

A Study on the Referee in Japanese Professional Sports

1K10C019-7 安倍 駿介

主査 石井昌幸 先生

副査 宮内孝知 先生

【序章】はじめに

スポーツ界には「誤審だ誤審だ」と審判のジャッジに対する不満を唱える者が昔から多く存在した。しかし、運営側としてはこの意見に取り合うことなく、人間の審判が判定するという形は崩さなかった。一方、近年、この誤審問題に対して何か対策を講じるという動きがよく見られるようになった。昔に遡ると、大相撲、競争、競泳など、様々なスポーツが審判の領域に新たにテクノロジーを取り入れてきた。一方、これに対して野球やサッカーなど、メジャーな競技でありながらビデオ判定の導入を近年にいたるまで頑なに拒んできたスポーツも存在する。この研究は、多種多様に異なる様相を見せる「日本におけるプロスポーツ」に蔓延る審判制度の問題点を考え、「現状において」誰もが納得のいく審判の形について考えていくものである。

【第一章】 審判とは何か

普段存在を気にかけない審判という存在が、一体どのような役割を担っているのかを明らかにした。第一節では審判が試合においてどのような「機能」を担う役割なのかを明示し、第二節では審判に付随する権威の必要性について、何故必要であるようになったのか、審判を必要とするスポーツの基本的形態から述べた。

【第二章】ビデオ判定の有意性

第一章において、現状のテクノロジーの限界を述べた。現状ではテクノロジーが発達し、スポーツに遣われるようになってきているが、まだまだ適用には欠点と呼べるものがあり、全てのスポーツに導入できるわけでもないことを示している。その理由として3点を挙げた。1. プレーの連続性を阻害してしまう可能性のあるため。2. フィールドが広いと莫大な費用がかかってしまい、運営面として現実的には適用できない。3. コンピューターが判定できるのは1か0という極端な事実に限るものであり、ファウルのような程度に関わるものは判定できない。

【第三章】 審判の分類

第一節ではレフェリーとアンパイアの違いについて論じた。2つの違いを、語源や、判定方法、似た競技の比較などから、その判断を行った。結論として、レフェリーはの方が基本的により上位の権限を持つと考えられたが、それ以上の明確な区別は見つからなかった。第二節で競

技特性・判定方法毎の分類を行った。それを生かし、第三節では審判問題の類型別にスポーツを分け、そこからさらに個別のスポーツで問題とされる判定、その対策として実際に導入されたこと、導入に至るまでの要因や経緯、議論された内容などを詳細に述べた。

【第四章】分類毎の最適な審判制度

最適な審判制度を考える前に、第一節ではまず、審判と選手や観客の考えている理想の審判制度の相違を明らかにした。第二節では、第三章までの内容を参考に、最適な審判制度となるための条件をまとめ、分類毎にその条件がどれほど当てはまるのかを記述した。またその際には、現実で導入することを考えて、最適ラインと最良の2つを分けて記述した。判明した内容としては、最低ラインとして、対人競技—ネット型、ゴール型、その他の3つはビデオ判定を導入すべきだという結論に至った。対人競技—格闘型、競争競技、採点競技に関しては、ビデオ判定の効果があまり思わしくないため現行制度の維持が求められるという結論に至った。最良のラインに関しては、対人競技においては高性能ビデオ判定システム「ホークアイシステム」を導入すれば、現行の問題は解決できるとした。競争競技は判定精度の向上、採点競技はルールの変更の改良が求められることになる。

【終章】おわりに

第一章から第四章までの考えをまとめた上で、現状において誰もが納得のいく審判制度を考察した。競争競技の審判制度はほぼ完成しているため、審判制度を変える必要はないとした。採点競技においては、テクノロジーが入る隙がほとんどなく、もし更なる改善を望むのであれば、現行のルールを変えるべきであるが、現状において変える必要はないとした。対人競技に関しては、格闘型を除いてほとんどの場合で、ホークアイを導入することで、最良の解決を得られるが、コストの面で現実的ではないため、ビデオ判定が最善の策であるとした。さらに、ビデオ判定を導入する場合にはチャレンジ制度の導入が必須であるとした。加えて、中断時間を減らすために、ビデオ判定専門の審判もつける必要があるとし、モニターも統一する必要があるとした。第二節では最後に、未来の審判制度が進化していく可能性について述べた。