HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	フラッグフットボールの発展段階に関する一考察　：　アメリカンフットボールの発展段階を踏まえて
Author(s)	宗野, 文俊
Citation	北海道大学大学院教育学研究院紀要, 115, 93-121
Issue Date	2012-06-29
DOI	https://doi.org/10.14943/b.edu.115.93
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/49539
Type	departmental bulletin paper
File Information	Souno.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

北海道大学大学院教育学研究院
紀要　第115号　2012年6月

フラッグフットボールの発展段階に関する一考察

―― アメリカンフットボールの発展段階を踏まえて ――

宗　野　文　俊*

A Study of the Developmental Process of Flag Football:

Based on the Developmental Process of American Football

Fumitoshi SOUNO

【要旨】

これまで体育授業におけるフラッグフットボールは，戦術学習に適したものであるとされてきたが，その学習内容は必ずしも明らかにされておらず，フラッグフットボールの戦術的発展過程やその原型となっているアメリカンフットボールの戦術的発展過程との関係性も曖昧であった。そこで，本稿では，アメリカンフットボールの発展段階を踏まえながら，フラッグフットボールの発展過程を戦術史から解明し，それらの変化の意味と意義について検討することを試みた。その結果，Ⅰ「密集型」，Ⅱ「縦長型」，Ⅲ「広がり型」，Ⅳ「流動型」，Ⅴ「臨機応変型」の5つの段階に区分でき，それぞれの段階における攻守の矛盾を相互作用的に解決しながら進展していくことが明らかになった。そして，フラッグフットボールらしさが明確に出現してくる段階が「広がり型」であり，この中で求められる戦術・技術がゲームの質を向上させるために重要であることが示唆された。

【キーワード】

戦術史，フラッグフットボール，アメリカンフットボール，歴史的発展過程，戦術学習

はじめに

2008年から改訂された学習指導要領では，児童・生徒に，確かな学力，豊かな心，健やかな体の調和を重視する「生きる力」をはぐくむことがねらいとされた。体育科・保健体育科においては，生涯にわたって健康を保持し，豊かなスポーツライフを実現するとともに，学習したことを実生活，実社会において生かすことを重視し，学校段階の接続および発達の段階に応じて指導内容を整理し，体系化することが図られた。ボールゲーム領域[1]においても，学校段階を問わず一貫して「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」といったカテゴリーで位置づけられ，特定の種目固有の技能ではなく，攻守の特徴や「型」に共通する動きや技能を身につけていくことが大切であるとされた（文部科学省，2010）。ここでは，各カテゴリーに分類されたボールゲームには共通した戦術的要素があり，特に「ボールをもたない動き」の類似性にもとづいた学習内容を設定することで，カテゴリー内の種目において学習の転移ができると考えられた（髙橋，2010）。

* 北海道大学大学院教育学院博士後期課程

しかし，これまでの「戦術学習」では，タスクゲームやドリルゲームによって戦術的要素を切り分けた内容を線形的に積み上げ，最後に目標とする全体としてのゲームに至るとした「要素指導」となっており，「ボールをめぐる攻防」というボールゲームの楽しさを内包する本質的で複合的な戦術的課題を克服できておらず，本来のゲームに必要な能力を十分に習得することができていないことが指摘されている（松田，2009；土田，2010）。例えば，小学校学習指導要領解説体育編（文部科学省，2008）に「ゴール型」のゲームとして例示されたフラッグフットボールについてみてみると，大後戸（2005）は，その教材価値として①比較的ボール操作が容易である，②攻撃と防御が分離していて，1プレーごとに「ハドル」をすることでそのプレーを検証しながら授業を進めることができる，③ボールを持たない子の役割の重要性を認識させることができるといったことから，フラッグフットボールは戦術的課題に取り組みやすい教材であるとした。また，Yoshinaga et al.（2003）は，子どもたちが立案した作戦を実際のゲームでの戦術行動に結びつけやすいものとしてフラッグフットボールの教材価値を評価し，その戦術的課題として「スペース」の活用を位置づけた。しかし，これらの研究では，フラッグフットボールにおける戦術的構造を十分にとらえきれていないため，その指導における適時性や順序性については明確になっておらず，ゲームを楽しむための能力を習得させたかどうかについても明らかにされていない。

また，フラッグフットボールは「アメリカンフットボールの発展してきた歴史をすべて引き継いだスポーツ」（Riznik & Grambeau，1978：pp.7）で，アメリカンフットボールから身体接触をなくして簡易化されたものであるとされている。しかし，フラッグフットボールの戦術的課題を明らかにするためには，アメリカンフットボールの戦術の変遷をたどっていくことが不可欠であるにもかかわらず，アメリカンフットボールとの共通点や相違点が明確に示されたものはなく，その特性について述べられているものについても，松元（2010）が選手権におけるプレーの分析を通してその競技特性を示したものがあるに過ぎない。

ボールゲームにおいて，子どもたちのゲームの質の変化をみる観点として，ゲームの様相発達をとらえることが重要であると考えられる。江刺（1999）によると，ゲーム様相とは，「一定の水準段階の練習やゲームにおける全体的な特徴・特質，なかんずくその段階に最も特徴的でありかつその段階を規定するような特徴・特質を表現するもの」で，「こうした特徴や特質を現象レベルではなく現象の背後にあって現象を規定し方向づけている実体のレベルで捉えることができるならば，当該の水準段階の具体的な『質や量』を把握し得る」（pp.98）可能性があることを示唆した。また，森（2001）は，「ボールゲームにおけるゲームの様相発展は，ゲームの系統的発展（歴史的なゲームの質的発展や戦略・戦術の歴史的変遷）と個体発生的発展（学習者たちのゲームの質的発展）の統一的な表示」であり，「それぞれの段階に最も特徴的なゲームの質が示され，前の段階から次の段階へと発展していく必然性が描き出される」（p.16）として，ゲームの様相発達をとらえることの重要性を指摘した。

これまでも，さまざまなボールゲームにおいてゲーム様相発達研究がなされ，そこでは教材の系統・指導順序を一元的運動発達あるいは技術発展の必然性に求め，そこから子どもたちの運動発達や指導の指標を得ることが試みられてきた（佐々木，1963；橋本，1966；吉井，1970；江刺，1978，1982；瀧井，1988，2003）。しかし，これらのゲーム様相発達研究では，子どもたちのゲーム様相発達過程を中心になされているため，そのボールゲームの歴史的発展過程を明確にすることができておらず，系統的発展と個体発生的発展の関係を十分に対比でき

ていない。そのため，それらの発展過程が示している要因や意味などが不明瞭で，表面的な変化をとらえているにすぎないものになってしまっていた。

このようなことから，筆者は，「ゴール型」のボールゲームであるフラッグフットボールの戦術的課題の学習内容を明確に示すために，その戦術の歴史的発展過程をもとにフラッグフットボールの指導プログラムの構築を試みた（宗野，2011）。しかし，戦術の変化してきた意味や意義について十分に考察できていないために，フラッグフットボールの戦術・技術構造を明示できておらず，作成された指導プログラムも不十分なものとなっていた。

そこで，本稿では，ボールゲームにおける子どもたちのゲーム様相発達の要因を解明し，その戦術的課題の構造を明らかにする前段階として，小学校学習指導要領解説に例示されたフラッグフットボールを取りあげ，その原型となっているアメリカンフットボールの歴史的発展過程を踏まえながら，戦術の歴史的発展過程を明らかにし，その変化の意味と意義について検討することを目的とする。特に，アメリカンフットボールやフラッグフットボールにおけるルールや用具の変化に着目し，それらが戦い方の質にどのような影響を与えたのかを明らかにする。また，アメリカンフットボール・フラッグフットボールは必ずセットプレーからゲームが進行していくため，戦い方の質を示すものとしてプレーヤーをどこに配置するかということは非常に重要であり，その変化をたどるためにフォーメーションの変遷をみることで戦術の質的変化をとらえることを試みる。

1. アメリカンフットボールの成立史

1．1. アメリカンフットボールの成立過程

アメリカにおけるフットボールの起源は，17世紀初頭にイギリスで行われていた民衆フットボールが移入されてきたものであるとされている（ヴァンダーレンほか，1958；山中，1960；小田切，1982）。しかし，その粗暴性から禁止されるようになり，ピューリタリズムによって次第に敬遠されるようになっていた。

フットボールが再び隆盛してくるのは，18世紀末から19世紀初頭にかけてそれぞれの大学の中で独自のルールによって行われるようになってからである。その粗暴性から大学当局は禁止したが，学生の中では男らしさの象徴として人気を博していった。やがて学生たちは，大学内の対戦から他大学との対抗戦を望むようになり，1869年にプリンストン大学とラトガース大学の間でイギリスのフットボール・アソシエーションのルール（サッカー）にもとづいた初の対抗戦が行われ，1873年にエール・コロンビア・プリンストン・ラトガースの4大学によって大学フットボール協会（Intercollegiate Association for Football）を組織した（米田，1962）。しかし，ハーバード大学は，自分たちが行っていたフットボールである「ボストン・ゲーム[2]」とはルールが違い過ぎていたために参加せず，ゲーム形態の類似するラグビー・フットボールをイギリスから移入していたカナダのマッギル大学と1874年にラグビー形式のルールによって対抗戦が行われた。この対抗戦によってアメリカの大学でのフットボールはラグビーが主流となり，1876年にアメリカ大学フットボール連盟（American Intercollegiate Football Association）がコロンビア・ハーバード・プリンストン・ラトガース・エールの五大学によって設立された。しかし，イギリスのラグビー・ユニオンの規則を採用することに

なったが，アメリカ人にとっては曖昧で理解できないルールが存在した（川口，1977：p.109）。

1880年，エール大学のウォルター・キャンプは，ラグビー・ユニオンの規則第八条「ボールがグラウンド上に絶対的に静止している時デッドである」と，第九条「タッチ・ダウンとはタッチあるいはイン・ゴールでボールに手をかける競技者がボールを止め，そのことでボールがデッドになるかあるいはほぼそうなる時である」と定義していることに対し，「あるいはほぼそうなる」といった曖昧さを残すことは許されないとして，この文言を削除した（川口，1977：p.109-110）。また，第十一条では「競技場内にいるボールの保持者が自分の前方のグラウンドにボールを置き，そしてそれぞれの側に密集しているすべての者が相手を後方に押し，ボールを蹴ることによって相手のゴール・ラインの方向にボールを進めていく時にスクラメージ（scrummage）は行われる」とあり，さらに第二十二条では相手側からスクラメージに入りプレーすること，スクラメージの中にいる場合でもボールの前方に出ることおよび味方が後方でボールを処理（蹴り，触れ，持って走る）しているときその前方（味方ボールと相手ゴール・ラインの間）でプレーに参加することを「オフサイド」にしていた。そのため，これらの規則に厳密になれば，スクラムから相手側にボールを蹴ることしかできず，ボールを保持し続けるには偶然にボールをとることができるか，あるいは相手にボールを渡すことしかできないため，味方の利益にならないばかりかしばしば大変な不利益になるとして，キャンプはこれらの規則を改定していった。こういったイギリス式スクラムの不合理さを解消するために，相手がボールを蹴りだす際にボールの進路を妨害しないために自らの足をどけ，ボールの通路を開くことによって，後方でボールを取って走る機会を待つ味方にボールを取らせ，さらに味方がボールの支配権を持っているときは側方にボールを蹴り出すことによって，相手がボールを直接取って走ることを不可能とした。これらのことから，ボールに足をのせ後方に蹴り出す技術が生まれ，さらに直接味方のハーフにボールを渡す「スナップ・バック」へと発展した。1880年のルール改正では，「競技場内のボールの保持者が自分の前のグラウンドにボールを置き，そしてオン・サイドの間に（1）ボールを蹴ること（2）ボールを足で後方にスナップすることで，ボールをイン・プレーにする時にスクリメージ（scrimmage）は行われる」となり，1887年の改正では「ボールの保持者がグラウンドにボールを置き，そしてボールを蹴ることあるいは後方にスナップすることによって，ボールをイン・プレーにする時スクリメージは行われる」と簡潔明瞭となった（川口，1977：p.111）。この「スクリメージ制」が採用されることで，アメリカにおけるフットボールは独自の発展を遂げることになる。

スクリメージ制が採用されることでボールの所有権，すなわち攻撃権が明確になったが，意図的にボールを保持するブロック・ゲーム[3]を防止するために，1882年に3回のダウンで5ヤードの前進をしなければボールの所有権を相手に移譲する「ダウン・アンド・ディスタンス制」が採用された。これにより，3回の攻撃で5ヤード前進することが困難であるときに，できる限り相手のゴール・ライン近くでボールが相手の手に渡るようにするためにキック（パント）がなされるようになり，ボールを前方へ蹴ることがその瞬間にボールの所有＝攻撃権を放棄することを意味するようになった（川口，1977：p.112）。また，ボールの支配をより確実かつ計画的に行うために，ボールをスナップするセンターからスナップ・バックしてそれを受け取るクォーターバック（以下，QBと略す）を配置して，前衛（ライン）と後衛（バックス）の連携プレーや意図的プレーの展開を可能とした。さらに，センターが確実にスナップ・バックし，かつ味方のハーフバックの走路を確保するために，広く横に散開するライン形式のス

クラムが必要となり，またスナップ・バック後もボールの前方にいるラインマンの行為を合法化するために，ボールが動き出すと同時にオフサイド・ラインが消滅するようにした（川口，1977：p.113）。このルールによって，ボールを所有する側のプレーヤーがボールの前方でボールをもたない相手プレーヤーに対して体で相手の突進を止める「ブロック」の行為を合法化した。

こうしたルールの改変によってアメリカのフットボールは，ラグビー・フットボールからの決別を宣告したのであった。このことについて，川口（1977）は，イギリスの長い伝統にもとづいた思想を背景としたラグビーのルールは，“厳密さ”と“合理性”を求めて，イギリスから独立して独自の文化と伝統を築きはじめたアメリカ人には理解し難く，「こうした状況の中でイギリス式の意味と内容をもつスクラメージ（scrummage）からアメリカ式のスクリメージ（scrimmage）へと用語の変化」（p.113）がみられたとした。また，リースマン（1969）は，アメリカでフットボールを厳密に規定するための規則を持つようになったのは，「大学生のあいだで競技の行われる範囲がかぎりなく広がり，観客数の増大が伴うにつれ標準化された規則を与えることが必要になり」，「大学対抗やクラス対抗のスポーツ競技は，社会参加の問題であり，社会的関心事」（pp.390）であることが要因になっていると指摘している。

1．2. アメリカンフットボールの発展過程

1880年にボールの所有権を明確にした「スクリメージ制」，1882年にボールを所有する条件である「ダウン・アンド・ディスタンス制」が採用され，アメリカ独自のフットボールが行われるようになった。また，1883年にフィールドゴールを5点，タッチダウンを3点，タッチダウン後のゴールを4点，セーフティを1点と得点基準を定め，ラグビー・フットボールとは異なる価値基準を設けて，アメリカにおけるフットボールの独自性を明確にした。

当時の社会的価値観では，相手に向かって突っ込んでいくことが「男らしさ」を表すものとされていたため（Davis，1911），ボール保持者は密集の中に飛び込み，その他の選手も相手に向かって突進していくプレースタイルが主流であった。特に，1892年にハーバード大学がつくり出したフライング・ウェッジは，プレーが開始される前にボール保持者以外の選手がスタートし，プレーが開始されたときには相手に全力のスピードで突っ込んでいき，その背後をボール保持者が走っていくというものであり，驚異的な攻撃力を有していた（米田，1963：p.57-58）。このような危険極まりない状況を打開するために，1894年にスクリメージ・ラインの5ヤードより後方にいる選手を3人までに制限することによって「フライング・ウェッジ」のような危険で暴力的なプレーは禁止されたが，ハードリングやフライング・タックルなどのマス・プレーに終始するゲームに大きな変化はなかった。血だらけになりながらプレーする姿に学生や観客は熱狂したが，負傷者は絶えず，時には死亡者を出すことも珍しくなかったため，一般からはその暴力的行為に対する非難の声が高くなってきた。

そのような中で，1905年10月，「シカゴ・トレビューン」紙上にペンシルバニア大学との試合で血だらけになって退場するスワースモア大学のラインマン，ボブ・マスクウェルの姿が新聞紙上に掲載された。それを見た当時の大統領のセオドア・ルーズベルトは，ただちにエール・ハーバード・プリンストンの三大学の代表者をホワイトハウスに呼びつけ，安全のための改善がなされない限りフットボールの試合を法律で禁止すると通告した。また，今シーズンのフットボールの試合において死者18名，重傷者154名以上という記事が掲載さ

れ，世論はその数字に驚愕すると同時に非難の対象となった（米田，1963：p.62；スミス，2001：pp.280-283）。

このような状況の中，ニューヨーク大学長のヘンリー・マクラッケンの呼びかけで，東部13大学（エール・ハーバード・プリンストンの各大学は不参加）によって12月8日にニューヨークで第一回の競技規則検討の会議が開催され，フットボールの存廃についての投票で，フットボールの改革推進派が7大学，フットボールの廃止派が6大学と僅差でフットボールの存続が決定され，粗暴性を排除するための競技規則改訂を検討する特別委員会が設置された。12月28日に具体策を検討するために第二回の会議が参加62大学に増えた中で行われ，ハーバードやエールなどの伝統校が支配していた従来のフットボール規則検討委員会を廃して7人の委員による新フットボール規則検討委員会を設置し，同時に大学スポーツの健全な発展を促進するためにアメリカ大学対抗競技協会（Intercollegiate Athletic Association of the United States＝IAAUS，1910年に全米大学体育協会：National Collegiate Athletic Association＝NCAAと改称）を発足させた。翌1906年1月12日，フットボールの粗暴性を減少させるために，試合を「オープン・アップ（拡がってプレーする）」させる以下のルールが定められた。①両チームの間にボール幅のニュートラル・ゾーンを設置する，②ファーストダウンに必要な距離を3回10ヤードに変更，③審判を3人から4人に増員，④フォワード・パスを認める。さらに，④のフォワード・パスについては，(1) ボールがスナップされた地点から左右5ヤード以内のスクリメージ・ラインを通過しなければならない，(2) ボールに触れたが捕球できなかった不成功のパスは，どちらのチームもリカバーできる，(3) ボールが誰にも触れられずに地面に落ちた場合は，パスをした地点から相手側ボールとなる，(4) ゴール・ラインを越えてパスを受けたときはタッチバックになる，といったフォワード・パスを多用させないための制約条項がつけられた（米田，1964：p.139-140；Nelson，1994：pp.106-130；スミス，2001：pp.280-305）。これらの制約条項は，荒々しさこそフットボールの本質であると考えている旧体制の影響力があったためとされている（Watterson，2000：pp.80-98；スミス，2001：pp.296-302）。

しかし，これらの厳しい制約条項のために，1906年以降ルール上ではフォワード・パスは容認されたものの，実際にプレーすることはほとんどなかった。そのため，スクリメージ・ラインの後方から選手がかたまって突っ込んでいくプレーを抑制するため，1910年に攻撃チームはスクリメージ・ラインから1ヤード以内に7人を配置することが義務づけられた。さらに，1912年までにフォワード・パスを促進するためにルールの改正が行われた。主な変更点は，①タッチした不成功のパスでボールをリカバーできるのは，最初に触れた攻撃チームの選手だけとする，②各ダウンで1度だけフォワード・パスを投げることができる，③パスを投げるパサーはスクリメージ・ラインの後方5ヤード以上下がって投げなければならない，④左右5ヤード以内のスクリメージ・ラインを通過する地域制限を廃止する，⑤レシーバー保護のためのパス・インターフェアランスの反則を採用する，などであった。そうした中，1913年11月1日に，当時は無名校であったノートルダム大学は強豪・陸軍士官学校（アーミー）との試合で，複数のパス・パターンを駆使して17回使用して14回成功，243ヤードを獲得し，5つのTDをすべてフォワード・パスであげ，35対13で勝利した。こうして，フォワード・パスは公式の試合ではじめてその有効性を示した（米田，1964：p.144-146；Nelson，1994：pp.158-161）。

ところで，アメリカにおけるフットボールの発展はこれまで大学を中心としてきたが，大衆の人気を得るようになると報酬を得るためにプレーを行う選手が出現してきた。このよう

な選手は大学では常に問題視されてきたが，1900年代には野球ではすでにプロのリーグが存在し，フットボールにおいてもプロ・リーグを創設しようとする機運が高まっていた。そして，1920年に初めてプロ・フットボール組織（American Professional Football Association）が4チームの編成で創設され，1922年にはNational Football League（以下，NFLと略す）と改称した（National Football League，2010：pp.352-353）。もともと大学スポーツとして誕生・発展してきたフットボールであるため，プロ・フットボールは見世物として一段格下にみられており，集客数も大学フットボールと比べると格段に少なく，影の薄い存在であった。

そこでNFLは，集客のための策のひとつとして考えたものがフォワード・パスであった。大学フットボールに先駆けて1933年にフォワード・パス促進のためのルール改正を以下のように行った。①ボール中央部の円周を21$\frac{1}{4}$～21$\frac{1}{2}$インチ（約53.9～54.6cm：引用者）に細める，②パス不成功に課していた反則（罰退5ヤード）を廃し，次ダウン時はプレビアス・スポットからの開始とする，③エンドゾーン内のパス不成功でのタッチバックを廃し，すべてのパス不成功が同じ扱いとなる。翌1934年には，大学フットボールも同様のルール改正が行われたが，一つだけプロは行って大学では実施されなかったルール改正があった。それは，フォワード・パスはスクリメージ・ラインの後方5ヤード以上から投げなければならないといういわゆる「5ヤード・ルール」で，NFLではこれを廃棄した（National Football League，2010：pp.354）。それによって，従来まではウィング・バック体型の最後尾にいるフルバックに限られていたパスの投げ手（パサー）がTフォーメーション[4]のQBも可能となり，フォワード・パスがよりやりやすいフォーメーションとして，「モダンTフォーメーション」がつくり上げられる大きな要因となった（米田，1966：p.63）。

「モダンTフォーメーション」とは，アメリカンフットボールが誕生して以来使われてきた「Tフォーメーション」を組織的・機能的に再構築されたフォーメーションであった。それまでは攻守のラインマンの押し合いに終始し，そのラインマンが押しあけたスペースにボールを持ったバックスが走り込むというラン・プレーの考え方を根底から覆し，タイミングとスピードを原動力とした「タイミング・ブロック」をつくり出し，さらにスナッパーからボールを受け取ってバックスに渡すといった単なるボールの渡し役であったQBが，フォワード・パスを展開する上で重要な役割を担うようになっていった。「モダンTフォーメーション」の出現はその後のアメリカンフットボールの発展に大きな影響を与え，攻守ともに様々なプレーやフォーメーションを生み出すきっかけとなった。また，「モダンTフォーメーション」ではチームとしてのタイミングをつくり出すために，それぞれの選手に事前に厳密な役割を担わせ，それぞれのポジションでの動き方や技術が高度に専門化されてくるようになった。このような専門化の過程の背景には，ヘルメット，ショルダー・パッドなどの装具が進化してきたことが挙げられる。特に，1939年に着用が義務づけられたヘルメットは，安全性を高めるものであったのだが，この頃に空軍パイロットのために軽くて丈夫なプラスチック製のヘルメットが開発され，それがフットボールのヘルメットにも転用されたため，タイミングを重視するブロックを行いやすくなった（米田，1967：p.57-58）。

1941年に暫定的に「自由交代制」が容認されたことも，アメリカンフットボールの戦術の進展に多大な影響を与えた。アメリカンフットボールが誕生した当初は，負傷や退場した選手に対する交代のみ認められており，すべての選手が攻守兼任でプレーがなされていた。1905年には負傷に関係なく交代が可能となり，一度退いた選手は再出場ができないものであったが，

1910年には退場したものでも次のクォーター開始時に出場することが可能となり，さらに1913年には第4クォーターであればいつでも出場できるように緩和された。一方，交代選手によるサインの伝達が横行し，1915年にはこれを禁止した。そうした中でも交代に関する規制緩和は行われ，1922年には前半退場した選手は後半に出場可（後半に退場した選手は出場できない），1932年には退場した選手は退場したクォーター以外で交代出場ができることになった。そして，1941年にこれまでの制限を撤廃して，退場した選手は1プレー後に交代出場できるようになった。これは，第二次世界大戦による兵役での学生数の減少があり，選手の数を補う手段として考えられた規則であった。1945年，ミシガン大学は強豪アーミーの速さと体力に対抗するために，攻撃と守備でラインマンを入れ替え，結局敗戦したものの対等に渡り合った。こうして攻守の選手交代という「ツー・プラトーン制」は全米中の大学に普及し，それぞれのポジションに応じた能力と技術を持つ専門の選手が登場した。しかし，「ツー・プラトーン制」を維持するためにはそれまで以上に専門的な技術を有する選手の数が必要となり，選手勧誘や管理指導のためのコーチの数の増加など，大学側に対する費用負担が増加したため，このルールは終戦後の1953年に再び禁止され，退場したクォーターには再出場できないようになった。この変更に対して，「ツー・プラトーン制」を前提に戦略を立てる大学のコーチたちは大反対したため，徐々に交代に対する制限が緩和され，1965年に攻守交替時の交代人数は自由，攻撃継続中のダウン間の交代は2人といったルールに変更され，実質的に「ツー・プラトーン制」が復活した（米田，1967：p.58-59）。また，自由交代制の復活によってサイドラインからのサインの伝達の反則は有名無実化し，1967年にサイドラインからのコーチの指示に対しての規制がなくなり，1973年には人数制限もなくなって，完全自由交代制となった（Nelson，1994：pp.327-359）。

ポジションの専門化が進展して攻守ともにプレーやフォーメーションが多様化・複雑化してくると，攻撃では相手の攻撃の時間をなるべく少なくするために，ボールを保持し続けて攻撃を継続する「ボール・コントロール」が重要視されるようになってきた。しかし，守備の戦術も発達してきたためにラン・プレーだけでボール・コントロールすることは非常に困難になってきており，複数のフォーメーションやプレーを相手やゲーム状況に応じて駆使していくことが必要になり，フォワード・パスの重要性はますます高まっていた。

1980年に，5〜10ヤードのショート・パスを確実に通していくことでフォワード・パスによるボール・コントロールをする「ニッケル＆ダイム攻撃」がつくり出された。それまでランニング・プレーと比較してギャンブル性の強いプレーと考えられていたフォワード・パスのプレーを，第1ダウンから積極的に行うために事前のスカウティング（相手チームのゲームを偵察して分析する作業）によって成功する確率の高い攻撃プレーのプランを綿密に作成してゲームに臨んだ（Walsh，1995）。これは，相手の出方を探るとともにさまざまなパス・パターンを相手に見せることで，第3ダウンで長い距離が残ったときなどのパッシング・シチュエーションでも守備側の的を絞りにくくさせるようにした。この「ニッケル＆ダイム攻撃」の出現により，攻撃のプレーはフォワード・パスによるものが主流となっていった。このようなことから，専門化されてきた各ポジションの技術や能力は，複合的で多様なもの（マルチプル）が求められるようになってきた。

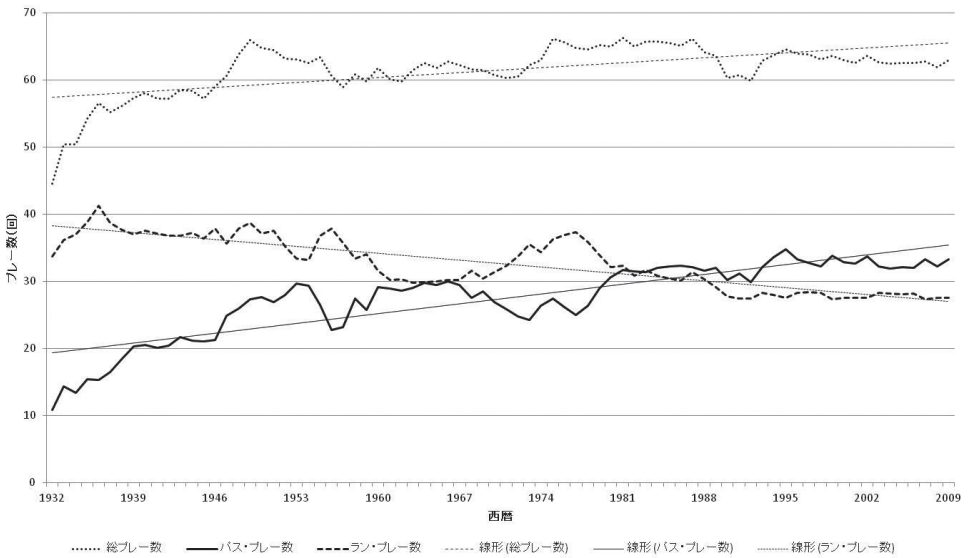

図1　NFL全チームのレギュラー・シーズンにおける平均攻撃プレー数
（http://www.nfl.com/ のデータをもとに作成．閲覧日：2010年2月23日）

図1は，1932年から2009年までのNFLに所属する全チームのレギュラー・シーズンにおける一試合当たりの平均攻撃プレー数を表したものである。これをみると，総攻撃プレー数は1940年代以降60プレー前後でほぼ横ばいに推移しているが，ラン・プレーが徐々に減少していき，パス・プレーが増加している様子がうかがえる。特に，1981年にパス・プレーの数がラン・プレーの数を上回って以来，さらにパス・プレー数が増加していることがみてとれる。このことからも，1980年代以降ではフォワード・パスを中心にアメリカンフットボールの戦術が展開されてきたことをうかがい知ることができる。

これまでみてきたように，アメリカンフットボールの成立過程，発展過程にはいくつかの転換期が存在する。それらを整理してみると，以下のような段階にとらえることができると考えられる。

①1880年の「スクリメージ制」の採用
　1982年の「ダウン・アンド・ディスタンス制」の採用
②1906年のフォワード・パスの導入
　1910年の「7人制ラインマン」の規定
③1930～40年代における「モダンTフォーメーション」の登場
　1939年のヘルメット着用の義務化
④1941年の「自由交代制」の暫定的容認と完全自由交代制への移行
　1967年のサイドラインからの指示に対する規制の撤廃
⑤1980年代以降のフォワード・パスによるボール・コントロール攻撃の一般化

①の段階では，それまでのラグビー形式のルールでのフットボールからアメリカンフットボール独自のルールが形成され，「スクリメージ制」というアメリカンフットボールの基盤となるゲーム形態がとられるようになった。しかし，ボールを前方へ投げることは禁止され

ており，危険を顧みない激しさが尊ばれた当時の風潮も反映して粗暴なプレーに終始していた。そのため，この段階を現在のアメリカンフットボールの原型とつくりだした段階であることから，「萌芽期」と位置づけることができる。②の段階では，「萌芽期」における粗暴性を排除するためにルール改正がなされ，特にフォワード・パスを導入することでサッカーやラグビーなど他のフットボールとは異なるものとしてアメリカンフットボールが形成された。しかし，フォワード・パスによるプレーの展開はまだ未成熟の段階であり，起死回生を狙ったギャンブル・プレーの一つととらえられていた。そのため，この段階を現在のアメリカンフットボールの基本的なルールが完成した段階であることから，「自立期」と位置づけることができる。③の段階では，それまでの段階とは異なってルールなどの外的条件だけでなく，攻守の戦術的矛盾を解決するために新たな戦術が創造されるようになった。特に，「モダンTフォーメーション」の登場は，それまで個々の能力の依存していたゲームからチームとしての戦術が重要視されるようになる先駆けとなったもので，ここからさまざまなフォーメーションやプレーが繰り出されるようになった。そのため，この段階をアメリカンフットボールの戦い方の質を転換した時期として，「成長期」と位置づけることができる。④の段階では，攻守のプレーヤーのポジションが専門化されてフォーメーションやプレーがますます多様化・複雑化し，攻守の戦術が飛躍的に発展していった。そのため，この段階を現在のアメリカンフットボールのほとんどのフォーメーションやプレーがつくり出された時期であることから，「発展期」と位置づけることができる。⑤の段階では，フォワード・パスによる攻撃を中心に，さまざまなフォーメーションやプレーを駆使することが必要となり，専門化されていた各ポジションの技術や能力がマルチプルに求められるようになった。そのため，この段階を複合的で多様な動きを味方や相手の状況に対応しながらプレーを展開する現在のアメリカンフットボールの段階とし，「成熟期」と位置づけることができる。

このような視点から，アメリカンフットボールの発展段階を①「萌芽期」，②「自立期」，③「成長期」，④「発展期」，⑤「成熟期」と位置づけることができると思われる。本稿では，このような視点でとらえたアメリカンフットボールの発展段階にもとづいて，戦術の変遷を分析していくことにする。

2. アメリカンフットボールにおけるフォーメーションの変遷

ボールゲームにおけるフォーメーションは，戦術を行使する上で非常に重要な役割を担っている。ここでのフォーメーションとは，プレーが開始される時にプレーヤーが配置されている位置関係のことを指している。特に，アメリカンフットボールでは攻撃のプレーが開始されるまで攻守が完全に分離されているので，プレー開始時に選手がどのように配置しているのかということは，戦略・戦術上重視されている（米田，1965：p.41-42）。ここでは，アメリカンフットボールの各発達段階において，フォーメーションがどのように変化してきたか，さらにその変化の要因をたどっていくことで，アメリカンフットボールの戦術の変容の質をとらえていくことにする。

2. 1. 萌芽期：「マス・フットボール」

1880年にボールの所有権（攻撃権）を明確にした「スクリメージ制」が採用され，さらにそ

の2年後に「ダウン・アンド・ディスタンス制」を取り入れることで，攻撃はあらかじめ選手の陣形と動きを決めてからプレーを行うようになった。このとき，ボールキャリアの前に数多くのブロッカーを配置するために，「オールドTフォーメーション」が考案され，多くのチームに採用された。ラインマン同士の間隔は互いの足が交差するようにして，全く隙間を空けないようにするもので，後方に並ぶ3人のバックスは，スクリメージ・ラインから7〜10ヤード付近に位置し，プレーの開始と同時に勢いをつけて前方で押し合っているラインマンの中に突っ込んでいった。そして，センターからのスナップされたボールを受け取り，突進するバックスにボールを渡す役目を果たすためにQBが登場した（米田，1965：p.43）。このときのQBは単なるボールのつなぎ役に過ぎず，現在のような重要な役割を担うポジションではなかったが，QBというポジションがアメリカンフットボールで独自に出現したことで，後に多大な影響を与えることになった。

この頃のフットボールは，相手を押し込んで前進を図るマス・フットボールが主流であり，また選手の配置に関する制限がなかったためスクリメージの10ヤード以上後方に下がった集団が勢いをつけて相手に突っ込んでいくプレー（フライング・ウェッジなど）が横行し，負傷者が絶えず，時には死者も出した。1894年，危険防止のためにスクリメージ・ラインより5ヤード後方にいる人数を3人に制限したが，マス・フットボールの様相は変わらず，ラインマンを後方に配置してボール保持者が通るところに人数をかけたフォーメーションも出現した。しかし，1910年にスクリメージ・ライン上に攻撃側の選手を7人以上配置しなければならないようにルールが改正されると，これらのラインマンを後方に配置するフォーメーションは消滅した（米田，1965：p.43-45）。

このようなマス・プレーが中心であったため，守備も攻撃の人数の多いところに配置するようになり，「オールドT」に対して正対するように配置した「7－3」が主流であった。基本的に攻撃も守備も互いに相手を押し込むプレーであったため，組織的に動くようなことはなく，それぞれの選手が密集して団子状になった「マス・フットボール」の様相であった。

2. 2. 自立期：レシーバーの登場

1906年のフォワード・パスの容認 とともに，1910年に7人制ダウンラインマンが規定されると，バックスをいかに配置するかということが攻撃の課題となった。1912年，キャリッスル大学は，エンドの外側に位置する守備エンドをオープン・プレー時にブロックするためにハーフバックの一人をエンドの外側に配置し，ウィングバック（以下，WBと略す）して守備エンドのブロックに当たらせるようにした「シングル・ウィング」をつくり出した。「シングル・ウィング」では，ボールキャリアの前でブロックをする人数を増やすために，WBのいるサイドにラインマンを多く配置した「アンバランス」なフォーメーションも多用された（米田，1965：p.46）。これは，人数を多くして力ずくでプレーを行っていたことを示している。

「シングル・ウィング」の発展形として，WBを両サイドに配置した「ダブル・ウィング」が生み出されたが，この頃はプレーが始まる直前にラインやバックが位置を変えて守備を混乱させる「シフト」が流行した。このシフトは主にラン・プレーに対して守備側に的を絞らせないためのものであったが，次第にハーフバックがフィールドを広く使うためにラインから離れて位置するようになり，これがパスのレシーブを専門とするポジションであるワイドレシーバー（以下，WRと略す）へと変化していった。また，ノートルダム大学は「オールドT

フォーメーション」にシフトを組み込んだ「ノートルダム・ボックス」をつくり出し，強力なオフェンスを展開した（米田，1965：p.47-50）。しかし，フォワード・パスに対する厳しい制限もあって，フォワード・パスが攻撃のプレーの中心になることはほとんどなかった。

一方，守備もフォワード・パスが容認されたために，「7―3」の守備ライン以外の4人のバックスがパス・プレーに備えてやや後方に位置するようになり，「7－1－2－1ダイアモンド」や「7－2－2ボックス」が登場した。1910年にフォワード・パスに対するルールが緩和されるまではほとんどの攻撃のプレーが中央か外側へランナーが突進していくものであったため，これらの守備フォーメーションはパスを警戒するといってもラン・プレーを止めることが最大の目的であった。しかし，1913年のノートルダム大によるパス戦術の成功から徐々にフォワード・パスが浸透していき，「シングル・ウィング」「ダブル・ウィング」で外側に開いたWRが登場してパス・プレーが増えてくるようになると，これまでよりもパス守備に重点を置いた「ワイドタックル6」が考案された。この「ワイドタックル6」は「7－3」の中央のセンターを後ろに下げてスクリメージ・ラインから3～5ヤードにセットし，攻撃のプレーに対応して自由に動いてランとパスの両方に責任を持つ「ラインバッカー（以下，LBと略す）」の原型をつくり出した。また，パス守備において奥のゾーンを3人で守る3ディープ・カバレッジの基礎を確立した点でも意義のあるものであった（松本，1998b）。

このように，フォワード・パスが容認されたことで，徐々にボールの周りに集中して配置されていた選手がフィールドの全体へと広がるようになっていった。しかし，当時のフォワード・パスには厳しい制限があったため，パス・プレーを行うときは攻撃権を失う覚悟で行う必要があった。したがってこの時期のプレーは，ラインマンの押し合いで勝負してプレーを展開するという基本的な考え方はあまり変化がなく，パス・プレーにおいてもパスの出し手のQBと受け手のWR，そしてWRをカバーする守備バックといったような対人的な関係でのプレーで，個人的能力が勝敗に大きな影響を及ぼしていた。

2．3. 成長期：「モダンTフォーメーション」の出現

1930年に「モダンTフォーメーション」が登場して以降，フットボールの戦い方の質は大きく変容していった。攻守のラインマンの押し合いに終始し，ラインマンが押し開けたスペースにバックスが走りこむというラン・プレーの考え方を根底から覆し，タイミングとスピードを原動力とした「タイミング・ブロック」をつくり出し，さらにQBによる「パス攻撃」を可能とした。この「モダンTフォーメーション」はその汎用性の広さからさまざまなフォーメーションを生み出す原型となった。

1930年，NFLのシカゴ・ベアーズは，従来のTフォーメーション（オールドTフォーメーション）を大幅に組み直し，エンドを広く外に離して位置させてオープン・プレーのブロッカーとし，ハーフバックの間隔を広くて「オールドTフォーメーション」よりも浅くボールから3～5ヤードほどに配置し，3人のバックスのうち一人をマン・イン・モーションさせてレシーバーとしてパス攻撃の効率を上げるとともに，オープン・プレーのブロッカーとしても有効となるフォーメーションをつくり出した（National Football League，2010：pp.354）。これが「モダンTフォーメーション」の誕生であり，ラインマンが隙間なく肩をならべて配置していたことから「タイトT」と呼ばれた。当時のベアーズは，ラインマンが貧弱で中央での押し合いのプレーでは常に劣勢であったため，早くオープンに展開できてラインマンの負担

を軽減できたこのフォーメーションは，スピードとタイミングに原動力を求めたフォーメーションであり，同時にQBがパスの投げ手となることを可能としたフォーメーションでもあった。「タイトT」の特徴は，①エンドを広く配置するとともに，バックスの一人が左右どちらかにマン・イン・モーションすることでフィールドを広く使うことができる，②エンドとバックスの変化をつけるとともに，ラインマンも適宜位置を変えて相手の守備を混乱させた，③単に「Tフォーメーション」の機能にとどまらず，「シングル・ウィング」などのそれまでのフォーメーションを総合した幅広い力を持っている（米田，1966：p.60-62）といったことが挙げられる。これは，「モダンTフォーメーション」がその後のフォーメーションの原点として位置づけられるものであった。

1941年にミズーリ大学は「タイトT」を改良し，ラインマンの間隔を広げてプレーがはじまる前からボール保持者が通るランニング・ホール（穴）をつくっておく「スプリットT」を考案した。これは，ラインマンが相手のプレーヤーを押しのけてランニング・ホールをつくり出して開けるという考え方から，ボールキャリアが抜けていくタイミングで相手の動きを抑えればいいという「タイミング・ブロック」を確立した。「スプリットT」ではスピードとタイミングが重視されるため，チーム全体を見通した個人の動きが求められるようになった（米田，1966：p.62-64）。こうして「モダンTフォーメーション」はまたたく間に普及し，攻撃戦術の本格的な追及がはじまった。そして，「シングル・ウィング」と「スプリットT」の両方の特長を生かそうと発想された「ウィングT」，バックスを横ではなく縦に3人並べる「トゥルーI」などが出現してきた。また，1948年にNFLのロサンゼルス・ラムズは，それまでラインマンと近接していたエンドの片方を外側へ開かせてスプリット・エンドとし，さらにハーフバックの一人をフランカーとしてWRに位置させることで，フィールド全体を活用したプレーを可能とし，特にパス・プレーに威力を発揮した2人のランニングバック（以下，RBと略す）である「プロ隊形」が考案された（後藤，1984：pp198）。

「モダンTフォーメーション」は，それまで主流であった「ワイドタックル6」などの守備フォーメーションを「タイミング・ブロック」で無力化させた。したがって，その攻撃を阻止するために，守備でも多くのフォーメーションの発達をうながした。1941年にNFLのフィラデルフィア・イーグルスによって「ワイドタックル6」を改良して4人の守備バックを置く「イーグル」守備が考案され，1947年にはオクラホマ大学が「7－2－2ボックス」を改良して「5－2オクラホマ」をつくり出した。これらの守備フォーメーションでは，守備ラインのうち2人をラインと守備バックの中間のスクリメージ・ラインから3〜5ヤードほどに配置したLBが出現したことが最大の特徴である。このLBというラン・プレーでもパス・プレーでもボールキャリアにタックルする任務を負っている守備専門で独自のポジションの登場は，その後の守備戦術の多様性を生み出すきっかけにもなった。そして，LBの人数を多くした「4－4」，「イーグル」を改良して3人のRBを投入して短い距離を獲得しようとする攻撃に対抗しながらもパス・プレーにも対応できる「6－1－4」など，さまざまなフォーメーションが登場してきた（後藤，1984：pp.66-68）。

「モダンTフォーメーション」の出現により，フットボールの戦い方の質がタイミングとスピードを重視したものへと変化した。また，守備も「モダンTフォーメーション」のタイミングとスピードに対抗するために，組織的・合理的な動きが要求されるようになり，特に守備における重要な役割を担うLBが明確な存在として出現した。このような変化にともない，こ

の時期のゲーム様相はフィールド全体を使った広がりをみせ，アメリカンフットボールにおけるチームとしての戦術の重要性が高まっていった。この背景には，フォワード・パスに対する規制が徐々に緩和され，ラン・プレーだけでなくパス・プレーでも多様性が生じてきたことが関係していると考えられる。

2. 4. 発展期：多様化するフォーメーション

「モダンTフォーメーション」とともに，アメリカンフットボールの戦術的発展に大きく影響を与えたものとして，1プレーごとに選手交代の制限をなくした「自由交代制」を導入したことがある。1941年に暫定的に容認された「自由交代制」は，攻撃と守備の選手を分業させる「ツー・プラトーン制」を確立させ，それぞれのポジションが専門化されて多様化した技術・戦術がみられるようになった（米田，1967：p.58-59）。

「スプリットT」が普及・拡大していくと，それをアレンジして別の特長を持つフォーメーションが出現してきた。1964年，ヒューストン大学は，「スプリットT」ではスクリメージを割り込んでくる守備タックルを防ぎきれなかったため，オープンへのラン・プレーであるスウィープにQBのハンドオフを組み合わせて守備の動きを止めようと考え，「トリプル・オプション[5]」をつくり上げ，それを展開するフォーメーションとして「ヴィア」をつくり出した。また，「ヴィア」は2人のHBが開いて配置しているため，外側からQBにプレッシャーをかけてくる守備のプレーヤーに対応しやすく，同時にHBもダウンフィールドに比較的出やすいことから，ドロップバック・パス（QBがスナップを受け取った後に後方に下がってから投じるパス）に適しており，ラン・パス両方をバランスよく攻撃できるフォーメーションとして使用された（後藤，1984：pp.196）。さらに，「トリプル・オプション」攻撃に特化したフォーメーションとして，「ウィッシュボーン」が考案された（後藤，1984：pp.189）。

「プロI」は「トゥルーI」のバックスの一人をWRにしたもので，1960年代に南カリフォルニア大により確立された。「プロI」は左右均等に選手を配置しているため，守備側にどちらのサイドに攻撃してくるか読みにくくし，さらにQBがスプリント・アウトしてパスを展開しやすく，走りながらランニング・ホールを見つけてそこを走り抜けるデイライト能力のあるRBによって強力なラン攻撃を可能とし，オプション・プレーにも適しているということでプレーのバリエーションが豊富になり，近代フットボールでは万能型フォーメーションとして広く使用されてきた（後藤，1984：pp.188）。

1960年，NFLのサンフランシスコ・フォーティナイナーズは，第3ダウンロングなどのパス・シチュエーションでの守備による激しいパス・ラッシュ[6]に対抗するために，QBをスクリメージ・ラインよりあらかじめ7ヤード下げてセットさせてセンターからロング・スナップを送り，相手のパス・ラッシュがQBに届く前にパスを投げてしまうという「ショットガン」をつくり出した。WRの配置は1930年代にあった「シングル・ウィング」「ダブル・ウィング」を原型として，フィールド全体に広がってセットした。1970年代には，NFL・ダラス・カウボーイズがパス・シチュエーションに特化した攻撃に改良し，第3ダウンで残りヤードが長い状況や前後半終了間際の攻撃に効果的であるものであった（後藤，1984：pp.192-193）。

守備では，フォワード・パスの攻撃が増えるにつれてパス守備に対する人数を増加させていったが，それにともない1940年代からダウンフィールドを区割りしてそれぞれの区域に入ってくるWRへのパスを守る「ゾーン・カバー」がみられるようになった。その背景には，攻

撃が複雑化してそれまでのようにボールキャリアだけを追ってプレーを判断することが困難になり，攻撃ラインの動きでプレーを判断する「プレー・リード」が必要となってきた。こうして相手のプレーをリードする（読む）ことで，パス守備においても「ゾーン・カバー」が可能となった（ブライアント，1987：pp.61-89）。そうすると，攻撃もフィールド全体を使った攻撃を展開し，守備を左右・前後に揺さぶりをかけるようになった。こうした揺さぶりに対し，「5－2オクラホマ」の守備バックの一人に特別な任務を与えて複雑な攻撃プレーに対応させ，「5－2ローバー」をつくり上げた。このローバーは複雑な攻撃に対して汎用的であったため，フロント（守備ラインマンやLBといった主にラン・プレーを止める役割の選手）のフォーメーションに関わらず導入された。

また，「6－1－4」の守備エンドの代わりにLBを置いたものとして「4－3」がつくられた。「4－3」はLBを3人，DBを4人に配置してボールキャリアに対するパシュート[7]する人数も多くいることから，「5－2オクラホマ」とともにラン・パスともに守ることができるバランスのいい守備として多くのチームに受け入れられた。さらに，WRのアウト・パターンなどのパスに対応するために，「6－1－4」の守備エンドをそのまま下げてLBとし，パス攻撃での外側のゾーンに対応させた。このフォーメーションは，インサイドのLBが1人になるためにそのLBと4人の守備ラインに個人能力を求めることになるので，主にNFLで使用されたことから「4－3プロ」と呼ばれるようになった（後藤，1984：pp.66-68）。

この発展期では，「モダンTフォーメーション」の出現と自由交代制の容認により，攻守ともにそれぞれのポジションの専門化がなされ，多様なフォーメーションが生み出されていった。攻撃のフォーメーションとして特徴づけられるものは，プレーヤー全員が中央に密集したフォーメーションから2人のバックス，2人のWRといったフィールド全体に人員を配置したフォーメーションへと変遷していき，ラン・プレー・パスプレーともにバランスよく攻撃を展開するようになった。このような攻撃に対し，守備もラインマンの人員を減らしてLBや守備バックスの人数を増やしていった。これは，スクリメージ・ラインよりも下がって位置することでボールキャリアに対してパシュートする人数を増やすことができ，また複雑な攻撃のプレーにも対処しやすいためである。

また，攻守ともにフィールド・ポジションやダウン・アンド・ディスタンス，相手の特徴などを考慮してプレーを選択することが必要となり，選手だけでなくコーチの役割も細分化・専門化された。1967年にサイドラインからの指示伝達に対する規制が撤廃されると，コーチがプレーを選択することが一般化し，フォーメーションやプレーによって頻繁に選手が入れ替わるようになった。このように，複雑化・多様化したフォーメーションやプレーに対応するためには，攻守ともに特定のフォーメーションやプレーの完成度を高めるだけでは十分ではなくなっていき，より緻密な戦略・戦術を流動的に使いこなすことが必要とされた。

2．5. 成熟期：マルチプル・セット

1940年代以降，攻守の戦術が大きく発展してさまざまなフォーメーションから多種にわたるプレーが展開された。そのような中で，攻撃はボール・コントロールをすることが重要視されるようになってきたが，そのためには複数のフォーメーションを相手や「ダウン・アンド・ディスタンス」に応じて駆使していく必要があり，特にフォワード・パスをいかに使うかということが次第に重視されるようになった。1980年以降はフォワード・パスを中心にプ

レーが展開されるなかで，フォーメーションを固定せずにマルチプルに攻撃がなされるようになり，守備もまた攻撃と対応するようにマルチプル化されていった。

1980年，サンフランシスコ・フォーティナイナーズは，5〜10ヤードのショート・パスを確実に通していくことで，フォワード・パスによるボール・コントロールをしていく「ニッケル＆ダイム攻撃」をつくり出した。そして，フォワード・パスの重要性が増していくにつれ，RBの数を減らしてWRを増やし，フィールドの幅全体に選手を配置したフォーメーションが登場してきた。発展期で記述した「ショットガン」は典型的なものであるが，QBがセンターのすぐ後ろについたものを一般的に「スプレッド」と呼んでいる。両サイドに複数のWRが配置されるため，それぞれのパス・コースを組み合わせてコンビネーションによるパス攻撃を展開しやすくQBの後ろにRBが1人配置すると，ショットガンよりもラン・プレーも展開しやすくなる。内側のレシーバーをWBにした「ダブル・ウィング」，WRを一方に3人寄せた「トリップス」など，選手の配置の仕方で派生したフォーメーションもある（松本，1998a）。

守備では，複雑化していく攻撃に対して「5－2オクラホマ」の守備エンドを後ろに下げてLBにし，中央のラン・プレーからミドルパスまで幅広い守備範囲を受けもつLBの人数を増やすことで，第二線からのパシュートでボール保持者に対して数的優位な状況をつくり出し，タックルする人数を多くすることができる「3－4」がつくり出された。一方で，フォワード・パスの比重が高まっている攻撃のなかで守備ラインを3人にすると，パスを投じるQBをフリーにして自由にパスを投げられてしまう恐れが高くなるため，4人のLBまたは守備バックスのうちの1人がブリッツ[8]で入ることになり，動き方が複雑化すると同時に守備ラインやLBに複合的な技術が求められるようになった（Bennett & Slade，2000）。さらに，ショート・パスによる攻撃が一般化することで，スピードのあるWRがLBのゾーンに走りこんでミスマッチを誘ってゲインを重ねるプレーが多くなったため，よりパス・カバーの能力が高い守備バックをLBと入れ替えて配置して対抗した。この5人目の守備バックを「ニッケル・バック（以下，NBと略す）」と呼び，スピードによるミスマッチを狙ったショート・パスを押さえ込んだ。しかし，NBは本来的にはLBのいるポジションにパス・カバーのスペシャリストが配置しているため，攻撃もNBをめがけてラン・プレーを行うようになった。そこで，NBにはWRに負けないスピードと攻撃ラインのブロックを打ち破る力強さが求められ，複合的な高い能力を必要とされた（Schuler，2000）。

この時期では，フィールド全体を縦方向にも横方向にも広く使って守備の隙間をつくりだす，あるいはミス・アジャストを誘ってそこをついていく攻撃と，その隙間をさまざまな手法を用いて埋めていこうとする守備の相互作用的な発展がみられる。専門化していた各ポジションの役割は，複合的な動きを求められるようになってきている。従来まではラインマンは力強さ，バックスはスピードといった，ひとつの能力を高めて専門化することでプレーが展開されていたが，一人に対してひとつの役割ではプレーが単調となって，攻撃も守備も行き詰ってしまうようになった。そこで，それぞれのポジションの選手はクイックネス（俊敏性）を中心として多様な能力を身につけることが必要となった。それはQBも同様で，パスの精度を高めるのはもちろんのこと，レシーバーがカバーされているときには別のレシーバーに投げる，またはQBに対する守備のパス・ラッシュが十分でないときに自ら走っていく能力と判断力が求められてきている。これには，フォーメーションやプレーが複雑になるにつれ，事前にコーチから指示されたプレーだけでは対処することが難しくなり，相手のフォーメー

ションや選手に応じてゲームに出場している選手たちで臨機応変にプレーの選択を変更する必要があったということがある。

また，発展期では2RBの攻撃フォーメーションが一般的であったが，成熟期ではさらにRBの数を減らしてWRの人数を増やすようになった。これは，ますますフォワード・パスの重要性が増してきていることを表しており，フォワード・パスをいかに展開するかということが現在の攻撃における大きなテーマとなっている。このような攻撃に応じて，守備でもラインマンの数を減らしてLBや守備バックの人数を増やすようになってきている。そこでは，フィールド全体と使ったプレーを展開するだけでなく，意図的に相手の隙をつくり出してそこを突いていくという緻密さが求められるようになった。

2. 6. アメリカンフットボールの発展段階

図2は，アメリカンフットボールの主なフォーメーションの変遷を攻守の関係とあわせて示したものである。アメリカンフットボールの歴史の中で使用されてきたフォーメーションは，もちろんこれだけでなく無数に存在するのだが，それぞれの時期で中心的に使われてきたフォーメーションの変遷をみていくことで，以下のようなアメリカンフットボールにおける戦術の変化をみてとることができる。

まず一つは，最初はスナップされるボールを中心に中央に集中（密集）して配置されていた選手たちが，徐々にフィールド全体に広く配置されるようになってきていることである。特に，1910年の「7人制ラインマン」の導入以後，攻撃ではラインマンの後方で主にボールを持って走る役割を担うRBが3人いたものが，徐々に減少していって現在では1人になり，それによってフィールドの外側に配置して主にフォワード・パスをキャッチする役割を担うWRの人数が増えてくるようになった。また，守備においても，最初は7人いた守備ラインマンが徐々に減少し，現在では3〜4人を配置させるものが主流となった。それにともない，LBや守備バックスの数を増やすようになっている。これは，アメリカンフットボールがフォワード・パスの攻防を中心に戦術が展開されてきたことを示唆するものである。

また，成長期以降に出現してきたフォーメーションの中に，すでに前の段階で使用されていたフォーメーションと類似しているものがあるということである。例えば，自立期にあった「シングル・ウィング」や「ダブル・ウィング」は，発展期における「ショットガン」と同じような選手の配置をしており，同様に「オールドT」と「モダンT」は似たようなバックスの配置をしている。また，守備においても「5－2オクラホマ」と「3－4」は，ラインマンの一番外側が守備エンドとLBというポジションの違いはあっても，見た目の配置ではそれほど大きく異なるものではなかった。もちろん，見た目が類似していてもそれぞれの時期で行われていたプレーの質（戦術）は全く異なるものであったが，その形態が類似しているということは，それまで過去に行われてきた戦術を内包しながら現在のフォーメーションへと発展しているということが考えられる。すなわち，現在の戦術は，過去に使われてきた戦術を土台とした一部分として内包して発展してきたものであるということである。現在の戦術は攻守の相互作用を繰り返しながら，過去の戦術を含んだ上で成立していることが考えられる。

さらに，萌芽期や自立期では，それぞれのチームがあるフォーメーションを固定的に使用してプレーを展開していたが，成長期になってフォーメーションが多様化してくると，状況に応じて複数のフォーメーションを駆使するようになり，発展期・成熟期では固定的ではなく流

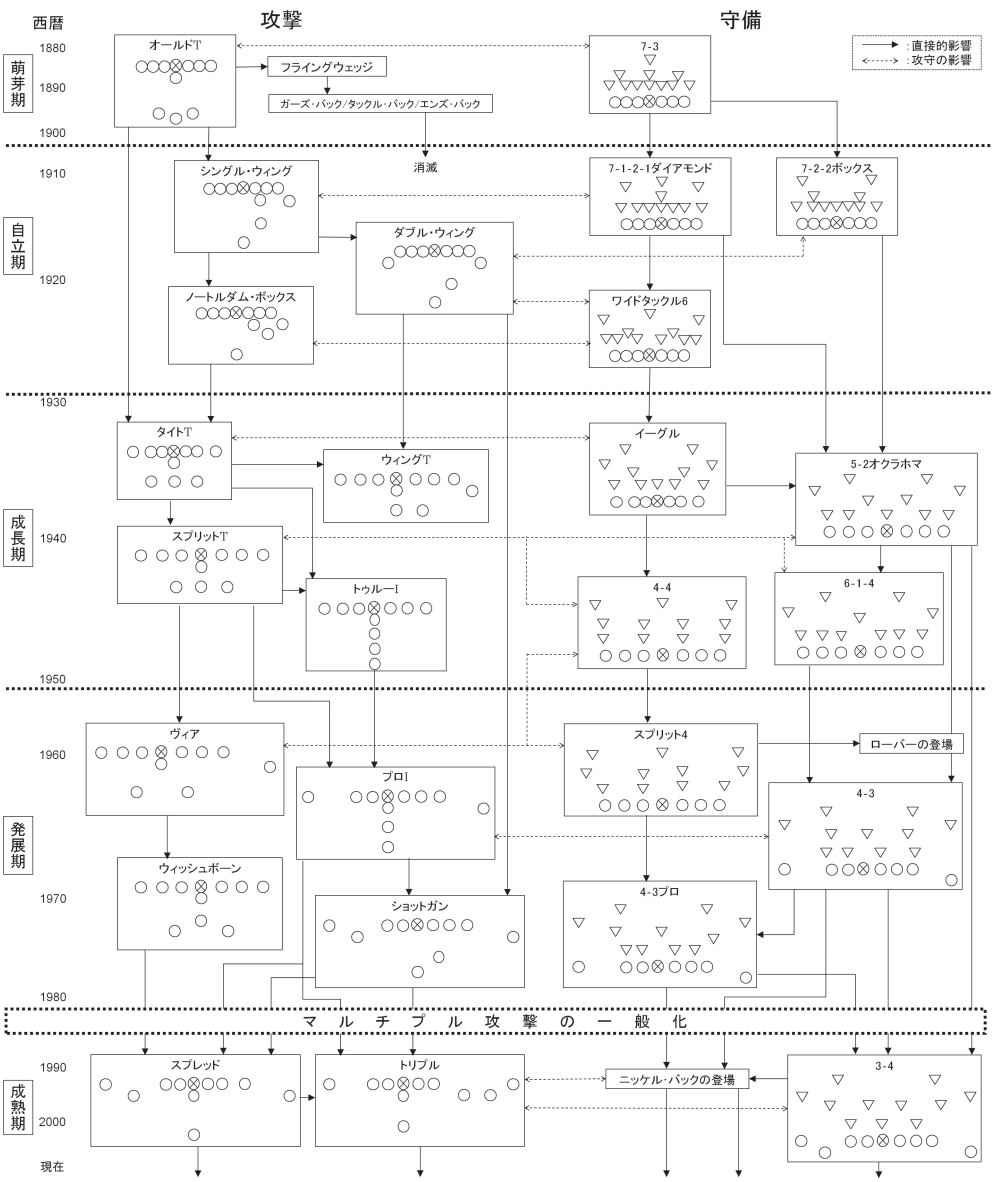

図2　アメリカンフットボールにおける攻守の主なフォーメーションの変遷
［松本（1998a, 1998b）を参考に筆者が作成］

表1　アメリカンフットボールの発展段階

段階	区分	変化の主要因	ゲーム様相
Ⅰ	萌芽期	1880年：「スクリメージ制」の採用 1882年：「ダウン・アンド・ディスタンス制」の採用	密集
Ⅱ	自立期	1906年：フォワード・パスの容認 1910年：「7人制ラインマン」の規定	縦長
Ⅲ	成長期	1930～40年代：「モダンTフォーメーション」の登場 1939年：ヘルメット着用の義務化	広がり
Ⅳ	発展期	1941年：「自由交代制」の暫定的容認 1967年：サイドラインからの指示に対する規制の撤廃	流動性
Ⅴ	成熟期	1980年代～：フォワード・パスによるボール・コントロール攻撃の一般化	臨機応変さ

動的にフォーメーションを使いこなしていくようになった。このことは，萌芽期・自立期では個人的・対人的能力がチームの勝敗に直接的に影響を及ぼしていたが，成長期において戦術が質的に転換してチームとして戦うためにそれぞれのプレーヤーがいかに動くかということが重要となり，発展期・成熟期ではフォーメーションやプレーを流動的に駆使することが必要とされてきたことが考えられる。

このようなアメリカンフットボールの発展段階をまとめると，表1のようになる。それぞれの時期区分におけるゲーム様相は，萌芽期では「密集」，自立期では「縦長」，成長期では「広がり」，発展期では「流動性」，成熟期では「臨機応変さ」ということができる。

3. フラッグフットボールの発展過程

フラッグフットボールはレクリエーショナル・スポーツとしての性格が強く，アメリカにおいても日本においても統一的な組織があるにもかかわらず，実際のゲームでは地域や年齢構成などによってさまざまなルールやフィールド，競技人数のものが存在する。ここでは，代表的なフラッグフットボールのルールにもとづいた戦術について検討し，アメリカンフットボールとの共通点と相違点に留意しながら，フラッグフットボールの戦術の発展段階を明らかにする。

ところで，フラッグフットボールと類似した種目としてタッチフットボールがあるが，これはタックルの代わりにボール保持者に両手でタッチすることでプレーを終了させるものである。このタッチフットボールで両手でのタッチをしたかどうかを明確にするために，腰につけたフラッグを取ることでタックルの代わりとしたものがフラッグフットボールである。そのため，ボール保持者のフラッグを取る「ディフラッグ」の有無などに差異があるものの，基本的なゲームのルールやプレーは同一であり，アメリカにおいても，レクリエーショナル・スポーツとしてタッチフットボールとフラッグフットボールを同様のスポーツと見なし，その指導書においても特に区別することなく述べられている（Riznik & Grambeau, 1978；Little et al., 1980）。したがって，本稿においても，タッチフットボールとフラッグフットボールは同様のものとしてとらえて記述することにする。

3. 1. フラッグフットボールの成立過程

タッチフットボールやフラッグフットボールは，1898年の米西戦争から第一次世界大戦にかけて，陸軍の基地内で兵士たちがフットボールに興じて，タックルによって負傷することが頻発していたため，陸軍当局がケガをしないように行うフットボールとして創出したとされている（Riznik & Grambeau, 1978：pp.7）。このころのタッチフットボールやフラッグフットボールは，アメリカンフットボールからタックルを除外しただけで，ルールやフィールド，人数などはほとんど変わりなく行われていたため，そのゲーム様相も当時のアメリカンフットボールとほとんど変わらないものであった。その後，第二次大戦時に世界中に駐留した兵士たちの間でタッチフットボールやフラッグフットボールが広まり，戦後に退役軍人や体育局によってレクリエーショナル・スポーツとして学校や社会体育施設に紹介され，一般に広く知られるようになった（Riznik & Grambeau, 1978：pp.7-8）。

レクリエーショナル・スポーツとしてフラッグフットボールが一般に広まったことで，1940年代後半から1950年代前半にかけて，全米各地でさまざまなフラッグフットボールの競技団体が組織され，1950年にはNational Intramural-recreational Sports Associationが設立された。また，より安全に楽しむことができるように，アメリカンフットボールよりもプレーヤーの数を少なくしてフィールドを狭くし，さらによりフォワード・パスによる攻防を展開しやすくするためにボールの大きさを小さくするなどのルールの改変がそれぞれの学校や団体によってなされ，フラッグフットボールの独自性が出現してきた。しかし，統一したルールが存在したわけではなく，次第に全米で統一したルールに基づいた選手権の開催が要望されるようになった。それに呼応して1973年にNational Touch Football Leagueが設立され，1979年にはNational Collegiate Flag Football Championshipが開催されるようになった（University of Florida, 2006）。それでも，アメリカでは現在でも地域や団体によってさまざまな人数やフィールド，ルールのフラッグフットボールが行われており，単に競技としてだけでなく，老若男女に楽しまれるスポーツとして根付いている。

3. 2. フラッグフットボールの戦術の変遷

日本において本格的にタッチフットボールが行われるようになったのは，戦後に進駐した米軍によってもたらされたものであった。その当時のタッチフットボールのルールやプレーなどの解説書を記した三隅（1958）によると，タッチフットボールの最大の特徴は，「アメリカンフットボールのおもしろいところを壊さないようにして，更に安全に出来るようにしたアメリカンフットボールの簡易ゲームで」あるが，「タックルは絶対に行わない」で「タックルの代わりにボールを持っている相手の人の身体に両手で触れるとボールの前進が止まったこと」になり，ヘルメットやショルダー・パッドなどの装具は着用せずに行われていた（pp.25-26）。これは，タッチフットボールがアメリカンフットボールを簡易化したレクリエーショナル・スポーツであることを示すものであるが，この解説書の内容をみると，当時のタッチフットボールはアメリカンフットボールからボール保持者に対するタックルを除いただけで，フィールドの大きさやプレーヤーの人数などのルールは，キッキング・ゲーム（キックオフやパントなどのボールを蹴るプレーのこと）を含めてほとんど同じであった。フォーメーションやプレーの紹介においても，攻撃では「（オールド）Tフォーメーション」「シングル・ウィング」「ダブル・ウィング」などのフォーメーションで基本的なラン・プレーを中心に，

守備では「7－1－2－1」「6－2－2－1」などのフォーメーションを紹介している（pp.35-39）。さらに，タックルはなくしているがブロックは認められており，ヘルメットなどの装具を着用せずに身体接触する機会は十分にあったことが考えられる。ここでは，フォワード・パスに関するプレーについてはごくわずかしか触れられておらず，しかもパスをキャッチできるのはアメリカンフットボールと同様にエンドとバックスだけである（pp.62）。また，守備についてはポジションについての解説が攻撃ほど詳しく紹介されておらず，ラインバッカー（LB）という表記はされていない（pp.45-53）。このようなことから，三隅が行っていたタッチフットボールは，タックルを除外することでアメリカンフットボールの初期段階のような粗暴性はなかったと思われるが，そのプレーはアメリカンフットボールのものを模倣したものであり，そのゲーム様相はアメリカンフットボールの初期段階と同様に密集したもので，その中で時々フォワード・パスによる縦への攻撃がなされていたと考えられる。

一方で，三隅（1958）は，「少年や年をとった人の体に合うよう，試合時間も短くグラウンドも小さくしてもよく，その他のルールの少し違えて」もよい（pp.26）として，ゲームのルールを弾力的に運用することを容認している。このことは，レクリエーショナル・スポーツとして一般に普及してくると，より手軽にプレーができるように，チームのプレーヤーの人数を減らしてフィールドを狭くし，ボールを小さくして扱いやすくしていったことが考えられる。そして，このような違いがタッチフットボール・フラッグフットボールをアメリカンフットボールとは異なるゲームとしての独自性を生み出していったことが考えられ，よりフォワード・パスを中心とした攻防が展開されるようになっていった。

1970年代のアメリカのタッチフットボールやフラッグフットボールのルールを記したRiznik & Grambeau（1978）によると，この時期のタッチフットボールやフラッグフットボールでは競技人数を7～11人と幅をもたせて少人数で行うことに考慮している。さらに，フィールドも狭くなって縦100ヤード×横40ヤード（アメリカンフットボールでは縦120ヤード×横53.3ヤード，ともにエンドゾーンを含む）となり，ボールもアメリカンフットボール用のものよりも小さいものを使用することになっている。また，ブロックは胴体部（首の下から腰の上まで）に接触して行うことができるが，フォワード・パスについてはすべての選手がキャッチできるとされているため，すべてのプレーヤーにパスに関する技術とブロックに関する技術が必要とされるようになった。さらに，ファーストダウンに必要な距離が20ヤード長く設定されている（pp.35-37）。このことから，ブロックが認められていてもラン・プレーだけではファーストダウンを獲得するのは困難であったと考えられ，パス・プレーの重要性が認識されていたと思われる。また，Little et al.（1980）によると，タッチフットボールやフラッグフットボールの主たるプレーはフォワード・パスであるし（pp.6），そこではさまざまなパス・パターンが示され，タイミングや他のレシーバーとの関係などについて詳述している（pp.40-51）。守備においてもパス守備を中心に述べられており，特にチーム守備としてのマン・ツー・マン・カバーとゾーン・カバーが示され，そのゾーン・カバーについても複数のパターンを紹介している。さらに，Johnson（1992）によると，ブロックでは手や腕を使用してはならず，身体接触をしないように腕を身体の横，あるいは後ろに組んでブロックをする「スクリーン・ブロック[9]」が示され，守備側もこの「スクリーン・ブロック」に対して手や腕を使ってはならず，これを避けてプレーすることが義務づけられている（pp.1-9）。これらのことから，この時期に行われていたタッチフットボールやフラッグフットボールは，フォワー

ド・パスをめぐる攻防が発達してきたことが推察でき，アメリカンフットボールとは異なるフラッグフットボール独自のルールが設定されるようになった。そして，アメリカンフットボールよりもフォワード・パスに特化したプレーが行われるようになっていった。

現在のフラッグフットボールは，アメリカでは7人制のものが主流であるが，ブロックは身体接触をしない「スクリーン・ブロック」を容認するもの，あるいはブロックという行為自体を認めないものが大勢となっている（University of Florida, 2006）。そのため，パス・プレーの際には守備によるパス・ラッシュに対して無防備になってしまうことが多くなるために，パス・ラッシュができる選手をスクリメージ・ラインから5ヤード以上後方にいる選手に限定するルールがつくられている。University of Florida（2006）によると，さまざまなフォーメーションから数多くのプレーが紹介されており，特にパス・プレーについての記述が詳細になされている。これらのことから，現在のフラッグフットボールでは，フォワード・パスを中心とした攻防が繰り広げられるようになってきていることが推察でき，さらにそのフォワード・パスを相手の状況に応じて臨機応変に駆使する能力が求められるようになっている。

フラッグフットボールの変遷をみていくと，アメリカンフットボールから大きく変化していったものとして以下のものがあげられる。

①「タックル」については，タッチフットボールやフラッグフットボールが成立したときから排除されており，さらにヘルメットなどの装具を着用しないで行われ，これらのことがアメリカンフットボールから独自に発展するきっかけとなるものであった。

②「フィールド」は，アメリカンフットボールよりも狭くなってきているが，ファーストダウンに必要な距離が4回の攻撃で20ヤード（日本の5人制のルールでは3回の攻撃で15ヤード）に広げられている。

③1チームの選手の人数は，最初のころはアメリカンフットボールと同じ11人であったが，徐々に人数が減ってきて，現在では5〜7人が主流となってきている。そして，少なくなった攻撃選手のすべてがフォワード・パスをキャッチできる資格が与えられた。

④「ブロック」については，最初のころはアメリカンフットボールと同じような行為が認められていたが，装具を装着していないこともあってその行為に徐々に制限が加えられるようになり，現在では身体接触をしない「スクリーン・ブロック」あるいはブロック行為自体を認めないものとなっている。

タッチフットボールやフラッグフットボールは，これまで基本的にアメリカンフットボールのゲーム様相を踏襲してきたが，これらの相違点が独自性をつくり出してきていると考えられる。そして，これらの相違点がフォワード・パスをアメリカンフットボール以上に重視する戦術へと発展させていることが考えられる。

3. 3. フラッグフットボールとアメリカンフットボールの相違点

フラッグフットボールとアメリカンフットボールで共通することは，「スクリメージ制」を採用していることである。これは，スナップによってプレーが開始されるまで攻守が空間的に完全に分離している状態を意味している。すなわち，プレーが終了してから次のダウンのプレーが開始されるまで攻守は別々になっているので，それぞれが「ハドル」によってプレーの確認が可能である。このことは，フラッグフットボールやアメリカンフットボールの戦術の複雑さを生み出す要因の一つになっていることが考えられる。また，「ダウン・アンド・

ディスタンス制」を採用している点も共通している。これは，ボールの所有と攻撃権を明確にして,「スクリメージ制」とともにアメリカでつくり上げられたフットボールの特徴を示すものであり，これらのことがフラッグフットボールやアメリカンフットボールと他のボールゲームのゲームの質を決定的に異なるものとしていると考えられる。ただし，攻撃する権利を行使できる回数と全身に必要な距離は，フラッグフットボールとアメリカンフットボールでは異なっており，フラッグフットボールの方がファーストダウンを獲得するために長い距離が必要となっている。

一方，相違点は，1チームの人数がフラッグフットボールの方が5人制でも7人制でも少なく，フィールドも狭く設定されている。また，通常フラッグフットボールで使用されるボールは，アメリカンフットボールで使用されるボール（外周：縦方向70.5～72.4cm，横方向52.7～54.0cm，重量397～425g：日本アメリカンフットボール協会，2008）ではなく，そのジュニアサイズのボール（外周・縦方向64～65cm，横方向47～48cm，重量320～340g：後藤，2009）で，一回り小さい。さらに，フラッグフットボールではタックルが禁止されていて，ホール保持者の腰につけたフラッグを取る行為（ディフラッグ）をするようになっているので，守備でディフラッグの技術が必要となるとともに，ボール保持者は守備の選手と接触しないように避ける義務があるため，相手とぶつからないように走ることも求められる。このことは，ブロックにおいて身体接触が許されなくなっているという相違点についてでも，フラッグフットボールにおいて同様の技術を求められてきていると考えられる。

そして，フォワード・パスに対する制限に関するルールについて異なる点がいくつかある。まず，フォワード・パスをキャッチできる有資格レシーバーは，アメリカンフットボールでは攻撃ではエンドとバックスに限られているが，フラッグフットボールではフィールドにいる全選手に認められている。また，パサーであるQBに対して守備の選手がラッシュをしてプレッシャーをかけることはアメリカンフットボールでは無条件で行われるが，フラッグフットボールではスクリメージ・ラインから5ヤード（日本では7ヤード）以上はなれている選手にしか認められていない。そのため，QBはボールを持ったままスクリメージ・ラインを越えてはならず，さらにスナップを受けてから7秒以上ボールを保持し続けてはいけないようになっている（後藤，2009）。このように，フラッグフットボールでは，アメリカンフットボールと比較してフォワード・パスを展開しやすいようにルールが設定されているということができる。そのため，より緻密で意図的な戦略・戦術を駆使したパス・プレーをつくり上げていくことが必要である。

3. 4. フラッグフットボールの発展段階

これまでみてきたように，フラッグフットボールは，これまでアメリカンフットボールを追従する形で発展してきた。しかし，徐々にフォワード・パスに特化したゲーム様式に変化していって，アメリカンフットボールよりもより緻密なフォワード・パスの攻防が繰り広げられるようになった。よって，現在のフラッグフットボールはアメリカンフットボールとは異なるゲーム様相になってきている。しかし，その発展過程をみていくと，やはりアメリカンフットボールの戦術的変遷をたどっており，このことを考慮しなければフラッグフットボールの戦術の発展段階をとらえることはできない。このように，フラッグフットボールの戦術の発展段階をアメリカンフットボールとの関係を考慮しながら，以下のようにとらえる

ことが可能であると考えられる。

①タックルを無くしたことで，フラッグフットボールはアメリカンフットボールから独自のスポーツとしての素地が形づくられた。しかし，軍隊の中で行われていたフラッグフットボールは，アメリカンフットボールのプレーとほとんど変わりなく，当時のアメリカンフットボールのような粗暴性はなかったものの，ブロックにおいては身体接触が認められていて，そのゲーム様相は中央に人が固まった密集した状態であった。

②フラッグフットボールはアメリカンフットボールのような粗暴性は問題とされていなかったが，アメリカンフットボールの簡易化したゲームであると認識されていたため，同様にフォワード・パスが導入されて，その制限規定もほぼ同じであった。したがって，そのゲーム様相もアメリカンフットボールと大きな変化はなく，フォワード・パスによる縦への攻撃がなされるようになった。

③レクリエーショナル・スポーツとして一般に広まることでアメリカンフットボールよりもゲームプレーヤーの人数が少人数化し，フィールドも狭小化され，さらにボールもジュニアサイズと小さくなった。これにより，フラッグフットボール独自のルールが明確になり，ラン・プレーだけでなくパス・プレーをより多く展開するようになったため，フィールド全体を広く使った攻防がなされるようになった。

④ファーストダウンを獲得するまでの距離が15～20ヤードと長くなり，さらに攻撃の選手全員が有資格レシーバーとなった。そのため，フォワード・パスがますます重要視されるようになり，各プレーヤーがチームの役割を遂行した上で流動的に動いていく多様な能力が求められるようになった。

⑤ブロックにおける身体接触が徐々に規制されていくようになり，現在では「スクリーン・ブロック」のように身体接触をしないブロック，あるいはブロックという行為自体を禁止するようになり，守備のパス・ラッシュに対して制限がかけられるようになった。したがって，ブロックによるラン・プレーの展開が制限され，一層フォワード・パスの攻防が重要となった。そのため，フォワード・パスによる戦術・技術が高度化してより緻密で正確なプレーが要求されるとともに，相手の一瞬の隙をつくように臨機応変に対応することが必要とされた。

このような視点から，フラッグフットボールの発展段階を表2のように位置づけることができると考えられる。第Ⅰ段階では，アメリカンフットボールからタックルを取り除いたが，そのプレーはほとんどアメリカンフットボールを模倣したもので，ゲーム様相は「密集」で

表2　フラッグフットボールの発展段階

段階	その段階の特徴	ゲーム様相
Ⅰ	・ボール保持者に対するタックルを排除 ・それ以外はブロックを含めてアメリカンフットボールとほぼ同じ	密集
Ⅱ	・フォワード・パスを導入 ・その規制はアメリカンフットボールとほぼ同じ	縦長
Ⅲ	・プレーヤーの少人数化，フィールドの狭小化，ボールの縮小化 ・フラッグフットボールの独自性の出現	広がり
Ⅳ	・ファーストダウンまでの長距離化 ・攻撃選手が全員有資格レシーバーになる	流動性
Ⅴ	・身体接触に対する規制の強化 ・パス・ラッシュに対する制限	臨機応変さ

あったと考えられる。第Ⅱ段階では，アメリカンフットボールに倣ってフォワード・パスを導入することでアメリカにおけるフットボールの独自性をつくり出し，フィールドの縦方向に選手が広がっていく「縦長」になった。第Ⅲ段階では，徐々にアメリカンフットボールとの相違点が生み出されるようになり，フィールド・プレーヤーの少人数化，フィールドの狭小化，ボールの縮小化などによってフォワード・パスが重要視されるようになり，ボールをよりフィールド全体で展開するようになって「広がり」のゲーム様相に変化していった。第Ⅳ段階では，ファーストダウンの獲得までの距離が長くなり，さらに攻撃選手全員がフォワード・パスをキャッチできるようになったことから，フォワード・パスの重要性がさらに増大し，各プレーヤーがフィールド全体を使った活発な動きが生じる「流動性」の様相となった。第Ⅴ段階では，身体接触そのものが認められなくなってきて，フォワード・パスの緻密さとともにこれまで以上に敏捷性が求められ，相手の動きに対応した「臨機応変さ」の必要な段階となった。このようなフラッグフットボールのゲーム様相は，松元（2010）が指摘する「パスすることで，ボールを前に進め，ゴールを目指す」という，現在のフラッグフットボールの競技的特性と合致していると思われる。

このように，フラッグフットボールはアメリカンフットボールを追従するように発展し，特に第Ⅰ・Ⅱ段階ではその影響を直接的に受けていたが，レクリエーショナル・スポーツとして普及していった第Ⅲ段階以降は，よりフォワード・パスをめぐる攻防が重要視される展開へと変化していった。

4. フラッグフットボールの発展段階が示すもの

フラッグフットボールの発展段階をみてみると，前の段階で生じた攻守の矛盾を乗り越えるために新たな戦術が創造され，攻守の相互作用によって進展してきていることがわかる。そして，その戦術を支える技術が進歩して戦術が精緻化され，それがさらなる攻守の矛盾を生み出すというようにして発展してきた。

第Ⅰ段階の「密集型」においては，ボールを中心とした攻防が繰り広げられるため，攻撃ではボールを持って相手をかわして走っていくこと，守備ではボール保持者のディフラッグの技能が求められる。第Ⅱ段階の「縦長型」においては，フォワード・パスによる攻防が生じてくるため，攻撃ではパスを投げることとキャッチすること，守備ではパスをキャッチするために走っていく相手についていってフリーにしないようにする技能が必要となる。第Ⅲ段階の「広がり型」においては，スペースをめぐる攻防が生じてくるため，攻撃では状況を見極めてパスの受け手が相手のいないところに入ってそこにパスを投じること，守備では相手の動きに合わせて役割を分担して組織的に守り，相手のボールを奪うことが必要となる。第Ⅳ段階の「流動型」においては，スペースの創造による攻防がなされるため，攻撃ではパスに関する技能の精緻化，守備でも役割を細かく分担するとともに，複合的な動きが求められてくる。そして，第Ⅴ段階の「臨機応変型」では，さまざまな状況に臨機応変に対応していくことが必要となるため，攻守ともに相手の一瞬の隙をつくことのできる正確で多様な技能が求められる。

また，第Ⅰ・第Ⅱ段階でのゲーム様相の変化は，ルールの改正や道具の改良などといった

外的条件が主要因として進展していくが，第Ⅲ段階でフラッグフットボール独自のルールがつくられてくると，フォワード・パスを中心として前の段階の戦術的矛盾を解決するように攻守の相互作用によって発展してきた。そして，そのときには前の段階における戦術や技術の一部分を土台として包含しながら発展していることがみてとれる。

さらに，第Ⅰ段階の「密集型」，第Ⅱ段階の「縦長型」のゲーム様相では，個人の能力が勝敗を左右するものであった。「縦長型」におけるフォワード・パスでは，もちろん相手がいないとパスができないのだが，ここでのパスは対人的な関係におけるものであって，チームという集団として機能しているものではないのである。極端に言えば，未組織な守備においては，パスの出し手と受け手に上手な子がいれば，パスを通して得点をすることができるのである。第Ⅲ段階である「広がり型」では，チームの中で個人が意図的に動くことが求められ，集団としていかにボールを前進させて得点するかということが攻撃の課題となる。そして，守備でも集団的な動きが必要となってくる。したがって，フラッグフットボールにおける戦術学習において，子どもたちのゲームを第Ⅲ段階の「広がり型」のゲーム様相にすることが重要であると考えられる。

このようにフラッグフットボールでは，現在はフォワード・パスを中心とした攻防が展開されているが，フォワード・パスの技術・戦術についてだけ習得すればゲームパフォーマンスが向上するわけではないということがいえる。フォワード・パスによる攻撃を展開するためには，ラン・プレーによって相手の守備を前方に意識をもたせなければならない。ラン・プレーとパス・プレーは，別々のものとしてとらえられがちであるが，これらは表裏一体をなしているものであり，分離して指導するものではない。このようなフラッグフットボールの発展段階を考慮した指導のあり方が必要であると考えられる。

おわりに

これまでフラッグフットボールの授業は，ボール操作の技能が比較的容易である，1プレーごとに「ハドル」をすることで立案した作戦を実行しやすいなどといったことで，積極的に戦術学習に取り入れられてきた。しかし，そのゲームの構造は明確にはされておらず，原型となっているアメリカンフットボールとの関係性も曖昧であった。そこで，アメリカンフットボールの歴史的発展過程を踏まえながらフラッグフットボールの発展段階をとらえると，Ⅰ「密集型」，Ⅱ「縦長型」，Ⅲ「広がり型」，Ⅳ「流動型」，Ⅴ「臨機応変型」の5つの段階に区分することができた。そして，その中でも集団的な戦術的課題が求められてくるⅢ「広がり型」の段階のゲーム様相になるように子どもたちを指導することが，戦術学習において重要であることが考えられる。

しかしながら，フラッグフットボールの発展段階が子どもたちの学んでいく道すじをそのまま示しているのではないことに注意する必要がある。それぞれの子どもによってさまざまなボールゲーム等の経験は異なり，そのような異質な集団が同じチームでプレーをすることにボールゲームの学習の特徴がある。学習過程の初期の段階ではさまざまなゲーム様相段階を出現してくることが考えられるが，そこで示されたゲーム様相段階が子どもたちの抱えている戦術的課題を表しているのであり，その課題を解決することで次の段階へと進展してい

くと考えられる。ゲームの中で自分たちの抱えている戦術的課題を克服しようする過程こそ，戦術学習においては最も重要なことであると思われる。そのためには，それぞれの段階で必要とされる戦術や技術を明確にし，全体としてのゲーム構造をとらえていく必要がある。これらの構造を明らかにした上で，Ⅲ「広がり型」へと導くフラッグフットボールの指導プログラムを構築し，実際の体育授業の中でその適時性や順序性について検証することが，今後の課題として残されている。

注

1 本稿では，小学校1〜4年における「ゲーム」，5・6年における「ボール運動」，中学校以降における「球技」の各領域を総称して「ボールゲーム」と称する。

2「ボストン・ゲーム」とは，18〜19世紀半ばまで行われていたハーバード大学独自のフットボールのことで，すべてのプレーヤーがボールをキャッチしたり拾い上げたりすることができたが，ボールを持って走ることができるのは相手に追いかけられている場合のみであった。追跡者が追いかけるのをあきらめた時には，味方を含む周囲のプレーヤーが大声でそのプレーヤーに止まるように呼びかけ，そこで停止してプレーを再開するようにしていた（スミス，2001：pp.47-49）。

3「ブロック・ゲーム」とは，競技開始早々に得点をし，これ以後相手に得点させずに勝利を手に入れるために，相手にボールを渡さないためにダウンとスクリメージを繰り返してボールの所有＝攻撃権を保持していくことを指している。当時のルールでは，同点の場合には前年の勝利校が勝利と規定されていたため，該当チームはボールの所有権を得るとブロック・ゲームを繰り返したため，観客たちからゲームがおもしろくないとして非難されていた（スミス，2001：pp.69）。

4 攻撃のバックスが守備から見てアルファベットのTの形に配置していることから名づけられた。後に改良された組織的なものである「モダンTフォーメーション」を現在では一般的に「Tフォーメーション」として認知されているため，旧来のものは「オールドTフォーメーション」と呼ばれるようになった（米田，1966：p.58）。

5「オプション・プレー」とは，相手の動きに合わせてボールキャリアを「選択」するプレーである。これを発展させた「トリプル・オプション」とは，意図的にフリーにした2人の守備選手をオプション・キーとして，その動きに対応して「ギブ」「キープ」「ピッチ」を選択するプレーのことである（後藤，1984：pp.189-190）。

6「パス・ラッシュ」とは，パス攻撃の際にQBにパスを投じる時間的・空間的余裕を与えないために，主に守備ラインマンがQBに対してプレッシャーをかけていく行為のことである。パス・ラッシュによってQBサック（パス攻撃の際，守備の選手がパスを投じる前のQBをタックルすること）すれば大幅なロス・ゲインとなるため，ラインマンの攻防もパス攻撃では重要な要素になる（後藤，1984：pp.69）。

7「パシュート」とは，守備の選手がボールキャリアを「追撃」することで，それぞれのプレーヤーがどのようにパシュートしてボールキャリアのスペースを限定するのか，ということは守備の根幹をなすところであり，その考え方によって守備のフォーメーションが変化することもある（後藤，1984：pp.195-196）。

8「ブリッツ」とは，一人または複数のLBまたは守備バックスが攻撃のプレーがはじまると同時にスクリメージ・ラインを越えて，QBまたはRBに向かって突進していくプレーのことである（後藤，1984：pp.198）。

9「スクリーン・ブロック」とは，ホール保持者と守備選手との間に入って，身体接触をせずに守備のディフラッグを妨害する行為で，腕を身体の横につける，あるいは後ろに組んで相手と接触しないようにするものである。守備選手は，「スクリーン・ブロック」をする攻撃選手と接触しないように避けることが義務づけ

られている（University of Florida, 2006）。ちなみに，ボール保持者は，ディフラッグしようとする守備選手と接触しないように避ける義務がある（日本フラッグフットボール協会, 2010）。

文献

Bennett, P. & Slade, L.（2000）Developing the multiple 3-4 package. In: American Football Coaches Association（Ed.）Defensive Football Strategies. Human Kinetics, Champaign: pp101-103.

ブライアント，P.，後藤完夫訳（1987）ウイニングフットボール. タッチダウン社，東京.

Davis, P. H.（1911）Football. Charles Scribner's Sons, New York.

江刺幸政（1978）ハンドボール教材の編成の視点と組織化．萩原仁・調枝孝治編著，知覚-運動行動の組織化. 不昧堂出版，東京：pp.226-285.

江刺幸政（1982）体育教材研究における「様相発達研究」の位置づけと課題．教育学研究紀要，27：461-464.

江刺幸政（1999）体育教育における教材構成の理論的基礎．創文企画，東京.

後藤完夫（1984）新フットボール専科. タッチダウン社，東京.

後藤完夫（2009）フラッグフットボール入門. タッチダウン社，東京.

橋本正一（1966）運動技能の発展過程に基づいた体育の学習指導．黎明書房：名古屋.

Johnson, J. L.（1992）Flag football: The worldwide game. American Press, Boston.

川口智久（1977）ラグビーからアメリカン・フットボールへの発展―スクラムをめぐる問題―．一橋論叢，77（1）：108-144.

Little, M. J., Dowell, L. J. & Jeter, J. M.（1980）Recreational football: Flag, Touch, and Flicker. Wm. C. Brown, Dubuque.

松田恵示（2009）「戦術学習」から「局面学習」へ．体育科教育，57（4）：6-11.

松本直人編（1998a）攻撃トレンドとフォーメーション変遷の物語. タッチダウン，345. タッチダウン社，東京：67-72.

松本直人編（1998b）守備トレンドとフォーメーション変遷の物語. タッチダウン，347. タッチダウン社，東京：58-64.

松元　剛（2010）フラッグフットボールの競技特性に関する研究．筑波大学体育科学系紀要，33：69-76.

三隅珠一（1958）図解タッチフットボール．不昧堂書店，東京.

文部科学省（2008）小学校学習指導要領解説体育編．東洋館出版社，東京.

文部科学省（2010）学校体育実技指導資料集第8集 ゲーム及びボール運動．東洋館出版社，東京.

森　敏生（2001）小・中・高校を見通した教科内容の編成と教材づくりにむけて―攻守混合系のゴール型教材を中心に―．体育科教育，49（15）：14-19.

National Football League（Ed.）（2010）Chronology of professional football. In: The official 2010 NFL record and fact book. Time Inc. Home Entertainment, New York: pp.352-370.

Nelson, D. M.（1994）The anatomy of a game: Football, the rules, and the men who made the game. University of Delaware Press, Newark.

日本アメリカンフットボール協会（2008）アメリカンフットボール公式規則・公式規則解説書．日本アメリカンフットボール協会，東京.

日本フラッグフットボール協会（2010）フラッグフットボール指導テキスト．日本フラッグフットボール協会，東京.

小田切毅一（1982）アメリカスポーツの文化史．不昧堂出版，東京.

大後戸一樹（2005）「戦略・戦術」を中核にすえたボール運動の実践例.「わかる」・「できる」力をつける体育科授

業の創造．明治図書，東京：pp.107-121.

Reznik, J. W. & Grambeau, R.（1978）Official's manual: Touch and flag football. Leisure Press, New York.

リースマン，D.，國弘正雄・牧野宏訳（1969）アメリカにおけるフットボール―文化伝播の研究．個人主義の再検討（上）．ぺりかん社，東京：pp.337-406.

Schuler, D.（2000）The nickel package: Multiple, yet simple. In: American Football Coaches Association（Ed.）Defensive Football Strategies. Human Kinetics, Champaign：pp235-237.

スミス，R. A.，白石義郎・岩田弘三監訳（2001）カレッジスポーツの誕生．玉川大学出版部，東京.

佐々木久吉（1963）ボールゲームス指導の設計．黎明書房：名古屋.

宗野文俊（2011）戦術史からみたフラッグフットボール指導に関する研究．平成22年度北海道大学大学院教育学院修士論文：1-109.

髙橋健夫（2010）新しいボールゲームの授業づくり―学習内容の確かな習得を保証し，もっと楽しいボールゲームの授業を実現するために―．体育科教育，58（3）：151-157.

瀧井敏郎（1988）学習の適時性に合ったサッカーの内容．学校体育，41（12）：23-28.

瀧井敏郎（2003）サッカーにおける戦術学習の視点に基づくゲームパフォーマンスの評価．スポーツ運動学研究，16：37-48.

土田了輔（2011）学校体育におけるボールゲームの指導論―学習内容の開発研究―．ブイツーソリューション，名古屋.

University of Florida（Ed.）（2006）Flag football. Kendall / Hunt Publishing, Dubuque.＜CD-ROM＞

ヴァンダーレン，D. B.・ミッチェル，E. D.・ベネット，B. L.（1958）世界の体育史．ベースボール・マガジン社，東京.

Walsh, B.（1995）Controlling the ball with the pass. In: American Football Coaches Association（Ed.）Football Coaching Strategies. Human Kinetics, Champaign: pp.24-29.

Watterson, J. S.（2000）College football. The John Hopkins University Press, Baltimore.

山中良正（1960）アメリカスポーツ史．逍遥書院，東京.

米田　満（1962）アメリカン・フットボール発展史の一こま（一）―サッカー，ラグビーからアメリカンフットボールへの移行―．論攷 関西学院大学一般教育諸学研究，9：123-134.

米田　満（1963）アメリカン・フットボール発展史の一こま（二）―飛躍的発展期に入る―．論攷 関西学院大学一般教育諸学研究，10：55-63.

米田　満（1964）アメリカン・フットボール発展史の一こま（三）―フォワード・パス時代始まる―．論攷 関西学院大学一般教育諸学研究，11：139-146.

米田　満（1965）アメリカン・フットボール発展史の一こま（四）―フォーメーション・フットボールの推移―．論攷 関西学院大学一般教育諸学研究，12：41-53.

米田　満（1966）アメリカン・フットボール発展史の一こま（五）―シフトの流行とTフォーメーションの拡大―．論攷 関西学院大学一般教育諸学研究，13：55-65.

米田　満（1967）アメリカン・フットボール発展史の一こま（六）―近代フットボールの種々相―．論攷 関西学院大学一般教育諸学研究，14：55-65.

吉井四郎（1970）バスケットボール教室．大修館書店：東京.

Yoshinaga, T.，Takahashi, T. & Onizawa, Y.（2003）A study on the effectiveness of flag football as teaching materials in physical education classes. International Journal of Sport and Health Science, 1（1）: 171-177.