができることを静止画で分析されていた。静止画は瞬間を捉える意味では良いと思う。課題は前後の状態を表すことができないというデメリットもあると思う。
・結局、形の比較の際、講演者は良し悪しをどのように決めるべきと考えているか。
　－今回は「ゴールを奪う」に着目している前提で、「ゴールがはいる形」にプロセス上近い方を良い形だと考えている。

(6)結論／残件
・データ測定については競技力・強さを決めることが重要であることを共有。
・形・プロセスはチームの観点であることを確認し、今後個人の観点で検討する必要がある事をご紹介。

(7)講演後の質疑・コメント
・フットボール学会では本日のような議論が盛んであるし、先行研究もあるから講演者も参加してみると良いかもしれない。

以上