

第41回

WWW上でサッカー選手について  
議論・評価する

今月号の担当の高崎玄太郎です。  
6月号では、スポーツの試合の進行状況および写真をリアルタイムでホームページに掲載することに関する相談に対し、次の要旨の回答をしました。

1. 文章を掲載することは問題ない。
2. 顧客誘引力のある選手個人の写真を使用することは、特にアクセスが有料の場合に問題があり、無料の場合であっても問題が生じる可能性がある。したがって、写真は、フィールド全体の選手のポジションがわかる程度の写真とすべきである。

6月号の質問[①]の趣旨から考えて、わざわざWWW上で、写真等を使用してある選手の働きに関する評価を行うわけですから、当然その評価に関する議論をWWW上で行うことまで発展するものと予測されます。

そこで今月は、6月号の質問をさらに発展させて、WWW上である試合に関する評価(個々の選手の評価を含む)を公表し、その評価に関する議論をWWW上で行うことによって生じる法的問題点や、評価の具体的方法について詳しく検討してみたいと思います。

1. 評価を公表することに関する法的問題点

WWW上で、ある選手の試合における評価を公表することに伴う法的問題点は、ある選手に対する悪評価をしてしまった場合に、当該評価を公表したことにより、その選手に対する名誉毀損が成立するかという点でしょう。

当然のことながら、ある選手に対する評価は必ずしも良い評価ばかりとは限りません。W杯二次予選の際の三浦知良選手に対するマスコミの手厳しい評価に典型的に示されているように、時としては結果的に非常に厳しい評価を公表することも起こり得ます。このような場合に、いかなる要件の下に名誉毀損

(民法第710条、709条、723上)が成立するのかを検討し、どのような点に注意したら良いかを簡単に検討してみましょう。

1.1. 名誉毀損の要件

民法上の名誉毀損の要件は、

人の「名誉」を  
「毀損」したこと

です。「名誉」とは「人がその品性、徳行、名声、信用等の人格的価値について社会から受ける客観的な評価、すなわち社会的な名誉を指す」と解されており[①]、「毀損」とは、人の社会的評価を傷つけることと解されています[②]。そして、民事上の名誉毀損については、ある程度の公然性が必要であり[③]、事実の摘示以外に論評や意見の表明も含まれると解されています[④]。

本件で問題となるのは、WWW上でサッカー選手のプレイを酷評した場合であり、このような意見や論評について、最判平成元年12月21日は、

事実・論評の公共性、  
目的の公益性、  
論評の前提となる真実性、  
当該論評が人身攻撃に及ぶなど論評としての域を逸脱したものでないこと

の要件を充たす場合は、「不法行為の違法性を欠く」と判断しています。この判例自体は公務員に対する論評のケースですが、判旨はプロサッカー選手の場合にも妥当すると考えて差し支えないでしょう。

紙面の関係で、結論のみを申し上げますと、プロサッカー選手は、サッカーのプレイを公開して大衆に見せることが職業ですから、そのプレイを評価することには、当然、公共性および公益性が認められると考えられます。また、そのプレイが行われたことは間違いありませんから、論評の前提となる事実の真実性は認められるはずですが、

したがって、最も問題となりうるのはこの要件であり、この点に関しては、

- a. 論評する場合に必ずその根拠を明らかに

ネットワーク知的所有権研究会

弁護士 高崎玄太郎  
Gentaro Takasaki  
<http://www.terra.gr.jp/>

する

b. 判断の誤りやプレイのミスの原因について、一般的に当然と認識されている事実（疲労、怪我、過去の試合から判断される調子、年齢、選手のサッカー選手としての能力）以外に、選手のプライベートな事情に絡めた邪推をしない（Ex. 夜遊びが過ぎる、選手生活の残りが短くなり怪我をしないことしか考えていない）

ということを注意すれば充分と考えます。

## 2. サッカー選手の 評価方法について

次に、WWWでの議論を発展させるための、サッカー選手の評価方法もしくは評価基準について考えてみましょう。

### 2.1. サッカー選手の評価方法の問題点

サッカー選手の評価の問題は、野球、アメリカンフットボール、バスケットボールなどの他のプロスポーツと異なり、非常に統計処理がしにくいことです。

たとえば、もしある程度の知識のある素人が、突然、在京某プロ野球球団の監督になったとしても、統計上の数字を根拠とする選手起用をすることで、ある程度の采配は可能でしょう。しかし、サッカー日本代表の監督になったとしたら、統計上の数字だけで相手チームごとに適切な采配をすることは、まず不可能でしょう。このことは、サッカーには統計上で評価できる要素（Ex. 得点王）もあるけれども、統計上の数字だけでは評価しきれない要素が大きいことを端的に表しているといえます。

しかしながら、評価を客観的にするためには、これまで印象のレベルで評価されていた事項についても、統計処理が可能な点についてはできるだけ細かく統計項目を設定し、そのうえで、どうしても統計処理ができない事項を数値化する必要があります。

そこで、以下、各ポジションごとに統計上

の処理が可能な具体的な項目を検討し、その後、統計上の数字では評価しきれない要素をどう数値化するのかという順序で検討してみましょう。

### 2.2. 統計項目の設定【⑩】

サッカー選手の評価を行ううえで、統計的処理が可能な項目設定は、当然、各ポジションごとに異なります。以下、各ポジションごとに、どのような統計項目を設定することができるかを考えてみましょう。

#### 【1】FW

得点数  
アシスト数  
シュート数（右足、左足、頭）  
GKと一対一になった回数  
GKと一対一になった場合の得点率  
ペナルティーエリア内での決定的な場面での得点率  
セントリングの回数  
インターセプトの数  
ペナルティーエリア内でのヘディング数  
サイドからのセントリングに対して直接ゴールにふれた数  
トラップミス率

には統計の前提として判断が含まれていますが、これはある程度やむを得ないでしょう。また、トラップミス率の算出にも、そ

【⑩】6月号の質問は、「Q. 私は、サッカーが大変好きで、年に何度かヨーロッパや南米に試合を見に行くことがあります。昨年12月にフランスワールドカップの組み合わせ抽選のときにマルセイユで行われた世界選抜の試合も見に行きました。私は、試合中はずっと中田選手の動きを追っていたのですが、テレビ中継では映らない部分の中田選手の動きを記事にして、現場の写真を交えて、試合経過とともにリアルタイムで自分のホームページに掲載することはできるでしょうか」というものでした。

【⑪】最判昭和45年12月18日判時619号53頁

【⑫】最判昭和31年7月20日民集10巻8号1059頁

【⑬】東京高判昭和35年9月12日下民集11巻9号1885頁参照

【⑭】最判平成9年9月9日裁判所時報1203号11頁

【⑮】Jリーグの結果の統計的処理を試みているHPとして、  
<http://www.os.xaxon.ne.jp/aoyan/jmania/league.html>

【⑯】<http://www.yk.rim.or.jp/fukuda34>

もそもミスをトラップミスとして評価すべきなのか、それともパスサーのミスとして評価すべきなのかという判断が必要です。の「決定的なシーン」とは、ゴールキーパーと一対一になった場面以外に、ゴールキーパーとFWのプレーヤーの間にDFがない状態で、ペナルティーエリア内のゴールマウスから見て45度以内の地点からシュートを打った場合と定義しておきます。ある場面にカウントするかどうかについても、前提として判断が入ってくるでしょう。

#### 【2】MF

得点数  
アシスト数  
シュート数（右足、左足、頭）  
スルーパスを試みた回数  
パスにより決定的な場面（FWのと同義）を生み出した回数  
ペナルティーエリア内でパスを出した回数  
センタリングの回数  
ペナルティーエリア内のポストプレイヤーに対するパスの成功率  
インターセプト数  
サイドからのセンタリングに対して直接ボールにふれた回数  
トラップミスからのターンオーバーの回数  
パスをインターセプトされた回数

これらの項目に、すでに前提として判断が含まれるのは、FWの場合と同様です。MFの場合の大きな問題は、守備的MFにマンマークの役割が与えられている場合に、マークしている選手を抑えきったかどうかという評価が統計上に表れてこないことです。この点の評価方法は後に検討します。

#### 【3】DF

一対一で抜かれた回数  
クリア数（右足、左足、頭）  
インターセプト数  
オーバーラップからのセンタリングまたはペナルティーエリア内のポストプレイヤーに対

するパスの回数

トラップミスからのターンオーバーの回数  
パスをインターセプトされた回数  
ラインディフェンスのミスの回数  
得点

DFの場合、カバーリングやマークの受け渡しミスなども統計処理項目に加えることは不可能ではないと思われます。しかしながら、事実上、これらは判断の要素が強すぎますから、統計処理の項目とすることは困難でしょう。ポジショニングの評価も統計処理は困難でしょう。

#### 【4】GK

一対一で止めた数  
ゴールマウス内きたシュートをキャッチした回数  
ゴールマウス内きたシュートをセーブした回数  
ゴールエリア外に出てボールをキャッチまたはセーブした回数（味方からのバックパスを除く）

GKの場合、判断の誤りや、ディフェンスラインに対する指示などは、統計処理が困難でしょう。

#### 2.3. 統計処理ができない部分の評価方法

次に統計処理ができない部分の評価を数値化する方法について、検討してみましょう。

具体的には、2.2.2で述べたとおり、例えば、アトランタ五輪での日本代表の対ブラジル戦のような非常に守備的な試合で、守備的MFであった服部選手が、ジュニーニョ選手を完全にマークしきったような動きの評価をどう数値化するかという問題です。FWの場合でも、ツートップのうち1人の意図的な動きで生まれたスペースを利用して攻撃が組み立てられているような場合、その動きの評価をどう数値化するかという問題があります。また、攻撃的MFの場合でも、DFに大きな

脅威を与えるワンタッチでのダイレクトパスを連発したような場合、その評価をどう数値化するかという問題があります。

このような統計処理できない動きをある程度客観的に評価するためには、その動きに対する評価を数値化する必要があるわけですが、その方法としては、ある選手の動きに対する感覚的な評価を複数の人間で数値化し、その平均点を算出する方法が考えられます。

WWW上で、日本代表の応援をするホームページ<sup>[10]</sup>で実際に行われている方法で、ある試合に出場したメンバーに対して、一般のファンが10点満点の印象点で評価をし、その平均点のある選手のその試合における評価とする方法があります。1人1人の点数自体には客観的な基準はありませんが、200人を越える母体の平均点による順位は、少なくともそのゲームにおいて相対的に印象に残るプレーをした人間が誰かということ、ある程度客観的に明らかにしているといえるでしょう。

数値化できない要素を、客観的かつ正確に評価するためには、上記の例における採点者＝一般のファンを、より高度な判断力を有する人間にすることで対応できるはずですが、チームの戦略やその試合における相手の実力や戦略を熟知し、かつ、1つのプレーを見て瞬時にその評価ができる複数の人間が評価を行い、各プレイヤーの評価を印象点として採点し、そのデータを集積すれば、自ずと限界はあるものの、かなり正確な数値が得られると思われる。

#### 2.4. 2.3.の事例

ちなみに、本稿のための取材に応じて下さったJリーグに所属するあるクラブでは、試合におけるポジションごとの基礎的な要素を統計処理すると併行して、統計処理できない部分を数値化するために、ゲーム中における選手の判断やプロ選手としての姿勢を評価するための複数の評価項目を設定し、複数の人間が点数をつける方法を採用しているということでした。ただし、そのクラブでは、こ

の分析は選手のマイナス材料を探すことが目的ではなく、データを現場にフィードバックすることで、チームとして不足している部分や課題を明確にすることが主な目的ということでした。

このような方法で、試合ごとのデータを数年間蓄積し、うまく監督やコーチにその情報をフィードバックしていくシステムができれば、チームや個々の選手の課題が数字で明確になり、長期的にチームを強化するための大きな力になるものと思われます。現場へのフィードバックの方法と、現場の監督によりデータを利用する能力に差があることは、多少問題となり得ますが、これらは経験によりある程度克服できる課題といえるでしょう。

### 3.まとめ

Jリーグのクラブの専門的かつ体系的な分析や評価とはレベルが違いますが、WWW上での素人談義であっても、複数の一定のサッカーを見る目を持った人間が参加することにより、限定された局面における統計処理ができない要素の評価を数値化し、より正確な分析や評価をすることが可能になると思われます。

日本代表の試合を見て、短い局面に一喜一憂してテレビに向かって声をあげている私などは、そのようなHPで、是非、本当のサッカーの面白さを勉強させていただきたいと思っています。

末筆ながら、本稿のための取材に快く応じて下さったJリーグ所属のクラブの関係者の方々に、心より御礼申し上げます。



e-mail [ip-law@impress.co.jp](mailto:ip-law@impress.co.jp)

皆様からのご質問、ご意見は、こちらのメールアドレスで受け付けております。お待ちしております。



## [インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

**株式会社インプレスR&D**

All-in-One INTERNET magazine 編集部

[im-info@impress.co.jp](mailto:im-info@impress.co.jp)