



日本大学と関西学院大学のアメフト試合で、日大選手の違反行為の映像が SNS で拡散し、マスコミは日大の監督指示による悪質行為疑惑を、連日批判している。米のプロフットボールでは、2000年代入り選手の脳振盪被害が社会問題化し集団訴訟も起き、選手のスポーツ障害防止が僅々の課題になっている。日本でも死亡事故が報告されている。本稿は、各種スポーツで採用されているビデオ判定を、コンタクトスポーツにおいては、誤審のチェック用だけでなく、違反行為や反則行為防止用として活用すべきことを提案したい。

違反行為映像の SNS 拡散で、日大チームの悪質行為が明るみに

事件の経緯を詳しくみてみよう。ゴールデンウィーク最後の 2018 年 5 月 6 日、東京・調布市で行われた日本大学と関西学院大学とのアメリカンフットボールの定期戦で、無防備だった関学大選手の背後から日大選手が悪質なタックルをし、関学大選手に全治 3 週間(?)のケガを負わせた(注、後述するように筆者は全治かどうかを疑問視している)。

この両校の試合は、昨年 2017 年 12 月に行われた大学日本一を競う甲子園ボールでの決勝戦の再現ともいべきものであり、両校の関係者だけでなく学生アメフトファンの間で注目されていた試合である。関東学生アメリカンフットボール連盟の動画配信「Football TV!」で、有料配信されていた。

試合終了後にこの映像が SNS で拡散し、日大選手の悪質行為と日大監督の不当指示に関する疑惑が初めて明るみになった(出所:『殺人タックル』は SNS 通じ発覚 関学大・野宏ディレクター明かす「試合当日、誰も気づかなかった」 zakzak2018 年 5 月 19 日)。

対戦相手の関西学院大学のチーム監督は、試合終了日の夜に、ネットに拡散していたビデオ映像を見て日大側の意図的な違反行為に初めて気が付いたと述べている。SNS に拡散したビデオ映像が無ければ、この事件は闇に葬られたとあってよい。

この映像の影響は非常に大きく、マスコミだけでなく監督官庁も動かしたのである。た

例えば、「スポーツ庁の鈴木大地長官が、5月20日夜、安全な大学スポーツを目指し、監督の辞任よりも原因究明を急ぐべきだ」と、記者会見している。

今回の問題で指摘したいのは、アメフト団体を含む当事者の事件への対応の不味さと遅さであり、マスコミがスポーツ障害事件の深刻さを理解できていないという2点である。

日本大学の監督／コーチの記者会見は、事件発生から2週間以上も経過した5月23日であり、監督陣の責任を全面否定するという最悪の対応であり、事件映像とのギャップが大きすぎた。ネット映像時代におけるスピード感の欠如、対応の酷さが表面化した。

さらに、関西学院大の負傷選手の「右膝の軟骨損傷と腰の打撲で全治3週間の軽傷を負った」という記事であり、負傷選手の復帰会見である。公の席での会見としてやむを得ないのかもしれないが、筆者は、負傷選手の今後の健康被害（後遺症）を危惧している。

アメリカでは、NFL元アメフト選手ら数千人による集団訴訟に発展

アメフトはスポーツ競技の中でも、事故発生率が特に高いスポーツである。上位種目の順位は、アメフト（1位）、ラグビー（3位）、柔道（4位）、レスリング（5位）、公式野球（6位）、バスケ（7位）、バレーボール（8位）、相撲（9位）、ホッケー（10位）、ボクシング（11位）...となっている（出所：スポーツ安全協会要覧2016／2017）。

アメフトのコンタクトスポーツ（Contact sport）としての本当の危険性を、科学的に世界に初めて紹介したのが、今から3年前の2015年12月25日に公開されたウィル・スミス主演の映画「コンカッション（Concussion）」であった。

この映画は、ゴールデングローブ賞にノミネートされたこともあり、わが国でもアメフト関係者には視聴した人は少なくないはずである。日本公開は、翌年の2016年11月19日である。タイトルの「コンカッション」は「脳振とう」を意味している。

この映画の公開により、アメフト選手のスポーツ障害の危険性をアメリカ人の多くが知ることになった。これを契機に、米マスコミもアメフト競技と脳障害の問題を大きく取り上げ、NFL（ナショナルフットボールリーグ）の対応を批判するようになった。

この映画は、アメフトのスター選手の変死の原因が試合中のタックルによる脳障害であることを突き止め公表した検死官（ナイジェリア人医師）と、その因果関係を否定しようと圧力をかけたNFLとの戦いの物語であり、実話に基づいている。

AFP紙によれば、「NFLに対してはここ数年、脳振とうや頭部外傷の問題に関連した監視の目がますます厳しくなっており、2015年には神経疾患に見舞われた元選手数千人による訴訟で、NFL側と10億ドル（約1120億円）の和解が成立している」（出所：「亡くなった米NFL元選手、99%に脳疾患CTEの徴候」、AFP、2017年7月26日）。

世論が厳しくなっても、NFLはこの因果関係を否定する見解を示し続けてきた。フットボールと脳振とうによる慢性外傷性脳症（CTE）との間に因果関係があることを正式に認めたのは、2016年3月14日の米下院の公聴会においてであった。

しかし、これで問題が解決したわけではない。慢性外傷性脳症（CTS）の怖さは、「死後の脳の病理学的検査でしか診断することができない」（ウィキペディアより）という点であり、病状の進展と解明が難しい脳障害である。被害者は今も増えているのである。

NFLで活躍した名選手の多くが、現在もなお、引退後も不眠症、うつ病、記憶喪失等

に悩まされている。現役時代に脳震盪を経験したことのない選手にも脳障害が起きているという（高柳昌弥「引退後に深刻な影響も...脳振とう問題 NFLはどうか向かうのか」、スポニチ、2016年3月21日）。今後の医療研究の進展による解明と対策が待たれる。

最近では、認知症との関係が指摘されている。「最近注目されているのがスポーツなどによる頭部外傷だ。頭に強い衝撃が加わることで、将来認知症発症リスクが高まるという。日本ではあまり知られていないが、米国ではアメフト選手に若年性認知症が多く、社会問題となっている」（出所：伊東大介医学博士、「『激しいスポーツと認知症』の意外に深い関係—米国ではアメフト選手の告発映画も話題に」）。

日本でも学生の死亡事故に関する大学の事故調査報告書もネット公開されており関心のある人は読まれることをお勧めする（名古屋大学アメリカンフットボール部事故調査委員会、「アメリカンフットボール部事故調査報告書（概要）」、平成28年10月11日）。

コンタクト・スポーツでの事故防止にビデオ判定を役立てるべき

上述のようにスポーツ障害が重大視されている米のアメフトでは、ビデオ判定が採用されている。アメリカでは1980年代半ばから既に始まっており、インスタント・リプレイ（Instant Replay）と呼ばれている。

ウィキペディアによれば、「NFLでは、インスタント・リプレイというビデオ判定制度が導入されている。1986年から1991年まで一度導入されたが乱発による試合遅延をまねき一旦廃止され、システムを練り直して1999年に再導入された」のである。

日本ではスタートしたばかりで、半年前の2017年12月18日の日本社会人選手権「第31回 JAPAN X BOWL(ジャパン X ボウル=JXB)」において、日本で行われる日本のチームによる公式戦で、初めてインスタント・リプレーが採用されている。

現在、アメフトだけでなく多くのスポーツで、ビデオ判定が採用され、チャレンジ制度が導入されている。審判の判定に対戦チームや選手が抗議し、ビデオ映像を再生し確認する権利が認められている。しかし、上述のようにビデオ判定に伴う不都合（試合中断の多発など）も多く、運用方法について他のスポーツでも様々な批判がなされている。これはスポーツのビデオ判定の歴史が浅く、試合展開への影響などを含め、映像の撮影や活用方法にコンセンサスができていないことがあげられる。

ビデオ判定は、もともと、試合を左右する場面での審判員の判断を捕捉し正す目的で導入されている。審判の権威にかかわる問題であり、紆余曲折を経てきた。しかし、スポーツ競技の複雑化と高度化に伴い、試合全体の可視化が求められる時代を迎えており、勝敗の得点にからむシーンだけでなく、違反行為を含め試合全体の可視化が求められている。

特に、格闘技やそれに近いコンタクトスポーツにおいては、ビデオに映らない死角における悪質行為や危険行為をどう阻止するかが求められている。競技における死角のない競技全体の映像が記録できれば、危険行為を減らす効果が大きいはずである。

だがこのビデオ判定の採用は、実際には困難であろう。米ではアメフトは「男らしさ」をアピールする競技でありラフプレイが減れば、アメフトの魅力が減る可能性が高い。しかし、選手の安全・健康を優先すべきであり、時間がかかっても、ビデオ判定を含め事故防止へのさまざまな対策を、急ぐ時代に入っていると思う。（TadaakiNEMOTO）