

研究ノート

表象されるプロレスのかたち

——プロレス・リアル [5]——

諸 井 克 英

同志社女子大学・生活科学部・人間生活学科・特任教授

The Representation of the Professional Wrestling Performance Schema:

—— The Reality of “Professional Wrestling” [5] ——

MOROI Katsuhide

Department of Human Life Studies, Faculty of Human Life and Science,
Doshisha Women's College of Liberal Arts, Special appointment professor

本稿の目的

〈力道山 [1924生～1963年没]〉は、第Ⅱ次世界大戦後に米国から日本社会にプロレスを持ち込みプロレスという興行を定着させた。〈力道山〉の成功は、日本プロレス協会（1953年設立～1973年停止）の設立を契機としたプロレスの興行システムの確立だけでなく、敗戦による日本人の劣等感を象徴する大型の白人レスラーを小柄な日本人レスラーが最終的に打ち負かすというプロレスの表象的枠組みをリング上に創出したことにあった。つまり、時代背景を巧みに駆使しながら、当時普及し始めたテレビ・メディアとプロレスを連結したことにより（猪瀬, 2013）、力道山は日本民族のヒーローとして自らを構築したのだ。さらに、出自の問題（朝鮮半島出身者）つまり日本社会における悪しき差別感情を潜在意識に抱きながら、〈力道山〉は最後は非業の死を遂げた（牛島, 1995; Thompson, 2002参照）。

付け加えると、塩見（2010）が明らかにしているように、実はプロレスは明治期には海外から日本に持ち込まれ、その後も柔道や相撲を基盤として断続的にはあるが実施されていた。例えば、日本初のプロレス試合は、1887年に東京・木挽町で開催された。力道山の成功の主要原因の1つとして、蔵前国技館で開催された〈木村政彦 [1917生～1993没]〉との試合での勝利を挙げることができる。戦前から戦後にかけて柔道家として生き抜いた〈木村〉は、柔道界最強であり「木村の前に木村なく、木村の後に木村なし」と謳われたが、1950年代にプロレスに転身し力道山とタッグを組み外国人レスラーを打ち負かした。〈力道山〉の日本民族のヒーロー化に貢献したのだ。しかし、〈力道山〉は、〈木村〉を打ち負かすことにより自らが最強であることを証明した。この試合は、2者が合意した結末の〈力道山〉による裏切りを〈木村〉は主張したが、結局〈力道山〉最強伝説の構築に寄

与した（増田，2011）。

力道山の死後、紆余曲折もありながら〈G. 馬場 [1938年生～1999年没]〉を中心とした全日本プロレス（1972年設立～）と〈A. 猪木 [1943年生～]〉を中心とした新日本プロレス（1972年設立～）の2大勢力時代が出現するが、「真剣勝負」を標榜するUWF（前田ら，2019）の勃興と挫折により一旦はプロレス界全体が混迷した。しかしながら、このプロレスという枠組みは死滅するどころか、今やエンターテインメント産業の一つとして復活し確立している。他方で、アマチュア・レスリングとプロレスの差異が曖昧なまま事態が進行していたり、プロレスに対する否定的態度としてそもそもプロレスは「八百長」という言説が残存することも確かであろう。

筆者は、『週刊プロレス』の表紙にもなった女子プロレスラー〈安川悪斗 [1986生～]〉の「凄惨な姿」（鼻から出血し腫れぼったい顔）の意味を探り（週刊プロレス，2015a; 2015b）、プロレスのかたちの本質に迫った（諸井，2015）。次の作業では、プロレスを担うプロレスラーの身体を分析し、プロレス空間が巨体レスラーによってのみ支配されるわけではなく、小柄なレスラーの戦いも十分に空間創出に寄与することを指摘した（諸井・板垣・古性，2017）。さらに作業を進め、日本のいくつかのプロレス団体が2018年に開催した興行における観客数を分析し、新日本プロレスの一人勝ち状況を明らかにするとともに、中小規模の興行で心理的満足感を高めるための工夫とその意義について論じた（諸井・板垣，2019a）。続いて、新日本プロレスのエースである〈棚橋弘至 [1976年生～]〉とDDT（Dramatic Dream Team; 1997年設立）との間に2015年に起きた遺恨勃発とその決着の企てに焦点をあて、この過程がプロレスのエンターテインメント性からきわめて重要な出来事であることを明らかにした（諸井，2019b）。

以上のようなプロレスへの様々な接近作業を踏まえた上で、本稿では、表象されるプロレスのかたちに関する構造化を試みた。この作業は、

先述したプロレスが「八百長」とであるとする言説に対する反論ではない。そもそも、「八百長」とは、「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」、さらに「②転じて、内々示しあわせておいて、なれあいでも事を運ぶこと」という意味をもつ（新村（編），2018）。「一方が前もって」とか「なれあい」という部分への過度の焦点化がこの言葉に否定的色彩を負わせてしまう。

さらに、「八百長」説は、当該の興行に集った側つまり観客側がリングの上での出来事は「真剣勝負」であるという信奉を抱いていることを前提としている。経済的にいえば「真剣勝負」と引き換えにチケットを「騙されて」購入しているというわけだ。しかしながら、この見方は、プロレスに集う人々の多さを考慮すれば（諸井・板垣，2019a）、プロレスが持つそのもののエンターテインメント的構造からすると陳腐な思い込みであることは自明であろう。もはや、人々は、「真剣勝負」ではないという暗黙の了解を抱えながら自らも観客としてプロレスというスペクタクルに参戦しているのだ。

学問的対象としてのプロレス

Thompson（1991）は、社会学者 Goffman（1959; 1922年生～1982年没）による役割演技論を導入することにより、プロレスを学問的な考察対象にした。Goffman は、対人的相互作用を舞台演劇に模して考察を加えた。とりわけ彼の「〈部内〉秘密（inside secrets）」概念は後述する〈ミスター高橋〉（2002; 2003）によるプロレスという枠組みの中での様々な偽装の暴露と対応させると重要であろう（「〈部内〉秘密は、その秘密の所有が個人をある集団の構成員として特徴づけ、諸集団を〈事情に通じて〉いない人びとは別の違ったものであると感じさせるような秘密である」〈Goffman, 1959〉）。

Thompson（1991）によると、プロレスの構造は以下になる。まず、彼は、「生の喧嘩」にルールによる統制を加えていたものが格闘技であると考えた。例えば、ボクシングは、

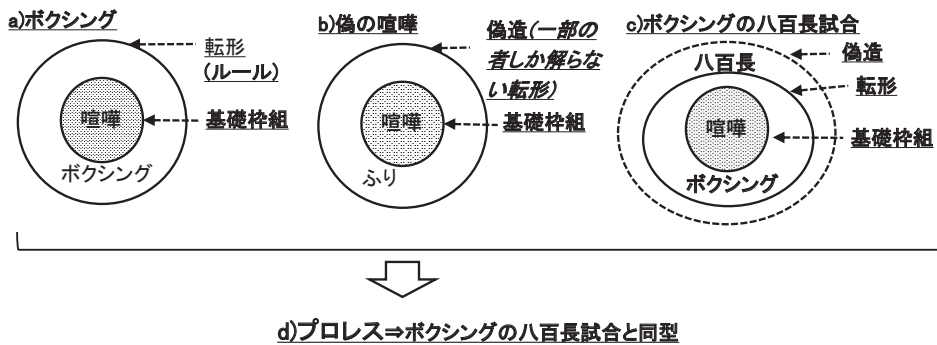


図1 Thompson (1991) によるプロレスのかたち

生の喧嘩のルールを被せることによって転形したものである（図1の a）。Thompson によれば、プロレスも一見したところでは「喧嘩の転形されたものであるかのように観客に見てもらおうとする」。つまり、試合時間、レフェリー権限、反則行為の定義などのルールが存在する。しかしながら、ボクシングの結果は賭け事の対象となり得るが、プロレスの結果はそうでない。

さらに、Thompson (1991) は、喧嘩を一部の者にしか解らないかたちで転形（＝偽造）したものを偽の喧嘩と定義した（図1の b）。周囲に悟られないかたちで互いに謀議して喧嘩のふりをして周囲の者を騙すような場合である。したがって、「試合の展開や結果を決定する打ち合わせについて、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」場合には、「八百長」試合と定義される（図1の c）。その上で、Thompson は、プロレスをボクシングの「八百長」試合と同型と見做した（図1の c）。彼によれば、「八百長」の企みの例として挙げることができるのは「血」である。「血を流して戦っているから、本当の戦いに違いない」という信念にそって、ボクシングの構図（図1の a）がプロレスにも適用される。ちなみに、大日本プロレス [1994年設立～] では所謂デスマッチが興行の核を構成する。この

デスマッチでは、蛍光灯、画鋲、有刺鉄線などの凶器により、「命を削り合うような闘い」（伊東、2020）が繰り広げられ、観客はレスラーの流血を目の前にする。この流血を Thompson が述べるような「真剣勝負」の証と言うよりも、エンターテインメントとして観客は経験する（この観客が体験する機制についてはここでは触れない）。その他、プロレス興行の後援主体（力道山時代は毎日新聞がほとんどの興行を後援）、チャンピオンベルト（力道山が巻いたベルトの由来は今からすると曖昧）などがプロレスを「真実の戦い」として観客に表象させるために投入される。

哲学者の入不二（2009）は、プロレスに関する Thompson (1991) の捉え方（図1）を次の2つの観点から否定した。入不二の最初の批判、「アマチュア・ボクシングとプロ・ボクシングのあいだにある連続性は、アマチュア・レスリングとプロレスのあいだにはない」ことである（図1の a）。つまり、アマチュア・レスリングで巧みに「八百長」が行われたとしても、「地味なバックの取り合いや首相撲などに終始して、けっしてプロレスに転化することはない」のである。例えば、プロレスにおける「反則を許容する公認のルール」の存在は、「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）と捉える方法論自体に、限界がある」ことを示している。

次に、入不二 (2009) は、Thompson (1991) が「生の喧嘩」を中核にすること自体に疑いをもつ。「イマジナリな無限定の喧嘩そのもの」を中核に据えるべきなのである (図2)。ボクシングなどの通常の格闘技では、例えば、グローブ消去、ラウンド制消去などの「変形の逆操作」を施すと「殴り合いの喧嘩」という「限定された現実の喧嘩」を導出可能である。プロレスの場合にはそのような「逆操作」を試みても『想像力』による『無限定な喧嘩』への限りなき接近となるだけである。

例えば、入不二 (2009) が指摘するように、プロレスの古典技の1つであるボディスラム (東京スポーツ新聞社, 1995; 「相手の股に片手を差し込み、片手で肩を抱えて投げる」)。この技は、当然ながら掛け手の技術が未熟であると、相手が受身が取れない角度で頭から落下させる危険を考えると、レスラー双方の信頼と技術が前提となる。つまり、このボディスラムは、入不二が述べるように「プロレス空間」にしか存在しない。単純に言えば、高度な技術を伴う「八百長」である。しかしながら、「プロレス空間」の観客は、このような「演技」を通して「無限定の力によって相手を自由に操作する超人的な技術を夢想」 (入不二, 2009) し、この「無限定の喧嘩そのもの」という想像上の存在と眼前の光景を交信させながら、「プロレス特有の緊張感や臭い」を体感するのである。

以上に述べた Thompson (1991) や入不二 (2009) の学問的考察は、〈力道山〉に始まる日本のプロレスに由来している。興味深いことに、プロレスの本場である米国では、Ball (1990) がプロレスを儀礼行動として捉え博士論文として提出し、日本でも翻訳書が公刊された。Ball (1990) は、当時米国の2大勢力であった NWA (National Wrestling Alliance (1948年に米国のプロレス団体プロモーターの連盟として発足); 1988年 WWF との興行戦争に敗れ実質的に消滅) や WWF (World Wrestling Federation (1979年設立); Vince McMahon Sr. [1914年生～1984年没] により設立された WWWF

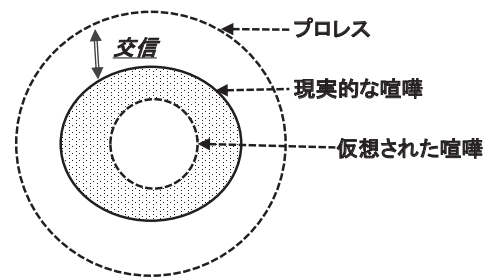


図2 入不二 (2009) による新たな定義

(World Wide Wrestling Federation)。これを息子の Vince McMahon Jr. [1945年生～] を中心に1979年に WWF へと発展。世界自然保護基金 (World Wide Fund For Nature) との名称訴訟に敗訴し、2002年に WWE (World Wrestling Entertainment) と名称変更。現在は米国一のプロレス団体) で展開されたプロレスを中心に、英国・文化人類学者 Turner (1969; 1922年生～1982年没) の儀礼概念や先の Goffman の役割演技概念を動員しながら、論じた。Turner による儀礼過程論では、社会を一つの事物として捉えるのではなく、構造と反構造が継起する弁証法的過程として理解される。

Ball (1990) は、米国プロレスの3つの特徴から出発した。a) スポーツでありながら試合が多分に脚色されていて、観客のために演じられる寸劇やドラマ、b) レスラーは、それぞれ、個人、または集団のメンバーとしてステレオタイプ化されたキャラクターをもち、そのキャラクターの維持や改変は観衆の好みによる、c) 経済的エリート階級に大きく依存する大衆文化という一面をもつ。その上で、彼は、プロレスを「結果の予め決まった娯楽の様式」として、スポーツからプロレスを分離した。元々古代レスリングは、自己の防衛と敵を組み伏せるための戦闘であった。これに種々のルールを被せることにより「健全なスポーツ」へと転形される。プロレスの段階では、「試合を印象づけるため」に様々な「人為的なアクションが盛り込まれ」

ることにより、「競技の要素」を喪失し、スポーツとは本質的に異なるプロレスへと変異した。つまり、観客参加型のエンターテインメントとしてのプロレスが出現したのである。

プロレスでは、眼前で生じていることの「偽装」をレスラー、レフェリー、さらには観客が暗黙に了解することにより、プロレス興行に関わるすべての者が「儀礼的行為に貢献」(Ball, 1990)するのである。a) アングル(個々の試合を必然化する事前に構成されていくストーリー)、b) ブック(個々の試合展開や勝敗に関するシナリオ)、c) ギミック(悪役やヒーロー役など個々のレスラーが演じるキャラクター)などが暗黙の了解を前提とした儀礼的行為を生み出すための装置として動員される。さらに、Ball (1990) が指摘するように、リングもこの儀礼的行為の臨場感を高める役割を果たしている。コーナーの4本の鉄製支柱とリング中央床下に据えられた1本の支柱によって支えられたウレタンゴムは、レスラーに対する衝撃を吸収するとともに、「空洞な床面は巨大なドラムの作用を起こし、リング上の格闘から音を発する音を増幅」し、戦いの臨場感の高揚に貢献する。

プロレスのかたちの当事者による暴露

プロレス界の隠語であるケーフェイ(Kayfabe)という用語をタイトルにした書物が1985年に有名レスラーである〈佐山 聡[1957年生～]〉によって出版された。佐山は、1975年に新日本プロレスに入門するが、英国遠征中に呼び戻され1981年に虎の覆面を纏った「タイガーマスク」として日本のリングに登場した(ベースボール・マガジン社(編), 2014)。この「タイガーマスク」は、'60年代後半に梶原一騎(1936年生～1987年没)によって企画されたプロレス漫画(1968年～1971年)の主人公であり、アニメ化もされた。「タイガーマスク」は、当時の少年たちのヒーローであった。新日本プロレスは、この「タイガーマスク」を実際にリングに登場させ「四次元プロレス」を展開させたのだ。彼の登場は、新日本プロレスの人気を大いに高めることになった。この成功は「真の戦い」を

志す〈佐山〉の内面とはまったく乖離したものであり、結局、〈佐山〉は、プロレスからショー的要素を廃したUWF(1984設立～1985年休止)の流れに与することになった。この流れは、一旦は新日本プロレスあるいはプロレスを脅かすものにまでなった(前田ら, 2019)。

〈佐山〉(1985)は、先述したかたちのプロレスが、レスラー、レフェリー、プロレス団体による偽装であり、これを完成させるためには各レスラーはブックに従って行動する必要があると暴露した。英語の「Be Fake」の逆さ読みであるケーフェイの当事者間での伝達が重要となる。当事者によるこのケーフェイの活字化(佐山, 1985)は、衝撃をもたらした。ボクシングの「八百長」の同型としてのプロレス観からすれば(図1)、ケーフェイの存在は「八百長」の証拠となる。

〈佐山〉の主張(1985)は、単純明快であった。「練習をしても、技術をおぼえても、いったんリングに上がってしまえば、まったく別の作業をやらされ」、「強さよりもお客をわかせることを第一とした非スポーツ的な作業」だ。このようなプロレスを脱却し、「真剣勝負」の「シューティング」の世界(=団体)を構築することを彼は宣言した。エンターテインメント性を排した「勝ち負け」を中心にするにより、「同じ相手と何回ぶつかっても新鮮味がある」し、「前回負けたほうは新しい戦法を取り入れてくるだろうし、勝ったほうも、もう一度研究し直」し、この反復による技術の高まりが「観客の見る目」を豊かにするというのである。佐山の主張は、先述したThompson(1991)による「生の喧嘩」に限りなく接近することではなく、「無意味な危険」(佐山, 1985)をルールにより排除することにより、勝敗を明確にすることにある。したがって、〈佐山〉は、Thompson(1991)によるボクシングのかたち(図1のa)のレスリング版の実現にあるといえよう。

G. 馬場時代の全日本プロレスのエースであった〈ジャンボ鶴田[鶴田友美; 1972年ミュンヘ

ンオリンピック出場；1951年生～2000年没〕も、眼前で繰り広げられるプロレスのかたみに葛藤を抱いていた。〈鶴田〉は、1992年「B型肝炎」を発症したが、1994年には筑波大学・大学院・体育学研究科で修士号を取得した異色エースである。彼の修士論文において（鶴田・小林，2010），プロレスは「本質的価値があるスポーツでなく，人工的に作られたエンターテインメントだ」と元タイメージしていたにもかかわらず，「アマチュア・レスリングのプレイ人口を増やすために」プロレスでの成功を目指したと自らの入門動機を述べた。さらに，〈鶴田〉は「演技の世界へと一人歩きしてしまうプロレスの実態」に対して「観客を真剣勝負の方に引き戻したい」と宣言した。しかし，彼は，〈佐山〉（1985）のように，プロレスを「真剣勝負」にしたいと主張しているのではない。「技術面（実力勝負の世界）と芸術面（観客を魅了する世界）」という二元論に基づき，「プロレスの競技化の推進，つまり総合格闘技化，もう一方はエンターテインメント化」を提唱した。〈鶴田〉は，「真剣勝負」への憧れを抱きながらも曖昧化したのだ。

新日本プロレスの創生期からレフェリーを努めていた〈ミスター高橋 [1941生～；本名：高橋輝男；1998年に引退]〉は，2001年にプロレスが「真剣勝負」ではなくエンターテインメントであること解き明かした書物を公刊した（ミスター高橋，2003）。この時期は，〈A. 猪木〉の引退（1998年）や〈G. 馬場〉の急逝（1999年）に象徴されるように，新日本プロレスだけでなく日本のプロレス界自体が流動化し始めた時期でもあり，ミスター高橋による暴露はプロレス＝「八百長」説を勢いづかせることにもなった。

〈ミスター高橋〉（2003）は，先述したプロレスという枠組みの中でのレスラー，レフェリー，プロレス団体による様々な偽装を具体的に説明した。例えば，「レスラーが段取りを忘れている」と「反則の注意」のふりをして「フィニッシュに持っていくまでのストーリーを耳元でささやきつつける」のである。

アングルの構成についても，〈ミスター高橋〉

（2003）は開示した。〈タイガー・ジェット・シン [Tiger Jeet Singh; 1944年生～]〉による「新宿伊勢丹前襲撃事件」が当時無名の存在だったシンに凶暴なレスラーというキャラクター化を付与するというギミックであったのだ。1973年11月5日に伊勢丹前で倍賞美津子（当時の猪木夫人）と買い物中の〈A. 猪木〉を襲撃し，〈A. 猪木〉を流血させた。一般人が警察にも通報し一旦事件化したが，新日本プロレス側が始末書を警察に提出し，新日本プロレスに対する嚴重注意にとどまった（ベースボール・マガジン社（編），2014）。この事件により，企まれた〈シン〉のギミックは完成し（「彼は本当にcrazy」），〈A. 猪木〉との間で数々の抗争を繰り返した。これは，無名の存在であった〈シン〉像を創出するとともに，〈G. 馬場〉の全日本プロレス（NWAと提携）との関係で外国人レスラーの招聘に苦しんでいる状況の解消もできた。

今や米国プロレスにおける伝説的存在である〈Hulk Hogan [1953年生～]〉の場合には，プロレス界における世界最強を決定する構想の下に1983年に新日本プロレスが開催したIWGP (International Wrestling Grand Prix) の枠組みの中で「最強伝説」が起動された。同年6月2日の第1回IWGP優勝戦には「当然ながら」〈A. 猪木〉が進み，当時は新鋭であった〈Hulk Hogan〉と対戦した。誰もが〈A. 猪木〉の優勝を信じていたのに，新鋭の〈Hulk Hogan〉の得意技アックスボンバーを受け，

〈A. 猪木〉はリングサイドに転倒し脳震盪によりKO負けとなる。しかし，放映中のテレビカメラにより〈A. 猪木〉が舌を出しながら失神していたことが映し出された（ベースボール・マガジン社（編），2014）。その後の入院時の疑惑なども相まってプロレス「八百長」論の根拠にもなった。しかし，〈ミスター高橋〉（2003）によれば，ブックでは〈A. 猪木〉の勝利が予定されていたのに，〈A. 猪木〉自らがそのブックを周囲との了解なしにひっくり返したのだ。この後，〈Hulk Hogan〉は，日本における存在感が高まるとともに，米国においても同様な

評価を受けることになる。〈A. 猪木〉による元々のブックを自ら破壊する行為は、プロレスが「真実」であることを世間に見せつけるための瞬間的な行動と推測できるが、失神に伴う舌出しを同時に付加したことにより企てはむしろ失敗といえよう。

〈ミスター高橋〉が続いて出版した書物（ミスター高橋, 2002）では、前述した方向で、「マッチメイカー」がプロレス全体をプロデュースしていることの確認が始まる。「マッチメイカーこそ、プロレスという鍛えあげられた選手たちの肉体と技術の芸術表現を演出している監督であり、プロデューサーであり、ディレクターであり、脚本家でもあるのだ」とその役割が強調される。

ここでは、1980年中期の新日本プロレスにおける〈長州力 [1951年生〜]〉と〈前田日明 [1959年生〜]〉の確執についての内部情報の開示が試みられた。1987年11月後楽園ホールで行われた6人タッグマッチにおいて、〈前田〉は〈長州〉の背後から正面に回りこみ顔面にキックを浴びせた。これにより、〈長州〉は「右前頭洞底骨折（全治1ヵ月）」を負った（ベースボール・マガジン社（編），2014）。〈前田〉は、キックの前に肩を叩きサインを送ったにもかかわらず〈長州〉が顔を横に向けたと主張した。新日本プロレス側は一旦〈前田〉を「無期限出場停止処分」としたが、結局、「前田は長州が見えない背後から長州の顔面を狙ってキックした。これはプロレス道に反する行為だ」という理由で「追放処分」とした。つまり、〈前田〉の行為が元々の段取りにないから「プロレス道」にもとるという新日本プロレスの論理は、元々自ら掲げる「キング・オブ・スポーツ」という概念と矛盾をきたしたのだ（ミスター高橋, 2002; 2003）。

ここで、重要なことは、先述した〈佐山〉（1985）による暴露は、プロレスの延長に理想を置くのではなく、シューティングという異なる枠組みの提唱を意図したものである。しかし、〈ミスター高橋〉（2002; 2003）による暴露の意図は、プロレスが「キング・オブ・エンターテインメン

ト」であるべきだという信念に由来する。〈ミスター高橋〉の視点に立てば、晩年の〈G. 馬場〉が「足を上げているだけの馬場さんに相手選手たちが逆に馬場さんを倒さないように気を使いながら当たっていく」（ミスター高橋, 2003）ことに対する観客による拍手喝采と満足感という現象は、プロレスのエンターテインメント的本質に沿って生じるものなのだ。

このエンターテインメント性を中核に据え今や新日本プロレスに迫りつつある団体への成長したDDTに早くから所属する選手である〈坂井良宏 [1977年生〜]〉は、〈ミスター高橋〉との対談で「…、ボクがDDTにスタッフとして入ってから今日までの活動のことは全部、高橋さんに言われたとおりにやってるだけなんですよ…」とその影響を告白する（マッスル坂井・ミスター高橋, 2008）。エンターテインメント性を中核に置く自分たちのプロレスのかたちと、〈力道山〉が確立した日本プロレスのかたちと本質的には異ならないことを坂井は確信しているのだ。

エンターテインメントとしてのプロレスのかたち

これまでに論じてきたように、プロレス興行に集う観客は、リング上の「真剣勝負」を求めているわけではない。眼前の戦いを通してリングを中心として観客のこころの中に形成された世界に歓喜しているのだ。これまでの論議に基づき、この構造を図式化しよう（図3）。リングに現れるレスラーたちとレフェリー、そして彼らを支えるプロレス団体は、おそらく様々なかたちで全体として偽装（アングルやブックなど）を図る。これは、一見演劇に類似しているが、レスラーの身体と技能を駆使した戦いであるがゆえに、偽装の企てが壊れ異なる展開が出現することもあり、演劇と同型とはいえない。さらに、興行に詰めかける観客は、「真剣勝負」や「八百長」とか単純に受容するのではなく、この偽装と展開を暗黙に受けとめながらこころの中に形成してしまった世界に酔い続けるのだ。この形成をうまくできない団体の興行は凋落するし、

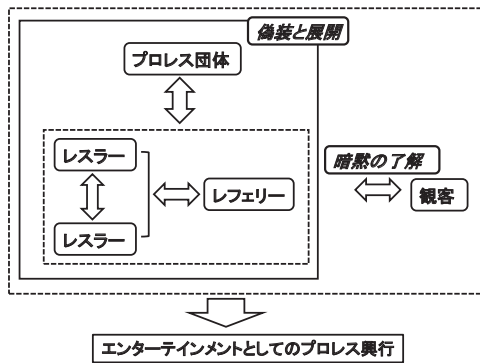


図3 エンターテインメントとしてのプロレスのかたち

そうでない団体の興行は成功し続けるということになる。

レスラー、レフェリー、およびプロレス団体と観客との関係は、暗黙の了解によって連結された微妙な関係である。社会学者の Simmel (1979) は、秘密の対人的および社会的機能についても論じた。人々や集団の関係は「そこに秘密が存在するかどうか、さらに秘密がどれほど存在するか」により特徴づけられる。Simmel は、秘密の役割とともに、「漏洩あるいは告白によってその限界を破るという、魅惑にみちた刺激をもあたえる」と論じた。つまり、レスラー、レフェリー、およびプロレス団体三者による偽装（アングル、ブック、ギミックなど）とその展開といういわば秘密は閉ざされたものではない。先の〈ミスター高橋〉などの直接的な漏洩だけでなく、メディア（雑誌やインターネットなど）の間接的漏洩により、秘密と漏洩のダイナミックスが生起する。この秘密をどのように観客がこころの中に構成するかが重要となる。ここでの暗黙の了解とは観客がプロレスのかたちを創出する上でまさに共謀的关系を果たすことを意味する。もしも、この偽装と展開に観客が魅力を感じなければ離反することになる。

ところで、古川（2002）は、興行を次の2つ

に大別した。「演劇」的興行は、「原則として、一回の興行ごとに完結した世界をかたちづくる」ように構成され、「なんの予備知識」を必要としない。他方、「スポーツ」的興行は、「興行ごとに完結性をもつ構造」を備えているとともに、「その日の興行が、より大きな流れのなかでどのような意味をもつのか」つまり「サイド・ストーリー」の理解が重要である。さらに、古川はプロレスにおけるその「サイド・ストーリー」の過剰生産を指摘した。しかしながら、実際には、古川の区別と異なり、各興行においては「なんの予備知識」を必要としない試合とストーリー性に彩られた試合との混合が重要である。後者だけだと、たまたま観戦しても中途から連続ドラマを視聴したときのような戸惑いが生じるからである。つまり、新たに観客を獲得するためには「なんの予備知識」を必要としない試合も一定重要となる。

古川が指摘する興行の2側面は、子どもたちの間で'80年代から'90年代初頭にかけて大流行したロッテの「ビックリマンチョコ」を手がかりとして大塚（2001）が展開した物語消費論とも対応する。「ビックリマンチョコ」に封入されたキャラクター・シールには当該キャラクターに関する短い情報が記されている。これを手がかりにして子どもたちは「小さな物語」を観るのである。この「小さな物語」の集積の統合として「大きな物語」が子どもたちのこころの中に出現する。結局、この「大きな物語」に見せられて子どもたちは「ビックリマンチョコ」を消費し続けるのだ。この大塚が提示した構造はプロレスのかたちに対応している。眼前で繰り広げられる試合としての「小さな物語」と、その背後に想定＝想像されるストーリーとしての「大きな物語」をプロレス興行の中で観客は消費するのだ。

ここで、今提示したエンターテインメントとしてのプロレスのかたちに関する構図の妥当性を検討しよう。

プロレスのエンターテインメント性を一旦受容してしまうと、レスラーは「人」相手の戦い



図4 DDTのエース〈竹下〉に逆エビ固めを仕掛けられる〈ゆに〉
〈2020年1月12日「すみのえ舞昆ホール」;
著者撮影〉

でなく、人形相手でも人同士の戦いと同様歓喜や興奮を生じさせてしまうことができる。構図の中の「レスラー」の片割れは人間である必要はないかもしれない。これはDDTの〈ヨシヒコ〉によって実証された。〈ヨシヒコ〉は、〈マッスル坂井（坂井良宏）〉の弟分という設定で2005年にリング・デビューし（2005年2月新木場1stRing; ポイズン澤田 JULEE・蛇イアント・猪熊戦闘員 vs 男色ディーノ・マサ高梨・マッスル坂井・ヨシヒコ）、勝利を収めた（11分46秒; ドラゴン・ラナ）。その後も〈ヨシヒコ〉は時折登場するが、2009年にはDDTの当時のエース・〈飯伏幸太 [1982生～; 現在, 新日本プロレス]〉がもつDDT最高峰ベルトであるKO-Dベルトに挑戦し（2009年10月後樂園ホール; 24分5秒フェニックス・スブラッシュにより飯伏の勝利）、「死闘」を繰り広げた。DDTのインターネットサイト内の選手プロフィール欄にも「その人間離れした軽快かつアクロバティックな動きで大ブレイクをはたしたピーブルズ・バトルドール」と紹介されている。観客にとって〈ヨシヒコ〉が人形であることが自明であるにせよ、試合の進展とともにヨシヒコに一喜一憂するのだ。例えば、〈飯伏〉との戦いで〈ヨシヒコ〉の得意技・デストロイ・インフィニティーに〈飯伏〉が苦しむ様は、実際には〈飯

伏〉自身が創作しているという状況を忘却させ、観客は〈ヨシヒコ〉に酔うことになる（DDTプロレスリング, 2010）。

人形相手にプロレスが成立するならば、相手が身体的には明らかに劣る小学生を相手にしてもプロレスは成立する。〈ゆに [2008生～; 中学進学のため2020年3月に一旦プロレスを卒業]〉は、小学生レスラーとして2016年12月にDDTリングにデビューした。この場合、人形である〈ヨシヒコ〉と異なり、大人のレスラーの技術だけでなく、身体的に圧倒的に劣る言わば「生身」の〈ゆに〉を傷つけないという配慮（手加減）に加えて、プロレスの試合を観戦している観客を満足させるという高度に協応的なパフォーマンスが必要となる（図4「6人タッグマッチ」

〈竹下幸之介・勝俣瞬馬・●大石真翔 vs ○上野勇希・吉村直巳・ゆに〉25分19秒 片エビ固め）。

プロレスのかたちの構図は、レスラーやレフェリーが観客にとって視覚的刺激として存在することを一見前提としている。しかし、そもそも観客が偽装と展開に対して暗黙に了解しているならば、観客それぞれがこころの中でリング上で展開されている試合を視覚的刺激として受容する必要はないかもしれない。DDT・まっする「まっする1」大会（2020年1月27日）の第1試合「ヘル・イン・ア・ブルーシートデスマッチ」では、画期的な試みが行われた（週刊プロレス, 2020c）。この大会は〈マッスル坂井〉によって企画された。ちなみに、彼は、自らの試合前に試合の背景や見所をパワーポイントによって観客にプレゼンテーションする「煽りパワポ」（図5）を導入した点でも、ユニークな選手である。4人タッグマッチ（〈○樋口和貞・納谷幸男 vs 今成夢人・●翔太〉）がリング内に張られたブルーシートの中で行われ、途中で実況が加わるものの観客はその闘いの声と音しか経験できない。しかし、プロレスの試合にとって誰もが必要不可欠と信じる視覚的要素を剥ぎ取ったとしても、プロレスの枠組みが人間のところに依存した虚構的成分によって支えられている



図5 〈スーパー・ササダンゴ・マシン〉による
試合前の「煽りパワポ」
〈2018年5月27日「ディオンアリーナ第2競
技場」；著者撮影〉

限り試合は「成立」するのだ。ブルーシートの中での樋口組の勝利（4分0秒；外道クラッチ）を疑う観客はいないのだ。この第1試合での試みは、プロレスの枠組みが結局のところ人間のこころの中で如何に形成されるかが重要であることを証明したのだ。

さらには、もしも構図内の観客を除去したら、プロレスのかたちは存続できるのであろうか。DDTでは、『路上プロレス in 東京ドーム』と銘打って、〈高木三四郎 [1970年生～；DDT]〉vs 〈鈴木みのる [1968年生～；パンクラス MISSION]〉のみの試合が東京ドームで組まれた（2017年6月；週刊プロレス，2017）。観客はだれもいない。戦いは、東京ドーム内の全域で行われ、各所にDDT所属レスラーが登場し2人の試合に絡んできた。最終的にはホームベース上で〈鈴木〉が勝利した（33分54秒；体固め）。しかし、この模様はDDTの親会社のサイバーエージェントによってインターネット上でライブ配信された。つまり、この試合をだれも観ていないわけではなく、インターネットを介して観戦しているのだ。ちなみに、この試合は、5年前のDDT15周年大会を行った日本武道館大会の対〈鈴木〉戦に由来する。〈鈴木〉に敗れた〈高木〉による「5年後、東京ドームに進出する」という思いつきのコメントをDDTらしいかたちで実現したのだ（高木，2019）。

実は、このような無観客試合は、1987年10月

に〈A.猪木〉が〈マサ斎藤 [1942年生～2018年没]〉を相手に山口県下関市にある無人島・巖流島で行われた（ベースボール・マガジン社（編），2014）。2時間以上経過し両者の動作が鈍くなる中、〈A.猪木〉が背後から裸絞めを決めTKO勝利を得た（2時間5分14秒）。この試合は、当時テレビ（当然地上波）で放映され「巖流島の決戦」として伝説化している。DDTによる「無観客試合」は、DDT設立20周年イベントとして、さらには、DDTが東京ドーム進出を射程にしていることの意味表明（〈高木〉「これで終わるんじゃない。次は満員の東京ドームでDDTの大会をやってやる！」；週刊プロレス，2017）として行われた。他方、歴史的な「巖流島の決戦」は〈A.猪木〉による副業の経営破綻や新日本プロレスの人気低迷などを払拭するための〈A.猪木〉による奇策ともいえる。しかし、プロレスのかたちとして見ると、テレビ視聴を前提として直接の観戦を排したという点でDDTによる実験と同型であろう。

おわりに

女子のプロレス団体であるスターダム（2010年設立）は、2019年10月にブシロード傘下のキックスロードに事業譲渡したことを発表した（週刊プロレス，2019）。スターダムを率いていたロッキー小川はスターダム事業部門の最高責任者として継続的にスターダムの運営に参画する。新日本プロレスは、日本において一人勝ち状態にあるにもかかわらず（諸井・板垣，2019），女子プロレスとして好調な展開を見せているスターダムがブシロードの傘下に配置されることによって、より盤石な体制となった。

他方、2020年1月には、プロレスリング・ノアは、サイバーエージェントグループが全株式を取得したことによりサイバーエージェントグループの傘下に入った。同じくサイバーエージェントグループにあるDDT社長の〈高木三四郎〉がノアの社長にも就任することが発表された。この2団体の興行は独立的に営まれるが、両国国技館大会などの大きな興行では2団体によるシナジーが宣言された。DDTは元々東京女子

プロレスを擁している(ちなみに、DDTには〈今成夢人[1985年生〜]〉により企画・設立された『ぽっちゃり女子プロレス』も存在し、エンターテインメント色を深めている；高木(2019))。

いずれにせよ、ブシロード陣営に対する対抗勢力としてサイバーエージェント陣営も強化され、単にプロレス興行という面だけでなく、SNSやゲームなどをメディア・ミックス的に巻き込んだ新たなエンターテインメントとしてのプロレスのかたちが収斂してきたといえよう(諸井, 2019a 参照)。

2001年から2005年までの間、米国・WWEに所属し、現在もフリーランスとして活躍している〈TAJIRI [1970年生〜]〉は、「プロレスとは己の心身を鍛え抜いた者同士が、最終的にリングの上で雌雄を決するという舞台設定のファンタジーだ」(TAJIRI, 2019)と指摘した。〈TAJIRI〉によるこの指摘は、まさに、本稿で論じてきたエンターテインメントとしてのプロレスのかたちに通底しているといえよう。プロレスとは、暗黙の了解を介して観客自身に巧みに経験される表象なのだ。

引用文献

- Ball, M.R. 1990 *Professional Wrestling as Ritual Drama in American Popular Culture*. The Edwin Mellen Press. 江夏健一(監訳)『プロレス社会学—アメリカの大衆文化と儀礼ドラマ—』1993 同文館
- ベースボール・マガジン社(編) 2014『日本プロレス全史—1854年〜2013年の闘いの記録—』ベースボール・マガジン社
- 古川岳志 2002 大衆文化としての力道山プロレス 岡村正史(編)『力道山と日本人』青弓社 143-176頁
- Goffman, E. 1959 *The presentation of self in everyday life*. Doubleday & Company Inc. 石黒毅(訳)『行為と演技—日常生活における自己呈示—』1974 誠信書房
- 猪瀬直樹 2013『欲望のメディア』小学館文庫
- 入不二基義 2009『足の裏に影はあるか? ないか?

- 哲学随想—』朝日出版社
- 伊東竜二 2020『デスマッチ・ドラゴンは死なない』ワニブックス
- 前田日明・高田延彦・他 2019『完全版 証言 UWF1984-1996』宝島社
- 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
- マッスル坂井・ミスター高橋 2008 マット界の問題児(?)が禁断の初遭遇 kamipro 編集部(編)『八百長★野郎—プロレスの向こう側, マッスルー—エンターブレイン 265-285頁
- ミスター高橋 2002『マッチメイカー—プロレスはエンターテインメントだから面白い—』ゼニスプランニング
- ミスター高橋 2003『流血の魔術 最強の演技—すべてのプロレスはショーである—』講談社α文庫(初版は2001年に講談社より公刊)
- 諸井克英 2015〈安川悪斗〉の流血の彼方—プロレス・リアル[1]— 生活科学(同志社女子大学), 49, 46-51.
- 諸井克英・板垣美穂・古性摩里乃 2017 プロレスラーは本当に大きいのか?—プロレス・リアル[2]— 総合文化研究所紀要(同志社女子大学), 34, 196-203.
- 諸井克英・板垣美穂 2019a 観客数から見たプロレス興行—プロレス・リアル[3]— 学術研究年報(同志社女子大学), 70, 111-119.
- 諸井克英 2019b エンターテインメントとしてのプロレス興行の興亡—プロレス・リアル[4]—生活科学(同志社女子大学), 53, 49-54.
- 大塚英志 2001『定本 物語消費論』角川文庫
- 佐山 聡 1985『ケーフェイ』ナユタ出版会
- 新村 出 2018『広辞苑 第七版』岩波書店
- 塩見俊一 2010 プロ柔道—一九五〇年,「見せる柔道」の顛末— 現代風俗研究会年報(現代風俗研究会編, 新宿書房), 32, 10-36.
- 週刊プロレス編集部 2015a スターダムの悲劇 週刊プロレス, No.1781, 40-41.
- 週刊プロレス編集部 2015b なぜ, 事件は起きたのか? 週刊プロレス, No.1781, 89-91.
- 週刊プロレス編集部 2017 路上の夢は, どこまでも

- 週刊プロレス, **No.1907**, 63-66頁
- 週刊プロレス編集部 2019 スターダム, ブシロード傘下で新体制へ!—ブシロードグループ「キックスロード」と事業譲渡契約を締結— 週刊プロレス, **No.2036**, 4-11頁
- 週刊プロレス編集部 2020a 新親会社は株式会社サイバーエージェント!—リデット体制から一年… NOAH 大変革の時— 週刊プロレス, **No.2051**, 40-41頁
- 週刊プロレス編集部 2020b 方舟救済—NOAH サイバーエージェントグループ入り!—, 週刊プロレス, **No.2052**, 19-22頁
- 週刊プロレス編集部 2020c ひらがなまっする特集 週刊プロレス, **No.2052**, 63-68頁
- Simmel, G. 1979 『秘密の社会学』 居安 正 (訳) 世界思想社
- TAJIRI 2019 『プロレスラーは観客に何を見せているのか』 草思社
- 高木三四郎 2019 『年商500万円の弱小プロレス団体が上場企業のグループ入りするまで』 徳間書店
- Thompson L. 1991 プロレスラーのフレーム分析 岡村正史 (編著) 『日本プロレス学宣言』 現代書館 27-60頁
- Thompson L. 2002 力道山と「日本人」の呈示 岡村正史 (編著) 『力道山と日本人』 青弓社 69-98頁
- 東京スポーツ新聞社 1995 『プロレス全書』 東京スポーツ新聞社
- 鶴田友美・小林正幸 2010 ジャンボ鶴田のプロレス理論—プロレスはレスリングである— 岡井崇之 (編) 『レスル・カルチャー—格闘技からのメディア社会論—』 風塵社 185-235頁
- Turner, V.W. 1969 *The Ritual Process: Structure and anti-structure*. Walter de Gruyter Inc. 富倉光雄 (訳) 『儀礼の過程』 1996 新思索社
- 牛島秀彦 1995 『力道山—大相撲・プロレス・ウラ社会—』 第三書館
- [DVD 映像]
- DDT プロレスリング 2010 BEST OF THE SUPER YOSHIHIKO — “プロレスラー” ヨシヒコの全て!— DBB-002
- [インターネット・サイト]
- DDT 選手・プロフィールヨシヒコ [<https://www.ddtpro.com/wrestlers/210>]