

2012年度 修士論文

プロレスの社会学的考察——『スポーツと文明化/興奮の探求』より——

早稲田大学 大学院スポーツ科学研究科
スポーツ科学専攻 スポーツ文化研究領域
5010A033-7
斎藤文彦

研究指導教員： リー・トンプソン教授

目次

序章：プロレスと社会学

第1節：スポーツ社会学	3
第2節：近代スポーツとプロレス	5
第3節：プロレスに対するアカデミックなまなざし	11
第4節：ロラン・バルトの“レススルする世界”	15
第5節：序文 Preface にかえて／研究の背景	23

第1章：プロレスの社会学的考察をめざして——先行研究と仮説——

第1節：研究目的	24
第2節：エリアスの『スポーツと文明化——興奮の探求——』	30
第3節：トンプソンの『プロレスのフレーム分析』	35
第4節：“重層的なオーディエンス”という仮説	48
第5節：入不二基義の『“ほんとうの本物”の問題としてのプロレス』	50

第2章：プロレスに関するアンケート調査

第1節：調査方法	62
第2節：アンケート(A)の集計結果と考察	65
第3節：アンケート(B)の集計結果と考察	76
第4節：“プロレスを観る人たち”と“プロレスを観ない人たち”	87

第3章：プロレスとメディアとオーディエンス

第1節：力道山とメディア	92
第2節：“力道山プロレス”という過去形と現代のプロレス	98

終章：まとめにかえて	101
------------	-----

序章：プロレスと社会学

第1節：スポーツ社会学

本研究はプロレスの社会学的考察を目的とし、スポーツ社会学、スポーツメディア論の立場からこれを取り上げる。『社会学事典』（弘文堂、1988年）には、スポーツ社会学とは「スポーツを共通のテーマとするすべての社会学的研究。独自の理論や方法があるわけではない。選手の社会化、小集団としてのチームの人間関係、スポーツの社会的機能、近代スポーツの社会史、異文化のスポーツ比較など、研究の幅は広い」（トンプソン、1994）と記されている。

弘文堂刊の『社会学事典』よりももっと新しい『社会学事典／日本社会学会・社会学事典刊行委員会編』（丸善、2010年）では伊藤公雄が「11.スポーツの社会学」の概要として「スポーツという人間の営みは、社会の変化と深く結びついている。アレン・グットマンが近代スポーツの特徴として取り上げている世俗化、平等化、役割の専門化、合理化、官僚制組織化、数量化、記録の追求は、そのまま近代産業社会の特徴と重なるものである。近代スポーツを問うことは、そのまま近代社会そのものを考察することにつながっているともいえる。現代社会において、スポーツは国境を越えた巨大な産業でもある。メディアの動向や、スポーツの商品化の深まりは、スポーツを受容する人びとの意識や行動にも影響を与えている」とスポーツ社会学を定義づけている。

スポーツ社会学は、古いスポーツも新しいスポーツも、個人競技も団体競技も、アマチュア・スポーツもプロ・スポーツも——オリンピックやワールドカップ・サッカーのようなメガ・イベントからコミュニティーや小集団のスポーツまで——社会の 이슈、社会に生きる人間の 이슈として取り扱う。ポピュラーは研究テーマは、伝統スポーツと近代スポーツ、スポーツと暴力、スポーツとメディア、スポーツとオーディエンス（観客）、スポーツと政治、スポーツとジェンダー／セクシュアリティ、スポーツとメガ・イベントなどである。

ノルベルト・エリアスによれば「スポーツは人間の企てである」という。エリアスはエリック・ダニングとの共著『スポーツの文明化／興奮の探究』（法政大学出版局、1995年）の序論で「スポーツの社会学的研究には、これまでは知られていなかった、あるいは知られていたとしても漠然としてしか知られていなかったスポーツの様相を明るみに出すという役目がある。われわれはスポーツに関する知識は社会に関する知識であるということに非常に意識的であった」と論じている。

ほとんどの種類のスポーツは競争の要素を包含している。それらは肉体的な力、あるいは非軍事的な種類の技術を含む競技である。競技者を束縛する規則は、肉体的傷害の危険を最小限に減らすことをめざしている。

したがって、スポーツに関する研究の背後には、多くの人びとがこのような肉体的な力や肉体的技術の非暴力的競技に参加したり、あるいはそれに参加したり、それを観るために余暇の一部を使っている社会とはどんな種類の社会なのか、という問いがたねにある。もちろん、いくつかのスポーツには暴力が行使される暗い領域がある。しかし、ほとんどのスポーツ競技にはそのような暴力の行使を規制する規則が考案されている。世界じゅうの人びとが競技者として、あるいは観客として、個人間やチーム間でおこなわれる肉体的競技を楽しみ、さらに競技者がおたがいにかかる重大な傷害も加えないという条件の下でこれらの競技によって引き起こされる“緊張”や“興奮”を味わうような社会とはどんな社会なのか、という問いが社会学的研究の背後にある。

社会学者たちの社会学的研究の目的とは、これまで人間にとって未知であったなにかを知られうるものにすることである。それは人間の知識を発展させ、人間の知識をより確実でもっと目的にかなったものにし、さらに人間の象徴の蓄積をそれがこれまで網羅していなかった領域にまで拡大することである。

どんなスポーツにもそれ自身の顔がある。それは独特の人間的特徴をもつ人びとをひきつける。スポーツが人びとをひきつけることができるのは——ある特定の時間にスポーツをする個人だけでなく——それが発展した社会に関連する相対的な自律性をスポーツそのものが持っているからである。

イギリスでまず最初に発展したいくつかのスポーツが他の国ぐにに移され、採用された理由——なぜフットボールやテニスのようにイギリスではじまったスポーツが世界じゅうの多くの異なった社会で受け入れられ、いっぽう、クリケットの広がりはおもに英連邦諸国の狭い世界に限定されたのか。なぜフットボールのうちのラグビーという種類がサッカーという種類ほど世界じゅうに広まらなかったのか。なぜアメリカ合衆国はイギリスのラグビーやサッカーという種類を完全に捨てないで、しかしアメリカ独自のフットボールを発明したのか——がそれである。このような事実を認めることによって、研究の領域がなおいっそう切り開かれるのである（エリアス、1995）。

第2節：近代スポーツとプロレス

リー・トンプソンは『社会学事典／11.スポーツの社会学「伝統スポーツ／近代スポーツ」』の項で伝統スポーツと近代スポーツの関係を以下のようにまとめている。

世界には多様なスポーツがある。スポーツとは何かは、社会によってちがう。多様性には地理的なものも時間的なものもある。スポーツはつねに変化しつづけている。スポーツの多様性を整理するひとつの方法として「伝統スポーツ／近代スポーツ」という図式がある。サッカーや野球、オリンピック競技などの近代スポーツは、かつてのスポーツにはなかった共通性を持つとされる。グットマンが『儀式から記録へ From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports』（邦訳『スポーツと現代アメリカ』）で提示した“7つの特徴”は、近代スポーツの持つある共通性をわかりやすく表している。

（１）世俗化：原始社会、古代ギリシャ、中世ヨーロッパなどにおけるスポーツは、少なくとも集団で（観客のまえで）おこなわれた場合、宗教儀礼の一部であったが、現代のスポーツはもちろんそうではない。

（２）平等化：かつてスポーツへの参加は階級、身分、人種、性別などによって制限されたが、近代スポーツにおいては（完全に実現しているわけではないが）、参加の機会が平等になっている。また、競技における体重別制、試合に参加する各チームの選手数の統一、試合中のコート・チェンジなどのルールが示すとおり、参加の条件はすべての参加者にとって平等でなければならない。

（３）役割の専門化：チーム・スポーツにおけるポジション、個人競技のさまざまな種目、職業としてのスポーツ選手、監督、レフェリー、ジャッジなどは近代スポーツにおける専門的な役割である。

（４）合理化：普遍的で標準化されたルールと設備を持つこと。また、科学的トレーニングは近代スポーツの合理化の表れである。

（５）官僚的組織化：世界、国、地域、地方（都道府県や市、町）、年齢層や性別など、各スポーツにはそれを統括する組織がある。

（６）数量化：近代スポーツにおいて時間と空間は数量化される。たとえば、陸上競技や水泳などにおいて、競争の距離は50m、100m、200mといったように細かく区切られ数量化される。時間も1/100秒の単位まで計測される。時間も距離も（ゲームによる）点数もない体操のような競技においても、ジャッジによる採点制が導入されている。

（７）記録の追求：業績の数量化は“記録”を可能にする。記録には個人や団体（学校や大会）、国や地域（都道府県や市町村など）、性別、年齢層などがあり、各レベルでの記録や記録の更新は選手にとっても観客にとっても大きな関心事である。

近代スポーツのこの“7つの特徴”は、いうまでもなく近代産業社会一般の特徴でもある。スポーツにおける役割の専門化は会社や公共の場での分業と同じであり、学校の成績

や仕事の勤務時間など、日常生活の多くは数量化されている。そして、記録と記録の追求は、近代社会の重要な価値観のひとつである“進歩”“成長”を指している。

いっぽう、伝統スポーツは近代スポーツほどの普遍性を持っていない。世界じゅうに民族スポーツ、エスニック・スポーツと呼ばれる伝統スポーツが存在するが、近代社会のなかで生き残るために変遷するものもある。変遷のひとつは、近代化である。ルールを統一し、運営組織をつくり、競争の条件を平等にし、数量化された記録を追求するなど“7つの特徴”のような方向性を取り入れることだ。

もうひとつの変遷は、そのスポーツの伝統性を強調することである。しかし、“伝統的”とされる形式は、必ずしも昔から残り、つづいているものとは限らない。たとえば、日本の伝統スポーツといわれる大相撲においては横綱制度、行司の服装、土俵や屋形の様式（あるいは、優勝制度や立ち会いにおける制限時間）などは明治時代に入ってから導入されたものだ。“伝統”が強調される理由は、そのスポーツの正当性（正統性）と権威を確保し、近代スポーツとの差異化をはかるためであろう。

また、近代と伝統の関係をもっとポストモダンのように論じることができる。ここでいう“近代”と“伝統”とはおたがいがおたがいを定義し合っている対概念であり、同時に生まれた概念ともいえる。“近代”が意識されるより以前には“伝統”は意識されない。伝統スポーツの伝統性は、近代スポーツによって見出されているということだ。

このことは近年の「古武術」の研究とその追求によく表れている。古武術とは、かつて存在したと想定される武術のことであり、古武術の探究は、今日の武道には近代スポーツの思想が取り入れられているという前提からはじまっている。だからこそ、近代ではない、それより以前の武術を追い求める。つまり、古武術の特徴とされるものは近代とのコントラストによってつくられ、「古武術」そのものは近代スポーツによって定義されているといえる。伝統スポーツ／近代スポーツは、現代社会の概念である（トンプソン、2010）。

トンプソンは、グットマンの近代スポーツの“7つの特徴”を簡潔にわかりやすく解説したあとで“近代”と“伝統”とはおたがいに定義し合う対概念、あるいは同時に生まれた概念であり、“近代”が意識される以前には“伝統”は意識されない。伝統スポーツの特徴は、近代スポーツによって定義されている。伝統スポーツ／近代スポーツは現代社会の概念である」と論じた。伝統と近代という単語そのものの辞書的な意味から考えると、一般的には“伝統”というものが時間軸上で先行していて、そのあとから“近代”がつづいているというふうにとらえがちだが、われわれは“近代”の意識から“伝統”を意識しているというトンプソンの指摘はひじょうに説得力があり、示唆的である。

トンプソンは「古武術」をいわれるものをひとつの例にとって“伝統の武道”と“現代の武道”の関係を解きほぐしたが、じっさいにわれわれは柔道（嘉納治五郎が1882年＝明治15年に創設した講道館柔道）については多くのことを知ることができ、またそれについてのたくさんの情報を手にすることができるが、柔道のルーツとされ、江戸時代までは200

以上の流派が存在していたとされる「柔術」についてあまり多くを知らないし、またそれについての具体的な資料や客観的な情報をそれほど持ち合わせているわけではない。

“伝統”と“近代”はおたがいがおたがいを定義し合い、補完し合う対概念であり、“伝統”と“近代”はあくまでも同時に誕生し、それは現代社会の概念であるとするトンプソンの分析は、逆説的ではあるが、いわば“コロンブスの卵”的でわかりやすい。“近代”と“伝統”の関係をあえて「ポストモダン的に」と表現したが、ポストモダンとはいったいなんなのについては「ポストモダンのスポーツ」という論文で次のようにくわしくまとめている。

トンプソンはまず「“ポストモダン post-modern”という言葉をおそらくだれもが聞いたことはあるだろうが、その意味はどうもわかりにくい。使う人によってその意味がちがうからである。おそらく、だれもが納得するような定義や説明は不可能であろう」とポストモダンの概念上のあいまいさを指摘したうえで、社会学者としての理解と解釈にもとづくわかりやすく説明を試みた。

ポストモダンという言葉は 1930 年代に初めて使われたらしい。そして、1960 年代からニューヨークの芸術家や知識人のあいだでひんぱんに議論されるようになり、ヨーロッパとアメリカのあいだで送信と受信がくり返された。

ポストモダンは、当初もいまま単純な時代区分を意味するわけではない。やはり「近代」の“へその緒”をひきずっている。近代社会の何かを脱した、超えたという意味で使われるからだ。その何かとはなんだろう。

ポストモダンはそもそも建築用語として生まれた。19 世紀の終わりごろから建物の機能ばかりを極端に重視する「近代＝モダン」的建築物が発展し、建物の機能に貢献しない装飾などは削ぎ落とされた。「ポストモダン」と呼ばれる様式は、歴史と地形と周りの建物との調和を考えない殺風景な箱のようなモダン様式の建築物に反発して生まれたという。極端な合理主義、機能主義への反発であるから、ポストモダンをめざす、あるいはポストモダンとみなされる建築物には伝統的な装飾などが取り入れられた。したがって、ポストモダンには「伝統の復活」という要素が含まれる。知識人は、この新しい概念を近代思想の“大きな物語”に対する攻撃に適用した。

“大きな物語”とは構造機能主義や合理主義、マルクス主義など、人間のあり方をひとつの制度的思想によって説明しようとする試みだが、ポストモダン主義者は、ひとつの絶対的な物語があるわけではないことを主張する。

このポストモダニズム postmodernism と深い関係があるのはディコンストラクショニズム deconstructionism（脱構築主義）である。脱構築主義は、文章などの文化的テキストには正しい読み方や意味がひとつしかないという近代的＝モダンな考え方を誤りととらえる。テキストを解体（ディコンストラクト）すれば、ひとつのテキストのなかには多様な読み方、多様な意味があることが明らかになる。正しい読み方はひとつしかないというのは“大

きな物語”による隠ぺいであるとし、脱構築主義はそれを暴露することを試みる。

また、ポストモダンとはポストインダストリアル postindustrial (脱産業化) とも関連がある。近代の産業経済の原動力は物品の製造であるが、脱産業化社会は“モノ”よりも“イメージ”を重視し、消費がその原動力となる。

近代スポーツの“大きな物語”は、それとともに発展してきた近代産業社会の“大きな物語”と多くの点で共通している。しかし、ポストモダンはただ新しいだけでなく、モダンとは一線を画すという意味を持ち、それまでのものとはちがうというニュアンスもある。「いままでのスポーツの概念とは異なるスポーツ」という意味なら、オルタナティブ・スポーツという熟語もある。オルタナティブ alternative とは「代わりになる別のもの」だから、オルタナティブ・スポーツは近代スポーツの諸特徴から多少なりともずれるものということになる。スポーツの定義が組織化された身体の競争であるとするならば、オルタナティブ・スポーツとはルールにこだわらなかつたり、競争しなかつたり、あるいはあまり体を使わなかつたりするスポーツである。

多くのスポーツの場合、競争を抜きにプレーすることはむずかしいし、競争のないゲームはスポーツとはいえないかもしれない。しかし、競争（勝負）するかどうかは、ある程度まで参加者の意図によるものであり、たとえば、ストローク数を数えないでゴルフコースをまわろうと思えばそれはできるし、そのほうがいいという人もいるだろう。

勝利至上主義を懸念する声、競争の真の意味をみなおす試みもある。適度な競争はゲームを楽しくするが、競争を可能にするのは競争相手の存在であり、したがって、競争相手は競争を実現する協力者でもある。また、ゲームを楽しむための競争は大事であるが、勝利は大事ではないという主張もある。ルールをあまり重視しないスポーツもある。たとえば、レクリエーション・スポーツはルールにこだわる必要のないスポーツだ。

近代スポーツが成立したとき、スポーツは健康な若い男性によっておこなわれることが多かったが、現代は女性、中高年の年齢層、障害者（身体障害・知的障害）、臓器移植を受けた人たちなどのスポーツ参加が盛んだ。身体に関する考え方の変化もポストモダンの現象ととらえることができる。従来、“弱者”として競争に加わることができなかった人たちが参加することによって、“強者”あるいは“最強”“最高の成績”に対する解釈は変わらなければならない。“最高”は無条件に最高なのではなく、女性のなかで最高、その年齢層のなかで最高、ある障害を持つ人たちのなかで最高、といったように“最高”の意味が多様化する。これは近代スポーツが持つ“最強の身体”という物語の解体とみることができるから、ポストモダンの現象といえる。

近代スポーツからの逸脱を考える場合、グットマンが提示した近代スポーツの“7つの特徴”にゆさぶりをかけるとポストモダンの側面がみえてくる。たとえば「世俗化」に対するゆさぶりとしては、宗教的な様式、精神的な様式を強調するスポーツがある。気功術、ヨガ、瞑想、座禅、太極拳のように“こころ”と“からだ”の完全なる合一をめざし、大自然（あるいは超自然、宇宙、異次元世界、神など）の臨在を求め、限りなく宗教的な

“行”に近いところに接近していくスポーツ、近代的なスポーツの概念にはおさまりきらない要素を多く含んだスポーツもまたポストモダンのスポーツである。

ルールや競争を尊重しないプロレスは、見方によっては、いたってポストモダンのスポーツである。競技上のルールは破るためにある。競争原理も茶化されている。身体能力よりもイメージが重要である。スポーツの“大きな物語”をあらゆる方向から攻撃している。真剣勝負ではないプロレスは、近代スポーツが成立した過程において、その近代スポーツにある意味で寄生しながら、近代スポーツが提供できない何かを提供することによって発展してきたといえる。

ようするに、真剣勝負とは近代的な要求であるのかもしれない。それ以前のスポーツでは真剣勝負とショー的な要素が区別されていたわけではなく、もしかするともっと気楽に、あるいは筋書きどおりに試合がおこなわれることもあったかもしれない。

近代スポーツは真剣勝負を強調することによってある種のおもしろさを確保したが、そこから削ぎ落とされたものを求める要求に対してプロレスが生まれた、とはいえないだろうか。真剣勝負という近代スポーツの“大きな物語”に対する反動として生まれたプロレスは、その意味でポストモダンのスポーツ現象といえる（トンプソン、1991）。

トンプソンは、このポストモダンをめぐる議論のなかで“真剣勝負ではないサムシング”“競争原理を茶化すサムシング”“競技上のルールを破るサムシング”“真剣勝負という近代スポーツの大きな物語に対する反動として生まれたサムシング”としてプロレスに言及した。

小林正幸は、トンプソンのこの論文からいくつかの要点を引用し「競争原理を茶化す」とする一節に興味ぶかい分析を加えている。かんたんに要約すると以下ようになる。

トンプソンはプロレスが「競争原理を茶化す」という側面を強調している。プロレスは「競争原理を茶化す」というパロディ的表現、あるいはバフチンのカーニバルの世界を表象することもあるが、同時にスポーツのなかでの競争主義をも組み込んでいられる。つまり、「真剣」か「ショー」かという二項対立的枠組みから認識するのではなく、プロレスは金太郎飴のようにどこから切っても「真剣」と「ショー」の両方が組み込まれているジャンルなのである。

ホイジンガが指摘したように、近代スポーツは「真面目すぎる」のであり、遊びが持つ創造性を排除してしまう。プロレスが社会から否定的評価を受け、「ショー」として位置づけられるのは、遊びの創造性を有するからである。さらに遊びの創造性を過剰に推進するため、競争原理を無効化するようなベクトルを生み出す。それゆえ「競争原理を茶化す」という表現性を有しているとの価値判断を生み出すのである（小林、2011）。

小林は、トンプソンの「プロレスは競争原理を茶化す」との指摘に異論を唱え、それは

プロレスのなかのある一面に過ぎず、真剣勝負の強調、勝利至上主義、勝利に対する目的合理的行為の正当性への信仰、普遍的ルールに対する信仰はあくまでも近代スポーツの“競技”の概念であるとし、プロレスのなかのパロディ的表現、カーニバル的世界の表象、ときとして過剰なまでの遊びの創造性は認めつつも、それと同時にプロレスはスポーツとしての競争原理をも組み込んでいると論じる。「プロレスは金太郎飴のようにどこから切っても“真剣”と“ショー”の両方が組み込まれているジャンル」というセンテンスに小林とプロレスの関係性が集約されている。小林はその著作のなかで「私自身がプロレスファンであるのだが」とプロレスに対するスタンスを明らかにしている。

第3節：プロレスに対するアカデミックなまなざし

多木浩二は『スポーツを考える－身体・資本・ナショナリズム』という著書のなかで記号論モデルとしてプロレスを取り上げている。たいへん興味ぶかい視点なので、やや長くなるが、そのまま引用する。

スポーツは身体活動からなるとはいえ、その記号論モデルは文化のモデルであっても、決して自然には根づかない。あるスポーツのゲームの遂行は、そのコードを尊重するかぎり合理的でなければならない。これに反するものは罰則を課せられる。だがあるスポーツでどうして足は使ってもいいが、手はいけないのか。それにはなんの自然的な根拠もない。たしかにいくつかの原型的なスポーツには、先行した形態があったと言いうるかもしれない。しかし記号論モデルとして検討するかぎり、もはやそれは自然に依拠するものではない。コードはゲームの持続する時間、ゲームの行われる空間の限定、選手の数、勝敗が決まる方法など、ゲームの成立と進行を決めるいっさいのものを含んでいる。どんなスポーツもコードの束である。コードを変更すると、スポーツは別のスポーツになる。

コードの機能とは、まずスポーツのタイプを決めることである。ゲームがコードにしたがって進行するというより、ゲームのタイプ（記号論モデル）がコードによって構成されるのである。ルールによってスポーツは完全に「現実の模倣」から脱するのである。しかし実際のゲーム、パフォーマンスの展開は、記号論的に言えば修辞学によるわけで、その展開に観客はエキサイトするのであって、コードにエキサイトすることはない。しかしコードによって展開するゲームがどんなにアナログ的多様の世界であっても、勝敗という結果はつねにコードによってデジタルな次元に還元されるのである。スポーツとはアナログかつデジタルなゲームであり、しかも勝敗＝デジタルが最後に浮かびあがってくるゲームなのである。

記号論モデルとしてスポーツを考えてくると、プロレスはじつに興味ぶかい。すべてのスポーツのなかでプロレスのゲームのみが修辞学的に「現実の模倣」をめざしている。つまり、あたかもどちらかの死に到る闘争であるかのような展開をする。プロレスをやるにはそれなりに超人的な肉体的条件は必要である。その肉体の衝突によって遊戯としてのスポーツの限界を超えるように見えることが必要なのである。その時、この格闘は、あらゆるスポーツが偶然にとみながら、全力を注いでめざしている勝敗を脱意味化し、スポーツが洗いながしてきた暴力を復活するように見えるパフォーマンスとしてゲームをプログラミング化する。このプログラミングがコードに他ならないのである。プロレスは、現実に近いように見えれば見えるほど、勝敗を無化してスポーツの概念を反転し、相対化するメタ・スポーツになっていくのである（多木、1995）。

多木は「すべてのスポーツのなかでプロレスのゲームのみが」とプロレスをいったんス

スポーツの範ちゅうに収め、そのうえで「修辞学的に」と形容しつつ“プロレスのゲーム”の特異性を指摘している。多木が論じるころの“現実の模倣”や“あたかもどちらかの死に到る闘争であるかのような展開”、“スポーツの限界を超えるように見えることが必要”や“勝敗の脱意味化”や“暴力のように見えるパフォーマンス”は、トンプソンが論じるころの“競技上のルールは破るためにある”“競争原理を茶化す”または“身体能力よりもイメージが重要”といった概念とひじょうによく似ている。

小林正幸は、多木の「プロレスはメタ・スポーツである」という位置づけ、トンプソンの「プロレスはポストモダン的なスポーツである」という位置づけに対し、「これらの認識を共有する」としながらも、それとは異なる視点として「勝敗を目的とする近代スポーツは、勝敗を脱意味化するポスト・モダンスポーツと対峙する関係にあるが、プロレスはこの異なる論理をプロレス空間に同時的に包摂していると思われる」と論じる。つまり、プロレスは「勝敗の否定としてあるのではなく、勝敗の肯定と勝敗の脱意味化という矛盾するふたつの論理を弁証法的に表現する」ものであるとし、それは「多木が指摘するもういっぽうのコード、暴力に関しても同様で、それゆえ、多義的なジャンルになりうる。勝敗を重視したスポーツとして観戦する観衆を許容し、同時に演技論的に受容する観衆をも許容している」という（小林、2011）。

倫理という視点からメディアを考察する井崎正敏は、テレビや新聞といったマスメディアとオーディエンス（井崎は消費者という単語を使っている）の問題として力道山のプロレスに言及している。やや長い記述であるため、ここでは抜粋を紹介する。

マスメディアのなかで、消費者としてのわれわれの選択肢はどの情報商品を手に取るかだけに限定されているように見える。書籍の品目は無数にあるといっても、書店に並んでいる新刊は限られているし、市民レベルの図書館では新しい本が入るたびに古い本は廃棄されていく。新聞、テレビとなればきわめてわずかの選択肢しかない。オーディエンスとはあまりにも受動的な存在である。

私も子どものころから二十年近く大河ドラマを見つけたし、いまだに紅白歌合戦を見ているぐらい、テレビの「見方」は習慣化され身体化されている。小学校五年生の時に我が家にテレビが入るまでは（このテレビ、電気冷蔵庫、電気洗濯機という「三種の神器」のなかで我が家はテレビがたしかいちばん早かった）、大相撲の初日、中日、千秋楽（要するに日曜日）、プロレス中継（これは時間帯が遅いので平日のこともあったと思う）は父親に連れられて近所のラーメン屋で観戦するのがつねであった。

プロレスは「外人」レスラーに力道山率いる日本勢が対決する構図であった。卑怯な手を使う「外人」レスラーに対して耐えに耐え、ついに堪忍袋の緒が切れた力道山が伝家の宝刀空手チョップで仕留めるといふ、敗戦国民の溜飲を下げる物語がブラウン管に展開し

た。沖識名という二世のレフリーが「外人」の「反則」をしばしば見逃してしまうことに父親はほんとうに腹を立てていた。またレスラーたちが血塗れの乱闘の翌日に傷跡もなく出場するのを見て、「彼らは鍛えているから傷なんか一晩で治るんだ」と感心していた。プロレスというアメリカのスポーツショーに敗戦国民のルサンチマンを流し込んだ戦後プロレスのコード設定のなかに、父親は見事にはまり込んでいたのである（もちろん私も）。力道山が戦前、角界入りするために朝鮮半島から渡ってきた在日一世であることなどだれも知る由もなかった。

「一家に一台」以前、すなわち近隣に一台の時代にはかくもナイーヴにメディアのコードが信じられていたのである。いまでは信じられないが、ある時期までプロレスは一般紙のスポーツ欄に報道されていたのだから（力道山の空手チョップシーンが写真入りで朝日新聞に出ていたのだ）、新聞もぐるになっていたのか、八百長はあってもスポーツのうちと無理に捉えていたのか、当時の記者に聞いてみたいものである（井崎、2006）。

1947 年（昭和 22 年）生まれ、つまり終戦から 2 年後に生まれた井崎は、少年時代のテレビという新しいメディアとの出逢いをテレビの画面のなかを動きまわる力道山の姿と重ね合わせている。メディア論的にひじょうに重要な意味を持つ力道山&木村政彦対シャープ兄弟、力道山対木村といった歴史的な試合がおこなわれた 1954 年（昭和 29 年）、井崎はまだ 7 歳だったためリアルタイムの映像としてはっきりとした記憶がないのか、あるいは記述全体をつらぬくトーンから察するに、プロレスというジャンルそのものにあまり関心がないためこれらの試合がそれほど重要なものであるというふうにはとらえていないのか、井崎はここではシャープ兄弟についても木村政彦についてもまったくふれていない。

「三種の神器」「一家に一台」といった昭和文化のクリシェー *cliche* と同じ文脈で「外人」「反則」といった単語をわざわざカギカッコ内におさめ、「卑怯な手を使う『外人』レスラーに対して耐えに耐え、堪忍袋の緒が切れた力道山が伝家の宝刀空手チョップで仕留めるという、敗戦国民の溜飲を下げる物語がブラウン管に展開した」とし、「プロレスというアメリカのスポーツショーに敗戦国民のルサンチマンを流し込んだ戦後プロレスのコード設定のなかに…」というくだりは、おそらく井崎の少年時代の思い出ではないだろう。

また、「レスラーたちが血塗れの乱闘の翌日に傷跡もなく出場するのを見て」という一節については、これが井崎の父親がじっさいに目撃したことなのか、あるいは井崎と井崎の父親による同時体験だったのかはこの文面からは判然としない。しかし、どちらにしても、30 数年のプロレス記者経験を持つ筆者は「レスラーたちが血塗れ乱闘の翌日に傷跡もなく出場する」のを目撃したことは試合の場面でも記者会見の場面でもいちどもない。プロレスのコンテンツとはいかなるものであるかという議論とはまったく別の次元で、レスラーたちがリングで流す血は本物で、それはアブドーラ・ザ・ブッチャーやラッシュャー木村や大仁田厚といった“流血ファイト”を十八番とするレスラーたちの額に残る無数の傷跡をみれば一目瞭然だ。つまり、井崎が論じる「血塗れの乱闘の翌日」なる概念はいわゆるメ

ディア論に特徴的な事後構成されたステレオタイプである。

井崎が「あまりにも受動的な存在である」と論じるマスメディアのオーディエンスは、井崎自身の昭和 30 年代当時の実体験というよりは、現代から昭和 30 年代に向かってフィードバックされる、いわゆるメディア・リテラシーという観点からのレトリックにほかならない。だとすれば、「三種の神器」「一家に一台」「外人」「反則」と同じように、ひとつの段落のなかにつづけて 2 度にわたり登場する「敗戦国民」「空手チョップ」といった単語もいっそのことカギカッコのなかにおさめたほうがすっきりする。井崎にとっては、力道山のプロレス自体が昭和 30 年代のオーディエンスのメディア受容における巨大なクリシェー-cliche なのである。

第4節：ロラン・バルトの“レSSLルする世界”

プロレスをアカデミックな視点から論じた古典的な文献のとしては、ロラン・バルトの『神話作用』のなかの一節「レッスルする世界」にふれておかないわけにはいかない。『神話作用』の「第1章：神話研究」に収録された評論は、すべて1954年から1956年にかけて「ときの現実に従って、もちろん、わたしの現実」として書かれたもので、この「レッスルする世界」は『エスプリ Esprit』誌に発表されたエッセーの再録である。

バルトが論じる“神話”とは、もちろん天地の創造や人類の誕生や文化の起源などを神がみや英雄の物語として伝える伝承的な説話のことではなくて、根拠のないものが比喩的に、しかし絶対的に信じられている現代の事象のことである。『神話作用』の訳者、篠沢秀夫の解説によれば「神話とは、ひとつの意味表象の“意味作用”を“意味するもの”にしてしまい、“意味されるもの”を与えて、第2次の“意味作用”を出現させる《超言語》の働き」であり、「一社会内では、その社会の支配的イデオロギーの利益のために働く。本書で解明されている神話は現代フランスのそれだから、必然的に、ブルジョワ・イデオロギーのまやかしの手段の暴露が神話研究の目的となり、成果となる」という。

バルトは『神話作用』の序文で、フランスの日常生活のいくつかの神話について規則的な考察を試み、現代の神話を組織的な方法で定義しようとした出発点を「ジャーナリズム、芸術、常識がある現実にとまどせる《自然さ》をまえにしての、いらだちの感情」とし、『神話作用』という研究に取り組んだ理由を「今日的現実の記述において、“自然”と“歴史”がいつでも混同されているのを見て苦しんでいた。わたしは《あたりまえのこと》の装飾的な陳列において、そのなかにかくれていると思われる観念論的濫用を取り出したかった」、「神話という概念が、これらの誤った自明の理を解明してくれる。神話とは言語である」と説明している。

バルトは「見かけはすべての文学から最も遠い事実」のひとつとしてプロレスを客観視した。バルトが論じたのはフランスのプロレス（本文中にはレスリングという表記が用いられているが、これはアマチュア・レスリングを指すものではなく、あくまでもプロレスである）についてだが、1954年(昭和29年)から1956年(昭和31年)にかけてというと、ちょうど“力道山プロレス”の幕開けの時代とかさなっている点もひじょうに興味ぶかい。

以下は『神話作用』のなかの1節、単行本サイズで全14ページにわたる「レスルする世界」の要約である。篠沢による翻訳は同書の日本語版・初版が出版された1967年当時のものであるため、漢字と漢字とセットになった送り仮名、仮名づかいの用法などが現代語とはやや異なる。ここでは篠沢訳の「レスルする世界」を同書のそれよりも現代の日本語に近づけたものを記す。

プロレスのよさは、度を超えた《見せ物》であることだ。そこには古代演劇がそうであったにちがいないような誇張がある。プロレスは下劣なスポーツだと信じている人たちが

いる。その人びとはプロレスが八百長スポーツであると憤慨する（そうだとしたらその下劣さが失われてしまうのに）。観衆は闘争が八百長かどうかを知ることなどまったくどうでもいいのだ。そして、彼らは正しい。観衆はこの《見せ物》の第一の美点に身をゆだねる。それは動機も結果もすべて廃絶することにある。大事なものは観衆が信じるものではなく、観衆が見るもののなのだ。

観衆はプロレスとボクシングを区別することをはっきりと知っている。ボクシングの試合の結果については賭けることができるが、プロレスの試合ではそれは何の意味もない。ボクシングの試合は観客の目のまえで築かれる歴史だが、プロレスでは正反対に意味を持つのは各瞬間で、持続ではない。観客はある種の情熱の瞬間的映像を期待し、プロレスは並列された意味の読みとりを要求する。

レスラーの役目は勝つことではなく、彼に期待されている《身ぶり》を正確に果たすことだ。柔道では、床に倒れた者はわずかしそこにとどまらない。プロレスでは、床に倒れた者は大げさにそこにとどまり、その無力さの耐えがたい光景で観客の目を徹底的に満たす。誇張のこの機能は、まさに古代劇のそれと同じである。プロレスは苦痛を恥とせず、泣くことができ、涙を流すことが好きだ。プロレスのどの《身ぶり》も、その場で理解しなければならないものであるから、全面的な明晰さを備えている。レスラーたちがリングに上がるやいなや、観客はそれぞれのレスラーの役割の明白な意味を与えられ、それぞれの肉体的タイプがレスラーたちに与えられた仕事を過度に表現する。

闘いの最初のカギはレスラーの体である。《げす野郎》（プロレスの闘いのすべてのカギとなる概念）のすべての行動、その裏切り、その残忍さ、その卑劣さが、彼がわたしに与える下劣なやつというイメージをこわさないことをわたしは最初から知っている。レスラーたちの体があるひとつの身ぶりに当然ともなう気分を観衆に投げかけるのは、闘争の各瞬間であり、新しい状況のひとつひとつにおいてだ。意味のさまざまな線がたがいに解明し合い、最もわかりやすい《見せ物》を構成する。

ときにレスラーは頑強なスポーツマンを膝の下に押さえ込み、下劣な嘲笑を浮かべて勝ち誇る。また、ときにレスラーは間近な復しゅうを予告するたっぷりとした笑みを観衆に投げかける。そしてまた、ときにレスラーは床に押さえ込まれ、大げさに床をたたいて、すべての人びとに彼の状態の耐えがたい性質を意味づける。そこでは情熱の最も社会的な諸ニュアンス（うぬぼれ、正当な権利、洗練された残酷さ、仕返しの感覚）が取り入れられ、人間喜劇を表現し、それらをホールのすみずみまで運んでいく。観客が求めるのは情熱のイメージであって、情熱それ自体ではない。プロレスにおいては、劇場におけるそれと同様、真実という問題はない。期待されているのは、通常は秘密である精神的状況のわかりやすい形象化である。

プロレスは直接的な、そして劇場におけるそれよりもはるかに効果的なパントマイムだ。なぜなら、レスラーの《身ぶり》はいかなる物語、いかなる背景も必要とせず、ひとことでいえば、本当らしく見えるためにいかなる転移も必要としないからだ。

したがって、プロレスの各瞬間は、ひとつの原因とその予想される結果を即座に解明する数学のようである。プロレスの愛好者たちにとっては、精神的メカニズムがこれほど完全に働くのを見ることへの一種の知的快楽がある。観衆に与えられるものは苦悩、敗北、そして正義の偉大な《見せ物》である。明白な原因なしに現れる苦痛は理解されない。じっさいの（観客にみえない）かくれた残酷な動作はプロレスの不文律を踏みにじり、狂気の、または無駄な動作としていかなる社会学的な効果も持たないであろう。すべての人は、レスラーが苦しんでいるということだけでなく、とりわけ、なぜ彼が苦しんでいるかを理解することが必要だからだ。

レスラーたちが押さえ込み、固め技 **hold** と呼んでいるもの、すなわち相手をいつまでも動けなくさせ、自分の思うままにすることのできるなんらかの体勢は、まさに決まりきった、ゆえにわかりやすい方法で苦痛の光景を準備し、苦痛の条件を組織的に打ち立てることを機能としている。動けない相手の鼻づらを乱暴にこする、あるいはその背骨を深ぶかと真っ向からなぐりつける、少なくともこれらの身ぶりの視覚的なうわべをやっている。プロレスは拷問のこれほどの外面的なイメージを与える唯一のスポーツである。

ただ、ここでもなお、イメージはプレーの場においてだけであり、観客はレスラーの真の苦しみを願ひはせず、ただ肖像画の完全さを味わうのみである。プロレスがサディスティックな《見せ物》だというのは本当ではない。ただわかりやすい《見せ物》なのだ。

押さえ込みよりも派手な技にエルボー・スマッシュ **forearm smash**（篠沢訳ではチョッピング）がある。前腕による大きな叩き打ち、やられる体の大げさなへたり込みを伴う、相手の胸をたたきつぶすようなコブシ打ちのことだ。エルボー・スマッシュでは、破局は明白さの極限までいき、その限界においては《身ぶり》がもはや象徴でしかない。それは行き過ぎであり、プロレスの道義的規範からはみ出す。プロレスにおいては表現はすべて極度に明白であるべきだが、明白さへの意図が見え透いてはならない。そんなときは観客は「インチキだ！」と叫ぶ。観客は苦痛が欠如していることを責めるのではなく、そこから見える詭計を責める。劇場における過度の誠意と同様、過度の準備によって、それが演技から逸脱してしまうからだ。

プロレスが默劇（パントマイム）に表そうとしているものは純粋に道徳的な概念、正義である。群衆の《苦しめてやれ》は何よりも《仕返しをしてやれ》を意味する。だから、問題なのはもちろん内在的な正義である。《げす野郎》の行為が低劣なら低劣なほど、彼に対する正当な仕返しはますます観衆を喜ばせる。

レスラーたちは観衆の憤慨する性質におもねることをよく知っていて、正義の概念の限界そのもの、対決の範囲の極限を観衆に提供する。はめを外した世界の扉を開くためには、そこでは、ほんのわずかだけルールを踏み外せばいい。プロレスの愛好者にとって、幸福な対戦相手にではなく、不正の心をえぐるようなイメージに向かって情熱的に襲いかかる裏切られた戦士の復しゅうの激怒ほど美しいものはない。ここで問題になるのは、正義の内容よりも正義の動きである。プロレスは何よりも量的な補償の連続（目には目を、歯に

は歯を)であり、彼らはそれをちょうどいいロマンチックな神話のように楽しむ。ゆえに正義とは、ありうるべき違反の総体である。法を乗り越える情熱の光景は何よりも価値があるという法則があるからだ。

規則を守ることは、ひとつのやり方、ひとつのジャンルでしかないことをもういちど理解しておくべきだろう。ルールはじっさいの制約をまったく構成せず、規則を守ることの約束上の見せかけのみである。もちろん、すべての礼儀正しい行為は公正さのいちばん常識的な《身ぶり》によってこれ見よがしに観衆に伝えられる。これとは正反対に、悪はプロレスの生得な風土であり、ルールを守る試合はとりわけ例外の価値を持つものだから、レスラーたちが悪感情の大狂宴にすばやく戻らなければ、常連の観客は退屈と無関心で死ぬ思いだろう。

本当のプロレスはすべての種類の度を越えた行為にその独自性を得ているのであり、その度を越えた行為がプロレスをスポーツではなく《見せ物》としているのである。プロレスの本来の意味は修辞学的誇張であり、情熱の強調、絶頂のくり返し、やりとりの激昂は当然、異様な混乱に到達する。最も成功した試合は、最後の大騒ぎで飾られる。規則も形式の法則もレフリーの制止もリングの限界も廃止され、客席にはみ出し、レスラー、セコンド、そして観客をもごちゃまぜに巻き込む、一種のはめを外した大狂乱である。

アメリカではプロレスが善と悪との神話的闘いの一種をなすことはすでに知られている(広い意味での政治的な性格を帯び、悪者のレスラーはつねに赤＝共産主義者であるとされる)。フランスのプロレスは政治的ではなく、まったく別の道徳的な英雄化をおこなう。観衆がそこに求めるのは著しく道徳的なイメージの段階的構成、つまり完全な《げす野郎》のイメージである。その一部は規則を守りそうもない連中で構成されている観客にとって、《げす野郎》とはいったいなんだろうか？ 本質的に不安定な人物で、自分に役に立つときだけルールを認め、違反することが役に立つなら違反する。態度に一貫性を欠き、またそれを予期できないゆえに反社会的な人間である。このでたらめさは、裏切りや残酷さよりも、観客に我を忘れさせてしまう。

観客は道徳感においてではなく論理において傷つけられ、議論の矛盾そのものを最も下劣なあやまちとみなす。観客によって攻撃されるものは公式ルールの違反などではなく、復しゅうの欠如であり、罰の欠如である。それゆえに、負けた《げす野郎》に与えられる大げさな足蹴ほど群衆にとって刺激的なものはない。罰する喜びは絶頂に達し、《げす野郎》に対する軽蔑、墮落の口頭表現は止めどなくなる。

これほど明確な目的性は、プロレスが厳密に公衆の期待しているとおりのものであることを要求する。経験に富んだ人間であるレスラーたちは、闘争の偶発的な挿話を、公衆がその神話体系のすばらしい大テーマについて作っているイメージの方向へ屈折させることを心得ている。レスラーは観衆をいら立たせたり、嫌悪を与えたりすることはあっても、落胆させることは決してない。公衆が彼に期待していることを徹底的に完成させる。《身ぶり》はすべての余分な意味を切り払い、観衆に対して儀式的に、自然と同じようにきつ

ちりとした、純粹で充実した意味を提供する。

プロレスによって《身ぶり》で示されるものは、事物の理想的な明白さであり、人間であることの幸福感であり、日常の状況のあいまいさの外へ一時的に高められ、意味表象が障害も逸脱も矛盾もなくついに原因と一致するような包括的な自然のパノラミックな見通しのなかにおかれている。

このドラマの主人公または《げす野郎》——つまり形而上学的な表象の一種にまで拡大された男——が、プロレスのホールから、無感動に、人知れず、手にはちいさなカバンを抱え、妻と手を手を取り家に帰っていくとき、プロレスが《見せ物》と礼拝だけに特有な質の変化への力を持っていることを、もはやだれも疑うことはできない。

リング上で、その自発的な下劣さのどん底で、レスラーたちは神がみである。なぜならば、彼らは何秒かのあいだ、自然を開くカギであり、善を悪からへだて、ついに明らかとなった正義というものの様相をあらわにする《身ぶり》だからである（バルト＝篠沢訳、1967）。

バルトの評論『レススルする世界』は「プロレスのよさ *virtue* は、度を越えた見せ物であることだ」というセンテンスからはじまる。バルトは、まずはじめに「プロレスのよさは…」と語ることで、レスリング＝プロレスに対する基本的な好意の姿勢を示している。この評論を読み解くためのキーワードは《見せ物》《身ぶり》《げす野郎》——篠沢訳では《見せ物》が計 14 回、《身ぶり》が計 16 回、《げす野郎》が計 10 回、本文中に使われている——という 3 つの単語である。ここではこの《見せ物》と《身ぶり》と《げす野郎》を新たに《カッコ》内におさめ、分析をすすめていくこととする。

《見せ物》は原書（フランス語）と英語版ではともにスペクタクル *spectacle*、《身ぶり》はフランス語版ではジェステ *geste* または *gestes*、英語版ではジェスチャー *gesture* またはジェスチャーズ *gestures*、《げす野郎》はフランス語版ではサロー *salaud*、英語版ではバスタード *bastard* という単語がそれぞれ使われている。《見せ物》という日本語の表現にはどこか軽蔑的・冷笑的な響きがあるが、スペクタクルというカタカナ語にはそれはない。だから、この評論を読みすすめていくうえでは《見せ物》という日本語の単語そのものが持つややネガティブなニュアンスにはあまりこだわらないほうがいだろう。

《げす野郎》はバルト自身が「プロレスの戦いのすべてのカギとなる概念」と記しているとおおり、プロレスを理解するための基本的な概念ということになる。《げす野郎》と訳されたサロー *salaud*（男性名詞）はフランス語ではげす野郎、バカ野郎、愚か者。英語版のバスタード *bastard* のもともとの意味は非嫡出子だが、スラング的には無礼なやつ、イヤなやつといった意味を持つ。ここはフランス語版から英語版への変換のさいに生じたちいさな誤差というというふうに理解しておけばいいだろう。

また、プロレスについてはフランス語版ではキャッチ *catch* という表記が用いられ、英語版ではいちばん最初にオール・イン・レスリング *all-in-wrestling* という単語が使われ、そ

れ以後はレスリング **wrestling** で統一されている。フランスをはじめ、イギリス、ドイツ、オーストリアといったプロレス興行が盛んだったヨーロッパ（この評論が書かれた時点では西ヨーロッパ）の国ぐにではプロフェッショナル・レスリングをキャッチあるいはキャッチ・レスリングと表記することが多い。キャッチとはヨーロッパ・スタイルのレスリングの源流のひとつであるキャッチ・アズ・キャッチ・キャン **catch as catch can** の略称であることはいうまでもない。

バルトはこの評論のなかでプロレスファンを「プロレスの愛好者たち」「常連」「彼ら」と表し、プロレスという《見せ物》に対する好意は認めつつも、みずからをその外側に置いた。そして「観衆にとっては闘いが八百長であるかどうかを知ることなどまったくどうでもいいのだ」と前置きしたうえで「彼らは正しい」とし、観客は「この《見せ物》の第一の美点に身をゆだねる」と論じた。第一の美点とはもちろん、プロレスが度を越えた《見せ物》であり「動機も結果もすべて廃絶する」点を指している。バルトによれば「レスラーの役目は（試合に）勝つことではなく、彼に期待されている《身ぶり》を正確に果たすこと」であり「観客はレスラーの真の苦しみを願いはせず、ただ肖像画の完全さを味わうのみ」であるという。

また、バルトはプロレス以外の格闘技、ここではボクシングと柔道の例に取り上げ、ボクシングとプロレス、柔道とプロレスを比較することでプロレスの独自性を分析した。まず「ボクシングの試合の結果については賭けることができる。プロレスではそれは何の意味もない」という大前提があり、ボクシングは「観客の目のまえで築かれる歴史」であり「ひとつの運命の上昇」であり「闘争の理性的将来」「つねに未来への知識を含んでいる」のに対し、プロレスで意味を持つのは「各瞬間であり持続ではない」とした。観客は「ある種の情熱の瞬間的映像を期待している」のであり、プロレスは「（行為の）並列された意味の読みとりを要求する」。柔道では「床に倒れた者はわずかな時間しかそこにとどまらない。敗北が明白ならただちに勝負がつく」のに対し、プロレスでは「床に倒れた者は大げさにそこにとどまり、その無力さの耐えがたい光景で観客の目を徹底的に満たす」。バルトはこの誇張の機能は古代劇のそれと同じだと論じている。

プロレスが観客に与えるものは「苦悩、敗北、そして正義の偉大な《見せ物》」であり、闘争の究極の目的は「苦悩の提示」と「純粹に道徳的な概念＝正義」である。プロレスは「人間の苦悩を悲劇のマスクの誇張をもって提示する」とバルトは論じるが「明白な原因なしに現れる苦痛は（観客あるいは大衆に）理解されない」とし、試合中に起こりうる現実的に残酷な、かくれた動作は「プロレスの不文律を踏みにじり、狂気の、または無駄な動作として、いかなる社会学的な効果も持たない」と断じる。

ここで“社会学的な効果 **sociological efficacy**”という表現が用いられていることはひじょうに興味ぶかく、おおいに注目すべき点である。バルトはプロレスが提示する苦悩、敗北、純粹に道徳的な概念＝正義のなかにはっきりと社会学的な効果、社会学的な意義を見出している。バルトは“プロレスの不文律”“プロレスの道義的規範”についてもふれ、「プ

ロレスがサディスティックな《見せ物》だというのは本当ではない。それはただわかりやすい《見せ物》である」ことを強調している。

バルトによれば、ここで問題になってくるのは「正義の内容であるより、はるかに正義の動き（そのもの）」である。「仕返しの観念はプロレスに本質的で、観衆の《苦しめてやれ》はなによりも《仕返しをしてやれ》を意味する」ものであるため「《げす野郎》の行為が低劣であればあるほど、彼に仕返しされる正当な打撃なますます観衆を喜ばせる」。そして「群衆は正当な罰のために規則が踏みにじられるのを見て喜び、レスラーは正義の概念の限界そのもの、対決の範囲の極限を観客に提示する」という。観客が求めているのは「通常は秘密である精神的状況——うぬぼれ、正当な権利、洗練された残酷さ、《仕返し》の感覚など——のわかりやすい形象化」なのである。

この“規則が踏みにじられる行為”については多少の説明が必要となる。バルトの記述を引用すれば、プロレスにおいては「規則を守ることは劇場におけるそれと同様、ひとつのやり方、ひとつのジャンルでしかないことをもういちど理解すべき」であり「ルールはじっさいの制約をまったく構成せず、規則を守ることの約束上の見せかけのみである」。だからこそ、はめを外した世界の扉をこじ開ける行為、つまり、レスラーがほんのわずかなだけルールを破る行為は観客——レスラーの真の苦しみを願いはせず、ただ肖像画の完全さを味わうのみの観客——を熱狂させ、興奮させる。

「プロレスの愛好者にとって、不正の心をえぐるようなイメージに向かって情熱的に襲いかかる裏切られた戦士の復しゅうの激怒——一種の道徳的な美德——ほど美しいものはない。彼らはそれをちょうどよいロマンチックな神話のように楽しむ。（中略）法を乗り越える情熱の光景はなにものよりも価値があるという法則があるからだ」

いっぽう、こてんぱんにされる《げす野郎》とは、本質的に不安定かつ反社会的で、自分に役に立つときだけルールに従い、違反することが役に立つときはルール違反を犯し、一貫性を欠いた人物であるという。《げす野郎》と観客の関係について、バルトは「観客は道徳観においてではなく論理——そのでたらめさ——において傷つけられ、議論の矛盾を最も下劣なあやまちとみなす。観衆によって排撃されるものは、公式ルールの違反などではなく、復しゅうの欠如であり、罰の欠如である」と論じる。

やや蛇足になるが、バルトはアメリカのプロレスに関して「善と悪の神話的戦いの一種をなすことはすでに知られている。広い意味で政治的な性格を帯び、悪者のレスラーはつねに赤 Red であるとされる」と記した。「赤」とはいうまでもなく共産主義者や共産圏の国ぐに（とくにアメリカにとってはソ連）を指しているが、バルトがこの評論を書いた 50 年代半ばは、アメリカはマッカーシーイズム＝赤狩りの時代であったためこのような記述になったものと思われる。この時代のアメリカのプロレス・シーンにはロシア人あるいはロシア名を名乗る悪役レスラーが多数存在していたことは事実ではあるが、共産圏ではないバックグラウンドを持つエスニック系の悪役——ナチス・ドイツ系や大日本帝国系ジャパニーズ——やアメリカ人の《げす野郎》とも同時に存在しており「悪者はつねに赤である」

という見解は正確ではない。アメリカのプロレスもまた、バルトが論じたものと同様の「道徳的な種類の英雄化」「著しく道徳的なイメージの段階的構成」であったことはまちがいない。

バルトによれば、プロレスの試合の意味とは「修辞学的誇張——情熱の強調、絶頂のくり返し、（観客も含めたところの）レスラーたちのやりとりの激昂、はめを外した大狂乱——」であるという。そして、プロレスの試合では「いかなる象徴、いかなる比喩もなく、すべてが余るところなく与えられる。《身ぶり》はすべての余分な意味を切り払い、観衆に対して儀礼的に、自然と同じようにきっちりした、純粹で充実した意味を提供する」。プロレスがレスラーたちの《身ぶり》によって示すものとは「事物の理想的な明白さであり、人間であることの幸福感である」。

バルトは“レススルする世界”を動かす《げす野郎》を「リングの上で、その自発的な下劣さのどん底で、レスラーたちは神がみである。なぜならば、彼らは何秒かのあいだ、自然を開くカギであり、善を悪からへだて、ついに正義を明らかにする」と結論づけた。いまから約 60 年まえに発表された評論ではあるが、現代のプロレスにもそのままあてはまるたいへんすぐれたプロレス論である。どんな時代の、どんな国の、どんな文化のプロレスを研究するとしても、プロレスの社会学的研究においてはいかなる研究者も避けて通ることはできない古典といっていいただろう。

第5節：序文 Preface にかえて——研究の背景——

第1章にすすむまえに、筆者とプロレスの関係についてここでかんたんにふれておく。1962年（昭和37年）生まれの筆者は、4歳か5歳からずっとプロレスと接していて、51歳になった現在までプロレスを観ることをやめたり、プロレスとのかかわりを中断したことはない。だから、観戦歴はことしで46年か47年ということになる。

生まれて初めて目にしたプロレスは、母方の祖父といっしょに白黒テレビで観た“金曜夜8時”のゴールデンタイムのプロレス中継で、試合はたしか、ジャイアント馬場とアントニオ猪木と大木金太郎がトリオを組み、外国人3選手と対戦した6人タッグマッチだった。つまり、プロレスとの初遭遇はメディア体験でもあった。

“プロレスの父”力道山が死去したのは1963年（昭和38年）12月だが、当時まだ1歳だった筆者は当然、これに関する記憶はない。プロレス日本史の幕開けである力道山&木村政彦とシャープ兄弟のタッグマッチも、“街頭テレビ”も、力道山対木村の“昭和巖流島の決闘”ももちろんリアルタイムでは体験していない。力道山に関する情報（文献と映像）は、昭和40年代なかばになってから意識的に学習した。プロレス専門誌とプロレス関連の書籍は小学校1年生（1968年＝昭和43年）のころから読みはじめ、これも現在までいちども中断していない。

アメリカの大学に留学中だった1981年（昭和56年）から“現地通信員”としてプロレスの取材活動をはじめ、「月刊プロレス」誌と「デラックス・プロレス」誌（現在は「週刊プロレス」誌＝ベースボール・マガジン社）に記事と写真を寄稿するようになった。プロレス記者になろうと思ったのは、プロレスの試合がおこなわれているアリーナのバックステージ・エリアに足を踏み入れ、プロレスラーたちとじかに接し、ドレッシングルームではいったいなにがおこなわれているかをどうしても自分の目でたしかめてみたかったからだ。

1984年（昭和59年）に大学を卒業して帰国後は「週刊プロレス」誌の契約記者となり、日本とアメリカでプロレスの現場を取材。これまでに内外のプロレスラー、のべ1000人をインタビューし、記事を執筆してきた。90年代からはプロレス関連の書籍を出版し、映像作品（テレビ番組、ビデオなど）を制作してきた。プロレス関連以外の仕事をしたことはほとんどないから、プロレスに関しては専門家ということになるのだろう。同業者といってさしつかえない人たちは、おそらくこの地球上に100人にも満たない。現在もフリーランスでプロレス・ライターの仕事をつづけている。

スポーツ社会学、スポーツメディア論の立場からプロレスの研究を試みたのは、プロレスの全体像を理解するにはそれがいちばんいい方法だと考えたからだ。これだけ長いあいだ、しかもかなり近い距離でプロレスとかかわってきても、プロレスというものが完全にわかったとはまだ断言できないからである。

第1章：プロレスの社会学的考察をめざして——先行研究と仮説——

第1節：研究目的

プロレスを観る人びと＝プロレスファンは、なぜプロレスを観るのだろうか。プロレスファンはプロレスになにを求めているのだろうか。プロレスファンではない人びとは、プロレスをどのようにとらえているのだろうか。社会は、メディアは、これまでプロレスとどうかかわり、これからどうかかわっていくのか。本研究はスポーツ社会学、スポーツメディア論の立場からプロレスを取り上げる。

マスメディア研究には大きく分けて①制作 **production**②内容 **contents**③オーディエンス **audience** の3つの領域があるが、本研究ではとくに②内容と③オーディエンス＝観客の領域からプロレスの内容、プロレスと観客の関係、プロレスとオーディエンスの関係においてメディアが果たしてきた役割を考察する。

アメリカから日本に本格的にプロレスが輸入されて約60年になる。かつてプロレスは戦後の日本の代表する人気スポーツのひとつだった。“力道山プロレス”はテレビという新しいメディアとともに登場し、プロレスとテレビの関係は「あざなえる縄のごとし」と形容された。しかし、現在はこの国のプロレスの歴史において過去に前例がないほどその人気は低迷している。ここ5、6年でほとんどのプロレス専門誌（雑誌、タブロイド紙）は休刊・廃刊に追い込まれ、スポーツ新聞も数紙が廃刊。現存する駅売りのスポーツ新聞各紙もプロレスの報道を大幅に規模縮小させている。

ところが、プロレス団体の数そのものは力道山時代（昭和30年代）、ジャイアント馬場・アントニオ猪木時代（昭和40年代～）とは比較にならないほど増加し、現在は日本国内だけで約100団体が活動。毎週土曜、日曜には全国各地でプロレスの興行がおこなわれ、ここ10年ほどは年間のべ1500公演が開催されている。ほんとうにプロレスというジャンルは衰退してしまったのだろうか。プロレスとメディアのほんとうの関係はどうなっているのだろうか。

すべてのプロレスファンには、筆者を含め、ある共通の体験がある。ここでいうプロレスとは、映像（テレビ番組、ビデオ、DVD、インターネット上の動画など）としてのプロレス、活字（スポーツ新聞、プロレス雑誌、プロレス関連の単行本、インターネット上の文字情報など）としてのプロレス、ライブ・イベントとしてのプロレスをはじめとするプロレスに関するすべての事がらを指す。“ある共通の体験”はこれからプロレスファンになるかもしれない人がプロレスと出逢い、プロレスに接しはじめ、プロレスを好きになったとき、あるいは日常会話のなかでプロレスという単語を口にした瞬間からはじまる。

あるプロレスファンが「ぼくはプロレスファンだ」「わたしはプロレスが好きです」と話しはじめると、その会話の相手がプロレスファンではない場合、ほぼ例外なく「あれは全部、ショーなんでしょ」「でも、あれは八百長だよ」という判で押したようなリアクションが返ってくる。「ショーだ」「八百長だ」のあとにつづくコメントは「真剣勝負じゃない」「く

だらない」「暴力的だ」といったもので、会話の相手がプロレスファンではないというだけでなく積極的にプロレスが嫌いな人の場合だと「あんなものは感性が愚劣な人間だけが喜ぶ最低の見せ物だ」——日本語の文法としてはかなりあやしいが——「プロレスはみんなヤクザだ」と極論することもある。それが子どもと子どもの会話であっても、オトナとオトナの会話であっても、基本的なコミュニケーションのパターンはあまり変わらない。プロレスファンとプロレスファンの会話であっても、知識や情報にレベルの差がある場合はすぐにプロレスの成り立ちや構造についての議論がはじまる。

プロレスファンはプロレスファンの宿命として、プロレスファンでありつづける限り、プロレスに対する偏見にさらされる。プロレスが「ショーで、八百長で、くだらないもの」であるとするならば、そんなものを観て喜んでいるプロレスファンなんて「くだらない人間にちがいない」「とるに足らない存在」という、まるで人格を否定されるような評価が下されることさえある。ジャンルそのものに対する非難がたちまちファンに対する誹謗・中傷に変換される。クリスマスにサンタクロースはプレゼントを運んできてはくれないのと同じように、宇宙人はUFOに乗ってこの地球を来訪してはいないのと同じように、プロレスはほんとうのことではなく、ショーであり、八百長であり、くだらない。これが世間一般の“プロレス八百長論”である。

いささか大げさなたとえかもしれないが、プロレスファンは子どものころからこういう体験をくり返すことによって社会的弱者の存在に敏感になり、いわば、社会的弱者の集団の一部としての訓練を受け、差別される側の立場や差別される者の気持ちを自分のこととして受け止め、自分の問題として考えるようになる。

八百長とは「(明治初年)、通称八百長という八百屋が、相撲の年寄某との碁の手合わせで。つねに1勝1敗になるようにあしらっていたことに起こるという①相撲や各種の競技などで、一方が前もって負ける約束をしておいて、うわべだけの勝負を争うこと。なれあい勝負。『一試合』②転じて、内々示しあわせておいて、なれあいで事をはこぶこと。『質疑応答で——をする』。真剣勝負とは「①真剣で勝負すること②命がけですること」。スポーツとは「陸上競技・野球・テニス・ボートレースから登山・狩猟などにいたるまで、遊戯・競争・肉体的鍛練の要素を含む身体運動の総称」。これらはいずれも広辞苑載っている八百長、真剣勝負、スポーツの定義である。

八百長という単語が生まれたのが明治初年、つまり日本の近代化と同時期だったという事実は意外な発見とっていいかもしれない。真剣勝負という単語のいちばん最初の意味は「真剣で勝負すること」となっている。真剣と真剣、刀と刀で斬り合うこと。つまり殺し合いを指している。また、スポーツという英単語のカタカナ語化の定義として「遊戯」が「競争」よりも先にレイアウトされている点にも注目したい。

筆者はかつて拙著『プロレス大事典』(小学館刊)のなかで「超まじめプロレス論」という拙文を記した。同書は小中学生向けのプロレス入門書で、読者ターゲットをプロレスフ

アン（と潜在的なプロレス観戦者）に限定したものであるため、あえて本文中には八百長という単語をいちども使わなかった。“プロレス八百長論”に対する“プロレス擁護論”というものがあるとしたら、そういうもののひとつのサンプルとっていいかもしれない。以下はそのあらましである。

プロレスは感性のスポーツである。そして、あくまでも観賞用の競技である。ほかのスポーツとちがい、だれもが気軽にプレーを楽しめるジャンルではない。リングに上がることを許されるのは選びぬかれたアスリートたちだけだ。そして、“観る側”は数あるスポーツのなかからプロレスを選択した、これもまた選ばれたスペクテーター（観客、目撃者）たちだ。プロレスは“やる側”と“観る側”の両サイドがあって初めて成立するスペクタクル・スポーツである。レスラーと観客がおたがいのセンスをぶつけ合って、いっしょに感動と興奮を創りだしていく共同作業。でも、むずかしく考える必要はまったくない。「好きだ」という感覚を持った時点ですでになにかがはじまっている。感動の記憶を大切にしておこう。興奮のエネルギーをいつまでも持ちつづけよう。プロレスとは、ゆっくりと時間をかけて自分のなかで答えを探していく、超まじめなスポーツなのだ。

基本は“驚くこと”“感じること”、そして“考える”こと。

生まれて初めてプロレスと遭遇した日のことをおぼえているだろうか。兄弟とか学校の友だちとか近所のガキ大将とか、あるいは親せきのおじさんとかおじいちゃんとか、だれかといっしょだったかもしれなし、ひょっとしたらひとりだったかもしれない。自分のまわりにプロレスを好きな人がいた。たまたまテレビをつけたらプロレス中継をやっていた。道ばたの電信柱にボロボロになったプロレス興行のポスターが貼られていた。入り口はなんだっていい。とくかく、プロレスを初めて目の当たりにした瞬間から、この不思議なスポーツとの永いお付き合いがはじまる。

プロレスは“非日常的な空間”である。人間離れした肉体の持ち主たちが、ほとんど裸に近い格好でぶつかり合うスポーツだ。ドロップキックもボディースラムも、技という技、動きという動きはどれも日常生活ではまず体験することのない運動ばかり。フィールド＝競技場は3本のロープが貼られている四角いリング。野球やサッカーのようにおそろいのユニフォームなんて着てないし、ボールやバットのような道具も使わない。競技に必要なのは生身の肉体だけだ。

プロレスとはもともとプロフェッショナル・レスリングの略語だが、アマチュアの延長線上にあるプロ部門かという、ちょっとちがう。まず、アマチュアとプロではルールも競技場（リング）もまったく異なっていて、相手の両肩をマットにつけてピンフォールを取るといった基本的な競技形態以外、あまり共通点は見当たらない。通常、アマチュアは体重別にクラスが細分化されていて、体重差のある選手と選手が試合をすることはまずないが、プロにはウェイト階級制度やこまかいポイント・システムは設けられていない。また、アマチュアでは打撃技による攻撃は認められていないし、ギブアップやノックアウトある

いは場外カウントによって勝敗を決することはないが、プロレスはなんでもありだ。しかも、ヘビー級のぶつかり合いが競技の基本になっている。

プロのレスリングは、アマチュア・レスリングと比較するとはるかにオープンな闘いを想定したものと考えることができる。ルール自体もかなり許容範囲が広がっていることも大きな特徴だ。5カウント（レフェリーによるカウント）以内の反則行為が認められているのはその最たる例といっていいただろう。そして、アマチュア・レスリングとプロレスの根本的な違いは、レスラーと観客の関係にある。アマチュアはそこに観客がいてもいなくても競技が成立するが、プロレスはスペクテーターがいなければ存在しえない。リングに上がることができるのは専門的なトレーニングを受けたプロフェッショナル・アスリートだけだから、競技はいやがうえにも“非日常的な空間”になる。

パフォーマー（競技者、実行者）とスペクテーターの両サイドがそれぞれのポジションについて初めて成立する観賞用スポーツ。プロレスをかんたんに定義づけるとしたら、そういう感じになる。

レスラーはあくまでも“やる側”で、観客はどこまでも“観る側”。レスラーはそのファイトぶり、コンディション、キャラクターなどをメッセージとして発信し、観客はそれぞれの感覚でそれを受信する。おたがいがおたがいの立場でプロレスというひとつの空間に参加していく。ほとんどのプロレス体験は、とりあえず“驚くこと”からはじまる。その次に“感じること”。そこからさらに先にすすんでいくと“考えること”にぶつかる。プロレスと接すること、プロレスとかかわっていくことは、半永久的にこの3つのステップのくり返しといっている。基本的には勝ち負けを争う競技だから、勝者がいて敗者がいる。試合結果がはっきりとした形で表れるが、そのまた“向こう側”には“観る側”への宿題がつねに用意されている。

まず、鍛えあげられた肉体と肉体のぶつかり合い、あるいはテクニックやパワーやスピードに驚き、レスラーの動きや表情をみてなにかを感じ、そして、試合が終わったあとは自分なりの総括、結論めいたことをあれこれ考えてみる。プロレスの見方はこうでなければならないというルールはないけれど、観客はだいたいこういう順番でリング上のできごとを味わうことになる。

“驚くこと”も“感じること”も“考えること”も感性の作業である。だから、極論してしまえば、鈍感な人間にはプロレスはわからない。すでにカビの生えた前時代的な議論ではあるが、プロレスを「ショーだ、インチキだ」という人たちは、ほとんどの場合、ただのいちどだってプロレスをちゃんと観たことがない。仮に観たことがあったとしても、本質的にはなにも観ようとしていないし、感じていない。

プロレスを勉強しようとしなない人たちとの会話になると、必ずといっていいほど「ロープに飛ばされた相手がどうしてまっすぐに戻ってくるのか」という愚問にぶつかる。相手をロープに振ったほうのレスラーは当然、なんらかのカウンター技を狙っているし、振られたほうのレスラーもまたなんらかの切り返し技を狙ってロープから戻ってくる。そして、

そのときそのときのシチュエーションによって、技を仕掛けるタイミングが一步早かったほうのレスラーの技がピタリと決まる。これはあまりにもあたりまえすぎるおはなしで、しっかりと試合を観ていればどちらのケースもちゃんと目撃することができる。それでもやっぱり、なにも観ようとしていない人にはなにもみえない。

プロレスの4つの大原則は①攻撃②受け身③感性と表現力、そして④信頼。

眩いばかりのステージ・ライト。入場テーマ曲。きあびやかなコスチューム。派手なパフォーマンス。たしかに、プロレス空間には純然たるスポーツとしてのレスリングとは直接関係のないようにみえる演出がちりばめられている。すべてのプロ・スポーツはエンターテインメントであり、プロレスは伝統的にショービジネスとしての側面を兼ね備えている。プロレスとは、そのルーツといわれるバーン・ストーミング（カーニバルの巡業）が時代とともに姿を変えながら年月をかけて成熟し、現在の様式を形づくるに至ったものだ。完成品としてのエンターテインメントの“包装紙”がスポーツとしての質や品格を下げるかといえば、そうではない。

観客がプロレスを観て、驚きをおぼえ、その向こう側にあるなにかを感じとり、そして考えることは、けっきょくは感性を磨く作業である。プロレスを好きになり、プロレスを観つづけるにはそういう才能が要求される。

かつて、旧共産圏から初めて初めてのプロレスラー発掘のためにモスクワへ出向いたアントニオ猪木は、プロレスに関する予備知識をまったく持たない現地のレスリング関係者にこのジャンルのなんたるかをこう説明したという。

プロレスは4つの原則から成り立っている。①攻撃②受け身③感性と表現力、そして④信頼。攻撃とはプロとしてのレスリングの技術。受け身は肉体の強じんさのバロメーター。感性と表現力は①と②を含めたプロフェッショナルとしての姿勢とハートの部分。そして④は試合に対する心がけ、対戦相手へのリスペクトの気持ちを指す。プロレスは技術、体力、そしてメンタル面での総合的な力量を競うスポーツであって、殺し合いではないということである。

もちろん、このセオリーはあくまでも“やる側”の視点に立った猪木個人の定義づけであり、すべてのレスラー、すべてのレスリング・スタイルにあてはまるわけではない。また、“観る側”にとっても、これが必ずしもすべての問い、すべての疑問に対する解答となる定義とは限らない。

プロレスとはいったいどういうものなのか——。じつはすべてのプロレスラーがこの命題と闘いつづけているのである。ジャイアント馬場は「プロレスはプロレスであって、プロレス以外のなにものでもない」という黙して語らずの哲学を守りとおした。藤波辰爾は「プロレスってなんなんだろう」と悩みつづけ、長州力「真剣勝負。スケールの大きいスペクタキュラー・スポーツとしかいえない」と明言する。“関節技の鬼”藤原喜明のように「わからないからおもしろい」というスタンスをとるレスラーもいる。どうやら、プロレスには“これだ”という明確な定義がないことがひとつの答えらしい。

馬場は馬場のプロレス観で全日本プロレスを築き、猪木は猪木イズムと呼ばれるものの結晶体として新日本プロレスを創りあげた。前田日明のリングスもしかり。大仁田厚の“邪道”もしかり。最終的には“観る側”は“観る側”でひとりひとりがそれぞれのプロレス観を培っていけばいいのだろう。

大切なのは、焦らず、あきらめず、ゆっくりじっくりプロレスと向き合っていくことだ。好きなレスラー、尊敬するレスラーがいたら、どうしてそのレスラーが好きなのか、そのレスラーのどこに惹かれるのかを自問しつづければいい。ストロング・スタイル、明るく激しく楽しいプロレス、格闘技系、デスマッチ系、アメリカン・スタイル、ルチャ・リブレ、エトセトラ、エトセトラ。こだわりたいプロレスの様式には自分と価値観を共通するなにかが内包されている。

プロレスそのものが好きだったら、自分のなかにあるプロレス的エッセンス、プロレスと共鳴する内なるシグナルのようなものを探してみることだ。武藤敬司はプロレスを「ゴールのないマラソン」と位置づけ、馳浩は「緊張感と満足感」と表現した。プロレスについて考えることは、自分自身の生き方をよく考えてみることと同じなのだ（斎藤、1994）。

第2節：エリアスの『スポーツと文明化——興奮の探究——』

ノルベルト・エリアスは、エリック・ダニングとの共著『スポーツと文明化——興奮の探究——』のなかで高度に文明が発達した現代社会における抑圧の対抗策としてのスポーツについて論じた。

現代の高度に発展した社会では、すべての人びとが——個人の不安定な気分だけでなく——人間関係やその活動の場面でも、多くの職業的・社会的な場面でも、本能的（性的）・感情的・情緒的な衝動に対してかなり均一で安定した抑制を持続している。つまり、これらの社会における社会的生存や成功は、強すぎもせず、弱すぎもしない個人的自制に依存している。

そのような社会では、激怒、激しい憎悪、だれかの頭を殴りたいという衝動はもちろん、人びとに対する激しい感情、反感、嫌悪などを見せる範囲はごく限られている。極度の興奮状態は個人においては異常とみなされ、群衆においては暴力の危険な前ぶれとみなされる。しかし、人生を通じて強い感情を抑制し、衝動や感情や規則的な自制を一定してつづけることは人間の内部に緊張——抑圧の緊張——を生み出すことになりがちである。

ほとんどの人間社会は、それ自体が生み出す抑圧の緊張に対する対抗策を発展させる。文明化の比較的、後期の段階にある社会、つまり比較的不变で、規則正しく、節度のある自制がゆきわたり、強い昇華的要求を備えている社会の場合、そのような機能をもつかなり多様な余暇活動を発展させる。そのうちのひとつがスポーツである。

現代のより分化した社会における余暇活動の範囲はひじょうに広く、それらのあいだの差異は大きい、そのほとんどは基本的には共通の構造的特徴をもっている。公的であれ、私的であれ、非余暇活動——社会における生活の慣例——においては感情の表明の範囲はある特別な領域に狭められ、限られているのに、余暇活動は、いろいろな方法や程度の差こそあれ、人びとの感情に直接訴え、人びとの感情を刺激するように定められている。一般に人生の重要な仕事とみなされていることを追求するにあたって、興奮は厳しく規制されているのに、多くの余暇活動の追求は危険や傷害のないある種の興奮を引き出すように定められた想像上の環境を与えてくれるのである。

余暇の追求によってどのように感情が刺激され、興奮が引き出されるのかといえば、それはたいてい緊張を生み出すことによってなされる。想像上の危険、模倣的な恐怖や快感、悲しみや喜びなどは娯楽を設定することで生み出され、おそらく解放される。悲しみと意気揚々、動揺と心の平静などの異なった気分が喚起され、おそらく対比される。人間の①余暇活動の想像上の状況のなかで喚起される感情と②現実生活の状況のなかで喚起される感情は“兄弟”ではあるが、②は脆弱な人間生活の永遠につづく危険と傷害につながり、いっぽう①は大きかろうが小さかろうが、人間生活を取り囲んでいる危険や脅威の重荷を一瞬だけ取り除いてくれるのである。

劇場で演じられる悲劇は——アリストテレスが発見したように——恐怖とあわれみの感情によく似た感情を観客の心に与えるかもしれないが、劇場の悲劇という想像上の舞台はあくまでも人工的である。ここでは人間は自分自身の世界の創造者であり、人間の運命の主人である。実人生における人間的受難の救いようのない苦しみによって生み出される感情の重苦しさは想像上の舞台で軽減され、音楽や詩や身体的動作や仮面などの模倣的象徴、人工的悲劇から味わう模倣的緊張によって浄化される。

劇場における危険は想像上のものであるが、観客はそれが安全であることを知りながら危険と恐怖の模倣的興奮を楽しむ。同様にフットボールの観客は、いかなる危害も選手や自分たちにふりかかることはないと言いながら、あちらこちらと揺れ動く競技場での戦いの模倣的興奮——頭に血がのぼるほどの興奮状態——を味わう。彼らは、実人生においてそうであるように、成功の希望と敗北の恐怖のはざままで心を乱す。一般に社会では人びとはもっと孤立していて、強い感情の集団的表明の機会をほとんどもたないから、想像上の環境のなかで喚起される強い感情や多くの人びとといっしょになって経験する感情の率直な表出はよりいっそう愉快なもの——激しい感情の絶頂に至る愉快——となり、抑圧の緊張を相殺し、おそらく解放感を与えてくれる（エリアス、1995）。

エリアスによれば、現代の高度に文明が発達した社会では人間関係の場面でも、社会的な場面でも、すべての人びとが本能的（性的）・感情的・情緒的な衝動に対してかなり均一で安定した抑制を持続していて、激怒、憎悪、だれかを殴ってやりたいという衝動はもちろんのこと、激しい感情や反感や嫌悪などを表す機会のごく限られているという。しかし、強い感情を抑制し、衝動や感情や情緒の規則的な自制をつづけていくと人間の内部に抑圧の緊張が生じる。

ほとんどの人間社会はこの抑圧の緊張をほぐすための対抗策として多様な余暇活動を発展させるが、そのうちのひとつがスポーツだという。社会的な生活の習慣は人間の気分や衝動や感情や情緒を強固に抑制しつづけるのに対し、多くの余暇活動は人びとの感情に直接訴え、人びとの感情を刺激し——危険や傷害のない——ある種の興奮を引き出すように定められた想像上の環境を与えてくれるのだという。

エリアスの学説、とくに劇場とフットボールに関する記述をプロレスに置き換えてみると、プロレスというジャンルのなんたるかとその社会的な立ち位置をよりよく理解することができるのではないだろうか。

プロレスの試合会場はいわば“想像上の舞台”であり、あくまでも人工的である。プロレスの試合によってどのように感情が刺激され、興奮が引き出されるのかといえば、それはたいてい緊張を生み出すことによってであろう。想像上の危険、模倣的な恐怖と快感、喜びや悲しみはリングの上で生み出される。ここでは観客の実人生における救いようのない感情の重苦しさは軽減され、リングや音響やレスリングの技による身体動作や仮面＝マスクやチャンピオンベルトなどの“模倣的象徴”、選手たちの苦痛や受難を目撃する“模倣

的緊張”によって観客の感情が浄化され、おそらく解放される。プロレスという想像上の状況のなかで喚起される激しい感情が、現実生活で経験する怒りの衝動や耐えがたい不安、危険や脅威の苦悩をほんのしばらくのあいだだけ忘れさせ、取り除いてくれる。こういう仮説が成り立つのではないだろうか。

プロレスの観客は、いかなる危険も自分たちにはふりかからないと知りながら場外乱闘のシーンでは本気でその場から避難し、危険と恐怖の“模倣的興奮”を味わい、リング上で闘っているレスラーたちに声援を送ったり、またあるときはブーイングを浴びせたりして、実人生でそうしているように勝利の希望と敗北の不安に心を乱す。そこには激怒、憎悪、反感、嫌悪、だれかを殴ってやりたいという衝動など、人びとが人びとに対して抱く激しい感情がある。ロラン・バルトが“レススルする世界”で論じた「通常は秘密である精神的状況のわかりやすい形象化」とはおそらくこれだろう。

エリアスによれば、“抑圧の緊張”を解く余暇活動（ここではプロレス）における暴力に対する人びとの感受性は、それぞれの社会慣習によって相対的なものだという。だとすると、プロレスファンは、プロレスのリングで起こる一般的には暴力的な身体動作とみなされかねないアクションの数かずをそれほど暴力的とはとらえてないのかもしれない。試合会場では、正統派レスラーに対する「がんばれー」という応援とともに、あるときは「殺せー!」といった物騒な声援が飛んだりする。またあるときは、悪役レスラー——ほんとうに観客から憎まれている場合とそうでない場合とがある——に対するブーイングとともに「もっと悪いことをしろー」「もっと暴れろー」といったヤジが飛び交ったりもすることもある。これこそがエリアスが論じるところの愉快で解放的な瞬間なのではないだろうか。バルトが「観客はレスラーの真の苦しみは願わず」と指摘したように、もちろん、プロレスファンはレスラーの死など望んではいないのである。

複雑な社会、豊かな社会が提供しなければならない余暇活動の多様性、とくにスポーツの驚くべき多様性は、人間に広い選択を許容する。人間は自分の気質や体格、性的、感情的、情緒の必要性に応じてあれこれを選ぶ。人間は他人とともに生きているがゆえに、自分自身を律し、衝動や感情や情緒の表れに歯止めをかけなければならない。ところが、人間はまた自分自身のためにこのような衝動を抑えることを学ばなければならない。それができない人間は、他人にとっても、その人自身にとっても危険なのである。

自製の習得は人間の普遍性であり、人間性の共通の条件である。これがなければ個人としての人間は人間的にならず、同様に社会も社会的にならずたちまち崩壊してしまうだろう。人間の長い発展過程において変化するもの、事実上、変化してきたものは自製の社会的基準である。

人類の社会的発展には文明の零度はないし、絶対的な野蛮が終わったのはここだとか、人間のあいだで文明化された生活がはじまったのはここだといえるような点などどこにもない。文明化の過程は、絶対的なはじまりのない社会過程である。既知の人類の生物学的

変化をともしなわれない純粋に社会的な一連の変化が、まったく断絶することなく、生物社会的進化——そして究極的には生物学的進化——の結果として進行したのである。

スポーツはその特殊な環境の範囲内で、その意図によって特別な種類の緊張や楽しい興奮を喚起し、そうすることで感情をより自然に湧きださせてくれる。スポーツは抑制の緊張をはぐし、それを解放することに役立つ。あらゆる種類のスポーツにおいて、生きている人間は直接的あるいは間接的にたがいに戦う。戦うことの意図が対立する集団間の現実の戦いの意図に酷似しているようなスポーツは、ふたつの矛盾する機能——いっぽうでは人間的感情の楽しい解放と楽しい興奮、もういっぽうでは楽しく解放された感情を制限するための抑制手段の維持——をそれぞれいかに一致させるかという重要な問題を提起する。

スポーツは、個人あるいはチームで決着がつくまで争われる人間同士の戦いであるかもしれない。また、スポーツは高い山から谷へスキーで滑り下りるという形、つまり人間同士が戦うだけでなく、雪におおわれた山そのものとも戦うスポーツという形をとるかもしれない。登山もそうだ。人間は登山で山に打ち負かされることもあるし、幾多の努力の末に頂上にたどり着いて（山に対する）勝利を味わうこともできる。スポーツはそのすべての種類において、敵が山であろうが海であろうがほかの人間であろうが、つねに想像上の環境における抑制された戦いなのである。

人間が足だけを使って革のボールを扱うことを——興奮してはいるものの——抑制されたふたつの人間集団間の戦いの目的にしているのは人間の想像力である。ここで解決されるべき問題は、選手のケガの危険性をいかに低くするか、またそうしながらも楽しい戦いの興奮をいかに高いレベルに維持できるかどうかだろう。想像上の環境を提供してくれるスポーツの規則と技能の枠組みがそのことやそれに関連する数かずの均衡を維持できるのであれば、スポーツは成熟の域に達したといえるのである。

イギリスのフットボールは、進歩と機能的調整の時期を経てそのような状況に至った。もし、あまりにも多くの試合が引き分けに——緊張を解く勝利がないまま——終わるならば、試合の規則は調整が必要となる。これと同様に、あまりにも多くの試合があっさり終わってしまえば——楽しい緊張の興奮はなくなるか、あっても短くなる——スポーツの試合はその機能を失い、たとえばそれがフットボールの試合であれば、退屈と暴力というふたつの決定的な危険のはざまで不安定な状態になる。

ゲームが進行していくにつれてすばらしい試合に発展するときのフットボールのドラマ——すばらしい演劇に共通するなにかがある——は、楽しい模倣的緊張と興奮をしばらくのあいだ築きあげ、クライマックスへ、そして緊張の解放へ向かう。多くの種類のスポーツは、無計画の社会的発展のうちに成熟の域に達した。われわれはスポーツ——スポーツの社会発生いくつかの側面——を社会的発展それ自体の性格をいくぶん明らかにしてくれるひとつの副産物とみなすことができるのである（エリアス、1995）。

人間が人間の身体だけをぶつけ合うことを——興奮はしているものの——ふたりの人間あるいはふたり以上の人間集団間の闘いの目的とし、それを観賞用のスペクタクルにしているのは人間の想像力である。プロレス——スポーツであってスポーツではないといわれているジャンル、あるいはスポーツであると同時に演劇であるといわれているジャンル、スポーツ・エンターテインメントと呼ばれているジャンル——は、進歩と機能的調整の時期を経て現在の形態にたどり着いた。

プロレスの試合はたしかにときとして暴力的な身体運動をディスプレイし、じっさいにリング上でおこなわれる危険な行為やアクシデントによってレスラーが傷害を負うケースもあるが、レスラーとレスラーはおたがいを傷つけるために試合をしているわけではないし、観客もそういうことは望んでいない。プロレスは、選手たちのケガの可能性をいかに低くするか、またそうしながらも楽しい興奮をいかに高いレベルに維持できるかという多くのスポーツが解決すべき問題を解決し、その環境を維持してきた。つまり、プロレスはすでに成熟の域に達したジャンルであるといえるのではないだろうか。

第3節：トンプソンの『プロレスのフレーム分析』

ノルベルト・エリアスの『スポーツと文明化——興奮の探究——』とともにこの論文の大きな核となる先行研究は、リー・トンプソンの『プロレスのフレーム分析』である。「プロレスファンではない」と公言するトンプソンは、日本で日本のマスコミを研究しているうちに力道山にたどり着いてしまったのだという。「初期の日本のテレビにおいて、プロレスは抜群の人気があった。日米対抗の様相があり、とてもおもしろい現象だと思った」とプロレスを社会学的に研究するに至った経緯を説明している。

社会学は「社会」を対象とする学問だから、スポーツの社会学は必然的にスポーツと社会の関係を取り上げる。しかし、スポーツと社会にはさまざまな関係がありうるだけでなく、社会学にはさまざまなやり方（理論と方法）がある。したがって、スポーツの取り上げ方もいろいろありうる。

あるマルクス主義的な立場からすると、スポーツは労働者を搾取するためのもので、資本主義の労働倫理を身につけさせるための道具である。これはスポーツそのものを否定しかねない見方である。これとは反対にスポーツを含む“遊び”を文化の中心とみる立場もある（たとえばホイジンガ）。われわれは遊べる、それもルールによって遊べるからこそ人間である、という。“遊び”を通して、ルールに従った社会生活を身につけるという見方もできる。

従来のスポーツ社会学ではプロレスはあまり取り上げられていない。それはプロレスがスポーツではないという考えがあったからといえよう。しかし、取り上げようと思えば、プロレスもいろいろな立場から取り上げることができる。たとえば、その暴力性を問題にすることができる。プロレスの異文化比較もできる。日本とアメリカでは、プロレスの“メタ社会的解説 meta-social commentary”は異なる。力道山時代のプロレスは、ちいさな日本人が気力で大きな外人（原文のまま）をやっつけた。資源のない日本が、資源に恵まれた諸外国（とくにアメリカ）を相手にして、よく働くことによって経済的に成功するという明治以降の一つのテーマをプロレスで演じたわけである（トンプソン、1991）。

トンプソンは「ゴッフマンのフレーム分析 **Frame Analysis**こそプロレスの位置をはっきりさせることができる」と考えた。「プロレスは果たしてスポーツなのか、という疑問があるが、フレーム分析はプロレスとスポーツとの違いを明らかにすることができる。なぜ“プロレス学”やプロレス・ジャーナリズムが確立しにくいのか。フレーム分析によってそれらの点もわかりやくすなる」。以下は、アーヴィング・ゴッフマンのフレーム分析を用いたトンプソンの『プロレスのフレーム分析』（1986）の概要である。

ゴッフマンによると、人びとはフレームによって状況を理解し、その状況に適した行為

をとるという。ある社会的な場において、いまなにがおこなわれているかということをフレームによって認知する。ゴッフマンはこのようなフレームをまず“基礎フレーム primary frameworks”とその変形されたもの transformation に分けた。変形されたものには、“転形されたもの keys”と“偽造されたもの fabrication”の2種類がある。

ここではひとつの例として、“喧嘩”を基礎フレームに収めることから始める。トンプソンは、喧嘩とは基礎フレームによって認知される行為であると位置づける。ボクシングなどの格闘技は“喧嘩”という基礎フレームが変形されたもので、それぞれの格闘技の試合を理解するにはまず喧嘩の理解がなければならないが、ボクシングなどの格闘技の試合は喧嘩ではない。それぞれの格闘技は、それぞれのルールによって統制され、そのルールは“喧嘩”の形を変える。したがって、格闘技は喧嘩の変形である。

ボクシングなどの格闘技において、変形されていること（単なる喧嘩ではないこと）はすべての参加者（競技者もレフェリーも観客も）に認められている。このようにすべての参加者に認められている変形を、ゴッフマンは“転形”と呼んでいる（図1参照）。これに対し、一部の参加者しか知らない変形もある。トンプソンの例を借りれば、ある少年が片思いの少女のまえて、友だちと共謀して、その少女の気を引こうとしてウソの喧嘩を演じたとする。その少年は、もちろんその友だちをやっつける。この場合、ふたりの少年は喧嘩のふりをしているだけなので、少女のまえておこなわれる行為はほんとうの喧嘩では

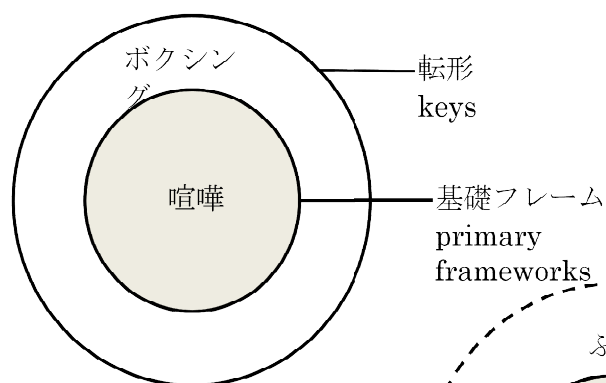


図 1

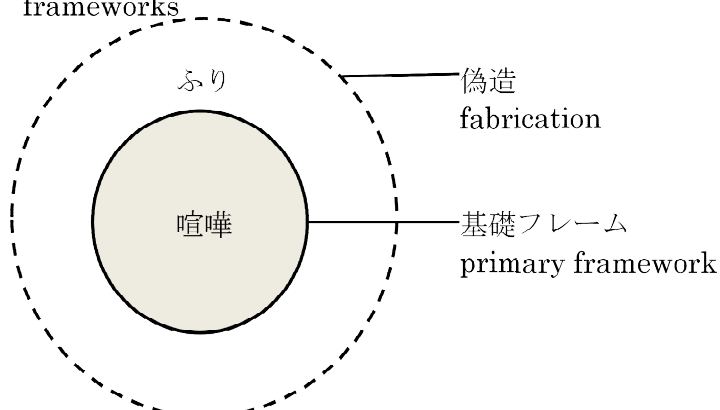


図 2

ない。しかし、少女はその喧嘩がウソだということを知らず、うまくいけば、少年が喧嘩に勝ったと信じてしまう。つまり、“喧嘩”が変形されていることは一部の参加者（ここでは少年とその友だち）にしか認知されず、もういっぽうではそれを認知していない参加者（少女）もいる。ゴッフマンはこういう変形を“偽造”と呼んだ（図2参照）。“転形”と“偽造”のちがいは、“転形”においてはすべての参加者がその変形を認知しているのに対し、“偽造”においては一部の参加者しかその変形を認知していないことである。

いったん変形されたフレームがさらに変形される場合、たとえば“転形”されたものももうひとつ外側のフレームで“偽造”されることもある。ボクシングの試合で八百長がおこなわれたとすると、それはほんとうの試合ではなく、八百長によって変形していることを一部の参加者（選手やレフェリーやプロモーター）しか知らず、それを知らない参加者（観客）もいるから、それは“偽造”されたものである（図3参照）。

“偽造”されたものがさらに“転形”することもありうる。たとえば、ボクシングにおける八百長試合について描いた映画がそれにあたる（図4参照）。このように変形と変形がいくつもいくつも重なりつづける場合もあり、その重なり合いに限界はない。

ある行為における現実への位置づけは、いちばん最後の変形、つまりいちばん外側のフレーム（図の外輪）になる。ひとつの例として、ボクシングの八百長試合を描いた映画についていえば、映画のなかのボクシングの試合はほんとうの試合ではなく、そこに描かれている八百長の試合もほんとうの八百長ではない。ボクシングの八百長試合について描いた映画は、ほんとうの映画ということになる。

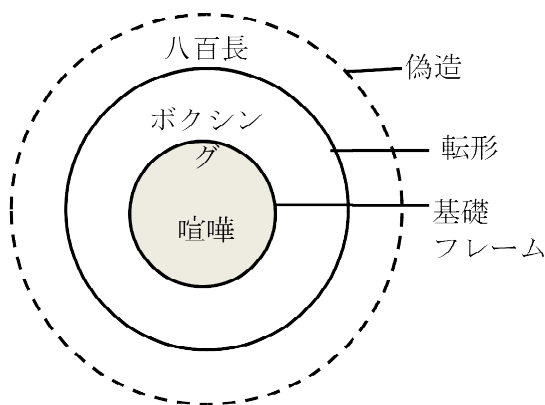


図3

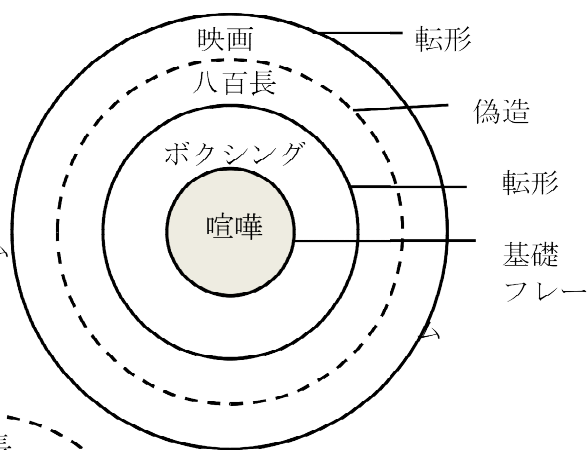


図4

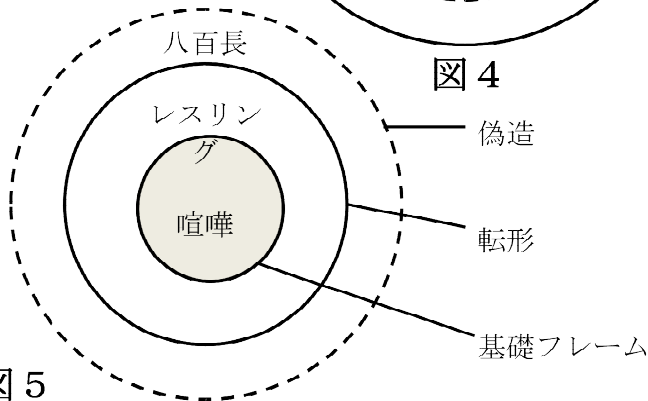


図5

トンプソンは「プロレスもいちおう格闘技としてボクシングと同じように喧嘩の“転形”されたものとして観客のまえにプレゼンテーションされ、プロレスにもいちおう公認ルール（試合時間、フォール・カウント、反則行為など）がある」と論じる。プロレスの試合を形づくるものがこの公認ルールだけだとしたら、プロレスはボクシングやほかの格闘技と同じように“喧嘩”という基礎フレームの“転形”ということになる。

「しかし、プロレス八百長論が主張するように、プロレスには打ち合わせがあり、試合の勝敗や展開は前もって決められているという声もある」と記すトンプソン（にとっては外国語）の日本語の文体はこの部分だけかなり慎重なものになっている。

「そういうことはあっても、現役のレスラーに話してもらうわけにはいかない。そこで、戦後、プロレスラーになった最初の日本人の一人、柔道から転身して、後に拓殖大学で柔道を教えた木村政彦の“証言”を聞いてみよう」と前置きしたうえで、雑誌に掲載された木村政彦のインタビュー記事からふたつのコメントを引用している。

「プロレスというのは、勝ち負けということに関してはプロモーターに一任しなければならないわけだ……。どこへいっても、プロモーターが、お前は負けだ、引き分けだ、と言ったらそれを通すんだから、それが通らないレスラーというのは存在できない」（木村、1983）

トンプソンが引用した木村の“証言”は、スポーツ総合誌『Number』70号（文藝春秋＝1983年3月5日号、P26-31）に掲載されたインタビュー記事「“柔道の鬼”木村政彦・宿敵を語る『私と力道山の真相』プロレスか柔道か？ 格闘技の王座を賭けて戦ってから29年。今、伝説のベールを自ら剥ぐ」からの抜粋だ。

トンプソンが論文のなかで、プロレス八百長論の論拠として用いている“プロレスラーの証言”はこの木村のコメントだけで、木村以外のプロレスラーやプロレス関係者にはこれといった聞きとり調査をおこなっていない。1954年(昭和29年)12月22日、“昭和の巖流島”として日本じゅうの注目を集めた力道山対木村の一戦は、結果的には力道山の勝利に終わったが、そもそもこの試合は引き分けになる“約束”で、じっさいにそういう打ち合わせをしていたと木村は同記事で語った。

「それはおたがいにレスラーとレスラーの勝負だから、引き分けと決まったら、相手がはじめとったら今度はこっちのほうがとる。そして仲よく勝ったり負けたり、攻撃したりされたりして試合を進めていこうじゃないか、そして最終的にはお客さんを沸かせるような、むこうが空手チョップをぶってきたら倒れ、立ちあがったら今度はこっちのほうで攻撃してこてんぱんにやっつける、こういうような流れで、引き分けの線までもっていこう、時間切れまでね。ぼくのやる技は、投げ技は背負い投げとか、送り足払いとか大内刈りで倒す、寝技の点においては腕がらみをしたり、逆十字をする、そうしたらおまえ、痛そうにしろ、きみは空手チョップが売りものだから、空手チョップをどんどん使え、それに対しては俺も倒れる。そういうような話だったんですね。それからあとに続く試合は、この試合が引き分けに終わってから、ジャンケンポンで決めよう、こういうような約束になっていたわけです」（木村、1983）

トンプソンは上記のふたつのコメントだけを引用しているが、じつは木村はこのインタビュー記事のなかで合計2カ所、“ジャンケンポン”という単語を使っている。木村がメディアに力道山との試合の真相について語ったのはこのときが初めてではなく、この記事が『Number』に掲載される約2カ月まえ、これと同じような内容のインタビュー記事がプロレス専門誌『ビッグレスラー』3月号(立風書房=1983年1月27日発売号、P104-109)に「ルールを破った力(リキ)を殺(け)そうと思った でも私には、奴の寿命が分っていたんだ」というタイトルで掲載された。木村の“ジャンケンポン”発言とこの類似記事については別項でもういちどふれる。

トンプソンは「木村によるとすべての試合にこういう打ち合わせがされている」としたうえで、しかし、こういうことは決して観客にはみせないし、試合の結果や展開は一部の参加者(選手、レフェリー、プロモーターなど)しか知らず、別のグループの一部の参加者(観客)は知らないか、また、疑いをもってそれを知ろうとしても知ることができないものとして、このようにデザインされたプロレスの試合は、ゴッフマンのフレーム分析では“偽造”であるという(図5参照)。

また、プロレスを八百長であると考えながらも、なおそれをドラマとして楽しんでいるファンの存在については、トンプソンは、プロレスとドラマ=芝居の大きな違いは、『仮名手本忠臣蔵』ならば上演されるまえにだれでもその脚本を読んでおはなしのあらすじを知ることができるのに対し、プロレスの試合のあらすじは一部の参加者(選手、レフェリー、プロモーターなど)しか知ることができず、別の一部の参加者(観客)はそれを知らない(知ることができない)と指摘する。つまり、プロレスの“脚本”は隠されていて、だいたいどちらが勝つかはわかっていたとしても、またそれを予想・予測すること(または予想して、その行為自体を楽しむこと)ができたとしても、くわしい内容や展開はわからないまま試合を観ることになるので、お芝居あるいはドラマとして観賞するつもりでいても、やはりプロレスは“偽造”されていると論じた。

ここまでは『プロレスのフレーム分析』の基礎編(図1～図5)である。次に分析する「フレームの弱点と偽造の成立」はその応用編ということになる。トンプソンが論じるフレームの弱点とは、もちろん『プロレスのフレーム分析』そのものの弱点という意味ではなく、フレームワークあるいはフレーミングの弱点を指している。

本節の冒頭にあるように、われわれはフレームによって状況を理解し、その状況に適した行為をとる。つまり、いま目のまえでなにが起こっているのかということはあるフレームによって認知する。しかし、いま目のまえでいったいなにがおこなわれているかわからない場合や、どういうフレームを使って状況を理解し、それをどう認知すべきかがわからない場合もある。トンプソンによれば、それは「不明確さ ambiguity」の問題であるという。

また、あるひとつの状況を理解しようとするときに、われわれがまちがったフレームを使ってしまう場合もある。トンプソンはこういうことを「フレームの誤びゅう errors in framing」というややむずかしい日本語に訳している。

ゴッフマンのフレーム分析（フレーム化された行為）においては、フレームが適用される範囲は“時間的カッコ”と“空間的カッコ”に仕切られている。たとえば、芝居の開演と終演を知らせる幕は芝居のフレームの“時間的カッコ”で、“空間的カッコ”は舞台である。

フレームを使うことによってわれわれはほとんどの状況に対応することができるが、「不明確さ」と「誤びゅう」はフレームの弱点を示している。トンプソンの語彙をそのまま引用するならば、“人をだまそうとする者”、ここでは“プロレスという偽造されたもの”はこのフレームの弱点を利用し、偽造されたことを示すフレームを隠しつつ、だまされる側にまちがったフレームを使わせるため、わざとまちがったフレームのカッコを提供しようとするのだという（**bracket use**）。わかりやすくいえば、偽装は偽造であることをどこまでも隠ぺいしつづけるということだ。

プロレスの試合は、試合開始のゴングではじまり、試合終了のゴングで終了するから、その“時間的カッコ”はゴングで、“空間的カッコ”はリングということになるが、トンプソンによれば、プロレスの試合はこれよりももっと広いフレームに属するものだという。木村政彦のコメントをもういちど引用すれば、プロレスの試合の勝敗は「プロモーターが決めるもの」であり、試合の具体的な展開などについてはリハーサルがおこなわれるかもしれない。しかし、試合は「真剣勝負である」という偽造（のフレーム）を維持するため、その打ち合わせやリハーサル（と疑われるもの）はつねに隠されている。

偽装を偽造のまま隠ぺいしつづけるもうひとつの手段をゴッフマンは「裏づけの陰謀 backup design」と呼んだ。「裏づけの陰謀」とは“だまそうとする側”が“だまされる側”に対して偽造を否定するような情報や証拠を提示することで、トンプソンは(1)試合における流血シーンやケガ、(2)大物政治家の関与、新聞社をはじめとする大マスコミの後援、(3)チャンピオンベルトや優勝杯の存在などがプロレスにおける「裏づけの陰謀」にあたり、(1)(2)(3)の情報や証拠を提示することによってプロレスが「真剣勝負である」ことを裏づける効果を持ったと論じる。

(1)は「血を流して闘っているから、ほんとうの闘いにちがいない」という、まず予想されるところの観客の反応を指している。トンプソンは「プロレスは激しい運動であり、偽造されているからといって危険はないとはいわない」と前置きしたうえで「しかし、ほんとうの血、ほんとうのケガこそ、プロレスは本物であるということの裏づけになる」と主張する。

プロレスの流血シーンが社会的な事件に発展したいちばん有名な例としては、1962年(昭和37年)4月27日、神戸でおこなわれた力道山&グレート東郷&豊登対ルー・テーズ&フ

レッド・ブラッシー&マイク・シャープの6人タッグマッチをテレビで観戦していた老人ふたりが“ショック死”したという事件があった。翌28日発行の朝日新聞夕刊は「プロレスでショック死」という見出しでこのニュースを伝え、愛知に住む63歳の男性と京都に住む76歳の女性がテレビでプロレス中継を観たあとで急死したことを報じた。

(2)についてトンプソンは、力道山の全盛時代に日本プロレスリング協会コミッショナーに大野伴睦(当時の自民党副総裁)、同協会会長に樽橋渡(元自民党幹事長)といった大物政治家たちが名を連ねていたことがプロレスの正当性を裏づける“陰謀”であったとし、さらに日本プロレス協会と毎日新聞の特別な関係もプロレスに正当性を与えた「裏づきの陰謀」であったとする。

毎日新聞は1954年(昭和29年)2月19日の力道山&木村政彦対シャープ兄弟の日本初の“プロレス国際試合”から1963年(昭和38年)12月の力道山の死まで、日本プロレス協会のほとんどの興行を後援していた。トンプソンの調査によれば、力道山が日本国内で現役選手として活動した約10年間に毎日新聞は約650の記事と360カットの写真をスポーツ面、社会面などに掲載したが、朝日新聞は1954年から1957年(昭和32年)までの約4年間に約30の記事を紙面に載せただけで、それ以降はプロレス関連のニュースを取り上げなくなったという。

プロレス報道における毎日新聞と朝日新聞のこの明らかなスタンスのちがいは、ふたつの新聞を同時に読んでいる読者にプロレス(の正当性)に対するなんらかの疑念を抱かせるには十分な情報上の偏りではあっただろう。しかし、毎日新聞という大マスコミがいわゆる“力道山プロレス”のほとんどの興行を後援し、その試合結果を翌日の新聞で報道していたという事実は、トンプソンが論じるところの「プロレスの正当性を証拠づけるための“裏づきの陰謀”」となりえたといっているかもしれない。

(3) トンプソンは優勝杯、チャンピオンベルト、タイトルマッチなどもプロレスの偽造されたフレームを裏づけるとし、まず、いちばんシンプルな議論として「王座をかけてわざと負ける人はいないだろうという(“だまれる側”)の考え方が利用される」とし、プロモーターが「勝手に“何々選手権”をつくる場合さえある」と主張する。

大新聞の権威と信頼性を担保とした「裏づきの陰謀」の代表的な例としては、毎日新聞社が“国際試合”の勝利者賞として毎日新聞杯をこしらえたことがあげられるという。1954年(昭和29年)8月25日、東京体育館でおこなわれた“日本初の6人タッグマッチ”力道山&遠藤幸吉&沖識名対ハンス・シュナーベル&ルー・ニューマン&“駐留軍少佐”オルソンの一戦、1955年(昭和30年)9月4日、東京体育館でおこなわれた力道山対ジェス・オルテガの一戦では、それぞれの試合の勝者(前者は日本人トリオ、後者は力道山)に毎日新聞杯が贈呈された。1954年から1956年にかけては厚生省、東京都知事、ボーイスカウト日本連盟といった官庁、公共機関もプロレスの興行を後援した。厚生省後援、東京都知事後援の興行もプロレスの権威づけに利用されたとトンプソンは分析する。

力道山は前述の木村政彦との“昭和巖流島”で日本選手権、キング・コングとのアジア・

リーグ戦決勝戦（1955年11月22日＝東京・蔵前国技館）でアジア・ヘビー級選手権、タム・ライスとの“夏の国際試合”（1956年9月2日＝東京・田園コロシアム）で太平洋沿岸ヘビー級選手権をそれぞれ獲得し、やがてルー・テーズとの世界選手権（1957年10月7日＝東京・後樂園球場、同10月13日＝大阪・扇町プール）へと駒を進めていく。トンプソンはこのことにはふれていないが、力道山が日本のチャンピオンから世界のチャンピオンへの道を歩むという大河ドラマ的な展開、時系列にそってチャンピオンシップが“日本”から“アジア”“太平洋沿岸”そして“世界”へとアップスケールしていくプロセスもまたタイトルマッチやチャンピオンベルトを権威づけるための「裏づきの陰謀」ということになるのかもしれない。

フレーム分析のなかの「裏づきの陰謀」という概念にはもうひとつ、「インサイダーの愚行 insider's folly」と呼ばれているものがある。インサイダーによる愚かな行為とは、かんたんにいえば“失敗のみせかけ”であるという。ある社会的な場における行為において、参加者がその参加に失敗することがある。笑ってはいけない場面で笑ってしまったり、泣いてはいけない場面で泣いてしまったり、怒るべきではない場面で怒ってしまったりというケースだが、この失敗によって行為のフレームは危うくなったり、壊れたりする。この失敗、つまりフレームからはみ出すこと、フレーミングされた行為の維持の失敗は、基本的にはそれが“本気”だからこそ生じたと解釈される。こういう場面では、行為を偽る余裕などないし、偽る余裕があったらそもそも失敗はいない。トンプソンは「プロレスにはこの“失敗の見せかけ”がよく見受けられる」と論じる。

トンプソンの分析によれば「多くの試合では、レスラーの一部や全員が憤慨し、リング外に出てなぐり合い、いすやテーブルでなぐりつけたりする。これはどのスポーツにもある反則であるが、この憤慨しての反則は、レスラーが“本気”になぐりあっていることを思わせるための偽り」であり「本気であると思われた人こそ、こういうフレームからはみ出しを見せる」のだという。トンプソンがここで強調しているのは「レスラーの憤慨とそれにとまなう反則の一つの役割は、プロレスが、とにかくその時点で行われている行為が、本物であり偽造されていないということを裏づけようとする事」である。この「インサイダーの愚行」、つまりフレームをあえて壊すことによってその場にいる参加者の参加度が高まることは次に論じる「否定的経験」へとつながっている。

力道山は1958年（昭和33年）8月27日、ロサンゼルスオリンピック・オーデトリウムでテーズを下しインターナショナル王座を獲得したが、トンプソンは、このインターナショナル王座の“出自”も「裏づきの陰謀」であり、偽造を成立させるための（a）情報が限定されていること a limitation of information、（b）情報の出どころが単一であること the sole available channel というふたつの条件を満たしている具体例であると分析する。力道山がアメリカから持ち帰り、半世紀以上が経過したいまでも日本のプロレス界のメジャータイトルとして継承されているインターナショナル王座（現在の三冠ヘビー級王座の

なかのひとつ) をめぐるナラティブと力道山がいかにして(a)と (b) を活用したかについては第4章・第2節でくわしく論じる。

トンプソンは、フレームの弱点が利用されるもうひとつのケースとして「否定的経験 negative experience」と観客の没入についても論じている。

われわれはフレームによって状況を理解し、その状況に適した行為をとるが、参加する場面に適用できるフレームが見当たらないときや、適用できると思っていたフレームが適用できなくなったように感じるとき、われわれはゴッフマンがいうところの「否定的経験」をおぼえる。そんなとき、われわれはその場面への(自分の)参加を調整または継続しようとして、それに適したフレームを探しだそうとするという。したがって、「否定的経験」は、われわれが参加しようとしている状況・場面とわれわれのかかわり合いを深めるものであるとトンプソンは論じる。

この「否定的経験」は日常生活のなかの対人関係にもみられるが、この概念をよりよく理解するためのいちばんわかりやすい例は“単純な芝居”だという。観客がどれくらい没頭しているかは、お芝居の成功ぐあいを判断・判定するためのひとつの基準になるだけでなく、お芝居の存在理由そのものでもあるとされる。お芝居の演出家は、観客が適用しているフレームをあえて壊すことによって、そのお芝居に対する観客の熱中度を高めることをくわだてることができる。ゴッフマンによれば、プロレスこそこの「否定的経験」を利用できる最たる例なのだという。

トンプソンは、プロレスが観客に「否定的経験」を与えるために壊そうとするフレームを(図5)として表した。喧嘩の転形から偽造へのフレームの図である。「プロレスのたくらみとは、そのフレームを壊して、転形したものであるはずの試合が喧嘩にくずれていくように見せかけるところにある。観客はそのあいまに否定的経験を得て、演出に熱中するのである」とトンプソンは断言する。わかりやすくいえば、観客が——その観客がプロレスそのものの成り立ちについて疑っているか疑っていないかに関係なく——「あの殴り合いは本気だ」「あの怒り方はホンモノだ」と感じる瞬間のことである。

喧嘩を転形した、プロレス以外の格闘技には試合の開始と終了を知らせる“時間的カッコ”(ゴング、ブザー、レフェリーのホイッスルなど)があつて、フレームに入らない試合の前後の行為とフレームに入る試合中の行為(喧嘩の転形)とを区別する。試合の前後にはいわゆる一般常識が作用し、試合中はそれぞれの格闘技のルールが作用する。ところが、プロレスはその“時間的カッコ”をたびたび無視して試合開始のゴングが鳴るまえから相手に襲いかかったり、試合終了のゴングが鳴ったあとでも乱闘をつづけたりする。“時間的カッコ”を無視することで、(図5)に表されるような喧嘩の転形としてのフレームは壊され、観客は否定的経験をおぼえて熱狂するのだという。

“空間的カッコ”についても同様のことが起きる。プロレスにおける“空間的カッコ”とは、試合がおこなわれるリングと観客席とをへだてているロープで、これらは試合の空間(フ

レーム内)と試合のフレームが適用されない周囲の空間(フレーム外)を区別するためのものであることはいままでのルールにしたがって試合がおこなわれた場合、リングの外側に出た選手(選手たち)はいったん試合を中断し、レフェリーの指示に従ってすみやかにリング内に戻って試合を再開するはずだが、プロレスではほとんどの場合において場外でもそのまま試合がつづけられる。

トンプソンの分析によれば、試合の空間(フレーム内)であるところのリングではない場所、つまりリング外でおこなわれる場外乱闘は、喧嘩から転形したフレームからはみ出し、あたかも“ほんとうの喧嘩”であるようにみえるため、観客はそのフレームがくずれていく状況に否定的経験をおぼえ、熱狂し、没入するのだという。また、こういった場外乱闘においては、レスラーたちが観客席になだれ込んでくることもある。もちろん、観客は乱闘に巻き込まれないためその場から避難しなければならない。つまり、ここで身をもってフレームの破壊を体験する。観客はこういうときには一種の恐怖を感じ、必死で逃げる。これも観客を熱狂させる「否定的体験」のひとつであるという。

比較的新しいプロレスの試合形式のひとつとして、カタカナ語でエニウェア・マッチ、英語ではフォールズ・カウント・エニウェア **Falls count anywhere** と呼ばれる変則マッチがある。これは読んで字のごとく、リング上だけでなく会場内(体育館内)のどこでも闘っていいというルールの試合だ。この試合形式ではシングルマッチならふたりのレスラー、タッグマッチなら4人のレスラー(各チームふたりずつ)、6人タッグマッチなら6人のレスラー(各チーム3人ずつ)がありとあらゆる場所で乱闘をくり広げる。試合はリング上とリング外(場外)だけでなく、通路や売店やトイレ、ときとして体育館の外の駐車場などでおこなわれることもある。観客席からみえにくい場所で乱闘がおこなわれときは、ビデオカメラが選手たちを追いかけて、観客はアリーナ内に設置されたスクリーンの画面でこの模様を目撃する。場外乱闘が展開されているあいだ、リングアナウンサーは「お気をつけください。お気をつけください。選手から離れてください。選手から離れてくださいー」と大声で連呼し、館内スピーカーから流れてくるその声によって観客は“空間的カッコ”を認識する。すぐ近くにきたり、遠くへいたり、手を伸ばせば触れることができそうな、しかし、触れてはいけない、自由自在に伸縮する“空間的カッコ”もまた観客を熱狂、興奮、没頭、没入させるために偽造されたフレームのなかの「否定的体験」のひとつということになるのかもしれない。

トンプソンは、プロレスにおけるこの“空間的カッコ”とこの“空間的カッコ”を無視することによって生じる“フレームの破壊”に関するある実験を試みた。もっと正確に言えば、ある実験を試みようとして、しかし、途中でそれをやめた。ひじょうにおもしろい試みではあるので、ここではトンプソンの記述をそのまま引用する。

「私は考えたことがある。客席で暴れるのは“本当”に暴れているのではないなら、逃げなくてもいいのではないかと。ただ、逃げなければどうなるであろう(実際にあったことで

あるかもしれないが、私は見たことはない)」

「私が大阪体育会館のリングサイドで見ているとき、190 キロもある大男のワンマン・ギャングが汗をとばしてイスを投げながら向かってきた。周りの人は皆イスを倒して逃げている。一瞬、チャンスだと思ったが、結局私も逃げた」

「やはり逃げなければ大事件になる。こんないんちきくさいまねのどこがこわいか、といわんばかりの挑戦になる。何千人もの観客がいる。テレビ中継もある。逃げなければ、顔のない一人の観客から演出側の中心人物に転身してしまう。どうみても、逃げなければただですまないであろう。逃げることによって、観客の役割を果たし、偽造されたフレームを維持することになる」

トンプソンが論文執筆のためのフィールドワークをおこなっていたのはおそらく 1984 年から 1985 年にかけてだと思われるが、ワンマン・ギャングというレスラーはたしかに 1983 年 9 月と 1984 年 11 月の 2 度、全日本プロレスのシリーズ興行に来日している。トンプソンの試みは、場外乱闘などのさいにレスラーと観客がじっさいに“接触”したらどうなるか、つまり、プロレスというひとつの社会的な場で、通常は交わらないはずの行為の参加者ともうひとつの参加者が交わった場合、“空間的カッコ”とその“空間的カッコ”を無視することから生じる“フレームの破壊”はどうなるのかという実験だ。

トンプソンは「逃げなければどうなるであろう（実際にあったことであるかもしれないが、私は見たことがない）」というが、この部分に関しては異論がある。プロレス記者である筆者は、観客が逃げなかった場面、観客がレスラーに向かってイスなどを投げ返した場面、あるいは観客がレスラーに殴りかかった場面などにじっさいに何度も遭遇したことがある。また、近年は場外乱闘に巻き込まれてケガをした観客が興行を主催したプロレス団体を相手どって訴訟を起こしたケースもいくつかある。

プロレスファンではないトンプソンはそういうことを知らないのかもしれないが、このようなシチュエーションを想定してか、プロレスの入場チケットの裏側には必ず「会場で係員の指示及び注意事項に従わずに生じた事故については、主催者は一切責任を負いません」という但し書きがある。

「逃げなければどうなるであろう」というのはたしかに素朴な疑問なのだろうが、逃げなかった場合はイスやほかの観客の荷物などといっしょにその場になぎ倒されるだけで、なにか特別な状況が発生するわけではない。テレビカメラは暴れるレスラーたちの姿だけを映しつづけ、ほかの観客も、たまたまそこにいて場外乱闘に巻き込まれてなぎ倒されてしまった観客にも注目しない。もし仮に観客がレスラーに向かってイスなどを投げ返したり、またはレスラーの体に故意に触れたりした場合は、若手選手や場内警備員に取り押さえられ、会場の外につまみ出されるだけだ。

「顔のない一人の観客」としてこの実験を試み、さらにその結果として「演出側の中心人物に転身してしまう」ことを予想したトンプソンは、「顔のない一人の観客」というにはいささか自意識過剰であったとはいえないだろうか。そして、トンプソンにとってそれはア

イロニクな現実といえるが、プロレスの“偽造のフレーム”は、トンプソンが考えるよりもはるかに強固だったということになるのだろう。

ここまで論じていた「否定的経験」は“上からの攻撃”、つまり“だます側”が“だまされる側”に対して、演出する側が観客の参加度を高めるために観客に対してくわだてるフレームへの攻撃だった。トンプソンによれば「プロレスラーのフレーム壊しは上から企画されたもの」であるが「これが利きすぎると、興奮した観客は自らフレームを壊すような行為をとって、普通には観客に許されていない形で（行為に）参加しようとする」という。これは“下からの攻撃 confrontation”、“だまされる側”からのフレームへの攻撃である。

トンプソンはこの“下からの攻撃”のいちばん典型的な例として（１）力道山&遠藤幸吉対ハンス・シュナーベル&ルー・ニューマンの太平洋岸タッグ選手権試合において外国人チームの反則攻撃に怒った観客がリング内にジュースの空き瓶を投げ入れ、試合終了後、暴徒と化した観衆がリングの周囲を占拠した事件（1954年8月8日＝東京・東京体育館）と（２）力道山&豊登がリッキー・ワルドー&ルッター・レンジの“黒人コンビ”に敗れアジア・タッグ王座を失った一戦で、判定を不服とした観客が暴動を起こし、事態の収拾に警官隊が出動した事件（1962年2月3日＝東京・日大講堂）をあげている。（１）も（２）も、外国人選手のあくどい反則攻撃やタイトルマッチの判定に怒った観客が、外国人選手や興行の主催者に対して実力行使に出たケースだ。

こういった“下からの攻撃”、“だまされる側”からのフレームへの攻撃は、力道山時代のプロレスに多くみられるが、力道山以後の日本のプロレスでは、アントニオ猪木対ハルク・ホーガンの「第2回IWGPリーグ戦」決勝戦における観客の暴動事件があまりにも有名だ。この試合はいったんは両者リングアウトの引き分けに終わり、延長戦もまた両者エプロン・カウントアウトのドロー裁定となった。再延長戦では試合に関係のない長州力が入り込み、猪木がきわどいカウントアウト勝ちをスコアして同リーグ戦優勝を決めたが、不透明なエンディングに怒った観客数10人が試合終了後に国技館の升席に放火するという事件が起きた（1984年6月14日＝東京・蔵前国技館）。

トンプソンによれば「“上からのフレーム攻撃”は行為の指導者に都合よく統制されているが、下からの攻撃は統制しにくいから、確固たる措置がとられる。試合を中止し、警官を導入したりする」。しかし、いっぽうでは「観客の熱狂を高めようとする演出側にとって、多少こういう下からのフレームへの攻撃が現出することは、統制の失敗を意味するのではなく、むしろ高めることに成功したという証拠」だという。

反則攻撃、ルールを無視しての場外乱闘、反則裁定による不完全燃焼の試合、あるいは試合そのものが成立しないノーコンテスト（無効試合）などは、プロレスを観客に提供する側、つまり“上からのフレーム攻撃”である。ほかの格闘技と同様、ルールをつくることで“喧嘩”から転形したものとして成立している（ことになっている）プロレスは“時間的カッコ”と“空間的カッコ”を無視して、あえてルールを破ることでその転形のフレ

ームを壊し、“喧嘩”というもともとの基礎フレームへ逆もどりしてしまったかのように見せかけている」、そして「この“否定的経験”の提供に観客は熱狂し、興奮し、没入する」。

トンプソンは“上からの攻撃”による“否定的体験”のたくらみについては「プロレスの本来の魅力はここにあるように思う」とし、こういった“下からの攻撃”、つまり観客の没入こそが「プロレスの成功を物語っている」と結論づけた。

第4節：“重層的なオーディエンス”という仮説

プロレスの本質、あるいは“正体”、オーディエンスによるプロレスの受容を明らかにするための便利な方法として、トンプソンはゴッフマンのフレーム分析を用いた。しかし、プロレスの観客にはこのフレーム分析にはあてはまらない、あるいはフレームからはみ出した層が存在するのではないだろうか。

現代のプロレスのオーディエンス、とくに日本のプロレスのオーディエンスはもっと重層的で(1)プロレスをスポーツ＝純粋な競技ととらえる層(2)プロレスをあくまでもショー＝お芝居ととらえ、そのコンテンツを楽しむ層(3)プロレスが競技スポーツであるかショーであるかはあまり重要な論点ではなく、プロレスの試合を観るときはそういう議論にいったんカギをかけ、リング上で起こっていることそのもの *as a whole* を受け入れて楽しむ層、そして(4)プロレスの成り立ちや構造を理解したうえで、さらにそれを広義な“真剣勝負”——あるいは単純に“八百長”とカテゴライズすることはできないなにか——ととらえ、プロレスと自分たち＝観客の関係を永続的・恒久的に楽しむ層、という4つの層が同時に存在しているのではないだろうか。

(1)はトンプソンが論じるところの“偽造”にだまされる(とされる)層＝もともとのフレームワーク内にいるオーディエンス。(2)はプロレスとの接し方は(1)の層とは根本的に異なっているが、それでも純粋なプロレスファンと考えられる層＝フレームワーク内にいるオーディエンス。(3)も純粋なプロレスファンであるが、プロレスに関する知識は中級レベル以上で、いわゆる“プロレス八百長論”の影響をまったく受けないか、あるいはそれほど受けない層のオーディエンス。この(3)のグループについてはさらなる議論をかさねていく必要があるが、基本的には本節で分析した“裏づきの陰謀”や“否定的経験”、トンプソンの理論における偽造の成立のカテゴリーにおさまる層だろう。(4)だけがトンプソンのフレームワークからはみ出した層のオーディエンスということになるのではないだろうか。(4)に属するプロレスファンは(3)と同様、プロレスに関する知識も情報量もともに中級以上から上級レベルで、観戦歴の長いマニア層だろう。広義な“真剣勝負”については別項で改めて論じたい。

トンプソンは“フレームの弱点と偽造の成立”の「第一にあげなければならないプロレスの“裏づきの陰謀”」として流血試合について論じた。「血はプロレスが本物であることを裏づける効果を持ち、血を流して闘っているから、観客はほんとうの闘いにちがいないと考える」という主張だ。

トンプソンが論じる「プロレスの偽造を成立させるためにフレームの弱点が利用されるもうひとつの場合」は、ゴッフマンがいう“否定的経験”だ。参加する場面に適用できるフレームが見つからないときや、適用できるフレームが適用できなくなったように思えるとき、人びとは“否定的経験”を感じ、その場面への参加を調整しようとして改めてそこに適用できるフレームを探そうとする。だから、“否定的経験”は人びとの場面へのかかわ

りを深めるのだという。トンプソンによれば、観客が場面＝状況を理解するために適用するフレームをわざと壊すことが「プロレスのたくらみ」であり、プロレスラーが(a)試合開始のゴングのまえから対戦相手に襲いかかったり、(b)レフェリーのブレークの命令を無視して反則攻撃をつづけたり、(c)場外でケンカまがいの乱闘をくり広げたり、(d)試合終了のゴングが鳴っても暴れつづけたりするとき、観客は“否定的経験”をおぼえて熱狂し「演出に熱中する」と論じた。

しかし、ほんとうにそうだろうか。筆者を含め、日常的にプロレスと接している観客にとっては(a)(b)(c)(d)はすべてごくごくあたりまえのプロレスの風景である。試合開始直前の先制攻撃、反則攻撃、場外乱闘、試合後の番外戦などによって観客がプロレスを「ほんとうの闘いにちがいない」と信じ込むとする主張は、いささか子どもじみているのし、プロレス八百長論の“基礎編”だとしても観客の知性をあまりにも過小評価しているのではないか。

ロラン・バルトは、観客がプロレスをメタ・コミュニケーション的レベルで理解し、それを楽しんでいると考えたが、トンプソンの「プロレスのフレームワーク」のなかではこういうレベルの観客層については論じられていない。論じられていないというよりも、トンプソンはその研究の対象をおもに“力道山プロレス”——アメリカからプロレスが輸入された昭和30年代のプロレス現象——に絞ったため、10年、20年、あるいは30年、40年というスパンでプロレスと接しつづけるオーディエンスが存在する可能性を想定していなかったといったほうがより正確かもしれない。

筆者はいわゆる八百長論については基本的には否定的な立場をとるが、本研究——プロレスの社会学的考察——においてはとりわけプロレス擁護論の立場もとっていないことをここで改めて付記しておく。

第5節：入不二基義の『“ほんとうの本物”の問題としてのプロレス』

“プロレスのフレーム分析”は「プロレスファンではない」という立場を明確にしているトンプソンによるプロレスの社会学的分析だったが、本研究では、プロレスファンであることをみずから認めている学者による論文も先行研究として取り上げておきたい。「幼稚園のころからプロレスファンだった」という入不二基義が論じる“プロレスの問題”はあくまでもプロレスを観る側に立った論理である。

私は、中学生・高校生の頃、人生の隠された「ほんとう」を見たいと焦っていた。大人とは、「ほんとうのこと」を隠しているか、あるいは「ほんとうのこと」を知らないことを隠している人種であると思っていた。

プロレスには、「本物の強さ」の問題や「八百長―真剣勝負」の問題が運命のようにつきまとっている。プロレスにかかわる者ならば（レスラーもファンも）、「誰がほんとうに強いのか」「ほんとうに強いとはどういうことなのか」「プロレスにおけるほんとうのこととは何か」をつねに考えてしまうし、世間の常識としての「プロレス八百長論」と心のなかで対決し乗り越えなければならないのである（入不二、1992）。

トンプソンも、スポーツ社会学でプロレスを取り上げる場合、八百長―真剣勝負の 이슈じゃひじょうに重要であり、本質的なテーマであるにとらえている。

プロレスを取り上げるには。まずプロレスそのものとはなんなのか、という問題をかたづける必要がある。もっとも中心的な点をはっきりさせておきたかった。プロレスとはなにか。なぜあんなのか。やはり、プロレスに関していわゆる「八百長問題」は避けて通れない。その問題にどう決着をつけるかによって、プロレスの見方が決まってくる（トンプソン、1991）

入不二の論文「“ほんとうの本物”の問題としてのプロレス」は、基本的にはトンプソンの「プロレスのフレーム分析」に対する反論である。

トンプソンの議論は、ひとことで言えば「プロレス八百長論」である。世間一般に流布しているプロレス八百長論に、分析的・社会学的な表現を与えたものである、と言っているだろう（入不二、1993）

ゴッフマンによれば、人びとはフレームによって状況を理解し、ある社会的場においてなにがおこなわれているかということをフレームによって認知しようとし、その状況に適合した行為をとるのだという。ゴッフマンはこういうフレームをまず「基礎フレーム

primary frameworks」とその「変形 transformation」に分けた。変形されたフレームには「転形されたもの keys,keying」と「偽造されたもの fabrication」の2種類がある。本節ではトンプソンがディスプレイした図3と図5について改めて考察を加えていく。図3はボクシングの八百長、図5はレスリング（プロレス）の八百長についてであるが、ふたつの図はまったく同じ形をしている。

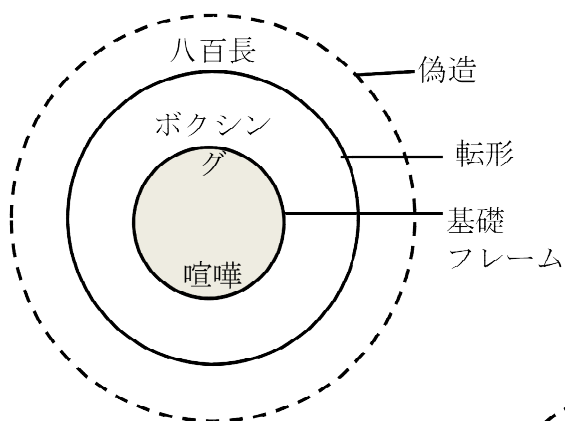


図3

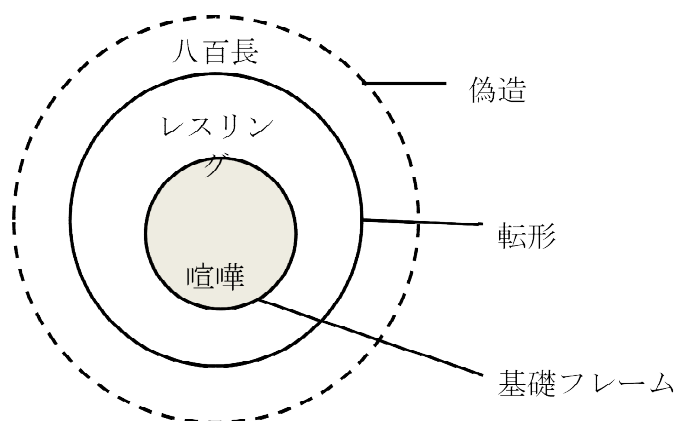


図5

トンプソンが「変形されうるのは基礎フレームだけでなく、いったん変形されたものでもさらに変形されることもある。たとえば転形されたものは偽造されることもありうる。ボクシング試合の八百長は、その一例である」と説明する図3は、ボクシングにおける八百長試合を示すイラストレーションである。ボクシングにおける八百長試合はほんとうの試合ではなく、基礎フレームである“喧嘩”を転形したものをさらに偽造した変形の変形であり、八百長によって変形していることを一部の参加者（選手、レフェリー、マネジャー、プロモーターなど）しか知らず、「八百長であるということを知らない参加者（観客など）もいるので、偽造されたものである」とトンプソンは解説する。

いっぽう、図5はプロレスのフレームワークである。トンプソンは“柔道の鬼”木村政彦のコメントを引用しながらプロレスの成り立ちを「木村によるとすべての試合にこういう打ち合わせがされている。だが、こういうことは決して観客に見せない。試合の展開や結果を決定するこの打ち合わせにおいて、参加者の一部（レスラー、プロモーターなど）し

か知らず、別の一部の参加者（観客）は知らない（信じない）か、それとも疑って知ろうと思っても知ることができない」と分析し、「こういうプロレスの試合はゴッフマンの言葉でいえば偽造されたものである」と位置づけた。

図3と図5がまったく同じ形をしていることからわかるように、トンプソンは「ボクシングの八百長」と「プロレスの八百長」を同一のフレームワークととらえた。入不二は『プロレスのフレーム分析』に対する反論をこの図3と図5への疑問からスタートさせ、ひじょうにおもしろい論理を展開している。ここでは入不二による議論を順を追って引用しつつ、それと同時に筆者の論点も整理しておきたい。

図5をもういちど見てもらいたい。トンプソン自身は、点線の外輪がプロレスを表現していると考えている。しかし、これは正しくない。なぜならば、図5は「レスリング」（おそらくアマチュア・レスリングであろう）の「八百長試合」を表しているからである。たとえば、オリンピックのアマチュア・レスリングの試合で、裏取り引きがおこなわれ片方の選手が故意に負けたとするならば、これは「レスリングの八百長試合」である。しかし、これが「プロレス」とはまったく別ものであることは自明であろう（入不二、1993）。

プロレスは、いうまでもなくアマチュア・レスリングがプロ化したものではない。アマチュア・ボクシングに対するプロ・ボクシング、あるいは高校野球や大学野球、ノンプロ野球に対するプロ野球、アマチュアのゴルフやテニスに対するプロ・ゴルフ、プロ・テニスのようにルールも試合形態もまったく同一の競技としての連続性はプロレスとアマチュア・レスリングのあいだには存在しない。これはプロレスとアマチュア・レスリングのルーツのちがいに関係している。アメリカでもヨーロッパでもプロのレスラーたちによるカーニバル興行は、文献に残っているものだけでも1860年代ごろからスタートしているが、レスリングがアマチュア・スポーツとしての形態を整え、公式ルールが整備されたのは近代オリンピック以降だ。また、現行のアマチュア・レスリングの試合で一部の参加者（選手、審判、大会関係者など）だけしか知らない事前の打ち合わせ、つまり“偽造”や“隠ぺい”がおこなわれ、ほかの一部の参加者（観客、試合に出場していない他の選手たちなど）がそれを知らないとしても、その試合はプロレス（の試合）ではない。あくまでもアマチュア・レスリングの八百長試合だろう。

入不二は、図5の問題点とは「プロレスの試合を支配するルール＝(a)公認のルール＋(b)隠された取り決め、というトンプソンの考え方と関係がある。トンプソンは(a)をボクシングのルールと同じ位相にあるものととらえ、それに(b)が加わることで喧嘩の転形がさらに偽造されたものがプロレスだと考えている。しかし、プロレスにおいては(a)の公認ルール自体がそもそもボクシングやアマチュア・レスリングなどの格闘技のルールや、野球など他のゲームやルールと同列には論じられない性格を持っている」ことであるとし、さらに「プロレスには反則を許容する公認のルールがあるし、レフェリーは公正なルールの体

現者とは限らない第3のレスラーと言ってよい存在であるし、スリーカウントは伸縮自在である。(他のスポーツの) いわゆる“公認のルール”とプロレスの公認ルールとのちがいは単に数多くあるだけではなく、それは質的な差異だと思われる。あえてトンプソン流の言い方に妥協するならば、プロレスの公認ルールは、それ自体が『偽造』的な色彩を持っているだろう」と分析している。

これについては別項でくわしく論じたいが、プロレスには万国共通の公認ルーツや公式ルールというものの自体が存在しない。だから、ボクシングやアマチュア・レスリングなどの格闘技だけでなく、野球やサッカーなどほかのどのスポーツのルールとも同列に論じることがはじめからできないのである。したがって、図3の「ボクシングの八百長試合」と図5の「プロレスの八百長試合」がまったく同じ形の図、つまりこのふたつがまったく同じ構造のものだとする議論には無理があるということである。岡村正史も図5に疑問を投げかけている。岡村の主張はこのようなものだ。

図5に対する最大の疑問は、これは「プロレスの八百長試合」を表すものではあっても、「プロレス」そのものを示してはいないのではないかということである。(中略) そもそも「プロレスの八百長試合」など存在するのであろうか。私はトンプソン氏から八百長という言葉にあまりこだわらないでほしいといわれたことがある。彼はプロレスのなかにある現象に対してその言葉を用いているにすぎないといっている。重要なのは言葉ではなく現象だとも語っている。まったく同感である。(中略) プロレスの現象を表現するのに八百長という言葉は不適切ではないかということをお願いするのである。かりに、百歩譲って、プロレスで生起する現象を八百長と呼ぶことに同意したとしても、「プロレスの八百長試合」なるものは存在するのだろうか。というのは、プロレスそのものが八百長、つまり偽装されたものなのであって、その八百長、すなわち偽造されたものの偽造とは一体何なのだろうか。私がいいたいのは少なくとも「ボクシングの八百長試合」と「プロレスの八百長試合」が同列なのはおかしいのではないかということなのである(岡村、1991)。

入不二も岡村とまったく同じ点に疑問を投げかけ、「“偽造の偽造”とはいったいどういうことなのか? “偽造の偽造”が可能ならば“偽造の偽造の偽造…”もありうるのか?」としたうえで「プロレスをトンプソンの枠組みでとらえようとしても、その枠組みを自壊に導くような力が発生する。プロレスを“何か”の偽造ととらえようとしても、偽造の自己増殖が始まり、そもそもプロレスが“何の”偽造であるかも不分明になってしまう」ことを根本的な矛盾ととらえた。入不二はさらに「プロレスというゲームを記述するためには、トンプソンが援用した『基礎フレーム・転形・偽造』という概念を単に組み合わせるだけでは不十分であること、『プロレスの試合を支配するルール=(a)公認のルール+(b)隠された取り決め』という考え方自体が安定したたしかなものではないこと、つまり、プロレスを<安定した何か>からの<偏差>(=本物からの逸脱としてのインチキ)ととらえる

方法論自体に限界がある」と論じ、これを「トンプソンの議論の“袋小路”」と指摘した。

トンプソンによれば「喧嘩」とは基礎フレームによって認知される行為であるという。「ボクシングなどの格闘技は、『喧嘩』という基礎フレームの変形されたものである。それぞれの格闘技の試合を理解するにはまず喧嘩の理解がなければならないが、格闘技の試合は単なる喧嘩ではない。それぞれのルールによって統制されている。このルールは生の喧嘩の形を変えるのである。したがって、格闘技は喧嘩の変形である。ボクシングなどの格闘技において、変形されていること、(つまり生の喧嘩ではないこと) はすべての参加者に認められている。すべての参加者に認められている変形をゴッフマンは『転形』とよんでいる」(トンプソン、1991)

格闘技は喧嘩の転形 **keying** であるという基本概念自体はたいへん明快だ。ボクシングが喧嘩の転形であるように、レスリング(ここではアマチュア・レスリング)も喧嘩の転形である。相撲もキックボクシングも、1990年代にアメリカと日本でほぼ同時に“商品開発”されたMMA (Mixed Martial Arts=総合格闘技) も、おそらく柔道や空手——これらの武道の基礎フレームが“生の喧嘩”であると結論づけることについてはいささかの議論の余地を残すところではあるが——も喧嘩の転形ということになるのだろう。そして、プロレスとは喧嘩の転形のフレームがさらに変形し、その外側にもうひとつ、偽造 **fabrication** のフレーム(図5の外輪の点線)を重ねたものであるという。

トンプソンは「それぞれの格闘技の試合を理解するにはまず喧嘩の理解がなければならない」とし、「ルールは生の喧嘩の形を変える」というが、そもそも“生の喧嘩”とはいったいどういうものとして理解するべきなのだろうか。英語をネイティブランゲージに持つトンプソンにとって、喧嘩という日本語の単語はファイト **fight** という英単語の和訳だろう。英語でいうところのファイトとは(口ゲンカ、論争、思想的闘争という意味もたしかに含まれてはいるが)基本的には殴り合いのケンカのことである。だから、いちばんわかりやすい例がボクシングということになるのだろう。ボクシングという競技は——ルールによって統制された——喧嘩の変形であり、変形されていることがすべての参加者(やる側と観る側)に認められているから、これは喧嘩の「転形」である。

ボクシング以外の格闘技と——それぞれの格闘技がそれぞれのルールによって統制されるまえの——“生の喧嘩”の関係はどうだろうか。ボクシングが“殴り合い”の喧嘩の転形であるならば、相撲、柔道、レスリング(アマチュア・レスリング)がそれぞれのルールを整備する以前の“生の喧嘩”の状態は、基本的には“取っ組み合い”だろう。ただし、相撲では突き、押し、突っ張り、張り手、のど輪、頭突き、かち上げなどの打撃攻撃(“殴り合い”のカテゴリー)や内無双、外無双、取ったり、はたき込みなどの打撃と“取っ組み合い”の複合技もルールで認められている。

柔道はつかみ合いと投げ合い=立った状態での“取っ組み合い”と寝技(押さえ込み、

関節の奪い合い)＝寝た状態での“取っ組み合い”の複合的な“取っ組み合い”で勝敗を争うが、当て身(拳、ヒジなどによる突き)、張り手や頭突き、パンチやキックなどの打撃技は認められていない。アマチュア・レスリングはフリースタイル、グレコローマン、カレッジスタイル、女子レスリングという4つのスタイル(4通りのルール)に大別されるが、ルールによって統制されるまえの“生の喧嘩”の状態は、いずれも“取っ組み合い”にとらえていい。

空手やキックボクシングはどうだろう。空手やキックボクシングがそれぞれのルールを整備する以前の“生の喧嘩”の状態とは、かんたんにいえば“殴り合い”と“蹴り合い”だ。ただし、空手では流派によって顔面への打撃がルールで認められているものとそうでないものがある。キックボクシングもムエタイ(タイ式)や日本のキックボクシング各流派ではルールとスタイルが微妙に異なり、ヒジ打ちを認めているルールとそうでないもの、立った状態での首相撲を認めているルールとそうでないもの、投げ技を認めているルールとそうでないものなどがある。スペクテーター・スポーツとしてアメリカと日本ではほぼ同時にメガ・イベント化(興行化・映像商品化)されてからまだ20年ほどが経過したMMAは、その名のとおり種類の異なる格闘技のミックスであり、ルール——ルールとはすべての競技者にとって公平・公正であるべきものとするならば、興行団体によってルールが微妙に異なる現行のシステムはスポーツのルールとして機能していないという指摘がある——によって統制されるまえの“生の喧嘩”の状態は、“殴り合い”と“蹴り合い”と“取っ組み合い”のすべてだろう。

こうして相撲、柔道、アマチュア・レスリング、空手、キックボクシングといった格闘技のそれぞれの競技様式をみていくと、基礎フレームとされる「喧嘩」(または“生の喧嘩”)には“取っ組み合い”“殴り合い”“蹴り合い”あるいは“取っ組み合い”と“殴り合い”の複合、“殴り合い”と“蹴り合い”の複合と、かなり多様で具体的なちがいが浮かびあがってくる。

それでは、プロレスはいったいどんな「喧嘩」を基礎フレームに持っているのだろう。入不二は“基礎フレーム＝喧嘩”のゆらぎ「基礎フレーム一元論への懷疑」というテーマでこの素朴な疑問についてひじょうにわかりやすい考察を加えている。

基礎フレームとしての「喧嘩」は、プロレスの場合、議論全体の前提となれるほど安定した、疑問の余地のない概念ではないだろう。ボクシングは、喧嘩の転形だといわれる。殴り合いの喧嘩に形とルールを与えて転形したものがボクシングだということだろう。とすれば、アマチュア・レスリングや相撲も、この意味で喧嘩の転形である。つまり、取っ組み合いの喧嘩に、形とルールを与えて転形したものが相撲やレスリングだということになる。また、殴り合い+蹴り合いの喧嘩に、形とルールを与えて転形したものが空手やムエタイ(タイ式キックボクシング)ということになるのだろう。つまり、“現実のある形態の喧嘩”を転形したものが、各種の格闘技・スポーツである。ではプロレスはどうか？

プロレスはいったい“どのような現実”の喧嘩を基礎フレームに持つというのだろうか。殴り合いの喧嘩か？ 取っ組み合いの喧嘩か？ 蹴り合いの喧嘩か？ このような問いをたてるとき、まず予想されるのは「どれでもない、あるいはすべてを含んだ総合的な喧嘩だ」という答えである。つまり、ボクシングや空手などが“限定された喧嘩”を基礎フレームに持つのに対して、プロレスは“無限定の喧嘩”を基礎フレームに持つという考え方である。この考え方は、「喧嘩」を二重化することによって、トンプソンの図1から図5に現れている「基礎フレームについての一元論」的な構図にゆさぶりをかけている点で評価できるだろう。トンプソンの議論の暗黙の前提である「確固たるひとつの基礎フレームとその変形」という図式は、プロレスにおいては懐疑にさらされるのである。(入不二、1993)

ようするに、ひとことで「喧嘩」といってもケンカにはいろいろあって、ありとあらゆる「喧嘩」を単純にひとつの基礎フレームにまとめることはできない、というのが入不二の論点だ。とくにプロレスについては、あるひとつの“限定された喧嘩”の形を基礎フレームに求めることは不可能だということである。入不二はさらに「“無限定の喧嘩”は、“限定された喧嘩”のように安定した“形”をもって現実化することはない。現実とは必然的に限定されたものとしてのみ現れ、喧嘩は現実においては、つねにすでに“限定された喧嘩”としてのみ存在する。限定とは、喧嘩の形式であり、状況のあり方であり、体調であり、心理状態であり、偶然訪れるアクシデントであり、現実の形を決めるすべてのものである。ボクシングや空手などが“具体的で現実的な喧嘩”を基礎フレームに持つのに対し、プロレスは“ここにはないイマジナリーな無限定の喧嘩そのもの”を基礎フレームに持つと言うべきである」と議論をすすめる。

この①“限定された喧嘩”“具体的で現実的な喧嘩”と②“無限定の喧嘩”“ここにはないイマジナリーな無限定の喧嘩”という①と②の概念をきっちりと区別、分類しておくことはひじょうに重要であると思われる。入不二が論じるところの“ここにはないイマジナリーな無限定の喧嘩”とは、ほんとうにいちばん強いのはいったいだれか、世界最強の格闘技はいったいなにかといった、まさにイマジナリーな、想像上の強さの探究に発展していくものであろう。②の概念について入不二は“変形の逆操作”というおもしろい論考を試みている。

トンプソン流に言えば、このつねにすでに“限定された現実の喧嘩”にスポーツ的な枠をはめることで、各種の格闘技が成立する。つまり“喧嘩の変形としての格闘技”である。ということは、各種格闘技に“変形の逆操作”を施せば、“限定された現実の喧嘩”を導き出すことができるはずである。ボクシングからグローブを消去し、ラウンド制を消去し…という逆操作を施せば、殴り合いの喧嘩が見えてくることになる。

では、プロレスの場合はどうか。プロレスに逆操作を施すことは、“現実的な限定された喧嘩”の導出ではなく、“想像力”による“無限定な喧嘩”への限りなき接近である。言い

かえれば、それは“ほんとうに喧嘩が強いこと”とは何であるかを、プロレスという暗号から解読しようとすることである（入不二、1993）。

“無限定の喧嘩”あるいは“ここにはないイマジナリーな無限定の喧嘩”という概念は、武道の精神にも通じるのではないだろうか。東洋の武術文化のイメージ操作について、寒川恒夫はこう記している。

江戸時代の武術家たちがいかなる敵にも打ち勝つという最終目標に向けて修練に励んだ、その末に手に入れたのは、技法ではなく心法であった。自分の心を意志の力で自在に操作する、イメージ力こそが肝要と考えたのである。沢庵禅師の「不動智」の教えは、江戸時代とそののち今日に至るまで、武術・武道の本質とみなされてきた。「太刀に心を置けば太刀に心をとられ候、拍子合に心を置けば亦拍子合に心をとられ候、我太刀に心を置けば我太刀に心をとられ候」。つまり、そうなっては心が一カ所にとどまって相手に斬られることになるため、とどまる心を「迷」や「無明住地煩惱」として退け、反対に「向へも左へも右へも、十方八方へここを動き度様に動きながら、卒度も止まらぬ心」を「不動智」として論したのである。

東洋の武術文化は、なによりもイメージ操作を大事にする。これを別言すれば、意志の力でヴァーチャルリアリティーの世界に入るといってよい。スポーツの語源はラテン語の *deportare* に求められ、「遊ぶ」を原義としている。宇宙に自己を開放するこの営みは、実は最高のスポーツといえよう（寒川、2007）。

プロレスと東洋の武術文化には直接的な結びつき、つまり歴史的なつながりのようなものはもちろんないが、入不二がプロレスの基礎フレームとして論じるべきとする“イマジナリーな無限定の喧嘩”と、寒川が意志の力でヴァーチャルリアリティーの世界に入るものとする東洋の武術文化の“イメージ力”“イメージ操作”にはある共通点をみつけることができる。それは、ほんとうの強さとはいったいどういうものなのか、どのような闘いがほんとうの強さを証明するものなのか、どうするとその強さをたしかめたりその強さに近づいたりできるのかと、ここにはないイメージの世界に想いをめぐらせる作業である。それこそが、アメリカから輸入されたスポーツ・ビジネスであるプロレスが日本の社会で変容し、独自の発展をとげたことの大きな要因ではないだろうか。

いわゆる“プロレス八百長論”にはいくつかの基本的なフレーズがある。

「プロレスとは筋書きのあるショーであり、ほんとうのスポーツではない」

「勝敗を争っているようにみせかけておいて、はじめから勝ち負けが決まっているから、ほんとうのスポーツではない」

「ほんとうのスポーツではないから、（ボクシングや空手などの格闘技で論じられる）“本

物の強さ”とは関係がない」

だいたいこのようなものである。トンプソンの『プロレスのフレーム分析』も「プロレスというのは、スポーツではなく、偽造されたスポーツである」という大前提がそのベースになっている。

小林正幸は「そもそも人間はなにがしかの“超越性”とコミュニケーションしている存在だと考える」と前置きしたうえで「プロレスは近代スポーツから逸脱したスポーツである。とくにプロレスが真剣勝負か否かという議論は、プロレス自体の社会的位置づけに関わり、“超越性”を構成する重要な要件でもある」とプロレスの社会的位置づけについて分析している。小林が論じるところの“超越性”は、プロレスにおける“本物の強さ”という概念に置き換えることができるのではないだろうか。

プロレスは「お芝居に真剣の衣をきせたショー」として否定的な評価をされてしまうジャンルである。それゆえ、「巖流島の決闘」のあと、朝日新聞では暴力批判とともに、大衆側にショーをショーとして気楽に楽しむリテラシーも必要であると示していたのである。しかし、プロレスには「真剣」もありうる。そして“レスリング”じゃなきゃいけないという思想も内包している。とすれば、プロレスは「お芝居に真剣の衣をきせたショー」なのではなく、「真剣」を超えた独自のジャンルとして理解する必要があることになる（小林、2011）。

プロレスはアマチュア・レスリングがプロ化したものではないということはすでに論じたとおりだが、アマチュア・ルールをベースとしたレスリングのプロ化が試みられたことはなかったのかというと、もちろんそうではない。アメリカではこれまでになんども競技スポーツとしてのプロフェッショナル・レスリングが立ちあげられ、興行団体としての活動を試みたが、いずれも短期間で活動を休止し消滅した。理由はかんたんで、観客を集めることができなかったためビジネスとして成立しなかったからだ。アマチュア・ルールあるいはアマチュア・ルールをベースにしたプロ・ルールのレスリングは、スペクテーター・スポーツとしてはきわめて退屈なものなのだろう。

プロレスが筋書きのあるショーで、はじめから勝ち負けが決まっているものだとしても、試合そのものはあくまでも試合——選手がリングに上がり、試合開始のゴングがなり、レフェリーが試合を裁く——としておこなわれ、試合が終了した時点では勝者がいて、敗者がいる。こういうスポーツ、つまりスポーツのゲームとしてのプレゼンテーションをあくまでも保持しつつ、本質的にはエンターテインメントとしての目的を持つというジャンルがプロレス以外に存在するかというと、やはりプロレス以外にはそういうものはこの世に存在しない。筋書きのある単なるショー、つまり完全なお芝居であるならば役者がリングに上がってそれなりに闘っているふりをすればことは足りるはずではあるが、やっぱり、プロレスをできるのはやはりプロレスラーだけで、プロレスラーとプロレスラーが闘わなけ

ればプロレスはプロレスたりえないだろう。

ロラン・バルトは“プロレスの不文律”“プロレスの道義的規範”という概念を用いてふたつのことを論じた。ひとつは“観客論”で、もうひとつはプロレスのなかにあるとされる“暗黙の了解”という領域についてである。

バルトによれば、プロレスは「拷問の外面的イメージを（観る側に）与える唯一のスポーツ」ではあるが、観客は「レスラーの真の苦しみ」を願わない。「明白な原因なしに現れる苦痛」は観客に理解されず、観客の目に入らない、あるいは観客の目の届かないところでおこなわれる、じっさいに残酷なかくれた動作は“プロレスの不文律”を踏みにじる」という。また、バルトが身ぶり＝ジェスチャーの「行き過ぎ」「破局」と指摘する派手なエルボー・スマッシュ（篠崎訳ではチョッピング）、大きなはたき打ち、コブシ打ちは「レスラーの真の苦しみ」をまねき、“プロレスの道義的規範”からはみ出し、観客は「じっさいの苦痛が欠如していること」は非難せず、詭計＝ペテンを非難するという。つまり、バルトは観客が“プロレスの不文律”“プロレスの道義的規範”を認識したうえでプロレスを観ているというふうにとらえている。これがバルトの“観客論”である。蛇足ではあるが、日本の“プロレスの父”力道山の必殺技——日本じゅうを熱狂させた空手チョップ——が、バルトが“プロレスの道義的規範”からはみ出すと指摘するところの「相手の胸をたたきつぶすチョップ」であったことはひじょうに興味ぶかい。

バルトが“プロレスの不文律”“プロレスの道義的規範”という概念で明らかにしたもうひとつの論点は、プロレスのなかにあるとされる“暗黙の了解”という領域についてである。入不二による“フレームの変形の逆操作”は、この“暗黙の了解”をひじょうにうまく説明する方法であると考えられる。入不二の理論をできるだけわかりやすく要約すると以下ようになる。

プロレスに「逆操作」を施すことは、「現実的な限定された喧嘩」の導出ではなく、「想像力」による「無限定な喧嘩」への限りなき接近である。それは「ほんとうに喧嘩が強いこと」とは何であるかを、プロレスという暗号から解読しようとすることである。その解読・解釈の運動は、原理的には終わりのない永久運動であり、視点を変えていえば「ほんとうに強いこと」はつねにすでに隠されていることでもある。

解読される「プロレス行為」は一様ではない。プロレス行為のいっぽうの極には“吊り天井固め”や“コブラツイスト”のような技がある。これらの技の場合、“逆操作”を施すと「現実の喧嘩」にはありえない不可能なものになってしまう。もういっぽうの極には、関節技や絞め技や危険な反則攻撃などがある。これらはレスラー同士の協力や暗黙の信頼関係による抑制がなければ、相手の肉体の破壊や殺人に至る可能性を持つのであって、プロレス空間を通すからこそ観客の目にも耐えられる“表現”となる。それらに“逆操作”を施すことは「リアルで具体的な喧嘩」を超えたその先、その向こう側にある「命のやりとり」を想像することに等しい。

プロレスのなかに一見矛盾するようなふたつの極——サーカス・ショー的方向と破壊的・殺人的方向——が同時に含まれていることは単なる偶然ではない。共にプロレスの本質であり“暗黙の了解”の存在こそがこの両方向を同時に生みだす。“暗黙の了解”が存在することへの信頼が前者のサーカス的技術を可能にし、“暗黙の了解”が存在しているかどうかへの懷疑と不安が後者の破壊的・殺人的技術を生み出し、また“暗黙の了解”が存在していることによってはじめて、破壊的・殺人的技術が「表現」として観客の目に届く。それは明文化した公式のルールのように確固としたものではないし、また隠された取り決めのように密室で言葉を使って決定されるものではない。リングという現場で不断に創造され、交換され、確かめられながらつねに更新されつづけるものだ。

狭義の「八百長」概念は、“勝負を正当に争う通常の状態”（正常な状態）と“勝負が打ち合わせによって決められている変則状況”（異常な状態）が明確に区別できることを前提にしている。しかし、プロレスにおいてはその前提は成立しない。プロレスはその成立構造のなかにプロレスを超えるものを想像的に含み、そこから運動エネルギーを得ている。プロレスは“あの世”との交信を可能にするほとんど唯一の空間であり、プロレスはここにはない“あの世”との交信によってこそプロレスたりえる。“あの世”とはもちろん“無制限の喧嘩そのもの”であり“ほんとうの本物の強さ”である。

プロレスは“ほんとうの本物の強さ”との特異な交信関係を持つため“正常な状態”と“異常な状態”の明確な区別がそもそも成り立たない空間であり、“通常の勝負を争う状況”と“勝負を裏取り引きで決めておく状況”という区別が成り立たないのだから、プロレスに八百長という概念を適用することは概念上、不適切なのである。

リングの上で技の交換＝コミュニケーションがおこなわれるとき、そのコミュニケーションの成立にはつねにコミュニケーションの崩壊の可能性が“亡霊”のようにつきまとっている。プロレスはその“亡霊”をルール＝言葉によって封じ込めることが不可能であることを熟知しているからこそ“亡霊”を呼び込みつつ鎮めるという別の回路——暗黙の了解——を重視するのである。ある「殴り合い」がプロレス行為から逸脱するか否かは、そこだけを取り出して決定することはできない。ひとつひとつの技の交換のなかでプロレス行為の限界線・境界線が引かれ、そこから少々逸脱すると同時にまた新たな境界線が引き直され、プロレス空間は収縮し、更新されつづける。

この境界線の外側こそ“ほんとうの本物の強さ”の領域である。そして、境界線を引くことによって境界線の＜外＞がつくり出され、また境界線の＜外＞が存在するからこそ境界線を引く行為が成立するともいえる。この境界線はつねに引き直され、更新されつづける。

“暗黙の了解”の成立は、“暗黙の了解”を超える“ほんとうの本物の強さ”という向こう側を生みだし、また逆に、向こう側への緊張関係が存在するからこそ“暗黙の了解”の成立が焦眉の課題となる。ドーナツの輪がまんなかの“空”を生みだすと同時に、そのまんなかの“空”がドーナツの輪を輪たらしめているということである。

プロレスを揶揄する人は「プロレスは勝ち負けが決まっているから偽物であり、本物の

強さと関係のない八百長である」と考える。しかし、プロレスとは“ほんとうの本物の強さ”という＜外＞を内側に抱え込んでいるからこそ——危険な技の交換のプロセスに対して“暗黙の了解”という制約を課しつつ、馴れ合いでも殺し合いでもない“表現”として成立させるために——表面的な勝ち負けはとりあえず決定しておかなければならないのである（入不二、1993）。

じつに論理的で、みごとなプロレス論ではないだろうか。入不二は「“ほんとうの本物の強さ”は単純に“在る”とも単純に“無い”とも言えない」とやや謙遜し、「特異な在り方をしているということであり、プロレスはその特異性をつねに呼吸しつづけている行為だということである」と自重気味な結語で考察をしめくくっている。

第2章：プロレスに関するアンケート調査

第1節：調査方法

プロレスを観る人びと＝プロレスファンはなぜプロレスを観るのだろうか。プロレスファンはプロレスになにを求めているのだろうか。いっぽう、プロレスを観ない人たちはプロレスというものをどのようにとらえ、また、プロレスを観る人びとに対してどのようなイメージを抱いているのだろうか。本研究では2012年7月から9月にかけて(A)プロレスファンを対象としたアンケート調査と(B)プロレスファンではない人たちを対象としたアンケート調査、ふた通りの調査を実施した。(A)(B)ともに共通のアンケート用紙を用いた(次頁参照)。

プロレスファンを対象としたアンケート調査(A)は、プロレスファンが集まると思われる場所をいくつか選び、調査をおこなった。場所はいずれも東京都内。調査日とロケーション(カッコ内はプロレス団体の名称)は、1－7月22日・新木場ファーストリング(スターダム)、2－7月22日・両国国技館(プロレスリング・ノア)、3－8月3日・後樂園ホール(新日本プロレス)、4－8月5日・後樂園ホール(スターダム)、5－8月9日・両国国技館(WWE日本公演)、6－8月25日・後樂園ホール(プロレスリング・ノア)、7－8月26日・大田区体育館(全日本プロレス)、8－8月30日・後樂園ホール(WNC＝レスリング・ニュー・クラシック)、9－8月31日・後樂園ホール(みちのくプロレス)、10－9月25日・高円寺(UWFスネーク・ピット・ジム)。アンケート調査はいずれもプロレスの試合会場内、および試合会場の出口付近と体育館のすぐ外側(10回めの9月25日のみレスリング・ジム内)でおこなった。

調査方法はアンケート協力者による筆記か、アンケート協力者の口頭での回答を筆者がその場で筆記するというふたつの方法のいずれかを用いた。

計10回のアンケート調査でプロレスファン、合計121人分のサンプルを集めたが、このなかで「質問【1】あなたはプロレスファンですか？」に対して「どちらともいえない」と回答したサンプルが3名いたため、この3名だけを削除し、全体のサンプル数を118人とした。性別は男性が104人(88.1%)、女性が14人(11.9%)という割合だった。

プロレスファンではない人たちを対象としたアンケート調査(B)の調査日は7月2日、場所は筆者が非常勤講師として勤務するS大学のIキャンパスで実施した。筆者が講義を担当している「サブカルチャー論I」を受講している学生195人、今回、このアンケート調査に協力してくれたK教授が担当する「マーケティング論」1限を受講している161人、同講義・2限を受講している166人、「流通論」4限を受講している61人、合計583人分のサンプルを集めた。

この583人のなかで「質問【1】あなたはプロレスファンですか？」に「はい」と回答した学生が36人(6.1%)いたため、集計ではまずこの36人分をデータから削除した。「いいえ」＝264人、「どちらともいえない」＝92人、「まったく興味ない」＝175人、「積極的に

嫌い」＝16人と回答した人たちの合計547人(94%)を全体のサンプル数とした。性別は男性が282人(51.1%)、女性が265人(48.4%)という割合だった。

アンケートに協力してくれた583人のうち、プロレスファンが6.1%、プロレスファンではない人たちが94%という数字は、プロレスというジャンルの現在の一般的な人気の程度を明確に指し示す予備的な情報といえるかもしれない。

筆者が担当する「サブカルチャー論Ⅰ」は文学部人文学科の授業だが、この授業は全学公開科目に指定されているため文学部のほか、経営学部、心理学部、人間科学部などの学生も受講。「マーケティング論」「流通論」は基本的には商学部の授業だが商学部以外の学生も受講している。アンケート(B)の回答者547人は、いずれも大学生であるため、このアンケート調査は大学生を対象とした調査ということが出来るが、19歳から24歳まで(アンケート調査をおこなうまえに教室内で口頭で確認)の一般男女を対象とした調査ととらえることもできる。

調査内容に関しては、アンケート(A)の質問【1】【2】【3】が単一回答で、質問【4】から質問【9】までを複数回答可とした。アンケート(B)では質問【10】から質問【16】までいずれも“複数回答可”とした。基本的に、複数回答可の質問では回答者に同一質問内の全項目についてひとつずつYESかNOかを判断してもらった。たとえば、アンケート(A)の「質問【4】あなたはプロレスに関する情報をどうやって手に入れていますか？」という質問では、用意された回答群(1)から(6)までのすべてに○をつけてもいいし、そのなかのひとつだけ○をつけてもいいという形式になった。

調査結果の表記は、単一回答の質問の場合は各項目に対する回答人数とそのパーセンテージを列記した。複数回答可の質問に対する回答は、回答人数が多かった順に並べ、1位から10位、1位から20位といったぐあいに順位をつけて表した。

また、複数回答可の質問で、回答人数のすぐあとに記載したパーセンテージの数字は、当該回答群の合計に対するパーセンテージではなく、全体サンプル数に対するパーセンテージを表している。つまり、アンケート(A)においてはつねに全体サンプル数118に対するパーセンテージ、アンケート(B)においてはつねに全体サンプル数547に対するパーセンテージが表示されている。

「質問【5】どの時代のプロレスがいちばん好きですか？」は当初、単一回答の質問だったが、前後の質問がいずれも複数回答可だったためか、回答者のほとんどが2項目以上に○をつける“複数回答スタイル”で回答したため、集計では複数回答可のカテゴリーとして処理した。

「質問【6】あなたのよく観るプロレス団体は？(複数回答可)」では、現存する日本国内の主要プロレス団体27グループ(女子プロレス団体を含む)、アメリカのプロレス団体3グループ、アメリカの総合格闘技団体、日本国内のローカル団体(地方のプロレス団体)、すでに消滅した過去の団体も回答可としたが、リストアップした全団体に○をつけた回答者が多く、特定の団体に対する“集中”やこれといった特徴的な“ばらつき”を見いだせ

なかったため、今回はこの質問を集計から除外した。

プロレスファンではない人たちを対象としたアンケート(B)では「質問【1】あなたはプロレスファンですか？」で(2)いいえ(3)どちらともいえない(4)まったく興味ない(5)積極的に嫌い、のいずれかに○をつけた人たちは質問【2】から質問【9】までを回答せず、そのままアンケート用紙の右側の欄に移動して質問【10】から質問【16】までを回答するという形をとった。

「質問【12】下記のプロレス団体のなかで知っている名称、聞いたことのある名称に○をつけてください（複数回答可）」に関しては、無回答が圧倒的に多く、また○がついた少数の回答についても特定の団体への“集中”やこれといった特徴的な“ばらつき”がみられなかったため、この質問は集計から外した。

集計結果の表記は、各質問に対する回答（ここではすべて複数回答可）を回答数が多かった順に並べて順位をつけ、アンケート(A)と同様、じっさいの回答人数と全体サンプル数547人に対する回答人数のパーセンテージを記した。

第2節：アンケート(A)の集計結果と考察

プロレスファンを対象としたアンケート調査の集計結果は以下ようになった。まず、「質問【2】プロレス観戦歴」「質問【3】年に何回くらいプロレスを生観戦しますか?」「質問【4】プロレスに関する情報をどこで手に入れていますか?」「質問【5】どの時代のプロレスが好きですか?」という4つの質問に関する回答をそれぞれ一覧表にして表示した（〔表組-1〕参照）。

「質問【2】プロレス観戦歴」については(1)～(5)と(6)～(9)、つまりプロレスの観戦歴＝ファン歴が(1)6カ月以内から(5)10年未満までのグループと(6)10年以上から(9)40年以上のグループに人数上の大きなへだたりがあった。全サンプル数 118 人のうち、プロレス観戦歴が6カ月以内から10年未満のサンプル数は合計 24 人(20.3%)で、10年以上～40年以上のサンプル数は合計 94 人(79.7%)。とりわけ観戦歴 20 年以上から 40 年以上のベテランのファンの合計は 83 人(70.3%)というかなり高い数字だった。

ビギナー層、とくに観戦歴5年以内までのサンプル数は合計 18 人(15.3%)と少なく、これとは反対にサンプル全体の約 80 パーセントまでが観戦歴 10 年以上のファン、いわばひじょうにコアな層のマニアで占められていたというのが今回のアンケート調査の特徴といっているかもしれない。この数字上の偏りは、観戦歴の長いプロレスファンのプロレス観——プロレスをどのようにとらえ、プロレスになにを求めているか——を知るためにはたいへん有効なものであると思われる。

結果的に観戦歴 20 年以上、30 年以上のファンのサンプルが多く集まった理由は、筆者が試合会場で「アンケートにご協力をお願いしますか」と声をかけると 30 代、40 代のファンの場合、その場に立ちどまってアンケートとは関係なく“プロレス談義”をはじめの人たちが多かったためだ。これに対して 10 代後半から 20 代前半のファンに声をかけると完全に無視されてしまうか、「時間がない」と断られてしまうケースが多かった。

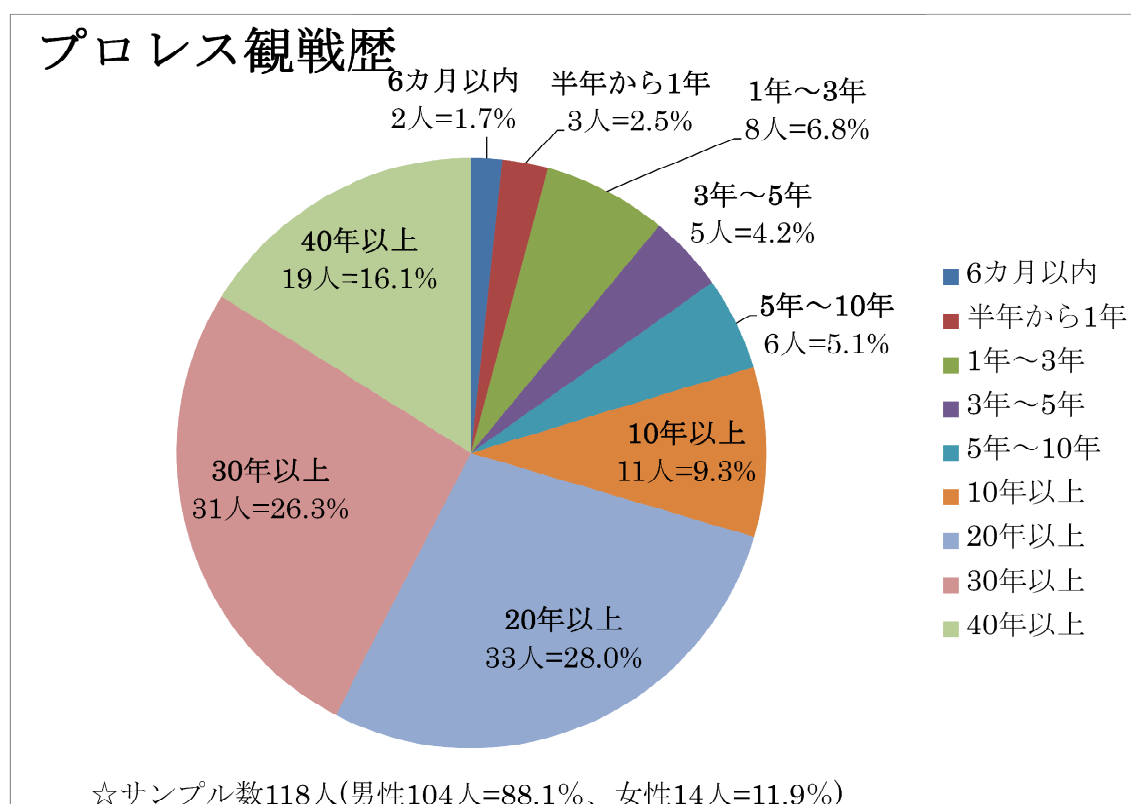
「質問【3】年に何回くらいプロレスを生観戦しますか?」ではいちばん多かった(1)1～5回が 43 人(36.4%)で、次に多かったのが(6)50回以上の 22 人(18.6%)。(2)5～10回、(3)10～20回、(4)20回以上がいずれも同数の 15 人(12.7%)ずつという数字を示した。(1)1～5回は2、3カ月にいちどくらいのペースでの生観戦で、(6)50回以上と答えた回答者はだいたい週にいちどずつはプロレスの試合会場に足を運んでいる計算になる。(2)はいわゆるライトユーザー層で(3)(4)はミディアム・ユーザー層ということになるのだろう。

「質問【4】プロレスに関する情報はどこで手に入れていますか?(複数回答可)」は、1位・インターネットや携帯サイト＝99 人(83.9%)、2位・プロレス雑誌＝86 人(72.9%)、3位・facebook やツイッターなどのソーシャルメディア＝40 人(33.9%)、4位・スポーツ新聞＝33 人(28%)、5位・テレビ・ラジオ＝31 人(26.3%)、6位・プレイガイドなどのチケット情報＝6 人(5.1%)という順位になった。プロレスに関する情報の入手源のトップがインタ

ーネット・携帯サイトという集計結果はある程度、予想していたとおりだが、プロレス雑誌＝活字メディアが2位にランクされ、このアンケート調査においては、ソーシャルメディアの2倍以上の数字・数値を示したのはやや意外だった。これは観戦歴20年以上から40年以上のベテランのファン——観戦歴と比例してその年齢層も高く、インターネット・携帯サイトはかろうじて使えてもソーシャルメディアはどちらかといえば苦手とされる層——がサンプル全体の70%を占めていることが影響している。テレビ・ラジオの順位が5位と低い(4位のスポーツ新聞よりも下にランクされている)のは、現在、民放・地上波のテレビでプロレス中継番組がほとんど放映されていないことと関係していると思われる。

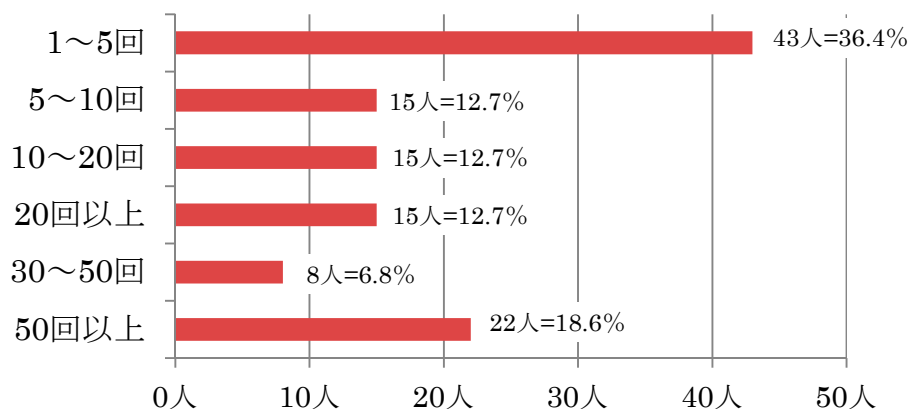
「質問【5】どの時代のプロレスが好きですか？(複数回答可)」は、80年代＝44人(37.3%)と90年代＝44人(37.3%)が同率で1位。現在進行形＝43人(36.4%)が僅差で3位。そのあとは4位・70年代＝24人(20.3%)、5位・2000年代＝18人(15.3%)、6位・60年代＝7人(5.9%)、7位・60年代以前＝4人(3.4%)という順位になった。80年代と90年代のプロレスが1位になっているのは観戦歴20年以上のベテラン(質問【2】における(7)(8)(9)の層)による回答が多いためだが、現在進行形のプロレスもこれと近い数値を表している。つまり、今回、アンケート調査に協力してくれたプロレスファンは20年まえ、30年まえのレトロなプロレスもたしかに好きだが、これと同時に現在進行形のプロレスもリアルタイムで観戦している(支持している)ということなのだろう。

[表組-1] 質問【2】



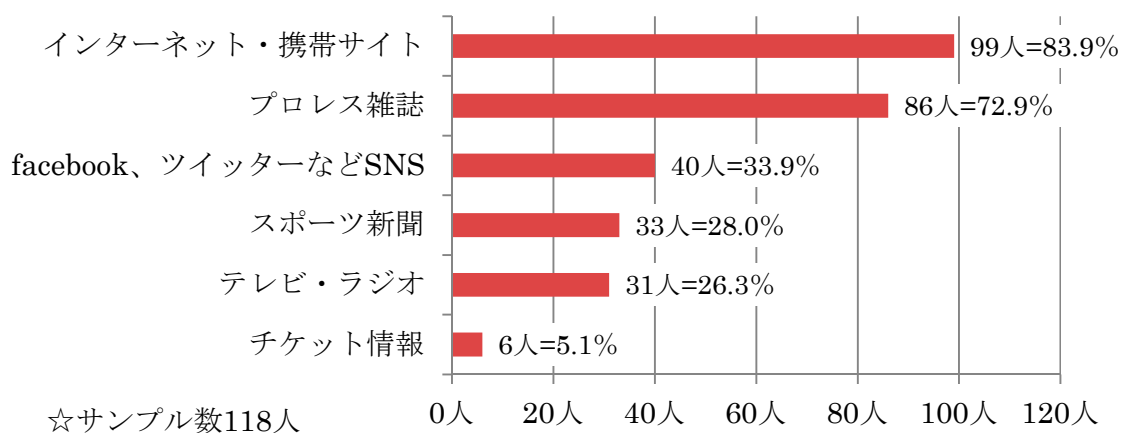
質問【3】

年に何回くらいプロレスを生観戦しますか



質問【4】

プロレスに関する情報の入手の方法(複数回答可)



質問【5】 どの時代のプロレスが(いちばん)好きですか？(複数回答可)

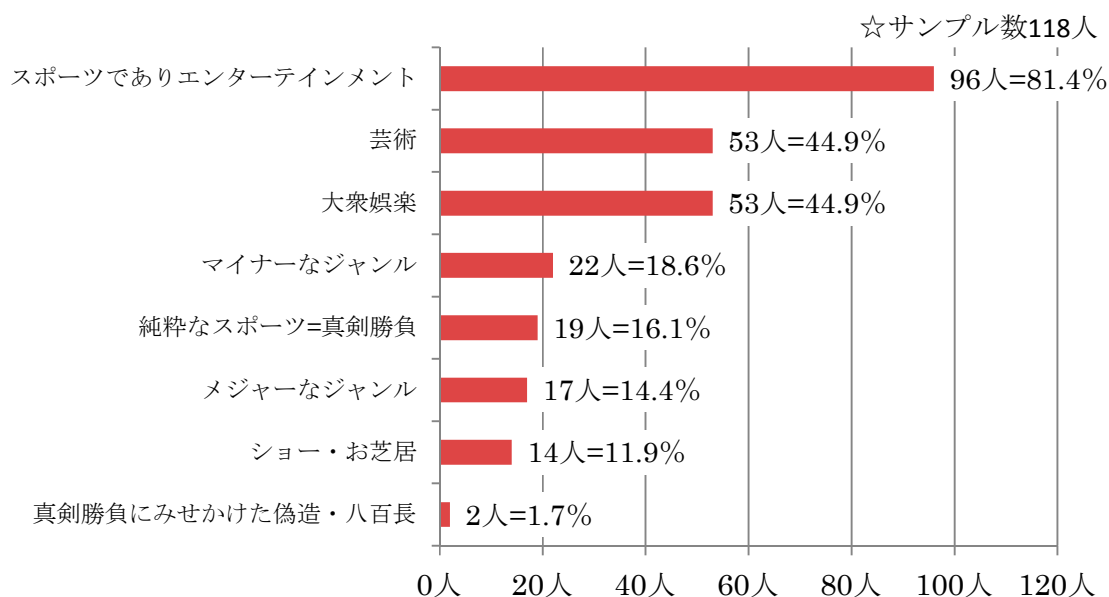
1位	80年代	44人／118＝37.3%(男性41人、女性3人)
1位	90年代	44人／118＝37.3%(男性41人、女性3人)
3位	現在進行形	43人／118＝36.4%(男性37人、女性6人)
4位	70年代	24人／118＝20.3%(男性22人、女性2人)
5位	2000年代	18人／118＝15.3%(男性16人、女性2人)
6位	60年代	7人／118＝5.9%(男性6人、女性1人)
7位	60年代以前	4人／118＝3.4%(男性4人、女性0人)

質問【7】、質問【8】、質問【9】はプロレスファンのプロレス観——プロレスをどのようにとらえ、プロレスになにを求めているのか——に関する質問である。それぞれの質問に対する回答と順位、数値を一覧表にまとめた（[表組－2] [表組－3] [表組－4]参照）。

[表組－2]

質問【7】

あなたにとってプロレスとはなにか？(複数回答可)



[表組－3]

質問【8】 あなたにとってプロレスとは？(複数回答可)

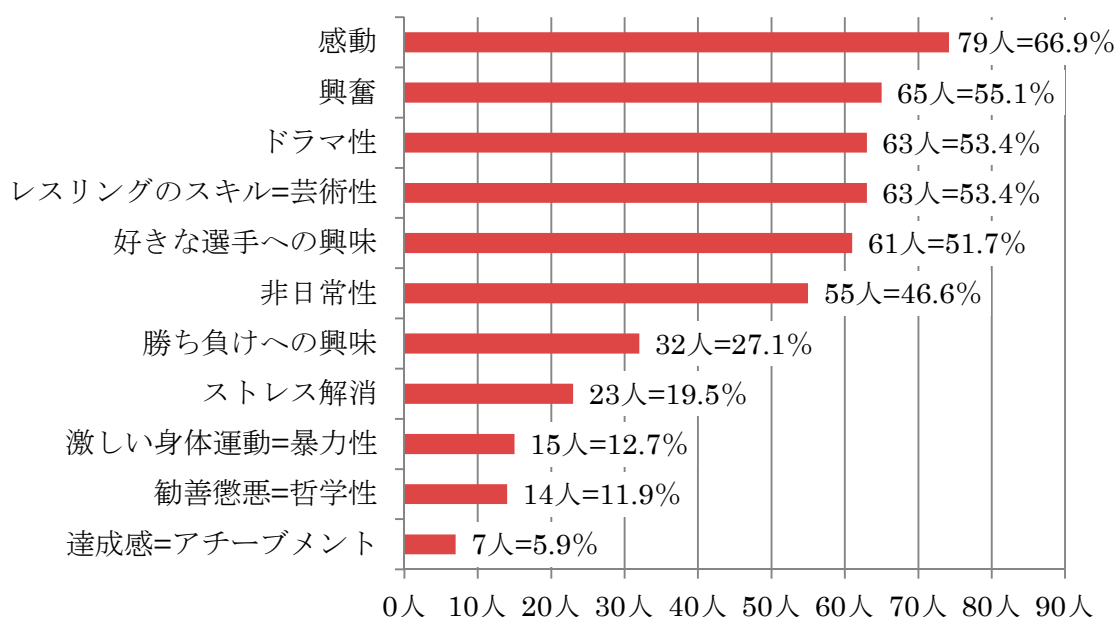
1位	趣味=いくつかある趣味のひとつ	59人／118＝50.0%(男性51人、女性8人)
1位	誇りを持っているので公言している	59人／118＝50.0%(男性56人、女性3人)
3位	自分の人生と重ね合わせている	53人／118＝44.9%(男性50人、女性3人)
4位	趣味以上のなにか=お金をかなり使う	33人／118＝28.0%(男性32人、女性1人)
5位	ほかのなによりも優先している	13人／118＝11.0%(男性12人、女性1人)
6位	恥ずかしいので周囲に明かしていない	7人／118＝5.9%(男性6人、女性1人)

[表組-4]

質問【9】

プロレスを観る理由=プロレスになにを求めているか
(複数回答可)

☆サンプル数118人



「質問【7】プロレスとはなにか？あなたのお考えを(複数回答可)」では(1)純粋なスポーツ=真剣勝負である、(2)ショー=お芝居である、(3)スポーツであると同時にエンターテインメントである、(4)真剣勝負にみせかけた偽造のスポーツ=八百長である、(5)芸術である、(6)大衆娯楽である、(7)メジャーなジャンルである、(8)マイナーなジャンルである、の8つの回答群のなかで「スポーツであると同時にエンターテインメントである」がほぼ圧倒的といっている96人/118人(81.4%)という数字を表した。

2位には芸術・53人/118人(44.9%)と大衆娯楽・53人/118人(44.9%)が同率で並び、以下は4位がマイナーなジャンル・22人/118人(18.6%)、5位が純粋なスポーツ=真剣勝負・19人/118人(16.1%)、6位がメジャーなジャンル・17人/118人(14.4%)、7位がショー=お芝居・14人/118人(11.9%)、8位が真剣勝負にみせかけた偽造のスポーツ=八百長・2人/118人(1.7%)という順になった。

「プロレスとはなにか？」という問いに対する回答として「芸術である」と「大衆娯楽である」のふたつが同率で2位に並び、5位の「真剣勝負である」に回答数でもパーセンテージでも2倍以上の差をつけている点はひじょうに重要だ。ただし、「真剣勝負である」とする回答も16.1%という数字を示していることも無視することはできない。

7位の「ショー＝お芝居である」については、回答数こそそれほど多くはないが、プロレスはショーでありお芝居だから“観ない”ではなくて、ショーでありお芝居だから観る、ショーでありお芝居だからおもしろい、ショーでありお芝居だから好きと考えている観客層が 11.9%ほどいることを示しているのではないだろうか。プロレスファンの多くは、少なくともこのアンケート調査においては、プロレスを純粋なスポーツ＝真剣勝負であるとはとらえていないし、またプロレスが真剣勝負であるかどうかをそれほど大きなイシューとはとらえていないようだ。

1位と2位の3項目と4位以下8位までの5項目(いずれも 10%台からひとケタ)とのあいだに数値上の大きなギャップが生じているのがわかる。いわゆる“プロレス八百長論”の代名詞とっていい7位・ショー＝お芝居は 14 人(男性 10 人、女性 4 人)が回答。8位・真剣勝負にみせかけた偽造のスポーツ＝八百長の項に○をつけた 2 人は、観戦歴 30 年以上の男性 1 人と観戦歴 1 年～3 年の女性 1 人だった。118 人の回答者のなかでわずかに 2 人(1.7%)という数字は、限りなくゼロに近い。どうやら、プロレスファンはプロレスを“八百長”“偽造のスポーツ”とはとらえていない。ひょっとすると、“八百長”という単語そのものがタブー視されているのかもしれない。

「質問【8】あなたにとってプロレスとは?(複数回答可)」は、プロレスとの接し方、プロレスファンとしての姿勢を問う質問だった([表組-3]参照)。基本的には(1)と(2)、(3)と(4)、(5)と(6)、つまり(1)「趣味=いくつかある好きなもののなかのひとつ」と(2)「趣味以上のなにか=チケットやグッズなどに毎月かなりのお金を使う」、(3)「ほかのなによりも(学校よりも、会社よりも)プロレスを最優先させている」と(4)「プロレスと自分の人生を重ね合わせている、一生プロレスを観つづける」、(5)「プロレスに誇りを持っているのでプロレスファンであることを公言している」と(6)「恥ずかしいのでプロレスファンであることを周囲に明かしていない」をそれぞれふたつでワンセットのクエスチョンとして考えるように設定した。

結果としては、それぞれ(1)と(2)は 1 位と 4 位、(3)と(4)は 5 位と 3 位、(5)と(6)は 1 位(同率)と 6 位という順位になった。プロレスファンであることを誇りに思っ“公言”しているか、それとも“恥”をとらえて周囲に明かしていないか、という質問については前者が 1 位・59 人/118 人(50%)で、後者が 6 位・7 人/118 人(5.9%)だった。

「質問【9】プロレスを観る理由＝プロレスになにを求めているか(複数回答可)」には(1)興奮、(2)感動、(3)ドラマ性、(4)勝ち負けへの興味、(5)レスリングのスキル＝芸術性、(6)好きな選手への興味＝知識、(7)ストレス解消＝現実からの逃避、(8)激しい身体運動＝暴力性、(9)非日常性＝異次元体験、(10)アチーブメント＝達成感、(11)勧善懲悪＝哲学性の全 11 項目を回答群として用意した。

50%以上(59 人/118 人)のパーセンテージをつけた回答は、1位の感動＝79 人/118 人(66.9%)、2位の興奮＝65 人/118 人(55.1%)、3位のドラマ性＝63 人/118 人(53.4%)、同率で3位のレスリングのスキル＝63 人/118 人(53.4%)、5位の好きな選手への興味＝61 人

/118 人(51.7%)の 5 項目。6 位の非日常性=55 人/118 人(46.6%)、7 位の勝ち負けへの興味=32 人/118 人(27.1%)、8 位のストレス解消=23 人/118 人(19.5%)、9 位の激しい身体運動・暴力性=15 人/118 人(12.7%)、10 位の勧善懲悪・哲学性=14 人/118 人(11.9%)、11 位の達成感・アチーブメント=7 人/118 人(5.9%)の下位 6 項目はいずれも 50%(59 人/118 人)を下回った。数字にすれば 11.8%の差ではあるが、プロレスファンはプロレスを観る理由として“感動”をいちばん上に、“興奮”を 2 番に位置づけている。また、“激しい身体運動=暴力性”が 12.7%と低い数値であった点にも注目したい。どうやら、プロレスファンはプロレスに“暴力性”を求めているのではない。

ここまではプロレスファンを対象としたアンケート調査(A)の全体的な集計結果だった。ここからはよりコアな層のプロレスファンである観戦歴 10 年以上のファン(11 人)、同 20 年以上のファン(33 人)、同 30 年以上のファン(31 人)、同 40 年以上のファン(19 人)の 4 つのグループ(計 94 人)がプロレスをどうとらえ、プロレスになにを求めているのかをもういちどこまかくを分析していく。質問【7】【8】【9】の回答群だった真剣勝負、ショー／お芝居、スポーツ／エンターテインメント、八百長／偽造、芸術、大衆娯楽、メジャー、マイナー、趣味、趣味以上、なにより優先、人生と重ね合わせている、公言、恥(沈黙)、興奮、感動、ドラマ性、勝ち負け、スキル／芸術性、好きな選手、ストレス解消、暴力性、非日常性、達成感、勧善懲悪／哲学性という 25 項目のキーワードをあらためてチャートにまとめた(「表組-5」参照)。

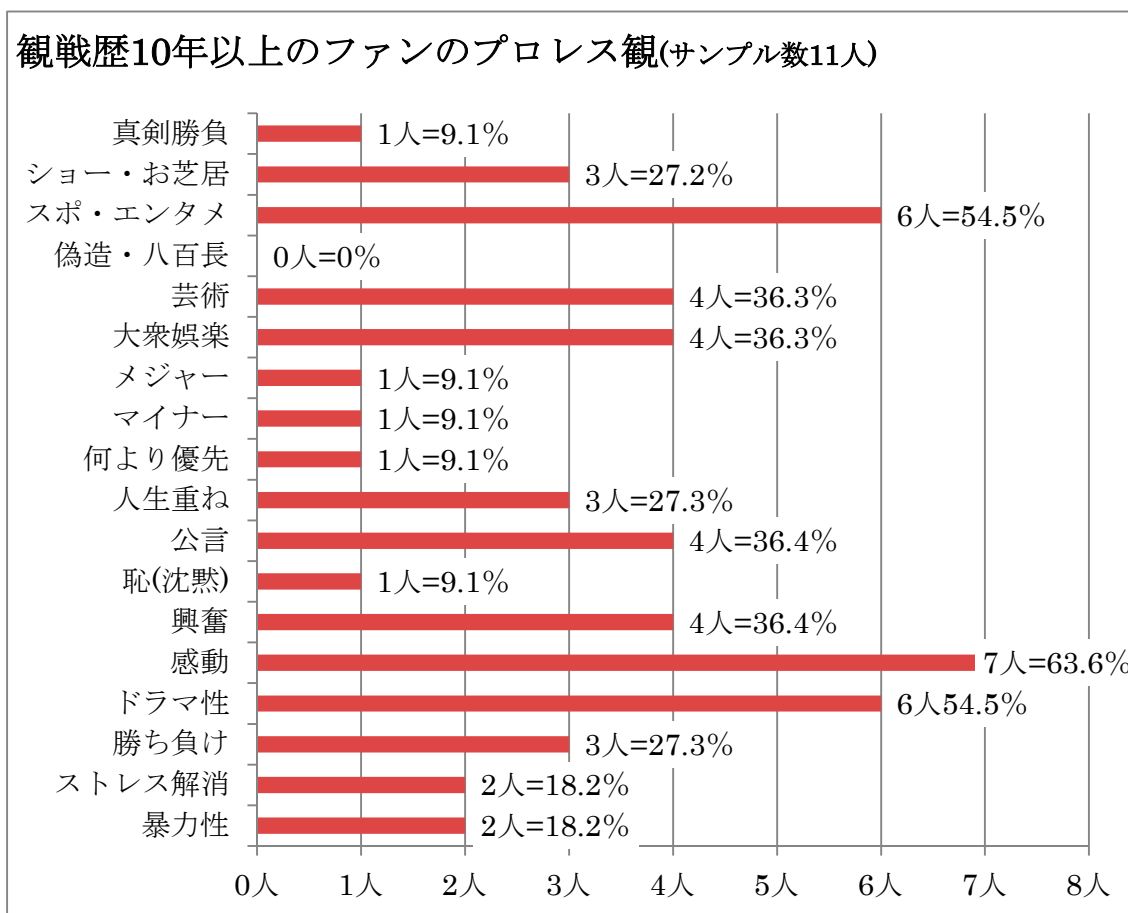
質問【7】の「真剣勝負である」のサンプル全体の回答数が 19 人/118 人(16.1%)であったことはすでにふれたとおりだが、この 19 人のうちの 17 人までが観戦歴 10 年から観戦歴 40 年のファンで占められている。なかでも回答率が高かったのは観戦歴 30 年以上のファンで、31 人中、8 人(25.8%)が「真剣勝負である」と回答している。ところが、観戦歴 40 年以上のファンで「真剣勝負である」に○をつけたのは 19 人中、わずかにふたりだけだ。30 年以上ものあいだプロレスを観つづけてきたベテランのプロレスファン、40 年以上にわたってプロレスを観つづけてきた大ベテランのファンにとってのそれぞれの「真剣勝負」とは、ほかのスポーツが定義するところの純粋な競技スポーツとしての真剣勝負ではなくて、やはり小林正幸や入不二基義が指摘するところの“多義的な真剣勝負”“広義の真剣勝負”なのではないだろうか。

観戦歴の長いプロレスファンのプロレス観の特徴は「ショー／お芝居」「八百長／偽造」というキーワードにもはっきりと表れている。「ショー／お芝居」の回答数はその全体数でも 14 人/118 人(11.9%)とそれほど高くはないが、観戦歴 20 年以上のファンは 0 人/33 人(0%)、観戦歴 30 年以上のファンは 3 人/31 人(9.7%)、観戦歴 40 年以上のファンは 2 人/19 人(10.5%)ときわめて低い。「八百長／偽造」についてはもっと顕著で、観戦歴 10 年以上のファンは 0 人/11 人(0%)、観戦歴 20 年以上のファンは 0 人/33 人(0%)、観戦歴 30 年以上のファンは 1 人/31 人(3.2%)、観戦歴 40 年以上のファンは 0 人/19 人(0%)という極端に低

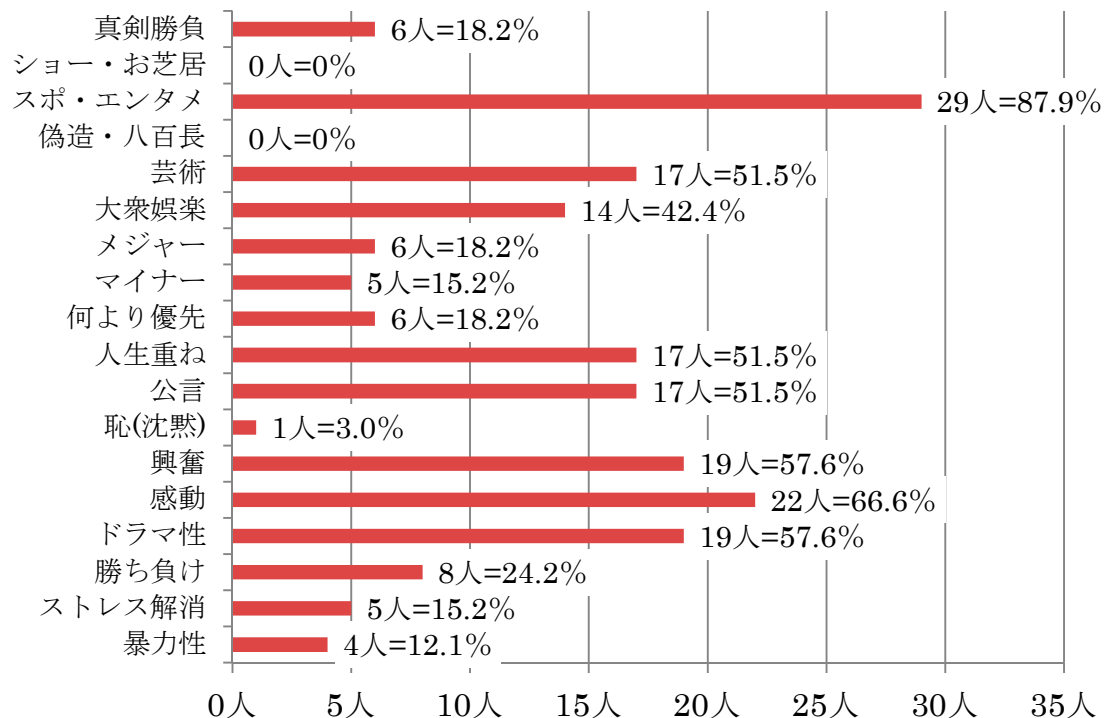
い数値を示した。

これとは反対に「スポーツ／エンターテインメント」、つまりプロレスはスポーツであると同時にエンターテインメントであるという概念については、観戦歴 20 年以上のファンが 29 人/33 人(87.9%)、観戦歴 30 年以上のファンが 25 人/31 人(80.6%)、観戦歴 40 年以上のファンが 15 人/19 人(78.9%) とおしなべて高い数値を示した。もっとも、この「スポーツ／エンターテインメント」についてはサンプル全体の回答数でも 96 人/118 人(81.4%)と高い数値を示している。よって、観戦歴が浅いプロレスファンも、観戦歴が長いプロレスファンも、その 8 割くらいまでがプロレスをスポーツであると同時にエンターテインメントであるととらえている、という結論を導き出すことができる。

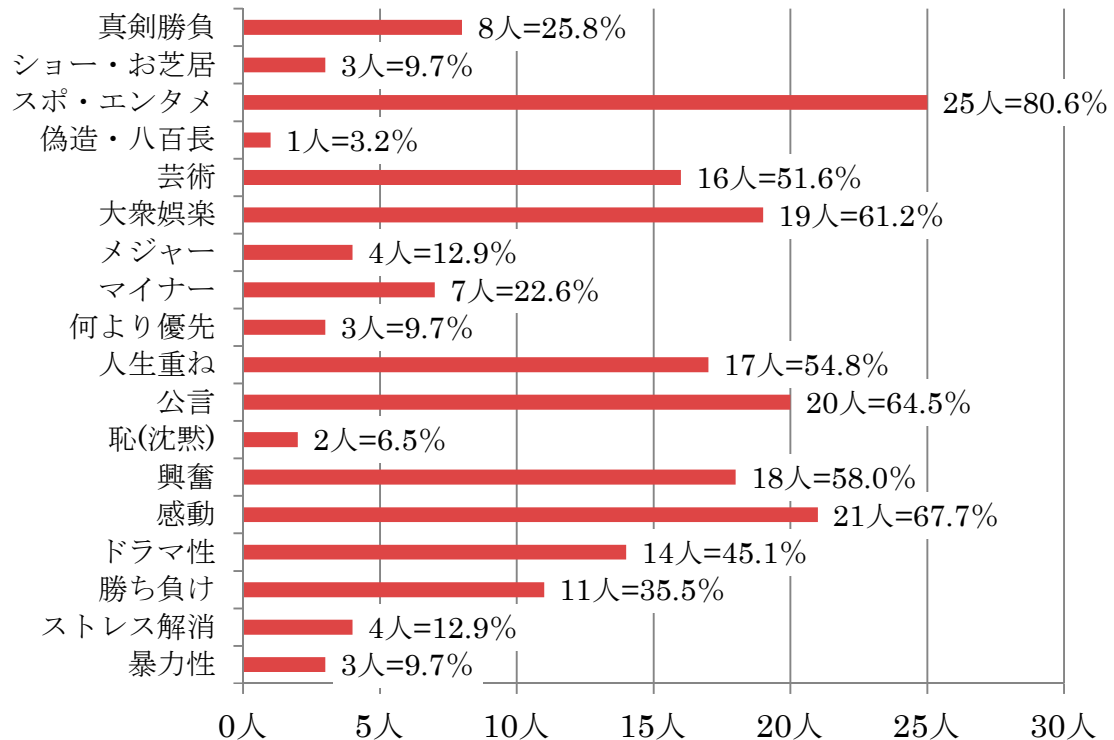
[表組-5]

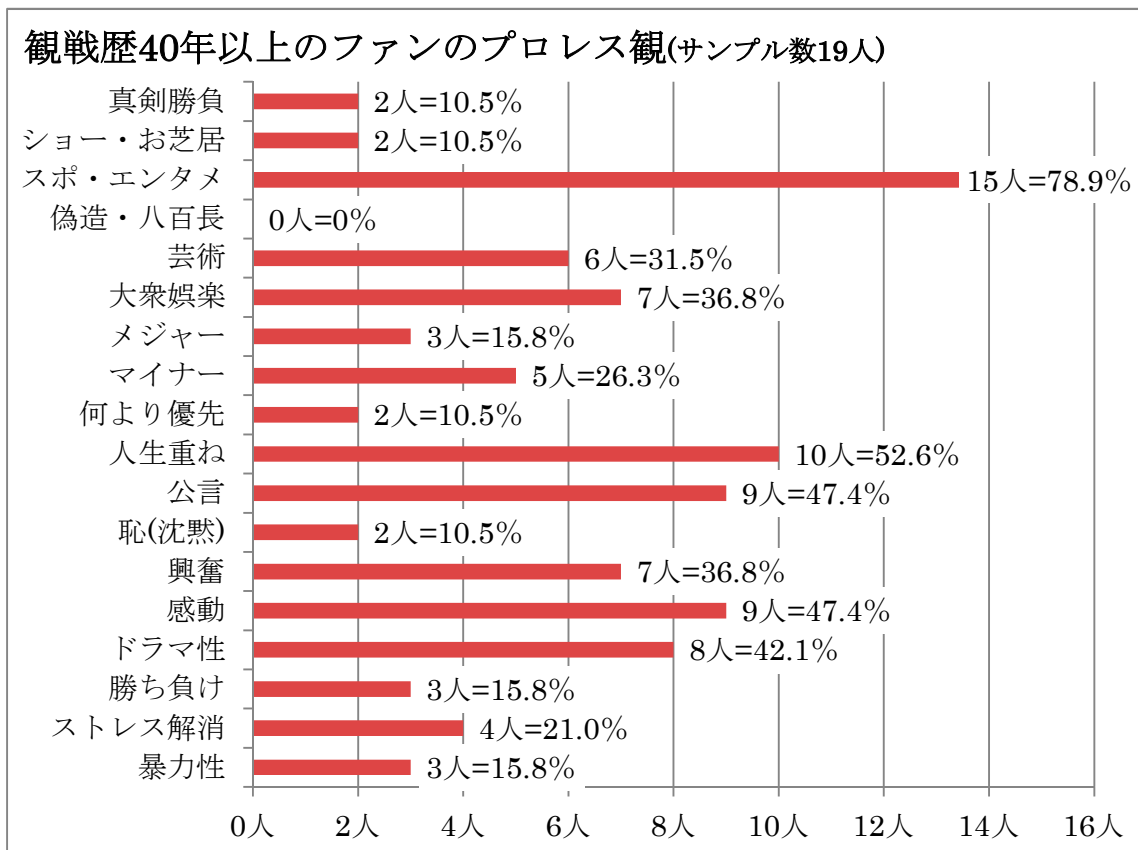


観戦歴20年以上のファンのプロレス観(サンプル数33人)



観戦歴30年以上のファンのプロレス観(サンプル数31人)





「芸術」「大衆娯楽」というふたつのキーワードには観戦歴の長いファンのあいだでも微妙な数値の差が表れている。サンプル全体では「芸術」「大衆娯楽」ともに 53 人/118 人(44.9%)という数字だったが、「芸術」については観戦歴 10 年以上のファン=4 人/11 人(36.3%)と観戦歴 40 年以上のファン=6 人/19 人(31.5%)は数値をやや下げているのに対し、観戦歴 20 年以上のファンと観戦歴 30 年以上のファンはそれぞれ 17 人/33 人(51.5%)、16 人/31 人(51.6%)とサンプル全体の数値よりもやや高いパーセンテージを示した。しかし、「大衆娯楽」については観戦歴 10 年以上のファンが 4 人/11 人(36.3%)、観戦歴 20 年以上のファンが 14 人/33 人(42.4%)、観戦歴 40 年以上のファンが 7 人/19 人(36.8%)といずれもサンプル全体の集計が示した 49.9%という数値を下回り、観戦歴 30 年以上のファンだけが 19 人/31 人(61.2%)という比較的高いパーセンテージを示した。

質問【8】の回答群のなかで「人生を重ね合わせている」「公言」「恥(沈黙)」の3つのキーワードは観戦歴の長いファンのプロレスに対する思いをストレートに表していると思われる。アンケート用紙に記載したじっさいの回答は「プロレスと自分の人生を重ね合わせている。一生、プロレスを観つづける」だった。サンプル全体の回答数は 53 人/118(44.9%)だったが、観戦歴 20 年以上のファンは 17 人/33(51.5%)、観戦歴 30 年以上のファンは 17 人/33 人(51.6%)、観戦歴 40 年以上のファンは 10 人/19 人(52.6%)といずれもサンプル全体の回答率よりも高い数値を示した。

質問【9】の回答群でとくに重要と考えられるキーワードは「興奮」「感動」「暴力性」の3つである。「興奮」については観戦歴10年以上のファンは4人/11人(36.4%)、観戦歴20年以上のファンは19人/33人(57.6%)、観戦歴30年以上のファンは18人/31人(58%)、観戦歴40年以上のファンは7人/19人(36.8%)という回答数をそれぞれ示したが、これらの数字をそのまま“反転”させるという実験を試みるとどうなるだろう。

上記の各回答数に対して、観戦歴10年以上のファンなら7人/11人(63.6%)、観戦歴20年以上のファンなら14人/33人(42.2%)、観戦歴30年以上のファンなら13人/31人(42%)、観戦歴40年以上のファンなら12人/19人(63.2%)が「興奮」に○をつけなかった計算になる。観戦歴20年以上のファンと観戦歴30年以上のファンは「興奮」について約60%の回答率を示したが、観戦歴10以上のファンと観戦歴40年以上のファンはいずれも36%ほどの回答率を示すにとどまった。つまり、観戦歴10年以上のファンには観戦歴10年以上のファンなりの、観戦歴40年以上のファンには観戦歴40年以上のファンなりの、それぞれがプロレスファンとしてこれまで培ってきた経験のなかから「興奮」の定義を身につけているということではないだろうか。

「感動」については観戦歴10年以上のファンが7人/11人(63.6%)、観戦歴20年以上のファンが22人/33人(66.6%)、観戦歴30年以上のファンが21人/31人(67.7%)といずれもその回答率は比較的高く、観戦歴40年以上のファンだけが9人/19人(47.7%)とほかの3つのグループの数値を下回った。観戦歴40年以上のファンの数値の“反転”を試みると、10人/19人(52.6%)は「感動」に○をつけていないことになる。「感動」というキーワードをひとつの例にとっても、観戦歴10年以上のファンには観戦歴10年以上のファンが考えるところの、観戦歴20年以上のファンには観戦歴20年以上のファンが考えるところの、観戦歴30年以上のファンには観戦歴30年以上のファンが考えるところの、観戦歴40年のファンには観戦歴40年以上のファンが考えるところの「感動」があるのだろう。プロレスファンのプロレス観は画一的なものではなく、あくまでも重層的なのだ。

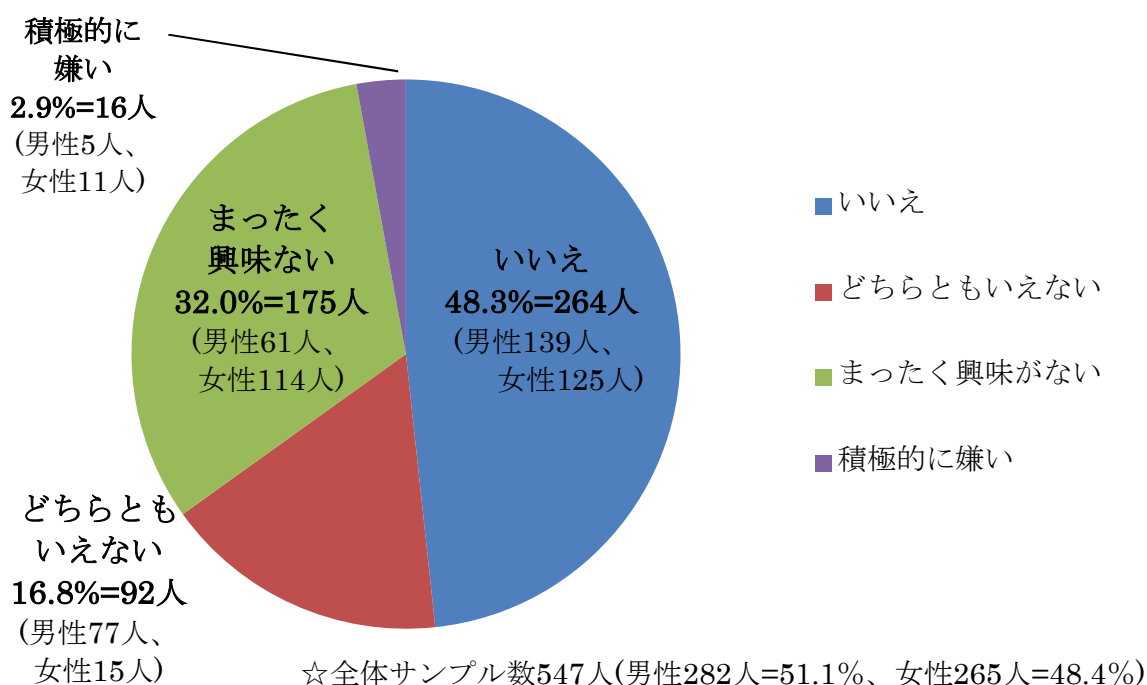
第3節：アンケート(B)の集計結果と考察

プロレスではない人たちを対象としたアンケート調査(B)の集計結果は以下のようになった。全体サンプル数は547人(男性282人=51.5%、女性265人=48.4%)。「質問【1】あなたはプロレスファンですか？」では、まずプロレスファンではない人たちを(2)いいえ=264人(48.3%)、(3)どちらともいえない=92人(16.8%)、(4)まったく興味ない=175人(32%)、(5)積極的に嫌い=16人(2.9%)の4つのグループに分類した〔表組－6〕参照。「質問【10】プロレスはどのようなものだと思いますか？(複数回答可)」は、プロレスファンではない人たちがプロレスというものをどのようにとらえているかを調査するための質問だった。複数回答可の質問のため、回答者は各項目についてそれぞれYESかNOかを考える形となり、全8項目に○をつけてもいいし、1項目だけ○をつけてもいいという形式になった。集計では回答数が多かった項目にそって順位をつけ、各項目に対する回答数とそのパーセンテージを表示した〔表組－7〕参照。

〔表組－6〕

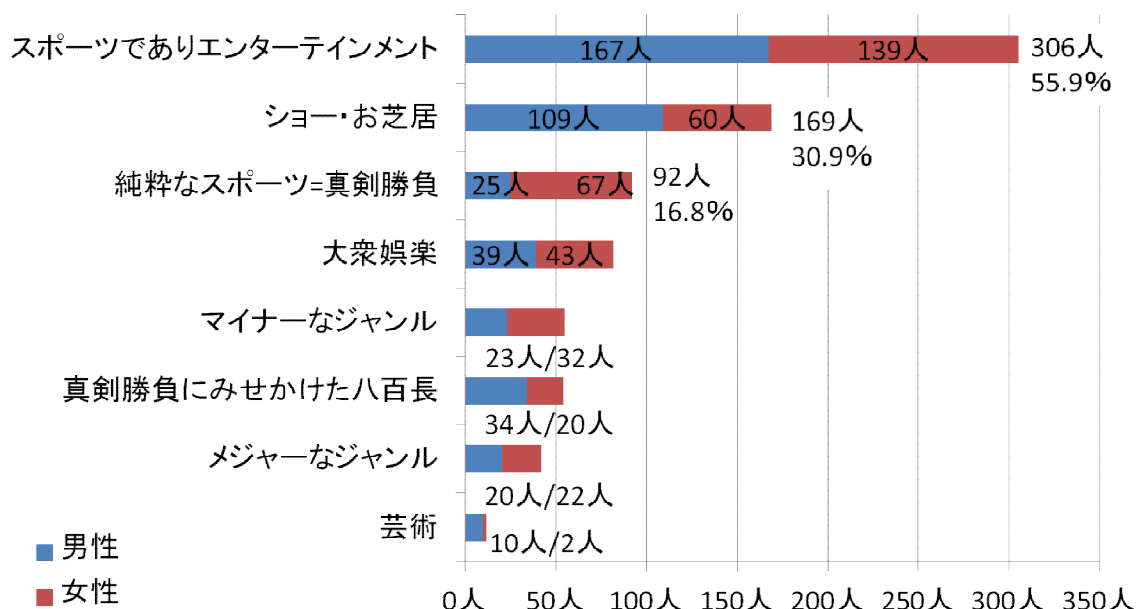
プロレスファンではない人たちを対象とした調査

「あなたはプロレスファンですか(583人)」－「はい(36人)」＝547人



[表組-7]

プロレスはどのようなものだと思いますか？(複数回答可)



☆全体サンプル数 547 人(男性 282 人、女性 265 人)

1位のスポーツでありエンターテインメント=306人/547人(55.9%)だけが50%以上の回答率で、2位のショー・お芝居=169人/547人(30.9%)が約30%、3位の純粋なスポーツ・真剣勝負=92人/547人(16.8%)と4位の大衆娯楽=82人/547人(15.0%)と5位のマイナーなジャンル=55人/547人(10.1%)の3項目はいずれも10%台の数字で、6位の真剣勝負にみせかけた偽造・八百長=54人/547人(9.9%)と7位のメジャーなジャンル=42人/547人(7.7%)と8位の芸術=12人/547人(2.2%)の3項目はパーセンテージ上、ひとケタの数字だった。

2位のショー・お芝居のすぐ下の3位に純粋なスポーツ・真剣勝負がランクされたのはやや意外な結果だったが、回答者92人の内訳が男性25人、女性67人というデータから考えると、女性の回答数がこの項のパーセンテージを押し上げたというふうに解釈することができるかもしれない。プロレスファンではない人たちを対象としたアンケート調査においては上位にランクされるであろうことが予想された「真剣勝負にみせかけた偽装のスポーツ=八百長である」が全8項目中、6位という順位だったのはこれもまたやや意外な結果だった。また、全8項目のなかで「芸術である」が最下位の8位という結果も予想外といえれば予想外だった。

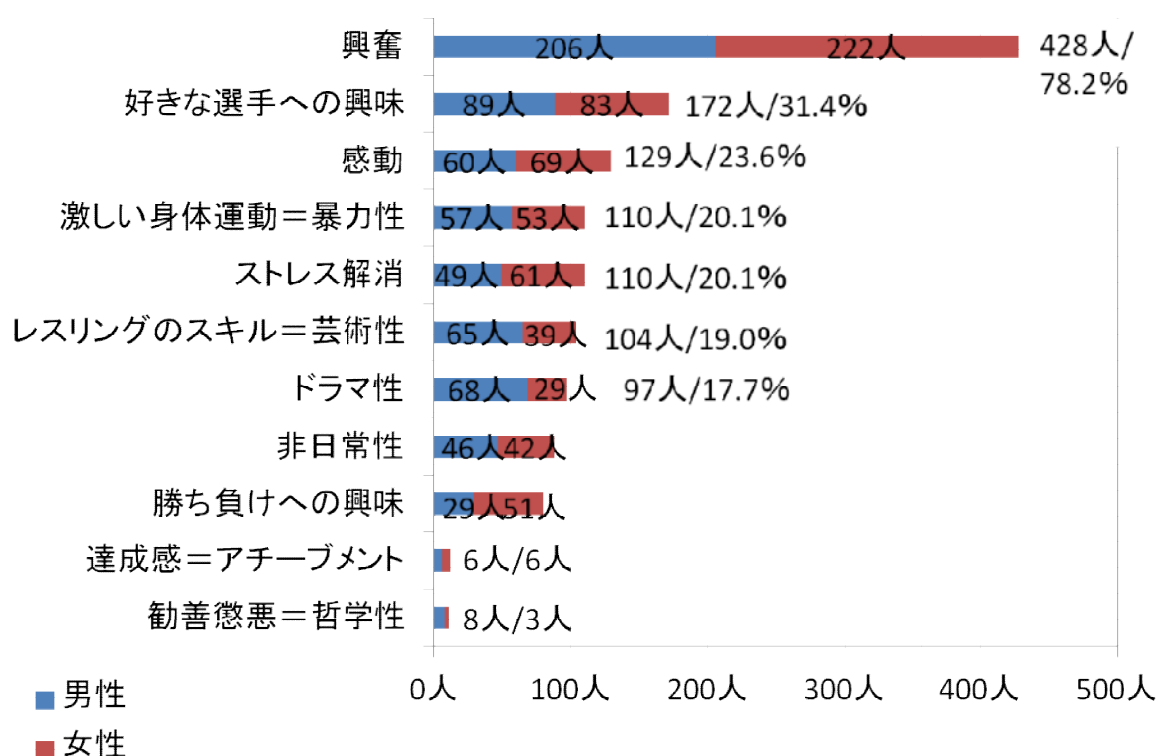
「質問【11】プロレスファンがプロレスを観る理由。プロレスファンはプロレスになにを求めていると思いますか(複数回答可)」は、プロレスファンではない人たちがプロレスを

好きな人たち＝プロレスファンに対して抱いているイメージに関する調査で、前問の質問【10】と同様、回答者には複数回答可で答えてもらった。全 11 項目からなる回答群に対する順位、回答数とパーセンテージは別表のとおりだ（[表組－8] 参照）。

[表組－8]

質問【11】

プロレスファンはプロレスに何を求めていると思いますか？
プロレスファンのイメージ(複数回答可)



☆全体サンプル数 547 人(男性 282 人、女性 265 人)

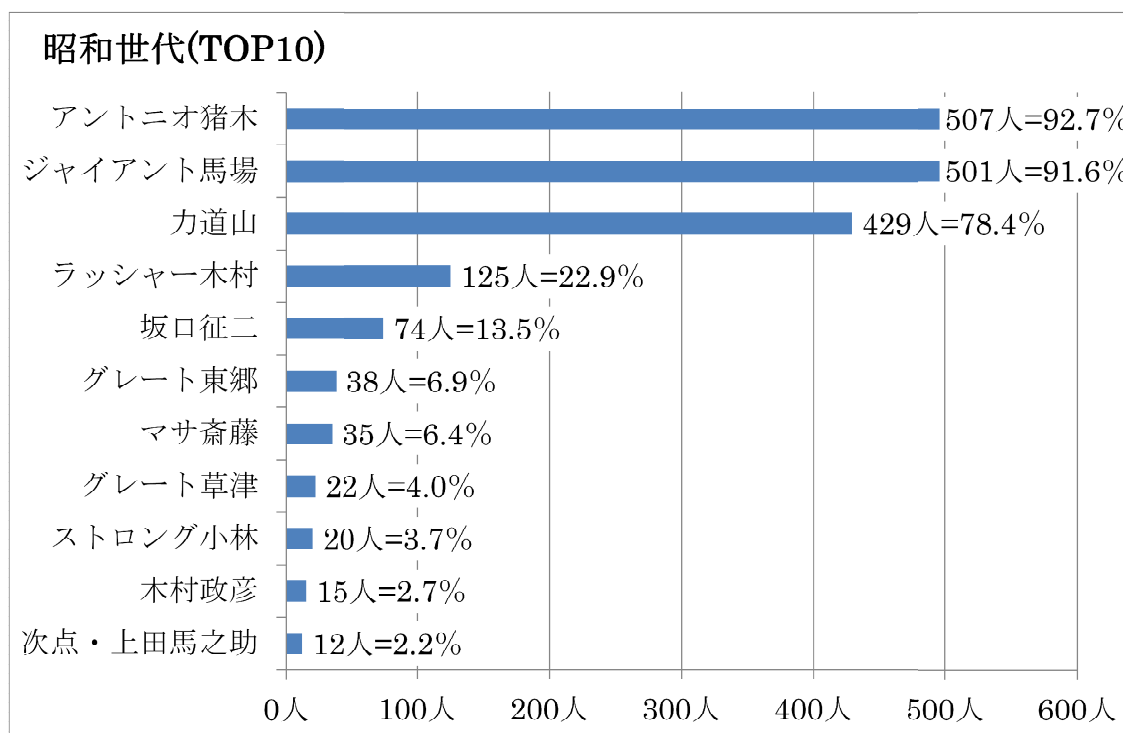
集計では、興奮＝428 人/547 人(78.2%)が圧倒的といってもいい数字で 1 位になった。どうやら、プロレスファンではない人たちはプロレスファンが興奮を求めてプロレスを観ているというふうにとらえているとみてよさそうだ。回答数とそのパーセンテージの比較では、2 位の好きな選手への興味＝172 人/547 人(31.4%)だけが 30%台で、3 位の感動＝129 人/547 人(23.6%)と 4 位の激しい身体運動・暴力性＝110 人/547 人(20.1%)と 4 位(同率)のストレス解消＝110 人/547 人(20.1%)の 3 項目が 20%台で、6 位から 9 位までのレスリングのスキル・芸術性＝104 人/547 人(19%)、ドラマ性＝97 人/547 人 (17.7%)、非日常性

＝88人/547人(16.1%)、勝ち負けへの興味＝80人/547人(14.6%)の4項目はそれぞれ10%台だった。10位の達成感・アチーブメント＝12人/547人(2.2%)と11位の勸善懲惡・哲学性＝11人/547人(2%)の2項目はいずれもひとけた台にとどまった。

質問【13】【14】【15】【16】はプロレスファンではない人たちが名前を聞いたことがある、あるいは知っているプロレスラー、つまり“有名”“超一流”とカテゴライズされるプロレスラーの一般的知名度を調査するための問いだった。質問【13】には日本のプロレス黎明期から昭和40年代あたりまでに活躍した“昭和のプロレスラー”16選手(シャープ兄弟のみタッグチーム)、質問【14】には昭和50年代から平成10年代——70年代から90年代——にかけて活躍した“昭和・平成のプロレスラー”31選手、質問【15】にはここ50年のあいだに活躍した“女子プロレスラー”23選手、質問【16】では“現代のプロレスラー”26選手をそれぞれリストアップした。集計結果は以下のとおり。質問【13】【15】【16】は回答数が多かった順にベスト10を表示、【14】のみ回答群に31選手を用意したため、ベスト20までを表示した〔表組－9〕参照。

[表組－9]

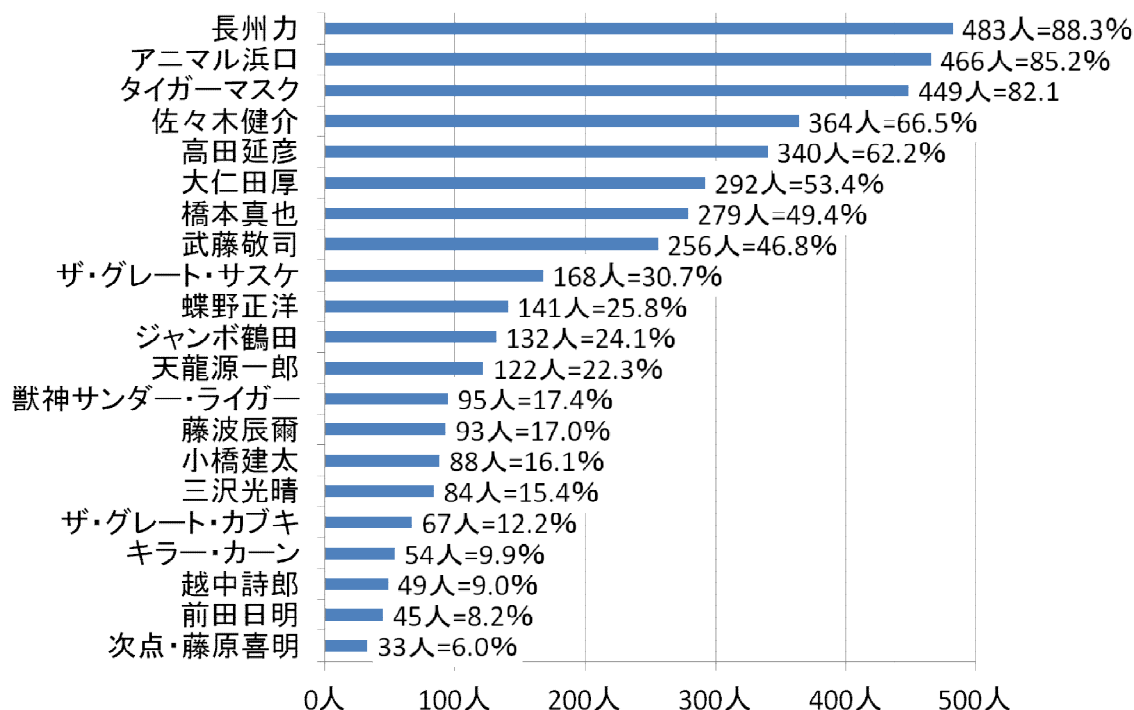
質問【13】 (複数回答可)



☆全体サンプル数547人

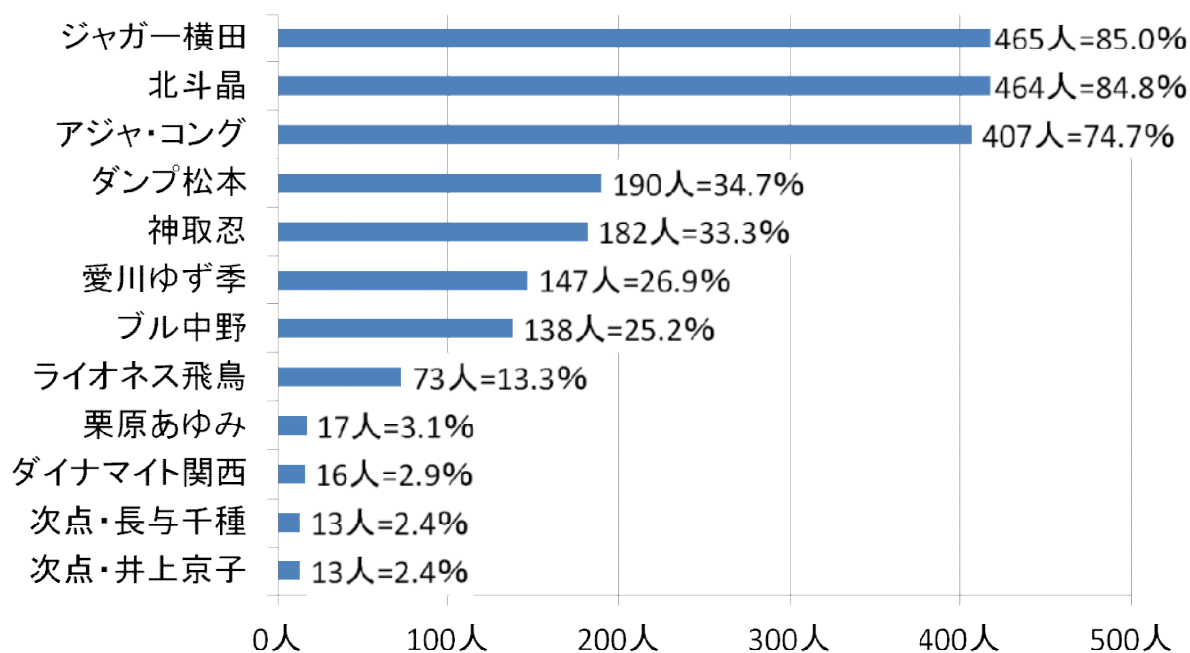
質問【14】（複数回答可）

昭和～平成世代(TOP20)



質問【15】（複数回答可）

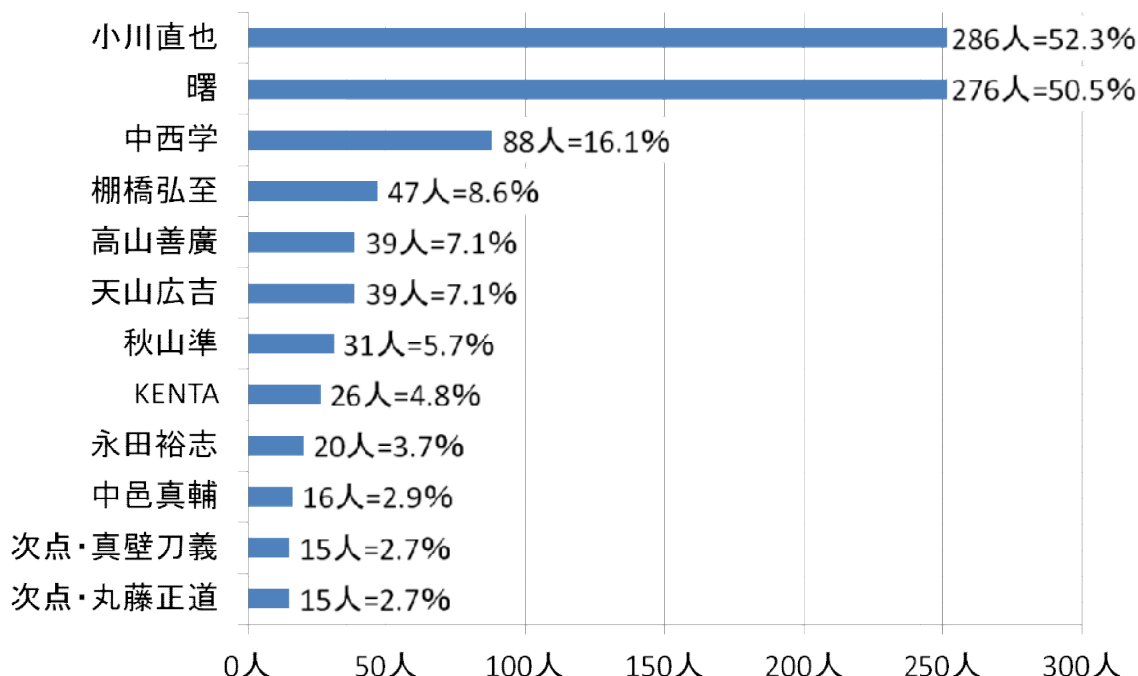
女子プロレス(TOP10)



☆全体サンプル数547人

質問【16】（複数回答可）

現代のプロレスラー(TOP10)



質問【13】では1位・アントニオ猪木=507人/547人(92.7%)、2位・ジャイアント馬場=501人/547人(91.6%)、3位・力道山=429人/547人(78.4%)が予想どおり圧倒的な数値を示した。この3人のうち力道山と馬場は故人で、存命は猪木ひとりだが、いずれも日本のプロレス史はこの人たちによってつくられたといっても過言ではない“歴史上の人物”であり、やはりその一般的知名度はひじょうに高い。

質問【14】は1位の長州力=483人/547人(88.3%)、2位のアニマル浜口=466人/547人(85.2%)、3位のタイガーマスク=449人/547人(82.1%)の3人がいずれも80%台のひじょうに高い数値を示した。長州(1951年生まれ)とタイガーマスク(初代タイガーマスク=佐山サトルは1957年生まれ)は現在でも現役選手、浜口はすでに引退しているが、いずれもプロレスラーとしての全盛期はいまから30年まえの80年代前半だ。

長州は現役レスラーとしての活動以外にテレビのバラエティー番組、CMなどにも出演しているため一般的知名度は高いが、ここ数年は長州のオマージュ（あるいはパロディ）である長州小力というお笑い芸人がお茶の間の人気者になっており、この長州小力の存在によって長州の全盛期を知らない世代のテレビ視聴者が“本物”の長州力を知るといふ逆転現象が起きている。

浜口は元プロレスラーとしてよりも、2004年のアテネ大会、2008年の北京大会、2012

年のロンドン大会とオリンピック 3 大会に連続出場し、銅メダルを 2 回獲得した女子レスリングの浜口京子の父親としてのほうが有名で、現役時代よりも現在のほうがはるかにマスメディアでの露出度は高い。オリンピックだけでなく、レスリング世界選手権、アジア選手権といった大きな大会が開催されるたびに浜口親子がいっしょにトレーニングに汗を流す姿がテレビのスポーツニュース、ドキュメンタリー番組、ワイドショー、バラエティー番組などにひんばんに取り上げられ、浜口のトレードマークである「気合だー、気合だー、気合だー」というかけ声もテレビ視聴者に広く認知されている。

タイガーマスクは 60 年代後半から 70 年にかけて少年漫画『タイガーマスク』(原作：梶原一騎&辻なおき)とテレビアニメが大人気を博したキャラクターで、プロレスラーのタイガーマスクはその“実物版”である。テレビアニメは初回放送時から現在まで約 40 年にわたって再放送がくり返されてきたため、その知名度と人気は世代を超えてのものと考えられる。数年前、恵まれない子どもたちの施設に突然、ランドセルのプレゼントが届けられるというニュースがあったが、プレゼントの差出人になっていた“伊達直人”なる人物はこの『タイガーマスク』の劇中での“正体”だった。プロレスラーのタイガーマスクは初代から“四代目”“五代目”まで数人のレスラーによって襲名されたが、今回のアンケート調査での回答率の高さは、漫画&アニメのキャラクターとプロレスのリングに登場した何人かの“実物版”タイガーマスクが区別されることなく、いわば代表単数・総称のような形で回答された結果とみていいかもしれない。

4 位・佐々木健介=364 人/547 人(66.5%)、5 位・高田延彦=340 人/547 人(62.2%)については、佐々木が現役選手で、高田はすでに引退している。もともとプロレスラーとしての“番付”もかなり高い選手たちではあったが、現在はふたりともテレビのバラエティー番組、クイズ番組、料理番組、旅行番組などに毎日のように出演している“プロレスラー”“元格闘家”という肩書のタレントである。佐々木は 2012 年の「24 時間テレビ 愛は地球を救う」(日本テレビ)で元プロレスラーの妻・北斗晶、ふたりの息子たちとともに“24 時間チャリティーマラソン”に挑戦し、最終ランナーの北斗がゴールの日本武道館に到着するのを夫・佐々木が出迎えたシーンは瞬間視聴率 39.1%(ビデオリサーチ社)という高視聴率をあげた。高田は数年まえ、妻でタレントの向井亜紀とともにアメリカでの代理出産により双子の子どもたちをもうけ、出生届や戸籍上の扱い、子どもたちとの特別養子縁組などに関する日本の法整備の遅れについてマスメディアを舞台に問題提起をおこない、新聞やテレビのニュースで“時の人”となったことがある。

6 位にランクされた大仁田厚=292 人/547 人(53.4%)も“プロレスラー”という肩書のタレント、俳優だ。もちろん、本業のプロレスラーとしても知名度は高く、90 年代には“ノー・ロープ有刺鉄線電流爆破マッチ”“時限爆弾デスマッチ”といった奇抜なアイディアが人気を呼び、川崎球場、横浜スタジアムといった野球場に 2 万人、3 万人クラスの観客を動員した。2001 年から 2007 年まで参議院議員(自民党)をつとめ、2010 年には長崎県知事選に出馬したが落選した。

9位にランクされたザ・グレート・サスケはいわゆる“覆面レスラー”で、2003年に岩手県議員選に出馬して当選。プロレスのマスクをかぶったまま議会に登場し、マスク着用の是非をめぐる論争が朝日新聞の一面で報じられ大きな話題になった。東北6県を活動拠点とする日本初のローカル・プロレス団体、みちのくプロレスの社長兼看板スターだが、その知名度は全国区レベルといっている。

質問【14】で1位から20位までにランクされたプロレスラーのほとんどは現役選手か、ここ10年ほどのあいだに引退した選手たちだが、7位の橋本真也、11位のジャンボ鶴田、16位の三沢光晴は故人。三沢は2009年6月、試合中の事故で死去した。1位の長州から次点の藤原喜明までの21人(9位のサスケ以外)に共通していることは、いずれもテレビ朝日、日本テレビといった民放・地上波のネットワーク系テレビ局がゴールデンタイムでプロレス中継番組を全国放映していた時代のスターだという点だ。やはり、テレビの画面に定期的、継続的に登場していたプロレスラー＝タレントはある程度の時間が経過しても一般的知名度は高いということなのだろう。

質問【15】の女子プロレス、質問【16】の現代のプロレスラーの集計結果にもこの傾向は如実に表れている。女子プロレス部門で圧倒的な回答率を示した1位のジャガー横田＝465人/547人(85%)、2位の北斗晶＝464人/547人(84.8%)、3位のアジャ・コング＝407人/547人(74.7%)の3人はいずれも“女子プロレスラー”“元プロレスラー”(北斗のみ2002年に引退)を肩書にしている人気タレントだ。現在、現役最古参である横田は東京大学出身の医師で大学教授の木下博勝氏と結婚後、不妊治療をかさねて2006年に45歳で妊娠。高齢妊娠－高齢出産－育児までの様子を追ったテレビのドキュメンタリー番組(TBS)が話題となり、その後、横田・木下夫妻をモデルにした“不妊治療と高齢出産の物語”がテレビドラマ化、小説化、コミック化されて一種の社会現象となった。

質問【16】の現代プロレスラーについては、1位の小川直也＝286人/547人(52.3%)と2位の曙＝276人/547人(50.5%)のふたりだけが突出した数値を示し、4位の棚橋弘至＝47人/547人(8.6%)から10位の中邑真輔＝16人/547人(2.9%)まで回答数はいずれもひとケタの数字にとどまった。元柔道家の小川は1992年のバルセロナ・オリンピックで銀メダルを獲得後、97年にプロレス転向。現在の肩書は“プロレスラー”“格闘家”だが、やはりテレビのバラエティー番組、クイズ番組などに出演しているタレントで、ここ数年はプロレスラーとしての活動よりも柔道の指導により多くの時間を費やしている。曙も現在はプロレスラーとして活躍しているが、やはり、大相撲の元横綱としての肩書のほうがはるかに有名で一般的知名度は高い。3位の中西学＝88人/547人(16.1%)から次点の丸藤正道＝15人/547人(2.7%)までは現役選手たちだ。

プロレスファンではない人たちを対象としたアンケート調査(B)はだいたい以上のような集計結果となった。ここからは“プロレスファンではない人たち”のなかから“まったく興味ない”(175人/547人＝32%)、“積極的に嫌い”(16人/547人＝2.9%)と回答した人たちがプロレスというものをどのようにとらえているかをさらに分析していく。分析には

質問【10】【11】の回答群から真剣勝負、ショー／お芝居、スポーツ／エンターテインメント、偽造／八百長、芸術、大衆娯楽、メジャー、マイナー、興奮、感動、ドラマ性、勝ち負け、スキル／芸術性、好きな選手、ストレス解消、暴力性、非日常性、達成感、勧善懲悪／哲学性の全 19 項目のキーワードを用いる（〔表組－10〕参照）。

プロレスに“まったく興味のない”人たちは「真剣勝負」については 33 人/175 人(18.9%)、「ショー／お芝居」については 65 人/175 人(37.1%)、「スポーツ／エンターテインメント」については 83 人/175 人(47.4%)という回答数で、“積極的に嫌い”な人たちは「真剣勝負」については 3 人/16 人(18.8%)、「ショー／お芝居」については 6 人/16 人(37.5%)、「スポーツ・エンターテインメント」については 0 人/16 人(0%)という数値をそれぞれ示した。

「真剣勝負」と「ショー／お芝居」の 2 項目に関しては“まったく興味ない”人たちも“積極的に嫌い”な人たちもそれぞれ 18%台、37%台とほとんど同じくらいの数値を表したが、「スポーツ／エンターテインメント」については“まったく興味ない”人たちが 175 人中、83 人(47.4%)という半数近い回答数だったのに対して（“どちらともいえない”人たちは同項目で 67 人/92 人＝72.8%という高い数値を示した），“積極的に嫌い”な人たちは 0 人(0%)という回答数だった。どうやら、プロレスが“積極的に嫌い”な人たちは、プロレスというものを「スポーツであると同時にエンターテインメントである」というふうにはとらえていない。

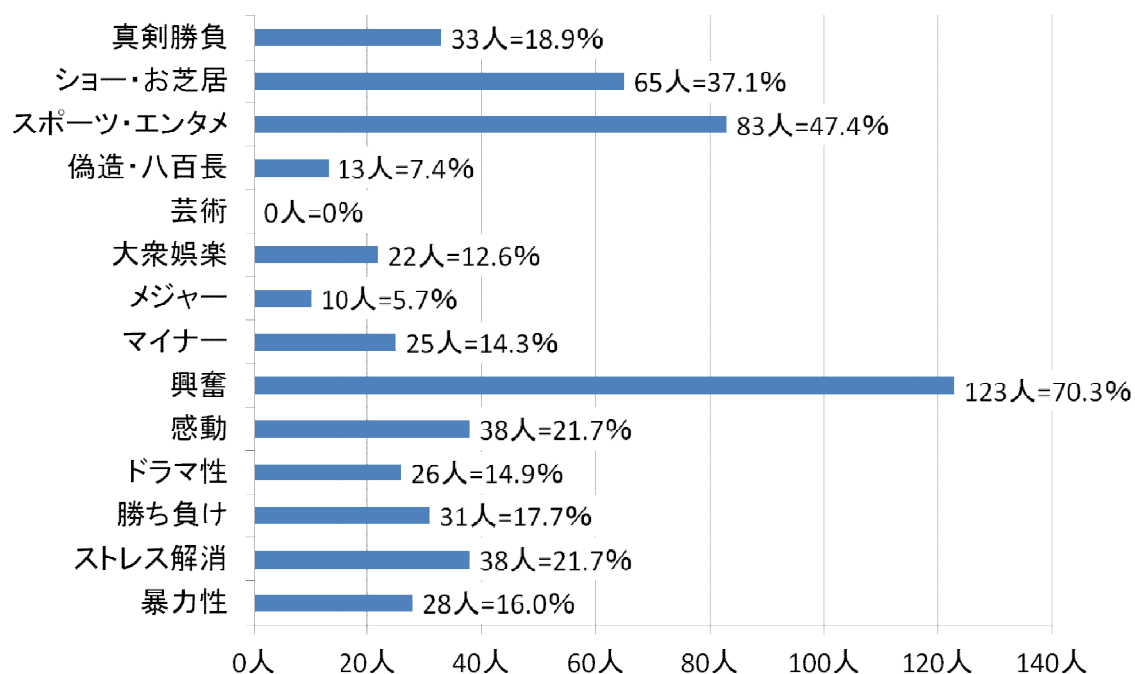
「偽造／八百長」については、“まったく興味ない”人たちは 13 人/175 人(7.4%)とかなり低い回答数で、この「偽造／八百長」とは対局に位置する概念と思われる「真剣勝負」(33 人/175 人＝18.9%)の半数以下の数値を示した。“まったく興味ない”人たちにとっては、プロレスファンにとっては重要な問題であるとされるプロレスが「真剣勝負」であるか「偽造／八百長」であるかという論点もまったく興味のないことなのかもしれない。“積極的に嫌い”な人たちは、「偽造／八百長」については 4 人/16 人(25%)ととりたてて高くも低くもない回答数を示した。これもやや意外な結果だった。

プロレスに“まったく興味ない”人たちと“積極的に嫌い”な人たちの特徴がみごとに表れたのは「芸術」と「大衆娯楽」の 2 項目だった。「芸術」については“まったく興味ない”人たちが 0 人/175 人(0%)、“積極的に嫌い”な人たちも 0 人/16 人(0%)とともに 0%の数値を示し、「大衆娯楽」についても“積極的に嫌い”な人たちは 1 人/16 人(6.3%)とひとけたの数値を示した。

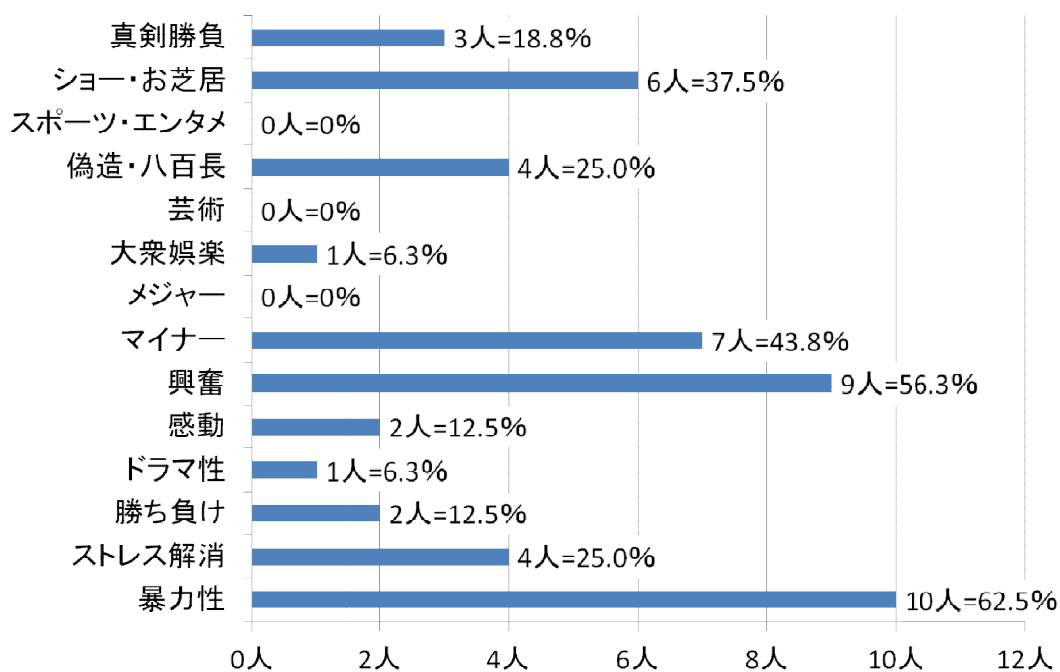
ロラン・バルトはプロレスを「見かけはすべての文学からもっとも遠い事実」と評したが、“まったく興味ない”人たちにとっても“積極的に嫌い”な人たちにとっても、プロレスとは「芸術」からは遠くかけ離れたなにかなのだろう。それにしても、175 人中、0 人という数字はすさまじい。

[表組-10]

“まったく興味ない人たち”のプロレス観(サンプル数175人)



“積極的に嫌いな人たち”のプロレス観(サンプル数16人)



「メジャー」か「マイナー」かという論点では、“まったく興味ない”人たちは「メジャー」に10人/175人(5.7%)、「マイナー」に25人/175人(14.3%)、“積極的に嫌い”な人たちは「メジャー」に0人/16人(0%)、「マイナー」に7人/16人(43.8%)という回答数をそれぞれ示した。“まったく興味ない”人たちも“積極的に嫌い”な人たちもプロレスをメジャーなジャンルとは考えていないようで、“積極的に嫌い”な人たちのうちの半数近くは「マイナーである」に○をつけた。

「興奮」「感動」というふたつのキーワードにもプロレスファンではない人たちの——もしそういうものがあるとしたら——プロレス観が顕著に表れた。ここでは“いいえ”“どちらともいえない”“まったく興味ない”“積極的に嫌い”の4つのグループの数字を比較する。「興奮」については“いいえ”の人たちが217人/264人(82.2%)、“どちらともいえない”人たちが79人/92人(85.9%)、“まったく興味ない”人たちが123人/175人(70.3%)といずれもかなり高い回答数だったのに対し、“積極的に嫌い”な人たちだけが9人/16人(56.3%)とやや数値が低かった。

「感動」についても“いいえ”の人たちが63人/264人(23.9%)、“どちらともいえない”人たちが26人/92人(28.3%)、“まったく興味ない”人たちが38人/175人(21.7%)といずれも20%台の数値であったのに対し、“積極的に嫌い”な人たちは2人/16人(12.5%)という数値だった。

“いいえ”“どちらともいえない”“まったく興味ない”の3つのグループの大部分はプロレスファンが「興奮」を求めてプロレスを観ていると感じているようだが、“積極的に嫌い”な人たちは、プロレスがプロレスを観る人たちに「興奮」を提供しているかどうかについて半信半疑(56.3%)で、「感動」については疑った(12.5%)。“積極的に嫌い”な人たちは、プロレスがプロレスファンに「興奮」や「感動」を与えているかもしれない可能性についておおむね否定的なのだろう。

プロレスを“積極的に嫌い”な人たちのプロレス観がいちばんよく表れたキーワードは「暴力性」だった。プロレスファンがプロレスに求めているもののなかで「激しい身体運動＝暴力性」についてはどうかという問いに対し、“まったく興味ない”人たちは28人/175(16%)という数値を示したが、“積極的に嫌い”な人たちはその4倍近い10人/16人(62.5%)という高い数値を示した。この質問では“いいえ”の人たちは52人/264人(19.7%)、“どちらともいえない”人たちは20人/92人(21.7%)といずれもそれほど高いとはいえない回答数だったが、“積極的に嫌い”な人たちだけが明らかに「暴力性」というキーワードに大きな反応を示した。プロレスが“積極的に嫌い”な人たちはやはりプロレスを暴力的なものにとらえ、それを観ている人＝プロレスファンもおしなべて暴力性を好む人たちというふうにとらえているのだろう。

第4節：“プロレスを観る人たち”と“プロレスを観ない人たち”

この世には——世界には、日本には——“プロレスを観る人たち”と“プロレスを観ない人たち”がいる。本研究では、(A)プロレスファンを対象としたアンケート調査と(B)プロレスファンではない人たちを対象としたアンケート調査のふたつの調査を同時におこなった。プロレスとはなにか、プロレスとはどのようなものであるかというまったく同じ質問を“プロレスを観る人たち”と“プロレスを観ない人たち”のどちらにもぶつけてみた([表組-11]、[表組-12] 参照)。

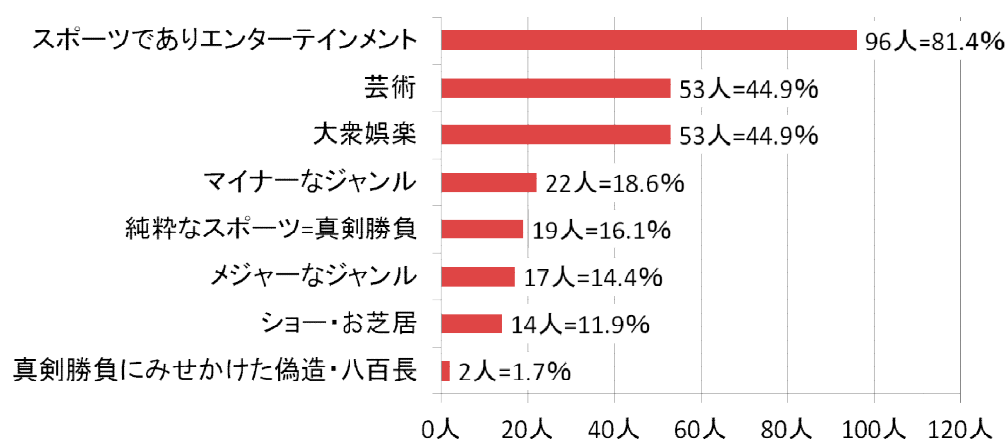
プロレスファンを対象としたアンケート調査の質問【7】と【9】、プロレスファンではない人たちを対象としたアンケート調査の質問【10】と【11】は、同一の問いかけだった。アンケートの回答者は、それぞれの問いに対し、それぞれに用意された回答群から複数回答可というスタイルで自由にキーワードを選択した。

プロレスファンが考えるところの“プロレスとはなにか”と、プロレスファンではない人たちが考えるところの“プロレスとはなにか”を回答数が多かった順に並べていったら、質問【7】も質問【10】も「スポーツであると同時にエンターテインメントである」という回答が1位になった。ここには“プロレスを観る人たち”と“プロレスを観ない人たち”の社会的なコンセンサスのようなものをみてとることができる。

[表組-11]

質問【7】 ☆プロレスファンを対象としたアンケート調査

あなたにとってプロレスとはなにか？(複数回答可)

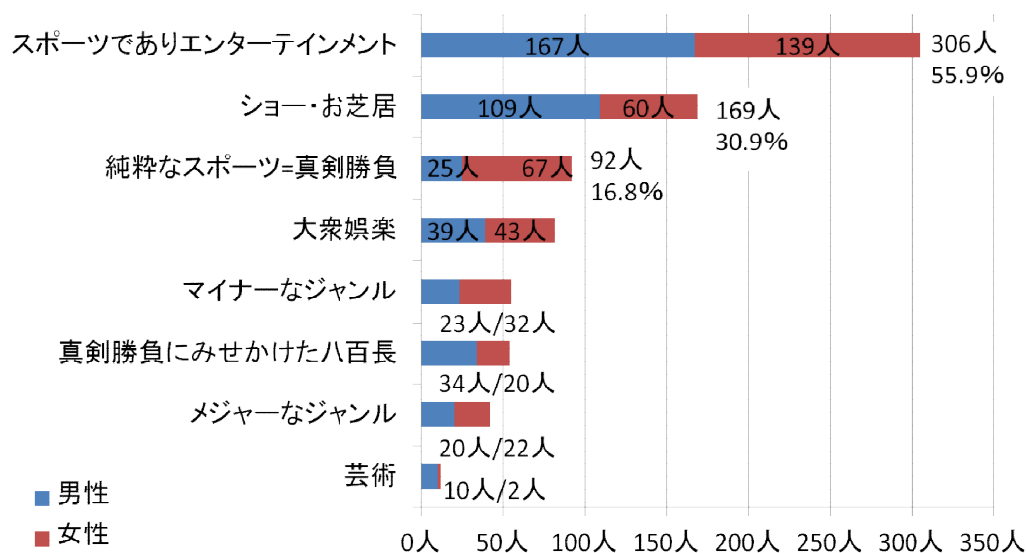


☆サンプル数118人

[表組-12]

質問【10】 ☆プロレスファンではない人たちを対象としたアンケート調査

プロレスはどのようなものだと思いますか？(複数回答可)

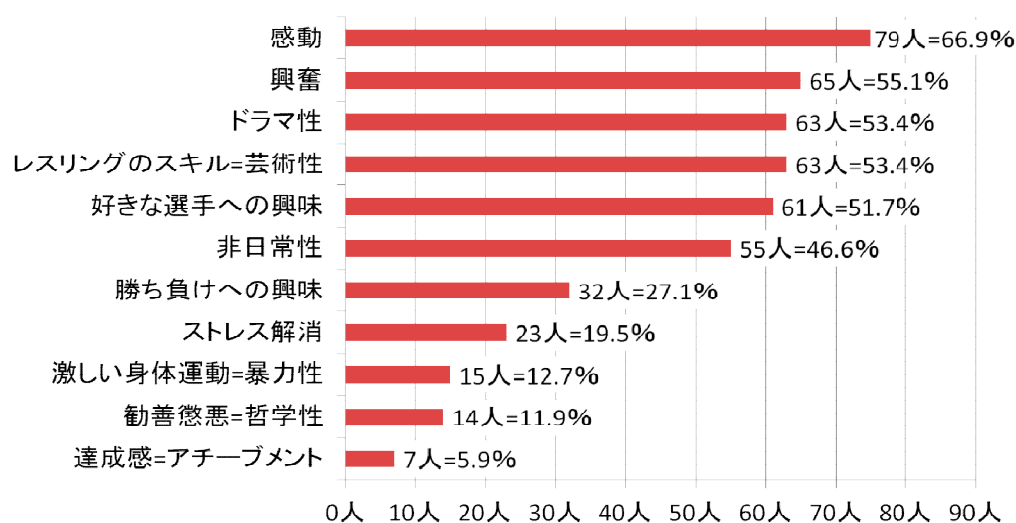


☆全体サンプル数547人(男性282人、女性265人)

[表組-12]

質問【9】 ☆プロレスファンを対象としたアンケート調査

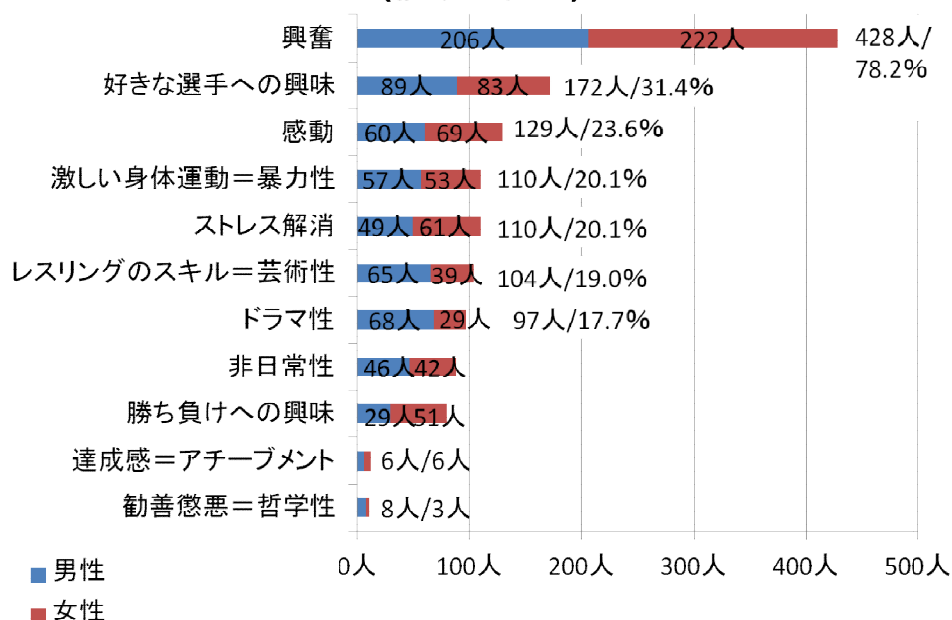
プロレスを観る理由=プロレスになにを求めているか
(複数回答可)



☆サンプル数118人

質問【11】 ☆プロレスファンではない人たちを対象とした調査

プロレスファンはプロレスに何を求めていると思いますか？
プロレスファンのイメージ(複数回答可)



全体サンプル数のちがいはあるが、8つの回答群のうちのひとつである「純粋なスポーツ＝真剣勝負である」という項目には、プロレスファンの16.1%(5位)、プロレスファンではない人たちの16.8%(3位)が○をつけた。どちらもなぜか16%台の数値を示しているのはひじょうに興味ぶかい事実といっていい。「真剣勝負にみせかけた偽造のスポーツ＝八百長である」に対する回答率は、プロレスファン(1.7%＝8位)もプロレスファンではない人たち(9.9%＝6位)も、ともにひとケタの数字だった。

ひとつだけ大きな差異が生じたキーワードは「芸術」だった。プロレスファンは118人のサンプルのうち53人(44.9%＝2位)がプロレスは芸術であると答えたが、同じキーワードに対するプロレスファンではない人たちの回答数は547人中、12人(2.2%＝8位)ときわめて低かった。この「芸術」という概念はちょっとやっかいだ。クリフォード・ギアーツは、バリの闘鶏について記した「ディーブ・プレイ——バリの闘鶏に関する覚え書き」という論文のなかで芸術についてこんなことを論じている。

すべての芸術様式——結局これが私たちの扱っていることだ——と同じように、闘鶏は、通常の日々の経験を行動と目的の形で表現することによってわかりやすくなる。この行動と目的は、その実際の結果を除去され、そのもつ意味が強調され、より正確に知覚されて、

まったく見かけだけのレベルに還元されている（あるいは、見かけだけのレベルに高められているといえるかもしれない）。

闘鶏は別の気質と習慣をもつ他の民族にとって『リア王』や『罪と罰』が果たす役割を果たしているのである。つまり闘鶏は、これらの作品の主題と同じもの——死、男らしさ、激怒、誇り、喪失、慈善、運——を取り上げ、それらを閉じた構造に配置し、さらに主題のもつ本質的性格に関する特定の見解を明白に示しているのだ。闘鶏はこれらの主題の上に構築物を築き上げ、歴史的にこの構築物を評価できるような人びとにとって、理念的な意味で意味ある——目に見え、触れることができ、理解できる——「現実の」ものになっているのだ。イメージ、虚構、モデル、隠喩として、闘鶏は一つの表現方法なのである。その機能は社会的情熱を和らげることでなく、高めることでなく、羽根と血と群集と金とを媒介にして、社会的情熱を示すことにその機能がある。

演劇形式としては、闘鶏は、それが必ずしも存在する必要があることを認識して初めて明らかになる一つの特色を示している。その特色とは根本的に原子論的構造である。試合の一つ一つは一つの世界、形式の分子的破壊である。試合の組み合わせがある。試合があり、結果が出る（勝利あるいは敗北がある）。一つの試合が終われば群集の注意は完全に次の試合に移り、振り返ることもない。どんな表現様式も、表現様式自体が作り出した現在にしか存在しないものである。闘鶏のいわんとすることは、何であれすべて一瞬の活動の中にある。それは注意深く作られた、社会生活の一つの標本なのである。闘鶏の機能は、もしそう呼びたいのなら、解釈である。闘鶏はバリの経験をバリ風に読みこんだものであり、彼ら自身による彼ら自身の物語なのである(ギアーツ、1987)。

ニワトリとニワトリの決闘であるバリの闘鶏とプロレスとを単純に比較することはできないが、あえて芸術様式といういいまわしを借りるとするならば。“プロレスを観る人たち”にとってのプロレスもまた別の気質と習慣を持つ他の民族にとって「リア王」や「罪と罰」が果たす役割を果たしているのではないだろうか。プロレスはこれらの作品の主題と同じもの——怒り、誇り、喪失、運など——を取り上げ、イメージ、虚構、モデル、隠喩を表現方法として、肉体や血や汗や群集や経済活動を媒介にして、社会的情熱を示すことにその機能があると考えすることはできないだろうか。だとしたら、プロレスが“プロレスを観る人たち”に指し示すものとは、社会生活のひとつの標本なのではないだろうか。

闘鶏の述べていることは感情の語彙の中で述べられており、それは危険を冒すリスク、敗北の絶望感、勝利の快感である。しかも、闘鶏がいつていることは、危険は興奮であり、敗北が憂鬱で、勝利が喜びだという陳腐な言葉の反復だけでなく、このように示された感情によって社会は組み立てられ、個々人は結びつけられているということである。闘鶏に行き、これに参加することは、バリ人にとって一種の感情教育なのである。そこでバリ人は学ぶことは、文化の中心的特質（エトス）と個人的感性が、社会的テキストに綴られた

とき、一体どのようなものであるかということである。

毎日の生活から「単なるゲーム」として外され、「ゲーム以上のもの」として再び生活に結合された闘鶏は、日常生活を組み合わせた経験の提示に焦点を当てる。それ故、闘鶏は典型的あるいは普遍的事象というよりも、範例的人間事象と呼べるものを作りだす。もしも、人生が芸術であり、『マクベス』や『デイヴィッド・カップフィールド』のようにさまざまな感じ方によって人生が自由に形づくられるとするならば、一体どんなことがこの世に起こるだろうかということを示すような事象を闘鶏が作りだすのである。このように理由によって、芸術形態はその表現しようとする主題そのものを生み出しつづけなければならない。

芸術が芸術としてその役割を社会生活の中で果たすのは、芸術のもっている物質的效果によるよりも、むしろ、みずから光を投げかけて——感性を創造し、維持するために実存し——経験を色づけすることによってである。それ故、バリ人は、闘鶏において自分の気質と社会の気質を形成する。より正確に言えば、それらの気質のある一面を形成し、そして発見するのである（ギアーツ、1987）。

プロレスが芸術であるという考え方は、それほど飛躍した発想ではない。プロレスの試合会場に足を運び、これに参加することは、“プロレスを観る人たち”にとっては一種の感情教育といえるだろう。ギアーツがバリの闘鶏について「それが必ずしも存在する必要がないことを認識して初めて明らかになる——」と指摘したように、プロレスは必ずしもこの世に存在する必要のないものなのかもしれないけれど、だからこそ、それは解釈であり、“プロレスを観る人たち”自身による“プロレスを観る人たち”自身の物語なのである。プロレスは日常生活や社会生活のなかの典型的あるいは普遍的事象よりも、どちらかといえば範例的人間事象と呼べるものを創りだす。芸術形態としてのプロレスは、その表現しようとする主題そのものを生み出しつづけるがゆえに、“プロレスを観る人たち”にとっては芸術でありつづける。“プロレスを観る人たち”は、プロレスを観ることによって感性を創造し、自分の気質を形成し、社会の気質の一面を発見し、学びとっているのではないだろうか。

第3章：プロレスとメディアとオーディエンス

第1節：力道山とメディア

プロレスは、日本においてはテレビや新聞といった巨大メディアと“タッグを組む”ことで大きく発展したジャンルである。日本でテレビの放送がスタートしたのはNHKが開局した1953年(昭和28年)2月。民放テレビ局の日本テレビは同年8月に開局した。力道山のプロレスが初めてテレビで放送されたのは翌1954年(昭和29年)2月19日で、東京・蔵前国技館で開催された力道山&木村政彦対ベン・シャープ&マイク・シャープの“世界選手権争奪大試合”61分3本勝負がNHKと日本テレビの2局で生中継された。この日がいわゆる“街頭テレビ”のはじまりであり、日本のプロレス史のはじまりだった。この国のプロレスはその出発点から巨大メディアがプロデュースするメガ・イベントだったのだ。だから、メディアが戦後史を語るとき、必ずといっていいほど登場するのが力道山のプロレスと街頭テレビのまえに群がる無数の群衆の映像なのである。

力道山がプロレスラーとして活動したのは、1951年(昭和26年)10月28日、旧両国国技館＝メモリアル・ホールで師匠のボビー・ブランズと10分1本勝負のエキシビション・マッチで対戦し、時間切れ引き分け)から1963年12月の急死までの12年間だが、戦後の日本文化のひとつの象徴として語られる“力道山プロレス”は、街頭テレビを出発点として力道山がメディアになかを動きまわっていた1954年からの10年たらずの期間だ。

戦後の日本の復興と再建が“力道山プロレス”という文脈とからめて論じられるときのコンテンツはいつもだいたいこんな感じだ。(a)テレビに映る力道山の雄姿が、敗戦によって自信を失っていた日本国民の士気を高め、日本の社会に勇気と希望を与えた。(b)力道山の空手チョップが戦勝国アメリカに対するコンプレックスを解消した。(c)力道山と力道山のプロレスによって、一般家庭にテレビが普及した。社会学の関心となりうるプロレスは、ひじょうに長いあいだ、戦後の日本人の集合的記憶とメディア体験としての“力道山プロレス”だけであるというふうに考えられてきた。

小林正幸はこういったひとまとまりの言説を“力道山常識論”と呼び、「力道山体験がきわめて言語的に構成された現象であることを改めて問わなければならないのではないだろうか。“力道山常識論”が力道山体験やその記憶において特権的な地位を占めてきたという経緯は、言語的な環境において現象化した言説であったのである。と同時に、その言説を媒介した諸メディアの“メディア性”との絡まり合いにおける現象なのであった。ゆえに、力道山体験の解釈である“力道山常識論”は、人々の体験を透明な媒介性によって媒介された意味世界を構成しているのではなく、じつは言語なる論理的な操作によって、“事後的”に構成された意味世界である可能性もあると考えておく必要がある」と指摘する(小林、2011)。

明治以来いわれてきた「西洋に追いつき、追い越せ」という言葉は、西洋との競争心を

表している。戦争によってこの競争心はいっそう高まったのである。「大東亜共栄圏」の大きな目標は、アジアから西洋人を追い出すことであった。「A B C D 敵」はアメリカ、イギリス、中国、オランダであったが、中国以外は西洋の国々である。

そして戦後の日本人の社会的、精神的安定感は敗戦によって脅かされたのである。敗戦直後は仕事もなく、生計を立てるのが困難である、多くの人々は目標達成ができなかった。それに「進駐軍」が残虐な行為をするというように教育されていた。

プロレスは、敗戦がもたらしたストレスに基づいて、それを象徴的に解消していたであろう。しかしそれと同時に、プロレスは、「西洋に追いつき、追い越せ」という、「攘夷論」的な、戦前から存続していたイデオロギーを再生産してもいたのである。「日本人」という集団の生活の苦難の原因とされていた「進駐軍」を象徴する外人レスラー（原文のまま）を「ぶっとばす」ことによって、「日本人」という集団を代表する力道山は「民族の英雄」になった（トンプソン、1991）。

トンプソンの分析は、アメリカ人であるトンプソンが考えるところの戦後の日本に関する歴史認識であると同時に、小林が指摘する事後的に構成された“力道山常識論”の一例ということになるだろう。もちろん、トンプソン自身は“力道山常識論”なるものを意識してはいないだろうが、かといって昭和 30 年代の日本で力道山のプロレスをリアルタイムで目撃したわけではない。力道山のプロレスの基本は“善玉”の日本人レスラーと“悪役”の外国人レスラーの闘いというレイアウトになっていたが、トンプソンは「しかしその基底には、悪玉対善玉のフレーム壊しによる否定的経験の図式がある」と『プロレスのフレーム分析』の概念を強調し、さらに「最近の日本のプロレスでは、力道山の時代と比べて日米対抗の意識は少し薄くなっているにしても、プロレスの根本である否定的経験の提供は変わらない」と現代のプロレスについても言及している。

現代の日本のプロレスには“日米対抗”という図式はほとんど存在しない。もちろん、リングの上には日本人レスラーがいて、アメリカ人やカナダ人、メキシコ人のレスラーたちがいて、ヨーロッパからやって来るレスラーたちもいるし、正体不明の(ということになっている)マスクマンたちもいる。善玉対悪玉、プロレス用語でいえばベビーフェイス対ヒールの図式はかろうじて残されてはいるものの、日本人がベビーフェイスで外国人がヒールという“力道山プロレス”の基本レイアウトはすっかり色あせ、日本人レスラーのなかにベビーフェイスとヒールがいたり、外国人レスラーのなかにベビーフェイスとヒールがいたりする。ベビーフェイスとヒールの色分けにしても、それは前時代的な善玉と悪玉の設定ではなくて、ベビーフェイスともヒールともカテゴライズできない“個”のポジションとして、ひとりひとりの登場人物がそれぞれに異なるキャラクターを演じながら、ときと場合によってベビーフェイス的な立場やヒール的な立場を使い分けたりする。リングの上で闘っているふたりのレスラーのうち、どちらがベビーフェイスでどちらがヒールかをそこにいるオーディエンスが決定することもある。プロレスを観ている現代のオーディエ

ンスは重層的で、プロレスがオーディエンスに提供しているコンテンツもまた重層的なのだ。

力道山&木村政彦対シャープ兄弟によるプロレスのお披露目の次に日本じゅうを熱狂させたメディア体験としてのプロレスは、力道山対木村の“昭和巖流島の決闘”であったことはいまでもない。力道山と木村の試合を形容するときによく用いられる“昭和巖流島の決闘”というキャッチフレーズはもちろん宮本武蔵と佐々木小次郎の巖流島の決闘になぞらえたものだが、じつは“力道山常識論”と同様、このフレーズもまた事後的にメディアによって構成されたものである。昭和 29 年当時のメディアによるこの試合のうたい文句は一様に“柔道の木村か、相撲の力動か”であった。プロレス日本選手権試合として開催されたこの試合は、プロレスラーとプロレスラーによるプロレスのタイトルマッチであったにもかかわらず、一般的な認識は“柔道の鬼”木村と大相撲の元関脇・力道山の決闘、あるいは“柔道の木村”対プロレスラーの力道山の対決で、いずれも木村に対しては“柔道の”という但し書きがついていた。

この試合はメディア論としてひじょうに重要な意味を持っている。力道山と木村の両者は朝日新聞、毎日新聞という大メディアをプロレス興行の宣伝のために利用し、大メディアもそれにのっかった。力道山への挑戦にさいし木村が用いた（とされる）レトリックは「力道山のプロレスはゼスチャーの多いショー。ショーではない真剣勝負ならば私は負けない」というものであったが、小林は、木村のこの発言とそこから展開された力道山と木村の“因縁ドラマ”についてこのように分析を加えている。

ここで着目したいのは、プロレスの根幹に関わり、興行に大きな影響を与える八百長議論までも、興味を引くための強力な味付けになっていることである。「真剣勝負か八百長か」という問題に対して、日本に“輸入”された当初から、プロレスというジャンルは自己言及的に組み込んでいくのである。と同時に、プロレスにとって真剣勝負は「超越性」として対峙する地位を宿している（小林、2011）。

木村が力道山に対する挑戦を正式に表明したのは昭和 29 年 11 月 25 日で、朝日新聞の朝刊がこれを報じたのが 11 月 26 日。力道山はその日のうちに木村の挑戦を受諾し、翌 27 日、松竹大船撮影所の貴賓室で日本プロレスリング協会の常務理事・永田貞雄(力道山側)、国際プロレス団の立ノ海松喜(木村側)の立ち会いのもと、選手権試合の調印式がおこなわれた。“柔道の木村”が力道山にいきなり挑戦を申し入れたという設定にしては、あまりにも段取りがスムーズすぎることは明らかであるが、当時のメディアはこのあたりのディテールをあまり追求しなかった。

1954 年（昭和 29 年）12 月 22 日、蔵前国技館で日本選手権試合 61 分 3 本勝負としておこなわれた力道山と木村の最初で最後のシングルマッチは、1 本目が 15 分 49 秒、ドクタ

ーストップ、2本目が木村がそのまま試合放棄という結果により2-0のスコアで力道山の圧勝に終わった。

翌日(12月23日)の朝日新聞のスポーツ欄には「力動、木村をけり倒す」「争われぬ実力の差」なる大見出しが躍り、プロレスのルールについて「足の裏ならけってもよい」というタイトルで解説が加えられ、“良心に恥じぬ試合だ”“傷はクツでふまれたものだ”という小見出しで力道山、木村それぞれのコメントを紹介した。朝日新聞はさらに翌24日、この試合について「それは既にショウでもなく、スポーツでもなく、血にうえた野獣の本能そのものであった」という大西鉄之佑・早稲田大学講師による論説を掲載し「社会的価値を有するものとはなり得ない」と断じた。

第1章・第3節：トンプソンの「プロレスのフレーム分析」ではふれなかった部分の木村自身によるコメントをここで再検証しておく。“昭和巖流島の決闘”から29年後、力道山の死から20年後にスポーツ雑誌『Number』(1983年3月5日号、文藝春秋)に掲載されたインタビュー記事からの抜粋である。

最初はプロ柔道ですね。その年(昭和25年)にハワイに渡ってプロ柔道の興行をやった。その後、プロモーターの依頼で、プロレスの稽古をした。それからハワイで3カ月間、プロレスの興行をやったんです。そのとき驚いたのはその盛況さだな。それとお客さんを魅惑させるところのプロレスのショー的な魅力ですね。それには感心しました。

(力道山と知り合う)きっかけ、ってべつになかったな。まあ、レスラー同士だから、おたいに言葉もかわすわけですよ。最初はべつにたいした嫌悪感も持っていなかった。その後、日本人ももっと積極的に試合をしてみようか、そんなことを話しあったですね。

二人で事前に、いっぺんやってみようか、そして金もうけしようじゃないか、という話を交わしたことがあります。いつごろからやるか、だいたい月日と、段取りを決めての話なんです。これはおたがいに公表しないで、やるときはパッと新聞に出そうじゃないか、という相談ずくでやったことなんですね。

最初は引き分け、次はジャンケンポンで勝った方が勝つ。その次は反対、またその次は引き分けにもっていく、というようなことをずっと継続して、日本国中を回ろうじゃないか、という口約束だったんですね。それでおたがい傷つかんように試合をやっていれば、金もうかるし、プロレスの人気もあがるんじゃないか、ということだったんです。

おたがいの意思を確かめるために(文書を)とり交わしましょうか、というんで、いいよ、お前のいいようにしてくれ、って。で、その文書をとり交わす日、ぼくが書いてもっていったら、あれは持ってこなかった。忘れた、というんだね。大丈夫です、決して違反はしません、って言うから、じゃ、そのとおりにやろう、と相手の誠意を認めたわけです。で、ぼくが書いたものは、むこうが持って行ってしまった。——それからあとに続く試合は、この試合が引き分けに終わってから、ジャンケンポンで決めよう、こういう約束にな

っていたわけです（木村、1983）。

木村はこのインタビューのなかではっきりと“ジャンケンポン”という単語を2回、使っている。どうやら、木村は日本じゅうが注目する力道山との初の一騎打ちとそれにつづくであろう“因縁の再戦”の内容(試合結果)をほんとうにジャンケンポンで決めてもよいと考えていたようだ。このあたりの木村の認識は、プロレスラーのそれというよりは、お金がもうかるビジネスとして、柔道の経験が活かせる仕事として、プロレスを選択した——心身ともにプロレスラーに転向した者ではなく——元柔道家としての感覚なのだろう。木村は、プロレスを柔道よりも下位に位置するサムシングととらえていたものと解釈することもできる。

木村が「力道山との約束により」作製したという“八百長の確約書”がその後、メディア（新聞記者）の手に渡り、活字や写真となって公になったことはいうまでもない。木村に「(確約書を)忘れてきた」と伝えたという力道山は、はじめからそれを用意するつもりはなかっただろうし、そういったものを作製し、署名をすれば、いずれそれがメディアに知れ渡るということを力道山は察知していたのだろう。このあたりの力道山の嗅覚、というかメディアリテラシーはすさまじいものがある。

『Number』誌にこの記事が掲載される約2カ月前、当時、創刊2年めだった新興のプロレス専門誌『ビッグレスラー』3月号（1983年＝昭和58年1月27日発売号、立風書房）にも「ルールを破った力（リキ）を殺（け）そうと思った でも私には、奴の寿命が分っていたんだ」というタイトルで木村のインタビューが掲載された。試合の当事者である木村による“八百長暴露”はこちらの記事のほうが先だった。以下はその記事の抜粋だ。この『ビッグレスラー』と『Number』のふたつのインタビューで力道山との試合のいきさつを話すことを“解禁”した木村は、その後、熊本のテレビ局のインタビュー取材をはじめ、活字と映像の両メディアを通じてこれと同じような談話をくり返すようになった。

あれは金儲けを企んだプロモーターが、新聞で煽ったことで、私が挑戦状を出したとか、力道山が出したとかいう状況ではなかった。力も私も、プロモーターも、お互いの私欲を考えてやった一戦だと思っている。

都内の某料亭で、私と力が会って、当日の手筈を整えた。方法として、話し合いにより、いずれかが先に勝ち、2本目は負けた方。3本目は、急所を蹴り合いお互いの負けにするか、そうでなければ、場外乱闘に持ち込み、引き分けにするといった予定だった。

私は学生時代から、試合に臨む前には必ず、自分自身に暗示をかけることにしていた。この日、私は、自分自身が負けるというよりも、むしろ力がプロレスを冒涇し、約束を違反するのではないかと思っていたのだ。それが不幸にして当たったことに慄然としていたのだ（木村、1983）。

小林は「日本を二分し、今後のプロレスラーとしての地位を決定しかねない一戦の勝敗を“ジャンケンポン”で決めてよしとするその意識は、プロレスというジャンルが日本で大きなビジネスになること、あるいはプロレスラーとして、格闘家としての社会的評価を決定してしまう局面になることを十分に理解していないことの証左である」としたうえで「木村自身も言及するように、プロレスにおける勝敗はプロモーターにその決定権があるとはいえ、大衆に対して大きな訴求力を持つプロレスというジャンルの特性を考慮すれば、その勝敗は大きな意味を持つ」と論じている。

プロレスにおける“勝ち負け”が大きな意味を持つことの好例としては、力道山以後のプロレスでは、全日本プロレスにおけるジャンボ鶴田対三沢光晴（1990年＝平成2年6月8日、日本武道館）、新日本プロレスとUWFインターナショナルの団体対抗戦としておこなわれた武藤敬司対高田延彦（1995年＝平成7年10月9日、東京ドーム）の2試合があげられる。前者は当時28歳の三沢がはるかに格上だった鶴田に初フォール勝ちを収めた一戦で、この試合を分岐点に三沢は全日本プロレスのエースとしての座を獲得し、敗れた鶴田は第一線から退いた。全日本プロレスはその後、隆盛期を迎えた。後者の武藤と高田の一戦は、大方の予想を覆し、新日本プロレスの武藤が足4の字固めで勝利を収め、団体の看板スターだった高田が敗れたUWFインターナショナルはそれから1年後（1996年12月）、経営不振のため活動を休止し消滅した。いっぽう、新日本プロレスは日本のプロレス界の最大手団体としての地位を不動のものとし、武藤が試合の決まり手として使った足4の字固めは、プロレスでは古くから使われているクラシックな技ではあるが、この技が出れば試合はおしまいという“必殺技”に記号化された。

ここでひじょうに興味ぶかい点は、武藤対高田の初対決から3カ月後（1996年1月4日、東京ドーム）におこなわれた両者による再戦では、こんどは高田が武藤に雪辱し、スコアのうえでは1勝1敗のイーブン（つまり半世紀まえに力道山と木村が計画したように勝ったり負けたりという図式）になったはずだったが、不思議なことにこの2試合めの試合結果については、プロレスファンはほとんど記憶にとどめていない。やはり、プロレスにおける“勝ち負け”は、それがあらかじめ決められているものであっても、とくに初対決というシチュエーションにおいては重要な意味を持つ。“勝ち負け”があらかじめ決められているからその“勝ち負け”はどうでもいいものなのではなくて、むしろ“勝ち負け”があらかじめ決められているからこそ“勝ち負け”は重要なのだ。勝利者となった力道山が時代を代表するヒーローとなり、敗者・木村がそのまま表舞台から消えていったように、勝った者だけがドミナント・ストーリーとなるのである。

第2節：“力道山プロレス”という過去形と現代のプロレス

力道山はトンプソンがいうところの偽造の成立、つまりゴッフマンの“裏づけの陰謀 backup designs”のためにメディアを大いに活用した。ゴッフマンは偽造が成立するための条件をいくつか提示したが、トンプソンは、力道山のプロレスが成立するためにとくに重要な条件として“情報が限定されていること a limitation of information”と“情報が単一の出どころから得られていること the sole available channel”の2点をあげた。ある行為についての情報が限定されているとき、偽装は成立しやすくなるとされ、情報を限定する方法はさまざまではあるが、力道山は“力道山”と“力道山のプロレス”に関する情報をつねにコントロールしつづけた。

トンプソンは、力道山が1952年（昭和27年）2月から1953年（昭和28年）3月まで1年1カ月間のアメリカ武者修行をおこなって帰国したさい、力道山自身が「300試合以上おこない、シングルマッチで負けたのが3試合だけ」という情報をメディアに提供し、当時の朝日新聞（力道山の帰国から約1年後の1954年2月15日）もこれを“正確な情報”として扱ったことを“情報の出どころが単一”である例として指摘している。ただし、力道山のアメリカ遠征中の試合数については“300試合以上”と“260試合以上”というふたつの定説があるが、シングルマッチで負けた相手はレオ・ノメリーニ、タム・ライス、フレッド・アトキンスの3選手だけだったとするナラティブで統一されている。

力道山が保持したインターナショナル王座についても、トンプソンは“情報が限定されていること”と“情報が出どころが単一であること”が偽造を成立させたとしているが、これには異論がある。インターナショナル王座は力道山がロサンゼルスでルー・テーズを下して獲得したチャンピオンシップ（1958年＝昭和33年8月28日）であるが、力道山とテーズの“大きな物語”はその前年、1957年（昭和32年）からはじまっている。

1957年10月、NWA世界ヘビー級王者として初来日したテーズは、10月7日と10月13日の両日、後樂園球場と大阪扇町プールでそれぞれ力道山の挑戦を受け同王座防衛戦をおこなった（2試合とも引き分けてテーズが王座防衛に成功）。じつはこの年の6月17日、テーズはシカゴでエドワード・カーペンティアに敗れNWA世界王座からいったん転落していた。しかし、3本勝負の3本目の判定がテーズの腰の負傷による棄権だったため、NWAは王座移動の無効を主張し、この試合はその後、アメリカ国内でNWAの内部分裂、世界王座の“乱立”という政治問題・市場問題に発展した。

テーズに勝ったカーペンティアは新チャンピオンとして全米ツアーを開始し、キラール・コワルスキーがカーペンティアを倒すと、コワルスキーを世界王者と認定する新団体AAC（アトランティック・アスレティック・コミッション＝1958年）がマサチューセッツ州ボストンに誕生し、カーペンティアがバーン・ガニアに敗れるとネブラスカ州オマハに新団体AWA（アメリカン・レスリング・アソシエーション＝1960年）が発足した。ロサンゼルスの新団体NAWA（1960年＝翌年、WWAに改称）もカーペンティアを初代世界王

者に認定した。結果的に“テーズに勝った男”カーペンティアは、チャンピオンベルトをのれん分けしながらアメリカじゅうを歩いたことになる。アメリカ国内ではすでにケチのついていた世界王座ののれんは力道山によってきっちり輸入され、日本プロレス協会もアメリカ・サイドのそういった状況をメディアにもオーディエンスにもいっさい説明することなく、テーズは世界でもっとも権威のあるチャンピオンベルトの持ち主として力道山と闘ったのだった。また——アメリカのプロレス市場に関するくわしい情報を持っていたのか、持っていなかったのかはさだかではないが——日本のメディアもテーズの“権威”に疑いを持たなかった。アメリカと日本を舞台とした“大きな物語”をもういちど整理するとそういうストーリーになる。

毎日新聞はテーズ来日に関して、連日報道を行い、世界選手権の盛り上げに一役買っている。まず、9月19日付で、10月6日の後楽園球場での選手権開催を大きく報道。10月2日には、伊集院浩（毎日新聞運動部長）によるテーズの紹介記事。3日付で、テーズへのインタビューを組み込んだ記事。4日付で、コミッショナーに自民党副総裁・大野伴睦の就任とテーズ歓迎会の模様。5日はテーズの公開練習。翌6日は勝敗予想記事。選手権予定の6日が雨天順延となり、7日付では力道山とテーズの「英気養う」様子を伝えている。このように連日の報道がなされている。なお、朝日新聞がプロレスをまともに取り上げたのが、このテーズ戦のときが最後である（岡村、2008）。

“ルー・テーズ”と“プロレス史”はほとんど同義語である。テーズの歩んだ道が20世紀のプロレス史であり、20世紀のプロレス史はテーズが歩んだ道とびったりと重なり合っている。大恐慌の1930年代から第二次世界大戦後の1950年代、モノクロの60年代からハイテクの90年代まで7つのデケードを生きた“鉄人”だった。日本では昭和から平成まで、力道山からジャイアント馬場、アントニオ猪木、UWF世代まで数多くのレスラーたちに大きな影響を与えた（斎藤、2005）。

トンプソンは、1958年8月29日の毎日新聞に掲載された「日本プロレス協会への情報によると渡米中の全日本プロレス・チャンピオン力道山は27日夜ロサンゼルスオリンピック会館で世界チャンピオン、ルー・テーズに挑戦、3本勝負の結果、テーズを倒し日本人として初めて世界チャンピオンについた」という記事と“28日発UPI”の「渡米中の日本のプロ・レスラー力道山は27日、世界ヘビー級選手権保持者と称しているルー・テーズと戦い勝利を収めた。同試合はロサンゼルスオリンピック競技場で行なわれたが、ノンタイトルマッチでメイン・イベントでもなかった」とする外電記事の矛盾を指摘。8月31日の毎日新聞夕刊には力道山の写真入りで「私は世界選手権者」という見出しをつけた記事が載っているが、その記事には“インターナショナル”などという表現は見当たらず、インターナショナル選手権という表現が毎日新聞の紙面に初めて登場するのはそれから1

カ月後の10月1日であったことも指摘し、力道山が勝ちとったはずの「世界選手権」がどういう過程をへて「インターナショナル選手権」になったかについて新聞はなにも書かれていない点に——プロレスのことならなんでも知りたがるプロレスファンではなくて、もちろん、社会学者だからこそ——疑問を投げかけている。

トンプソンにとっては、ロサンゼルスでの力道山とテーズのタイトルマッチも、「力道山、世界選手権獲得」のニュースも、インターナショナル王座の誕生もすべて——偽造と偽造の隠ぺい——“裏づけの陰謀”ということになるだろう。

たしかに、1958年8月28日の時点でテーズは世界チャンピオン（NWA世界ヘビー級王者は1957年11月14日、カナダ・トロントでテーズを破り同王座を獲得したディック・ハットン）ではなかったし、このニュースを日本に最初に伝えたのは「日本プロレス協会への情報」だけであったかもしれない。それでも、力道山がロサンゼルス・オリンピック・オーデトリウムの観客のまえでテーズに勝ったことは事実であるし、“テーズに勝った男”エドワード・カーペンティアがアメリカ各地でチャンピオンベルトをのれん分けして歩いたように、インターナショナル王座がテーズから日本にのれん分けされた新しいチャンピオンシップであったととらえれば“偽造の成立”とばかりはいえない。

力道山によって日本にもたらされたインターナショナル王座は、あれから55年が経過した現在でも——プロレスというジャンルがとぎれることなく時代とともに呼吸しつづけてきた事実を担保に——日本のリングでその歴史を刻みつづけている。

第3章でくわしく分析したように、現代の日本のプロレスのオーディエンスは重層的で、プロレスはスポーツであると同時にエンターテインメントであるにとらえる観客がいて、プロレスは純粋なスポーツであるにとらえる観客、プロレスはショーでありお芝居であるにとらえる観客がいる。プロレスを芸術にとらえる観客もいるし、プロレスを大衆娯楽にとらえる観客もいる。そして、プロレスの構造や成り立ちを理解したうえで、さらにそれを多義的な広義な真剣勝負にとらえ——そうとは気づかずに——プロレスを社会的、あるいは哲学的に楽しんでいる観客がいる。

プロレスにはそういう重層的なオーディエンスが同時に存在していて、スポーツでありエンターテインメントであり、お芝居でもあり芸術でもあり大衆娯楽でもあり真剣勝負でもあるという重層的なコンテンツによって重層的なオーディエンスをいちどに満足させ、ノルベルト・エリアスがスポーツや演劇や多様な余暇活動について論じたように“想像上の興奮”や“情緒的な恐怖や快楽”や“模倣的緊張”によってそれを観るオーディエンスの感情そのものを浄化し、おそらく解放するのである。

終章：まとめにかえて

本研究はノルベルト・エリアスの『スポーツと文明化——興奮の探究——』を最初の手がかりに、リー・トンプソンの『プロレスのフレーム分析』を先行研究として取り上げ、プロレスの社会学的考察を試みたものである。当初、トンプソンの研究とほぼ同時期にアメリカで発表されたマイケル・R・ボールの『プロレス社会学—アメリカの大衆文化と儀礼ドラマ PROFESSIONAL WRESTLING AS RITUAL DRAMA IN AMERICAN POP CULTURE』（1990＝翻訳版は1993年発行）も先行研究として扱う予定だった。トンプソンはその研究をおもに力道山の時代のプロレスに絞り、ボールの研究は1980年代のアメリカのプロレスを社会学的に取り上げたものだ。

トンプソンは「あるマルクス主義的な立場からすると、スポーツは労働者を搾取するためのもので、資本主義の労働倫理を身につけさせるための道具である。スポーツそのものを否定しかねない見方である」と論じたが、ボールの研究はどちらかといえばそのマルクス主義的なアプローチに近かった。

ボールはプロレスを「儀礼 *ritual*」活動ととらえた。「儀礼は古来、その活動を通じて支配階級から一般大衆にメッセージを伝達し、特定の社会価値観を浸透させることを第一の目的とする。プロモーターや企業スポンサーが支配し、興行に巨大資本が投じられるアメリカのプロレスは、社会のエリート層によって創出される儀礼そのものである。そこでは社会学でいうところの4つの中核記号——官僚制度 *bureaucracy*、時間の商品化 *commodification of time*、性差別 *sexism*、資本主義 *capitalism*——が見え隠れし、大衆の気づかぬうちにエリート層による社会支配がすすめられている」というのがボールの主張である。

アメリカのプロレスは他の大衆文化と同様、観衆に意識的・無意識に影響をおよぼす儀礼ドラマ *ritual drama* であり、儀礼ドラマとしてのプロレスは(1)手段としての象徴 *instrumental symbols*、(2)合成された象徴 *compositive symbols*、(3)ステレオタイプ *stereotype* を駆使して文化的な神話と差別の行使を意図したメッセージを送る役割を果たしている。

現代儀礼の副産物 *by-product* は疎外であり、儀礼への没頭とは、参加者がそれに対してどれくらいのお金を使うことができるかどうかで指し示される。伝統的なステレオタイプは、ステレオタイプ化された集団の品位・品格を落としめつつ、企業（資本家）の利益に貢献する役割を強固にするものである。儀礼は、ステレオタイプ化された集団への差別行為を正当化することで“弾圧 *repression*”を生み、さらにそのステレオタイプ化された集団の劣性が“予言の自己実現 *self-fulfilling prophecy*”を通して現実化することが“抑圧 *oppression*”を生みだす。

現代社会では、大衆文化研究はあらゆる社会経済分野において重要な役割を持つが、と

くに下層階級、労働者階級にとっては必要不可欠で、なぜなら、現代の資本主義社会では上流階級や中流上層階級による大衆文化活動の経済的コントロールが一般的であり、社会支配の可能性は深刻である。

これまでプロレスはテクノロジーと官僚制度の変容に合わせ、いくつかの過渡期を経て発展してきた。儀礼ドラマとステレオタイプの性格は時代とともに移り変わり、伝統的な役柄自体も変遷するなかで、今日のステレオタイプは現代的な社会問題を代表するものになっている。精神的な問題を抱える社会の不適合者、薬物依存者、反社会的な人物らが“らく印を押された **stigmatized**” 悪役を演じ、彼らが勝利をめざす試みは社会の脅威となる。いっぽう、ヒーローは、昔からそうであったように、伝統的で保守的で“五体満足 **able-bodied**” な愛国心の強い白人である(ボール、1990)。

『プロレスの社会学』は、ひと言でいえば不思議な本だった。ボールはプロレスを「典型的な下層階級、労働者階級の娯楽」と位置づけたが、そもそもどうしてそうなのかについてはこの本のなかでいちどもふれていない。ボールは 1987 年 10 月から 1988 年 10 月までの 12 カ月間にプロレスの興行 (WWF=現在はWWE) 7 イベント=合計 56 試合を観戦し、同時にボールが在住するネブラスカ州リンカーンのケーブルTVで視聴可能なプロレス 4 団体 (WWF、AWA、CWA、GLOW) のテレビ番組 (54・5 時間分) をビデオ録画し、その内容を分析したのだという。いいかえれば、ボールがじっさいに接した“プロレス行為”は、ハウスショーと呼ばれるWWEの地方公演7大会と 54・5 時間分のテレビ番組の映像だけだったということだ。

ボールはボール自身が目撃したプロレスのなかに“冷戦構造末期”のアメリカを見いだそうとしたようだ。しかし、現在のアメリカのプロレスには、ボールが儀礼ドラマの重要な登場人物として論じた“ナチスの亡霊”を称するドイツ系の悪役や“反米”ロシア人はもうひとりもないし、ヒーロー像は伝統的で保守的で愛国心の強い白人の健常者だけではない。21 世紀のアメリカのプロレスはそれよりももっと重層的な——資本家による特定の価値観の押しつけだけではない——コンテンツをオーディエンスに提供し、それはまた重層的なオーディエンスによって支えられているのではないだろうか。

『プロレス社会学』はアメリカの大衆文化と儀礼ドラマの研究としてのプロレスの内容分析としては一定の成果をあげたと考えられるが、おそらくプロレスファンではないボールが先入観や固定観念にとらわれることのない、いわば生まれて初めてプロレスを目の当たりにした少年のようなまなざしをリングに向けたような印象は受けない。『プロレス社会学』とタイトルがつけられた社会学の研究書で、日本語に翻訳されているものがこの 1 冊だけという事実は驚きであると同時に、たいへん残念でもある。原書の本文中のデータ (人物名、歴史的なできごとの日時や場所、レスラーの名前やそのキャラクター設定など) には誤りがひじょうに多く、翻訳に関しても英語の誤訳がほぼ全ページにわたってみられたため (翻訳の段落ごとの抜け落ちも数カ所あった)、この本をそのまま先行研究として取り上げるこ

とを断念した。また、本研究のいちばん最後に別紙で正誤表をつくった。

筆者は、トンプソンの『プロレスのフレーム分析』に闘いを挑むつもりでトンプソン研究室の門をたたいた。カッコよくいってしまえば“虎穴に入らずんば虎子を得ず”の心境ということになるのだろう。トンプソン自身がそれを望もうと、望むまいと、『プロレスのフレーム分析』を世に問うたトンプソンは「プロレス社会学」の父である。日本のマスメディアを研究しているうちに力道山と力道山のプロレスにたどり着いてしまったというトンプソンの研究は、プロレスとメディア、プロレスと観客、プロレスとメディアと観客の関係を通じて戦後の日本——アメリカからもらった民主主義と自由と平等（と不平等）と資本主義の現実——をあぶり出したが、「プロレス社会学」における今後の研究課題は、日本国内のプロレスについては“平成のプロレス”、アメリカのプロレスについてはグローバル化以降のプロレスの形であろうと思われる。

「プロレス社会学」が社会学のなかの新しいひとつのジャンルに発展するとき、「プロレス社会学」からカギカッコが消去される。これからはいまよりももっとたくさんの社会学者と社会学者の卵たち **students of Sociology** がプロレス社会学を研究することになるだろう。いつの時代の、どの国の、どんなプロレスを研究するとしても、プロレス社会学の研究者はトンプソンの『プロレスのフレーム分析』の周りをずっとぐるぐるとまわりつづけることになる。将来のプロレス社会学者は『フレーム分析』派とアンチ『フレーム分析』派との2派に分かれ、そこをスタート地点にそれぞれの研究をすすめていくことになるであろう。

【おもな参考文献】

- Anderson, Benedict., 1983, 1991, 2006, *Imagined Communities*, Revised Edition, Verso. (白石隆・白石さや訳, 2007, 『定本 想像の共同体』, 書籍工房早山)
- Ball, Michael R., 1990, *Professional Wrestling As Ritual Drama In American Popluar Culture*, The Edwin Mellen Press. (江夏健一監訳・山田奈緒子訳, 1993, 『プロレス社会学』, 同文館.)
- Elias, Norbert., and Dunning, Eric., 1986, *Quest For Excitement, Sport and Leisure in the Civilizing Process*, Basil Blackwell Ltd. (大平章訳, 1995, 『スポーツの文明化——興奮の探究』, 法政大学出版局)
- 1994, 2000, *The Civilizing Process*, Blackwell Publishing. (赤井慧爾・中村元保・吉田正勝訳, 1977, 1997, 『文明化の過程 (上)』, 波田節夫・溝辺敬一・羽田洋・藤平浩之訳, 1978, 1986, 『文明化の過程 (下)』, 法政大学出版局).
- ギアーツ, クリフォード, 1987, 「ディープ・プレーヤーバリの闘鶏に関する覚え書き」, 吉田禎吾・柳川啓一・中牧弘充・板橋作美訳, 『文化の解釈学Ⅱ』, 岩波書店.
- バルト, ロラン., 1967, 1990, 「レススルする世界」, 篠沢秀夫訳, 『神話作用』, 現代思想社, 5-18
- トンプソン, リー., 1986, 「プロレスのフレーム分析」, 1991, 岡村正史著・編, 『日本プロレス学宣言』, 現代書館.
- 1987, “Professional Wrestling in Japan-Media and Message”, *Annals of Human Sciences*, Vol.8, pp7-28.
- 1990, 「スポーツ近代化論から見た相撲」, 亀山佳明編, 『スポーツの社会学』, 世界思想社, 71-91.
- 1994, 「スポーツ社会学」, 編集委員／見田宗介・栗原彬・田中義久, 『縮刷版 社会学事典』, 弘文堂.
- 1999, 「ポストモダンのスポーツ」, 亀山佳明・井上俊編, 『スポーツ文化を学ぶ人のために』, 世界思想社, 246-262.
- 2010, 「伝統スポーツ／近代スポーツ」, 日本社会学会・社会学事典刊行委員会編 『社会学事典 11. スポーツの社会学』, 丸善, 568-569.
- 井崎正敏, 2006, 『倫理としてのメディア 公共性の装置へ』, NTT出版.
- 井上俊, 1977, 『遊びの社会学』, 世界思想社.
- 2000, 『スポーツと芸術の社会学』, 世界思想社.
- 井上譲二, 2010, 『「つくりごと」の世界に生きて プロレス記者という人生』, 宝島社.
- 入不二基義, 1992, 「『ほんとうの本物』の問題としてのプロレス」, 入不二基義・大島保彦・霜栄著 『大学デビューのための哲学』, はるか書房, 109-163.

- 1992,「カルチャー講座『プロレスを哲学する』を終えて」,『プロレスファン』6号, エスエル出版会,54-61.
- 岡村正史,
- 1991,「冬の京都の地的バトルロイヤル」,『日本プロレス学宣言』,現代書館.17-26.
- 1991,「トンプソン論文に関する2、3の考察」,『日本プロレス学宣言』,現代書館. 61-80
- 2002,『力道山と日本人』,青弓社.
- 2008,『力道山―人生は体当たり、ぶつかるだけだ』,ミネルヴァ書房.
- 門茂男,1985,『力道山の真実』,角川書店.
- 菊幸一,2008,『「からだ」の社会学』,菊幸一・池井望編,世界思想社.
- 小島貞二,
- 1957,『日本プロレス風雲録』,ベースボール・マガジン社.
- 1983,『力道山以前の力道山たち』,三一書房.
- 小林正幸,2011,『力道山をめぐる体験 プロレスから見るメディアと社会』,風塵社.
- 鈴木庄一,1983,『鈴木庄一の日本プロレス史・上下巻』,ベースボール・マガジン社.
- 寒川恒夫・編著,『相撲の人類学』,大修館書店.
- 2007,「人間にとってスポーツとは何か」,『スポーツの科学』,財団法人日本学術協力財団,38-50.
- 高橋,ミスター.,2001,『流血の魔術 最強の演技』,講談社.
- 多木浩二,1995,『スポーツを考える―身体・資本・ナショナリズム』,ちくま書房.
- 岡井崇之編,2010,『レスル・カルチャー格闘技からのメディア社会論』,風塵社.
- 西山哲郎,2006,『近代スポーツ文化とはなにか』,世界思想社.
- 橋本純一編,2010,『スポーツ観戦学』,世界思想社.
- 増田俊也,2011,『木村政彦はなぜ力道山を殺さなかったのか』,新潮社.
- 松井良明,2000,『近代スポーツの誕生』,講談社.
- Collins,Randall,1982,Sociological Insight,Oxford University Press,Inc. (井上俊・磯部卓三訳,1992,『脱構築の社会学 社会の読み方入門』,岩波書店.)
- Deegan,Mary Jo.,1989,American Ritual Dramas,Greenwood Press.
- Goffman,Erving.,
- 1963,Stigma:Notes on the Management of Social Identity,Prince-Hall,Inc.,(石黒毅訳,2001,『スティグマの社会学』,せりか書房.)
- 1967,Interaction Ritual:Essays on Face-to-Face Behaviour(広瀬英彦訳,1986,『儀礼としての相互行為』,法政大学出版局.)
- 1974,Frame Analysis,Northeastern University Press.
- Guttman,Allen,1987,From Ritual to Record,Columbia University Press.
- Leverette,Marc.,2003,Professional Wrestling, the Myth, the Mat, and American Popular Culture”, The Edwin Mellon Press.

Sammond, Nicholas.,2005,Steel Chair To The Head,Duke University Press.

Beekman, Scott.,2006,Ringside,Praeger Publishers.

Oppliger, Patrice.,2004,Wrestling and Hypermasculinity,McFarland & Company.

Funk,Terry.,2005,More Than Just Hardcore,Sports Publishing L.L.C.

ロビンソン,ビル.,2004,『人間風車ビル・ロビンソン自伝』,エンターブレイン.

拙著,2008,『みんなのプロレス』,ミシマ社.

拙著,2006,『More アメリカン・プロレスの教科書』,ベースボール・マガジン社.

拙著,2005,『アメリカン・プロレスの教科書』,ベースボール・マガジン社.

拙著,2005,『レジェンド 100 アメリカンプロレス伝説の男たち』,ベースボール・マガジン社.

拙著,1998,『ボーイズはボーイズ とっておきのプロレスコラム』,梅里書房.

拙著,1995,『DECADE プロレスラー100 人の証言集・上下巻』,ベースボール・マガジン社.

拙著,1995,『テイキング・バンプ とっておきのプロレスコラム』,ベースボール・マガジン社.

拙著,1993,『プロレス大事典』,小学館.

拙著,1984,『いとしのプロレス in アメリカ』,ベースボール・マガジン社.