

東京国際大学論叢

人間科学・複合領域研究

第7号

研究ノート

- | | |
|---|---------------|
| 大学サッカー選手のスカウトに関する意識 | 前田 秀樹..... 1 |
| | 後藤 義一 |
| | 上代 圭子 |
| 大学野球におけるスカウト時のポイントに関する研究 | 古葉 隆明..... 15 |
| | 上代 圭子 |
| 体操競技男子 2022-2024 年版採点規則の概要
と演技構成上の指標 | 高橋 孝徳..... 33 |
| ——Dスコアの得点算出に関与する変更点に着目して—— | |
| トップアスリートのセカンドキャリア形成支援に
関する一考察 | 田中マキ子..... 59 |
-

2 0 2 2

東京国際大学論叢

人間科学・複合領域研究

第7号

研究ノート

大学サッカー選手のスカウトに関する意識

前 田 秀 樹
後 藤 義 一
上 代 圭 子

College Soccer Players' Awareness with Respect to Scouting

MAEDA, Hideki
GOTO, Yoshikazu
JODAI, Keiko

Abstract

Universities in Japan have not only intellectual resources as educational and research institutions, but also valuable human resources such as highly competitive athletes and excellent sports leaders. Many universities have physical education and sports facilities, and can be said to be valuable institutions that have revitalized society through sports (Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology, 2016). Against this background, college soccer has long contributed to the development of excellent soccer players. In recent years, an increasing number of players have gone on to become professionals after college soccer, but there are few studies that focus on scouting, which is the first opportunity in the career process for college students.

Accordingly, in this study, we conducted a questionnaire survey of college soccer players (n = 347) from the same college as in a previous survey five years ago, with the aim of clarifying the significance of college soccer by identifying the awareness and change of awareness of college soccer players when being scout, and clarifying the important points for college soccer players to become professionals.

The results of the survey show that although there are differences in the views of scouts and students on what is important during scouting, students have a better understanding of what scouts and J.League clubs are looking for than before. However, since there is still a certain lack

of awareness, students as well as coaches need to be aware of the kind of player scouts want and develop those area. As a result, we believe that college soccer provides a four-year period in which students can grow as soccer players in terms of both their human qualities and soccer game skills.

Key Words: College soccer players, Scouting, Professional soccer player

目 次

1. 緒論
2. 研究方法と手順
 - 2.1 調査方法
 - 2.2 調査対象
 - 2.3 調査手順
 - 2.4 調査項目
 - 2.5 分析方法
3. 結果
 - 3.1 サンプルの属性
 - 3.2 学生の認識
 - 3.2.1 スカウト時の学生の認識の全体の傾向
 - 3.2.2 スカウト時の学生の認識の学年による比較
 - 3.2.3 スカウト時の学生の認識の出身チームによる比較
 - 3.3 2016年との調査との違い
4. まとめ

1. 緒 論

2011年に制定されたスポーツ基本法は、スポーツに関し、基本理念を定め、並びに国及び地方公共団体の責務並びにスポーツ団体の努力等を明らかにするとともに、スポーツに関する施策の基本となる事項を定めることにより、スポーツに関する施策を総合的かつ計画的に推進し、国民の心身の健全な発達、明るく豊かな国民生活の形成、活力ある社会の実現及び国際社会の調和ある発展に寄与することを目的としている。

そして、翌年2012年に策定されたスポーツ基本計画において、大学にはスポーツに係る豊富な人材や充実した施設を有しているものがあることから、地域スポーツと企業・大学等との連携が掲げられており、スポーツを通じた社会の発展を支える存在として、大学スポーツはこれからも重要なポジションを占めていくものと考えられるとされ、日本の大学には、教育研究機関としての知的資源はもとより、高い競技力を持つアスリートや優秀なスポーツ指導者等の貴重な人材が存在する上、多くの大学において体育・スポーツ施設が整備されており、スポーツを通じて社会を活性化させてきた貴重な機関であると言える（文部科学省、2016）としている。

日本の大学における運動部活動は、各大学で学内の体育会組織への関与の在り方が異なる上に、学校横断的かつ競技横断的な組織である「公益財団法人全国高等学校体育連盟」と異なり、各学生連盟が競技種目別に設立されており、運動部活動全体での一体性を有していない（文部科学省、2016）と言われてきた。そのような中で、大学の運動部活動が持つ様々な資源や公益的な役割を発展させていくため、文部科学省は2016年、「大学スポーツの振興に関する検討会議」を設置して

検討を開始し、その後「日本版NCAA創設に向けた学産官連携協議会」「大学横断的かつ競技横断的組織設立準備委員会」を経て、2019年3月に一般社団法人大学スポーツ協会（以下：UNIVAS）を設立した。UNIVASは、大学スポーツの振興（学生アスリートが生き生きとしてスポーツと学修に取り組む・大学・競技団体が更なる発展を遂げる）と、大学スポーツ参画人口の拡大（大学スポーツに関わる人々を性別や障がいの有無等に関わらず平等に増やしていく）を活動理念（UNIVAS公式HP）とし、大学スポーツの発展に寄与している。このようなことから、国をあげて大学スポーツに期待がされていると言っても過言ではない。

そのひとつが、優秀なアスリートの育成であり、大学サッカーは以前より優秀なサッカー選手の育成に寄与してきた。『フロンターレは、大卒選手を重要視してきた』と話し、川崎フロンターレでは、地に足つけて、フロンターレで長くプレーしてくれる大学生に目をつけてチームの強化を図っていた」（静岡朝日テレビニュース&ブログサイトLOOK HP, 2020年12月18日）とされるなど、近年、大学でプレーするサッカー選手は注目されている。そのような中で、前田ら（2017）は、高校卒業時にプロのレベルに至っていなくても、大学で成長すればプロになれる可能性はあることから、大学はプロになるために成長する場としての意義があると考えられる。そしてそのためにも、指導者ならびに学生自身も、スカウトがどのような選手を欲しがっているのかを自覚するべきであるとしている。2016年当時よりも、ますます大学サッカーを経てプロサッカー選手となる者は増加している。だがこの調査から、5年が経過した中で、大学生サッカー選手の意識が変化しているかについては明らかにされていない。

アスリートのキャリアプロセスに関する研究は1980年代より海外において急激に増え、日本においても1990年代から注目されるようになり、多々研究がされてきた（豊田・中込, 1996, 2000；豊田, 1999；大場・徳永, 1999, 2002；重野, 1999；上代, 1999, 2005, 2013；久保田ら, 2002；筑波大学プロジェクト, 2006, 2007；清水・島本, 2011, 2014；生方ら, 2011；木内ら, 2012；八田ら, 2012；古谷ら, 2015；山本ら, 2016；前田ら, 2017；2018a, 2018b；山本・島本, 2019）。だが、キャリアプロセスにおけるファーストキャリアのきっかけとなる「スカウト」に着目した研究や、選手を「取る」側の視点に立ったものは、著者らが2017年に行った研究以降見受けられない。

そこで本研究では、大学サッカーの意義を明らかにすることを目的とし、そして本目的を達成するために、下記3点の副目的を設定する。

- ①大学生サッカー選手のスカウト時の意識を明らかにする。
- ②5年前の大学生サッカー選手と現在の大学生サッカー選手のスカウト時の意識の違いを明らかにする。
- ③大学生サッカー選手がプロになるために重要な点を明らかにする。

2. 研究方法と手順

2.1 調査方法

本調査は、スカウトをされる側である学生を対象とした調査を、インターネットを使用したアンケート調査にて行っている。

2.2 調査対象

関東にある1大学のサッカー部に所属する学生のうち、審判とマネージャーを除いた371名を対

象とした。そのうち有効回答数は347であったことから、回収率は93.5%である。

この大学の学生を対象とした理由について、本調査は5年前の大学生サッカー選手の意識との違いを明らかにする縦断研究であることから、前回と同じ大学を対象とした。またこの大学は、所属人数が多いとともに、関東大学サッカーリーグに所属するだけでなく、社会人リーグである関東サッカーリーグ、埼玉県サッカーリーグなど、多種にわたるリーグで活動している強豪大学である。

2.3 調査手順

各カテゴリーの指導者に本研究の調査目的と内容を説明した後調査のURLを伝え、指導者やマネージャーに本調査の説明をしてもらうとともに、対象学生に調査のURLを伝え、回答してもらう形をとった。

2.4 調査項目

調査項目は、2016年の調査と同じ項目とし、具体的には、個人的属性（学年、所属カテゴリー、高校時代の所属チーム、サッカー歴）、Jクラブのスカウトがスカウト活動をする際に重要視していると思う項目（12項目）、自分の特徴（14項目）、進路を決定する際の重要な他者とした。

質問項目は、2016年の調査当時に、「大学スポーツ界におけるスカウト活動に関する研究」（上代ら、2015）の研究知見および、「地域タレント発掘・育成事業に対する協力ガイドライン」（日本オリンピック委員会、2008）を基に作成し、Jクラブスカウト職経験者、Jクラブ監督経験者ら有識者によって妥当性を確認されたものである。

なお、Jクラブのスカウトがスカウト活動をする際に重要視していると思う項目（12項目）は、「とても重要視する」から「全く重要視しない」、の6段階尺度とし、自分の特徴（14項目）は、「とても当てはまる」から「全く当てはまらない」の6段階尺度とした。また、進路決定における重要な他者は10項目からの複数選択としている。

2.5 分析方法

分析は、SPSS Statistics 20を使用し、単純集計、クロス集計およびt検定、カイ二乗f検定を行った。

3. 結果

3.1 サンプルの属性

表1は回答者の属性である。

まず学年は、1年生が38.6%、2年生が26.5%、3年生が19.9%であり、4年生が15.0%であった。次いで、高校時代の所属チームは、高校の部活動のチームでプレーしていた選手が84.7%、Jクラブの下部組織のチームでプレーしていた選手が11.2%、Jクラブ以外のクラブチームでプレーしていた選手が2.6%、フットサルチームが26.6%、無所属が0.3%、無回答の選手が0.3%であった。

3.2 学生の認識

3.2.1 スカウト時の学生の認識の全体の傾向

図1の通り、将来性が5.43ポイントと最も高く、学生はスカウトされる際には将来性が最も重要視されると考えている。他にも、選手個人の成績（5.10）、フィジカル測定値（4.80）、体格（4.70）

表 1 学生を対象とした調査回答者の属性

		2021年		2016年		合計	
		%	(n)	%	(n)	%	(n)
学年	1年生	38.6 %	(134)	34.1 %	(63)	37.0 %	(197)
	2年生	26.5 %	(92)	31.9 %	(59)	28.4 %	(151)
	3年生	19.9 %	(69)	32.4 %	(60)	24.2 %	(129)
	4年生	15.0 %	(52)	1.6 %	(3)	10.3 %	(55)
	合計	100.0 %	(347)	100.0 %	(185)	100.0 %	(532)
高校時代の所属チーム	高校のチーム	84.7 %	(294)	78.9 %	(146)	82.7 %	(440)
	Jクラブの下部組織	11.2 %	(39)	16.2 %	(30)	13.0 %	(69)
	Jクラブ以外のクラブチーム	2.6 %	(9)	2.7 %	(5)	2.6 %	(14)
	フットサルチーム	0.9 %	(3)	0.0 %	(3)	0.6 %	(3)
	無所属	0.3 %	(1)	0.0 %	(1)	0.2 %	(1)
	無回答	0.3 %	(1)	2.2 %	(4)	0.9 %	(5)
	合計	100.0 %	(347)	100.0 %	(185)	100.0 %	(532)

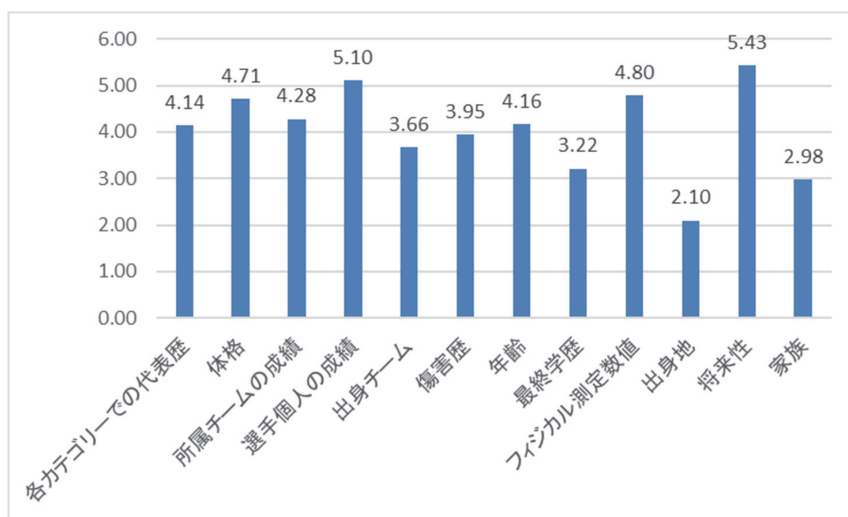


図 1 スカウトする際に重要視される点についての学生の認識

が高くなっており、逆に、出身地 (2.10) や家族 (2.98), 最終学歴 (3.22), 出身チーム (3.66) は低くなっていたことから、個人の成績とともに、身体的な特性など個人が重要視されると考えられていることが示唆される。

次に、Jクラブの採用担当者が選手をスカウトする際に考慮する点について、学生自身がどのように認識しているかについて聞いた (図2)。

学生は、自分のことを「プライベートの心配がなく」(4.71), 「人間性が良い」(4.51) として、人間としての魅力があると感じているとともに、「伸びしろがある」(4.42), 「チームに溶け込みや

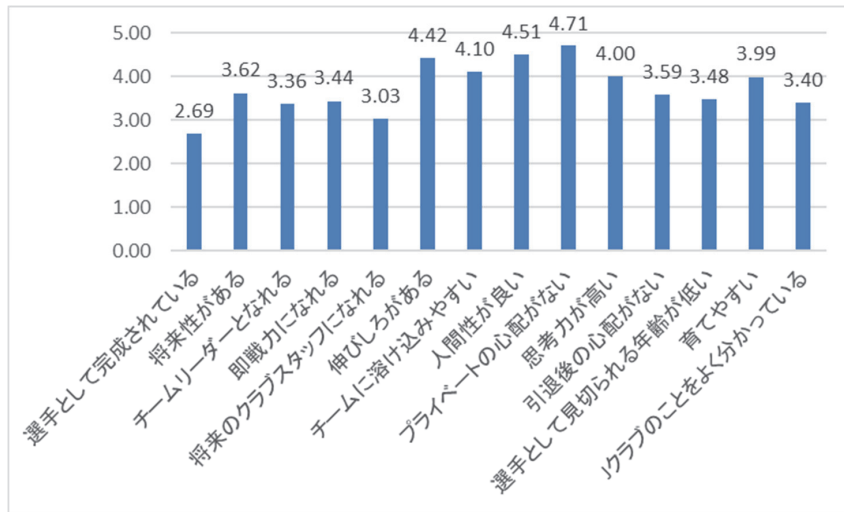


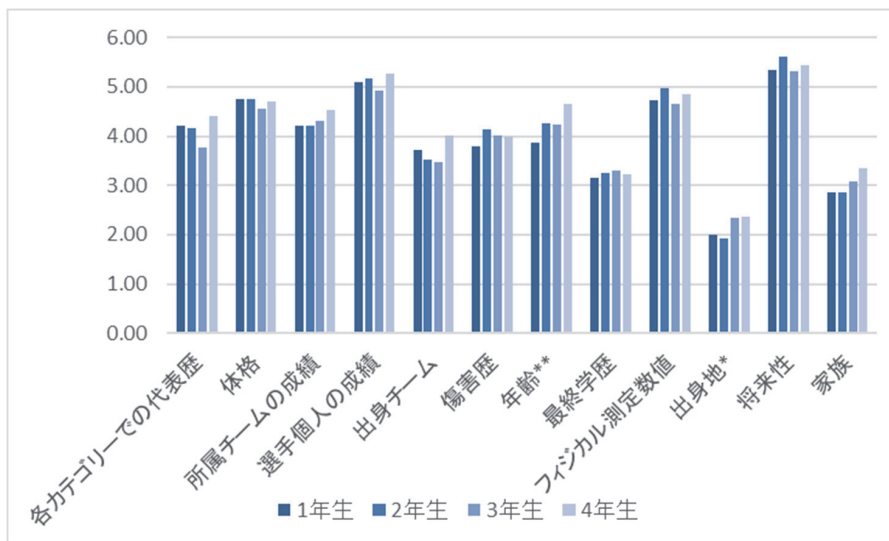
図2 スカウトする際に考慮されるポイントに対する学生の自己認識

すい」(4.10), 「思考力が高い」(4.00)として, 新しいチームに入ってからそのチームに溶け込みやすく, レベルアップする人間であると認識している。

逆に, 「選手として完成されている」という数値が2.69ポイントと最も低くなっていることから, 今現在の実力よりも将来性を評価してもらうように期待していると考えられる。

3.2.2 スカウト時の学生の認識の学年による比較

そして, 図3, 表2は学年で比較したものである。



**p>0.01, *p>0.05

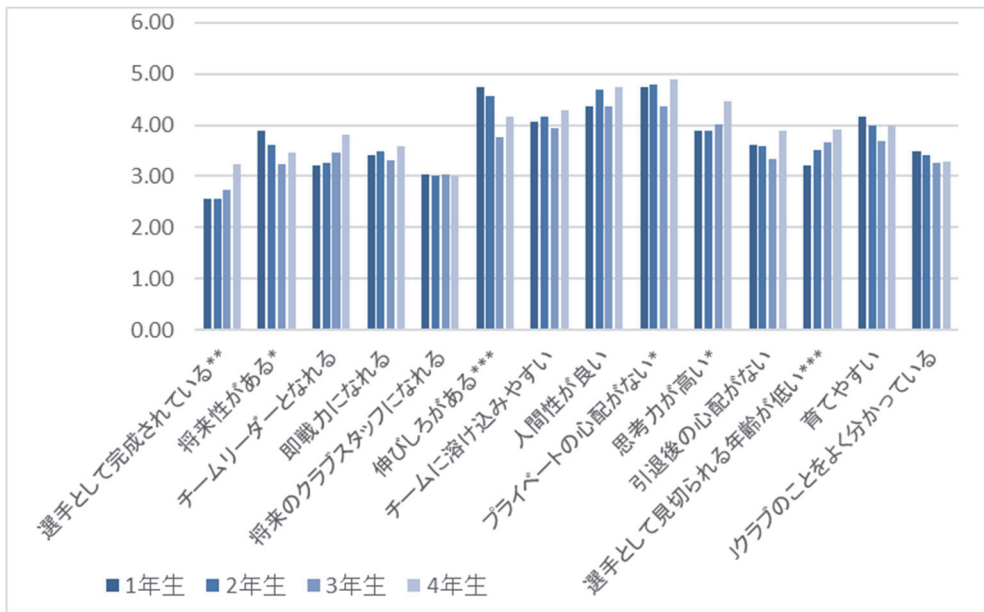
図3 スカウトする際に重要視される点についての学生の認識 (学年比)

有意差が見られた項目は、年齢と出身地であった。Jリーグの各クラブが、入団してから解雇するまでの期間が短くなっており、高卒より大卒の方がより短い（Jリーグ資料）中で、年齢が関係してくることを、学年が上がるに連れて、より意識してくるのかもしれない。なお、多くの項目

表2 スカウトする際に重要視される点についての学生の認識（学年比）

	1年生	2年生	3年生	4年生
各カテゴリーでの代表暦	4.21	4.17	3.78	4.40
体格	4.76	4.76	4.55	4.71
所属チームの成績	4.20	4.22	4.32	4.54
選手個人の成績	5.09	5.17	4.91	5.27
出身チーム	3.72	3.52	3.49	4.02
傷害暦	3.78	4.14	4.01	3.98
年齢**	3.87	4.25	4.25	4.65
最終学歴	3.14	3.25	3.29	3.24
フィジカル測定数値	4.73	4.97	4.65	4.86
出身地*	2.00	1.91	2.33	2.37
将来性	5.35	5.61	5.32	5.45
家族構成	2.87	2.87	3.07	3.34

**p>0.01, *p>0.05



***p>0.001, **p>0.01, *p>0.05

図4 学生のスカウトする際に考慮されるポイントに対する自己認識（学年比）

表3 学生のスカウトする際に考慮されるポイントに対する自己認識 (学年比)

	1年生	2年生	3年生	4年生
選手として完成されている**	2.57	2.55	2.72	3.24
将来性がある*	3.89	3.61	3.23	3.45
チームリーダーとなれる	3.22	3.25	3.46	3.80
即戦力になれる	3.41	3.49	3.30	3.59
将来のクラブスタッフになれる	3.04	3.00	3.04	3.00
伸びしろがある***	4.75	4.55	3.77	4.18
チームに溶け込みやすい	4.07	4.16	3.94	4.29
人間性が良い	4.36	4.68	4.38	4.75
プライベートの心配がない*	4.75	4.80	4.38	4.90
思考力が高い*	3.90	3.88	4.01	4.47
引退後の心配が少ない	3.61	3.58	3.35	3.88
選手として見切られる年齢が低い***	3.20	3.51	3.66	3.90
育てやすい	4.16	3.98	3.68	3.98
Jクラブのことをよく分かっている	3.49	3.42	3.26	3.29

***p>0.001, **p>0.01, *p>0.05

で、学年が上がるほど数値が高くなっていったことも、学年が上がるに連れてスカウトが様々なことを重要視していることを実感してくるからかもしれない。

また、学生のスカウトする際に考慮されるポイントについても学年別に比べた結果(図4, 表3), 「選手として完成されている」「将来性がある」「伸びしろがある」「プライベートの心配がない」「思考力が高い」「選手として見切られる年齢が低い」という項目については有意差が見られた。「将来性がある」「伸びしろがある」という項目は下級生の方が高く、「選手として完成されている」「プライベートの心配がない」「思考力が高い」「選手として見切られる年齢が低い」は上級生の方が高くなっていったことから、上級生の方がスカウトが求める自分自信のことを分かっていることが示唆される。

3.2.3 スカウト時の学生の認識の出身チームによる比較

次に、出身チームによる比較を行った(図5, 表4)。なお、無所属は1名しかいなかったことから、分析対象からは外すこととした。

スカウトする際に重要視される点について試合をしているリーグによって比較をしたところ、出身チームによる違いは見られなかった。

そこで、スカウトする際に考慮されるポイントに対する自己認識についても出身チームによる比較を行った(図6, 表5)。

その結果、全体的にJクラブの下部組織出身の選手の数値が高くなっていった。中でも「チームリーダーとなれる」「チームに溶け込みやすい」「Jクラブのことをよく分かっている」という3項目については有意差がみられた。「チームリーダーとなれる」については、高校のチーム出身の選手3.30ポイント、Jクラブの下部組織の出身選手が3.97ポイント、Jクラブ以外のクラブチーム出身の選手3.56ポイント、フットサルチーム出身の選手1.33ポイントとなっており、また、「チーム

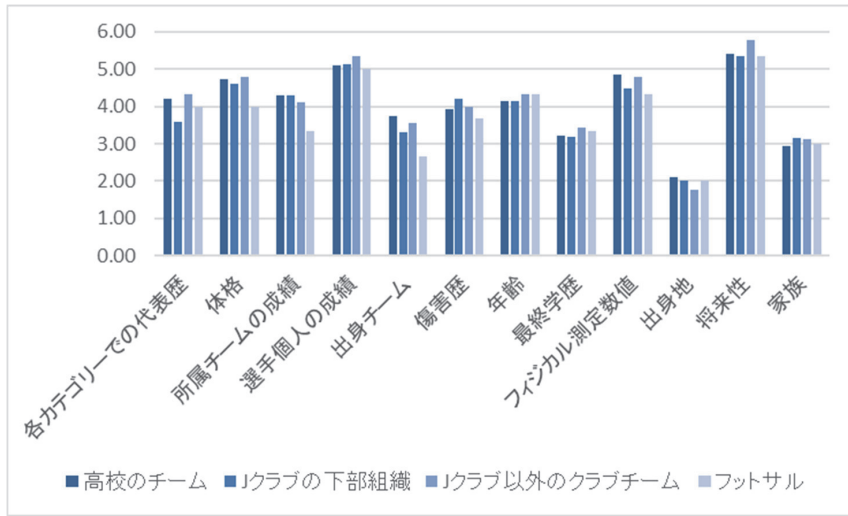
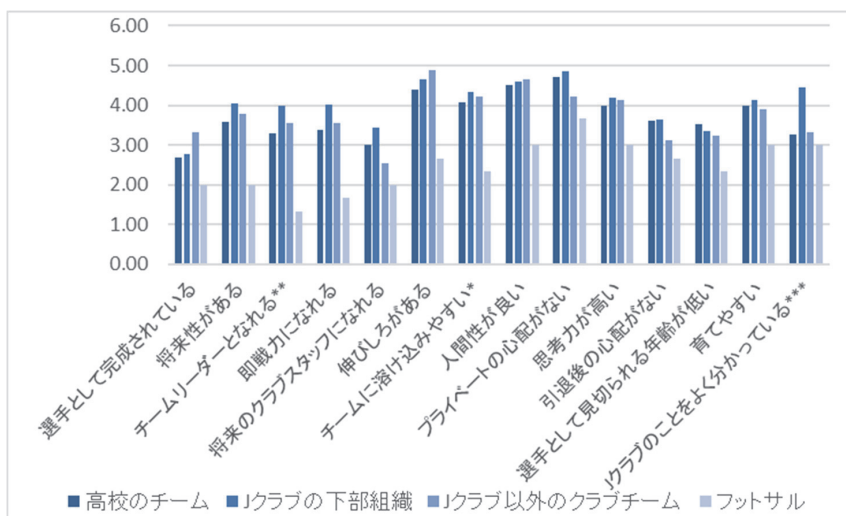


図5 スカウトする際に重要視される点についての学生の認識 (所属リーグ比)

表4 スカウトする際に重要視される点についての学生の認識 (所属リーグ比)

	高校のチーム	Jクラブ下部組織	Jクラブ以外のクラブチーム	フットサルチーム
各カテゴリーでの代表歴	4.22	3.59	4.33	4.00
体格	4.73	4.62	4.78	4.00
所属チームの成績	4.29	4.28	4.11	3.33
選手個人の成績	5.10	5.13	5.33	5.00
出身チーム	3.73	3.31	3.56	2.67
傷害歴	3.91	4.21	4.00	3.67
年齢	4.16	4.15	4.33	4.33
最終学歴	3.21	3.18	3.44	3.33
フィジカル測定数値	4.84	4.49	4.78	4.33
出身地	2.11	2.03	1.78	2.00
将来性	5.42	5.36	5.78	5.33
家族構成	2.94	3.15	3.11	3.00

に溶け込みやすい」という項目についても、高校のチーム出身の選手4.08ポイント、Jクラブの下部組織の出身選手が4.33ポイント、Jクラブ以外のクラブチーム出身の選手4.22ポイント、フットサルチーム出身の選手2.33ポイントとなっていた。そして、「Jクラブのことをよく分かっている」については、高校のチーム出身の選手3.27ポイント、Jクラブの下部組織の出身選手が4.46ポイント、Jクラブ以外のクラブチーム出身の選手3.33ポイント、フットサルチーム出身の選手3.00ポイントとなっていたが、これは、自分がJクラブの一員であったためであろう。全体として、Jクラブの下部組織の出身の選手は、Jクラブのスカウトが何を求めているのかなど、Jクラブのことをよく分かっている中で、プロになることを目標とし、カテゴリーが上がるごとにセレクトされる中で生き残ってきた選手であることから、様々な自信となっているのではないだろうか。



***p>0.001, **p>0.01, *p>0.05

図6 学生のスカウトする際に考慮されるポイントに対する自己認識（出身チーム比）

表5 学生のスカウトする際に考慮されるポイントに対する自己認識（出身チーム比）

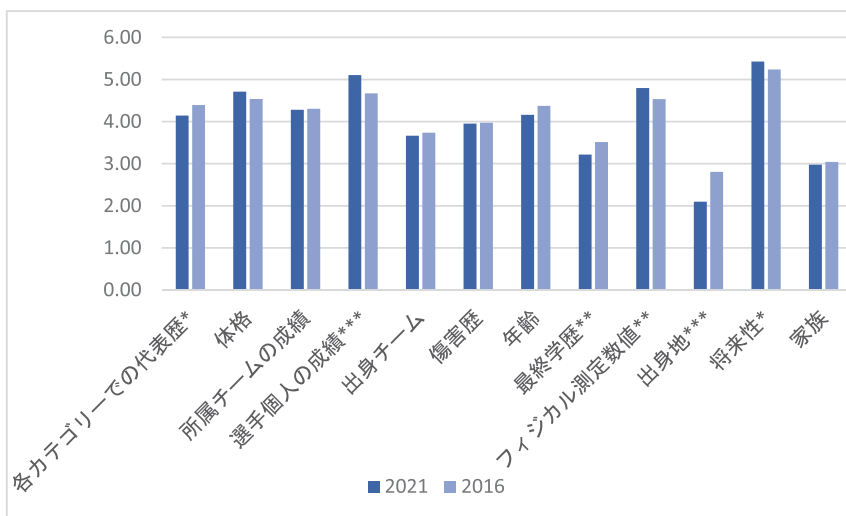
	高校のチーム	Jクラブの下部組織	Jクラブ以外のクラブチーム	フットサルチーム
選手として完成されている	2.68	2.77	3.33	2.00
将来性がある	3.58	4.05	3.78	2.00
チームリーダーとなれる**	3.30	3.97	3.56	1.33
即戦力になれる	3.38	4.03	3.56	1.67
将来のクラブスタッフになれる	3.00	3.44	2.56	2.00
伸びしろがある	4.38	4.64	4.89	2.67
チームに溶け込みやすい*	4.08	4.33	4.22	2.33
人間性が良い	4.51	4.59	4.67	3.00
プライベートの心配がない	4.72	4.85	4.22	3.67
思考力が高い	3.98	4.18	4.13	3.00
引退後の心配が少ない	3.61	3.64	3.11	2.67
選手として見切られる年齢が低い	3.51	3.36	3.22	2.33
育てやすい	3.98	4.13	3.89	3.00
Jクラブのことをよく分かっている***	3.27	4.46	3.33	3.00

***p>0.001, **p>0.01, *p>0.05

3.3 2016年との調査との違い

スカウトする際に重要視される点を2016年に実施した調査との違いを分析した（図7，表6）。

有意差が見られたものとしては、「各カテゴリーでの代表歴」（2021年4.14，2016年4.39）、「最終学歴」（2021年3.22，2016年3.51）、「出身地」（2021年2.10，2016年2.81）は2016年の方がポイントが高くなっており，逆に，「選手個人の成績」（2021年5.10，2016年4.67）、「フィジカル測定値」（2021年4.80，2016年4.54）、「将来性」（2021年5.43，2016年5.24）と2021年の調査の方が高くなっていった。したがって，2016年に実施された前回の調査時よりも，今回（2021年）の調査の



***p>0.001, **p>0.01, *p>0.05

図7 スカウトする際に重要視される点についての2016年の調査との違い

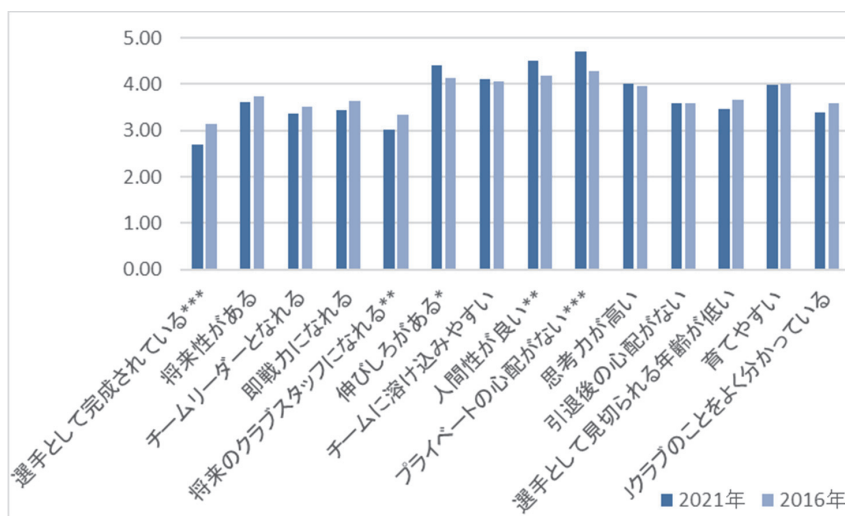
表6 スカウトする際に重要視される点についての2016年の調査との違い

	2021年	2016年
各カテゴリーでの代表歴*	4.14	4.39
体格	4.71	4.54
所属チームの成績	4.28	4.31
選手個人の成績***	5.10	4.67
出身チーム	3.66	3.74
傷害歴	3.95	3.97
年齢	4.16	4.37
最終学歴**	3.22	3.51
フィジカル測定数値**	4.80	4.54
出身地***	2.10	2.81
将来性*	5.43	5.24
家族構成	2.98	3.04

***p>0.001, **p>0.01, *p>0.05

方が、個人的な要因を重要視されていると感じているようである。前回の調査において、スカウト担当者は「将来性」「体格」「傷害歴」「年齢」を重要視し、「出身地」、「最終学歴」「家族構成」は重要視していなかった。有意差は見られなかったが、「体格」は今回の調査の方が高く、「家族構成」は今回の方が低くなっていたことから、2016年の調査時よりもスカウトが重要視していることを分かってきているのかもしれない。

そして、学生がスカウトされる際に重要視されていると考えるポイントについても、2016年との違いについて分析を行った(図8, 表7)。



***p>0.001, **p>0.01, *p>0.05

図8 学生のスカウトする際に考慮されると考えるポイントの2016年との違い

表7 学生のスカウトする際に考慮されると考えるポイントの2016年との違い

	2021年	2016年
選手として完成されている***	2.69	3.15
将来性がある	3.62	3.74
チームリーダーとなれる	3.36	3.52
即戦力になれる	3.44	3.65
将来のクラブスタッフになれる**	3.03	3.35
伸びしろがある*	4.42	4.14
チームに溶け込みやすい	4.10	4.05
人間性が良い**	4.51	4.18
プライベートの心配がない***	4.71	4.29
思考力が高い	4.00	3.97
引退後の心配が少ない	3.59	3.60
選手として見切られる年齢が低い	3.48	3.65
育てやすい	3.99	4.01
Jクラブのことをよく分かっている	3.40	3.59

***p>0.001, **p>0.01, *p>0.05

「選手として完成されている」「将来のクラブスタッフになれる」という項目については、2016年時の調査よりも有意に低くなっており、逆に、「伸びしろがある」「人間性が良い」「プライベートの心配がない」については有意に高くなっていった。2016年の調査において、スカウト担当者は高校生よりも大学生をスカウトする際には、「即戦力となれる」か「選手として完成されている」

「チームリーダーとなれる」、「人間性が良い」、「プライベートの心配がない」、「思考力が高い」という点を重要視していたことから、前回の調査よりもスカウトが重要視する点を自分の売りにできるようにしているようである。

4. まとめ

本研究の目的は、5年前と現在の違いに着目し、5年前の大学生サッカー選手と現在の大学生サッカー選手のスカウト時の意識と、大学生サッカー選手がプロになるために重要な点を明らかにすることで、大学サッカーの意義を明らかにすることであった。

調査の結果、大学生は、個人の成績とともに身体的な特性など個人が重要視されると考えているが、スカウトでは今現在の實力よりも将来性を評価してもらうように期待している。また、学年が上がるに連れてスカウトが重要視していることが分かってくるとともに、そのスカウトが求める項目について自分自信の状態を自覚できるようになる。スカウトする際に重要視される点についての認識は出身チームで違いはないが、Jクラブの下部組織の出身の選手は、Jクラブのスカウトが求めている項目を持っていると思っている。そして、2016年の調査時よりもスカウトが重要視していることを分かってきており、スカウトが重要視する点を自分の売りにできるようにしているようであることが明らかになった。

したがって、スカウトの差異に重要視される点について、スカウト担当者と学生の考えには差異がある（前田ら、2017）が、以前よりも学生はスカウト・Jクラブが何を求めているかを理解してきているようである。

だが、人間性を高めるとともに、プレー面においても即戦力となれるようなレベルにならないといけないことについて、まだまだ自覚が足りない部分もあることから、学生はもちろんのこと、指導者もスカウトがどのような選手を欲しがっているのかを自覚して、その項目を延ばしていく必要がある。特に近年は、技術だけでなく、体力や守備力が必要なハードワークできる選手が求められるようになってきている。また、ひとつのポジションに秀でている特徴があるだけではプロでは通用しなくなっており、ポジションチェンジができる、いくつものポジションができる選手が求められるようになるなど、要求が高くなってきているが、高校生のときにはその要求レベルに達していなかった選手が、大学で指導を受けて伸びることがある。柏レイソルの下部組織でプレーし、高校卒業時にはプロになれなかったが、大学サッカーにおいて成長したことで、3年時に柏レイソルに内定が出た落合選手がこれに当たるであろう。総じて、人間性とサッカーのプレー、両方の面において、大学サッカーはサッカー選手として成長できる4年間となるのではないだろうか。

参考文献

- ・古谷 駿・粟木一博（2015）デュアルキャリアに関する学生アスリートの意識と大学における支援の在り方についての研究. 仙台大学大学院スポーツ科学研究科修士論文集, (16), 125-131.
- ・八田直紀・清水安夫・大後栄治（2012）大学生アスリートのライフスキル獲得に関する研究——コミットメント・情熱・ストレスとの関係性に着目した検討——. 学校メンタルヘルス, 15 (2), 260-267.
- ・上代圭子（1999）プロサッカー選手のセカンドキャリア. 順天堂大学卒業論文.
- ・上代圭子（2005）プロサッカー選手のキャリアトランジションに関する研究——パラサイト化するJリーガー——. 順天堂大学大学院修士論文.
- ・上代圭子・野川春夫（2013）日本人元プロサッカー選手のキャリアプロセスに関する研究——自主的な引

- 退と非自主的な引退に着目して——. 生涯スポーツ学研究, Vol. 9, No. 1・2, 19-31.
- ・上代圭子・田紀与美・三科真澄・城戸絵理沙・高木彩圭・古葉隆明 (2016) 大学スポーツ界におけるスカウト活動に関する研究. 東京国際大学論叢 人間科学・複合領域研究 第1号.
 - ・木内敦詞・奈良雅之・島本好平 (2013) ラウンドテーブル 学生アスリートのキャリア支援を考える. 大学教育学会誌, 35 (2), 61-65.
 - ・久保田洋一・野川春夫・末永 尚・重野弘三郎 (2002) プロサッカー選手のセカンドキャリアチェンジ——役割卒業理論 (Role Exit Theory) を援用して——. 順天堂大学スポーツ健康科学研究, 6, 106-116.
 - ・前田秀樹・後藤義一・上代圭子 (2017) 大学サッカーにおけるスカウト時のポイントに関する研究. イベント学研究, 2 (1), 37-47.
 - ・文部科学省 (2016) 大学スポーツの振興に関する検討会議中間とりまとめ～大学のスポーツの価値の向上に向けて～.
 - ・大場ゆかり・徳永幹雄 (1999) アスリートの「競技引退イメージ」に関する考察——競技引退生起条件との関連性——. 日本体育学会第50回記念大会/体育・スポーツ関連学会連合大会号, 349.
 - ・大場ゆかり・徳永幹雄 (2002) 競技引退観検査とインタビュー法によるスポーツ選手の競技引退観に関する研究. 健康支援, 4 (1), 11-19.
 - ・重野弘三郎 (1999). プロサッカー選手のセカンドキャリア到達過程に関する研究——Role Exit Theoryに着目して——. 鹿屋体育大学修士論文.
 - ・清水聖志人・島本好平 (2011) 大学生トップアスリートのキャリア形成とライフスキル獲得との関連. 日本体育大学紀要, 41 (1), 111-116.
 - ・清水聖志人・島本好平 (2014) 大学トップアスリートにおけるキャリア教育プログラム作成に向けた縦断的検討. SSF スポーツ政策研究, 3 (1), 48-53.
 - ・豊田則成 (1999) アスリートの競技引退に伴うアイデンティティ再体制化に関する研究——中年期危機を体験した元オリンピック選手——. 日本スポーツ教育学研究, 19 (2), 117-129.
 - ・豊田則成・中込四郎 (1996) 運動選手の競技引退に関する研究——自我同一性の再体制化をめぐる——. 体育学研究, 41 (3), 192-205.
 - ・豊田則成・中込四郎 (2000) 競技引退に伴って体験されるアスリートのアイデンティティ再体制化の検討. 体育学研究, 45 (3), 315-332.
 - ・筑波大学トップアスリート・セカンドキャリア支援プロジェクト編 (2006) トップアスリートのセカンドキャリア支援教育のためのキャリア開発 (1) 研究の構想基礎的研究を中心に, 筑波大学トップアスリート・セカンドキャリア支援プロジェクト.
 - ・筑波大学トップアスリート・セカンドキャリア支援プロジェクト編 (2007) トップアスリートのセカンドキャリア支援教育のためのキャリア開発 (2) 基礎研究からカリキュラム開発へ, 筑波大学トップアスリート・セカンドキャリア支援プロジェクト.
 - ・生方 謙・田中靖久・浜野 学 (2011) アスリート学生のキャリア選択: 体育会所属学生と一般学生の比較. 運動とスポーツの科学, 17 (1), 123-128.
 - ・Williams, A. M., & Reilly, T. (2000) Talent identification and development in soccer. J Sports Sci, 18 (9), 657-667.
 - ・山本浩二・島本好平・岡田龍司・岡崎祐史・中山忠彦・矢野裕介 (2016) 大学生柔道選手におけるライフスキル獲得とキャリア成熟との関連. 神戸医療福祉大学紀要, 17 (1), 107-115.
 - ・山本浩二・島本好平 (2019) 大学生柔道選手におけるライフスキル獲得がキャリア成熟に及ぼす影響. 体育学研究, 64 (1), 335-351.
 - ・吉田 毅・松尾哲矢・山本教人・谷口勇一 (1999) スポーツ選手のスポーツキャリア形成過程をめぐる日本の特徴: 第18回ユニバーシアード競技大会参加選手の国際比較調査から. 健康科学, 20, 63-76.
 - ・静岡朝日テレビニュース&ブログサイト LOOK HP https://look.satv.co.jp/_ct/17418741
 - ・UNIVAS 公式HP <https://www.univas.jp/about/>

研究ノート

大学野球におけるスカウト時のポイントに関する研究

古 葉 隆 明
上 代 圭 子

A study of Scouting Point in University Baseball

KOBA, Takaaki
JODAI, Keiko

Abstract

The purpose of this study is to focus on the “scout”, which is the starting point of a professional sports career, clarify the difference in consciousness between the players being recruited and the hiring staff on the scouting side, and present its significance for college baseball. In order to achieve this goal, this paper seeks to clarify (1) the points that professional baseball player recruiters place importance on when scouting; (2) the attitudes of college baseball players when scouting; and (3) three sub-purposes to identify the important points for student baseball players to become professionals.

As a result, the scouts of professional baseball teams think that older players, such as college students and adult players, are more developed and ready to play. The important points for the scout staff were future potential, physique, age, individual athlete’s performance and injury history, and physical measurements. Regarding grades, physical measurements, and physique, the scouting staff and the university students being scouted have the same beliefs. However, while the scouting staff regards college students as players who have developed to some extent and value their character, they also believe that their thinking ability is still not high.

On the other hand, since the scout staff thinks that high school students are still developing as players, it is thought that the university will be a place to develop their character as well as abilities.

Key Words: University Baseball, Scouting, Professional Baseball player

目 次

1. 序論
2. 研究方法と手順
 - 2.1 調査方法
 - 2.2 調査対象
 - 2.3 調査手順
 - 2.4 調査項目
 - 2.5 分析方法
3. 結果
 - 3.1 サンプルの属性
 - 3.2 スカウトの意識
 - 3.2.1 スカウトをする際に重要視する点
 - 3.2.2 前所属チームによる比較
 - 3.3 大学生の意識
 - 3.3.1 スカウトをする際に重要視される点についての大学生の認識
 - 3.3.2 スカウト時の学生の認識の学年による比較
 - 3.3.3 スカウト時の学生の認識のカテゴリーによる比較
 - 3.4 スカウト担当者と学生の認識の違い
 - 3.5 スカウト時の重要な他者
4. まとめ

1. 序 論

日本野球機構（2021）によると、2020年に戦力外・現役引退となった選手は、外国人選手や同一球団内で育成選手再契約締結選手を除く133人であり、平均引退年齢は28.1歳、平均在籍期間7.7年と、直近の5年間で、最も短くなっている。だが、小学生の夢の職業の1つであり、2020年度も、サッカー選手・監督に次いで、野球選手・監督は2位になっていた（日本FP協会）。

このように、日本においては、数多くあるスポーツの中でも、野球はとて人気があるスポーツなのである。そしてこの人気はトップレベルのプロ野球だけではなく、高校野球や大学野球など、各年代の大会も人気がある。特に「甲子園」「高校野球」と呼ばれる高校生の大会の「全国高校野球選手権」は、全試合がテレビ中継され、新聞各紙やスポーツニュースでの扱いも大きい。今や全国高校野球選手権は、夏の風物詩といっても過言ではないスポーツイベントとなっている。だが、大学野球も、根強い人気を誇っている。特に東京六大学野球リーグは、プロ野球で王選手や長嶋選手が活躍するまでは、野球を牽引してきた。今では、全日本大学野球連盟には全国で26ものリーグが登録しており、毎年6月には全日本大学野球選手権が開催され、多くのファンが観戦している。そして、この全国高校野球選手権と全日本大学野球選手権には、ファンだけではなくプロ野球のスカウト担当者も数多く訪れている。

プロ野球選手になるためには、「プロ野球ドラフト会議」で球団から指名を受ける必要があり、プロサッカーと異なり、このドラフトにかかるとプロ野球選手になることはできない。そして、このドラフトにかかるためには、各球団のスカウト担当者の目に留まらなければならないのである。大学リーグでプレーする選手の中にも、将来プロ野球選手になりたいと考えている選手も少なくない。だが、前田ら（2017）によると、スカウト担当者と学生の考えには差異があること

が明らかになっている。

アスリートのキャリアプロセスに関する研究は1980年代より海外において急激に増え、日本においても1990年代から注目されるようになった。そして、生徒や学生などを対象とした研究も1990年代から始まり、高校生を対象とした研究（岩島・濱田, 1993；吉田ら, 1996；山本ら, 1999；飯田, 2012；栗山, 2012）が複数行われ、大学生を対象とした研究（吉田ら, 1999；清水ら, 2010；清水・島本, 2011；生方ら, 2011；木内ら, 2013；八田ら, 2012；清水・島本, 2014；古谷・栗木, 2015；山本ら, 2016；前田ら, 2017；山本・島本, 2019）も2010年あたりから散見されるようになってきている。だが、「スカウト」に着目した研究や、選手を「取る」側の視点に立ったものはほとんどなく、阿部（1994）の中学生の高校進学の際のスカウトに関する研究、上代ら（2016）の高校生の大学スポーツスカウトに関する研究、前田ら（2017）の大学生サッカー選手とプロサッカークラブのスカウトの意識の差異を明らかにした研究など、数点しか見受けられない。したがって、プロ野球のスカウトに着目した研究は日本においては無いと言っても過言ではない。

そこで本研究では、プロスポーツキャリアの出発点となる「スカウト」に着目し、スカウトされる側の選手とスカウトする側の選手採用担当者の意識の違いを明らかにし、大学野球の意義を提示することを目的とする。そして、本目的を達成するために、下記3点の副目的を設定する。

- ①プロ野球の選手採用担当者がスカウトの際に重要視する点を明らかにする。
- ②大学生野球選手のスカウト時の意識を明らかにする。
- ③大学生野球選手がプロになるために重要な点を明らかにする。

2. 研究方法と手順

2.1 調査方法

本調査は、①スカウトを行う側である日本プロ野球機構に所属する球団を対象とした調査と、②スカウトをされる側である大学生を対象とした調査の2種類で行った。なお、両調査ともにインターネットを使用したアンケート調査（Google Form使用）にて行っている。

2.2 調査対象

①プロ野球の球団を対象とした調査は、日本プロ野球機構に所属する12球団の選手採用担当者を対象とした。有効回答数は13であった。

また、②大学生を対象とした調査は、全国大会に出場歴のある5大学の硬式野球部に所属する学生549名を対象としたが、有効回答数は328である。なお、これらの大学生を対象とした理由は、全国大会に出場歴がある強豪校であり、プロ野球に進む可能性があるからである。

2.3 調査手順

本調査は、①プロ野球の球団を対象とした調査、②大学生を対象とした調査ともに、2021年10月に実施した。

①プロ野球の球団を対象とした調査の際には、まず強化担当者にメールで本研究の調査目的と内容を説明し、協力を求めた。その後、アンケート調査用のURLをメールにて送付して、インターネット上で回答してもらった。

②大学生を対象とした調査は、メールにて指導者に本研究の調査目的と内容を説明した。そして調査協力を得た指導者宛にアンケート用のURLをメールにて送付し、指導者やマネージャーか

ら本調査の説明をしてもらうとともに、URLを対象者に転送してもらい、インターネット上で回答してもらった。

2.4 調査項目

調査項目であるが、①プロ野球の球団を対象とした調査は、個人的属性（年齢，役職，担当期間），スカウト活動をする際に重要視する項目（12項目），選手の特徴（大学生選手，高校生選手，社会人選手，各14項目），選手をスカウトする際の重要な他者，解雇するまでの年数（大学出身選手，高校出身選手，社会人出身選手），スカウトをする際のポイントとした。また，②大学生を対象とした調査は，個人的属性（学年，所属カテゴリー，高校時代の所属チーム，野球暦），プロ野球の球団のスカウトがスカウト活動をする際に重要視していると思う項目（12項目），自分の特徴（14項目），進路を決定する際の重要な他者とした。

質問項目は，「大学スポーツ界におけるスカウト活動に関する研究」（上代ら，2016）の研究知見および，「地域タレント発掘・育成事業に対する協力ガイドライン」（日本オリンピック委員会，2008）を基に作成された「大学サッカーにおけるスカウト時のポイントに関する研究」（前田ら，2016）で使用した質問項目を引用し，プロ野球の球団のスカウト経験者や大学野球の指導者ら有識者によって質問項目の妥当性を検討した。

なお，スカウト活動をする際に重要視する項目（12項目），プロ野球の球団のスカウトがスカウト活動をする際に重要視していると思う項目（12項目）は同じ項目とし，「とても重要視する」から「全く重要視しない」の6段階尺度とし，選手の特徴（各選手14項目），自分の特徴（14項目）は同じ項目とし，「とても当てはまる」から「全く当てはまらない」の6段階尺度とした。また，進路決定における重要な他者は10項目からの複数選択とし，その他は自由記述としている。

2.5 分析方法

分析は，SPSS Statistics 20を使用し，単純集計，クロス集計およびt検定，f検定を行った。

3. 結果

3.1 サンプルの属性

プロ野球の球団を対象とした調査における回答者の属性であるが，役職は，GMが7.7%，強化スカウト担当者が92.3%であった（表1）。

また，回答者の平均年齢は47.25歳であり，担当期間は平均11.62年であった。

次に，大学生を対象とした調査における回答者の属性である（表2）。

まず学年は，1年生が32.0%，2年生が28.7%，3年生が21.6%であり，4年生が17.4%，無回答

表1 プロ野球の球団を対象とした調査回答者の属性

		%	(n)
役職	GM	7.7 %	(1)
	スカウト担当者	92.3 %	(12)
	合計	100.0 %	(13)

表2 学生を対象とした調査回答者の属性

		%	(n)
学年	1年生	32.0 %	(105)
	2年生	28.7 %	(94)
	3年生	21.6 %	(71)
	4年生	17.4 %	(57)
	無回答	0.3 %	(1)
	合計	100.0 %	(328)
所属 カテゴリー	Aチーム	30.2 %	(99)
	Bチーム	46.0 %	(151)
	Cチーム	2.7 %	(9)
	Dチーム	5.5 %	(18)
	スタッフ	8.5 %	(28)
	その他	3.4 %	(11)
	無回答	3.7 %	(12)
合計	100.0 %	(328)	
高校時代の 所属チーム	硬式野球	99.1 %	(325)
	軟式野球	0.3 %	(1)
	無回答	0.6 %	(2)
	合計	100.0 %	(328)

が0.3%であった。

所属チームのカテゴリーに関しては、Aチームの選手が30.2%であり、Bチームの選手が46.0%、Cチームが2.7%、Dチームが5.5%であり、学生コーチなどの指導側のスタッフが8.5%、その他(マネージャーなどプレーをしない者)が3.4%、そして無回答が3.7%であった。

そして、高校時代の所属チームは、硬式野球を行っていた選手が99.1%とほとんどであり、軟式野球を行っていた選手が0.3%、無回答の選手が0.6%である。

なお、野球歴は、平均12.63年であった。

3.2 スカウトの意識

3.2.1 スカウトをする際に重要視する点

選手をスカウトする際に重要視するポイントを、6段階尺度で回答してもらった(図1)。

将来性が最もポイントが高く(5.62)、次いで体格(5.08)、年齢(4.69)、選手個人の成績と傷害歴(4.46)、フィジカル測定値(4.31)となっており、選手の状態についての項目が高かった。逆に、出身地(2.54)は低くなっていた。昨今、日本のプロ野球もJリーグに倣って球団の置かれている地域の名前をつけるなど地域を意識するようになってきているが、選手の出身地域はあまり気にせず、

地元の選手を取るということはあまりないようである。

3.2.2 前所属チームによる比較

次に、属性による違いを明らかにするために、「大学：大学の部活動のチームに所属する選手」「高校：高校の部活動のチームに所属する選手」「社会人：社会人チームに所属する選手」として、プロになる直前の所属チームごとにイメージを聞いた（図2、表3）。

その結果、大学生は「球団のことを理解している（4.77）」「将来性がある（4.23）」「チームリーダーとなれる（4.38）」「将来の球団スタッフになれる（4.62）」「プライベートの心配がない（4.08）」

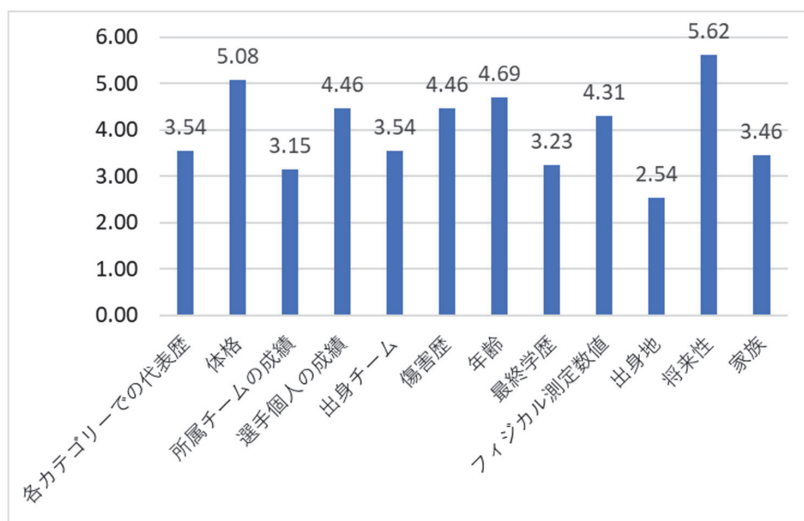


図1 スカウトする際に重要視する点

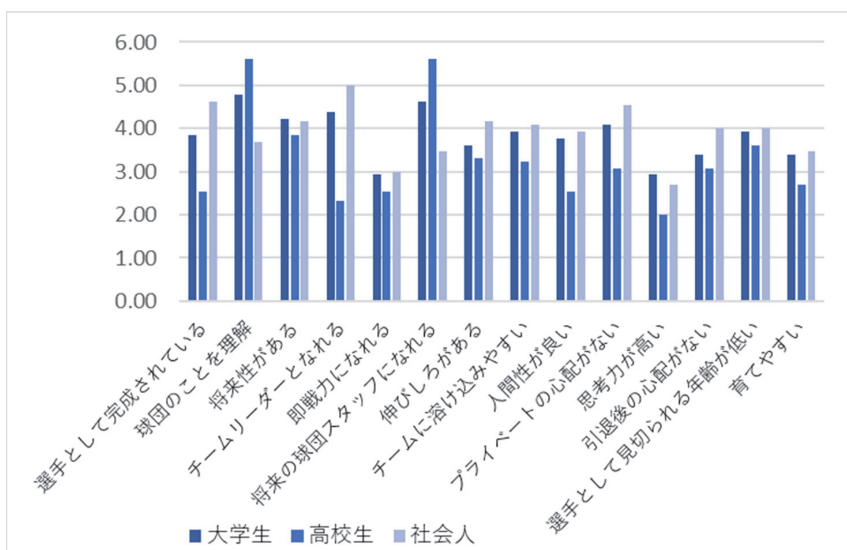


図2 選手のイメージ（所属チームによる違い）

表3 選手のイメージ（所属チームによる違い）

	大学生	高校生	社会人
選手として完成されている	3.85	2.54	4.62
球団のことを理解している	4.77	5.62	3.69
将来性がある	4.23	3.85	4.15
チームリーダーとなれる	4.38	2.31	5.00
即戦力になれる	2.92	2.54	3.00
将来の球団スタッフになれる	4.62	5.62	3.46
伸びしろがある	3.62	3.31	4.15
チームに溶け込みやすい	3.92	3.23	4.08
人間性が良い	3.77	2.54	3.92
プライベートの心配がない	4.08	3.08	4.54
思考力が高い	2.92	2.00	2.69
引退後の心配が少ない	3.38	3.08	4.00
選手として見切られる年齢が低い	3.92	3.62	4.00
育てやすい	3.38	2.69	3.46

が、4ポイント以上と高くなっていった。次に高校生は、「球団のことを理解している」「将来の球団スタッフになれる」がそれぞれ5.62ポイントと高くなっていった。そして社会人の選手は、「選手として完成されている（4.62）」「将来性がある（4.15）」「チームリーダーとなれる（5.00）」「伸びしろがある（4.15）」「チームに溶け込みやすい（4.08）」「プライベートの心配がない（4.54）」「引退後の心配がない（4.00）」「選手として見切られる年齢が低い（4.00）」が高くなっていった。

したがって、全体として社会人や大学生の方がポイントが高く、年齢が高くなると完成されて即戦力になると思われているようである。つまり、年齢があがるとその時点で完成されていることが求められているようである。

この傾向は、新人として獲得した選手を解雇するまでに様子を見る年数について聞いた結果、大学生の選手が平均3.92年、高校生の選手が平均4.77年、社会人の選手が平均3.69年であったことから伺える。

3.3 大学生の意識

3.3.1 スカウトをする際に重要視される点についての大学生の認識

スカウトをする際に重要視される点について、大学生の認識は図3の通りである。

将来性が5.67ポイントと最も高く、学生はスカウトするには将来性が重要視されると考えている。他にも、選手個人の成績（5.59）、体格（5.09）、フィジカル測定値（5.02）が高くなっていった。なお、この成績については、数字に出るものだけでなく、「活躍して目立つ」といった意味を含んでいると思われる。一方で、出身地（2.13）や家族（2.71）は低くなっていった。

次に、プロ野球のスカウト担当者が選手を取る際に考慮する点について、大学生自身の認識を聞いた（図4）。

その結果、「プライベートの心配がない（4.59）」が最も高く、次いで「人間性が良い（4.25）」、「チームに溶け込みやすい」と「思考力が高い」がそれぞれ4.17ポイント、「伸びしろがある」が

4.11ポイントと高くなっていた。したがって学生は、自分のことを「プライベートの心配がなく人間性が良い、またチームに溶け込みやすく思考力が高いとして、人間としての魅力があると感じているとともに、伸びしろがあるとしてプロになってからも成長する」と思っている。スポーツ選手はスポーツから離れたがらない (Drahota & Eitzen, 1998; 上代, 1999, 2005, 2013) とされているが、自分はまだ成長すると考えていることも要因のひとつかもしれない。

一方で、「選手として完成されている (2.34)」「将来の球団スタッフになれる (2.50)」「即戦力になれる (2.59)」は2ポイント台と低いことから、大学生の選手は、今はまだ成長の途中だと考

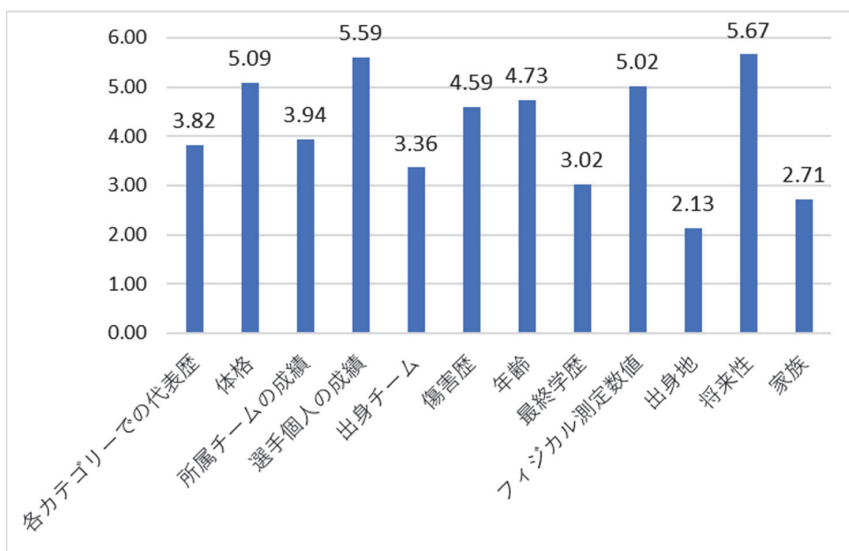


図3 スカウトする際に重要視される点についての大学生の認識

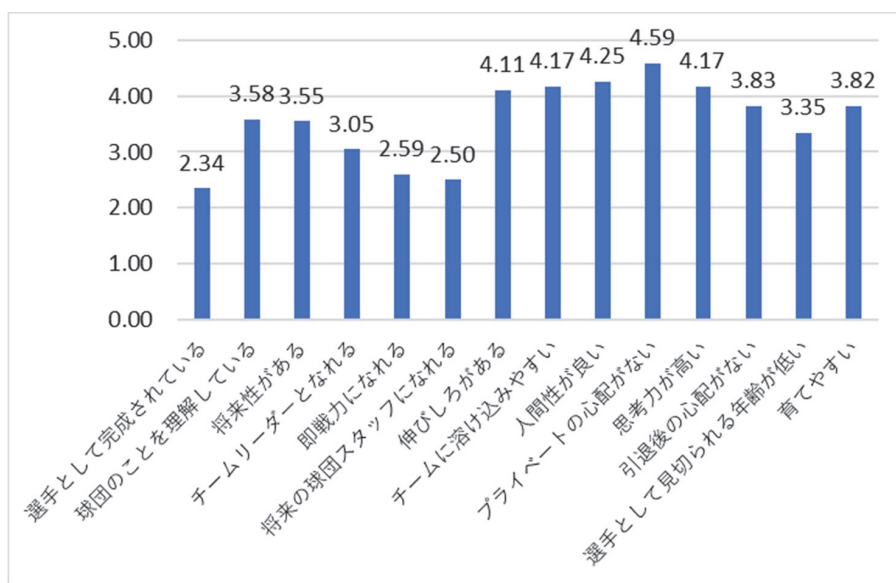


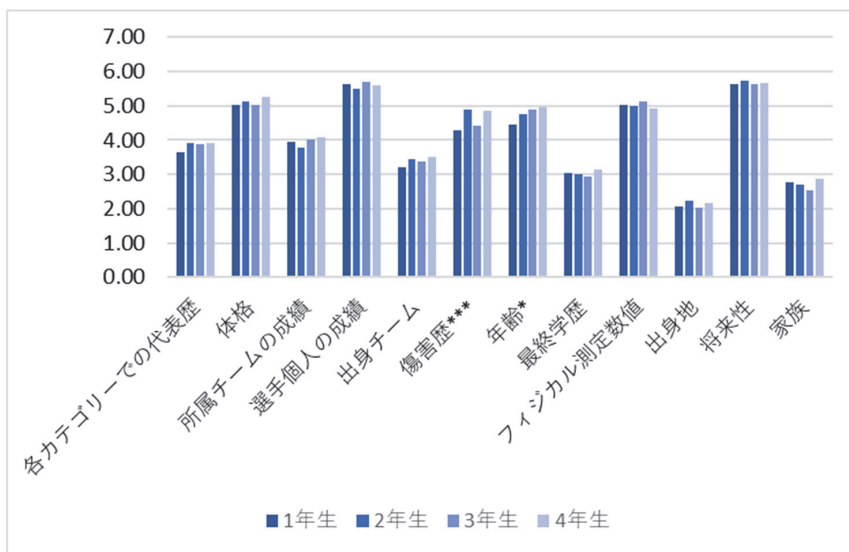
図4 スカウトする際に考慮されるポイントに対する学生の自己認識

えているようである。

3.3.2 スカウト時の学生の認識の学年による比較

次いで、図5、表4の通り、学年で比較したところ、学年による違いはあまり見られなかった。

その中で、傷害暦については、1年生4.30、2年生4.87、3年生4.41、4年生4.86となっており、2年生と4年生が高くなっていた。また年齢についても、1年生4.46、2年生4.77、3年生4.90、4年生4.95となっており、学年が上がるに連れて年齢がスカウト時には重要視されると思っているようである。これは、自分には伸びしろがありプロになってからも成長すると思っている反面、先輩が



***p>0.001, *p>0.05

図5 スカウトする際に重要視される点についての学生の認識 (学年比)

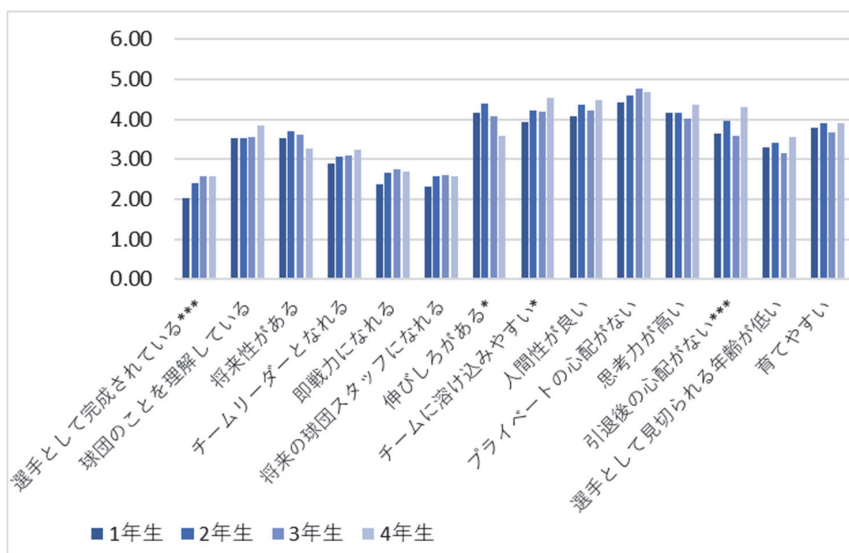
表4 スカウトする際に重要視される点についての学生の認識 (学年比)

	1年生	2年生	3年生	4年生
各カテゴリーでの代表暦	3.64	3.91	3.87	3.91
体格	5.01	5.12	5.01	5.26
所属チームの成績	3.94	3.78	4.01	4.09
選手個人の成績	5.63	5.48	5.69	5.60
出身チーム	3.22	3.45	3.36	3.49
傷害暦***	4.30	4.87	4.41	4.86
年齢*	4.46	4.77	4.90	4.95
最終学歴	3.03	3.00	2.93	3.14
フィジカル測定数値	5.03	5.00	5.13	4.91
出身地	2.07	2.24	2.03	2.16
将来性	5.64	5.73	5.63	5.65
家族構成	2.76	2.69	2.54	2.88

***p>0.001, *p>0.05

プロ野球選手になれない現実と直面するためだと考えられる。

また、学生のスカウトする際に考慮されるポイントについても学年別に比べた結果、どの項目も学年が上がるごとに自己認識は強くなっていたが、有意差はなかったことから、自己認識に関して学年による差異はないと考えられる（図6、表5）。



***p>0.001, *p>0.05

図6 スカウトする際に考慮されるポイントに対する学生の自己認識（学年比）

表5 スカウトする際に考慮されるポイントに対する学生の自己認識（学年比）

	1年生	2年生	3年生	4年生
選手として完成されている***	2.02	2.40	2.57	2.58
球団のことを理解している	3.52	3.52	3.56	3.84
将来性がある	3.52	3.70	3.61	3.26
チームリーダーとなれる	2.90	3.06	3.10	3.23
即戦力になれる	2.37	2.66	2.74	2.70
将来の球団スタッフになれる	2.31	2.57	2.60	2.58
伸びしろがある*	4.17	4.38	4.09	3.58
チームに溶け込みやすい*	3.92	4.20	4.20	4.54
人間性が良い	4.07	4.35	4.21	4.47
プライベートの心配がない	4.43	4.59	4.77	4.67
思考力が高い	4.16	4.16	4.03	4.37
引退後の心配が少ない***	3.63	3.95	3.59	4.30
選手として見切られる年齢が低い	3.30	3.42	3.16	3.54
育てやすい	3.78	3.90	3.68	3.91

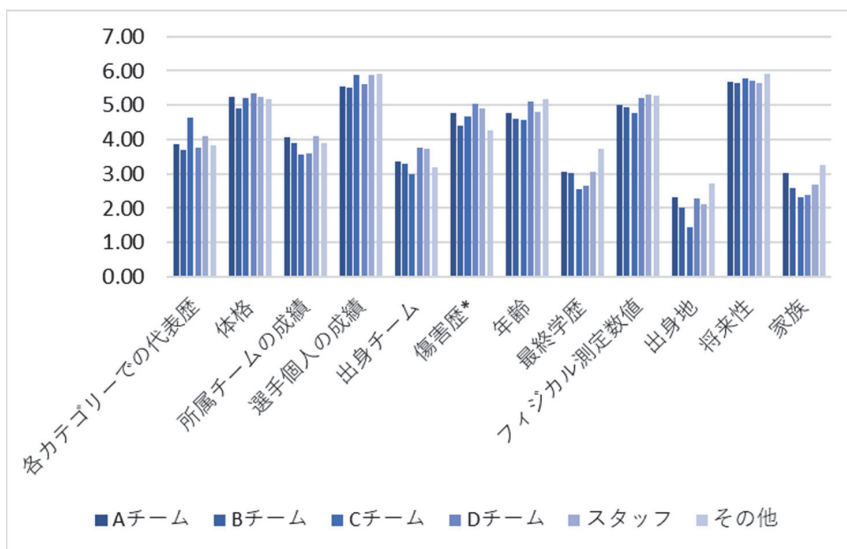
***p>0.001, *p>0.05

3.3.3 スカウト時の学生の認識のカテゴリーによる比較

次に、所属するカテゴリーによる比較を行った（図7、表6）。

スカウトする際に重要視される点について所属するカテゴリーによって比較をしたところ、有意差が見られたのは傷害歴のみであり、Aチーム4.77、Bチーム4.39、Cチーム4.67、Dチーム5.06、スタッフ4.89、その他4.27となっており、最もDチームが高くなっていた。

そして、AチームとBチームの人数が多かったことから、この2チームのみでみたところ、全体的にAチームの方が高くなっており、上位チームに所属する選手の方が様々な項目がスカウト時



*p>0.05

図7 スカウトする際に重要視される点についての学生の認識（所属リーグ比）

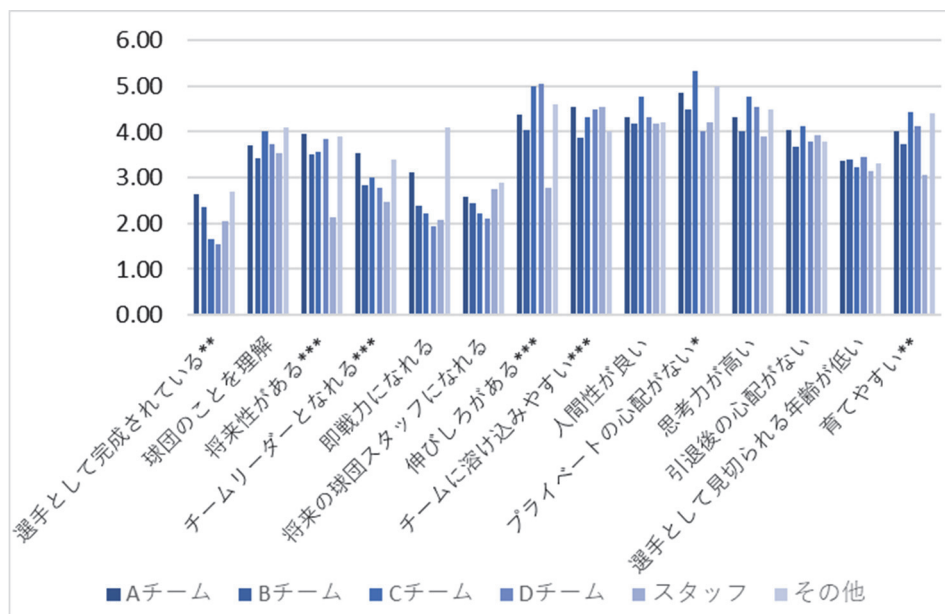
表6 スカウトする際に重要視される点についての学生の認識（所属リーグ比）

	Aチーム	Bチーム	Cチーム	Dチーム	スタッフ	その他
各カテゴリーでの代表歴	3.88	3.70	4.63	3.78	4.11	3.82
体格	5.23	4.91	5.22	5.33	5.25	5.18
所属チームの成績	4.05	3.90	3.56	3.61	4.11	3.91
選手個人の成績	5.55	5.52	5.89	5.61	5.89	5.91
出身チーム	3.36	3.29	3.00	3.78	3.71	3.18
傷害歴*	4.77	4.39	4.67	5.06	4.89	4.27
年齢	4.77	4.61	4.56	5.11	4.82	5.18
最終学歴	3.06	3.01	2.56	2.67	3.07	3.73
フィジカル測定数値	5.01	4.94	4.78	5.22	5.32	5.27
出身地	2.33	2.01	1.44	2.28	2.11	2.73
将来性	5.67	5.65	5.78	5.72	5.64	5.91
家族構成	3.01	2.57	2.33	2.39	2.68	3.27

*p>0.05

に重要視されていると考えているのかもしれない。

また、スカウトする際に考慮されるポイントに対する自己認識についても所属するカテゴリによる比較を行った結果 (図8, 表7), 「選手として完成されている」はAチーム2.63, Bチーム



***p>0.001, **p>0.01, *p>0.05

図8 学生のスカウトする際に考慮されるポイントに対する自己認識 (所属チーム比)

表7 学生のスカウトする際に考慮されるポイントに対する自己認識 (所属チーム比)

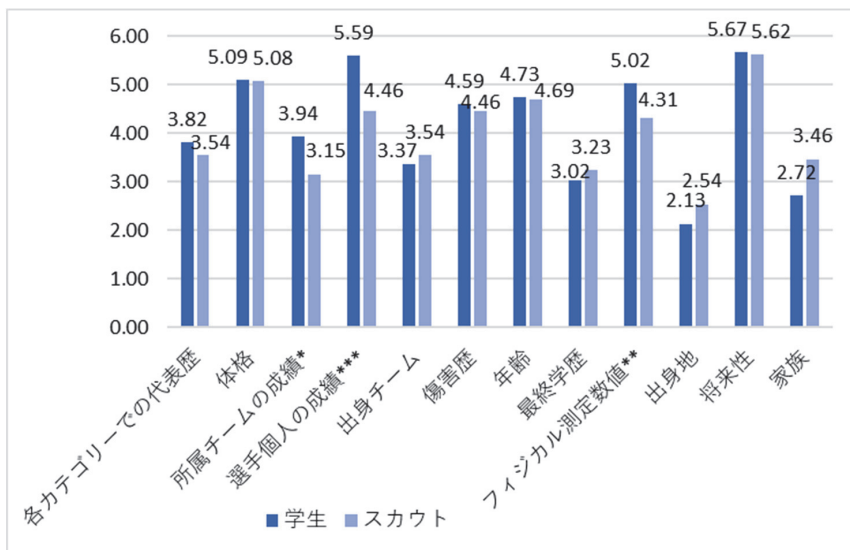
	Aチーム	Bチーム	Cチーム	Dチーム	スタッフ	その他
選手として完成されている**	2.63	2.35	1.67	1.56	2.04	2.70
球団のことを理解している	3.70	3.43	4.00	3.72	3.54	4.10
将来性がある***	3.97	3.52	3.56	3.83	2.14	3.90
チームリーダーとなれる***	3.54	2.85	3.00	2.78	2.46	3.40
即戦力になれる	3.12	2.39	2.22	1.94	2.07	4.10
将来の球団スタッフになれる	2.60	2.43	2.22	2.11	2.75	2.90
伸びしろがある***	4.38	4.04	5.00	5.06	2.79	4.60
チームに溶け込みやすい***	4.54	3.88	4.33	4.50	4.54	4.00
人間性が良い	4.31	4.19	4.78	4.33	4.18	4.20
プライベートの心配がない*	4.86	4.49	5.33	4.00	4.21	5.00
思考力が高い	4.33	4.01	4.78	4.56	3.89	4.50
引退後の心配が少ない	4.04	3.67	4.11	3.78	3.93	3.80
選手として見切られる年齢が低い	3.37	3.40	3.22	3.44	3.14	3.30
育てやすい**	4.00	3.74	4.44	4.11	3.07	4.40

***p>0.001, **p>0.01, *p>0.05

2.35, Cチーム1.67, Dチーム1.56, スタッフ2.04, その他2.70となっており, 選手と比較すると上位チームに所属する選手ほど, 選手として完成していると思っているようである。また, 「将来性がある」については, Aチーム3.97, Bチーム3.52, Cチーム3.56, Dチーム3.83, スタッフ2.14, その他3.90となっており, AチームとDチームの選手が将来性があると思っているようである。そして, 「チームリーダーとなれる」かについては, Aチーム3.54, Bチーム2.85, Cチーム3.00, Dチーム2.78, スタッフ2.46, その他3.40となっており, 最もAチームの選手がリーダーとなれると思っているようである。「伸びしろがある」かについては, Aチーム4.38, Bチーム4.04, Cチーム5.00, Dチーム5.06, スタッフ2.79, その他4.60となっており, 下位チームの方が伸びしろがあると思っている。また, 「チームに溶け込みやすい」かについては, Bチームが低くなっており, (Aチーム4.54, Bチーム3.88, Cチーム4.33, Dチーム4.50, スタッフ4.54, その他4.00), 「プライベートの心配がない」かについては, Cチームが高くなっていた (Aチーム4.86, Bチーム4.49, Cチーム5.33, Dチーム4.00, スタッフ4.21, その他5.00)。逆に, 「育てやすい」かについては, Bチームが低くなっている (Aチーム4.00, Bチーム3.74, Cチーム4.44, Dチーム4.11, スタッフ3.07, その他4.40)。この点について, パレーボールの日本代表監督も務めた柳本氏は, トップアスリートに必要な資質として, 素直さを挙げている。「そういう姿勢でないと, あんなに真つすぐ頂点を狙いには行けない。」「トップアスリートは10年経っても乾いた砂に水がスーッと入るように『はい』と言える。何の曇りもなく, とにかく素直ですよ。」(スポーツコミュニケーションズHP 2016年8月4日版)と言っていることから, トップチームではないBチームの選手は「素直ではない=育てにくい」と選手自身も感じているのかもしれない。

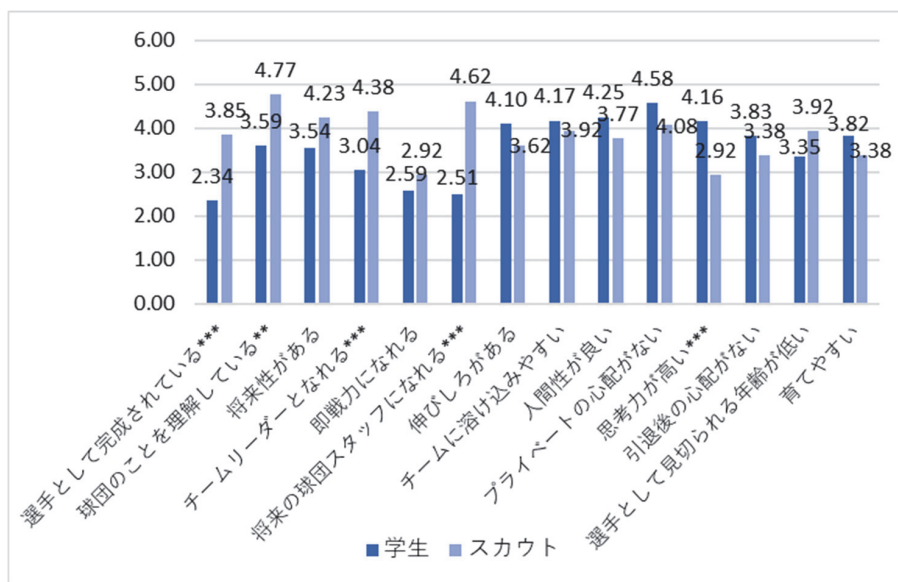
3.4 スカウト担当者と学生の認識の違い

スカウトする際に重要視される点についてのスカウトと学生の認識の違いを分析した (図9)。その結果, 所属チームの成績 (学生3.94, スカウト3.15), 選手個人の成績 (学生5.59, スカウ



***p>0.001, **p>0.01, *p>0.05

図9 スカウトする際に重要視される点についてのスカウトと学生の認識の違い



***p>0.001, **p>0.01, *p>0.05

図10 スカウトのイメージと学生の自己認識の差

ト4.46), フィジカル測定値(学生5.02, スカウト4.31)については, スカウトよりも学生の方が高くなっていました。したがって, 学生が思っているほど, 成績やフィジカル測定値は重要視していませんでした。

次に, スカウトのイメージと学生の自己認識の差について分析したところ, 図10のように, 「選手として完成されている」(学生2.34, スカウト3.85), 「球団のことを理解している」(学生3.59, スカウト4.77), 「チームリーダーとなれる」(学生3.04, スカウト4.38), 「将来の球団スタッフになれる」(学生2.51, スカウト4.62), 「伸びしろがある」(学生4.16, スカウト2.92)について, 有意差が見られた。思考力以外の項目については, スカウトの方が高くなっていましたことから, スカウトは大学生をある程度完成された選手だと考えており, 人間性についての評価もしているようであり, この点について選手は理解した方が良いと思われる。一方で, 思考力については, 学生は自分の思考力は高いと考えている一方で, スカウトはそのようには考えていないようである。

3.5 スカウト時の重要な他者

最後に, スカウト時に相談するような重要な他者は誰かと聞いたところ, 学生にとって重要な他者となる人は, 多くが両親(83.5%)であった。他には, 学校やクラブの指導者や先生(40.9%), 地域の人や指導者(22.6%)も相談する相手となるようである(図11)。

一方でスカウト担当者にとってのスカウト時の重要な他者は, 両親と学校やクラブの指導者や先生が78.6%と同率であり, 次のいで学校の他の先生や監督(42.9%)となっていることから, スカウト担当者にとっては, 両親はもちろんのこと, 学校の先生や指導者も重要になるようである(図12)。

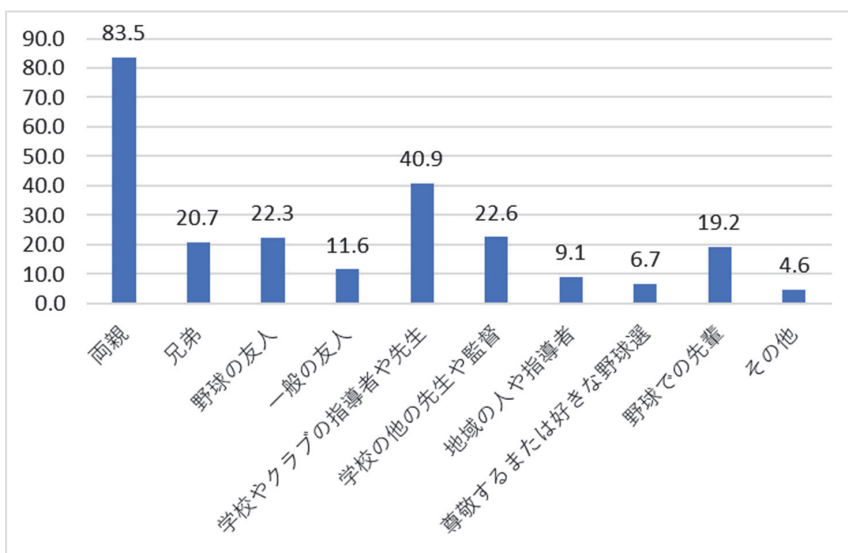


図 11 スカウト時の重要な他者（学生）

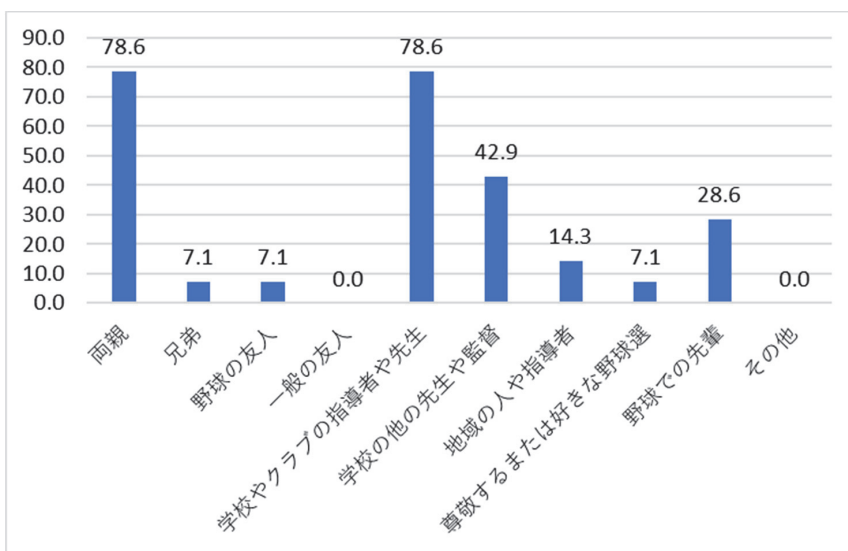


図 12 スカウト時の重要な他者（スカウト担当者）

4. まとめ

本研究の目的は、プロスポーツキャリアの出発点となる「スカウト」に着目し、スカウトされる側の選手とスカウトする側の選手採用担当者の意識の違いを明らかにし、大学野球の意義を提示することであった。

プロ野球の球団のスカウト担当者は、大学生や社会人の選手など年齢が高くなると完成されて

即戦力になると思っている一方で、高校生など年齢が低いほど将来性や伸びしろがあると思っている。スカウト担当者が重要視するポイントは、将来性や体格、年齢、選手個人の成績と傷害歴、フィジカル測定値であったことから、大学生は、スカウトされる時点で将来性があることは重要であるが、体格やフィジカル面についてはある程度完成させ、成績も残しておかないといけないと考えられる。

成績やフィジカル測定値は大学生の方がスカウトよりも重要だと考えている。また体格についても学生も重要だと考えていることから、スカウトする側の球団のスカウト担当者とスカウトされる側である大学生の意識は一致している。ただし、スカウト担当者は大学生をある程度完成された選手と捉え、人間性についての評価もしている一方で、思考力についてはまだまだ高くないと考えている。この点について、大学生の意識と差異があることから、学生はこの点を意識して改善していく必要があると考える。

一方で、高校生についてスカウト担当者は、まだ選手として完成されていないと考えていることから、大学は選手としての能力とともに人間性も成長させる場になると考えられ、大学野球で成長することでプロ野球で通用するような選手になることも可能なのではないだろうか。

参考文献

- ・阿部征次 (1994) 高校スポーツ指導者のスカウト活動. 東京女子体育大学紀要 29, 59-66.
- ・Drahota J. A. T., Eitzen, D. S. (1998) The role exit of professional athletes. *Sociology of Sports Journal*, 15, 263-278.
- ・Ebaugh, H. R. F. (1988) *Becoming an Ex, The process of role exit*. Chicago. University of Chicago Press.
- ・古谷 駿・栗木一博 (2015) デュアルキャリアに関する学生アスリートの意識と大学における支援の在り方についての研究. 仙台大学大学院スポーツ科学研究科修士論文集, (16), 125-131.
- ・八田直紀・清水安夫・大後栄治 (2012) 大学生アスリートのライフスキル獲得に関する研究——コミットメント・情熱・ストレスの関係性に着目した検討——. *学校メンタルヘルス*, 15 (2), 260-267.
- ・岩島孝夫・濱田幸二ほか (1993) 高校スポーツ選手の進路を決定する影響要因に関する研究——テニス選手とバレーボール選手を対象として——. *鹿屋体育大学学術研究紀要*, 10, pp. 35-41.
- ・飯田義明 (2012) Jクラブに所属するユース選手における進路決定プロセスに関する一考察. *専修大学体育研究紀要*, (36), 17-28.
- ・上代圭子 (1999) プロサッカー選手のセカンドキャリア. 順天堂大学卒業論文.
- ・上代圭子 (2005) プロサッカー選手のキャリアトランジションに関する研究——パラサイト化するJリーガー——. 順天堂大学大学院修士論文.
- ・上代圭子・野川春夫 (2013) 日本人元プロサッカー選手のキャリアプロセスに関する研究——自主的な引退と非自主的な引退に着目して——. *生涯スポーツ学研究*, Vol. 9, No. 1・2, 19-31.
- ・上代圭子・田紀与美・三科真澄・城戸絵理沙・高木彩圭・古葉隆明 (2016) 大学スポーツ界におけるスカウト活動に関する研究. *東京国際大学論叢 人間科学・複合領域研究 第1号*.
- ・木内敦詞・奈良雅之・島本好平 (2013) ラウンドテーブル 学生アスリートのキャリア支援を考える. *大学教育学会誌*, 35 (2), 61-65.
- ・久保田洋一・野川春夫・末永 尚・重野弘三郎 (2002) プロサッカー選手のセカンドキャリアチェンジ——役割卒業理論 (Role Exit Theory) を援用して——. *順天堂大学スポーツ健康科学研究*, 6, 106-116.
- ・栗山靖弘 (2012) スポーツ特待生の進路形成——高校球児の事例を通して——. *社会学ジャーナル*, 167-183.
- ・前田秀樹・後藤義一・上代圭子 (2017) 大学サッカーにおけるスカウト時のポイントに関する研究. *イベント学研究*, 2 (1), 37-47.
- ・文部科学省 (2016) 大学スポーツの振興に関する検討会議中間とりまとめ~大学のスポーツの価値の向上

に向けて～.

- ・重野弘三郎 (1999). プロサッカー選手のセカンドキャリア到達過程に関する研究——Role Exit Theoryに着目して——. 鹿屋体育大学修士論文.
- ・清水聖志人・中野恵介・松永修司・河野一郎 (2010) 大学トップアスリートのキャリアサポートに関する研究——レスリング競技者を対象として——. 運動とスポーツの科学, 16 (1), 35-39.
- ・清水聖志人・島本好平 (2011) 大学生トップアスリートのキャリア形成とライフスキル獲得との関連. 日本体育大学紀要, 41 (1), 111-116.
- ・清水聖志人・島本好平 (2014) 大学トップアスリートにおけるキャリア教育プログラム作成に向けた縦断的検討. SSFスポーツ政策研究, 3 (1), 48-53.
- ・スポーツコミュニケーションズHP, 2016年8月4日. <https://www.ninomiyasports.com/archives/59544>
- ・竹野欽昭・伊集旭寿・岡野和輝・金城一樹 (2015) 大学スポーツ選手における過去を想起した心理的競技能力評価と妥当性の検討. 上越教育大学研究紀要, 34, 275-282.
- ・筑波大学トップアスリート・セカンドキャリア支援プロジェクト編 (2007) トップアスリートのセカンドキャリア支援教育のためのキャリア開発 (2) 基礎研究からカリキュラム開発へ, 筑波大学トップアスリート・セカンドキャリア支援プロジェクト.
- ・生方 謙・田中靖久・浜野 学 (2011) アスリート学生のキャリア選択: 体育会所属学生と一般学生の比較. 運動とスポーツの科学, 17(1), 123-128.
- ・山本教人・多々野秀雄・吉田 毅・三本松正敏・松尾哲矢 (1999) 高校一流サッカー選手のキャリア形成過程とキャリア志向. 健康科学, 21, 29-39.
- ・山本浩二・島本好平・岡田龍司・岡崎祐史・中山忠彦・矢野裕介 (2016) 大学生柔道選手におけるライフスキル獲得とキャリア成熟との関連. 神戸医療福祉大学紀要, 17(1), 107-115.
- ・山本浩二・島本好平 (2019) 大学生柔道選手におけるライフスキル獲得がキャリア成熟に及ぼす影響. 体育学研究, 64 (1), 335-351.
- ・吉田 毅・中塚義実・倉田安治 (1996) 高校サッカー選手の進路選択に関する一考察——指導者の関与をめぐって——. 九州体育学研究, 第10巻, 第1号.
- ・吉田 毅・松尾哲矢・山本教人・谷口勇一 (1999) スポーツ選手のスポーツキャリア形成過程をめぐる日本の特徴: 第18回ユニバーシアード競技大会参加選手の国際比較調査から. 健康科学, 20, 63-76.

研究ノート

体操競技男子 2022-2024 年版採点規則の概要 と演技構成上の指標

——D スコアの得点算出に關与する変更点に着目して——

高 橋 孝 徳

2022–2024 Men’s Artistic Gymnastics Code of Points: A Summary of Rules and Indicators of Future Performance

TAKAHASHI, Takanori

Abstract

Beginning in January 2022, new rules governing men’s Olympic gymnastics have been adopted around the world. The issuance of these new rules by the FIG (Fédération Internationale de Gymnastique), the governing body of gymnastics worldwide, has been delayed by one year due to the Covid pandemic when compared to the typical 4-year cycle, and participants must therefore carefully consider how to adapt to these new rules in the shortened time period before the Paris Olympics. Though the overall evaluation criteria for gymnastics have not greatly changed with the new rule release, some important alterations have occurred. The number of skills has greatly decreased when compared to the 2017 version, dropping from 821 to 759. This is mainly attributed to reclassifying many formerly separate skills into one, as well as removing skills no longer performed in modern gymnastics due to aesthetics or safety considerations. Most notably, rules concerning connection bonus on the floor and horizontal bar have also changed significantly, as well as some rules regarding repetition on the pommel horse and horizontal bar. Due to the large changes related to connection bonus, one should expect major changes to exercise composition on both floor and horizontal bar from the previous Tokyo Olympics.

目 次

はじめに

1. 2022年版採点規則の概要と主な変更点
2. 2017年版採点規則による演技構成との比較, および演技構成上の指標
3. まとめ

はじめに

体操競技における採点規則は、国際体操連盟（Fédération Internationale de Gymnastique：以下FIGと記す）により発刊される。

適用期間は通例、オリンピック開催年を区切りとした4年のサイクルであり、翌年1月からは新ルールが適用され、次のオリンピック開催年まで運用となる。

上記の適用サイクルに当てはめると、2021年1月からは「2021-2024 CODE OF POINTS」（以下、2021年版採点規則と記す）が適用される予定であったが、オリンピック東京大会の1年延期に伴い、新ルールの運用は2022年1月へと先延ばしとなり、また名称は2022-2024 CODE OF POINTS（以下、2022年版採点規則と記す）に修正された。

2021年版採点規則のドラフト版は第1版が2019年9月、第2版が2020年3月に発表された。しかし、COVID-19による感染拡大の影響によりその後2021年内に確定版が発表されることはなく、変更箇所や追加情報のみがFIG Newsletterで公表されたのみであった。

適用される期間は、今までのサイクルよりも1年短い3年間となり、2024年12月までとなる。そのため、選手は今までの競技サイクルよりも短い期間で新ルールを攻略し、2024年オリンピックパリ大会までに対応しなければならない。競技力向上のためには、新ルールの概要をいち早く把握し、その方向性に対応させた演技構成を検討する必要がある。

そこで、本稿では、演技構成を構築する上で重要となるDスコアの得点算出に関与する変更点に着目し、その方向性を抽出するため、オリンピック東京大会種目別決勝進出者の演技を対象に、2022年版採点規則を適用して採点を行い、Dスコアがどのように変動するかを探ることとした。これにより、新しい演技構成を構築する上での指標が明らかとなり、2024年オリンピックパリ大会に向けてのトレーニング戦略の方向性を決定するための一助となることを目的とする。

1. 2022年版採点規則の概要と主な変更点

1.1 一般条項

2022年版採点規則一般条項における主な変更は以下の項目に整理される。

- ①短い演技に対してのニュートラルディダクションの減点設定の変更
- ②R審判制度の廃止, およびE審判の配置人数を5名から7名へと増員
- ③Eスコアの算出は7人のE審判の上下2得点ずつカットの3得点の平均
- ④減点項目の追加, 変更
- ⑤伸身から屈身姿勢までの屈曲度をイラストで提示, 判定の指標を明確化 (図1)

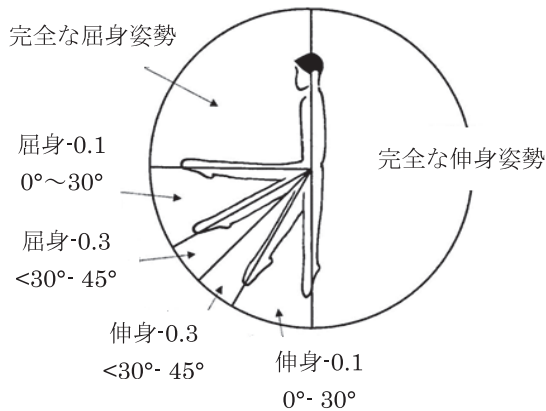


図1 姿勢の屈曲度による伸身と屈身の分類

屈曲度が伸身姿勢から 45°を超えると屈身と判定される。また、曖昧な屈曲姿勢は屈曲度数により減点が明確となった
 ※ FIG2022 年版採点規則掲載のイラストから引用し一部修正

上記で整理された5つの項目の中で、特に⑤はD審判がDスコアを算出するにあたり、技の認定に大きく影響を与えるものと考えられる。全く同じひねり度数、または回転数、運動経過であっても姿勢により難度価値の違いが生じる技は、あん馬を除く5種目で複数存在する。2017年版採点規則の補足説明では姿勢については文言による解説のみが記載されていたが、2022年版採点規則ではイラストによる提示がなされており、対象となる技の判定に役立つと考えられる。

上記5つの項目に加え、表記や表現の変更、修正、また矛盾が生じていた項目の整理が行われた。

Dスコアの得点算出の基本的な手順は2017年版採点規則から変更は生じていない。しかし、種目ごとにはそれぞれ特有の項目が設けられており、繰り返しや特例の条件に複数箇所変更や追加がなされた。

1.2 技の登録数

全体での登録数

2017年版と2022年版採点規則での難度表に掲載された技（粋）数を比較した。

2017年版採点規則、およびその後には新技として追加された技を含めると、6種目全体で821技が登録されている。これが2022年版では整理統合され、6種目のいずれにおいても減少しており全体数で759技となっている（表1）。

減少した要因は個々の技によって意図が異なるが、全体を通しての傾向では現代の体操競技の

表1 2017年版と2022年版採点規則に掲載の種目ごとの技数

	ゆか	あん馬	つり輪	跳馬	平行棒	鉄棒	合計
2017年版	112	128	157	99	178	147	821
2022年版	96	113	149	94	177	130	759
減少数	16	15	8	5	1	17	62
減少比	85.7%	88.3%	94.9%	94.9%	99.4%	88.4%	92.4%

演技構成上で実施が見られない技、またはそぐわない技が削除されたこと、1/2ひねりを加えて別枠が与えられていた技がひねりを伴わない技に統合されたことなどがあげられる。一方で追加された技は僅かであり、結果として合計62技の減少につながった。

1.3 種目ごとによる技の登録数の変化と主な規則変更の概要

1) ゆか

ゆかにおける技の登録数は96技であり、2017年版採点規則の112技から16技の減少となっている(表2)。難度表の変更は表3に示した。

主な減少理由として、A、B、C難度のひねりを伴う宙返り技が2017年版まで1/2ひねりごとに別枠で掲載されていたが、これらを整理し、複数の技を同枠に統合させ簡素化したことが一因である。ただし、2回以上のひねりを伴う技では、そのまま個別に存在しており、対象となった技の多くは下位難度の技である。高難度の技で同様の考え方により手が増えられたのは「前方かかえ込み2回宙返りひねり」がE難度からD難度へ、「前方屈身2回宙返りひねり」がF難度からE難度へ、それぞれひねりのない一段階低い技へと統合されたのみである。

低難度技での技の統合はジュニア層や初級者にとって演技構成を作成する上で選択する技が少なくなることになり、取り込む技の選択、構成の見直しに迫られるであろう。

一方、高難度技では、H難度に「前方伸身2回宙返り3/2ひねり(ザパタ2)」と、ゆかで初めてとなるI難度に「後方屈身3回宙返り(ナゴルニー)」が追加された。

「倒立から伸膝前転脚前拳支持経過閉脚倒立」は2017年版では脚前拳支持から脚を抜いたのち開脚をしながら倒立に収める捌きが許されていたが、2022年版では全経過、閉脚が条件となった。これにより今まで無価値な開脚による減点項目から免れていた特例が外された。

ゆかではタンブリングでの連続に組合せ加点が設けられており、2022年版でも組合せ加点は踏襲された。変更点としてDスコアの算出に関わる10技に数えられる技に限定されたこと、2回宙返りの技と直接連続された技、もしくは前・後方の伸身宙返りとの組み合わせによるD難度以上の技のみが組合せ加点を与えられることとなった。ひねりを伴った宙返りの高難度技による連続は組合せが与えられない。FIGの見解によると、ひねりを伴う高難度技の連続は審判員の負担になることを理由としてあげていたが、体操競技の発展からはやや逆行した設定であると言わざるを得ない。これにより、ひねり技の連続を得意としていた多くの日本選手には、新たな取り組みが必要となってくる。

2013年版で設けられていた対角線でのタンブリングの制限が、2022年版では少々形式が変わり復活した。2022年版では対角線で3回(1往復半)を繰り返して実施することができるが、これを超えての実施はニュートラルディタクションとして0.3の減点が科せられることとなった。ただし、仮に3回を超えて実施してもDスコアはそのまま認定される。

表2 ゆか 難度別による掲載された技数

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	合計
2017年版	29	28	18	14	9	8	4	2		112
2022年版	23	22	14	14	9	7	3	3	1	96

表 3 ゆか 難度表変更一覧

番号	変更項目	変更内容
1	枠の統合、難度変更	「前方かかえ込み 2 回宙返りひねり」が「前方かかえ込み 2 回宙返り」と統合し D 難度へ変更
2	枠の統合、難度変更	「前方屈身 2 回宙返りひねり」が「前方屈身 2 回宙返り」と統合し E 難度へ変更
3	難度変更	「前方かかえ込み 2 回宙返り 1 回ひねり」が E 難度へ変更
4	難度変更	「前方かかえ込み 2 回宙返り 3/2 ひねり」が F 難度へ変更
5	枠の統合	「前方伸身宙返り」と「前方伸身宙返りひねり」が統合
6	枠の統合	「前方伸身宙返り 1 回ひねり」と「前方伸身宙返り 3/2 ひねり」が統合
7	枠の統合	「後方伸身宙返り」と「テンゴ宙返り」が統合
8	枠の統合	「後方伸身宙返りひねり」と「後方伸身宙返り 1 回ひねり」が統合
9	枠の統合	「後方伸身宙返り 3/2 ひねり」と「後方伸身宙返り 2 回ひねり」が統合
10	追加	「後方屈身 3 回宙返り (ナゴルニー)」の追加 (I 難度)
11	技の変更	「閉脚 (開脚) 旋回 2 回」が「1 回」で A 難度に変更
12	削除	「後方倒立回転」・「背面支持臥から片足で蹴って倒立」の削除
13	削除	「ブレイクダンスの変形」の削除
14	削除	「前転から手を広げた開脚浮腰支持経過十字倒立」の削除
15	削除	「首 (頭) はね起きひねり倒立 (1 回ひねり背面支持臥)」の削除
16	削除	「1 回ひねり前転とび」の削除
17	削除	「前方伸身宙返り正面支持臥」の削除
18	削除	「片足踏み切り前方伸身宙返り」の削除
19	削除	「前方かかえ込み (屈身 or 伸身) 宙返り 1 回ひねり正面支持臥」の削除
20	削除	「後ろとびひねり前転とび」の削除
21	削除	「後ろとびひねり前方かかえ込み (屈身) 宙返り正面支持臥」の削除
22	追加	「前方伸身 2 回宙返り 3/2 ひねり (ザバタ 2)」の追加 (H 難度)
23	条件追加	「倒立から伸膝前転脚前拳支持経過閉脚倒立」全経過、閉脚とする

※ (公財) 日本体操協会 体操競技男子 2022 年版採点規則情報を元に加筆、修正を行った

2) あん馬

あん馬における技の登録数は 113 技であり、2017 年版採点規則の 128 技から 15 技の減少となっている (表 4)。難度表の変更は表 5 に示した。

着目すべき変更点として、正面横移動群と背面横移動群における同等の移動幅の捌きを伴う技を統合がされた。これにより今後は正面横移動と背面横移動の区別はなくなり、今まで認識されていた技の構造の分類が失われていくことにもなるであろう。大きな歴史的な変革である。

フロップ、コンバインは 1997 年版採点規則から採用されているあん馬独自のルールである。フロップを構成する技は A シュテクリ, B シュテクリ, 一把握上旋回の 3 技, コンバインにはこれに

表 4 あん馬 難度別による掲載された技数

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	合計
2017 年版	18	35	29	27	17	2				128
2022 年版	16	29	26	25	14	3				113

ロシアン転向技が加わる4技に限定されていたが、今回新たに「一腕上上向き270°転向（横向き～縦向き）」（以下：ベルトンチェリ）と「一腕上下向き270°転向（横向き～縦向き）」（以下：3/4ベズゴ）が追加された。これらを組み入れることによりさらなる難度の格上げが可能となり、コンバインでは最大でH難度まで高めることができるようになった。ただし、ベルトンチェリや3/4ベズゴを導入しても今までのフロップ、コンバインに0.1の格上げのみであるため、落下や複数の減点を伴うリスクを勘案すると、一腕上上向き全転向（ショーン）や一腕上下向き全転向（ベズゴ）を得意とする選手に限られる可能性も高いと考えられる。

あん馬の旋回技の始まりと終わりの姿勢は正面支持となっているが、今まで多くの特例が認め

表5 あん馬 難度表変更一覧

番号	変更項目	変更内容
1	難度変更、条件追加	「ドリッグス」がF難度へ変更 ※ホップ、正面支持隊が条件
2	枠の統合	「リーニン」と「ブライアン」が統合
3	枠の統合	「馬端縦向き旋回1/4ひねり横向き支持」と「馬端横向き旋回1/4ひねり縦向き支持」が統合
4	枠の統合	「馬端縦向き旋回ひねり」と「馬端横向き旋回ひねり」が統合
5	枠の統合	「両手を挟んで旋回1回ひねり（ケイハ1）」と「両手を挟んで外向き旋回1回ひねり（2回以内の旋回で）（ケイハ5）」が統合
6	枠の統合、難度変更	「逆交差倒立」と「正交差1/4ひねり倒立1/4ひねり逆把手に片腕支持逆交差入れ」が統合しC難度へ変更
7	枠の統合、難度変更	「開脚旋回縦向き3/3前移動」が「マジヤール」と統合しD難度へ変更
8	枠の統合、難度変更	「開脚旋回縦向き3/3後ろ移動」が「シバド」と統合しD難度へ変更
9	追加	「縦向き前移動（両手を越えて馬端～馬端）」の追加（E）
10	追加	「馬端横向き支持からロシアン630°（以上）転向移動（3/3部分）」の追加（D）
11	削除	「（開脚）支持から後ろ抜き倒立、下ろして閉脚（開脚）旋回」の削除
12	削除	「セラスライ」と「セラスライ2」の削除
13	削除	「（開脚）旋回倒立、下ろして開脚支持」の削除
14	削除	「背面とび横移動倒立経過、下ろして開脚支持」の削除
15	削除	「下向き逆移動（orDSA）倒立経過、下ろして開脚支持」の削除
16	削除	「把手上上向きとび転向」の削除
17	削除	「下向きとび転向（スイスドゥーブル）」の削除
18	技の統合	「正面横移動」と「背面横移動」と統合 A 難度
19	技の統合	「正面横移動連続（馬端～馬端）」と「背面横移動連続（馬端～馬端）」が統合
20	技の統合	「正面とび横移動」と「背面とび横移動」が統合
21	技の統合	「正面横移動連続（馬端～馬端：あん部馬背着手）」と「背面横移動連続（馬端～馬端：あん部馬背着手）」が統合
22	技の統合	「正面とび横移動連続（馬端～馬端）」と「背面とび横移動連続（馬端～馬端）」が統合
23	技の統合	「1回の旋回で正面横移動（馬端から両手を越えて逆馬端）」と「2回の旋回で背面横移動（馬端馬背から両手を越えて逆馬端馬背）」が統合
24	技の統合	「正面とび横移動（馬端～馬端）」と「背面とび横移動（馬端～馬端）」が統合
25	条件変更	「一手を挟んで横向き旋回1回ひねり（2回以内の旋回で）」 “一手を挟む”を追加
26	技の統合	「馬端旋回1回ひねり（2回以内の旋回で）」 縦向きと横向きが統合
27	条件変更	「1回の旋回で正面横移動（馬端1・2から逆馬端4・5へ移動）」 D 難度

※（公財）日本体操協会 体操競技男子2022年版採点規則情報を元に加筆、修正を行った

られていた。FIGは2019年に馬端横向き正面支持から、両足入れて1/4上向き転向しながら縦向き背面支持からのウ・グオニアンを認めると発表した*7)が、2022年版採点規則では1/4上向き転向後の横向きの正面支持からを技の始まりとして「馬端横向き支持からロシアン630°(以上)転向移動(3/3部分)」(D難度)を新しく設けた。

この考えは、同様の捌きとなるロスにも適用されることになり、この場合は「上向き転向」のA難度と判定することになる。

2017年版採点規則では開脚旋回による縦向き旋回3部分移動が前後移動ともにE難度として独立していたが、今回は閉脚と同枠のD難度に統合された。一方、縦向きとび前移動(馬端～馬端)(以下、ドリッグスと記す)は、“とび”の局面を判断するため、正面支持隊の姿勢を求めているが、これを要求する捌きは、F難度に設定され、要求せずに馬端から馬端へと移動する捌きはE難度として独立して枠が与えられた。

他には、特別な繰り返し制限として2017年版からの踏襲も含め以下の8つの条件が示された。

- ①縦向き3部分移動技の制限として対象8技のうち、実施可能な技は2技とする
- ②ロシアン転向技は2回までとする。さらに条件として同じ部位(馬端馬背、一把手上、あん部馬背)で実施された転向度数が違うロシアン技の場合、難度の高い技一技のみが認定される。ただし、演技中間と終末技が同じ部位で実施されたロシアン転向技の場合は、終末技のロシアン転向の転向度数が少なくても優先することになる。
- ③交差または旋回からの倒立技は終末技を除き、2回まで実施可能とする
- ④ロシアン転向移動技は対象技が7技あるうち、2技までとする
- ⑤ひねりを伴う3部分移動技は4技あるうち、2技までとする
- ⑥シュピンドル(1回)ひねり技は6技あるうち、2技までとする
- ⑦ベズゴ系の技はフロップ、コンバイン、倒立位を含めて2回までとする
- ⑧ショーン系の技はフロップ、コンバイン、倒立位を含めて2回までとする

これらの条件は同じ系統の技のみで演技の大半を占める状況を抑制し、多種多様な技を導入させることには一定の効果があるかもしれない。しかし、条件が多くなるにつれ、結果的に演技構成のモノトニー化が促進されることも想像される。

難度の格上げとして、「1回の旋回で正面横移動(馬端1-2から逆馬端4-5)」がC難度からD難度に格上げされた。この技は縦向き旋回移動とは比較して向きのズレによる大きな減点が伴わないこと、旋回の数少なく実施できることなどから、今後多くの選手が取り掛かる可能性が高いと推察される。

3) つり輪

つり輪における登録数は149技であり、2017年版採点規則の157技から8技の減少となっている(表6)。難度表の変更は表7に示した。

正面水平懸垂から繋げられるグループⅡの力技がすべて削除された。これは、正面水平懸垂後に繋げる動きに曖昧な捌きが多いこと、またその際の姿勢不良が際立つこと、ひとつの技として

表6 つり輪 難度別による掲載された技数

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	合計
2017年版	20	27	36	37	25	10	1	1		157
2022年版	20	26	30	33	28	10	1	1		149

融合が図りにくいことなどが要因であると考えられる（表7，番号16～20）。

終末技では「ケステ」とその関連の技が削除された。これらは現代の競技会で実施されることが無く，つり輪の発展からは逸れていることが考えられる。

難度の設定変更では，「開脚水平支持（2秒）」がB難度からA難度に格下げされ，関連する技においても全て一段階ずつ格下げされた。2019年9月のドラフト版第1版では，これらはすべて削除する技とされていたが，筆者らにより成長過程にある選手のためには残すべきであることをFIGへ提言したことにより，削除は免れた。

表7 つり輪 難度表変更一覧

番号	変更項目	変更内容
1	難度変更	「開脚水平支持（2秒）」がA難度に変更
2	難度変更	「ほん転逆上がり開脚水平支持（2秒）」がB難度に変更
3	難度変更	「後ろ振り上がり開脚水平支持（2秒）」がB難度に変更
4	難度変更	「ほん転逆上がり十字倒立（2秒）」がE難度に変更
5	難度変更	「後ろ振り上がり十字倒立（2秒）」がE難度に変更
6	難度変更	「後方け上がり十字倒立（2秒）」がE難度に変更
7	難度変更	「ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり中水平支持（2秒）」がE難度に変更
8	枠の分化	「バランディン」と「バランディン3」が別枠に変更
9	枠の統合、難度変更	「前方屈身（伸身）宙返りひねり下り」が「前方屈身（伸身）宙返り下り」と統合しA難度に変更
10	枠の統合、難度変更	「後方屈身（伸身）宙返りひねり下り」が「後方屈身（伸身）宙返り下り」と統合しA難度に変更
11	枠の分化、難度変更	「前方屈身（伸身）宙返り1回ひねり下り」がB難度に変更（3/2ひねりは変更無し）
12	削除	「背面懸垂前振り上がり支持前方回転振り出し懸垂後ろ振り（ショラニー）」の削除
13	削除	「懸垂（支持）後ろ振り出し、背面懸垂前振り上がり（リーニン・リーニン2）」の削除
14	削除	「前方屈身車輪倒立経過」の削除
15	削除	「支持後ろ振り前方かかえ込み宙返り支持」の削除
16	削除	「伸腕伸身正面水平懸垂経過十字倒立（2秒）」（ペトロウニアス）の削除
17	削除	「伸腕伸身正面水平懸垂経過十字懸垂（2秒）」（ピネダ）の削除
18	削除	「伸腕伸身正面水平懸垂経過脚上十字懸垂（2秒）」（ツカハラ2）の削除
19	削除	「伸腕伸身正面水平懸垂経過水平支持（2秒）」（ファム）の削除
20	削除	「伸腕伸身正面水平懸垂経過中水平支持（2秒）」（バブサー）の削除
21	削除	「脚前拳支持から伸腕屈身力十字倒立（2秒）」の削除
22	削除	「リーニン（リーニン2）から脚上十字懸垂2秒」の削除
23	削除	「リーニン（リーニン2）から十字（脚前拳十字）懸垂2秒」の削除
24	削除	「後方け上がり開脚水平支持（2秒）」の削除
25	削除	「後ろ振上がり後方かかえ込み宙返り下り（ケステ）」の削除
26	削除	「後ろ振り上がり後方屈身（伸身）宙返り下り」の削除
27	削除	「後ろ振り上がり後方伸身宙返り1回ひねり下り」の削除
28	条件変更	「後方け上がり支持」（A）→「後方屈腕け上がり支持」屈腕を追記
30	条件変更	「後方伸腕け上がり支持」（B）→「後方け上がり支持」伸腕を削除
31	条件変更	「後方伸身支持回転倒立（2秒）」（B）→「後方屈腕伸身支持回転倒立（2秒）」
32	条件変更	「ゆっくりと前方屈身支持回転」（A）→「ゆっくりと前方屈腕伸身支持回転」屈腕を追記
33	条件変更	「ゆっくりと前方伸身支持回転」（B）→「ゆっくりと前方屈腕伸身支持回転」屈腕を追記
34	追加	「懸垂から伸腕伸身倒立（2秒）」E難度

※（公財）日本体操協会 体操競技男子2022年版採点規則情報を元に加筆，修正を行った

高難度技では、「ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり中水平支持（2秒）」がF難度からE難度へ格下げとなった。この技は世界の強豪選手のほとんどが実施している技であるため多くの選手がDスコアを0.1下げることになる。

一方で終末局面が十字倒立になる3技（表7、番号4、5、6）は一段階難度が格上げとなったことにより、多くの選手が取り組んでいくと予想される。

つり輪の条項には以下の項目が追記された。

「振動や引き上げからの力静止技において、最終静止姿勢よりも肩や体の位置が上がってはならない。最終静止姿勢からの逸脱が45°を超える場合は、その価値は認められず、0.5の減点となる。その後、最終的な静止姿勢がみられた場合はその技は認められる」。※5) .80p Article 12.2.3.3を抜粋し翻訳

これにより、2017年版採点規則では「輪の高さで前方宙返り直接十字（脚前拳十字）懸垂（2秒）」（以下、ホンマ十字懸垂と記す）を実施した際、肩が高い位置から持ち込まれた場合、難度は不認定とされていた判定が、2022年版採点規則では十字懸垂のB難度が認定されることとなった。ただし、技のグループがⅢからⅡへと変更になるため、他に実施されている技との“特別な繰り返し”に抵触する可能性があり、注意を要する。

4) 跳馬

跳馬における技の登録数は94技であり、2017年版採点規則の99技から5技の減少となっている（表8）。価値点の変更は生じていない。

削除された技は側方系の入りから1/4ひねり戻す跳越技、およびその発展技（2技）、第二局面で姿勢の変化を伴う跳越技、およびその発展技（3技）である（表9）。これらは、現在、実施を見ることがなく、選手が取り組む段階的な技の進化の過程からは逸れていることからの判断だと考えられる。

跳越グループの4つの分類は大きな改変がなされた。2017年版までは第一局面での入りの捌きに

表8 跳馬 価値点別による掲載された技数

価値点	1.6	1.8	2.0	2.2	2.4	2.6	2.8	3.0	3.2	3.4	3.6	3.8
2017年版	3	4	4	5	8	3	6	4	6	2	7	3
2022年版	3	4	4	5	7	3	5	4	6	2	7	3

価値点	4.0	4.2	4.4	4.6	4.8	5.0	5.2	5.4	5.6	5.8	6.0	合計
2017年版	6	2	4	2	4	2	6	3	8	2	5	99
2022年版	5	2	3	2	3	2	6	3	8	2	5	94

表9 跳馬 難度表変更一覧

番号	変更項目	変更内容（2017年版で設定されていた価値点）
1	削除	「前転とび1回ひねり前方かかえ込み宙返り（ベールント）」の削除（価値点4.0）
2	削除	「前転とび1回ひねり前方屈身宙返り（レーム）」の削除（価値点4.4）
3	削除	「前転とび1回ひねり前方屈身宙返りひねり（アリカン）」の削除（価値点4.8）
4	削除	「側転とび1/4ひねり前方かかえこみ宙返り」の削除（価値点2.4）
5	削除	「側転とび1/4ひねり前方屈身宙返り」の削除（価値点2.8）

※（公財）日本体操協会 体操競技男子 2022年版採点規則情報を元に加筆を行った

より分類されていたが、2022年版では、前方系、側方系、ユルチェンコ系の3系統を3つの異なったグループに分類し、さらに前方系、および側方系における技のうち第二局面において1回宙返りに1回以上のひねりが加わる技を抽出し、新たな1つのグループとして整理された。

これは第二局面でのひねり度数が増すほどに第一局面における前方系と側方系の入りの捌きが同化し、区別が困難になっていた問題を解消するのに役立つ方策である。

5) 平行棒

平行棒における技の登録数は177技であり、2017年版採点規則の178技から1技の減少となっている(表10)。

技数の減少は軽微であるが難度の格上げや格下げ、追加や削除など24項目での変更が確認された(表11)。

表10 平行棒 難度別による掲載された技数

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	合計
2017年版	17	40	42	36	27	9	7			178
2022年版	15	35	41	34	30	15	7			177

表11 平行棒 難度表変更一覧

番号	変更項目	変更内容
1	難度変更	「車輪ディアミドフ(単棒倒立)」がE難度に変更
2	難度変更	「前振り上がり1/4ひねり単棒倒立」は「ほん転倒立1/4ひねり単棒横向き倒立」としてC難度に変更
3	難度変更	「車輪ディアミドフ(1/4)ひねり」がF難度に変更
4	難度変更	「車輪ディアミドフ単棒倒立 ※ヒーリー系の技へつなげた場合」がF難度に変更
5	難度変更	「前方かかえ込み2回宙返りひねり下り」・「後ろ振りひねり後方かかえ込み2回宙返り下り」がE難度に変更
6	難度変更	「前方屈身2回宙返りひねり下り」がF難度に変更
7	難度変更	「棒端、懸垂前振り後方屈身2回宙返り下り」がD難度に変更
8	難度変更	「棒端、懸垂前振り後方かかえ込み2回宙返り下り」がC難度に変更
9	難度変更	「棒端、懸垂前振り後方かかえ込み2回宙返り1回(1/2)ひねり下り」E難度に変更
10	枠の統合	「正倒立ひねり」と「逆倒立ひねり」が統合
11	枠の統合、難度変更	「棒下宙返りひねり(1/4)倒立」が「棒下宙返り倒立」と統合してD難度に変更
12	枠の統合、難度変更	「前方屈身(伸身)宙返りひねり下り」が「前方屈身(伸身)宙返り下り」と統合しA難度に変更
13	枠の統合、難度変更	「後方屈身(伸身)宙返りひねり下り」が「後方屈身(伸身)宙返り下り」と統合しA難度に変更
14	追加	「前振り上がり3/4ひねり単棒倒立」の追加(F難度)
15	削除	「棒端、前方かかえ込み(屈身)宙返り懸垂」の「棒端」と「かかえ込み」の削除
16	削除	「棒端中向き(開脚)旋回1回」の削除
17	削除	「棒の中央(棒端外向き)で(開脚)旋回1回」の削除
18	削除	「棒端で下向き360°転向(デレサレ)」の削除
19	削除	「開脚旋回倒立」の削除
20	削除	「開脚旋回倒立ひねり」の削除
21	削除	「棒下宙返り背面倒立経過とび倒立(クシエラ/セレン)」の削除
22	削除	「横向き逆上がり倒立とび移行懸垂」の削除
23	削除	「横向き後方開脚浮腰回転倒立」の削除
24	追加	「横向き逆上がり倒立経過、3/4ひねり支持」(E難度)

※(公財)日本体操協会 体操競技男子2022年版採点規則情報を元に加筆、修正を行った

多くの選手が演技に組み入れている技として、「棒下宙返りひねり倒立」があげられる。2022年版ではこの技での手の握り替えの回数に制限が設けられ、2回以内で捌くことが求められることとなった。これにより、3回の握り替えが行われた実施は「棒下宙返り1/4ひねり倒立」と判定され、「棒下宙返り倒立」と同一技としてD難度で判定されることとなった。

終末技では、「前方かかえ込み2回宙返りひねり下り」が格下げとなり「前方かかえ込み2回宙返り下り」に統合されE難度に変更された。

一方、棒端、懸垂前振りからの後方2回宙返り下りの技群では、「棒端懸垂前振り後方かかえ込み2回宙返り下り」がC難度、これを“屈身”で実施した場合D難度、“後方かかえ込み2回宙返り1回ひねり下り”がE難度に1段階格上げされた。“後方かかえ込み2回宙返り2回ひねり下り”は前回と同じF難度に設定されている。2016年リオデジャネイロオリンピックで1名実施された以降、2017年版のサイクルでは2017、2018、2019年世界選手権、2021年のオリンピック東京大会において実施する選手はみられなかったが、今後、再び実施する選手が現れると予測される。

難度が格上げとなった技では、車輪からのディアミドフの技群が注目される。1段階の格上げではあるが、懸垂、車輪技を得意とする選手にはDスコアの向上を図る上で有効な技になると思われる。

1980年代から2000年代ごろまではよく見られた旋回技はすべて削除された。最近では実施する選手は皆無であり、現代の平行棒の演技には不要な技と判断されたようである。

6) 鉄棒

鉄棒における技の登録数は130技であり、2017年版採点規則の147技から17技の減少となっている(表12)。難度表の変更は表13に示した。

減少の一因として、手放し技にひねりを加えて難度を格上げする技は、ひねりを伴わないオリジナル技と同様に組み入れられたことがあげられる。これに関しては以前より同一技(棒)にすべきであるとの意見が多く挙げられていたが、それが実現することとなった。

技の判定様式で大きな変更が生じたのは、シュタルダーやエンドーからのひねりを伴う技を分割して個々の技としたことがあげられる。これにより今まで1つの技であったものが2つの技として数えられるため、技の実施数を増やさずに技数を増やすことが出来るという現象が起きることとなった。例外として「シュタルダーとび3/2ひねり片大逆手」(D難度)と「シュタルダーとび3/2ひねり大逆手」(E難度)の2技は分割にされず、1つの技として判定されることが踏襲された。

手放し技においては特別な繰り返し規則が設けられ、コバチ系とトカチュフ系はそれぞれ2回まで使用可能との制限が追加された。ただし、同じ系統の手放し技を連続した場合は、他にも単独で1回実施することが出来、合計で3技まで認められる。

組合せ加点では、D難度以上のアドラー系と連続されたD難度の手放し技の場合0.1、E難度以上の手放し技では0.2が与えられることとなった。

表 12 鉄棒 難度別による掲載された技数

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	合計
2017年版	17	31	34	31	15	8	9	1	1	147
2022年版	16	27	32	25	12	7	9	1	1	130

表 13 鉄棒 難度表変更一覧

番号	変更項目	変更内容
1	棒の統合、難度変更	「マルケロフひねり片大逆手後ろ振り上がり倒立」と「後ろ振り上がり開脚とび越しひねり懸垂」が統合し C 難度に変更
2	棒の統合、難度変更	「伸身マルケロフ」と「ヤマワキひねり片大逆手後ろ振り上がり倒立」が統合し C 難度に変更
3	棒の統合、難度変更	「リンチ」が「トカチェフ」と統合し C 難度に変更
4	棒の統合、難度変更	「サミログ」が「屈身トカチェフ」と統合し C 難度に変更
5	棒の統合、難度変更	「モズニク」が「伸身トカチェフ」と統合し D 難度に変更
6	棒の統合、難度変更	「ピアッティひねり」が「ピアッティ」と統合し D 難度に変更
7	棒の統合、難度変更	「キエルコフスキー」が「伸身ピアッティ」と統合し E 難度に変更
8	棒の分化	「トカチェフ」と「屈身トカチェフ」が別棒に変更
9	棒の分化、難度変更	「閉脚エンドー」が C 難度に変更（「エンドー」は B 難度で変更無し）
10	棒の分化、難度変更	「閉脚シュタルダー」が C 難度に変更（「シュタルダー」は変更無し）
11	棒の分化、難度変更	「閉脚シュタルダーとび逆手持ち換え倒立」が C 難度に変更（開脚は B 難度で変更無し）
12	棒の分化、難度変更	「大逆手閉脚エンドー」が D 難度に変更（開脚は C 難度で変更無し）
13	追加	「屈身ピアッティひねり」の追加（屈身ピアッティと同棒）
14	追加	「後方屈身 2 回宙返り下り」の追加（かかえ込みと同棒）
15	削除	「後方とび車輪 2 回ひねり」の削除
16	削除	「足裏支持回転からのピアッティ」が削除
17	削除	「足裏支持回転からの伸身ピアッティ」の削除
18	削除	「足裏支持回転からの伸身ピアッティ 1 回ひねり」の削除
19	削除	「シュタルダーひねり直ちにひねりとび越し懸垂（ヤンセン）」の削除
20	削除	「け上がり倒立ひねり」の削除
21	削除	「け上がり倒立 1 回ひねり片大逆手」の削除
22	削除	「け上がり倒立 1 回ひねり大逆手」の削除
23	削除	「ワイラー 1 回ひねり片大逆手」の削除
24	削除	「ワイラー 1 回ひねり大逆手」の削除
25	削除	「ワイラーひねり倒立」の削除
26	削除	「懸垂振り出しひねり倒立」・「後方浮支持回転ひねり倒立」の削除
27	削除	「懸垂振り出しひねり大逆手」・「後方浮支持回転ひねり大逆手」の削除
28	削除	「懸垂振り出しとび 1 回ひねり倒立」・「後方浮支持回転とび 1 回ひねり倒立」の削除
29	削除	「エンドーひねり倒立」の削除
30	削除	「エンドー 1 回ひねり片大逆手」の削除
31	削除	「エンドー 1 回ひねり大逆手」の削除
32	削除	「シュタルダーとび 1 回ひねり倒立」の削除
33	削除	「シュタルダーひねり倒立」の削除
34	削除	「シュタルダーひねり大逆手」の削除
35	削除	「大逆手エンドー 1 回ひねり逆手(片大逆手) 倒立」の削除

※（公財）日本体操協会 体操競技男子 2022 年版採点規則情報を元に加筆，修正を行った

2. 2017年版採点規則による演技構成との比較, および演技構成上の指標

2017年版採点規則により採点されたオリンピック東京大会種目別決勝の演技構成が2022年版採点規則を適用するとどのようなDスコアの値になるのかを国際審判員の資格を有する筆者が検証を行った。

対象とした演技は、オリンピック東京大会、種目別決勝に進出した各種目8名の演技である。選手の掲載順は決勝における結果により上位順とした(表14)。

表 14 東京オリンピック種目別決勝進出者

ゆか

順位	Gymnast	Code
1	ZAPATA Rayderley	ESP
2	DOLGOPYAT Artem	ISR
3	XIAO Ruoteng	CHN
4	RYU Sunghyun	KOR
5	KARIMI Milad	KAZ
6	MOLDAUER Yul	USA
7	KIM Hansol	KOR
8	NAGORNY NIKITA	ROC

あん馬

順位	Gymnast	Code
1	WHITLOCK Max	GBR
2	LEE Chih Kai	TPE
3	KAYA Kazuma	JPN
4	BELYAVSKIY David	ROC
5	KAMEYAMA Kohei	JPN
6	YODER Alec	USA
7	Mc CLENAGHAN Rhys	IRL
8	SUN Wei	CHN

つり輪

順位	Gymnast	Code
1	LIU Yang	CHN
2	YOU Hao	CHN
3	PETROUNIAS Eleftherios	GRE
4	AIT SAID Samir	FRA
5	COLAK Ibrahim	TUR
6	ABLIAZIN Denis	ROC
7	ASIL Adem	TUR
8	ZANETTI Arthur	BRA

跳馬

順位	Gymnast	Code
1	SHIN Jeahwan	KOR
2	ABLIAZIN Denis	ROC
3	DAVTYAN Artur	ARM
4	YULO Carlos Edriel	PHI
5	NAGORNY NIKITA	ROC
6	ASIL Adem	TUR
7	ONDER Ahmet	TUR
8	SOUZA Caio	BRA

平行棒

順位	Gymnast	Code
1	ZOU Jingyuan	CHN
2	DAUSER Lukas	GER
3	ARICAN Ferhat	TUR
4	YOU Hao	CHN
5	BELYAVSKIY David	ROC
6	MIKULAK Samuel	USA
7	PAKHNIUK Petro	UKR
8	FRASER Joe	GBR

鉄棒

順位	Gymnast	Code
1	HASHIMOTO Daiki	JPN
2	SRBIC Tin	CRO
3	NAGORNY NIKITA	ROC
4	MALONE Brody	USA
5	BULL Tyson	AUS
6	KITAZONO Takeru	JPN
7	DEURLOO Bart	NED
8	KARIMI Milad	KAZ

2.1 ゆか

8演技全ての演技構成においてDスコアの減少がみられた(表15)。得点減少に関わる要因は3点である。一つ目は技の統合により実施された技が繰り返しに抵触し認定されないこと、二つ目は宙返りの連続が組合せの対象から除外され、加点が得られないこと、三つ目は難度値が下がった技があることがあげられる。

ZAPATA Rayderley 選手(ESP)の演技は最も規則改定の影響を受けており、1.1の減少が生じた。技の統合による影響では2技が抵触している。高難度技において統合および難度変更がなされた2技のうちの一つである「前方屈身2回宙返りひねり」を「前方屈身2回宙返り」(E難度)とともに実施していること、また、多くの選手が組み入れている「後方伸身宙返り3/2ひねり」と「後方伸身宙返り2回ひねり」(C難度)の実施が要因である。

ルール変更による影響が最も軽微な演技は、NAGORNYI Nikita 選手(ROC)であり、統合ならびに難度が格下げされた「前方屈身2回宙返りひねり」の0.1のみであった。ゆか唯一のI難度である「後方屈身3回宙返り」を実施していること、また2回宙返り技との連続による組合せ加点を獲得していることもDスコアを高めている要因である。

最も高いDスコアはRYU Sunghyum 選手(KOR)の6.5であった。RYU 選手の演技は高難度のひねり技が多く取り入れられた演技構成である。組合せ加点はないが、この演技構成を基本とし、「後方伸身宙返り3回ひねり」を「後方伸身宙返り4回ひねり」に、また「前方伸身宙返り2回ひねり」を「前方伸身宙返り5/2ひねり」に難度を向上させることができれば、さらにDスコアを高めることが出来る。

組合せ加点を獲得した演技はZAPATA 選手とNAGORNYI 選手の2名のみであり、いずれも2回宙返り技との連続による加点であった。組合せ加点が得られるもう一つの前、または後の伸身宙返り(B難度)との組合せは、B難度として10技に含めなければならない条件を考えると、組合せ加点を得るよりも個々の宙返り技のひねり度数を増やして難度値点を高くすること、また前方伸身宙返りを使用する場合は着地の安定性を鑑み、さらにひねりを加えて連続技の2つ目に起用する方が、選手にとっては得策である可能性が高い。とくに高難度技を多く取り入れ、種目別決勝を目指す演技では、その傾向が強くなると予想され、前後の伸身宙返りとの組合せ加点は利用価値が低くなると推測される。

8演技の全てで4回を超えた対角線の連続使用が見られた。これは、2022年版採点規則で設定された対角線3回までの制限に抵触することになる。この減点を回避しながらDスコアを高めるためにはサイドラインの短い距離で如何にして高難度技を実施するかを検討する必要があるであろう。あるいは対角線3回を連続使用した後にサイドラインをもう一方の対角線へ移動するためだけを目的に、低難度技や体操的な捌きによる実施にて素早く移動する策を講じる演技も現れる可能性も考えられる。

ゆかの演技時間の制限は70秒から75秒へと延長された。その目的は宙返り技の集合体だけとなる演技ではなく、動きの美しさ、また正確さの表現などを求めたものであるが、この5秒をどのように有効利用するかは選手に委ねられた課題である。宙返り技を行う前の2秒以上の静止は減点の対象となるため、体操的な捌きによる表現を組み入れながら、呼吸を整え、次の技への準備を行う工夫が求められる。静止技に関しては、開脚座から行う伸腕屈身力十字倒立、または伸腕屈身力倒立において2秒静止が求められていない開脚座を意図して静止する捌きが増えることも想像される。

表 15 東京オリンピック種目別決勝 ゆか演技構成

1位..DOLGOPYAT Artem (ISR)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	前転とび				A	II	
2	前方2回宙返り3/2ひねり(以降ザバタ)	G	II		F	II	
3	前方伸身宙返り1回ひねり	C	II		C	II	
4	前方伸身宙返り5/2ひねり	E	II	0.1	E	II	
5	後方かかえ込み2回宙返り3回ひねり(以降リ・ジャンク)	G	III		G	III	
6	後方伸身宙返り5/2ひねり	D	III		D	III	
7	前方伸身宙返り2回ひねり	D	II	0.2	D	II	
8	後方伸身宙返り3/2ひねり	D	III		C	III	
9	前方伸身宙返り3/2ひねり	C	II				くり返し
10	フェドルチェンコ	C	I		C	I	
11	後ろとびひねり前方かかえ込み2回宙返りひねり	D	IV		D	IV	
12							
Dスコア		6.6			6.0		

2位.ZAPATA Rayderley (ESP)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	前転とび				A	II	
2	ザバタ	G	II		F	II	
3	後方伸身宙返り3/2ひねり	C	III		C	III	
4	前方屈身2回宙返り	E	II	0.1	E	II	0.1
5	前方屈身2回宙返りひねり	F	II				くり返し
6	前方かかえ込み2回宙返りひねり	E	II		D	II	
7	後方伸身宙返り2回ひねり	C	III				くり返し
8	前後開脚				A	I	
9	開脚座から伸腕屈身力十字倒立	C	I		C	I	
10	後方伸身宙返り5/2ひねり	D	III		D	III	
11	前方伸身宙返り1回ひねり	C	II	0.1	C	II	
12	後方伸身2回宙返り	D	IV		D	IV	
Dスコア		6.6			5.5		

3位..XIAO Ruoteng (CHN)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	前方伸身宙返り5/2ひねり	E	III		E	II	
2	後方伸身宙返り7/2ひねり	E	III		E	III	
3	前方伸身宙返りひねり	B	II	0.1	B	II	
4	後方かかえ込み2回宙返り2回ひねり	E	III		E	III	
5	後方伸身宙返り5/2ひねり	D	III		D	III	
6	前方伸身宙返り2回ひねり	D	II	0.2	D	II	
7	シュビンデル・ゴゴラーゼ	D	I		D	I	
8	ゴゴラーゼ	C	I		C	I	
9	後方伸身宙返り2回ひねり	C	III		C	III	
10	後方伸身宙返り3回ひねり	D	IV		D	IV	
Dスコア		6.2			5.9		

4位..RYU Sunghyum (KOR)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	ザバタ	G	II		F	II	
2	前方伸身宙返り1回ひねり	C	II		C	II	
3	前方伸身宙返り3回ひねり	F	II	0.1	F	II	
4	前方屈身2回宙返りひねり	F	II		F	II	
5	後方かかえ込み2回宙返り2回ひねり	E	III		E	III	
6	後方伸身宙返り5/2ひねり	D	III		D	III	
7	前方伸身宙返り2回ひねり	D	II	0.2	D	II	
8	フェドルチェンコ	C	I		C	I	
9	後方伸身宙返り3回ひねり	D	III		D	III	
10	後方伸身宙返り7/2ひねり	E	IV		E	IV	
Dスコア		7.0			6.5		

5位..KARIMI Milad (KAZ)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	前転とび				A	II	
2	前方かかえ込み2回宙返りひねり	E	II		D	II	
3	後方伸身宙返り7/2ひねり	E	III		E	III	
4	前方伸身宙返り3/2ひねり	C	II	0.1	C	II	
5	前方伸身宙返り1回ひねり	C	II				くり返し
6	前方伸身宙返り5/2ひねり	E	II		E	II	
7	後方かかえ込み2回宙返り2回ひねり	E	III		E	III	
8	開脚座から伸腕屈身力十字倒立	C	I		C	I	
9	後方伸身宙返り5/2ひねり	D	III		D	III	
10	前方伸身宙返り2回ひねり	D	II	0.2	D	II	
11	後方伸身宙返り3回ひねり	D	IV		D	IV	
Dスコア		6.4			5.8		

6位..MOLDAUER Yul (USA)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	前方伸身宙返り5/2ひねり	E	III		E	II	
2	後ろとびひねり前方かかえ込み2回宙返りひねり	D	III		D	III	
3	前方伸身宙返り2回ひねり	D	II		D	II	
4	前方伸身宙返り1回ひねり	C	II	0.1	C	II	
5	開脚座回270°以上ひねり直接倒立(2回の旋回で)	C	I		C	I	
6	後方伸身宙返り5/2ひねり	D	III		D	III	
7	前方伸身宙返りひねり	B	II	0.1	B	II	
8	後方伸身宙返り2回ひねり	C	III		C	III	
9	後方伸身宙返り3回ひねり	D	IV		D	IV	
10							
11							
Dスコア		5.4			5.2		

7位..NAGORNYY Nikita (ROC)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	後方屈身3回宙返り	I	III		I	III	
2	前方屈身2回宙返りひねり	F	II		E	II	
3	前方伸身宙返り2回ひねり	D	II		D	II	
4	前方かかえ込み2回宙返り	D	II	0.2	D	II	0.2
5	後方伸身宙返り5/2ひねり	D	III		D	III	
6	前方かかえ込み宙返りひねり	A	II		A	II	
7	後方伸身宙返り3/2ひねり	C	III		C	III	
8	前方伸身宙返り3/2ひねり	C	II		C	II	
9	開脚座から伸腕屈身力十字倒立	C	I		C	I	
10	後方かかえ込み2回宙返り2回ひねり	E	IV		E	IV	
Dスコア		6.4			6.3		

8位..KIM Hansol (KOR)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	前方屈身2回宙返りひねり	F	II		E	II	
2	前方かかえ込み2回宙返りひねり	E	II		D	II	
3	前方伸身宙返り1回ひねり	C	II		C	II	
4	前方伸身宙返り5/2ひねり	E	II	0.1	E	II	
5	後方伸身宙返り7/2ひねり	E	III		E	III	
6	後方伸身宙返り5/2ひねり	D	III		D	III	
7	前方伸身宙返り2回ひねり	D	II	0.2	D	II	
8	ロシアン転向	A	I		A	I	
9	開脚座から伸腕屈身力十字倒立	C	I		C	I	
10	後方伸身宙返り3回ひねり	D	IV		D	IV	
Dスコア		6.3			5.8		

2.2 あん馬

8演技全ての演技構成においてDスコアに減少がみられた(表16)。

得点減少に関わる要因は4点である。

一つ目は、5名の選手が「逆交差1/4ひねり一手上倒立経過、下ろして開脚支持」を実施しているが、難度変更によりC難度へ格下げとなり0.1の減少が生じている。

二つ目は、開脚旋回による縦向き3部分移動の難度の格下げによる影響であり、4演技が該当する。そのうち3演技は前・後とも組み入れており、0.2の減少が生じた。

三つ目は、特別な繰り返しの制限による影響である。LEE Chih Kai選手(TPE)は「ボメルを挟んで横向き旋回1回ひねり」、また萱和磨選手(JPN)は「ロス(または同じ難度のトン・フェイ)」が抵触し除外となった。

四つ目は、技の解釈の変更による影響である。BELYAVSKIY David選手(ROC)は「ウ・グオニアン(E難度)」が「馬端横向き支持からロシアン630°転向移動(D難度)」, またYODER Alec選手(USA)は「ロス(D難度)」が「上向き正転向移動(A難度)」で判定となった。YODER選手の場合は「上向き正転向移動」がグループの配置も変更となったため、6技目の同一グループ制限に抵触し、得点算出の対象技が9技となっている。

最も高いDスコアはWHITLOCK Max選手(GBR)の6.8であった。その次が亀山耕平選手の6.6である。他の選手は6点前半であり、両選手とも大きなアドバンテージを有している。WHITLOCK

表 16-1 東京オリンピック種目別決勝 あん馬演技構成

1位.WHITLOCK Max(GBR)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	逆交差1/4ひねり一手上倒立経過、下ろして開脚支持	D	I	C	I
2	Gコンバイン	G	II	G	II
3	Eフリップ	E	II	E	II
4	ブスナリ	F	II	F	II
5	開脚旋回縦向き3/3前移動	E	III	D	III
6	開脚旋回縦向き3/3後ろ移動1回ひねり(2回以内の旋回で)	E	III	E	III
7	ロス	D	III	D	III
8	ウ・グオニアン	E	III	E	III
9	馬端馬背ロシアン1080°転向	D	II	D	II
10	DSA倒立450°ひねり3/3移動下り	E	IV	E	IV
Dスコア		7.0		6.8	

2位.LEE Chih Kai(TPE)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	逆交差1/4ひねり一手上倒立経過、下ろして開脚支持	D	I	C	I
2	横向き旋回			A	II
3	下向き逆移動倒立3/3移動下ろして旋回	E	II	E	II
4	ビネーロ	D	II	D	II
5	ケイハ I	F	II	F	II
6	アイヒホルン	E	II	E	II
7	ボメルを挟んで横向き旋回1回ひねり	D	II	くり返し抵触	
8	ウルジカ2	E	III	E	III
9	開脚旋回縦向き3/3前移動	E	III	D	III
10	開脚旋回縦向き3/3後移動	E	III	D	III
11	下向き逆移動倒立3/3移動下り	D	IV	D	IV
Dスコア		6.7		6.1	

3位.萱和磨(JPN)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	ブスナリ	F	II	F	II
2	横向き旋回			A	II
3	逆交差1/4ひねり一手上倒立経過、下ろして開脚支持	D	I	C	I
4	Eフリップ	E	II	E	II
5	Dコンバイン	D	II	D	II
6	トンフェイ	D	III	D	III
7	ウ・グオニアン	E	III	E	III
8	ロス	D	III	くり返し抵触	
9	開脚旋回縦向き3/3前移動	E	III	D	III
10	開脚旋回縦向き3/3後移動	E	III	D	III
11	DSA倒立3/3移動下り	D	IV	D	IV
Dスコア		6.6		6.0	

4位.BELYAVSKIY David(ROC)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	逆交差1/4ひねり一手上倒立経過、下ろして開脚支持	D	I	C	I
2	ショーン	E	II	E	II
3	Eコンバイン	E	II	E	II
4	ウ・グオニアン 馬端横向き支持からロシアン630°転向移動	E	III		D III
5	ロス	D	III	D	III
6	縦向き旋回1回ひねり	D	II	D	II
7	Eフリップ	E	II	E	II
8	マジヤール移動	D	III	D	III
9	シバド移動	D	III	D	III
10	DSA倒立3/3移動下り	D	IV	D	IV
Dスコア		6.4		6.2	

表 16-2 東京オリンピック種目別決勝 あん馬演技構成

5位. 亀山耕平 (JPN)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	リーニン	D	I	D	I
2	ショーシ	E	II	E	II
3	ブスナリ	F	II	F	II
4	開脚旋回縦向き3/3前移動	E	III	D	III
5	開脚旋回縦向き3/3後ろ移動	E	III	D	III
6	Eコンバイン	E	II	E	II
7	Eフロップ	E	II	E	II
8	ウ・グオニアン	E	III	E	III
9	ロス	D	III	D	III
10	DSA倒立3/3移動下り	D	IV	D	IV
Dスコア		6.8		6.6	

6位. YODER Alec (USA)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	正交差倒立	D	I	D	I
2	ショーシ	E	II	E	II
3	ベズゴ	E	II	E	II
4	Eフロップ	E	II	E	II
5	Dコンバイン	D	II	D	II
6	ロス 上向き正転向移動(2022年版)	D	III		II
7	馬端縦向き旋回1回ひねり	D	II	D	II
8	マジヤール移動	D	III	D	III
9	シンド移動	D	III	D	III
10	DSA倒立450°ひねり3/3移動下り	E	IV	E	IV
Dスコア		6.4		6.0	

7位. Mc CLENAGHAN Rhys (IRL)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	逆交差1/4ひねり一把握上倒立経過、下ろして開脚支持	D	I	C	I
2	Gコンバイン	G	II	G	II
3	Eフロップ	E	II	E	II
4	あん馬馬背下向き(ロシアン)1080°転向	E	II	E	II
5	一把握上縦向き旋回	B	II	B	II
6	マジヤール移動	D	III	D	III
7	シンド移動	D	III	D	III
8	ウ・グオニアン	E	III	E	III
9	馬端馬背ロシアン1080°転向	D	II	D	II
10	DSA倒立3/3移動下り	E	IV	E	IV
Dスコア		6.4		6.2	

8位. SUN Wei (CHN)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	逆交差1/4ひねり一把握上倒立経過、下ろして開脚支持	D	I	C	I
2	リーニン	D	I	D	I
3	Eフロップ	E	II	E	II
4	Eコンバイン	E	II	E	II
5	ウ・グオニアン	E	III	E	III
6	馬端馬背ロシアン1080°転向	D	II	D	II
7	ロス	D	III	D	III
8	マジヤール移動	D	III	D	III
9	シンド移動	D	III	D	III
10	DSA倒立3/3移動下り	D	IV	D	IV
Dスコア		6.3		6.2	

選手がさらにDスコアを高めると仮定した場合、演技の中で唯一のC難度である「逆交差1/4ひねり一把握上倒立経過、下ろして開脚支持」を「リーニン」(D)に替えること、またはベルトンチェリや3/4ベズゴを組み入れたフロップ、コンバインへの変更も選択肢としては考えられるが、体力や動きの安定性を含めた演技の遂行力を考えた場合、得策であるとは言い難い。今後の動向を注視していきたい。

8選手がグループのI以外ではD難度以上の技で構成を組むことが可能な競技力を有すると思われるが、より高い難度の技を組み入れるかどうかは個々の選手の得意とする系統の技の選択による。ただし、特別な繰り返しの制限があるため、技の選択には注意を要するであろう。

あん馬の演技を評価の観点から考えた場合、縦向き3部分移動技は角度逸脱による減点を伴う可能性が高いため、それが生じにくい「1回の旋回で正面横移動(馬端1-2から逆馬端4-5)」(D)を組み入れることは選択肢として有効であると考えられる。

2.3 つり輪

つり輪では8演技全ての演技構成で0.1の減少が生じた。得点減少に関わる要因は1点であり、F難度からE難度へ格下げとなった「ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり中水平支持」による影響である(表17)。

8名のDスコアの差異はYOU Hao選手(CHN)の6.5からASIL Adem選手(TUR)の6.1までの

0.4であり、他の種目よりも僅差であった。高いDスコアを有する選手は十字倒立系の技を組み入れている、または終末技で高難度技を実施している傾向がみられる。ZANETTI Arthur選手（BRA）が終末技で後方3回宙返り下り（G難度）を実施したが、このように終末技で高いDスコアを目指す方向性は今後も増えると予測される。

2022年版採点規則では終末局面が十字倒立になる3技で難度の格上げがなされたので、組み入れを検討する選手が増えると思われるが、捌きの状況によっては実施減点が伴い、結果的に得点が減少する可能性も高い。十字倒立の理想像はLIU Yang選手の（CHN）捌きであるが、腕が水平になるまで身体を下した実施は、習得が非常に困難であると思われる。

終末局面が「開脚水平支持(2秒)」で静止する技を組み入れている選手は多く見られ、オリンピック東京大会団体出場の日本選手4名は全員が実施している。2022年版採点規則に対応するためには水平支持へ変更する、あるいは他の技を組み入れる対策が必要であるが、これは4選手のみならず日本選手全体の課題と言える。

2022-2024国際審判講習では、つり輪の採点が技の認定だけでなく、動きの正確性においても非常に厳格に判定され、厳しい評価がなされていた。日本はつり輪を弱点としているが、現状のままでは諸外国チームにより差をつけられる可能性が高い。力技は一朝一夕に習得できるものではないため、オリンピックパリ大会までの期間を勘案し、有効な戦略となる強化トレーニング内容を立案・実施することが必要である。一案として、まずは減点が多少多くても必須と

表 17-1 東京オリンピック種目別決勝 つり輪演技構成

1位.LIU Yang(CHN)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり中水平支持	F	II	E	II
2	ヤン・ミンヨン	E	II	E	II
3	バランディン2	F	II	F	II
4	ジョナサン	D	I	D	I
5	輪の高さで前方宙返り直接十字懸垂	D	III	D	III
6	ヤマワキ	C	I	C	I
7	後ろ振り上がり中水平支持	E	III	E	III
8	ナカヤマ	D	II	D	II
9	前方車輪倒立	C	I	C	I
10	後方かかえ込み2回宙返り2回ひねり下り	E	IV	E	IV
Dスコア		6.5		6.4	

2位. YOU Hao(CHN)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	バランディン2	F	II	F	II
2	ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり中水平支持	F	II	E	II
3	後ろ振り上がり中水平支持	E	III	E	III
4	後方車輪倒立	C	I	C	I
5	オニール	E	I	E	I
6	アザリアン	D	II	D	II
7	ジョナサン	D	I	D	I
8	輪の高さで前方宙返り直接十字懸垂	D	III	D	III
9	前方車輪倒立	C	I	C	I
10	後方伸身2回宙返り2回ひねり下り	F	IV	F	IV
Dスコア		6.6		6.5	

3位.PETROUNIAS Eleftherios(GRE)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	ヤン・ミンヨン	E	II	E	II
2	ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり中水平支持	F	II	E	II
3	後ろ振り上がり中水平支持	E	III	E	III
4	後方車輪倒立	C	I	C	I
5	後ろ振り上がり水平支持	D	III	D	III
6	ナカヤマ	D	II	D	II
7	輪の高さで前方宙返り直接十字懸垂	D	III	D	III
8	ジョナサン	D	I	D	I
9	前方車輪倒立	C	I	C	I
10	後方かかえ込み2回宙返り2回ひねり下り	E	IV	E	IV
Dスコア		6.3		6.2	

4位. AIT SAID Samir(FRA)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり倒立(中水平経過)	E	II	E	II
2	ヤン・ミンヨン	E	II	E	II
3	ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり中水平支持	F	II	E	II
4	前方車輪倒立	C	I	C	I
5	ジョナサン	D	I	D	I
6	後ろ振り上がり中水平支持	E	III	E	III
7	ナカヤマ	D	II	D	II
8	後ろ振り上がり水平支持	D	III	D	III
9	後方車輪倒立	C	I	C	I
10	後方伸身2回宙返り1回ひねり下り	D	IV	D	IV
Dスコア		6.3		6.2	

表 17-2 東京オリンピック種目別決勝 つり輪演技構成

5位.COLAK Ibrahim (TUR)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	ヤン・ミンヨン	E	II	E	II
2	ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり中水平支持	F	II	E	II
3	後ろ振り上がり水平支持	D	III	D	III
4	ヤマワキ	C	I	C	I
5	ジョナサン	D	I	D	I
6	後ろ振り上がり中水平支持	E	III	E	III
7	ナカヤマ	D	II	D	II
8	輪の高さで前方宙返り直接十字懸垂	D	III	D	III
9	前方車輪倒立	C	I	C	I
10	前方屈身2回宙返り下り	D	IV	D	IV
Dスコア		6.2		6.1	

6位.ABLIAZIN Denis (ROC)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	ヤン・ミンヨン	E	II	E	II
2	ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり中水平支持	F	II	E	II
3	後方け上がり中水平支持	E	III	E	III
4	ヤマワキ	C	I	C	I
5	ジョナサン	D	I	D	I
6	後ろ振り上がり水平支持	D	III	D	III
7	ナカヤマ	D	II	D	II
8	前方車輪倒立	C	I	C	I
9	後方車輪倒立	C	I	C	I
10	後方伸身2回宙返り2回ひねり下り	F	IV	F	IV
Dスコア		6.3		6.2	

7位.ASIL Adem (TUR)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり中水平支持	F	II	E	II
2	後方け上がり中水平支持	E	III	E	III
3	ナカヤマ	D	II	D	II
4	ヤマワキ	C	I	C	I
5	ジョナサン	D	I	D	I
6	輪の高さで前方宙返り直接十字懸垂	D	III	D	III
7	後ろ振り上がり水平支持	D	III	D	III
8	後方車輪倒立	C	I	C	I
9	前方車輪倒立	C	I	C	I
10	後方伸身2回宙返り2回ひねり下り	F	IV	F	IV
Dスコア		6.2		6.1	

8位.ZANETTI Arthur (BRA)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	ヤン・ミンヨン	E	II	E	II
2	後ろ振り上がり水平支持	D	III	D	III
3	ゆっくりと後方伸腕伸身逆上がり中水平支持	F	II	E	II
4	ヤマワキ	C	I	C	I
5	ジョナサン	D	I	D	I
6	後ろ振り上がり中水平支持	E	III	E	III
7	ナカヤマ	D	II	D	II
8	輪の高さで前方宙返り直接十字懸垂	D	III	D	III
9	前方車輪倒立	C	I	C	I
10	後方かかえ込み3回宙返り下り	G	IV	G	IV
Dスコア		6.5		6.4	

なる高難度技を組み入れる方向性を促すことが必要になってくると思われる。また、演技構築の方向性の共通認識を図ったうえでの強化チーム、および審判の連携がより重要になっていくであろう。

2.4 跳馬

跳馬では他の5種目と異なり、価値点の変更はなかった。しかしながらグループ分けが改変したことにより、唯一SHIN Jeahwan選手 (KOR) の2跳越がともにグループIとなり、減点項目の一つである“種目別予選あるいは決勝で同一グループの跳越技を繰り返す”に抵触することとなった(表18)。その他の7選手はグループIIもしくはIIIの2回宙返り系の技を1本ないし2本を実施したため、上記の減点には抵触しなかった。一方、ユルチェンコ系の技は実施されなかった。種目別決勝に進出するためには少なくとも価値点が5.6以上の技を2本用意する必要がある。日本選手の多くがひねり系の跳越技を実施しているが、今後種目別決勝を目指すためには、屈身もしくはひねりを伴う2回宙返りの技かユルチェンコ系の技を習得する必要がある。いずれも習得には長期的な取り組みを要する。2022年からの中学生適用(U-15)では、前方入りの跳越技とそれ以外の入りの跳越技の2本を求めることを設定した。これは長期的なトレーニング戦略として有効な手段として期待される。

表 18 東京オリンピック種目別決勝 跳馬演技構成

1位.SHIN Jeahwan (KOR)

	跳越技	価値点	新グループ
1	伸身カサマツ5/2ひねり(ヨネクラ)	6.0	I
2	前転とび前方伸身宙返り5/2ひねり(ヨ-2)	5.6	I

2位.ABLIAZIN Denis (ROC)

	跳越技	価値点	新グループ
1	前転とび前方伸身宙返り5/2ひねり(ヨ-2)	5.6	I
2	屈身ツカハラ後方屈身宙返り(ルー・ユーフ)	5.6	III

3位.DAVTYAN Artur (ARM)

	跳越技	価値点	新グループ
1	伸身カサマツ2回ひねり(ロベス)	5.6	I
2	ローチェひねり(ドラグレスク)	5.6	II

4位.YULO Carlos Edriel (PHI)

	跳越技	価値点	新グループ
1	伸身カサマツ2回ひねり(ロベス)	5.6	I
2	ローチェひねり(ドラグレスク)	5.6	II

5位.NAGORNYI Nikita (ROC)

	跳越技	価値点	新グループ
1	ローチェひねり(ドラグレスク)	5.6	II
2	屈身ツカハラ後方屈身宙返り(ルー・ユーフ)	5.6	III

6位.ASIL Adem (TUR)

	跳越技	価値点	新グループ
1	屈身ドラグレスク(リ・セグアン2)	6.0	II
2	屈身ツカハラ後方屈身宙返り(ルー・ユーフ)	5.6	III

7位.ONDER Ahmet (TUR)

	跳越技	価値点	新グループ
1	前転とび前方かかえ込み2回宙返り(ローチェ)	5.2	II
2	伸身カサマツ3/2ひねり(ドリグス)	5.2	I

8位.SOUZA Caio (BRA)

	跳越技	価値点	新グループ
1	伸身カサマツ2回ひねり(ロベス)	5.6	I
2	前転とび前方かかえ込み2回宙返り(ローチェ)	5.2	II

2.5 平行棒

8演技全ての演技構成においてDスコアに減少がみられた(表19)。

得点減少に関わる要因は技の判定の解釈によるもの、および難度価値の格下げによる2点である。

一つ目は、「棒下宙返りひねり倒立」が手の握り替えの回数制限により、「棒下宙返り1/4ひねり倒立」、および「棒下宙返り倒立」と同一技として判定されたことによるものである。これにより「棒下宙返りひねり倒立」が繰り返しとなった演技が6演技あった。同じひねり度数の技であっても握り替えの制限に抵触しない捌きで実施したDAUSER Lukas選手(GER)、およびFRASER Joe選手(GBR)は「棒下宙返りひねり倒立」として認定された。

二つ目は、終末技の難度変更である。すべての演技の終末技は「前方かかえ込み2回宙返りひねり下り」であり、難度格下げのため0.1の減少が生じた。

最も高いDスコアはARICAN Ferhat選手(TUR)の6.9であった。優勝したZOU Jingyuan選手(CHN)は6.4となり、0.5の下げ幅であったが、今回繰り返しとなった「棒下宙返りひねり倒立」以外にもティッペルトが実施可能であり、これを入れ替えると同じ6.9になる。

両選手とも「前振り上がり片腕支持1回ひねり倒立」(以降リチャードと記す)を実施しているが、ZOU選手は「後方車輪倒立」も実施しているため、格上げとなった「車輪ディアミドフ」が実施可能な競技力があると思われる。「車輪ディアミドフ」、または「車輪ディアミドフ(1/4)ひねり」(F難度)を組み入れることが可能となれば、再び7.0以上のDスコアを有することになる。

2022年版採点規則の演技実施の評価項目において、「前振り上がり」の振り上がり局面での背中ラインがバーに対して水平になることが求められることとなった。水平以下で45°までは0.1、45°を超えると0.3の減点となる。多くの選手が“宙返りを伴い腕支持になる技”の後処理として同技を組み入れているが、その大半が減点に抵触する。“宙返りを伴い腕支持になる技”を組み入れDスコアを高めたとしても、減点が多く科されてしまうと、結果的に高得点は望めない。この減点項目が実際にどの程度厳格に適用されるかを注視していく必要があるとともに、“宙返りを伴い腕支持になる技”の完成度を高めること、もしくは終末局面を懸垂に繋げる技へと代える工夫

を取り入れるのも策の一つであろう。

終末技における棒端での宙返り技は難度が高まった。身長が低く懸垂系の技が得意な選手には魅力のある技の一つになるかもしれない。ただし、2017年版採点規則のあん馬において、縦向き開脚旋回3部分移動（開脚マジヤール、開脚シバド）の難度の向上が図られたが2022年版では元に戻された経緯を鑑みると、2025年以降をも見据えた場合、習得を手がけることに躊躇する懸念も考えられる。

表 19-1 東京オリンピック種目別決勝 平行棒演技構成

1位.ZOU Jingyuan (CHN)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	前振り上がり			A	II
2	ソラキディス	G	II	G	II
3	マクーツ	E	I	E	I
4	リチャード	E	II	E	II
5	後方車輪倒立	C	III	C	III
6	棒下宙返りひねり倒立 (2022年版1/4ひねりで判定)	E	III	D	III
7	棒下宙返り倒立	D	III	くり返し	
8	前方開脚宙返り直接懸垂	E	I	E	I
9	バブサー	E	III	E	III
10	ヒーリー	D	I	D	I
11	前方かかえ込み2回宙返りひねり下り	F	IV	E	IV
Dスコア		6.9		6.4	

2位.DAUSER Lukas (GER)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	棒下宙返りひねり倒立	E	III	E	III
2	棒下宙返り倒立	D	III	D	III
3	ソラキディス	G	II	G	II
4	リチャード	E	II	E	II
5	前振り上がりひねり倒立	E	II	E	II
6	マクーツ	E	I	E	I
7	ヒーリー	D	I	D	I
8	ディアマドフ	C	I	C	I
9	前振りひねり倒立	C	I	C	I
10	前方かかえ込み2回宙返りひねり下り	F	IV	E	IV
11					
Dスコア		6.7		6.6	

3位.ARICAN Ferhat (TUR)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	ソラキディス	G	II	G	II
2	リチャード	E	II	E	II
3	前振り上がりひねり倒立	E	II	E	II
4	シャルロ	E	III	E	III
5	単棒倒立からヒーリー	E	I	E	I
6	棒下宙返りひねり倒立 (2022年版1/4ひねりで判定)	E	III	D	III
7	マクーツ	E	I	E	I
8	ヒーリー	D	I	D	I
9	前振りひねり倒立	C	I	C	I
10	前方かかえ込み2回宙返りひねり下り	F	IV	E	IV
Dスコア		7.0		6.9	

4位.YOU Hao (CHN)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	後ろ振り上がり前方屈身宙返り支持	D	II	D	II
2	ドミトリエンコ	E	II	E	II
3	屈身モリスエ	E	I	E	I
4	棒下宙返りひねり倒立 (2022年版1/4ひねりで判定)	E	III	D	III
5	タナカ	F	III	F	III
6	屈身ベアーレ	E	III	E	III
7	バブサー	E	III	E	III
8	ティッパルト	D	III	D	III
9	ヒーリー	D	I	D	I
10	前方かかえ込み2回宙返りひねり下り	F	IV	E	IV
Dスコア		6.9		6.7	

5位.BELAVSKIY David (ROC)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	棒下宙返りひねり倒立 (2022年版1/4ひねりで判定)	E	III	D	III
2	棒下宙返り倒立	D	III	くり返し	
3	リチャード	E	II	E	II
4	前振り上がりひねり倒立	E	II	E	II
5	ティッパルト	D	III	D	III
6	バブサー	E	III	E	III
7	後ろ振り上がり前方屈身宙返り支持	D	II	D	II
8	ヒーリー	D	I	D	I
9	前振り1/4ひねり単棒倒立	D	I	D	I
10	単棒横向き開脚浮腰支持経過倒立			B	III
11	前方かかえ込み2回宙返りひねり下り	F	IV	E	IV
Dスコア		6.6		6.2	

6位.MIKULAK Samuel (USA)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	後ろ振り上がり前方屈身宙返り支持	D	II	D	II
2	ヒーリー	D	I	D	I
3	棒下宙返りひねり倒立 (2022年版1/4ひねりで判定)	E	III	D	III
4	棒下宙返り倒立	D	III	くり返し	
5	懸垂前振り後方かかえ込み宙返りひねり腕支持	D	III	D	III
6	前方開脚宙返り直接懸垂	E	I	E	I
7	モイ (膝をまげて懸垂)			B	III
8	バブサー	E	III	E	III
9	ティッパルト	D	III	D	III
10	前振りひねり倒立	C	I	C	I
11	前方かかえ込み2回宙返りひねり下り	F	IV	E	IV
Dスコア		6.4		6.0	

表 19-2 東京オリンピック種目別決勝 平行棒演技構成

7位.PAKHNIUK Petro(UKR)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	前振り上がり			A	II
2	棒下振り出し腕支持	A	III	A	III
3	後ろ振り上がり前方開脚宙返り腕支持	E	II	E	II
4	棒下宙返り単棒倒立	D	III	D	III
5	マクーツ	E	I	E	I
6	棒下宙返りひねり倒立 (2022年版1/4ひねりで判定)	E	III	くり返し	
7	後方車輪倒立	C	III	C	III
8	前方開脚宙返り抜き腕支持	D	I	D	I
9	ヒーリー	D	I	D	I
10	前振り1/4ひねり単棒倒立	D	I	D	I
11	前方かかえ込み2回宙返りひねり下り	F	IV	E	IV
Dスコア		6.1		5.6	

8位.FRASER Joe(GBR)

No.	技名	2017年版		2022年版	
		難度	Grp	難度	Grp
1	後ろ振り上がり前方屈身宙返り支持	D	III	D	III
2	後ろ振り倒立	A	I	A	I
3	タナカ	F	III	F	III
4	タジェダ	E	I	E	I
5	棒下宙返りひねり倒立	E	III	E	III
6	棒下宙返り倒立	D	III	D	III
7	後方車輪単棒倒立	D	III	D	III
8	ヒーリー	D	I	D	I
9	前振りひねり倒立	C	I	C	I
10	後方車輪単棒倒立 (くり返し)				
11	前方かかえ込み2回宙返りひねり下り	F	IV	E	IV
Dスコア		6.1		6.0	

2.6 鉄棒

8演技全ての演技構成においてDスコアに減少がみられた(表20)。

減少幅が大きい演技は0.9の下げ幅でありSRBIC Tin選手(CRO), NAGORNYI Nikita選手(ROC), MALONE Brody選手(USA)の3演技であった。減少の要因としてひねりを伴うトカチェフ系の複数の技がそれぞれのひねりを伴わない技に統合されたことにより繰り返しとなったことが主たるものである。一方、コバチ系の制限に抵触した演技は下げ幅は少ないもののBULL Tyson選手(AUS), DEURLOO Bart選手(NED)の2演技で確認された。

新規則においてトカチェフ系とコバチ系の制限と組合せ加点に対し、どのように対応するかが選手たちの今後の大きな課題となるであろう。

橋本大輝選手(日本), 北園丈琉選手(日本), MALONE Brody選手(USA)の3選手はトカチェフ系とコバチ系のいずれも組み入れており、2022年版採点規則にも順応が早いと思われる。優勝した橋本選手は新しい規則でのDスコアは6.2, 北園選手は6.0となり、2名のみ6点台を維持しているが、より高難度の技の組み入れ、および安定性の確立により、オリンピックパリ大会での団体優勝への有力な武器になることを期待したい。

2022年版採点規則では「トカチェフ」と「屈身トカチェフ」が別枠に設けられた。また演技実施では伸身姿勢の屈曲度に関してイラスト付きで明確に記載された。これにより「伸身トカチェフ」の空中姿勢の出来栄によっては、「屈身トカチェフ」に判定される可能性も考えられる。2017年版では「トカチェフ」と「屈身トカチェフ」が同枠であったことから、「伸身トカチェフ」での姿勢を屈身と判断した場合、「トカチェフ」となり繰り返しになることから、審判心理として、やや緩やかに判断していたことも見受けられた。実際の判断基準をどのように設けるかFIGの情報が待たれる。

手放し技のうち、再びバーを握る前にひねりを伴う手放し技はオリジナルの技に集約されたが、技としては存在する。ただし、ひねりの度数、または肘まがり、懸垂した後に倒立に持ち込まなければならない条件等を考えると、今後実施する選手はいなくなるであろう。

逆にコバチ系とトカチェフ系の手放し技以外で、「バーを越えながら前方かかえ込み(開脚)宙返り懸垂」(以下ゲイロードと記す)や「ゲイロードひねり」(ペガン), 「屈身ペガン」(マラス), アドラー1回ひねりからのD難度以上の手放し技の連続は増えると予測される。

表 20 東京オリンピック種目別決勝 鉄棒演技構成

1位.橋本大輝(JPN)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	アドラーひねり倒立	D	III		D	III	
2	カッシーナ	G	II		G	II	
3	コールマン	E	II		E	II	
4	伸身トカチェフ	D	II		D	II	
5	リンチ	D	II	0.2	C	II	0.1
6	アドラー1回ひねり逆手倒立	E	III		E	III	
7	ヤマワキ	D	II		C	II	
8	シュタルダー	B	III		B	III	
9	後方とび車輪1回ひねり	C	I		C	I	
10	後方伸身2回宙返り2回ひねり下り	E	IV		E	IV	
	Dスコア		6.5			6.2	

2位.SRBIC Tin(CRO)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	前方車輪1回ひねり大逆手	C	I		C	I	
2	後方車輪				A	I	
3	シュタルダーとび3/2ひねり大逆手	E	III		E	III	
4	ピアッティ	D	II		D	II	
5	トカチェフ	C	II	0.1	C	II	0.1
6	伸身トカチェフ	D	II	0.1	D	II	0.1
7	リンチ	D	II	0.2			くり返し
8	前方車輪				A	I	
9	アドラーひねり倒立	D	III		D	III	
10	モズニク	E	II				くり返し
11	アドラー1回ひねり逆手倒立	E	III		E	III	
12	後方伸身2回宙返り1回ひねり下り	D	IV		D	IV	
	Dスコア		6.5			5.6	

3位.NAGORNYY Nikita(ROC)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	ヤマワキ	D	II		C	II	
2	後方車輪				A	I	
3	伸身トカチェフ	D	II		D	II	
4	モズニク	E	II				くり返し
5	前方車輪				A	I	
6	アドラー1回ひねり逆手倒立	E	III		E	III	
7	アドラーひねり倒立	D	III		D	III	
8	トカチェフ	C	II		C	II	
9	リンチ	D	II	0.1			くり返し
10	ツォ・リミン	C	I		C	I	
11	シュタルダー	B	III		B	III	
12	後方伸身2回宙返り2回ひねり下り	E	IV		E	IV	
	Dスコア		6.0			5.1	

4位.MALONE Brody(USA)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	後ろ振り上がりひねり倒立				A	I	
2	後方車輪				A	I	
3	カッシーナ	G	II		G	II	
4	コールマン	E	II		E	II	
5	伸身トカチェフ	D	II		D	II	
6	リンチ	D	II	0.1	C	II	0.1
7	モズニク	E	II				くり返し
8	アドラー1回ひねり片逆手倒立	D	III				戻ったため不成立
9	アドラーひねり倒立	D	III		D	III	
10	シュタルダー	B	III		B	III	
11	後方とび車輪1回ひねり	C	I		C	I	
12	後方伸身2回宙返り2回ひねり下り	E	IV		E	IV	
	Dスコア		6.5			5.6	

5位.BULL Tyson(AUS)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
	後方車輪				A	I	
1	アドラーひねり倒立	D	III		D	III	
2	コバチ	D	II				コバチ系3つ目
3	カッシーナ	G	II		G	II	
4	伸身コバチ	E	II		E	II	
5	シュタルダー	B	III		B	III	
6	ヤマワキ	D	II		C	II	
7	ツォ・リミン	C	I		C	I	
9	アドラー	C	III		C	III	
10	大逆手車輪	B	I		B	I	
11	後方伸身2回宙返り1回ひねり下り	D	IV		D	IV	
	Dスコア		5.8			5.4	

6位.北園丈琉(JPN)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	ヤマワキ	D	II		C	II	
2	エンドー	B	III		B	III	
3	アドラーひねり倒立	D	III		D	III	
4	カッシーナ	G	II		G	II	
5	コールマン	E	II		E	II	
6	後方浮腫回転後振り出し順手背面懸垂	C	III		C	III	
7	順手背面車輪	D	I		D	I	
8	順手背面懸垂前振り上がり後方浮腫回転倒立	C	III		C	III	
9	伸身トカチェフ	D	II		D	II	
10	後方伸身2回宙返り2回ひねり下り	E	IV		E	IV	
	Dスコア		6.1			6.0	

7位.DEURLOO Bart(NED)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	後ろ振り上がりひねり倒立	A	I		A	I	
2	後方車輪	A	I		A	I	
3	カッシーナ	G	II		G	II	
4	コバチ	D	II				コバチ系3つ目
5	屈身コバチ	E	II		E	II	
6	後方車輪ひねり倒立	A	I		A	I	
7	前方車輪				A	I	
8	アドラー1回ひねり逆手倒立	E	III		E	III	
9	アドラーひねり倒立	D	III		D	III	
10	後方とび車輪1回ひねり	C	I		C	I	
11	後方伸身2回宙返り2回ひねり下り	E	IV		E	IV	
	Dスコア		5.6			5.3	

8位.Milad KARIMI(KAZ)

No.	技名	2017年版			2022年版		
		難度	Grp	Con.	難度	Grp	Con.
1	ヤマワキ	D	II		C	II	
2	後方車輪	A	I		A	I	
3	カッシーナ	G	II		G	II	
4	コバチ (2回落下)						
5	前方車輪	A	I		A	I	
6	ツォ・リミン	C	I		C	I	
7	エンドー1回ひねり大逆手 (2022年版では分割して認定)	D	III		B	III	
	大逆手車輪	B	I		B	I	
8	逆手背面車輪	C	I		C	I	
9	後方伸身2回宙返り2回ひねり下り	E	IV		E	IV	
	Dスコア		5.0			4.9	

3. まとめ

オリンピック東京大会種目別決勝進出者の演技を2022年版採点規則に則りDスコアを算出したが、Dスコアを高める方策として種目ごとに特徴が明らかとなった。

ゆかでは、2回宙返りととの連続による組合せ加点を獲得する方法、もしくはひねり系の高難度技を繰り返して抵触することなく構成する2通りが考えられる。当然、このいずれにも対処し演技を構成する方法が大きな主流となるであろう。留意すべき点として、対角線の連続に関する規則にどのように対処するかがカギとなるが、サイドラインで単発の高難度技を実施するのか、別の対角線への素早い移動のみを考え、低難度の技を実施するかの二択が考えられる。実際に演技を構築するに当たり、演技時間と選手自身の体力、実践できる技の種類によって変わってくるであろう。

あん馬では、多くの特別な繰り返しの制限が設定されたため、多種多様な技への取り組みが必要である。「ベルトンチェリ」や「3/4ベズゴ」を組み入れたフロップ、コンバイン、「1回の旋回で正面横移動（馬端1-2から逆馬端4-5）」(D)の習得に取り掛かることは選択肢として考えられる方策である。

つり輪では、変更された規則が実際の演技にはさほど影響していないことが明確になった。その分、演技実施の格差に注目が集まる可能性が高いため、演技の質を高めることに注力を注ぐことが最重要課題である。

跳馬ではグループ分けが変更された。2017年版採点規則までは前方系と側方系の両方でひねり技を実施し種目別決勝を目指すことが可能であったが、今後、種目別決勝を目指すには第二局面での屈身もしくはひねりを伴う2回宙返り技、または、ユルチェンコ系の跳越技で高い価値点を目指すことが求められる。

平行棒では大幅な変更はみられなかったが、棒下宙返りひねり倒立の手の握り替えの捌き方、および“宙返りを伴い腕支持になる技”からの前振り上がりでの減点のない実施を確実に対処する必要が求められる。車輪からのディアミドフ系の技は難度が高まったことから、得意とする選手は効果的に組み入れることがDスコアを高める方策の一つである。

鉄棒では、手放し技でトカチェフ系とコバチ系の制限が設けられた。どちらの技も実施可能な選手が有利であり、また連続させることが得点を高める方法である。

2022年版採点規則では今まで以上に特別な繰り返しの制限が設けられたため、得意とする系統の技のみで演技を構成することは難しくなった。

多系統の技を取り入れることがより一層求められることとなったため、選手によっては特にゆかや鉄棒で演技構成を大幅に見直しすることを与儀なくされるであろう。

本稿で明らかになった演技構成上の指標はもとより、今後新たに条項が追加される可能性もあるため、演技構成の作成には柔軟な対応が求められる。

今後も2022年版採点規則の動向に注視し、その分析結果を蓄積することにより、新規則の姿を明らかにするとともに、その方向性を見極め、対応策を立案、および構築した演技の完成度を高めることに貢献したい。

謝 辞

本研究を進めるにあたり、辻哲夫先生（京都女子大学）に多くのご助言を頂きました。心より御礼申し上げます。

参考・引用文献

- 1) 日本体操協会 (2017) 採点規則男子2017年版, 日本体操協会 2017年2月
- 2) (公財)日本体操協会男子体操競技情報27号 2019年3月

- 3) (公財)日本体操協会男子体操競技情報28号 2020年1月
- 4) (公財)日本体操協会男子体操競技情報29号 2021年1月
- 5) 2022-2024 CODE OF POINTS ドラフト第2版・スペイン語版 (ES) FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE 2020年2月 https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/es_MAG%20CoP%202022-2024.pdf
- 6) (公財)日本体操協会 体操競技男子2022年版採点規則情報 2021年11月
- 7) MTC NEWSLETTER #36 http://www.fig-docs.com/website/newsletters/MAG/2019/MAG_NL_36_en.pdf
- 8) MTC NEWSLETTER #39 http://www.fig-docs.com/website/newsletters/MAG/2021/MAG_NL_39_en.pdf
- 9) 2022-2024 CODE OF POINTS FREQUENTLY ASKED QUESTIONS https://web-sts.com/MAG_FAQ.pdf

トップアスリートのセカンドキャリア形成支援に関する一考察

田 中 マキ子

A Fundamental Study of Second Career Support for Top Athletes

TANAKA, Makiko

Abstract

The purpose of this paper is to argue about a second career support plan for top athletes and to search for a solution to this issue. Previous research reported there were several second career support of plans for athletes in Japan, but the support plans for the top athletes, are still not clear. This body of research highlighted that elite athletes' pathway should be approached from a holistic perspective, which entails those athletes are not only confronted with transitions and demands at the athletic and academic level but also face concurrent requirements at the psychological, physical conditions level. Findings suggest complementing the individual, developmental, and holistic approach to elite athletes' pathway with a situational perspective.

目 次

1. 問題の所在
2. トップアスリートのセカンドキャリア形成の現状と課題
 - 2.1 競技生活の没入とリスク
 - 2.2 他業界との接触機会の少なさ
 - 2.3 トップアスリートのセカンドキャリア支援体制の認知不足
3. トップアスリートのセカンドキャリア形成支援としてのデュアルキャリア
 - 3.1 デュアルキャリアの射程
 - 3.2 デュアルキャリア形成の総合的な取り組み
4. トップアスリートのセカンドキャリア形成支援に関する総合的な取り組みに向けて

1. 問題の所在

東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会が閉幕した。新型コロナウイルスの世界的拡大の中で、近代五輪史上初の延期、その後も感染収束が見込めない中で大きな混乱なく開催できたことは、関係者各位の尽力の賜物であったと言えよう。競技直後のインタビュー時には、大会開催や医療関係者の感謝の言葉が続いた点も記憶に残る東京五輪であった。

開催後には、3年後のパリ五輪に向けて意欲を高める選手がいる一方で、東京五輪を最後の舞台とし引退を表明する選手も数多くいる。また、開催が1年延長されたことで、ベテラン選手の中には、東京五輪を迎える前に引退し、セカンドキャリアを歩み出している元選手も少なくない。

トップアスリートの華々しい活躍には注目が集まるが、引退後のキャリア形成について世間の関心が高いとは言えない状況にある。これまで培ってきたトップアスリートとしての実績をもとにして、引退後にメディア解説者としてセカンドキャリアを歩む人は一握りだ。極限の緊張感の中で、自己ベストを更新し続けてきたトップアスリートにも、その後の人生がある。昨今、頻繁に耳にする「人生100年時代」という時間軸で考えるならば、ベテランと言われる30代や40代まで現役を続けたとしても、人生の折り返し地点すら迎えていないのである。

トップアスリートへの競技支援は充実化している。東京五輪のメダルラッシュはその体系的かつ科学的サポートの成果であると言えよう。しかし、その先のキャリア形成支援も不可欠である。

こうした問題意識に基づき本研究では、トップアスリートのセカンドキャリア形成支援に関する認識論的枠組みと総合的なキャリア開発支援についての検討を行う。具体的には、まず、トップアスリートのセカンドキャリア形成支援に関する認識論的視座を整理する。次に、具体的な取り組みとして総合的なセカンドキャリア形成支援に関する実践的枠組みを提示する。

2. トップアスリートのセカンドキャリア形成の現状と課題

トップアスリートのセカンドキャリア形成の現状と課題には、(1) 競技生活の没入とリスク、(2) 他業界との接触機会の少なさ、(3) セカンドキャリア支援体制の認知不足、がある。トップアスリートは、その種目内の成功者たちである。

2.1 競技生活の没入とリスク

幼少期や小学校の低学年などから競技にふれ、長年、継続しパフォーマンスの向上に取り組んできた。各競技ごとに選抜システムが構築されていて、小学生、中学生、高校生などのそれぞれの全国大会でトップ成績を収めるなどして、競技生活への没入度を高めていく。企業や財団の特待生制度やスカラシップ（奨学金）などを獲得して海外留学や遠征、国内での次世代のトップアスリートを選抜した育成プログラムや合宿などに招聘されるようになる。競技に参加する習い事から、トップアスリートとして当事者としても、家族やコーチを含む周りのサポート陣営も、パフォーマンス向上にフォーカスしていくことになる。

むろん、それ自体は悪いことではない。1人ひとりがそれぞれの可能性を高めていく。アスリートとしての才能が発見されたならば、最強の環境で磨きあげていくのである。競技生活の継続性の観点から捉えても、トップアスリートになる人生のプロセスは生半可なものではない。発育・発達期間における身体的成長と精神的成長のバランス。豊かな身体的な才能を持ちつつも、精神

的負荷に耐えられずにバーンアウト（燃え尽き症候群）してしまう次世代アスリートを、数多くの現場でみられる。また、パフォーマンスの向上に向き合い挑戦をし続けるプロセスでリスクも伴う。選手生命を奪ってしまうような怪我や病気などによって競技生活に引退を強いられる者もいる。

豊かな才能を持ち、可能性を最大限に高め、身体的・精神的コンディションを維持し、長年、競技生活を続けてきた一握りの選手がトップアスリート達なのである。競技生活者としてのパフォーマンス向上の中で、他の領域でのライフプランを考える機会が少なくなっていく。トップアスリートの引退コメントでよく聞かれるのが、「これからは次世代アスリートの育成に協力していく」や「支えてきてくれた競技界に恩返ししていく」といったコメントである。

これらのコメントに窺えるのは、トップアスリートとして競技者の引退を迎えてからも、その競技に何らかの形で関わり続けるキャリアプランである。「これまで競技一筋だったので、他の職業などは考えられない」という言葉もしばしば聞かれ、トップアスリートとしての競技の没入の深さに改めて気がつかされる。

たとえば、大学の体育会アスリートとして競技を続ける選手達には、在学中に、引退後のキャリア形成について考える機会も与えられている。各学部にて用意されているキャリアデザイン講座やキャリア開発プログラムなどを通じて、引退後のキャリアプランを練ることができる。また、競技生活を大学で引退するという決断をする場合には、他の大学生と同じように新卒採用の選考を通じて、競技とは異なる業界へとキャリアトランジションしていくことができる。

このように考えると、大学卒業後もトップアスリートとして活躍する選手たちは、トップであるが故に、他業界や引退後のキャリア形成についても考える機会が閉ざされているといっても過言ではない。

2.2 他業界との接触機会の少なさ

トップアスリートは二つの界の中で競技を続けている。一つは、種目特性別の競技界である。野球、サッカー、バレー、バスケ、陸上というように、スポーツ界は、それぞれの種目特性別に競技界が形成されている。複数競技でトップアスリートになる選手は、極めて、稀なケースであり、通常は、一種目の中で競技生活を続けていく。競技生活を続けていく上で、関連団体、協会、学校期間、民間企業、地域、などから様々な競技サポートを受けるようになる。トップアスリートとして競技生活を続ける上での遠征費や練習費用などの経済的な支援も欠かせない。こうした中で、育ててくれた競技界への感謝や貢献をトップアスリートは大切にするようになる。

もう一つの界とは、スポーツ界である。日頃の競技生活において意識される機会は少ないが、たとえば、東京五輪などの舞台では、各競技界を代表する選手としてスポーツ界の中で注目を浴びることになる。競技をこえてトップアスリート同士のネットワークも形成され、こうした機会を通じてこれまで打ち込んできた競技界の特性を再認識するようになる。

しかし、課題として残るのが、競技界やスポーツ界をこえた他業界とのコネクション機会である。競技生活の継続は、競技への時間的投資が欠かせない。必要に迫られない限り他業界とのネットワーク構築に時間をあてることができない。スポーツ界の中でキャリア機会が閉ざされていることで、トップアスリートが引退後に、他業界で活躍する機会が創出できない事態を引き起こしていると考えられることでもできるだろう。

2.3 トップアスリートのセカンドキャリア支援体制の認知不足

競技生活への没入と、他業界との接触機会の少なさを抱える現状にあるトップアスリートに向けて、現役中からこれから先のキャリアについて考えておく必要がある。そのためには、競技団体をこえてトップアスリートのセカンドキャリアを支援する取り組みが欠かせない。

トップアスリートが抱える将来の不安には、「これまでのアスリート経験を、どの業界で活かせるのかわからない」、「競技支援者以外のキャリア形成のイメージが湧かない」などがある。これらはセカンドキャリアに対して考える機会の不足と、セカンドキャリア支援体制への認知不足から続いている問題である。

競技団体としてトップアスリートのセカンドキャリア支援に取り組んできたのが、JリーグのCSC（キャリアサポートセンター）である。CSCは、2002年に設立され、「若手選手教育」・「新人研修」・「キャリアデザイン研修」・「プロ意識啓発研修」・「メディアトレーニング（コミュニケーション研修）」・「リスクマネジメント研修」・「パソコン講座 初級」・「税務講座」・「英会話 初級」などが実施されている（<https://aboutj.league.jp/corporate/>、参照2021年8月7日）。

また、CSCに追随して、青石・佐々木（2010）によると、JOC（日本オリンピック委員会）、日本野球機構「NPBキャリアサポート事業」、日本女子プロゴルフ協会、日本プロスポーツ協会、日本バスケットボールリーグ、四国アイランドリーグ、プロ野球独立リーグ「BCリーグ」などが、トップアスリートのセカンドキャリア形成支援に関して組織的に取り組んでいる。

このようにしてトップアスリートが所属するチームや団体で、セカンドキャリア支援プログラムが実施されているのは特筆に値する。「継続的な取り組み」によって、引退後に他業界に進出する選手達も徐々に見られるようになってきた。

また、JOCは4つのセカンドキャリア支援に取り組んできた。相原・伊吹（2014）によると、JOCは「ライフスキル教育事業」、「アスナビ事業」、「情報提供事業」、「保護者向け講習会」などが実施されてきた。JOCが実施することで、競技間を越えた体系的かつ継続的な取り組みが可能となっている。

しかし、相原・伊吹（2014）らが課題に述べているように、第一に、セカンド・キャリア支援に関する社会的認知がまだまだなされておらず、特に指導者を中心とするトップ・アスリートを取り巻くステークホルダーにおいてその傾向が見られる点。第二に、JOCは競技団体や所属団体ではないため、トップ・アスリートに直接関わることができるのはNTCにアスリートがトレーニングの際に来訪するときに限られる。そのため、トレーニングの一環としてセカンド・キャリア支援を行わざるを得ないという状況にあるという点。そして第三に、これらの課題をJOC自身が認識し、それを改善するべく文部科学省をはじめとする各省庁や各種スポーツ競技団体との連携を図るという点にまでは末だに至っていないという点。

これら三点は現状の課題としても積み残されていると言えよう。これらの課題解決に向けて、令和2年度スポーツ庁委託事業『アスリートキャリアコーディネーター育成プログラム』では、アスリートのキャリア形成に関わる関係者への実践的なプログラムが組まれている（<https://sportcareer.jp>、参照2021年8月7日）。こうした一つ一つの取り組みが、アスリートに携わる関係者やトップアスリート達にも着実に届いていく。

3. トップアスリートのセカンドキャリア形成支援としてのデュアルキャリア

トップアスリートのセカンドキャリア形成支援のポイントとなるのが、競技現役中に引退後の

準備を行うことである。十分な準備ができていないと、引退後に同一競技内でセカンドキャリアを構築しようとする傾向にある。トップアスリートのセカンドキャリアに関する先行蓄積については、「トップアスリートのセカンドキャリアに関する研究序説」(田中 2012)で検討を重ねた。本研究ではセカンドキャリア形成を促進させる具体的な取り組みとして、デュアルキャリアという考え方に着目する。

3.1 デュアルキャリアの射程

デュアルキャリアとは、「競技生活者を続けながら、学び続ける」、「競技生活者を続けながら、働き続ける」というように、現役中にこれからのキャリア形成についての準備を進めていくことである。

デュアルキャリアは、現役中からキャリア観育成の一助となるだけではなく、主体的なスキル習得にもつなげることができる。視点をかえるなら、トップアスリートの競技への没入度を和らげ、より広い視野で現役中のパフォーマンス向上も見込める。その上で、引退後のキャリア準備が可能となる。つまり、「デュアルキャリア」とは、スポーツの現役期間中に競技に邁進しながら自身のキャリア形成にも同時に取り組むという考え方である(谷釜 2020:255)。さらに、谷釜(2020)がまとめるように、「セカンドキャリア」の概念が、競技引退後にその後の人生を考える単線的なイメージを持つ一方、デュアルキャリアは複線的なアプローチだという点に特徴がある。それゆえに、競技者としての人生を終えてから「第二の人生」を模索するセカンドキャリアの考え方は、「引退」から「始動」までに一定のタイムラグを必要とするのに対して、「デュアルキャリア」の考え方は、引退後の人生への移行をスムーズにする可能性を持っていると言える(谷釜 2020)。

デュアルキャリアの必要性は、現役選手の生の声からも裏付けることができる。たとえば、20代現役のpara卓球の選手は、「キャリアについて手本にすべき先輩がおらず、どのような道があるのか分からず苦勞した。だから自分がパイオニアとなって、後輩たちに道を示してあげたい。」(日経BPコンサルティング 2020)と語る。

また、デュアルキャリアの内状については、30代元陸上選手が「実業団で競技を行っていた時は「陸上をする＝仕事をする」という考え方だった。怪我をしているとチームの合宿に参加せず会社に残るのだが、会社に残ってもそれほど仕事もできず、休んでいるような感覚になり辛かった。上司は気を遣ってくれるのだが、辛さを感じ怪我を押し練習をしたらまた痛めてしまうという繰り返しだった。」(日経BPコンサルティング 2020)と振り返る。

3.2 デュアルキャリア形成の総合的な取り組み

これらを踏まえた上で、アスリートのセカンドキャリア形成支援を促進するデュアルキャリアの総合的な取り組みの構築が求められている。有益な示唆となるのが次の戦略提案図(図1)である。有益なポイントは、次の三点である。

一点目は、デュアルキャリア形成の横断的連携である。まず、デュアルキャリア形成支援の取り組みとして欠かせないのが、トップアスリートの関わるプロチーム、民間企業、各種団体、大学との横断的な連携である。本論文でもすでに確認したように、トップアスリートを取り巻く環境は、同一競技内での選抜システムによる縦連携はとれているものの、競技をこえた横断的な連携は十分とは言えない。

二点目は、デュアルキャリアとセカンドキャリアの連続的連携である。セカンドキャリア支援

形成では、トップアスリートの現役期間とその後の引退期間として捉えられ、キャリア形成支援の連続性が問題となっていた。具体的には、トップアスリートは引退後に、現役中の監督やコーチにこれからのキャリア形成についての相談をする機会を持たずにいる。また、監督やコーチにも引退後の選手のキャリア相談にのる時間的余裕はない。言葉はやや強いが、現役選手は引退を

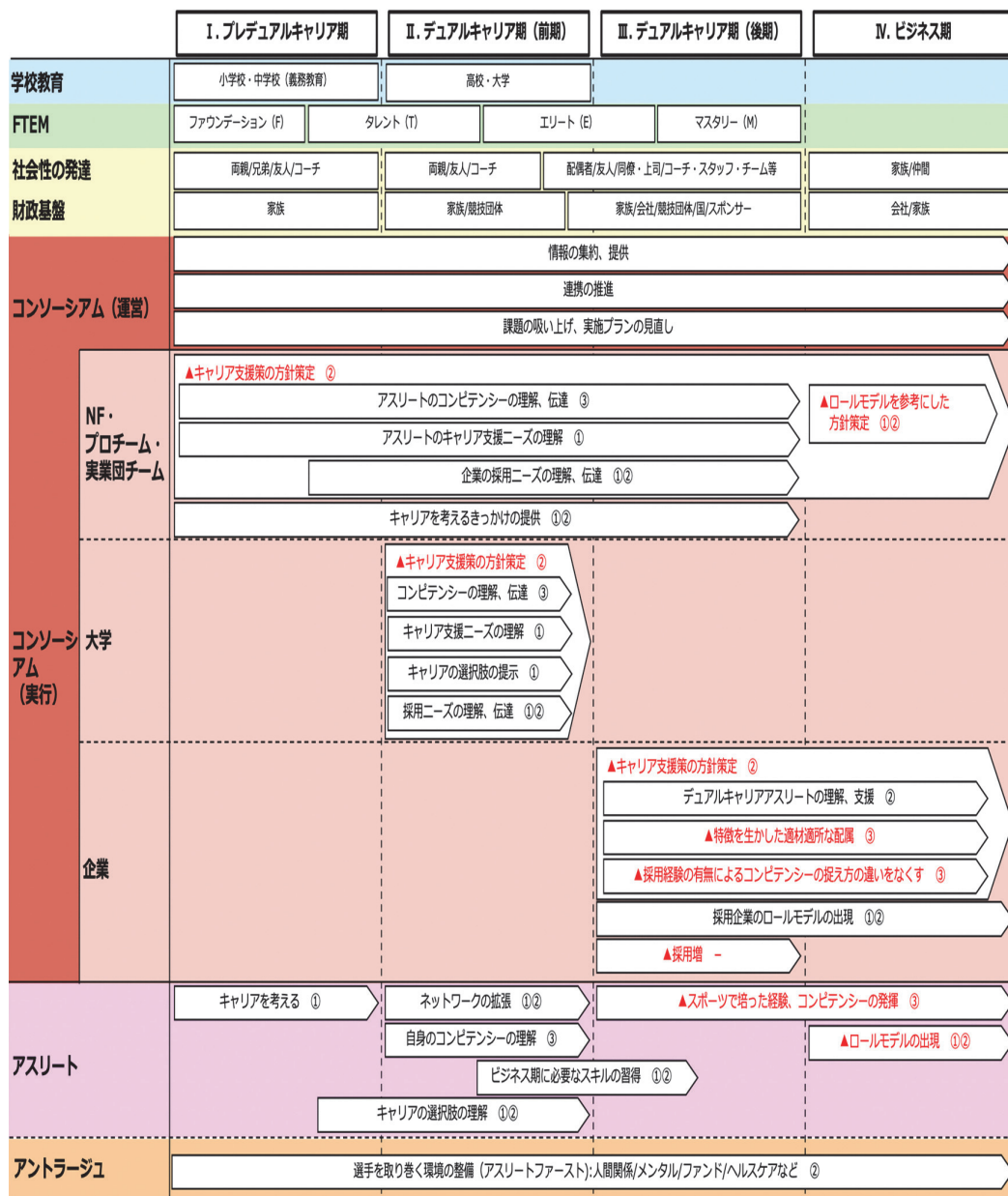


図 1 戦略提案図

(出典：日経 BP コンサルティング (2020) 「スポーツキャリアサポートコンソーシアムの事業戦略策定に関する調査報告および事業戦略策定に関する提案書」 p. 144)

迎えると、これまでの支援体制から「外に放り出される」のである。プレデュアル、デュアル（前期）、デュアル（後期）として、学校教育とも連携しながら、体系的なキャリア形成支援が不可欠なのである。

三点目として、デュアルキャリアに関する知見共有と実践的取り組みを継続させるコンソーシアムの可能性である。トップアスリートのセカンドキャリア形成支援に関する知見として、デュアルキャリアの考え方をアップデートし続けなければならない。そうした取り組みを競技団体にまかせるのではなく、運営団体を専門的にもうけ、中長期で持続的な取り組みが可能となる。

4. トップアスリートのセカンドキャリア形成支援に関する総合的な取り組みに向けて

トップアスリートのセカンドキャリア形成支援に関する総合的な取り組みとして、まず、アスリートの人生そのものをサポートする全体図を掲げる必要がある。幼少期や低学年に競技にふれ、身体的・精神的な発育・発達段階過程に応じて、パフォーマンス向上と競技の没入を高めていく。その際に、①アスリートであり、学びを大切に、デュアルキャリア形成の支援体制を整える必要がある。そのためには、学校教育関係者、地域スポーツ団体関係者、民間チーム関係者、など、アスリートのキャリア形成に携わる者への専門的な知識共有の場を創出していく。

コロナ・パンデミックにより身体的接触機会の多い競技に関しては、練習や試合を自粛する期間が継続している。しかし、この間にオンライン会議での知識共有の場が確立されてきた。これまでは現場での指導の中、一堂に集まり、知見収集のための講習会などの実施頻度は限られたものであった。オンライン実施であれば、競技内・競技外それぞれの関係者が意見交換する機会を定期的につくっていくことができる。先に見たように、スポーツキャリアコンソーシアムなどの事業が継続的に実施され、全国のアスリートキャリア形成支援者の知識向上が期待できる。

次に、選抜や推薦制度を利用して入学した体育会学生へのキャリア講座も充実化させる必要がある。現状は、現役競技中の体育会学生は学業よりも競技を優先する在学期間を過ごしている。試合期間中などの公欠などはやむを得ない事情も理解できるが、大学教育においてもオンデマンド型やオンラインでの講義も増えている。以前よりは、受講場所の限定性はゆるやかになる傾向もみられる。現役中の体育会学生への主体的な学びへの動機づけが勘所となる。キャリアセンター主催の講座や学部専門必修科目の中に、セカンドキャリアやデュアルキャリアの知見を学べる機会を用意していくことが望ましい。「現役中に引退後のことを考えられない」という発想から「現役中だから引退後のことを考える」というようにアスリートキャリアの視点転換を図っていかなければならないのだ。

大学在学中のトップアスリートのキャリア形成支援は、二つに分類される。一つは、大学卒業後、競技生活を引退するもの。もう一つは、大学卒業後、競技生活を継続するもの、である。大学生にもなると、これまでの長年の競技生活を続けてきて、今後もトップレベルで挑戦し続けることができるか否かについては、当事者である本人たちは自覚をしている。

しかし、その点を配慮して周りがセカンドキャリア形成支援のアドバイスができていないために、「競技を今後も続けるのか、続けないのか」といった「もやもや」を抱えたまま、在学期間を数年間過ごしてしまうことになる。大学1年生から大学2年生に向けた導入教育時に、今後のキャリアプランを設計するワークを実施しておきたい。セカンドキャリアをみすえたキャリアプランワークは、実施することに大きな意義がある。在学後に引退を考えていたが、インカレやユニバーシアードなどで優秀な成績おさめ、競技を継続するというように、その後にキャリアプラン

を変更しても問題ない。重要なことは、「引退か、継続か」を言語化し、今置かれている状況を客観的に捉え、自らこれからのキャリア形成に対して意識づけしておくことなのである。

卒業後も現役を続ける場合にも、在学中の学びは大切である。これからのトップアスリートは、自らの考えを発信したり、伝えたりするコミュニケーション能力も求められている。つまり、トップアスリートとしてのキャリア形成を促進させるために在学中の学びが欠かせないのである。競技生活につなげる学びの機会として大学生活を活かしていくべきなのだ。

このように「学びと競技のデュアルキャリアを形成し、次なるステージとして、社会人アスリートやプロ選手として「働く」と競技のデュアルキャリア」へと移行していくことが望ましい。そのためには、アスリート本人の主体的な取り組みと、関係者や関係団体の総合的なキャリア形成支援体制をさらに精緻化していきたい。むしろ、これからの提案は机上の空論ではなく、引退後のアスリートが他の業界で活躍するケースもみられるようになってきている。

トップアスリートにとって「引退」は、人生の終着点ではない。むしろ、始まりである。これまでの競技生活で学び得た様々な経験を活かして、これからの人生を豊かに過ごしていくための「通過儀礼」に過ぎない。このようにアスリートの人生そのものを応援していくキャリア支援体制をつくっていくことで、次世代アスリートは競技に没頭することができる。東京五輪で輝かしい実績を叩き出したトップアスリートに敬意を表すとともに、彼ら・彼女らのこれからの人生も応援していきたいと考える。

本論文は、トップアスリートのセカンドキャリア形成支援に関する一考察として、トップアスリートのセカンドキャリアの現状と課題を整理し、セカンドキャリアにつなげるためにデュアルキャリアの考え方にフォーカスしてきた。今後は実際にトップアスリートのセカンドキャリア形成支援と大学での体育会学生のキャリア形成支援を続けながら、調査を継続していく。

参考文献

- 1) 相原正道・石井 智・伊吹勇亮 (2007) 「企業における CSR 戦略とスポーツ——企業広報の視点から——」『広報研究』11, 32-42.
- 2) 相原正道・伊吹勇亮 (2014) 「トップ・アスリートへのセカンド・キャリア支援——JOCのセカンド・キャリア支援策を中心に——」福山大学経済学論集38 (1・2), 75-88, 2014-03.
- 3) 青石哲也・佐々木康 (2010) 「企業スポーツチームにおけるトップ・アスリートのセカンド・キャリア形成に関する研究」『生涯学習・キャリア教育研究』6, 37-46.
- 4) 石森真由子・丸山富雄 (2003) 「プロ競技者の職業的再社会化モデルの構築とその検証に関する研究」『仙台大学大学院スポーツ科学研究科研究論文集』4, 9-17.
- 5) 井上真実・水野墓樹 (2010) 「日本フットボールリーグ (JFL) アスリートのキャリア・トランジションに関する研究」『順天堂大学スポーツ健康科学研究』1 (3), 399-404.
- 6) 小川千里 (2010a) 「セカンド・キャリアへの第一歩 接点を持つ勇気「カレジャスネス」」高橋 潔編『Jリーグの行動科学』白桃書房, 201-221.
- 7) 小川千里 (2010b) 「セカンド・キャリアへの第二歩 周囲の人がもつ近づきやすさ「アプローチヤビリティー」」高橋 潔編『Jリーグの行動科学』白桃書房, 223-249.
- 8) 菊 幸一 (2013) 「トップ・アスリートのセカンド・キャリア「問題」の構造ととらえ方」『筑波大学セカンドキャリアプロジェクト研究報告』 (<http://tacs.tstlktlbauniv.jp/tacs/wp-COntent/uploads/2013/3/bfb5dba60fd70f87f42b51160f652f9.pdf>, 参照2021年8月25日)
- 9) 久保田洋一・野川春夫・末永 尚・重野弘三郎 (2002) 「プロサッカーアスリートのキャリアチェンジ——役割卒業理論 (R01eExitTheory) を援用して——」『順天堂大学スポーツ健康科学研究』6, 106-116.
- 10) 津野雅彦 (2005) 『企業スポーツの栄光と挫折』青弓社. 重野弘三郎 (2010) 「プロサッカー選手のセ

- カンド・キャリア到達過程：プロ化創成期の実情」高橋 潔編『Jリーグの行動科学』白桃書房, 119-145.
- 11) 田中ウルヴェ京 (2010)「キャリア・トランジションのためのセカンド・キャリア教育Jリーガーとしての自分以外に「自分」を見つける作業」高橋 潔編『Jリーグの行動科学』白桃書房, 251-263.
 - 12) 田中マキ子 (2012)「トップアスリートのセカンドキャリアに関する研究序説」『埼玉純真短期大学研究論文集』(5), 35-42.
 - 13) 谷釜尋徳 (2020)「大学運動部員へのデュアルキャリア支援に関する覚え書き」『東洋法学』第64巻第1号, 255-281.
 - 14) 豊田則成 (2007)「元アスリートが語る「人生の物語」」『Business Insight』59, 22-35.
 - 15) 豊田則成・中込四郎 (2000)「競技引退に伴って体験されるアスリートのアイデンティティ両体制化の検討」『体育学研究』45 (3), 315-332.
 - 16) 日経BPコンサルティング (2020)「スポーツキャリアサポートコンソーシアムの事業戦略策定に関する調査報告および事業戦略策定に関する提案書」スポーツキャリアコンソーシアム企画プロジェクト.
 - 17) 望月慎之・横山勝彦 (2005)「スポーツアスリートのセカンド・キャリアに対する環境整備——Jリーグキャリアサポートセンターの試みを中心として——」『同志社保健体育』43, 1-26.
 - 18) 文部科学省 (2008)『トップレベル競技者のセカンド・キャリア支援に関する調査研究事業報告書』横山勝彦・望月慎之 (2006)「文化装置としてのスポーツ：「区分」社会からの脱却」『同志社保健体育』44, 1-27.
 - 19) 吉田幸司・河野一郎・吉田 章・菊 幸一・相馬浩隆・三宅 守・片上千恵・佐伯年詩雄 (2007)「トップ・アスリートのセカンド・キャリア構築に関する検討 (第2報)：海外先行事例調査を中心に」『筑波大学体育科学系紀要』30, 85-95.

執筆 者 紹 介 (掲 載 順)

前 田 秀 樹	人 間 社 会 学 部	教 授	ス ポ ー ツ 科 学
後 藤 義 一	人 間 社 会 学 部	特 任 講 師	ス ポ ー ツ 科 学
上 代 圭 子	人 間 社 会 学 部	准 教 授	ス ポ ー ツ 社 会 学
古 葉 隆 明	人 間 社 会 学 部	専 任 講 師	コ ー チ ン グ 学 ・ 野 球
高 橋 孝 徳	人 間 社 会 学 部	専 任 講 師	ス ポ ー ツ 健 康 科 学
田 中 マキ子	人 間 社 会 学 部	専 任 講 師	ス ポ ー ツ 科 学

編集後記

2021年度より人間科学・複合領域の編集担当を拝命しました人間社会学部の高橋孝徳です。これまでの本領域の論文等を拝読しますと多岐多様な研究分野があることを改めて知ることができ、この領域の広さと奥深さ、そして面白さを感じます。自己の領域以外には一知半解な知識の不安を感じておりますが、真摯に取り組んでいきたいと存じますので、よろしく願いいたします。今年度は様々な事象・事態のあるなか、東京オリンピックおよび北京オリンピックが開催され、各競技で選手たちの最高のパフォーマンスを見ることができました。一方で選手の苦しみや悩み、取り巻く環境の在り方における問題などにも焦点が当てられることが多々ありました。競技が日々進化していく中、研究においても競技力向上はもとより、様々なサポートについて取り組まれていくことがより一層求められていると感じます。本論叢での研究が各分野に関して多角的かつ先進的にアプローチされ、その価値を高め深めることにつながる最前線になることを期待しています。(高橋孝徳)

今年から編集担当の任務を授かりました医療健康学部理学療法学科の生田太と申します。慣れない作業ではありますが精進してまいりますので、どうぞ宜しくお願い致します。さて、新型コロナ感染拡大は今年もスポーツ界にも大きな影響を及ぼしました。東京オリンピックは1年延長し、プロ・アマ問わずスポーツ選手は自分をアピールする機会が減りました。今回集まった4本の論文は、そんな世相に役立つ情報が鑿められた研究で、どれも興味深いものでした。是非、ご一読して頂ければ幸いです。(生田 太)

本号から人間科学・複合領域は、編集委員が3人になりました。研究領域の異なる3人が集まる事で、投稿される先生方により良い支援ができるようになりました。投稿される先生に、満足のいく発表の場を提供できるように、チームで頑張っていきたいと思えます。皆さまの次号への投稿をお待ちしています。(布川清彦)

東京国際大学論叢 人間科学・複合領域研究 第7号 2022(令和4)年3月20日発行
[非売品]

編集者	東京国際大学人間科学・複合領域研究論叢編集委員 布川清彦, 生田太, 高橋孝徳
発行者	塩澤修平
発行所	〒350-1197 埼玉県川越市の場北1-13-1 TEL (049) 232-1111 FAX (049) 232-4829
印刷所	株式会社 東京プレス 〒161-0033 東京都新宿区下落合3-12-18F

THE JOURNAL OF TOKYO INTERNATIONAL UNIVERSITY

Interdisciplinary Studies

No. 7

Research Note

- College Soccer Players' Awareness with Respect to Scouting MAEDA, Hideki
GOTO, Yoshikazu
JODAI, Keiko
- A study of Scouting Point in University Baseball KOBAYASHI, Takaaki
JODAI, Keiko
- 2022–2024 Men's Artistic Gymnastics Code of Points:
A Summary of Rules and Indicators of Future Performance ... TAKAHASHI, Takanori
- A Fundamental Study of Second Career Support for Top Athletes ... TANAKA, Makiko
-

2 0 2 2