

## マットからリングへ ―女子プロレスの見せ方―

亀井 好恵

### 1. はじめに

女子プロレスは、二手にわかれた女子プロレスラーたちがリングで闘う姿を観客に呈示するスペクタクルです。その試合形式には1対1で行うシングルマッチや2対2で行うタッグマッチ、3対3の3人タッグ等があります。ときにはバトルロイヤルといって複数の選手が明確に二手にわかれることなくリング上で闘う形式もあります。バトルロイヤルの場合は、時には他の選手と手を組み大勢で1人の選手を攻撃したり、手を組んだはずの相手を裏切って攻撃したりと自分が最後の勝者となるための手段は選ばない。その駆け引きが観客の興味をひくものとなっています。

プロレスは単純にプロフェッショナル・レスリングすなわちプロフェッショナルな選手たちによるスペクテイタースポーツではありません。もちろん、その基本的な動きにはレスリングと同様のものがみられることは疑いのないことです。たとえば、素手で対戦相手と組み合う、相手の体勢を崩すためにタックルをする、攻撃のための投げ技や勝負を決するためのホールド技などに共通するものはあります。けれどもプロレスは、対戦相手との勝負と同じくらいに、観客に対して何かをアピールすることも大切とされています。

観客に呈示される何かとは、一言でいうならばドラマです。これは起承転結のストーリーがはっきりしたドラマというよりも、もっと瞬間的な、攻撃されている選手が観客に自分自身の痛みを伝えるしぐさであるとか、攻撃されることへのあるいは力量の差を何とか埋めたい悔しさや怒り等の、感情表現が基本にあると考えてよいと思います。そのときそのときの感情表現が織り重なって、より力量の勝る者、力量の差を気迫で逆転しえた者が観客の感情をもつかみ、一つの試合が成立する。さらにその試合が契機となって、同じ対戦相手との間に遺恨が生じ、次回以降に組まれる同一カードへ観客の興味をいざなったり、選手への個人的な共感が観客のなかに沸き上がることになったりもします。

このようなプロレス行為と観客との間で沸き上がってくる感情のやりとりのことをわたしは以前観客側の論理という言葉で表現したことがあります<sup>1)</sup>。観客側の論理は、痛みや悔しさのように、直接感情に裏付けられたものもあれば、観客の感情を逆なでする反則行為もあり、さらに一つの試合で完結せず何試合にもわたって繰り広げられる遺恨の対決や選手の成長の物語のように、あるストーリーとして跡付けされるドラマになっていくこともあります。

選手が悪玉レスラー（ヒール）と善玉レスラー（ベビーフェイス）に分かれている点などは、プロレスの、スポーツ種目とは大きく異なっている点でしょう。ヒールとベビーフェイスは、外見やその身振りからも分かります。そのことからロラン・バルトはプロレスを「古代演劇がそうであったに違いないような誇張」、度の過ぎた誇張でもって表される見世物なのだといいます<sup>2)</sup>。今日のプロレスでは明白なヒールとベビーフェイスの区別はありませんが、観客に伝達される感情その他の身振りの明晰さ重要とする度合いはスポーツというよりも演劇に近い。

見て楽しむスポーツは今日他種目にわたって隆盛ですが、スポーツ観戦を通じて二次的産物として物語が創造される可能性はあるにせよ、感情の表出や物語の創出を所与のものとし、それを活用しな

がら成り立つジャンルはプロレスをおいてないように思われます。

ここでは女子プロレスを例に、女子プロレスはどのような芸能で、観客にその芸を見せる際にどのような注意がなされているかを報告します。

## 2、マットからリングへ：華やかさの呈示

女子プロレスが日本で行われるようになったのは、昭和23年（1948）にボードビリアンのパン猪狩・ショパン猪狩と彼らの妹である猪狩定子が米軍キャンプで行ったコミックショーがはじまりだと言われています。

ステージでは最初、妹と二人でボクシングやってるの。兄（パン猪狩）はレフェリーでね。オレがコテンパンに妹にやられてフラフラ。よおし、そんならレスリングで、というショーで、あとは妹にぶん投げられて…米兵は大喜び<sup>3)</sup>（カッコ内著者）

パン猪狩は立川のキャンプにいた米兵からアメリカのプロレス雑誌を見せてもらい、そこにあった女子プロレス（当時はレスリングと称されていた）の記事に啓発されてこのコミックショーを思いついたといえます<sup>4)</sup>。力道山がテレビ放送によって日本社会にプロレスを広めたのが昭和29年（1954）以降のことですから、興行界にあらわれたのは女子プロレスの方が早かったのです。とはいえ、女子プロレスの人気というのは力道山以前はほんとうに一部の人の目に触れる程度の細々としたものだったと思われます。力道山以前の猪狩兄弟のコミックショーがキャンプ以外のどの程度の範囲で興行を行っていたか、これは今日ではよく分かりません。ただ、はっきりしているのは、29年以降、女子プロレスの団体が乱立した事実から鑑みるに男子プロレス人気に便乗した形で女子プロレス興行は一時期人気を博したということでしょうか。

プロレスが演じられる舞台は、四方に観客席が設えられたリングの上です。力道山がプロレスを紹介した当時からプロレスはリングの上で演じられるもの、でした。しかし、女子プロレスは、昭和29年から31年くらいの間は力道山のプロレス人気とプロレスを女性が行う珍しさもあってちょっとした人気を博しておりましたが、女子プロレスがリングの上で行われるのは決して常態ではありませんでした。今日女子プロレス興行は、地方の体育館やアリーナ、時には店舗の駐車場等を使用して女子プロレスを中心に興行が開催されていますが、揺籃期はストリップ劇場やキャバレーのフロアショーの幕間に演じられていました。そのような状況下、いちいちリングを設営して行うことは困難です。そこでフロアの空間にマットを敷いて、そこで行っていたようです。当時の雑誌に掲載された写真をみるとリングの写ったものもありますから、リングとマットを興行場所によって使い分けていたのだと思います。

常にリングを設営して興行が打てるようになったのは、はっきりしておりません。昭和44年（1969）にアポロ11号が月面着陸に成功したニュースを当時レスラーだった方は佐賀県の巡業中に聞いたといえます。そのときの興行もフロアショーだったそうです。

ところで、マットとリングと、プロレスが行われる舞台が変化したことでその見せ方はどう変わったと考えることができるでしょうか。マットとリング併用の時代、昭和30年に女子プロレスの団体に

入門した方からの聞き取りによると、入門当時の技は女子プロレスの指導者には柔道経験者が多かったことから、投げ技中心に練習をしていたそうです。それとキック（両足をそろえてキックするドロップキックと、片足だけで蹴る飛び蹴り）がその主な技でした。

ところがリングで行われる試合になると、まずロープワークがあらわれてきます。これは選手Aが選手Bをリングの廻りにめぐらされたロープに振ります。するとBはロープに背中から当たり、その反動でAの方へ戻ってまいります。これは女子プロレスに限らない、プロレスの基本動作です。

戻ってくるBに対し、Aは例えばドロップキックをお見舞いする。AのドロップキックはカウンターでBに入りますので、その威力は倍増しますし、それを見る観客の興奮を高めることになるでしょう。逆にBが（本来ならロープから戻ってくるはずなのに）ロープにしがみついて戻らないとします。Aのドロップキックは自爆に終わります。Bを応援する者はやんやの喝采、Aを応援する者には肩透かしと状況に応じた観客反応が望めます。

それから、今日ではもう当たり前のようにになっている空中殺法、これはロープを固定する4本のポストと呼ばれる鉄柱の上からドロップキックやさまざまな技を繰り出したり、時にはロープの上に軽々と乗ってそこから相手にボディアタックするなどさまざまなヴァリエーションがありますが、この空中殺法の数々は、マットではなくリングでプロレスを行わないと出せない技です。

空中殺法が女子プロレスでみられるようになったのは1970年代後半、ジャガー横田という選手がメキシコでプロレスの修行をする機会があり、メキシコで覚えてきた技を日本のリングでみせてから以降のことです。

空中殺法の面白さは、華やかさにあります。レスラーが軽々と華麗に飛ぶさまは見ていて気持ちの良いものですが、一方で対戦選手に技を受けてもらえなかった場合、自分の体重プラス落下の衝撃もありますから、観客にその痛さが強い印象で伝わる。投げ技、キック中心のマット・プロレスよりもリング・プロレスの方が、プロレスの動きを通して観客へ伝えたいものがはっきりと伝わるように思われます。

### 3、包囲型劇場空間と観客の視軸

プロレスの演じられるリングは、観客席がその回りを囲むように設けられているのが、今日ではあたりまえになっています。演じる場を中心に、その回りを観客が囲む、図1のような劇場空間は、観客集団の意識がいやが応にも中央に集中します。包囲型劇場空間といわれるこのような形態は、闘技場（アリーナ）がそうであることを鑑みればわかるように集団の熱狂が中心に向かって集中し、より高められていく性質をもつと言われています。

ちなみに舞台と観客席が互いに向き合うように設定される対向型劇場空間は何かを伝達しようとする演技者の集団と、そのメッセージを伝達される観客との間に距離が生じることから、演技者の側は伝えたいメッセージを演出して呈示することが可能です。メッセージを伝達される観客はそのメッセージを素直に受け取る立場としてその場におりますけれど、包囲型劇場空間で感じられるような忘我の境地にまで集団の意識が高められることにはなりにくいといえます<sup>5)</sup>。

それではプロレスの劇場空間と同様の包囲型劇場空間の視軸はどうなっているかというと、図1にみるように観客席（外側）の視軸群は中央のリングに集中します。一方、リング内のレスラーの視軸

は360度の方向に拡散している。つまり両者の視軸は等質ではないことがわかります。外側からの集中した視軸をうける内側の集団は、強いエネルギーをあらゆる方向から受け止めることになるため、内側にいるものは圧迫されたような精神状態に陥ることもあります。神がかりしやすい状況といたらいいでしょうか。プロレスラーへのインタビュー記事を読むと、試合中に殴られたり蹴られたりしても試合中は興奮していて痛さを感じないとか、観客の声援に押されていつも以上に動けたといった内容を知ることができます。これなどは、試合の緊張に加え、周囲からの視軸の集中によってその内側にいる者が通常と違う精神状態であることを示す例となりましょう。

1980年代の女子プロレス会場は10代の女の子が観客のほとんどを占めていました。スター選手が表れたときの彼女らの熱狂は、すさまじいの一言で、観客の熱狂の高まっていく様を「祝祭空間」「祭祀空間」だと評した記事が雑誌にみえます<sup>6)</sup>。観客側の熱狂を示すよい例として、「帰れコール」「落とせコール」と呼ばれるものが上げられます。前者はヒール（悪玉）に対するブーイングで、手で拍子を取りながら「か・え・れ、か・え・れ」と客席が一丸となってシュプレヒコールをするものです。後者は、ひいきの選手が特定の締め技（スリーパーホールド）を相手にかけるや一斉に「落・と・せ、落・と・せ」の唱和が始まります。どちらも、その場に居ないと随分と乱暴で危険な言葉を言うものだと思いますが、その異常な状況は、プロレスラーやそれを観戦にくる観客が乱暴で危険な人物だからというよりも、包囲型劇場空間がつくりだしたものだと思います。

女子プロレスの劇場空間が図のような包囲型ではなく、もしも対向型であったとしたら、それほどの熱狂がはたしてみられたかどうかは疑問です。対向型の劇場空間だと、演者であるプロレスラーは伝えたいメッセージのみを観客へ伝達できる反面、演者と観客の意識が明確に区別され、反則攻撃するヒールへの悪感情や攻撃をしたり受けたりするレスラーへの同調が、「これはメッセージだ」とはっきり観客が意識することから芽生えにくくなることでしょう。つまり劇場空間全体が異常な心理状態、熱狂に包まれる状況はあらわれにくくなります。

一方、演者側の動きに目を向けると、包囲型の劇場は四方から観客のまなざしを受けるため、対向型劇場空間では可能な、計算されたメッセージの伝達はしにくくなります。対向型劇場空間であれば、演者は客席方向へ意識を集中しメッセージの伝達に不利な背面を見せずに済むところが包囲型ではそうはいかない。本人にとっては格好悪いと思うところも見られてしまうのです。つまり、演者の筋書き通りにはいかない劇場空間なのですが、「はじめに」で述べたように、プロレスは単なる勝負論の他にレスラー個々の生の感情を観客に呈示する性質をもっています。そのため、キャリアを積まない新人選手の未熟な動きや演出されない生の感情は、演者が計算したメッセージを呈示することのできない包囲型劇場空間である方がむしろプロレスにとって都合がいい。観客と意識的な距離がある対向型劇場空間で未熟な試合を行ったら、「つまらない」とそっぽを向かれてしまうだけだと思うのです。

#### 4、レスラーの視軸、レフェリーの役割

中央に集中する観客の視軸に比べ、レスラーの視軸は主に対戦相手へと向かいます。シングルマッチの場合は視軸のほとんどが対戦相手に集中します。タッグマッチとなると、図2の選手aを中心とすると直接対戦する相手のみならず、対戦相手のタッグパートナーの動き（「何か不穏な動きはないか」など）や味方の動き（「2人攻撃を出す準備はできているか」「助けて欲しいがタッグパートナーはど

こにいるのか」など)にも注意を払う必要がでてくるでしょう。選手bを中心としたら、「aがフォールされたが助けに入るべきかどうか」「aがdをフォールした、これで試合を決したいから、cがaの邪魔をしないように動きを止めよう」といった意識が働くことでしょう。

ただ、がむしやらに対戦相手とのプロレス行為に終始する新人選手ならともかく、ある程度のキャリアの積んだ選手になると、観客反応への目配りが必要とされます。観客への目配りの例を上げると、意識的に場外戦に持ち込むことがあげられます(客席への乱入)。プロレスの試合決着の場は一応リング内とされていますが、時に選手は対戦相手とともにリング外に出て、観客の目の前で技をかけあったり、客席に向かって選手を投げ飛ばしたり、対戦相手のファンがいるところを目がけてその目の前で反則行為を行ったりします。それは演者と観客間の意識的距離を縮めるためでもあります。この行為をきっかけに、観客の感情やリングへの視軸の集中が高まる。客席への「乱入」以外でも、客席からのヤジを受け、それに言葉で対応しながら観客の意識の集中を高めることもあります<sup>7)</sup>。

ところで、図2aの視軸はレフェリーへも向けられています。このことはプロレスにおけるレフェリーの役割に関係があります。プロレスでは通常は「3秒間相手の両肩をリングにつけること」(3カウントフォール)で勝敗が決せられます。ところがルールでいう3秒間というのは、正確な時間としての3秒間ではありません。この「3秒」には、レフェリーの主観が大きく作用されます。まず、レフェリーは、一方のレスラーの両肩がリングについたと「認めた」時から、リング(マット)を叩いて3カウントを取り始めます。

しかも、「1」はレフェリーが、一方のレスラーの両肩がリングについたと「認めた」とき、「1」とカウントされ、続いて「2」、最後の「3」カウント目は、「1」と「2」のカウントを叩いたのと同じ間隔で「3」が入るかどうかが、これにはレフェリーのくせが表れます。また、あとでも説明しますが、悪役レフェリーというのもいて、このレフェリーは自分が味方したい方が相手をフォールするとカウントするが早く、逆にフォールされているときはゆっくりとカウントするのが常です<sup>8)</sup>。

というように、公正なはずのレフェリーすらも、プロレス行為においては3番目の演者とでもいえる役割を付されています。プロレスから呈示されるドラマの一つとして「善悪の抗争」があることは先に指摘しましたが、レフェリーもまた、この図式のなかにあって、ヒールに加担する悪役レフェリー、ヒールの反則攻撃に決して気づくことのない「ぼんやりしたレフェリー」という役割を付されることもあるわけです。

そこで、レスラーの視軸も対戦相手・観客だけでなくレフェリーに向けても、その動きを注意する必要があることが考えられます。aがヒールあるいはちょっとした反則行為を行おうと思っているならば、レフェリーの注意が他に逸れたら(あるいは注意を他に逸らしておいて)観客には分かるように反則行為を行うことでしょう。

## 5、プロレスラーのアイデンティティと受け身技術

最後に、プロレスの基本である受け身技術の内面化(身体技法の獲得)と受け身を通してプロレスラーが自分のレスラーとしてのアイデンティティを表出している点を指摘しておきます。プロレスの受け身には、相手の技を受けたときにそのダメージを軽減するための合理的な身体運動と合理的ではない、見せるための技術という側面があります。そして、場面々々でどのような受け身をとるかはブ

レスラーのアイデンティティ表出と関係があると思われます。

そこでまず、新人レスラーの受け身の練習をみることで、プロレスの基本である受け身について報告します。プロレスの受け身は前方回転受け身・後ろ受け身・前受け身が主なものです。そのうち前方回転受け身と後ろ受け身はレスリングの入門書にも紹介されているものです。ところが前受け身はレスリングの入門書にはありませんでした。プロレスで前受け身をとる場面を想像すると、自爆の際のボディプレス（対戦相手を自分の身体で押し潰す技）や両足をそろえて出すドロップキックの着地の際には前受け身をとります。ボディプレスもドロップキックもレスリングの技として見かけないものですから、これはプロレス特有の技で、この技を出すことに付随して前受け身の必要性も出てくるのではと思われます。

新人の受け身の練習は、主に視覚からなされます<sup>9)</sup>。受け身初心者の新人は見よう見まねでこれを習得していきます。後ろ受け身ではコーチは「一步下がって」受けるようにするとうまく受け身がとれると指導するようですが、それは抽象的な言説でその字義通り「一步下がった」からといって後頭部を打たないわけではない。何度も後頭部を打ち付けながら新人たちは、キャリアが上のレスラーたちの後ろ受け身をとる姿を見、自分たち新人の動きと照らし合わせてその違いを確認し、先輩たちの受け身の良いイメージを取り込もうとします。受け身をとる際はマットを叩いて、音が出るようにします。

ところで、キャリアを積んだレスラーの後ろ受け身は新人の後ろ受け身と違い、リング上のマットを叩く音が小さくなっているように思われます。受け身の際の音は観客反応にとって重要で、その選手が受けた技の威力、痛みや苦痛を観客に伝達するのに都合がいい。これはダメージを軽減する他の受け身の効用と違っていいと思います。

ところがキャリアのあるレスラーは、時には手のひらをマットにつけず、ひじから肩にかけての調整だけで受け身をとることがあります。他方、大きな相手に投げ飛ばされた際、大きく後方に投げ飛ばされながら後ろ受け身で技を受けるという場面もあります。この二つの例は共に、ダメージ軽減より以上に観客への伝達が受け身を通してなされることの例といえます。前者の受け身は、その技は自分には「効かない」、つまり自分が強靱な身体であることを観客に伝達します。一方後者は受けた技がいかに威力あるものかが呈示されますが、ダメージ軽減のための受け身をとっていることに変わりはなく、そのため、どんなに派手に吹き飛ばされても受け身でダメージを軽減しているうちは「立ち上がれる」。そこで「勝負に対する執念」、レスラーとしての「うたれ強さ」が伝達されることでしょう。ささいなことで見逃しがちですが、受け身の取り方ひとつをみても、プロレス行為には観客へ伝達しようとしている何かがあるといえます。

前者と後者のどちらの受け身をとるかは、意識的に行う場合は、そのプロレスラーが観客に伝達したい「プロレスラーとしてのアイデンティティ（キャラクター）」によって選択されてきます。「強靱さ」をアピールしたい場合、「執念」「打たれ強さ」をアピールしたい場合というように。また無意識に行われる場合でも、それが積み重なることでレスラーのアイデンティティが観客によって形成されることにもなるのです。

以上、プロレスに基本的な受け身という身体技法をベースに、プロレスラーの作り出すアイデンティティについて触れました。もちろん受け身によるアイデンティティの表出は試合全体のなかでは一部

にすぎません。また、試合の流れのなかで同じような受け身でもその意味が変わることは十分に考えられます。

## 6、結び

以上、女子プロレスの見せ方として設備（マットからリングへ）、劇場空間と視軸、レフェリーの役割、受け身で呈示されるものを取り上げ報告しました。これらのことから知れるのは、女子プロレスは観客の存在をとて意識した芸能なのだということです。プロレスはアマチュアのスポーツ種目がプロフェッショナル化したものではないと最初に述べましたが、観客に見せるため、見せることを前提にしてプロレスはその技（空中殺法のような）もちろんですが、受け身のようなささいな動きにまで注意して試合を組み立てています。

プロレスの動きはレスリングや柔道といったスポーツの動きだけから成り立っているわけではありません。空中殺法などはそのどちらにも含まれない技です。また、これは使えると思う動きであれば、プロレスはそれを食欲に取り込んでしまいます。それはヒールの存在、レフェリーの役割など演劇的要素からも見受けられます。

ここでは触れませんでしたでしたが、反則攻撃に使われる凶器には、いかにも卑劣な反則攻撃に使われそうな栓抜き、チェーン、竹刀、一斗缶はもとより、最近では大根のような野菜まで凶器にしている場面もあります。ここで、大根が凶器となりうるのはなぜかをじっくり説明する余裕はありません。ただ、ある試合では大根が凶器として使われても違和感なく成立する状況が、観客との関係性のなかで作られることがあるのだと想像していただきたい。

プロレスはスポーツ的要素と演劇的要素の入り交じったジャンルだということです。このジャンルはたとえば柔道なら柔道の動きのような、特定の動きに縛られることはありません。さまざまなスポーツの動きや日常生活のさまざまな要素を元の文脈から引き離し客体化し、「プロレス」という文脈に取り込んでいきます。新たな動き、表現方法をプロレスの文脈にうまく取り入れることができるか否かはレスラーと観客とで創造される場のありかたに規定されます。

## 注

- 1) 拙著『女子プロレス民俗誌—物語のはじまり—』第5章 雄山閣出版 2000年
- 2) ロラン・バルト「レッスルする世界」『神話作用』 現代思潮社 1967年
- 3) 『サンデー毎日』1987年1月18日号
- 4) 前掲拙著 第1章参照
- 5) 清水裕之『劇場の構図』鹿島出版会 1985年
- 6) 松枝到「祭祀場のエクスタシー」『平凡パンチ』1985年1月28日号
- 7) 前掲拙著 第3章参照
- 8) 川村卓『必殺技の方程式』三一書房 1994年
- 9) 前掲拙著 第4章参照

図1

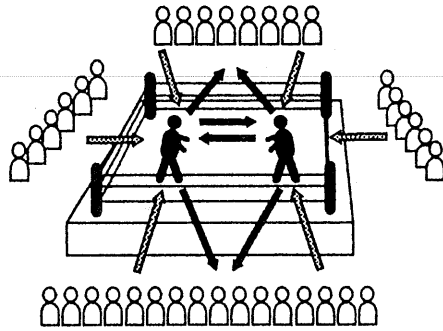


図2

