

## デスマッチの社会学に向けて

柏原全孝

For Sociology of Death Match

Masataka KASHIHARA

### 要約

デスマッチは日本で独自の発展を遂げたプロレスのジャンルである。だが、かつてのデスマッチはジャンルを形成するようなものではなく、プロレスの試合形式のバージョンの一つでしかなかった。それが変化したのは1990年代前半の大仁田厚によってである。とりわけ、有刺鉄線の登場がその画期であった。ロープの代わりに張られた有刺鉄線に飛び込んで血だらけになる大仁田のプロレスは、リング下に敷き詰めた釘板に決して落ちなかったアントニオ猪木対上田馬之助の試合と好対照をなしている。大仁田は、有刺鉄線の導入により、ロープに飛ぶというプロレス的なムーブを全く新しいムーブ、有刺鉄線に飛んで血まみれになるというムーブに変えた。この瞬間が「新しいデスマッチ」誕生の瞬間であった。すなわち、大仁田の産んだ新しいデスマッチは、プロレス的ムーブの一新と流血する身体の到来という二つの点でプロレスとの差異を持つ。この二つの点において、新しいデスマッチは、プロレスのプロレスらしさをパロディ的に反復するメタプロレスとなる。そこでは、デスマッチアイテムという新しい凶器のあり方が示され、有刺鉄線と並んで蛍光灯がデスマッチアイテムとしての洗練を極めていく。これらデスマッチアイテムは、プロレス的ムーブをデスマッチ的に反復することに奉仕し、また、流血する身体の産出に貢献する。

**キーワード：**プロレス、デスマッチ、有刺鉄線、流血、パロディ

## 1. はじめに

いかにもプロレス的な、しかし、プロレスが曲がりなりにもその形に従っていたスポーツとしての佇まいを消し去った形のプロレスがある。日本で、それはデスマッチと呼ばれてきた<sup>1</sup>。これまでプロレスについての研究は社会学のみならず、社会学に隣接、近接する学問領域で蓄積されてきたが<sup>2</sup>、意外にも、デスマッチを主題にした成果は現れていない。デスマッチが日本での興行的な事情から作り出された和製英語であることを考慮するなら、デスマッチの社会学やその他、デスマッチを主題とする研究は日本においてもっとなされて良いだろう。そこで本稿では、デスマッチの社会学を構想するべく、その一歩として序説的な考察を試みたい。

## 2. 非スポーツとしてのプロレス

デスマッチはプロレスで広く使用され、浸透している言葉であるが、定義の明確な言葉ではない。もともとは遺恨等の、試合の背景を構成するストーリー（アングル）を背景にもったレスラー同士が決着をつけるべく、客を呼ぶために引き分けのないルール設定の特別な試合をするときに、日本で使われた言葉であった。単純に言えば、時間無制限一本勝負の試合がデスマッチと呼ばれたわけである。

ここにはプロレス特有の矛盾が含まれている。それは決着をめぐる矛盾である。言うまでもなく、プロレスは勝ち負けを争うスポーツではない。たしかにルールがあって、そのルールの執行者たるレフリーがいるし、レスラーたちの身体はトレーニングによって鍛え上げられているわけで、形式的にはスポーツとそっくりである。しかし、プロレスには、勝つことによって強さを示そうというスポーツ特有のエートスがない<sup>3</sup>。レスラーたちはあらかじめ決められた勝敗に向かってプロレスをする。だから、プロレスではどのような試合であれ、決着をつけるために試合が行われるわけではないのだ<sup>4</sup>。にもかかわらず、デスマッチは決着をつけるために行われる。まずはこの点から考察を開始しよう。

プロレスが初めから真剣勝負でなかったわけではない。古くは本当に勝ち負けを競っていた（シュート）。だが、そういう試合に客はしばしば退屈し、満足しなかった。興行として成立させるには、客が退屈する真剣勝負よりも、楽しませることのできるよう事前に打ち合わせた試合（ワーク）をする方が良かったわけである<sup>5</sup>。歴史研究者のスコット・M・ピークマンの推測によれば、1916年7月のジョー・ステッカー対エド・ルイスの試合が「真剣になされたおそらく最後のタイトル争奪戦だった」〔ピークマン（2008）：89〕。この試合がプロレス最後の真剣勝負というわけではないかもしれないが、1910年代にプロレスはシュートの時代を終えてワークの時代に入ったと見ていいだろう。ただし、ワークであるからといって、勝負がすべて予定通りだったわけではなく、予定が裏切られるようなことは珍しくなかった。たとえば、1925年に有名な裏

切り事件があった。若いレスラー、ウェイン・マンを売り出す方針に従い、チャンピオンのエド・ルイスがマンに破れ、タイトルはマンのものになる。当時、名の通った実力派レスラーのひとりだったスタニスラウス・ズビスコがマンのタイトルに挑戦し敗退することで、マンは名実ともにトップレスラーになるという筋書きだった。しかし、「ズビスコは新人のマンにまったくレスリングをさせず、無言のまま何度もピンフォールを奪い続けた」〔斎藤（2016）：429〕。これはタイトルを自分の支配下に取り戻そうとするステッカー側のプロモーターがズビスコと通じて仕掛けたものだった。ズビスコは奪ったタイトルを、予定通り一ヶ月後にステッカーに明け渡している。発端となったマンとズビスコの試合は、いわゆる八百長にはならなかったが、だからといって、真剣勝負でもない。あくまでワークの裏切りであって、八百長が失敗しただけであり、ワークだと思って試合に臨んだ上にズビスコより技量の劣っていたマンには為す術がなかっただけである。だが、マン側のプロモーターの期待に反して、決着はついてしまった。マンは、この無様な負けによってその価値を大きく落としてしまったのだから。この一件は、裏切りが起きる環境ではデスマッチなどできないということを示しているだろう。デスマッチもワークであり、決着をつける気なレスラーにもプロモーターにもない以上、もし裏切りにあたりして本当に決着がついてしまったら元も子もないからだ。

プロレスの勝ち負けについて、もう少し確認しておこう。前述のようにプロレスは勝ち負けを競うものではない。しかし、だからといって、勝つことを目指していないような試合ぶりでは客は来ない。だから、あたかも勝とうとしているかのようにどのレスラーも振る舞わなければいけない。勝つために試合をしているという見かけがプロレスには必要なのである。普通の試合でさえ必要であるのだから、決着をつけると謳うデスマッチでは、普通の試合以上にそれらしい見かけが必要になるのである。60分三本勝負が定番だった時代には、時間無制限一本勝負という試合形式だけでそれらしく見せかけることはできただろう。しかし、それでは客を呼び続けることはできない。

ところで、プロレスにはギミックという表現がある。もともとはレスラーに与えられた偽の見かけがギミックと呼ばれていた。たとえば、兄弟ではないのに兄弟と称したり、日系というだけで下駄を履いたり相撲パフォーマンスをしたりするのがギミックであり、もちろん、覆面などもギミックである。プロレスにおいて、レスラーは、生身のレスラーとしてリングに上がるのではなく、多かれ少なかれ、何かしらのギミックとともにリングに上がる。ギミックはもちろんフィクションなのだが、それらしく見せかけなければならない。上で述べたように、試合自体をそれらしく見せかけることが必要なプロレスは、試合からしてギミックだらけなのだ。そもそも、勝ち負けを争っていないにもかかわらず、チャンピオンが存在すること自体おかしいわけで、チャンピオンというタイトルもギミックである<sup>6</sup>。ようするに、プロレスにおいて設定されたフィクションをそれらしく見せる文句やモノや振る舞い全般が広くギミックである。そして、決着をつけるという謳い文句自体もギミックであり、それゆえ、試合自体にもとりわけギミックが満載さ

れているのがデスマッチである。

### 3. 大仁田以前のデスマッチ

世界恐慌の時代、プロレスに客を呼ぶためであればレスリングの技量などより見た目のインパクトを重視したプロモーターたちは、プロレスのリングを簡単にフリークショーに変えてしまった〔ピークマン（2008）：126-130、ボール（1993）：64-66など〕。デスマッチはプロモーターたちのそうしたメンタリティによって、様々なギミックと結びついた<sup>7</sup>。たとえば、レスラー同士が離れられないよう革紐で互いの片手を結びつけた状態で試合をするデスマッチがある。インディアン・ストラップ・マッチとして知られているもので、いかにもエスニックなステレオタイプを積極的に利用するプロレスらしいネーミングである<sup>8</sup>。そのネーミングが示唆する通り、ネイティブ・アメリカンのレスラーが得意とされてきた<sup>9</sup>。普通は革紐を使うが、チェーンなど他の様々な素材で行われることもある。しかし、この方法は互いの手を結びつけ合うせいでそれぞれの動きが制限されるという難があり、その難のせい、または、ネイティブ・アメリカンという属性と縁遠いせい、日本のプロレスではあまり採用されてこなかった。逆に、ある時期以降、日本で多様に発展することになったのは、レスラー同士に何かを仕掛けるギミックではなく、リング自体の設定に仕掛けられたギミックである。詳しく見ていこう<sup>10</sup>。

レスラーをリング内に監禁するギミックのもっとも簡便なものがランバージャック（ランバーズ）である。これは、試合を行う2人以外のレスラーがリング周囲を取り囲み、リング外に出たり落下したりしたレスラーを外のレスラーたちがすぐさまリング内に押し戻すことで、リング内で決着をつけさせるというものである。リングの周囲をレスラーたちが取り囲むという、さながら変形のバトルロイヤルのような見慣れない光景は客にこの試合が特別であることをわかりやすく示す。だが、リング外のレスラーたちが素直に仕事をするわけではない。このギミックの面白いところは、外のレスラーたちにもそれぞれのキャラクターがあり、それぞれの関わるストーリーがあり、そして、試合をしないにもかかわらず客の前に登場してきたわけで、そんな彼らがリングに戻すという役割を素直に遂行するわけがないというところにある。ランバージャックは最初から場外乱闘が予定されているようなものなのだ。決着どころではない。

ランバージャックでは、レスラーがリング外に落ちることが初めから織り込まれているわけだが、本当に外に出ることができないようなギミックも使われた。なかでも古くからあり、現在もWWEなどでよく使われる金網である。日本では1970年にラッシャー木村が行ったのが最初とされる。じつは日本ではランバージャック（1973年）よりも金網デスマッチの方が先に行われた<sup>11</sup>。その後、木村は1970年代を通じて、金網の鬼と称される／自称するほど頻繁に金網デスマッチを行った。金網はリングの閉鎖性を客に直観させるとともに、金網を支える鉄骨や金網そのものを凶器として利用することができる点でも優れたギミックである<sup>12</sup>。

木村が金網デスマッチを繰り返していた頃、アントニオ猪木と上田馬之助はリングの周囲に釘

板を敷き詰めた釘板デスマッチを行った(1978年)。釘が何本も打ち付けられ、尖った方が上を向いた状態にある釘板は、十分に客の想像を刺激する。釘板というギミックはリング内での決着というフィクションに合致するとともに、「もし落ちたら」という想像も掻き立てる。この試合では落ちそうになる場面が何度も到来しながら、両者とも一度も釘の上には落ちずに試合を終えている。もちろん、予定通り猪木の勝ちであった。この試合で釘板は純粹にレスラーをリング内に閉じ込め、決着をつけさせる装置として機能していたと言えるだろう。

1970年代、木村を擁する国際プロレスは興行的な事情から金網デスマッチを乱発するようになり、デスマッチは遺恨ストーリーとの関係を徐々に失っていく。そして、木村自身、1981年を最後に金網デスマッチから離れる。1980年代の日本のプロレス界はデスマッチを必要としない興行環境の下でデスマッチをしなくなる。再びデスマッチが始まり、そしてデスマッチのあり方が一新されるのは、知られているように、大仁田厚によってである。

#### 4. 有刺鉄線との遭遇

大仁田を象徴するデスマッチとしてしばしば言及されるのは、1990年に始まるノーロープ有刺鉄線電流爆破マッチであるが、初めて有刺鉄線がプロレスのリングに登場したのはその前年1989年12月のことだった。経済的な事情から大掛かりなものが用意できないため、安価に購入でき設置も容易な有刺鉄線が選ばれたのは、いわば、偶然である。経済的な余裕があれば別の選択がありえただろう。しかし、この偶然是デスマッチを考える上で、決定的なものであった。有刺鉄線の登場以前と以後でデスマッチは別のものになったのだから。

有刺鉄線は、金網がそうであったように、レスラーをリング内に閉じ込めるギミックである。1989年の最初の試合では、有刺鉄線はロープの外側、4本の鉄柱を支柱するように張られていた。しかし、有刺鉄線がデスマッチの装置としてその潜在力を開花させたのは、ロープに代わって有刺鉄線が張られたデスマッチ、すなわち、ノーロープ有刺鉄線デスマッチからである。有刺鉄線は、多数の鋭利な金属性のトゲによって近づくことすら躊躇させる点で金網以上に強烈に境界を指し示す。それゆえ、ロープの代わりに張られた有刺鉄線は、金網以上に強くレスラーをリング内に留めるものとして機能する。金網ならそれに触れたぐらいでは大したダメージを受けないし、よじ登ることもできる。他方、有刺鉄線は下手に近づくとはずみでどこをケガするかわからない。そのため、ノーロープ有刺鉄線デスマッチはプロレスに不可欠で基本的な動きであるロープに飛ぶ／飛ばされるというムーブを困難にする。しかし、ここに大仁田がデスマッチを一新する萌芽があった。すなわち、大仁田はそんな有刺鉄線のロープに飛んだ／飛ばされたのだ。つまり、この時、有刺鉄線はレスラーをリング内に留めるためにあったのではなく、レスラーがケガをするためにそこにあったのである。デスマッチがそれ以前と以降に分かれるのはここだ。デスマッチのギミックは、この瞬間、それ自体がレスラーの身体に直接ダメージを与える凶器へ

と進化したのだ。金属のトゲがむき出しになった有刺鉄線はそのままで強烈な凶器になり、ロープに飛ぶ／飛ばされるというプロレス的ムーブだけで、レスラーの身体は血まみれになっていく。相手をロープ際に押しやるというなんの変哲もないムーブもロープが有刺鉄線に変わるだけで、相手を血まみれにしてしまう。有刺鉄線以前のデスマッチのギミックは、ギミックそのものの凶器性がそれほど高くないか（金網や革紐）、高い場合でも、そのギミックはただそこにあるだけ（釘板）だった。しかし、大仁田は凶器性の高いギミックに自らの身体を委ね、晒す。この有刺鉄線との遭遇がなければ、デスマッチは進化しなかったし、大仁田の代名詞とも言える、ノーロープ有刺鉄線電流爆破マッチも生まれなかった。

ここでさらなる考察の前に、凶器と流血について考えておきたい。凶器はプロレスをスポーツから隔絶する指標の一つである。普通のスポーツであれば、凶器の使用は単に反則負けになるのみならず、出場停止等や競技者資格の停止が予想されるような重大な違反であるが、プロレスでは日常な場面にすぎない。それだけ凶器はプロレスの不可欠の要素になっている。なぜか。それは、凶器がヒールらしさを演出するからであり、そして何よりも、プロレス特有の流血というギミックに直結しているからだ。

流血をギミックとすることには異論があるかもしれない。ギミックには偽物の含意があるからだ。だから、その点を厳密に受け取るなら、血糊や血袋などを用いて流血パフォーマンスをするのはギミックだが、本当に血が出ていればギミックとは呼べないということになる。しかし、その流血がレスラーによって意図されたもの、初めから予定されたものであるとしたらどうだろう。試合中に隠し持ったカミソリで切ったり、控室であらかじめ切っておいた上での流血は、それが本物の血であろうと、ギミックと捉えるべきである。これらの自傷行為blade/bladingはよく知られており、プロレスを対象としたパフォーマンス研究においてプロデリック・チョウらは、プロレスを演劇から区別する一つの指標と見なしている [Chow et al. (2017) : 2] ]。プロレスはギミックでありながら本当の血を流すからこそ演劇パフォーマンスとは異なる独自のパフォーマンスとしての性格を持つというわけだ。逆に言うと、それだけ凶器と流血はプロレスのアイデンティティに関わる重要なポイントということでもある。

ノーロープ有刺鉄線デスマッチは、このような凶器と流血の関係をデスマッチのリングそのもののなかに組み込んだ、全く新しいデスマッチの発明であった。有刺鉄線というむき出しの凶器は、リングに組み込まれることによって、プロレスのありふれたムーブをまったく新しいムーブに変えた。四ツに組み押し合うだけで、背後に近づく有刺鉄線との間に緊張感が生まれる。ヘッドロックからロープに飛ばされる一連のプロレス的ムーブも有刺鉄線のリングでは容易ならざるムーブに変わる。レスラーが有刺鉄線に触れるまでの緊張感に満ちたノーロープ有刺鉄線デスマッチ特有の序盤の静けさはレスラーが最初に有刺鉄線に向かって飛ぶ／飛ばされる瞬間に解除され、ついにデスマッチが起動する<sup>13</sup>。そこからレスラーたちは血まみれになりながら、デスマッチを繰り広げていく。ノーロープ有刺鉄線デスマッチの進化形であるノーロープ有刺鉄線電

流爆破デスマッチは、有刺鉄線が産んだ新しいムーブに、閃光と爆発音と煙を付け加えることでスペクタクルとして完成させた。そのスペクタクルの中心に、傷ついたレスラーの流血する身体が現れる。プロレスや従来のデスマッチにはなかった新しいムーブの創造、および、その結果産み落とされる流血する身体、この2つが大仁田の作り出した新しいデスマッチの核である。

## 5. 流血する身体

かつて、プロレスの流血といえば額からというのが定番だった。アブドラ・ザ・ブッチャーの額のギザギザを思い出そう。流血のない試合がなかったほど毎試合流血していたブッチャーは、身体の他のどこでもなく、額が傷だらけだったのである。しかし、大仁田以降のデスマッチレスラーの流血は額とは限らない。身体から流血するのがデスマッチレスラーである。この違いは小さいようで大きい。なぜなら、ブッチャーの額は自傷によって作られた流血用の額であり、ここから血を出しますよ、ということが一義的に指し示された記号であるからだ<sup>14</sup>。だから、ブッチャーは額からしか流血しない。ブッチャーだけではない。大仁田以前のレスラーはみな、流血は額と決まっていた。あらゆる凶器に対して差し出されるのは額だけである。しかし、大仁田は凶器に身体そのものを差し出した。それによってレスラーの新しい身体、流血する身体を生み出したのである。

大仁田は、新しいデスマッチの到来と流血する身体の到来を、自身の皮膚に施された縫合数によって謳い上げた。天龍源一郎とのノーロープ有刺鉄線電流爆破マッチ（1994年）で負った傷の治療をしていた病院で、大仁田は医者からそれまでの縫合数を聞かれた時、「七五一針です」と答え、さらに「千針突破記念パーティをやろうと思っている」「じゃあ先生、八百八十八針にしてくださいませんか」と言い放った〔高山（2002）：134-135〕。勝ち負けが意味を持たないプロレスでは、近代スポーツの特徴の一つである数量化はパロディ的のみに有効である。たとえば、1950年代NWAチャンピオン、ルー・テーズの7年以上かけて「936連勝という記録をつくることができた」という言葉がそれだ〔テーズ（2008）：119〕。たとえテーズが同時代のレスラーたちの間でレスリングとサブミッションの特に優れた技量の持ち主であったとしても、年に100試合以上も試合をしつつ7年以上すべて勝ち続けたなどという話はプロレスならではあっても、スポーツではバカバカしすぎてありえないおとぎ話である。われわれはプロレスでの連勝記録を語るテーズに、スポーツのパロディとしてのプロレスという姿を透かし見ることができる。ところが、そのパロディ的なおとぎ話を自分の身体、皮膚に宿したのが大仁田である。大仁田は本当に皮膚に傷を受け、縫合される。そしてその縫合数を数え続ける。縫合のひと針はテーズの936連勝の1勝が持つ意味とほとんど同じであり、かつ、合計して751針とか1000針などと言うことのバカバカしさも同じである。勝つことが予定されている試合をちゃんと勝って客を満足させたテーズと、傷つくことが予定されてちゃんと傷ついて客を満足させた大仁田。違いはテーズの連勝記録がス

ポーツのパロディであるのに対し、大仁田の縫合数はプロレスそのもののパロディであることだ。かつての『ドリフ大爆笑』のコント「もしもシリーズ」のようなものを思い浮かべると新しいデスマッチのパロディ性は理解しやすいだろう。大仁田は「もしもプロレスのロープが有刺鉄線だったら」というコントを、血だらけになってやって見せたのだ。「お約束」に溢れたプロレスのお約束中のお約束たる「ロープに飛ぶ／飛ばされる」をやることによって<sup>15</sup>。

かつて、レスラーたちはさまざまに自分の身体をギミックとともに誇示してきた。レスラーの身体はフィクショナルな物語を載せるメディアであった。たとえば、オランダ出身のアメリカ人ジョージ・モンバーグはナチスのギミックをその身体に纏うべく、ドイツ風のキラール・カール・クラップの名前でリングに上がり、その名前をコールされるとナチス式の敬礼をしてみせた。そこには一つもリアルな裏付けはない。すべてフィクションのギミックであり、それがプロレスであった。だが、大仁田はギミックを皮膚に刻み込んで見せた。傷ついた皮膚そのものをギミックに変え、縫合数を売り文句にしたのだ。大仁田のギミックはギミックであるにもかかわらずフィクションではない。本当に傷つき、縫合されている点でリアルである。それはマスクマンの覆面のようには脱ぐことはできない。それが流血する身体でありようである。大仁田はプロレスのフィクショナルなギミックではなく、自らの身体のリアルをギミックとして差し出すことによって、プロレスのパロディとしてのデスマッチを演じたのである。だから、流血する身体は、流血というギミックをその全身で傷を受けながら演じてみせる身体なのである。

## 6. 新しいデスマッチ

ビッグイベントのとき、大仁田は必ずノーロープ有刺鉄線電流爆破マッチのリングに上がった。それはその試合自体の持つインパクトがとても強く、簡単に客を呼べたからだ。すると、デスマッチを行うためのアングルやデスマッチがレスラー決着を付けるべき遺恨のストーリーなどが、どんどん希薄になる。その一方で、リング下にも有刺鉄線や爆弾を置いて「地雷」を追加したり、時間が来るとリング上で爆破される「時限爆弾」を付け加えるなど、ギミックが増えてデスマッチは過激化していった。当然だが、大仁田らデスマッチレスラーたちは「地雷」の上には落ちるし、リングからの脱出は間に合わずにリング上で「時限爆弾」の爆破も食らう。こうして、ストーリーが後景に引き、デスマッチそのものが前景化する。もはやレスラーたちの因縁の対決が客を呼ぶのではなく、デスマッチそのもののギミックとそれが生み出す流血する身体が客を呼ぶようになる。

かつて、木村が金網の鬼となったのも似たような事情からである。遺恨のストーリーとは関係なく、興行の目玉が金網デスマッチだったのだ。しかし、木村が大仁田のように成功することはなかった。なぜだろうか。それは、大仁田がデスマッチの見どころを自らの身体で見せ、リングに纏ったギミックの魅力を自ら引き出して見せたのに対し、木村にはそれができなかったからだ。



たとえば、金網という立体的なギミックで、金網によじ登って飛ぶダイナミックな攻撃をしてみせたのは木村ではなく、対戦相手のジプシー・ジョーの方であり、しかも、ジョーはその技を木村にすかさず、自爆するところまでやって見せていた。金網のなかでプロレスらしく額から流血することしかできなかった木村は、はるかに大仁田に及ばなかったのである。

新しいデスマッチをプロレスのパロディとして描いてみせたのは大仁田だったが、そのデスマッチに潜在する可能性を押し広げたのは松永光弘である。松永は最初の有刺鉄線デスマッチで大仁田の対戦相手をしていったレスラーである。松永の名前が知られるようになったのは、後樂園ホール2階バルコニー席から相手レスラーに対しておこなったダイビング攻撃であった（1992年）。それまで、プロレスの定番のムーブの一つである場外乱闘が水平的な移動範囲の内にあったのに対し、松永のこのダイブは場外乱闘を縦方向も含めた会場空間全体へと展開させる可能性を切り開いた点で画期的であった。さらに、大仁田とは別団体に所属した時期に松永は大仁田との結びつきが強すぎるノーロープ有刺鉄線電流爆破マッチに代わる新しいデスマッチを考案していく。必ずしも興行的に成功したわけではなかったものの、ワニ、さそり、ピラニアなどの動物を使ったデスマッチや、画鋏、剣山、ガラスなどのアイテムを使ったデスマッチを考案していく。なかでも、蛍光灯は有刺鉄線とならぶ新しいデスマッチの定番アイテムになった。最初に登場した時は、蛍光灯のついた状態の照明器具であったが、徐々に蛍光灯自体がデスマッチのアイテムとして独立する。

松永の功績は凶器をリングの仕掛けとしてのみならず、デスマッチのアイテムとして独立した価値を与え、定着させたことにある。アイテムはその価値を高めるべく洗練されていく。蛍光灯の本数を増やしたり、蛍光灯を束ねたものが作られたりとデスマッチアイテムとしての蛍光灯の可能性が、松永や他のデスマッチレスラーたちによって追究され、洗練された。その結果、蛍光灯で組み上げられたタワーや神輿のようなものまで現れた。新しいデスマッチにおいて、蛍光灯は明るくするためのものではなく、割るためのものである、束ねて振り回すものである、相手をその上に投げ飛ばすためのオブジェである等々。ここまでくると、もはやデスマッチには決着という謳い文句など不要である。勝ち負けが決まるということは、試合終了の時間になったということの意味するにすぎない。その代わりに客は、デスマッチアイテムに身を委ね晒すレスラーたちの流血する身体を見に来る。大仁田に始まった新しいデスマッチは、このようにして松永によりその可能性を開拓されていったのである。そして、デスマッチはそれ自体が独自のロジックを持つ一つのジャンルへと生成変化しえたのである。

新しいデスマッチは、レスラーの身体とさまざまに工夫されたデスマッチアイテムとが出会い、そしてプロレスにはないデスマッチらしい新しいムーブが生まれる場となった。そこでは、プロレス的お約束は捨れながら強調される。プロレスの投げ技や極め技には相手レスラーとの協力関係がなければ成立しないものが多い。投げや極め技がちゃんと決まるように、相手は協力して投げられてあげるし、極められてあげる。いわゆる、受け、である。こうした協力関係がプロレス

のムーブを見応えのあるものにする。これがお約束である。デスマッチレスラーたちもお約束を守る。ただし、自分の投げられる先にあるのは通常のマットではなく、たとえば、蛍光灯である。それでもデスマッチレスラーたちはちゃんと技が決まるように、つまりプロレスの定番ムーブ通りに投げられる。その瞬間、マットに打ち付けられる音とともに蛍光灯の独特の破裂音が聞こえ、粉々に散る細かい破片がレスラーの身体の周りに拡がる光景が現れる。ボディスラムやブレンバスターのような古典的な技も蛍光灯の上で行われるだけで強烈なインパクトを伴った全く新しいムーブになる。新しいデスマッチのムーブは、プロレス的ムーブの反復ではある。しかし、そこにはデスマッチアイテムによる媒介が作り出す距離が介在する。その距離は、同じ動きを違うムーブに変え、デスマッチレスラーのプロレスに対する批評的意識を目覚めさせる<sup>16</sup>。新しいデスマッチとプロレスのパロディ的關係とはこういうことである。

パロディとしての新しいデスマッチは、プロレスがいろいろとカモフラージュしながら行っていたことをあからさまに行う。場外乱闘で「たまたま」長机の本部席や放送席の前に行ったレスラーがその長机を利用した攻撃をするのがプロレスである。新しいデスマッチになると、長机ははじめからそれ用に用意され、その時が来たときにリング上の適当な場所に設置され、一方のレスラーはその上に寝転んで技を受けてみせる。プロレスでは凶器はたまたまそこにあったから使われるか、こそこそ隠れながら使われる。凶器攻撃を定番にするヒールでさえ、凶器は隠し持っていたのであり、あからさまに見せびらかせない。レフリーの見えていないところで、客には見えるように凶器を出してから攻撃するのがかつてのヒールのプロレスだった。しかし、新しいデスマッチでははじめから凶器がむき出しになっている。リングそのものが凶器化することから新しいデスマッチが始まったわけであるし、隠すことに意味はない。逆に、どこにどのようなデスマッチアイテムがあるのかが客に示されたうえで試合が始まる。たとえば、蛍光灯デスマッチではリング上に初めから蛍光灯が並べられるし、蛍光灯のオブジェが登場する。5カウント以内であれば反則が許されるのがプロレス、というよく知られたフレーズは新しいデスマッチによって無意味化されるだろう。実際、新しいデスマッチでは反則とそうでないものと区別も曖昧になる。新しいデスマッチはこうしてプロレスを徹底的にパロディ化する。「もしもリングに蛍光灯があったら」「もしもリングに画鋲が撒かれていたら」等々。新しいデスマッチ特有の「もしも」シリーズは、松永の流れを汲むデスマッチレスラー葛西純によってさらに過激になっている。すなわち、「もしもリングにカミソリボードがあったら」「もしもリングにノコギリラダーボードがあったら」といった具合に。カミソリボードやノコギリラダーボードなど、新しい以外になんの用途もない純粋なデスマッチアイテムである。その存在理由はただ一つ、流血する身体のためである。そして、このパロディはデスマッチアイテムの生み出す流血する身体による試合後のマイクパフォーマンスとともにオチを迎える。

## 7. デスマッチからもう一つのプロレスへ

新しいデスマッチの奥行きを理解するには凶器の面だけでは足りない。松永らが切り開いたのは多様な凶器の使用とともに、場外乱闘の無限定化でもあった。前述のように松永のレスラーとしてのネームバリューが上がるきっかけになったのは後樂園ホールでの2階からのダイブである<sup>17</sup>。場外乱闘は以前からプロレスに付き物だった。しかし、その会場の2階バルコニーまでが「場外」になるというのは松永以前にはなかったことである。これは、あらゆる空間がプロレス空間になりうる可能性を示している。そして、その可能性は2008年に本屋プロレスという形で実現した。さらにそれは書店以外の場所での開催へと拡がり、路上プロレスと呼ばれるようになった。路上プロレス最大の特徴はリングがないことである。試合は場外乱闘だけで構成される。新しいデスマッチの内包していた無限定の場外乱闘という可能性を実現したのが路上プロレスである。

実際に松永から路上プロレスまでの間にはいくつかの流れがある。大仁田のライバルの1人としてノーロープ有刺鉄線電流爆破マッチのリングに何度も上がり、また、松永とも過激なデスマッチで対戦し続けたミスター・ポーゴが2000年頃から自身の団体でおこなったマラソンマッチという会場外に飛び出して行われる試合形式は路上プロレスを考える上で重要である。マラソンマッチはリングでの攻防から場外乱闘に移り、そのまま会場の外まで出て路上でも「場外」乱闘を続けるスタイルである。客もそれに合わせて移動していく。最後はまたリングに戻って試合が終わる。路上での乱闘では電柱や路上の看板が凶器として使われた。マラソンマッチはデスマッチレスラーのポーゴが、デスマッチの方向性を模索するなかで見出したスタイルで、場外でもリング内でも3カウントのフォールができるというエニウェアフォールルールの影響が見て取れるだろう。このルールはデスマッチでも採用されることのあるルールであり、どこまでも続く場外乱闘という形式は、たしかにデスマッチの系譜に属するはずだ<sup>18</sup>。

また、マラソンマッチに先立って1995年に高野拳磁がおこなったライブハウスでのプロレスイベントでライブ会場の外に出て「場外」乱闘をしている。ポーゴのマラソンマッチのスタイルはその団体が活動していた数年間は定番化していたのに対し、高野のイベントは継続的なものではなかった。しかし、高野のイベントに参加していた若手レスラーの1人が、初めての本屋プロレスを実施した高木三四郎であることを考えるなら、高野のイベントを一過性のものと軽んじることはできないだろう。そして、高木は初めての本屋プロレスで対戦相手の飯伏幸太にフォールを奪われたあと、「古くはミスター・ポーゴ、大仁田厚から脈々と俺様に勝手に受け継がれてきた路上の王の地位をお前に託してやる」と飯伏に言い、周囲のファンたちを笑わせる。このセリフは全くの冗談でしかないが、ポーゴや大仁田の名前が登場することには留意しておかねばならないだろう。馬場や猪木といった名前よりも、ポーゴや大仁田のような名前の方が路上プロレスにはよく似合うということを高木もファンも理解している。

とはいえ、路上プロレスは、大仁田に始まる新しいデスマッチと異なることも指摘しておかね

ばならない。路上プロレスは手当たり次第にモノを凶器に変える点でプロレス的であり、かつ、デスマッチ的であるように見える。そしてたしかに、路上プロレスに至る系譜上に位置するボーゴはデスマッチレスラーである。だが、路上プロレスに登場する凶器は、有刺鉄線や蛍光灯のような皮膚に突き刺さり引き裂くようなものではない。それゆえ、路上プロレスには流血する身体が見当たらない。そして何より、本屋プロレスから始まった路上プロレスが、一部の団体だけとはいえ、継続的に開催されているのは、松永がデスマッチの可能性を押し広げたのと同じように、路上プロレスの可能性を押し広げてみせたレスラーがいたからだ。それは最初の本屋プロレスで高木の相手だった飯伏である。

飯伏が見せる路上プロレスには新しいデスマッチのムーブは一切ない。あるのはプロレスのムーブだけである。すなわち、飯伏は路上空間をあたかもそこがリングであるかのようなムーブで満たすのだ。たとえば、コーナーポストから後ろ向きに飛んで相手の上に回転しながら落ちるムーンサルトプレスで商店街の自販機の上からやってみせる。飯伏の路上プロレスは、モノを凶器に見立てるのではなく、路上空間をリングに見立てるのである。だから、路上であっても飯伏のムーブはプロレス的ムーブであって、凶器に身体を投げ出すようなデスマッチ的ムーブではない。技を受けるときもリング上で受けるときと同じように受けてみせるし、路上に散らばったダンボールの上でジャーマンスープレックスを決めてみせる。ここに、われわれは新しいデスマッチの系譜の先に非デスマッチとしてのプロレスへ、もう一度プロレスへと回帰することになる。

## 8. おわりに代えて

本稿は、プロレス研究のなかで、いまだ未開拓の領域として残されているデスマッチについて、デスマッチの社会学を構想するための序説たらしめる意図の下で書かれたものである。デスマッチが和製英語であることが示すように、ことさら特定の試合形式をデスマッチと総称するのは日本に限られた習慣であった。その習慣がなければ、大仁田による再興の機会が訪れなかったかもしれない。日本ではデスマッチと名付けられていたであろう多様なギミックを取り入れた試合形式でプロレスを行っていたはずのアメリカのプロレス界は、90年代に新しいデスマッチをハードコアレスリングとして日本から輸入することになった。アメリカのプロレスの輸入から始まった日本のプロレスからの逆輸入であった。これは、日本と違ってその種の試合を括る言葉がなく、ジャンルとしての展開の機会がなかったせいと見ることができるだろう。1980年代には半ば忘れかけられていたデスマッチが大仁田によって再生・刷新されるには、デスマッチという語そのものの存在が不可欠だったのだ。また、大仁田、松永、葛西と連なるデスマッチレスラーの系譜も、ジャンルの生成を抜きに捉えることはできない。

本稿の中心となる論点は新しいデスマッチがプロレスを差異化しつつ反復することによってプロレスのパロディになったという点だ。新しいデスマッチはプロレス的約束事への言及を欠かさ

ない。新しいデスマッチのムーブは基本的にプロレス的約束事を踏襲する。ただし、凶器を介して踏襲する。プロレス的ムーブは新しいデスマッチのムーブへと変化し、それとともに、流血する身体を生み出す。そこではプロレス的流血もデスマッチ的流血へと昇華される。かつてはこっそり自傷するために使われていたカミソリも、カミソリボードとしてリングに堂々と登場する。

大仁田以前のデスマッチにはプロレス的ムーブしかなかった。いうなれば、デスマッチはプロレスの中で飼いならされていたわけだ。その関係が新しいデスマッチでは転倒する。新しいデスマッチはプロレスの枠をメタ的に超え出て、プロレスそのものをパロディ化するものになった。その意味で、新しいデスマッチをメタプロレスとして捉えることができる。大仁田が過激なデスマッチを連発する自身を「邪道」と称していたことや、天龍や長州力など著名レスラーをノーロープ有刺鉄線電流爆破マッチのリングに上げるアングルを提示し続けたことは、プロレスのパロディ化という文脈から見れば、理にかなっている。

その一方、新しいデスマッチのもう一方の系譜の先に産み落とされた路上プロレス。新しいデスマッチに並ぶまでのジャンルとしての成長は見せていないが、路上プロレスもまた、一つのメタプロレスでありうる。入不二基義がプロレス的な暗黙の了解が抱えてしまう危うさを梃子にした議論に基いて「無限定の喧嘩」や「超-喧嘩」という言葉で名指ししたプロレス内部で仮構され続ける空虚を、路上プロレスは逆さまに指し示す。つまり、事前にあるはず暗黙の了解が事後的にしか成立しないという入不二流の危うさは、路上プロレスにおいて、プロレス的ワークの徹底とすぐ近くにいる観客の視線との頻繁なやり取りを通じて、ひっくり返されるのだ。暗黙の了解は、路上プロレスにおいて暴露され続けるのである<sup>19</sup>。路上という無限定の空間をプロレス空間に変えるためには暗黙の了解を路上にいる人間たち、すなわち、レスラーと客が共有しなければならないからだ。だから、路上プロレスにおいて、暗黙の了解は事実上、暗黙ではなくなるのである。路上プロレスは、プロレスとはこのように遂行されるものであると、いちいち指し示しながら進行する一種のメタプロレスになるわけだ。

プロレスのパロディとしての新しいデスマッチ。それは、今度はそれ自身のうちから別のパロディ的なメタプロレスを生み出しつつある。この反復と刷新の運動においてデスマッチを再考すること、そして、プロレスを再考すること、それがデスマッチの社会学の基本的な課題の一つであるだろう。

## 参考文献

- 合場敬子、2013、『女子プロレスラーの身体とジェンダー』、明石書店  
入不二基義、1992、「「ほんとうの本物の問題」としてのプロレス：プロレスの哲学的考察」（入不二基義・大島保彦・霜栄『大学デビューのための哲学』、再録『現代思想』第30巻第3号、78-95）  
岡井崇之（編著）、2010、『レスル・カルチャー』、風塵社  
岡村正史（編著）、2002、『力道山と日本人』、青弓社

- 岡村正史、2008、『力道山』、ミネルヴァ書房
- 小田亮・亀井好恵（編著）、2005、『プロレスファンという装置』、青弓社
- 柏原全孝、1996、「プロレスはなぜスポーツではないのか：プロレスから見たスポーツのルール」（『スポーツ社会学研究』第4巻、51-62）
- 柏原全孝、2016、「可能性としての誤審」（『追手門学院大学社会学部紀要』第10号、1-16）
- 亀井好恵、2000、『女子プロレス民族誌—物語のはじまり』、雄山閣出版
- 川谷茂樹、2012、「スポーツのエートス再考—「決定」について—」（*Contemporary and Applied Philosophy* 4,65-78）
- 現代風俗研究会（編）、2010、『現代風俗 プロレス文化』、新宿書房
- 小林正幸、2001、「プロレス：誇張されるシニフィアンの美学—ロラン・バルト「レッスルする世界」再考—」（『法政大学大学院紀要』第47号、93-108）
- 小林正幸、2002、「プロレス社会学への招待—イデオロギーとテクスチュア」（『現代思想』第30巻第3号、96-110）
- 小林正幸、2011、『力道山をめぐる体験』、風塵社
- 斎藤文彦、2016、『プロレス入門』、ビジネス社
- 清水学、2011、「現代マンガと約束事の世界：コンベンションとコミック・リテラシー」（『追手門学院大学社会学部紀要』第5号、23-63）
- 須山浩継、2014、「似ているけど大違いのデスマッチとハードコア」（『プロレスデスマッチ血闘録』、ベースボール・マガジン社）
- 高木晃彦・斎藤岬（編）、2016、『Death Match extreme book 戦々狂兇』、サイゾー
- 高山文彦、2000、『愚か者の伝説』、講談社
- Broderick Chow, Eero Laine, and Claire Warden (eds.), 2017, *Performance and Professional Wrestling*, Routledge
- リー・トンプソン、1986、「プロレスのフレーム分析」（栗原彬他編『身体の技術』、新評論、185-211）
- Scott M Beekman、2006、*Ringside: A History of Professional Wrestling in America*, Praeger Pub（鳥見真生訳『リングサイド』、早川書房、2008）
- Michael R. Ball, 1990, *Professional Wrestling As Ritual Drama in American Popular Culture*, The Edwin Mellen Press（江夏健一監訳・山田奈緒子訳『プロレス社会学』、同文館、1993）
- 柳澤健、2011、『1985年のクラッシュ・ギャルズ』、文藝春秋
- ルー・テーズ、2008、『鉄人ルー・テーズ自伝』（流智美訳）、講談社+a文庫

<sup>1</sup> デスマッチは和製英語である。この言葉はもともとアメリカのプロレスにはない。近年、日本のデスマッチの影響で生まれた過激なスタイルの試合はハードコアレスリングと呼ばれている。厳密にはデスマッチとハードコアは異なるという考え方もあるが、それについては注18を参照のこと。

<sup>2</sup> トンプソン（1986）がプロレス研究の日本での最初の成果として登場して以来、入不二（1992）、柏原（1996）と続き、2000年以降は、プロレスそのものの低迷とは反対に、亀井（2000）、小林（2001）、2002年の現代思想増刊『総特集プロレス』などが生まれ、力道山研究の単著やアンソロジーが、岡村（2002）、岡村（2008）、小林（2011）と発表されたりした。また、プロレスファンカルチャー研究の小田・亀井（2005）やプロレスを含めた格闘技のメディア社会論の岡井（2010）、現代風俗研究会のプロレス文化研究会による『現代風俗 プロレス文化』（2010）、ジェンダー研究の合場（2013）など、日本に限って見てもさまざまな角度からの研究成果が存在する。

<sup>3</sup> スポーツのエートスについては、川谷（2012）、柏原（2016）を参照のこと。

<sup>4</sup> 例外がないわけではない。たとえば、かつての全日本女子プロレスの若手レスラーたちは、一定の時間が

- 経過した後、独自の押さえ込みルールという真剣勝負がなされていたとも言われている [柳澤健 (2011) : 46-47]
- <sup>5</sup> プロレスの前史としてカーニバル・レスリングがしばしば引き合いに出される。そこでは、レスラーが賞金付きで客の挑戦を受ける賞金マッチがよく行われていた。レスラーが負ければ賞金は客に支払わなければならない。それゆえ、レスラーたちは高い技量が求められた。彼らは強かったのである。しかし、強いとわかっていると誰も挑戦しない。そこで、レスラーたちは素人相手に危うく負けそうになる場面も演出していた。これがプロレスにおけるワークの原型になったと言われている [ビークマン (2006=2008) : 65-66]。
  - <sup>6</sup> インド出身というギミックでヒールを演じたタイガー・ジェット・シンはいつも入場時にサーベルを手に持っていたが、それもまたギミックである。しばしば、そのサーベルでシンは凶器攻撃をしたが、サーベルの剣の部分ではなく、柄の部分で相手を殴打していた。サーベルの刃の部分が決して使われないという点にギミックが内包する転倒性が見えるがこの点については本稿で議論する余裕はない。
  - <sup>7</sup> 厳密にはデスマッチという語がアメリカで使われていないので、ここでは適切な表現ではない。それが日本で行われるときにはデスマッチと呼ばれていたような試合という意味合いでこの議論を理解されたい。
  - <sup>8</sup> エスニシティはアメリカのプロレスが特に好むギミックの一つである。それはレスラーをキャラクター化するのに最もわかりやすい資源であった。
  - <sup>9</sup> もちろん、それもギミックで、この設定があるためにインディアン・ストラップ・マッチではネイティブ・アメリカンのレスラーが強さを見せる試合になりがちだった。
  - <sup>10</sup> 本文中では取り上げないのでここで触れておくが、敗者に制裁を加えるギミックもある。髪切りや覆面脱ぎなどである。制裁を行うためには、勝敗が決する必要がある、その意味で、敗者制裁のギミックもリング内決着のためのギミックという面を持っている。
  - <sup>11</sup> 日本最初の金網デスマッチが行われる前年1969年に放映されたアニメ『タイガーマスク』ではデスマッチという言葉が使われ、金網デスマッチのような試合が行われている (第6話「恐怖のデスマッチ」)。そのなかに実況アナウンサーがデスマッチについての説明を行う場面がある。このアニメ作品ではしばしばデスマッチという語が使われており、子どもの頃にこの作品に親しんだ世代が90年代以降の新しいデスマッチのファン層に含まれていた可能性も考えられるが、それについては本稿で論じる準備がない。
  - <sup>12</sup> 総合格闘技のUFCが六角形のリングにロープではなく金網を置いている。プロレスとは異なり、スポーツライクに勝敗を決めるUFCにおいて金網を使った反則などありえないのでデスマッチではないが、勝負が決するまで金網の外に出ることはできないという演出的意図を読み取ることは可能である。
  - <sup>13</sup> 猪木と上田の釘板デスマッチではこの瞬間、すなわち、釘板に落ちる瞬間は生じなかった。つまり、あの試合ではデスマッチは起動しなかったのである。だが、大仁田以降のデスマッチレスラーたちならみな釘板に落ちてみせるだろう。
  - <sup>14</sup> ブッチャーは古典的かつ典型的なヒールとして人気を得ていたが、そのブッチャーと何度も大流血試合をおこなったテリー・ファンクはブッチャーの凶器に額だけではなく、胸や腕も差し出していた。後に、大仁田とデスマッチを闘うことになる彼の身体は流血する身体の先駆けであったと言えるかもしれない。
  - <sup>15</sup> お約束とパロディの関係については、清水 (2011) を参照のこと。
  - <sup>16</sup> デスマッチレスラー葛西純の「プロレスができる人間がデスマッチをやってこそ伝わる部分がある。(中略) そういう意味では自分は胸を張って、デスマッチというものはプロレスの上にあるもんだって言いたいです」 [高木・斎藤 (2016) : 22] という発言は、これを裏付けるだろう。
  - <sup>17</sup> プロレスの「20カウント以上リング外に留まると負け (または試合終了)」というリングアウトのルールがここでは無化されている。このルールはかつて、プロレス的な曖昧決着 (両者リングアウトで引分) のために利用されてきたものである。
  - <sup>18</sup> 厳密にデスマッチとハードコアを区別する視点もある。ハードコアは通常の試合形式だが反則や場外の判断が極端にゆるいもの、デスマッチは凶器があらかじめ用意ないし設定されているものという区別がそれである。この区別を厳密に適用すると、たとえば、ロープが有刺鉄線であれば、それは通常の試合形式ではないのでデスマッチという分類になる。これらの区別については本稿の範囲を超えるので追究はしない

が、レスラーによってデスマッチとハードコアの違いに戸惑う例もあり、たとえば、ライオネス飛鳥は、「似ているように見えて、デスマッチとハードコアは、闘う人間にとっては逆なのかもしれない」と述べている [須山 (2014) : 61] 。

- <sup>19</sup> 途中で用意される長机、その上にちゃんと寝転んで、適当な位置に自ら動き直す受ける側のレスラー、長机の横に用意されるダイブ技のための脚立、脚立を支えるセコンド役のレスラーと脚立に登るレスラー、そしてダイブ。この一連のムーブには暗黙の部分はない。すべてさらけ出しながらの段取りになっている。