

スポーツのルールと身体文化

キックボクシングを事例に

木 本 玲 一

はじめに

本稿はキックボクシングを事例に、スポーツのルールの意味を身体文化¹との関係を軸に考察するものである。

スポーツのルールに関しては、後述するように様々な議論がある。しかしその多くが、ルール一般の社会的機能について考察するものであり、個別のルールの意味や、ルールがいかに身体文化と関わるのかを直接的、経験的に考察するものではなかった。それに対して本稿は、ミクロな身体文化の実践を規定する外的要因のひとつとしてルールを捉えていく。

キックボクシングの実践に見られるミクロな身体文化の有り様に関しては、既に拙稿（2014）で取り上げた。そこではキックボクシングの技術、実践者の意識、ジムのルールという3つの次元に関して、参与観察を通した議論を進めた（同）。

そうしたミクロな次元での身体文化の有り様は、よりマクロな外的要因によって規定されている。たとえば競技に関わるシーンやマーケットの動態、興行やメディアとの関わり、歴史、イメージなどの社会的、経済的、文化的諸条件が挙げられる。

そのなかでも、身体文化との関係で考えた場合に重要な意味を持ってくるのが、キックボクシングのルールである。キックボクシングのルールは、キックとパンチを主要な攻撃とする格闘技であるという本質は共通するものの、無数のバリエーションが存在する。そうしたルールの多様性は、実践における身体文化のありかたにも直接反映される。

以上のような問題関心から、本稿はキックボクシングのルールの意味と、ルールがいかに身体文化を規定するのかということを検討していく。まず次章ではスポーツの

ルールに関する先行する議論を批判的に検討する。次にキックボクシングのルールに関して、プロ、アマチュアのをそれぞれ検討する。そしてキックボクシングのルールを構成する3つの要素として競技性、興行性、安全性を挙げ、それらと身体文化の関わりを考察していく。基本的な議論は、関連文献などの二次資料に加え、自身の参与観察、フォーマル、インフォーマルなインタビューを元に進める²⁾。

1. スポーツのルールに関する議論

スポーツのルールに関しては、かねてより様々な議論がなされてきた。古くはヨハン・ホイジンガ (Huizinga, Johan) の〈遊び〉に関する議論や、それを発展させたロジェ・カイヨワ (Caillois, Roger) の議論の中に、ルール論の萌芽をみることができる。

ホイジンガは、〈遊び〉の特徴を論じる中で「固有の秩序」や「時空間の限定」という性格を取り上げているが (Huizinga 1956=1973: I 章)、これは近代スポーツを特徴付ける性格でもある。またカイヨワは、ホイジンガの議論を引き継ぎながら、遊びのタイプのひとつに「アゴン (競争)」を挙げ、それを原初的で制度化されていない「パイディア (遊戯)」と、ある程度制度化が進んだ「ルドゥス (競技)」という2つの状態に分けている (Caillois 1967=1990: 2 章)。ルドゥスの典型が近代スポーツ競技である。

ホイジンガ、カイヨワの議論に共通する含意は、近代スポーツを特徴づけるものが、ある程度明確なルールにあるということだ。

ボクシングを例に考えてみよう。当初のボクシングはベア・ナックル (裸拳) のブライズ・ファイト (賭け試合) が一般的であった。特に18世紀後半から19世紀初頭のイギリスでは、ボクシングの試合に治安破壊罪が適用されることもあり、今日的なスポーツとは程遠いアンダーグラウンドな実践であった (松井 2007: 169)。それが近代的なボクシングへ移行するのは、19世紀後半に制定されたクインズベリー・ルールの採用を端緒とする (同: 6 章)。以降、グローブの着用やラウンド制が一般化し、ボクシングは「合法化」していった (同)。

ホイジンガ、カイヨワにならえば、時空間、ルールが定められたことで、ボクシングは「パイディア」から「ルドゥス」に移行したといえよう。ボクシングのこうした変化は、スポーツ一般にも見られるものである。近代以前のスポーツにしばしば見られた人体破壊をとまなうむき出しの暴力性は、近代以降にルールが整備されることで、「健全」な競技性に読み替えられていく (Elias, Dunning 1986=1995)。

スポーツのルールに関する議論は、多くの場合、そうした近代以降の状況を想定し

ている。たとえば守能信次は、近代スポーツのルールの構造的、機能的な意味についてまとめている。守能によると、スポーツのルールは条理的行為規範（スポーツマン・シップ）、刑法的行為規範（反則行為などの規定）、行政法的行為規範（スポーツの＜面白さ＞を保証する形式的規範）、組織規範（人数や道具、フィールドなどの機械的規範）という4つの規範によって形成されているという（守能 1984：3章、2007：2章）。

近代法のメタファーを用いた守能の議論は、むき出しの暴力性が排除され、「健全」な競技性をまもっていく近代スポーツ一般の状況と、そうした状況を保証するものとしてのルールを想定している。同様にスポーツの近代化とルールの整備に関して、様々な事例を挙げながら論述しているものは少なくない³。

こうした議論は近代化論のバリエーションとしての一般論であるといえる。制度化や合理化は、スポーツに限らず、近代という時代やそこに生きる人々を規定する社会システムの普遍的な性格である。スポーツにおけるルールの整備をはじめとする変化も、近代という時代のありかたを反映したものである。

ただし近代スポーツがルールの整備によって近代以前のそれと異なった性格を持っているとしても、次の2点は付言しておくべきであろう。すなわち、近代スポーツが暴力性と無縁ではないということ、また近代スポーツのルールが常に競技としての「健全さ」を保障するわけではないことである。たとえばエリック・ダニング(Dunning, Eric)らは次のように述べる。

すべてのスポーツは本質的に競争的であり、それゆえ攻撃性の喚起を促す（中略）しかしいくつかのスポーツ——ラグビー、サッカー、ホッケー、ボクシングがその例である——では、ふたりの人間、ふたつのグループの間で「遊戯的闘争」、あるいは「模擬戦」という形態をとる暴力が中心的で、合法的な要素になる。現代社会ではこの種のスポーツは社会的に容認され、儀式化され、いくぶん抑制された肉体的暴力の表現の飛び地である（Elias, Dunning 1986=1995：396-397）。

ダニングが挙げているようなコンタクト・スポーツでは、とりわけゲームにおける暴力性が競技性と分け難く結びついており、そうした暴力性はウォッチング・スポーツにおける「魅力」として消費される。とりわけ格闘技においてはそうした傾向が顕著であるため、「健全」な競争と、眉をひそめさせる暴力の境界は、さほど明確ではない。

デヴィッド・マエダは、合衆国におけるMMA⁴の人気の、コンタクト・スポーツ

における暴力賛美の伝統に連なるものであるという視点から、次のように述べる。

結局のところ、スポーツ文化は概して暴力的なものである。端的に言えば、スポーツ文化は、MMAが今日のような人気を得るずっと以前から、暴力を賛美してきた。アマチュアやプロのアスリートが暴力的であるというのではない。そうした物言いは、ステレオタイプのであるし、だいたい間違っている。しかしスポーツ文化には、暴力を再生産するような小域が確かに存在する。そして主流のスポーツ・メディアは、そうした暴力的な文化のイメージをほとんど抑えようとはしない（Mayeda 2008：31-32）。

スポーツにおける「暴力を再生産するような小域」を指摘するマエダの議論は、近代のスポーツの「健全さ」のみを強調するような教条的言説に対する批判を内包しているといえよう。格闘技においては、後述するように、「過激さ」を担保するためにルールの制約を少なくしたり、派手な打ち合いやKOを促すようなルールが定められたりするケースは少なくない。しかし一面的な近代化論のバリエーションとしてのルール論では、そうした状況をうまく捉えることはできない。

ただし、「暴力を再生産するような小域」がいかなるものなのかを十分に議論することは、本稿の範疇を超える。それは本質的には、近代という時代に内包された「前近代的なもの」の有り様を問うことになるからだ。そのため本稿では、「暴力を再生産するような小域」をルールとの関係で限定的に捉えていく。以下では、プロ、アマチュアのキックボクシングのルールをそれぞれ検討したうえで、キックボクシングのルールの個性を捉える枠組みを提示したい。

2. 黎明期のキックボクシングのルール

キックボクシングは、1960年代の日本で生まれたスポーツである。ボクシングのプロモーターであった野口修は、タイの格闘技であるムエタイに惹かれ、日本での興行を検討していた。その際に日本人に馴染みやすい名前を考え、キックボクシングと命名した。

当時のキックボクシングは、ムエタイをベースにしていたため、基本的なルールは近代ムエタイに従っていた。すなわち体重別の階級に基づいて⁵、グローブを着用した競技者がパンチ、キック、ヒジ打ち、ヒザ蹴りを主要な攻撃としながら、3分3R～5Rを戦うというものである⁶。倒れた相手への加撃は認められていないものの、黎明期のキックボクシングでは、腰投げや上手投げなどの投げ技、頭突きが許容されていた。

当初のキックボクシングでは、しばしば試合の「過激さ」が強調された。たとえば黎明期に出版された沢村忠⁷監修の『キックボクシング入門』では、キックボクシングの魅力が「真剣勝負のおもしろさ」や「ノックアウト率が高い」点にあるとされたうえで（沢村監修 1969：17）、次のように述べられている。

相手にかみつく。親指で相手の目をつく。股間を攻撃する。首を絞める。手足の関節の逆をとる。ロープを使って攻撃する。以上、七つの反則以外のことなら、なにをやってもかまわないのですから、試合はまったくの命がけ、鼻血がでるなんていうのは、ごくありふれたことで、歯が折れたり、鼻がつぶれたりして、血だらけになるのはしょっちゅうです（同：17-18）。

ここからは、反則技の少なさというルール 성격が競技の「過激さ」を特徴づけており、それゆえにキックボクシングは魅力的であると考えられていることが分かる。これは主に、ウォッチング・スポーツとしてのキックボクシングの魅力である。

ただし当初は「血だらけになるのはしょっちゅう」といった「過激さ」に対する異論も存在した。たとえば1967年、沢村忠とモンコントン・スイートケン⁸の試合がTBSのスポーツ番組で放送されたが、局内では否定的な意見が渦巻いたという。次のような記述がある。

試合の10日後、「サンデースポーツ」でキックボクシングが録画中継されると、TBS局内では森（引用者注：キックボクシングの担当者）が社長以下幹部に呼び出されて散々叱責された。沢村の試合も壮絶だったが、それ以上にセミファイナルでは藤本勲と木下尊義が鮮血を飛び散らして、白熱の攻防を繰り広げたのである。森の感触では、局内全体だけでなく運動部内に限っても、9割がキックボクシングを放映したことに否定的だった。「あんな残酷なのはゲテモノだ。スポーツじゃない」エリート意識の高い上品な気風のTBSでは放送が終わった直後から拒絶反応が表れた（加部 2001：78）。

ここからは、キックボクシングの「過激さ」に対する否定的な意見が少なからず存在したことが読み取れる。「スポーツじゃないゲテモノ」という言葉からは、近代スポーツの「健全さ」を念頭に置きつつ、「過激さ」を「残酷さ」と解釈した結果であるといえる。

しかしそうした「エリート意識」は、番組に対する視聴者の圧倒的な支持に直面する。TBSには「従来の殻を突き破るスポーツだ」という賞賛が殺到し、2～3％程度だった番組視聴率は6％に跳ね上がる（同：79）。そして他局もキックボクシング

を取り上げるようになり、「残酷なゲテモノ」は、徐々に「過激」なウォッチング・スポーツとして定着していったのである。

なお競技者にとっても、ルール上の制約が少ないということは、存分に自分の技を展開し、相手を打ち倒すという魅力にもつながっている。そのため空手などの他の格闘技経験者が、制約の少なさを魅力と感じてキックボクシングを始めるケースが少なくなかった。たとえば黎明期のキックボクサーの戸張一源は、元々空手をやっていたが、キックボクシングは「形にとらわれないで、あらゆる技を出すことができる」点が魅力であると述べる（田中、星野、堀田、松永 1984：37）。同様に三田雅英は、高校時代に空手をやっていたが「寸止め⁹なので、何かものたりなくて」キックボクサーになったという（同：65）。さらにキックボクサーのスネーク佐保田は、次のように述べる。

キックは人間の才能を最高に生かしてくれる競技ですね。蹴る、打つ、ヒジ、すべて使って。そんな格闘技無いしね。リングに一度上がると、麻薬みたいですよ。勝っても負けてもね（同：51）。

これらの発言からは、制約の少なさが、他の格闘技には無いキックボクシングの競技的な魅力につながっていることがうかがえる。

もっとも競技上の制約が少ないということは、それだけ危険であるということだ。しかし特に黎明期のキックボクシングにおいて、競技者の安全性に関する言及はさほど多くない。むしろキックボクサーは一般人と異なった超人的な人々であるという前提の元、安全性の問題は曖昧な状態に置かれていたともいえる。たとえば前掲の『キックボクシング入門』の冒頭で、野口修は次のように述べている。

キックボクシングはスリルとスピードのある競技ですが、年の若いみなさんが、友だち同士で、なまはんかなまねをしてはいけません。キックの選手たちは、長い時間をかけてからだをきたえており、正しい指導のもとに厳しい訓練を受けているからこそ、あのようなすさまじい試合ができるのです。もし、体力もなく、正規の訓練や練習をしていない人が、まねをしたりすると大事故を起こします（同：巻頭言）。

ここからは、キックボクシングの試合が、「厳しい訓練」によって可能になるものであり、いわば選ばれた者によって実践されるスポーツであることが強調されている。

実際は、「厳しい訓練」を積んでいても、裂傷、打撲、骨折をはじめとする怪我は避けられない。当時は、試合間隔も短く、毎週のように試合をすることも珍しくなかった。そのため当時の選手たちの多くは、満身創痍の状態でリングに上がっていたことを回顧している（藤原 1999、加藤 2001等参照）。

以上をまとめるなら、黎明期のキックボクシングのルールは、競技者の安全性より、競技としての制約の少なさや、ウォッチング・スポーツとしての「過激さ」を優先するものであったといえる。

3. 現在のキックボクシングのルール

現在のプロ興行のルールには、黎明期とは若干の違いが見られる。たとえば投げや頭突きはほぼ禁止されており、後述のように選手の試合間隔に関する規定なども盛り込まれている。また興行の主体が増加したにも関わらず、全体を統括する組織が存在しないため¹⁰、興行ごとにルールが微妙に異なっている。

以下は、現在の主な興行ごとのルールを有効な技を中心にまとめたものである（図 1 参照）。ラウンド数に関しては、原則 3 R の興行を除き、3 R ～ 5 R が混在している。

	パンチ	キック	ヒジ	首相撲 ¹¹	その他
Bigbang	○	○	△	○	
J-NETWORK	○	○	○	○	
K-1～KRUSH	○	○	×	×	原則3R
M-FIGHT～BOM	○	○	○	○	
NJKF	○	○	○	○	
REBELS	○	○	△※1	△※1	
RISE	○	○	×	×	原則3R
新日本キック	○	○	○	○	
シュート ボクシング	○	○	△	○	※2
ZONE	○	○	○	○	
GLORY（海外）	○	○	×	△※3	
ムエタイ（海外）	○	○	○	○	

※1：REBELS MUAY THAIルールでは共に認められている。

※2：タックル、スタンディングでの絞め、関節技、投げが認められている。

※3：5 秒間認められている。

図 1：キックボクシングの主な興行とルール¹²

ラウンド数以外のルール上の大きな違いとしては、ヒジと首相撲を認めるか否かということが挙げられる。ここでは簡単にヒジ、首相撲を軸にした各ルールの意味につ

いて触れておきたい。

ヒジ、首相撲を認めないルールは、一般的に「K-1ルール」と呼ばれている。K-1ルールは、1990年代に日本で人気を博した興行、K-1を特徴づけるものであり、現在ではKRUSH、RISEをはじめとする興行に受け継がれている。K-1ルールはキックボクシングのルールをベースにしているものの、ウォッチング・スポーツとしての「過激さ」や「分かりやすさ」を演出するために、1990年代に作られたものである。たとえばK-1をプロデュースしていた谷川貞治は次のように述べる。

K-1はルールを知らない人でも、見ればどんな試合かわかる。パンチとキックを使って相手をKOするだけ。組みついたり、投げたり、寝技や関節技に持ち込むことがないため、マニアックな複雑な技術は感じさせない。時間もボクシングに比べて、3分3ラウンドと短いため、選手はよりアグレッシブとなる。3分という時間は、テレビ的にもCMが入れやすいのもいい(谷川 2012: 72)。

ここではヒジや首相撲に象徴される多様な技は、「マニアックな複雑な技術」として退けられている。ヒジ、首相撲が無いと、パンチを主体とする近距離での攻防が増える。またラウンド数が少ないと、互いに様子を見たり休んだりする時間が減り¹³、派手な打ち合いやKO決着が増える。結果、初心者にも試合展開が分かりやすく、時間的にもテレビ放送にも馴染むものになる。谷川の発言からは、K-1ルールが、「分かりやすさ」と「過激さ」を生み出すための仕掛けとして、作られたことがわかる。

1990年代、テレビ放送を背景とした高額なファイトマネーも呼び水となり、K-1にはキックボクシングや空手をはじめとする国内外の打撃系格闘技の選手が多く参戦していった。しかしK-1発足時から、ルールに対する違和感が表明されることがあった。たとえばK-1への出場を打診されて断ったキックボクサーの小野寺力¹⁴は、次のように述べる。

(K-1フェザー級GPに出なかったのは)単純に言えば、キックじゃないから。僕はキックをやりながらK-1に出る選手を否定するつもりはないし、一ファンとしてK-1 MAXは面白いと思う。でも僕の中でヒジがなかったり、ラウンド数を減らして1日2試合やったり、どうしてキックの一番を決めるのにキックのルールでやらないのかな、と。僕は納得できるものの中で戦って一番を決めたかった。僕はキック以外は出来ないし、極端に言えば(K-1は)キックの選手が全く違うスポーツをやるっていう感覚でした(中略)当たり前のことだと思うんですよ。キックを始めて、キックにこだわるのは(小野寺 2005=2014: 89)。

こうした発言からは、ヒジなし3 R制に対する違和感がうかがえる。小野寺の場合、キックボクシングのルールは単なる形式上の問題ではなく、競技者としての自身のアイデンティティとも関わるような問題として捉えられている。同様にK-1へ参戦しなかったキックボクサーの小林聡も、ヒジありのキックボクシングのほうがK-1より競技として「面白い」と考え、K-1に対抗心を持っていたことを述べている（小林2007：159）。

K-1ルールは、K-1の運営会社の破産後も¹⁴、上で挙げたいいくつかの興行で採用されている。しかし現在でも、ヒジ、首相撲を認めている興行の一部には、K-1ルールに異を唱える声もある。たとえばムエタイ志向の強い興行BOMの代表、中川夏生は次のように述べる。

BOMとはThe Battle Of Muaythaiの略称です。直訳すると、『ムエタイの戦い』という意味になりますが、『ムエタイ戦士たちの美しく激しい戦いを、皆様に見てもらいたい』という気持ちと、『日本にタイ王国の国技であるムエタイを広めたい』という二つの熱い思いを込めて命名致しました。私の経験から、最強の立技はムエタイだと確信しております（中略）最近では、K-1をはじめ、日本のキックボクシング界で、たくさんの素晴らしい日本人選手が誕生しています。しかし、K-1などは、日本人が日本人選手のために作ったルールであり、ムエタイの『美しく激しい戦い』ではないと私は考えています。ムエタイは、タイ王国の国技です（中略）最後はムエタイを広げるために作った言葉、「肘なし？膝なし？笑わせるな!!」という言葉で締めくくらせてください（中川2015）。

この発言からは、K-1ルールがムエタイ・ルールに比べて不完全なものであり、認めがたいものであるという考えが読み取れる。K-1ルールに異を唱える根拠としてタイのムエタイが参照され、「最強の立技」であるムエタイの「本質」を希釈することなく日本に広めたいという意味が表明されている。

以上でみたように、現在のキックボクシングのルールにはいくつかの異なった方向性が確認できる。いずれの場合でも、それぞれが理想と考える競技のありかたや、ウォッチング・スポーツとしての魅力などがルールを規定する大きな要因になっていることが分かる。また後述するように、かつてよりも競技者の安全性に対する配慮がなされているといえる。

4. アマチュア・キックボクシングのルール

現在では、プロの興行以外にも数多くのアマチュア興行が存在する。キックボクシングの場合は、ボクシングのようなプロテストが必ずしも存在しないため、プロとアマチュアの違いはさほど明確ではない。しかしプロが試合をすることで多少なりとも金銭的な報酬を得るのに対し、アマチュアは参加料を支払って試合に出る。この点は大きな違いであるといえる。

以下は国内アマチュア・キックボクシングの代表的な興行であるBLOW CUPとKAMINARIMONのルールをまとめたものである（図2参照）。それぞれAクラスを頂点とし、下位のクラスが続く。さらに年齢（ジュニア、一般、中高年）、性別、体重（およそ5kg刻みで分けられる）に照らし合わせて対戦相手が決められる。アマチュアでは顔面へのヒザ蹴り、ヒジは原則的に禁止されている。

	ラウンド	防具	首相撲、ヒザ	その他
BLOW CUP レベルA	2分2R (延長2分1R)	12onzグローブ、フェイス型ヘッドギア、布製レッグガード、布製ニーパット、マウスピース、ファウルカップ	3秒以内の首相撲有効、顔面ヒザ蹴り禁止、膠着即ブレイク	キャッチ ¹⁵ から1歩以内の攻撃有効。ヒジ、顔面へのヒザ、バックハンド・ブロー、バックスピン・キック禁止
BLOW CUP レベルB	90秒2R (延長90秒1R)	16onzグローブ、フェイス型ヘッドギア、布製レッグガード、布製ニーパット、マウスピース、ファウルカップ	3秒以内の首相撲有効、顔面ヒザ蹴り禁止、膠着即ブレイク	キャッチから1歩以内の攻撃有効。ヒジ、顔面へのヒザ、バックハンド・ブロー、バックスピン・キック禁止
BLOW CUP レベルC	90秒2R (延長戦なし)	16onzグローブ、フルフェイス型ヘッドギア、ボディプロテクター、ビニール製レッグガード、布製ニーパット、マウスピース、ファウルカップ	3秒以内の首相撲有効、顔面ヒザ蹴り禁止、膠着即ブレイク	キャッチから1歩以内の攻撃有効。ヒジ、顔面へのヒザ、バックハンド・ブロー、バックスピン・キック禁止
BLOW CUP レベルD	2分1R (延長戦なし)	16onzグローブ、フルフェイス型ヘッドギア、ボディプロテクター、ビニール製レッグガード、布製ニーパットマウスピース、ファウルカップ	3秒以内の首相撲有効、顔面ヒザ蹴り禁止、膠着即ブレイク	キャッチから1歩以内の攻撃有効。ヒジ、顔面へのヒザ、バックハンド・ブロー、バックスピン・キック禁止。ダメージがあると考えられる攻撃に対して、レフェリーがホイッスルを鳴らし試合を一時中断しポイントが入る。KOまたはTKO、更に試合終了後、得点数の多い方が勝者
KAMINARIMON Aクラス	2分2R	12onzグローブ、ヘッドギア、布製すねあて、ひざあて、ファウルカップ、マウスピース、バンテージ	瞬間的に相手を掴んで放つヒザ攻撃は有効（1発のみ）	バックハンド・ブロー、バックスピン・キック有効。ヒジ、顔面へのヒザ蹴りは禁止
KAMINARIMON Bクラス	2分2R	16onzグローブ、フェイス型ヘッドギア、すねあて、ひざあて、ファウルカップ、マウスピース、バンテージ	相手を掴んでのヒザは無効。相手を掴まずに放つヒザ攻撃は有効。	バックハンド・ブロー、バックスピン・キック有効。ヒジ、顔面へのヒザ蹴り、キャッチは禁止

KAMINARIMON Cクラス	3分1R	16onzグローブ、フェイス型ヘッドギア、すねあて、ボディプロテクター、ジュニアクラス用 布製スネバット、ひざあて、ファールカップ、マウスピース、バンテージ	ヒザ攻撃禁止	バックハンド・ブロー、バックスピン・キック有効。ヒジ、ヒザ蹴り、キャッチは禁止。 攻撃を相手に確実に当て、防具がないと想定した場合にダメージになり得る判断された攻撃を「有効」としこれを1ポイントとする。 ポイントの判断は、主審1名と副審3名の計4名によってジャッジを行う。4名のうち2名以上の意見が同一であればそれをポイントとする
---------------------	------	--	--------	---

図2：アマチュア・キックボクシングのルール¹⁶

ここからは2つのことが分かる。まず1つは、下位のクラスになるほど、試合時間が短く、有効な技の種類が少なくなるということである。ただしKAMINARIMONにおいては、バックハンド・ブロー¹⁷、バックスピン・キック¹⁸が有効だが、BLOW CUPでは禁止されているように、細かな差異もある。

もう1つは、下位のクラスになるほど、使用する防具が安全性の高いものになるということである。プロの興行においては、通常ヘッドギアやすね当ては着用しないが、アマチュアではいずれのクラスでも着用が義務付けられている。またグローブも、12～16onzのプロと比較して大きいものが使用される。

試合時間や有効な技を制限し、防具を用いることは、多くの技を駆使して相手に打撃を効かせるというキックボクシングの競技性や、プロの興行にあるようなウォッチング・スポーツとしての「過激さ」を損なうものである。しかしそれゆえに、競技者の安全性が保たれる。無論、技を制限し、防具を用いても、怪我が完全に防げるわけではないものの、少なくとも競技生活や日常生活に重大な支障がでるようなリスクは軽減できる。

5. キックボクシングのルールと身体文化

以上でキックボクシングのルールについて検討してきた。これまでの議論をふまえば、キックボクシングのルールは、競技性、興行性、安全性という3つの要素の組み合わせから成っていることがわかる。

競技性は、近代スポーツとしての体裁や、競技の性格、競技者にとってのやりがいや＜面白さ＞を保証する要素である。すなわち、喧嘩や殺し合いとしてではなく、ルール上有効な技を駆使して相手に打撃を効かせるというキックボクシングのありかた

を特徴づけるものである。

興行性とは、主に「過激さ」などのウォッチング・スポーツとしての魅力を保証する要素である。これはプロの興行で防具が用いられない理由のひとつでもある。興行性はプロの競技者にとっては、観客が喜ぶような試合をするという動機につながるが、アマチュアではさほど重要視されない。

安全性とは、競技者の身体の安全を保証する要素であると共に、死亡事故などのリング禍による社会的批判を回避する要素でもある。特にアマチュアにおいては重要視される。

これらの要素は、たとえば安全性を重視すると競技性が低下するといったように、互いに矛盾する場合がある。そのためキックボクシングのルールは、各要素に優先順位を付け、便宜的にバランスを取ることで決定されてきたといえる。たとえば一般的に、プロの興行においては、安全性よりも競技性と興行性に重きが置かれる一方、アマチュアでは安全性が最優先となり、競技性は力量に応じて判断され、興行性はさほど必要ない。

以下では個々の要素がいかに身体文化を規定しているのか、具体的な事例から見ていきたい。

5-1 競技性と身体文化

キックボクシングの競技性は、特に異なったルールの元で練習している競技者同士が対戦した際に顕在化する。以下は、筆者とK-1ルールでマス・スパーリング（軽めのスパーリング）をおこなったフルコンタクト空手の競技者であるN氏の発言である¹⁹。N氏の流派では、頭部に対するパンチの攻撃は禁止されている。

（頭へのパンチでの攻撃なしでやってきたので）今まで空手でやってきたことがそのまま当てはまらない。頭を守る意識が強くなり、攻撃より防御に意識がいて、結果、攻撃の手数が減るという感じです。頭ありだと、「こわい」という気持ちが出てくる。（頭部への）足の攻撃なら何とかなる（避けられる）けど、手は避けづらい。だから（相手との）距離も頭ありだと遠くなります。

頭部へのパンチ攻撃が禁止されているフルコンタクト空手のルールでは、頭部のディフェンスを下げた状態で近距離からパンチでボディ攻撃をする場合が多い。それに対してキックボクシングでは、頭部のディフェンスを上げた状態で、細かいジャブ（牽

制的なパンチ)を出して間合いを取ろうとすることが多い。N氏の発言からは、慣れ親しんできた空手のスタイルが「当てはまらない」ことや、頭部への攻撃に対するとまどいが感じられる。

筆者もまた、N氏とマス・スパーリングした際に、フルコンタクト空手特有の近距離での攻撃をうまくさばけず、苦労している。たとえば2013年6月のフィールド・ノーツには、「(N氏の)突進をうまくさばけず、ボディ、ローキックを中心にいろいろもらう」とある。体力差、体格差、技量の差などを除けば²⁰、これはルールの違いを反映した身体文化の差異に由来する。

またN氏は、筆者と練習をした後に道場で組手をした際に、ディフェンスを上げて顔面にジャブを打つなど、フルコンタクト空手ではルール違反の攻撃をしそうになったことがあるという。N氏はそのことを、「練習にかける時間によって、どちらかに対応しやすくなったり、対応しにくくなったりする」と自己分析している。このことはすなわち、競技の練習が、個別のルール(に基づく理想的な攻防)を身体化するという要素を含んでいることを意味する。

以上はアマチュアの事例であるが、競技性を反映した身体文化の差異は、プロの興行においてもより高度なかたちで観察できる。特に明文化されていないルール²¹が多いムエタイに日本人キックボクサーが挑む場合、普段とは違う闘い方をするケースがある。たとえば2011年にラジャダムナン・スタジアム認定スーパーフェザー級王座²²を獲得したキックボクサー、石井宏樹のセコンドをつとめた嶋稔之は次のように述べる。

日本のジャッジは攻撃にしかポイントをくれないですが、ムエタイは防御にもポイントが入るんです。例えば首相撲になった時に石井が首を取り返しに行って、1〜2回コカされそうになったことがあったんですが、ジャルンチャイ²³は無理に取るな、と。外側からロックしろと言っていました。これは、首を取られても外側からロックしてしまえば、石井のポイントになるからです。首を取られているのにヒザ蹴りをさせない防御技術がこの選手にはあると評価され、相手は首を取っているのにヒザを蹴れないヘタクソなヤツと評価されてしまうんです(嶋 2011: 21)

ここで表明されている戦略は、キックボクシングとムエタイの細かなルールの違いを闘い方に反映させるということを意味する。同様に2014年に日本人初のWBCムエタイ世界スーパーフェザー級王者²⁴となった梅野源治は次のように述べる。

WBCは手数やダメージを最優先に考えていたもので、いつもとは攻め方を少し変えました。いつもならもっとミドルをスウェーしようとかカットしようとか考えるんですが、今回はガンガン行ったほうがいい、と（中略）なるべくラウンド毎の差をつける採点だと聞いたので、そのルールに合わせて戦い方を変えたんです（大和、梅野 2014：62）

ここでは梅野がタイトルごとの微妙に異なる採点方法やルールを理解し、普段よりも攻撃的な闘い方を選択していることが分かる。つまり有効な技やラウンド数などの根本的なルールはもとより、採点方法などの細かいルールも、試合における競技者の身体文化を規定しているのだ。

以上でみたように競技性は、技や間合い、闘い方などのミクロな次元で、競技者の身体文化を規定していることが分かる。

5-2 興行性と身体文化

黎明期よりキックボクシングではウォッチング・スポーツとしての「過激さ」が強調されてきたことは前述した。現在でもプロ興行においては単に勝利することだけではなく、しばしば観客を熱狂させるような「面白い」試合をすることが求められる。

たとえば1990年代に活躍したキックボクサーの我龍真吾は、試合終盤になるとノーガードで相手と打ち合うことで知られていた。その時間帯は「我龍タイム」と呼ばれ、ファンを沸かせていた。競技性の観点からすれば、ノーガードで打ち合うことに全く意味はないが、ウォッチング・スポーツとしての魅力——「過激さ」、野性味、スリル——にはつながる。だからこそ、「我龍タイム」は存在していたといえる。

またキックボクサーの山口裕人は、「プロはお客さんを喜ばせてナンボ！勝ってもつまらん試合しかせんチャンプなんて嫌ですわ」と述べ、勝利すること以上に観客を喜ばせることの重要性を主張する（山口 2015）。

このように試合の「面白さ」を重視する志向は、プロ選手のみならず、興行主やファンなどの間でも一定のかたちで共有されている。そのことは「面白くない」試合や、「地味」な試合をするプロ選手に対する批判として表れる場合もある。

たとえば2013年10月、REBELS興行で中村敏射とヤスユキが対戦した。中村はタイに渡ってムエタイで生計を立てている選手であり、ヤスユキは関西の強豪キックボクサーである。この試合は前評判が高かったものの、互いに手数が少ない淡々とした展開になり、結果はヤスユキ選手の判定勝ちであった。

キックボクシング・ジム、ストラグルの会長である鈴木秀明は、自身のブログで

この試合を評し、「お互いに冷静に感情的になることはな」い試合であり、「もう少し必死の中村選手が見たかった」と述べている（鈴木 2013）。またキックボクサーの日菜太は、この試合を次のように評している。

あの試合はつまんなかったです（中略）。技術的にはここが良いとか参考になるとかはありますよ。けど、あれは「面白い試合」じゃなくて「キレイなスパーリング」って感じです。期待した分、すかさされた感がありますね（日菜太 2015）

これらの発言からは、勝敗や技術以上に「必死」さや「面白さ」が観客に伝わるような試合を望む姿勢が伺える。ファンもまた、ヤジやブーイングで「面白い」と感じられない試合を批判することは少なくない。

そして上述の日菜太は、自身の試合の「面白さ」を次のように主張する。

僕は打たれ弱いのでロッキーみたいな（どんなに打たれてもダウンしても倒し返すような）ことはできません。その代わり、喰らわば倒れやすい僕が上手く相手をコントロールして自分の時間に誘い込んで倒すって試合。それも面白いと思いますよ（同）。

ここでは、「打たれ弱い」という自身の競技者としての弱点を逆手に取り、技術で上手く相手を翻弄するというスリリングな展開を通して、「面白さ」を表現しようとする志向がうかがえる。

無論「面白さ」の内実は一義的には捉えられない。K-1のようなパンチ主体の攻防に「面白さ」を感じる層もあれば、ムエタイ的な首相撲の攻防に「面白さ」を感じる層もある。しかしここで重要なのは、技術論とは別の「面白いかな否か」という評価基準が、プロ興行をめぐる多くの関係者に共有されているということである。そのためにプロ選手は、単に相手に勝利することを目指すのではなく、試合を通して自身の考える「面白さ」を表現しようとするのである。

5-3 安全性と身体文化

キックボクシングはフルコンタクトの格闘技であるため、練習や試合において怪我をすることが少なくない。そのため特にアマチュアの競技者は、前述のような安全性を重視したルールによって守られている。

安全性を重視する傾向は、ジム内のインフォーマルなルールにも反映されている。

たとえば筆者が通っているジムでは、対人練習の際、相手に応じて自身の力の出し方や闘い方をコントロールすることが求められる（木本 2014参照）。アマチュア同士でも、体力や体格、技量には差があるためだ。こうした対人練習は、安全性を意識したジム生同士の協同作業であるといえる（同）。

他方、プロの興行においても、安全性は考慮される。多くの興行では試合前に選手のメディカル・チェックをおこない、試合中もリング・ドクターが待機する。長年、格闘技のリング・ドクターをつとめてきた中山健児は、自身の仕事は、試合における「事故をできるだけ起こさないように日頃から目を配り、何か起こったときにはその場で最善の処置を行えるように準備しておくこと」であると述べる（中山 2003：266-267）。またレフェリーは、選手が流血した場合には一時的に試合を止め、ドクターも交えて試合が続行可能かどうかを協議する。

さらに試合間隔に関しても現在では取り決めがある。たとえばWPMF日本ルールでは、5ラウンド戦った選手は21日間以上、1ラウンドで勝利した選手は7日間以上、2、3ラウンドで勝利した選手は14日間以上、試合間隔を空けることが定められている（WPMF日本ルール）。これは試合のダメージが蓄積されることによる二次的な怪我を避けるための措置である。

こうした安全面での配慮は、競技者の身体を守ることを目的としている。競技を通して身体がダメージを負うことは競技の性格上ある程度は避けられない。しかし重大な事故などが起されれば、選手のみならず、興行主体や関係者の責任が厳しく問われ、競技のありかた自体が社会的な批判の対象となることは避けられない。それゆえ一般的な興行では、突発的な怪我に対しては、一定のレベルで安全性が保たれているといえる²⁵。

ただしプロ選手は何年も競技を続けるため、中長期的にはダメージが蓄積される。その典型例が慢性外傷性脳症²⁶である。たとえばK-1で活躍したキックボクサーの魔娑斗は、引退を決意した経緯を次のように述べる。

ほんの数回ではあったけれど、記憶がまったくない状態を経験していたのだ。すっばりと時間が抜け落ち、何も覚えていなかった。思い出そうと意識を集中してみても、断片すら出てこない。言いようのない恐怖に襲われた（中略）30歳を前にして、こういう症状が現れたのは、今まで酷使してきた身体からの警告なのかもしれないと思った。脳裏に妻の心の顔がよぎった。僕の身体はもう僕ひとりのものではない（中略）だから僕は2008年の決勝トーナメントで引退することに決めたのだ（魔娑斗2010：257-258）。

ここでは、記憶を無くしたことに対する、もしくはそのことが示す「症状」への恐怖が語られている。これは競技性や興行性が優先され、アマチュアよりも安全性の低いルールの中で闘う選手ゆえの恐怖である。そして競技を続けるほどリスクは高まり続けるため、時に選手は、引退するという決意を通して恒久的な安全性を獲得するのだ。

おわりに

以上でキックボクシングのルールの意味について、身体文化を軸に考察してきた。キックボクシングのルールは、競技性、興行性、安全性という3つの要素からなっていた。そしてプロ、アマチュアのルールの違いに顕著のように、各要素の優先順位をどうつけるかによって、ルールに違いがみられることが分かった。また理想とする競技のありかたや、興行性への意識などの違いが、ヒジ、首相撲の有無などに関わっていることも確認した。そして競技者の身体文化は、競技性、興行性、安全性の各要素をそれぞれ反映していた。

こうしたキックボクシングのルールのありかた、特に安全性や競技性への配慮は、むき出しの暴力性を排除してきた近代スポーツ一般と重なる部分がある。キックボクシングが喧嘩や殺し合いではなく、競技であることは疑いようがない。

しかし本稿では十分に議論できなかったが、黎明期からウォッチング・スポーツとしての「過激さ」が強調され、近年でも「面白い」試合が求められることをふまえれば、キックボクシングを「健全」な競争としてのみ捉えることで、抜け落ちてしまうものがあることも確かだろう。

すなわちそれは、前述の「暴力を再生産するような小域」に関わる考察である。本稿の議論で考察したルールの点からいえば、そうした小域は「過激」な試合を保証するものとしてのルール（興行性の側面）と関わるといえるだろう。だがそれだけではなく、「暴力を再生産するような小域」は、時にルールに基づく競争の範囲を超えた相手への攻撃性のようなものや、リング上で展開される暴力への賛美などに関わっていると想像できる。ただその点について、本稿では検討する余裕がない。

またキックボクシングという競技を規定する社会関係——階層、学歴、ジェンダー等——について検討することで、キックボクシングがいかに社会に埋め込まれてきたかを考察する必要があるだろう。

こうした点は、今後の課題としたい。

注釈：

- ¹ 本稿で用いる身体文化という概念は、「身体に刻まれた文化」のことであり、「身体が置かれた個別具体的な状況の中で論じられるもの」であるという石岡丈昇の定義と(石岡2012: 8 頁)、それをふまえた拙稿(2014)に基づく。
- ² 筆者は2013年の2月から現在に至るまで、キックボクシングの“A”ジムに通っている。筆者はジムでの練習を続けながら、プロ選手の興行にも度々足を運び、フィールド・ノーツを書き溜めてきた。そのデータは、拙稿(2014)に反映させたが、本稿でも随時用いてく。
- ³ 生島(2003)、中村(1991)、新井、榊原(2012)、松井(2007)などを参照のこと。
- ⁴ 総合格闘技。パンチ、キックを主体とする打撃技に加え、レスリングや柔道、柔術の投げ技、絞め技、関節技などを織り交ぜた格闘技のいちジャンル。UFCをはじめとする興行は、世界的な人気がある。
- ⁵ 打撃系格闘技が細かい体重制を採用するのは、打撃力が体重と比例するためである。体重を度外視すると、基本的には「大きく重い者が、小さく軽い者に勝つ」ということになり、技術を競い合う競技としての意味が薄れる可能性が高い。
- ⁶ 近代以前のムエタイに関しては、菱田(2014)参照。
- ⁷ 初期キックボクシングの人気選手。
- ⁸ タイのムエタイのミドル級の選手。
- ⁹ 空手の流派は、型を重視し組手では寸止めをする伝統派と、直接打撃を認めるフルコンタクト派に分けられる。三田は前者の経験者であった。
- ¹⁰ これはキックボクシング団体が集合離散を繰り返してきた結果である。その経緯に関しては布施(2004)、田中、星野、堀田、松永(1984)等を参照のこと。
- ¹¹ キックボクシングやムエタイで立った状態で相手と組み合う技術の総称。バランスを崩して転ばせたり、組んだ状態からヒジやヒザを入れたりする。
- ¹² 各興行のオフィシャル・サイトなどを元に作成した。
- ¹³ たとえばタイのムエタイの試合では、1Rは互いに様子見に終始し、2R~4Rは徐々に力を入れて闘い、5Rは優勢なほう流すというようなことがしばしばおこる。
- ¹⁴ K-1の運営会社FEGは2012年に破産している。現在では新たな運営会社により、興行が続けられている。
- ¹⁵ 相手の蹴り足を掴む防御技術。
- ¹⁶ http://blog.livedoor.jp/rebels_muaythai/archives/51801035.html、<http://kaminarimon.jimdo.com/ルール/>より作成(DL:2014/12/31)。
- ¹⁷ 相手の左、もしくは右に回り込みながら身体を回転させ、裏拳で相手のあごやみけんを打つ技。遠心力が強く働くため、通常のパンチよりも高い打撃力になる。
- ¹⁸ 相手の前で身体を回転させ、強い遠心力を使って相手のみぞおちなどを蹴る技。
- ¹⁹ N氏へのインタビューは、2014年12月18日におこなった。筆者とN氏の練習は2013年の4月前後からジム外でインフォーマルに続けており、K-1ルールによるマス・スパーリングは、インタビューの半年前ほどから複数回おこなっている。
- ²⁰ N氏は筆者より身長が10cm程度高く、体重が20kg程度重い。また筆者はキックボクシングを

はじめて2年程度だが、N氏は10年来空手を実践している有段者である。

²¹ ムエタイはギャンブル・スポーツであるため、明確なKO勝利よりも、際どい判定が好まれる傾向にある。そして判定基準には「美しさ」などの抽象的な要素も含まれる。また掛け率によって判定が変わることも珍しくない（菱田 2014）。

²² ルンビニー・スタジアムのタイトルと並び、タイで最も権威のあるムエタイのタイトル。

²³ 元ラジャダムナン・スタジアム認定ライト級王者で、この試合で石井宏樹のセコンドをつとめたタイの元ムエタイ選手。

²⁴ ボクシングの団体として知られるWBCのムエタイのタイトル。

²⁵ MMAの事例であるが、松宮（2013）が参考になる。

²⁶ いわゆるパンチドランカー症状。記憶障害や言語障害、抑うつ症状などが表れる場合が多い。

文献：

新井博、榊原浩晃、2012『スポーツの歴史と文化：スポーツ史を学ぶ』道と書院。

ベースボール・マガジン社刊、2003『K-1オフィシャルブック：K-1 10年の軌跡』。

Caillois, Roger., 1967, *Les Jeux et Les Hommes*, Gallimard.=（多田道太郎・塚崎幹夫訳）、1990『遊びと人間』講談社。

Elias, Norbert., Dunning, Eric, 1986, *Quest for Excitement: Sport and Leisure in Civilizing Process*, Basil Blackwell=（大平章訳）、1995『スポーツと文明化：興奮の探求』法政大学出版局。

布施鋼治、2004「振り返ってはいけない!?キック→K-1 40年史」『キックボクシング入門』ベースボール・マガジン社：14-29。

菱田慶文、2014『ムエタイの世界：ギャンブル化変容の体験的考察』めこん。

日菜太（インタビュー）、2014、http://blog.livedoor.jp/rebels_muaythai/archives/cat_51928007.html DL:20151/3

Huizinga, Johan., 1956, *Homo Ludens*, Rowohlt Verlag=（高橋英夫訳）、1973『ホモ・ルーデンス』中央公論社。

生島淳、2003『スポーツルールはなぜ不公平か』新潮社。

木本玲一、2014「身体文化の実践に関する考察：キックボクシングを事例に」『人間社会研究』11号：61-74。

小林聡、2007『野良犬：キックボクサー小林聡の軌跡』エンターブレイン。

魔婆斗、2010『青春』幻冬舎。

松井良明、2007『ボクシングはなぜ合法化されたのか』平凡社。

松宮智生、2013「総合格闘技における負傷の実態と傾向：試合現場におけるリングドクターの診断結果から」『体育・スポーツ科学研究』第13号 https://kiss.kokushikan.ac.jp/pages/contents/0/data/1004832/0000/registFile/1880_9316_013_02.pdf DL:2015/01/13

Mayeda, David T., 2008, "American Acceptance of Sports Injuries and Violence", Mayeda, David. T, Ching, David E., *Fighting for Acceptance: Mixed Martial Artists and Violence in American Society*, iUniverse, Inc.

- 守能信次、1984『スポーツとルールの社会学：＜面白さ＞をささえる倫理と論理』名古屋大学出版会。
- 、2007『スポーツルールの論理』大修館書店。
- 中村敏雄、1991『スポーツルールの社会学』朝日新聞社。
- 中山健児、2003『ドクターストップ！：K-1、PRIDEリング・ドクターだけが知っている真実』BNN。
- 中川夏生「BOMプロモーション代表挨拶」<http://bom-wpmf.com/contact.html> DL:2015/1/1
- 小野寺力（インタビュー）、2005=2013、『ゴング格闘技』5月号（No.251）、イースト・プレス：89。
- 鈴木秀明、2013「10.20レベルス観戦」blog.struggle06.com/?eid=1201468 DL:2015/1/3
- 田中有人、星野小磨、堀田春樹、松永秀夫、1984『戦士HERO：キックボクシング20年史』スポーツライフ社。
- 谷川貞治、2012『平謝り：K-1の凋落、本当の理由』ベースボール・マガジン社。
- 鵜谷稔之（インタビュー）、2011、『ゴング格闘技』12月号（No.234）、イースト・プレス：21。
- 山口裕人（インタビュー）、2014、http://blog.livedoor.jp/rebels_muaythai/archives/cat_50036512.html DL:2015/1/1
- 大和哲也、梅野源治（対談）、2014、『ゴング格闘技』1月号（No.271）、イースト・プレス：62-65。
- WPMF日本ルール、http://blog.livedoor.jp/rebels_muaythai/archives/51879950.html DL:2015/01/01