

排除が生み出す熱狂の作法

総合格闘技団体 RIZIN の熱狂を生成する排除のメカニズム

慶應義塾大学 総合政策学部

小熊英二研究会

太田寛人

要旨

本研究は、総合格闘技団体 RIZIN を事例に、観戦空間で生成される〈熱狂〉のメカニズムを、相互作用儀礼連鎖（IRC）と PACR 四段階モデルを応用して社会的に解明した。「RIZIN 47」での参与観察とファンへのインタビューから得られた質的データを分析した結果、〈言語・時間・倫理・身体〉の四層から成る「境界カスケード」が感情エネルギーを増幅するプロセスが判明した。

具体的には、専門用語の習熟度、全試合視聴という時間投資、特有ルールへの倫理的許容、共有された身体作法が、排除と学習を伴う可塑的障壁として連鎖し、集合的沸騰を駆動していた。この知見は、IRC の〈外部者障壁〉を多層的ブースターへ、PACR を多重循環サイクルへと拡張するものであり、オンライン複合型興行における熱狂生成の新たな分析枠組みを提示する。

キーワード

総合格闘技（MMA）、RIZIN、熱狂、境界カスケード・モデル、相互作用儀礼連鎖（IRC）、PACR 四段階モデル、集合的沸騰

目次

| | |
|-----------------------------|---------------|
| 要旨 | - 2 - |
| キーワード | - 2 - |
| 第 1 章 序論 | - 6 - |
| 1-1 研究背景と意義..... | - 6 - |
| 1-2 研究目的とリサーチクエスチョン..... | - 6 - |
| 1-3 論文構成..... | - 6 - |
| 第 2 章 先行研究の検討 | - 8 - |
| 2-1 〈熱狂〉研究と〈集合的沸騰〉..... | - 8 - |
| 2-2 〈相互作用儀式チェーン理論〉..... | - 9 - |
| 2-3 〈社会的連帯〉と〈外部者への障壁〉..... | - 12 - |
| 2-4 研究ギャップと本研究の狙い..... | - 12 - |
| 2-5 本稿における概念整理..... | - 13 - |
| 第 3 章 研究設計 | - 15 - |
| 3-1. 分析の全体像..... | - 15 - |
| 3-2. データ収集の手続き..... | - 15 - |
| 3-3. 分析フレームと手順..... | - 15 - |
| 第 4 章 総合格闘技とは | - 17 - |
| 4-1 総合格闘技の概要と成り立ち..... | - 17 - |
| 4-2 総合格闘技のルール..... | - 18 - |
| 4-3 総合格闘技に対する議論と社会的影響..... | - 19 - |
| 4-4 RIZIN の概要と成り立ち..... | - 20 - |
| 4-5 RIZIN の特徴..... | - 20 - |
| 4-6 RIZIN に対する議論と社会的影響..... | - 21 - |
| 第 5 章 調査結果 | - 23 - |
| 5-0 RIZIN イベントフロー..... | - 23 - |
| 5-0-1 RIZIN イベント前..... | - 23 - |
| 5-0-2 RIZIN イベント中..... | - 24 - |
| 5-0-3 RIZIN イベント後..... | - 25 - |
| 5-1 フィールドワーク..... | - 25 - |
| A-0 フィールドメモ..... | - 25 - |

| | | |
|------------|----------------------------------|---------------|
| A-1 | 会場入場..... | - 34 - |
| A-2 | オープニング..... | - 34 - |
| A-3 | 試合中の観客行動..... | - 34 - |
| A-4 | 試合後プロセス..... | - 34 - |
| | 時系列、カテゴリ別の整理..... | - 35 - |
| 5-2 | インタビュー..... | - 35 - |
| B | インタビュー①：太田滉人..... | - 35 - |
| B-0 | インタビュー記録..... | - 35 - |
| B-1 | 基本属性と観戦歴..... | - 43 - |
| B-2 | Preparation：試合前の情報収集と境界意識..... | - 43 - |
| B-3 | Activation：会場到着からゴング前..... | - 45 - |
| B-4 | Climax：試合中の熱狂ピーク..... | - 45 - |
| B-5 | Recovery：試合後の反芻と次回への接続..... | - 45 - |
| B-6 | 総合的な質問..... | - 46 - |
| C | インタビュー②：富田諒太 C-0 インタビュー記録..... | - 46 - |
| C-1 | 基本属性と観戦歴..... | - 51 - |
| C-2 | Preparation：試合前の情報収集と境界意識..... | - 51 - |
| C-3 | Activation：会場到着からゴング前..... | - 52 - |
| C-4 | Climax：試合中の熱狂ピーク..... | - 52 - |
| C-5 | Recovery：試合後の反芻と次回への接続..... | - 53 - |
| C-6 | 総合的な質問..... | - 53 - |
| D | インタビュー③：松島光佑 D-0 インタビュー記録..... | - 53 - |
| D-1 | 基本属性と観戦歴..... | - 58 - |
| D-2 | Preparation：試合前の情報収集と境界意識..... | - 58 - |
| D-3 | Activation：会場到着からゴング前..... | - 59 - |
| D-4 | Climax：試合中の熱狂ピーク..... | - 59 - |
| D-5 | Recovery：試合後の反芻と次回への接続..... | - 60 - |
| D-6 | 総合的な質問..... | - 60 - |
| 5-4 | PACR×IRC マトリクス整理..... | - 61 - |
| 5-5 | 本章のまとめ..... | - 62 - |
| 第6章 | 考察：RIZINの熱狂メカニズムはなにか..... | - 64 - |
| 6-1 | 考察の全体像..... | - 64 - |
| 6-2 | “排除のプロセス”に基づく濾過過程の分析..... | - 64 - |
| 6-2-1 | ジャーゴン階梯..... | - 65 - |
| 6-2-2 | 全試合視聴義務..... | - 66 - |
| 6-2-3 | サッカーボールキック許容..... | - 67 - |
| 6-2-4 | 巡礼的身体作法..... | - 68 - |
| 6-2-5 | 四層連鎖の統合モデル..... | - 69 - |
| 6-3 | PACR × IRC 拡張モデル..... | - 70 - |
| 6-3-1 | 二層化した〈身体的共存〉..... | - 70 - |
| 6-3-2 | 学習型〈外部者障壁〉..... | - 70 - |

| | |
|--|---------------|
| 6-3-3 延長された Preparation と入れ子状 Climax | - 70 - |
| 6-3-4 倫理投資キャピタル | - 71 - |
| 6-3-5 継承される身体技法 | - 71 - |
| 6-3-6 補強命題の統合 | - 71 - |
| 6-4 理論モデルへの貢献 | - 71 - |
| 第7章 結論：なぜ RIZIN には“熱狂”が生じるのか | - 74 - |
| 7-1 主要知見の総括——リサーチ・クエスチョンへの回答 | - 74 - |
| 7-2 学術的意義..... | - 75 - |
| 7-3 ステークホルダー別の応用可能性..... | - 76 - |
| 7-3-1 主催者への示唆 | - 76 - |
| 7-3-2 メディアへの示唆 | - 76 - |
| 7-3-3 ファン・コミュニティへの示唆..... | - 77 - |
| 7-4 限界と今後の課題 | - 77 - |
| 謝辞..... | - 79 - |
| 参考文献..... | - 80 - |
| References (English) | - 80 - |
| 参考文献（和文、50音順） | - 81 - |

第1章 序論

1-1 研究背景と意義

本研究は、私が日本の総合格闘技団体である RIZIN を観戦した際に感じた特異な〈熱狂〉を解明することを目的としている。私はこれまで野球やサッカーなどのメジャースポーツを観戦した経験があるが、RIZIN においては、他のスポーツイベントでは体験しなかった独特な〈熱狂〉を感じた。私はこの現象に魅了され、その〈熱狂〉がどのようにして発生し、どのようなメカニズムで観客の行動や感情に影響を与えるのかを明らかにしたいと考え、本研究を開始した。

本研究の意義は、総合格闘技という特殊なスポーツを対象にした〈熱狂〉のメカニズムを解明する点にある。デュルケームやコリンズの理論を用いたスポーツにおける熱狂の研究は存在するが、総合格闘技に焦点を当てたものは存在しない。また、総合格闘技における観客の心理や行動に関する新たな知見を提供し、従来の〈熱狂〉に関する理論を発展させることが期待される。

1-2 研究目的とリサーチクエスチョン

本研究においては「RIZIN における〈熱狂〉を解明する」ことを主題とし、以下のリサーチクエスチョンを設定した。

RQ1：RIZIN 観戦現場で生じる〈熱狂〉とは何か。

RQ2：〈熱狂〉の前後に何が起きているのか。

RQ3：既存理論（IRC 理論、PACR 四段階）と照合したとき、RIZIN の〈熱狂〉はどのように説明されるか。

本研究は、RIZIN 観戦空間で生起する〈熱狂〉を実証的に記述し、既存理論（IRC/PACR）の適用範囲を拡張することを目的とする。

1-3 論文構成

本論文は、全体を八つの章で構成し、序章から結論に至るまで、実証データの提示と理論的考察とを段階的に積み上げる。各章の役割と相互の連関を、以下に叙述する。

第1章 序論

本章は研究の出発点を示す。まず 1-1 で総合格闘技 RIZIN の観戦経験から着想した問題意識と、〈熱狂〉研究の社会学的意義を提示する。次に 1-2 で三つのリサーチ・ク

エスチョン (RQ1-RQ3) を掲げ、本研究が狙う理論的・実証的ギャップを明確化する。最後に本節 (1-3) で、全章の配置と論理展開を概観し、読者にロードマップを提示する。

第2章 先行研究の検討

ここでは〈熱狂〉と集合的沸騰、相互作用儀式チェーン、PACR 四段階モデルといった既存理論を精査し、RIZIN のようなショーアップ型個人競技が取り残されてきた研究空白を抽出する。2-4 で本研究の独自貢献の射程を整理し、理論的土台を固める。

第3章 研究設計

本章は方法論に当たる。3-1 で「時間的連続性 × 相互行為の質的厚み」という二軸の分析方針を示し、3-2 でフィールドワーク (RIZIN47) と半構造化インタビュー (3名) の取得手続きを詳述する。3-3 では PACR×IRC マトリクスを背骨とする分析フレームを示し、理論援用と帰納的コーディングの手順を説明する。

第4章 総合格闘技とは

理論枠と実証パートを接続する基礎知識を提供する章である。MMA の歴史・ルール・社会的論争を整理し、日本格闘技史の中で RIZIN がどの位置にあるかを位置づける (4-1~4-6)。これにより、読者が競技特性と興行慣行を共有したうえで、次章以降の記述を追えるようにする。

第5章 調査結果

本章は、参与観察とインタビューから得られた実証データを提示するパートである。まず興行全体の流れを概観し、続いてフィールドメモと、PACR の枠組みで再構成したインタビューの詳細な記述を掲載する。

第6章 考察：RIZIN の熱狂メカニズムは何か

第5章のデータをもとに、「言語・時間・倫理・身体」の四層境界が連鎖して感情エネルギーを精錬する〈境界カスケード・モデル〉を構築する。このモデルに基づき、既存理論 (IRC/PACR) が本事例においていかに拡張されうるかを論じ、理論的貢献を明らかにする。

第7章 結論

最終章では、RQ1-RQ3 への直接回答を示し、本研究の主要な知見を総括する。学術的意義とステークホルダーへの応用可能性を述べた後、本研究の限界と今後の課題を提示して議論を括る。

第2章 先行研究の検討

本章では、RIZINにおける観戦者の〈熱狂〉を社会的に位置づけるため、これまでの議論を四つの観点から整理する。まず2-1では〈熱狂〉概念の変遷を古典的群衆論からデュルケームの〈集合的沸騰〉に至るまで整理する。2-2ではランダル・コリンズの〈相互作用儀式チェーン（IRC）理論〉とHill et al. (2022)のPACRモデルを検討し、2-3で〈社会的連帯〉と〈外部者への障壁〉をめぐる近年の成果をまとめる。最後に2-4で未踏領域と本研究の貢献を示す。続く2-5では、本稿の中心概念である〈障壁〉〈排除〉〈包摂〉の関係性を定義し、分析の理論的土台を固める。

2-1 〈熱狂〉研究と〈集合的沸騰〉

Nakai (2009)は、〈熱狂 (enthusiasm)〉を「集合行動」として位置づけ、特定の個人の興奮や情熱ではなく、集団・群衆が同時に興奮し情熱を共有している状態を指すと述べている。これは、心理学的な「個人の情動」のみに還元されるものではなく、複数の人々が一斉に高揚し合うことで生じる社会的な力動として理解される。すなわち、熱狂は「個-個」が個別に体験する興奮ではなく、「個-集団」が互いに連動して増幅し合う過程で生まれると考えられる。

古典的な研究に立ち戻ると、かつての群集心理学は〈熱狂〉を「非合理的感染」として捉え、個人の理性が集団の中で失効するという問題意識から始まった。ギュスターヴ・ル・ボンは『群集心理』（1895/2001）において群衆が集まるなど特定の状況下において、個人の人格が消失し、感情や思考が単一の方向に向かう、「心理学的群衆」が形成されると論じた。ル・ボンによれば、群衆においては個人の知識は低下し、理性よりも無意識が優位となり、感情は非常に単純かつ誇張され、衝動的で刺激に敏感になるとされた。ル・ボンの理論は、個人が群衆の中でいかに変容するのか、心理学的メカニズムに焦点を当てて分析を行っている。彼の主たる関心は社会的分析というよりは、群衆における非合理性が強調されていた。つまり、彼の論点は、いかに群衆が容易に扇動されるのかということであった。

このような論点を飛び出し、社会学の中で〈熱狂〉を捉えたのが、エミール・デュルケームである。デュルケームは『宗教生活の原初形態』（1912/1995）において、宗教儀礼や祭礼において参加者たちが共有する強烈な高揚感を〈集合的沸騰 (Collective Effervescence)〉という概念をもって説明した。こうした〈集合的沸騰〉は単に個々人が同時に熱中している状態の総和ではなく、参加者同士の意識と行為が相互作用を起こすことで、集団全体が通常の状態を超えた強い感情エネルギーを生み出す点に本質がある。岡崎 (1996)は、デュルケームの〈集合的沸騰〉の概念を再検討する中で、それを通じて個々の心理レベルを超える「社会的な力」が立ち現れると指摘し、人々が新たな集合意識を獲得する過程を強調している。つま

り、デュルケームはル・ボンが心理学の枠組みで分析していた〈熱狂〉を社会学的な理論として確立した。デュルケームの理論的遺産は、第二次世界大戦後に展開する儀礼研究・祝祭研究へと継承された。

デュルケームや彼の理論的遺産を継承した研究における論点は、当初は宗教儀礼や祭礼を主な対象としたものであり、聖なるものを取り囲む集団の特別な高揚状態を捉えようとした試みであった。しかし、集合的沸騰の枠組みは、近現代の多様な集団行動や大規模イベントの「興奮状態」を理解する手がかりにもなりうる。ここで重要なのは、人々が集団として同じ対象に意識を向け、一体感や連帯感を高めながら、個人のレベルを超えたエネルギーを共有するプロセスである。こうしたプロセスこそが、デュルケームが示唆した「通常を超える経験」を生み出し、参加者に特別な意識変容をもたらすと解釈することができる。

2-2 〈相互作用儀式チェーン理論〉

デュルケームの理論を継承し、実際に人々が集まる場所でどのように〈熱狂〉が発生するのかをミクロ社会学的に記述したのが、ランダル・コリンズ (2004) の〈相互作用儀式チェーン (Interaction Ritual Chains: IRC) 理論〉である。コリンズは儀式が成功するためには、①身体的な同席 (bodily co-presence)、②共通の注目対象 (mutual focus of attention)、③共有された感情 (shared mood)、そして④外部者への障壁 (barriers to outsiders) の四条件が揃う必要があるとした。また、彼はその条件が揃うと、参加者の中で強い「感情エネルギー (emotional energy: EE)」が生成されるとした。この EE というのは単なる高揚感に留まらず、参加者に儀礼への再帰的参加を促進する効果や、儀礼の象徴を保護したいというモチベーションをもたらすため、その効果は儀礼中に留まらず、儀礼の後、そして次回の儀礼の前にも及ぶとされた。IRC 理論が「チェーン」と呼ばれるのは先述のように儀式が循環構造を持っているためである。

コリンズの IRC 理論は政治集会や宗教礼拝など多岐に応用されてきたが、スポーツ分野に応用されるケースも見られる。Hill、Canniford、and Eckhardt (2022) は、IRC 理論を用いて、イングランド・プレミアリーグのスタジアムでどのように〈熱狂〉が形成されるのかを考察した。Hill らはリヴァプール・フットボールクラブの本拠地アンフィールドを主たるフィールドとし、2012年11月から2014年8月までの約2年間にわたって、24試合を観戦する参与観察や周辺地域・公共交通機関・パブでのフィールドノーツ収集、地元の熱心なサポーターや観光客など多様な背景を持つ60人へのインタビュー、試合映像を用いた追加インタビュー、新聞報道・公式ウェブサイト・SNSなどの二次情報分析などを組み合わせ、長期的かつ多角的にデータを収集・分析した。その結果、観客の観戦プロセスは

〈Preparation—Activation—Climax—Recovery〉という四段階のライフサイクルを描

き、各段階が IRC 理論における四要素を媒介として相互に関連しているということが実証された。

彼らが提示する四つの段階は、試合前から試合後までを貫くライフサイクル全体をカバーしている。第一に〈Preparation（準備）〉では、ファンは“参加の学習”や“象徴的リソースの作成”を通じて、当日の儀式的体験に備える。熟練したファンが初心者にはチャント（応援歌）や観戦マナーを教え、クラブの旗や歌などアイデンティティを示す道具を準備する。この段階では、公式メディアやクラブのウェブサイトが、観客が興奮しているシーンを投稿することで、“予習”としてのリハーサルも促進される。第二に〈Activation（活性化）〉では、試合前の数時間からファンがパブやレストランなどに集い、仲間内の雑談や軽いコールを通じて連帯感を高める。そこから大勢でスタジアムへ向かう移動過程でも、一体感や興奮が連鎖的に増幅される。アンフィールドの象徴的な門や選手の銅像などに触発され、過去の名勝負や歴史が思い出されることで、当日の感情がさらに昂揚する。第三の〈Climax（頂点）〉は、デュルケーム的に言えば集合的沸騰が生じる局面である。Hillらはこれを、意図的に演出された“形式的クライマックス（formal climax）と、偶発的に生まれる“自然なクライマックス（natural climax）の二種類に区分する。前者の例として、試合開始前の「You'll Never Walk Alone」合唱が挙げられ、クラブやファンが共同で大規模な儀式行動を仕掛けることで、スタジアム全体がひとつの声・動きになって熱狂を共有する。後者としては、ゴールシーンや予期せぬ好プレーなど、偶発的な出来事をきっかけに観客が自発的に沸騰し、爆発的な歓声や拍手が一斉に起こる瞬間を示す。いずれの場合も、参加者の認知・身体が同期し合うことで強い快感や連帯感を得られるという。そして第四の〈Recovery（回復）〉では、こうして発生した熱狂的感情や記憶を保存し、次のイベントへと繋げるフェーズが展開される。SNS への投稿やハイライト映像の拡散によって、当日の興奮が反芻されるだけでなく、「また観に行きたい」「次こそは勝利の瞬間を見逃さない」など、ファンが次回への参加意欲を自然に育てていく。象徴的リソース（旗やユニフォームなど）は、試合後にも所有者の記憶や感情を呼び起こす媒介となり、次の Preparation へと再接続する“接着剤”として機能する。ここでクラブが公式チャンネルでハイライトを公開したり、SNS でファンを巻き込んだキャンペーンを行うことが、感情エネルギーの循環を加速させる要因となる。

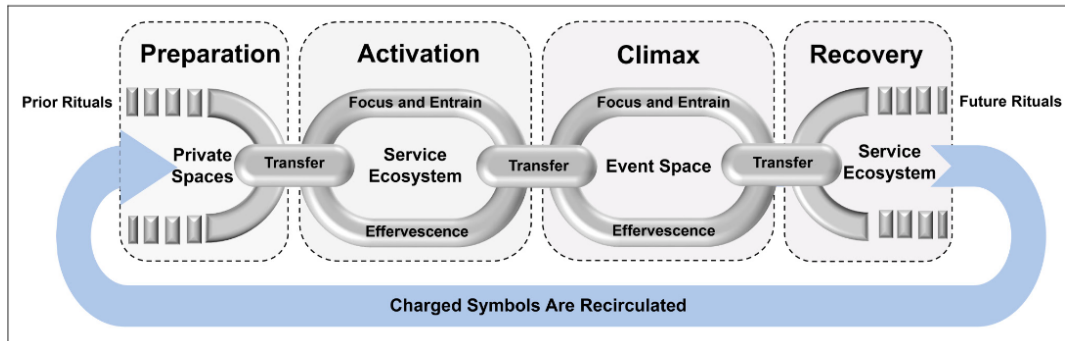


Figure 1. Creating social atmosphere in the interaction ritual chain.

図1：Hill、Tim、Robin Canniford、and Giana M. Eckhardt. (2022). "The Roar of the Crowd: How Interaction Ritual Chains Create Social Atmospheres." *Journal of Marketing*, Vol. 86(3), pp. 121-139. American Marketing Association.より抜粋

要するに、Hillらの研究は、スポーツ観戦の一瞬の爆発的熱狂だけでなく、「試合前→試合中→試合後」にわたる連続的な相互作用を視野に入れ、その全体的プロセスのなかでファンと企業が雰囲気共創し、集合的沸騰を維持・再生産していると結論づけている。物理的な演出（ライトや音響など）も無論重要だが、それ以上に、人々が自発的に生み出す身体的・感情的な“同期”や、オンライン・オフライン双方での交流、さらには旗やチャントなどの象徴的リソースが、熱狂を膨らませる主要因である点を強調している。

このように、Hillらが提唱する四段階モデルはIRC理論をスポーツ消費の文脈に応用した好例といえる。試合当日の〈熱狂〉だけでなく、周辺施設をめぐる前後の動線やSNSでのやりとり、過去の名場面を回想させる資源の活用などが、連続的にファンの集合的感情を高揚させるメカニズムとして位置づけられた。この発見は、クラブ（企業）側が雰囲気を一方的に作り出すというよりも、ファンの自律的行動と企業の演出が交わり合い、社会的雰囲気が“共創”されるという視点を裏づけている。すなわち、IRCが多段階で回り続ける構造こそが、デュルケームの言う集合的沸騰をリヴァプールのスタジアムに日常的にもたらし、熱狂を再生産する原動力となっているのである。

本研究にとっても、Hillらが示すこの四段階モデルは、総合格闘技のような別領域における熱狂生成プロセスを理解する際に大きな示唆を提供する。なぜなら、ファン同士が意図的に行う事前の準備やSNS上の情報交換、あるいは試合後に映像やグッズを介して興奮を思い出す一連の行為は、総合格闘技の文脈でもほぼ同様に観察されるからである。クラブ応援と個人競技という違いはあっても、相互作用儀式チェーンが巧みに働くことで、試合場だけでなくその周縁空間やオンライン空間が一体化し、連続的な集合的沸騰を引き起こす構図が見出せると考えられる。Hillらの研究は、こうした視点を示すうえで不可欠な参照点となる。

2-3 〈社会的連帯〉と〈外部者への障壁〉

エミール・デュルケームは、宗教儀礼において参加者が経験する高揚を〈集合的沸騰〉と呼び、そこで生じる「集団と自我との一体感」を〈社会的連帯〉として理論化した。ランダル・コリンズはこの議論をミクロに敷衍し、対面相互行為が成功するための四条件の一つとして〈外部者への障壁 (barriers to outsiders) 〉を位置づけた。障壁は内部者と外部者を切り分ける構造的装置であり、これが感情エネルギー (EE) の濾過・増幅を担うとされた。

こうした系譜を受け、ドレーパー (2014/2021) はアメリカのキリスト教会を対象に質的調査を行い、障壁が〈社会的連帯〉と〈熱狂〉を実際に駆動するメカニズムを詳細に記述した。彼女によれば、教義や服装規範のような大きな境界はもちろん、礼拝中の小さな合図や専門語の共有といった微細な境界であっても、内部者の間に「私たちは選ばれた共同体である」という自己意識を生み出すのに十分である。また、説教が停滞し熱狂が萎みかけた場面では、牧師が「世俗社会の未覚醒」を強調することで外部を敵対的に再定義し、情動を再点火させる。ドレーパーはその現象を〈熱狂の蘇生 (effervescence resuscitation) 〉と呼んだ。

ドレーパーの示した事例は、障壁が“そこに在る”という構造的前提に依存しつつも、境界づけが礼拝の進行に合わせて動的にオン/オフされることを示唆している。しかし彼女自身は、障壁そのものと、それが具体的に作動して排除を生み出すプロセスとを明確に分けてはいない。結果として、オンライン空間とオフライン空間が一体化し、観客・運営・メディアが秒単位で境界を点滅させる現代興行、とりわけ総合格闘技 RIZIN のようなショーアップ型個人競技では、障壁が「いつ」「どこで」「いかに」排除として立ち上がり、再学習を経て包摂へ転化するのかという可変過程が十分に捉えられない。言い換えれば、〈外部者への障壁〉という静的構造だけでは、〈排除〉という作動プロセスの細部がこぼれ落ちてしまうのである。

本研究は、ドレーパーの知見を踏まえつつ、彼女の理論だけでは説明できていなかった要素にアプローチする。具体的には、排除を「顕在的作動」と位置づけ、障壁の動的な作用を明らかにする。専門ジャーゴンの誤用指摘、長時間視聴の有無、残虐ルールへの耐性、暗転拍手・爆音防御といった身体作法といった要素が、RIZIN の現場でどのようにスイッチのように押され、排除→学習→再包摂の循環を高速で回しているのかを追跡する。

2-4 研究ギャップと本研究の狙い

宗教儀礼・球技スポーツを中心に発展してきた〈熱狂〉研究は、デュルケームの〈集合的沸騰〉とコリンズの IRC を理論的中核に据え、身体的・感情的同期を通じた雰囲気共創プロセスを詳細に描写してきた。しかしショーアップを前提とする個

人競技、特に総合格闘技の実証研究はほぼ手つかずの状態である。また、RIZIN は煽り VTR・ドキュメンタリー・選手ライブ配信などオンライン資源を高度に統合し、「試合当日を超える長期スパンの感情設計」を行う点できわめて現代的である。

もっとも、既存研究が依拠してきた〈外部者への障壁〉概念は、“境界がそこに在る”という構造的前提に立脚しており、①オンライン空間で先行的に作動する選別、②試合演出のたびに強度が揺らぐ即時的なせめぎ合い、③大会後に SNS を介して再編成される内外関係——といった排除そのものの動態を取りこぼしてしまう。言い換えれば、「障壁=構造」だけでは〈熱狂〉を生む“動き”が見えにくく、そこに〈排除=プロセス〉という可変モデルを導入する必要がある。

そこで本研究では、「障壁=構造」を出発点としつつ、それがいつ・どこで・どのように〈排除〉として立ち上がり、変形し、再帰的に学習されるのかを追跡するために、IRC 四要素と PACR 四段階をクロスさせた分析枠組みを RIZIN に適用する。具体的には、(1) 試合前後を貫くオンライン/オフラインの時系列データを質的にトレースし、(2) 熱狂の創発と運営側演出、ファン同士の相互作用がどのように〈排除プロセス〉を起動・調整・再生産するのかを検証する。

2-5 本稿における概念整理

まず、本稿では、Collins (2004)が提示した〈外部者への障壁〉を、儀式空間の内外を物理的・象徴的に分かつ「静的な構造」として捉える。これは共同体への参加資格を暗黙的に規定する前提条件であり、それ自体は常に作動しているわけではない。RIZIN の文脈で言えば、高額なチケット料金、SBK (サッカーボールキック) を許容する特有のルール、あるいはファン同士の会話で交わされる専門用語の存在そのものがこれにあたる。これらは、いわば「そこに在る壁」である。

これに対し〈排除〉は、本研究が Collins の理論を拡張するために設定する分析概念であり、上記の〈障壁〉が、観客同士や運営と観客との相互作用の中で「動的に作動するプロセス」を指す。これは、参加者の選別や序列化が、具体的な「行為」や「実践」として顕在化する瞬間である。例えば、専門用語を誤用した者が「にわか」と見なされたり、残虐なシーンに顔をしかめる者が異質な存在として浮上したりする「障壁の動態化」のプロセスそのものが〈排除〉である。Draper (2021)は障壁とこの作動プロセスを明確に区別していないが、本稿は、この動的なプロセスこそが熱狂の直接的な源泉だと考える。

また、〈包摂〉は、〈排除〉のプロセスと並行して、あるいはその直後に観測される、もう一つの動的なプロセスである。具体的には、〈排除〉によって周縁化された、

あるいはされそうになった新規参加者が、共同体の規範や作法を「学習し、能動的・受動的に内部へ取り込まれていくプロセス」を指す。ベテランファンが初心者に暗黙の作法（爆音から耳を塞ぐ行為など）を教示したり、新規ファンが解説動画を通じて専門用語を習得したりする実践がこれにあたる。〈排除〉が遠心力として作用する一方で、〈包摂〉は求心力として働き、両者の動的な均衡がコミュニティの活性化を促す。

第3章 研究設計

3-1. 分析の全体像

本研究は、総合格闘技団体 RIZIN の観戦空間に出現する〈熱狂〉を、(1) 時間的連続性と (2) 相互行為の質的厚み、という二つの軸から立体的に把握することを目的とする。時間的連続性とは、対戦カード発表・公開計量・当日の試合・試合後の余韻といった一連の出来事がいかに連鎖し、感情エネルギーを循環させるかというプロセスの視点である。相互行為の質的厚みは、会場での身体的同期やオンライン上の言説がどのように重なり合って熱狂を生成するかという相互作用の視点である。

この二軸を接続する理論枠として、Hillら (2022) の〈Preparation—Activation—Climax—Recovery〉(PACR) 四段階モデルと、Collins (2004) が提示する相互作用儀式チェーン (IRC) の四要素〈身体的共存・共通の注目対象・共有された感情・外部者への障壁〉を採用する。PACR は熱狂の時間構造を、IRC は場面ごとの感情生成メカニズムを説明するため、本研究では両者を交差させたマトリクスを分析の背骨とし、質的データを配置・解釈することで RIZIN 独自の熱狂回路を可視化する。

3-2. データ収集の手続き

主たる観察対象は 2024 年 6 月 9 日に国立代々木第一体育館で開催された「RIZIN 47」である。S 席¹を起点に客席・通路・売店を移動しながら、暗転・煽り VTR・選手入退場・歓声の強弱・観客の身体動作・私語・スマートフォン使用状況などを逐次メモした。また、フィールドワークでは捉えきれない〈Preparation〉と〈Recovery〉を補うため、RIZIN を継続的に観戦しているファン 3 名に対して、半構造化インタビューを実施した。質問項目は〈試合前の情報収集／大会当日の身体感覚／試合後の余韻と次回への期待〉の三領域を中心に設定した。なお、なお、本稿で言及するインタビュー協力者名は、本人の同意を得て実名を使用している。また、公式映像 (RIZIN Confessions など)、SNS なども併せて収集し、分析の文脈情報として参照する。

3-3. 分析フレームと手順

本研究は、時間的連続性をもつ〈興行フロー〉の把握と、熱狂を生み出す〈相互作用の質的特徴〉の解明という二つのレベルを往還的に進める。まず、対戦カード発表から

¹ RIZIN においては他のスポーツと同様にアリーナにおける席のランク分けがされており、VVIP、VIP、SSR、S、A という区分が一般的である。最高価格帯の VVIP は、大会にもよるが数十万円の価格がつけられ、最低価格帯の A 席は 1 万円程度であることが多い。

試合後のオンライン反芻までを貫く出来事を、フィールドノート・逐語録・公式映像・SNS 記録を突き合わせながら時系列で編年し、RIZIN 興行に特有の「感情のうねり」がどの局面で立ち上がり、どの局面で沈静化するのかを全体像として描く。ここでは理論概念をただちに当てはめるのではなく、“どの場面で何が起きたか”を経験的に写し取ることに重点を置く。

次に、そのフロー上の出来事をオープン・コーディングによって〈行動・発話・環境演出・身体反応〉などを自由記述的に抽出する。抽出されたコードは、Hill et al.

(2022) が提示した Preparation/Activation/Climax/Recovery (PACR) の四段階と、Collins (2004) の相互作用儀式チェーン (IRC) 四要素——身体的共存・共通の注目対象・共有された感情・外部者への障壁——を参照しながら再整理する。ただし、本分析において理論はデータを機械的に分類する枠ではなく、現象解釈を刺激する参照点と位置づける。したがって、「暗転と同時に観客が立ち上がる」「KO 直後に歓声が爆発する」といった具体的な場面が、PACR や IRC のどの概念に照応しうるかを検討しつつも、理論に合わない差異や逸脱を積極的に拾い上げる。

最後に、こうして得られた比較知見を PACR/IRC の議論へ往復させ、「Preparation で形成された外部者境界が Activation で身体同期を促し、Climax で集合的沸騰を引き起こし、Recovery のオンライン反芻が次回 Preparation を先取りする」という循環的メカニズムがどのように総合格闘技という個人競技の文脈で再編成されるのかを理論的に考察する。理論はあくまで帰納的に立ち上がったパターンを精緻化する“補助線”として機能し、最終的には RIZIN 興行に固有の熱狂生成プロセスを立体的に提示することを目指す。

第4章 総合格闘技とは

4-1 総合格闘技の概要と成り立ち

総合格闘技（Mixed Martial Arts、以下 MMA）は、ボクシング、キックボクシング、ムエタイ、レスリング、柔道、柔術など多種多様な格闘技術を統合し、打撃と組技の双方を駆使して相手を制する競技²である。基本的には正方形にロープで囲まれたリング、または、円形や八角形に金網で囲われたケージの中で行われ、ノックアウト（KO）³やテクニカルノックアウト（TKO）⁴、サブミッション（関節技⁵や絞め技⁶によるギブアップ⁷）などによって決着がつく。試合は通常、複数のラウンドを設定し、体重階級を導入することで選手間の体格差を最小限に抑えている。⁸また、危険な技の禁止やレフェリーの即時ストップ裁量など安全面に配慮したルール

² 総合格闘家は様々な種目のバックボーンを持ったファイターが存在するが、大きくは打撃系格闘技（ボクシング、キックボクシング、ムエタイ、空手、テコンドー、散打など）、組み技系格闘技（レスリング、コンバットサンボ、柔道など）、寝技系格闘技（ブラジリアン柔術、柔道など）の3つに分類できる。各選手は様々な種目を組み合わせて自身のファイトスタイルを形作るが、総合格闘技創設初期は「北米型」と「南米型」に分類されていた。「北米型」はボクシングとレスリングに重点を置いたスタイルで、前足に重心を置き、パンチを中心に打撃を行い、時折相手にテイクダウン（相手を倒し、グラウンド状態でトップを狙う）を仕掛け、また、相手のテイクダウンを防ぐことに重点を置いている。「南米型」はムエタイと柔術に重点を置いたスタイルで、後ろ足に重心をおき、積極的に蹴りを出しながら攻撃する。柔術のスタイルは相手にテイクダウンを取られてもボトムポジションから技の仕掛けができるため、打撃の際に思い切りよく攻撃ができる。この2つのスタイルがせめぎ合うことで総合格闘技というスポーツが発展をしてきたが、最近ではスタイルが多様化し、この類型に収まらないスタイルが多く存在する。

³ 打撃もしくは投げ技によって相手が失神すること。打撃の場合、基本的には相手に対して相手が予期しない攻撃（攻撃に対するカウンターなど）をクリーンヒットさせることで、相手が大きなダメージを負い失神する。投げ技の場合、相手を投げて地面に叩きつけることで頭部に強い衝撃が加わり、失神する。

⁴ 失神こそしていないが、審判が選手を戦闘不能だと判断した際に試合を止める。打撃によるダメージの蓄積、複数回のノックダウン、グラウンドでのパウンド（グラウンド状態で相手を殴ること）によって防戦一方になった際に、失神していなくても TKO と判断される。また、出血多量や怪我によるドクターストップも TKO に含まれる。

⁵ 関節技というのは、相手の関節（腕関節、脚関節など）を可動域外に伸ばす技である。ギブアップを拒んだ場合、靭帯損傷など大きな怪我につながるリスクを孕む。

⁶ 首の頸動脈を締めることにより、相手の血流を遮る技である。ギブアップを拒んだ場合、脳への血流供給が絶たれるため、失神する。

⁷ 選手がタップをすると、ギブアップと判断される。タップには手を複数回叩くもの、手を封じられた場合、足で地面を複数回叩くもの、口頭でタップを伝えるバーバル・タップがある。なお、タップをせずに失神した場合は、審判が試合を止める。ただ、この失神したか否かの判断は非常に難しく、稀に失神していないのに、審判が試合をストップしてしまい、選手が抗議するというような例が見られる。

⁸ Augustyn, Adam. "Mixed martial arts." 『Britannica』 . <https://www.britannica.com/sports/mixed-martial-arts>, (最終閲覧日: 2025-06-22).

が整備されており、激しい攻防を伴いながらもスポーツとしての公正性と選手の安全を確保する仕組みが構築されている。近年ではテレビ放送やインターネット配信、メディアへの露出拡大によって世界的に人気を博し、競技人口やファン層も急速に拡大している。

1993年にアメリカで創設されたUFC（Ultimate Fighting Championship）は、現代MMAが世界的に浸透する大きなきっかけになった。初期のUFCではラウンド制や体重制限がほぼなく、観客にとって過激で刺激的な一方、あまりにも危険性が高いという批判を呼んだ。アメリカ上院議員であったジョン・マケインはUFCを「人間闘鶏」と批判し、競技禁止に向けた法案が提出される事態になった。しかしこの法案は可決には至らず、代わりにUFCや他の団体は安全性を高めるためのルール改訂を迫られ、ラウンド制や危険技の禁止、手袋やマウスピースの着用義務などが導入された。やがてルール整備によってMMAは暴力的な見世物ではなくスポーツとして社会的評価を得る方向へ進んだ。⁹

日本では、1997年にPRIDEが設立され、壮大な演出や多国籍スター選手の招聘などを通じて一大ブームを巻き起こした。テレビ中継や雑誌報道も活発となり、日本国内のみならず海外ファンにも注目を集めたが、週刊誌スキャンダルや経営上の問題から2007年に解散し、UFCへ売却される形となった。PRIDE消滅後、日本MMA界は一時的に低迷したが、2015年にRIZIN Fighting Federationが設立され、国内外の有力選手を集めた大会を開催して再び注目度を上げている。¹⁰

UFCは2001年にザッファ（Zuffa, LLC）に買収されて以降、「The Ultimate Fighter」というリアリティ番組を立ち上げて新規ファン層を取り込み、ペイ・パー・ビューやテレビ放送などを軸に急速なビジネス拡大を果たした。現在では世界最大規模のMMA団体として広く認知され、アメリカやヨーロッパ、アジアなど世界各地でイベントを開催している。こうしたUFCの成長と他団体の活性化が相まって、MMAはグローバルなスポーツ産業として成立するに至っている。¹¹

4-2 総合格闘技のルール

初期のMMAは「ほぼノールール」¹²といえる状態であったため、社会的批判や政治的圧力を受けた。これを受け、選手の安全と競技の公正性を担保するために多くの団体でルール改訂が行われ、現在では北米において Unified Rules of Mixed

⁹ 「How UFC Rules Have Evolved Over Time」『Combat Pit』. <https://www.combatpit.com/blog/how-ufc-rules-evolved-over-time>, (最終閲覧日: 2025-06-22).

¹⁰ 「A Brief History of Mixed Martial Arts」『SafeJawz』. <https://www.safejawz.com/blogs/news/a-brief-history-of-mixed-martial-arts>, (最終閲覧日: 2025-06-22).

¹¹ 「MMA History Explained: Tracing the Evolution of Combat Sports」『HangarHPC』. <https://hangarhpc.com/mma-history-explained/>, (最終閲覧日: 2025-06-22).

¹² 現在では禁止されている頭突きや金的など、非常に危険で残虐な行為も容認されていた。

Martial Arts が定着している。この統一ルールでは、頭突き、金的攻撃、目潰し、噛みつきなど重大な危険行為が厳しく禁止され、ラウンド制（通常1ラウンド5分）と試合時間の上限、体重階級、グローブの着用義務、レフェリーによるダメージコントロールなどが設定されている。¹³ダメージ、アグレッシブ、ジェネラルシップをもとに勝敗を決める方式が一般的であり、3名のジャッジがそれぞれスコアをつける。RIZIN やかつての PRIDE のようにトータル評価（試合全体を通じてのダメージやアグレッシブ度を重視する）を採用している団体もあり、団体によって差異が見られる。¹⁴¹⁵

安全対策としては、試合前のメディカルチェックや脳震盪リスクの管理、レフェリーの即時ストップ権限などが制度化されている。とりわけ頭部へのダメージやCTE（慢性外傷性脳症）の問題は深刻であり、脳スキャンや試合後のメディカルサスペンションなど、各団体やアスレチック・コミッションが積極的に対策を進めている。¹⁶

4-3 総合格闘技に対する議論と社会的影響

MMA は急速に成長する一方で、いくつかの課題や批判を抱えている。第一に、その暴力性や選手の健康リスクである。頭部へのダメージ蓄積が選手の長期的な脳疾患リスクを高める点は深刻であり、脳震盪の防止やCTE対策など、競技団体や医療専門家による研究と連携が不可欠となっている。第二に、ドーピング問題も大きい。トップファイターの中にも禁止薬物に手を染める事例があり、競技の公正性やイメージを損なってきた。UFCなどはUSADA（米国アンチドーピング機構）と提携し、抜き打ち検査や違反に対する厳格なペナルティを実施しているが、問題が完全に解消したわけではない。第三に、ファイターの待遇や報酬格差の問題がある。特にUFCなど巨大プロモーションにおいてはメインイベント級のファイターが高額報酬を得られる一方、下位ランカーや駆け出しファイターのファイトマネーが低水準にとどまる格差が批判の的となっている。選手会や労働組合の設立を求め

¹³ 「Rules of Mixed Martial Arts Fighting」『Dummies.com』 . <https://www.dummies.com/article/home-auto-hobbies/sports-recreation/martial-arts/rules-of-mixed-martial-arts-fighting-196690/>, (最終閲覧日: 2025-06-22).

¹⁴ Muehlhausen, Steven. 「How Is MMA Scored?」『DAZN News US』 . <https://www.dazn.com/en-US/news/mma/how-is-mma-scored/1a976ugma8z6213zs71shbr9o4>, (最終閲覧日: 2025-06-22).

¹⁵ Yanofsky, Daniel. 「MMA Scoring, Explained: A Guide to Understanding the Rules, Points System and Judges in the UFC and MMA」『Sporting News』 . <https://www.sportingnews.com/us/mma/news/mma-scoring-explained-points-system-judges-rules-ufc-mma/m3yxbktzq5osuieax6qkmlny>, (最終閲覧日: 2025-06-22).

¹⁶ O'Sullivan, Donnchadh, et al. 2022. "A Brief Descriptive Outline of the Rules of Mixed Martial Arts and Concussion in Mixed Martial Arts." *Cureus* 14(6): e26284. doi: 10.7759/cureus.26284.

る動きもあるが、まだ実現には至っていない。さらに、八百長疑惑やマッチメイクの不透明さ、スター選手による暴力事件やトラブルなど、興行面での問題も散見される。

4-4 RIZIN の概要と成り立ち

RIZIN Fighting Federation（以下 RIZIN）は、日本の総合格闘技（MMA）団体のひとつであり、2015年に元 PRIDE 代表の榊原信行によって設立された組織である。日本国内における総合格闘技界の活性化を目的として発足し、PRIDE や DREAM の遺産を受け継ぐ形で新しい興行スタイルを打ち出している。国内外のベテランファイターと新進気鋭の選手を積極的に招聘し、独自のルールや派手な演出を交えた大会を展開することで注目を集めてきた。¹⁷

前述のように、RIZIN は PRIDE や DREAM の系譜を色濃く引き継いでいる。PRIDE は 1990 年代後半から 2000 年代前半にかけて日本 MMA 市場を牽引し、独自のルールや演出で世界的な注目を浴びた¹⁸。しかし、暴力団との関係疑惑などが報じられたことで 2007 年に消滅し、その後を受け継ぐ形で設立された DREAM もテレビ放送の確保や安定した資金調達に苦戦し、最終的に 2012 年に活動停止となった。そうした経緯を踏まえ、榊原が 2015 年に再び日本 MMA を盛り上げるべく立ち上げたのが RIZIN である。RIZIN の初開催は大晦日（2015 年 12 月 31 日）に行われ、ベテランファイターと若手有望株を取り混ぜたマッチメイクによって注目を集めた。その後、PRIDE でも象徴的であったトーナメント形式の復活や、グランプリ戦の開催、さらには「Landmark」「Trigger」といった新イベントシリーズを投入することで多様な層のファンにアピールしている。¹⁹

4-5 RIZIN の特徴

RIZIN は PRIDE を源流とする独自の試合形式を採用しており、Unified Rules of MMA（UFC などで用いられるルール）とは異なる点がある。まず、主催者側の判断でグラウンド状態の相手へのサッカーボールキックや踏みつけ、膝蹴りが認められるなど、より攻撃性が高く派手な試合展開が期待できる。ジャッジングは試合全体を通して評価する「トータルジャッジ制」を採用しており、ダメージやアグレッ

¹⁷ RIZIN FIGHTING FEDERATION オフィシャルサイト (<https://jp.rizinff.com/>, 最終閲覧日: 2025-06-23).

¹⁸ PRIDE は国内外で大きな人気を博していた。現在の国際的なトップファイターの多くも幼少期に PRIDE を見た経験があり、インタビュー等で PRIDE に言及するような例が多く見られる。

¹⁹ O'Regan, John. 「The Decline of MMA in Japan」『Fighters Only』.

<https://fightersonly.com/article/ext/41401/Issue+062/1>, (最終閲覧日: 2025-06-23).

シブさ、試合の支配力などを総合的に判断する。これはラウンドごとの採点を積み重ねる Unified Rules とは異なる方針である。試合はロープリングで行われることが多い。また、RIZIN は MMA だけでなくキックボクシングルールの試合も並行して開催している。こちらは 3 ラウンド制、10 ポイントマストシステムによる採点方式が特徴であり、肘打ちは禁止されている。こうした多彩なルールを盛り込むことで、MMA ファイターだけでなく打撃特化型の選手も興行に参加できる土壌が整えられている。²⁰

日本の総合格闘技イベントは、日本 MMA オフィシャル委員会 (JMOC) のルールと安全基準に準拠して開催されている。JMOC は選手ライセンスや医療チェック、競技ルールの整備を管轄し、選手の安全確保に取り組んでいる。また文部科学省 (MEXT) も格闘技の普及や安全性確保のための枠組み作りを支援しており、日本国内では合法的かつ公認のスポーツ興行として成立している。

RIZIN の収益源は、チケット売上、PPV (ペイ・パー・ビュー) 放映権、スポンサーシップ、グッズ販売、ストーリーミングサービスなど多岐にわたる。2015 年の旗揚げ当初、地上波放送局のフジテレビとの連携が大きな収益基盤を支えていたが、後述のトラブルもあり、近年は ABEMA や U-NEXT、RIZIN STREAM PASS などのオンライン配信プラットフォームへのシフトが進んでいる。これにより従来のテレビ視聴世代だけでなく、若年層や海外ファンに対してもアプローチしやすい環境が構築されている。RIZIN の公式発表ベースでは詳細な財務指標は公表されていないが、近年の格闘技市場の拡大に乗じて安定的な成長を遂げているとみられる。

4-6 RIZIN に対する議論と社会的影響

RIZIN は短期間で知名度を高めた一方、いくつかの問題も指摘されてきた。まずは試合のマッチメイクに関する安全性の懸念である。体格差²¹や実力差²²の大きいカードが生まれ、選手へのダメージが大きいのではないかという批判がある。RIZIN 側は新しいスター選手の発掘やファンへのエンターテインメント性を重視しているが、過度な mismatch は選手の健康を損ねる可能性があるという指摘されている。ジャッジングの問題も浮上しており、判定基準がトータル評価であるために一部の試合

²⁰ RIZIN FIGHTING FEDERATION オフィシャルサイト (<https://jp.rizinff.com/>, 最終閲覧日: 2025-06-23).

²¹ 基本的には総合格闘技の階級に則り、同階級選手同士の対戦が組まれる。そのため、体重差が大きくなることはあまりないが、稀に 20kg 超えの体重差のあるカードが組まれることがあり、その際は特に安全面についてインターネット上で批判の声が上がる。

²² RIZIN にはランキング制度が存在しないため、実績や実力が乖離したカードを組みやすい。ランキング制度とは、選手同士の対戦成績を階級ごとのランキングに示し、王座挑戦権に最も近い選手を 1 位としたものである。

で「不可解な判定」²³が疑われる場合がある。RIZIN はジャッジやレフェリーの育成制度を見直し、透明性の向上に努めているが、特に海外のファンやメディアからは公平性を疑問視する声もある。放送に関しては、2022 年にフジテレビが榊原の週刊誌における不祥事報道を受け、RIZIN 中継を打ち切ったことが大きな論争となった。しかし RIZIN はその後、他の配信プラットフォームを拡充する形で新たな視聴者層を獲得する努力を続けている。

RIZIN は、PRIDE や DREAM の遺産を継承しつつ、日本の総合格闘技を再興する目的で生まれた団体である。独自の試合ルールや大晦日興行などエンターテインメント性を強く打ち出しながら、国内外のファンを魅了してきた。多数の批判や放送局とのトラブル、競合団体の存在など課題も多いが、それらを乗り越える過程で新しいファイターの発掘や興行スタイルの模索が続いている。

RIZIN は海外団体との連携や国際交流にも積極的であり、Bellator との共同開催²⁴などによって日本 MMA の存在感を世界に示している。今後、選手層の充実や安定的な経営基盤の整備、ファイター保護の観点を強化することで、さらなる成長の可能性がある。世界最大規模の UFC が持つグローバルブランドとの直接比較においては、ローカル色と柔軟なルール設定を武器に独自の地位を築くことがカギとなるだろう。エンターテインメント性や日本文化との融合をさらに発展させ、競合他社とは異なる魅力を発信することで、RIZIN は今後も日本 MMA の代表的存在として地位を確立する見込みがある。

²³ ダメージやアグレッシブネスといった評価項目は定量化が難しく、ジャッジの主観に委ねられる部分が多い。そのため、僅差の試合においては判定に対して意見が割れることも多く、ジャッジが批判されるケースが後を立たない。

²⁴ 2022 年の大晦日に開催された RIZIN40 において、RIZINvs Bellator の全対抗戦が行われた。結果は Bellator の全勝であったが、格闘技ファンの間では大きな話題となった。

第5章 調査結果

本章では、RIZIN における熱狂の生成プロセスを解明するため、フィールドワークとインタビューから得られた実証データを提示する。本研究の分析フレームワークである PACR 四段階モデル（Preparation, Activation, Climax, Recovery）に沿って観戦体験を構造的に捉えるため、まず興行全体の時系列的な流れ（イベントフロー）を概観する。続いて、実際の観戦現場での参与観察記録を記述する。

インタビュー記録については、通例では分析に必要な部分のみを引用し、全文は付録に回すことが多い。しかし本研究では、分析に用いる発言を PACR の枠組みに沿って再構成し、比較的詳細な形で本文に掲載する。これは、本研究が扱う総合格闘技という対象が持つ特殊性に鑑みた編集方針である。ファンの語りは、その熱量、専門用語の運用、特定の事象へのこだわりといった「文脈」と切り離しては、その本質的な意味を捉えることが難しい。断片的な抜粋ではこぼれ落ちてしまう、この熱狂の源泉たる語りの全体像を読者と共有するために、あえて詳細な記述を選択した。

本章で提示されるこれらのデータは、次章で展開する「境界カスケード・モデル」の構築に向けた、経験的な基礎となるものである。

5-0 RIZIN イベントフロー

ここでは、フィールドワークの結果の理解を促すため、RIZIN におけるイベントフローを整理する。

5-0-1 RIZIN イベント前

選手による SNS 発信

総合格闘技は年間の試合数が限られ、リーグ戦のような定期性を欠く。そのため選手は、試合間隔が空く期間も X（旧 Twitter）・Instagram・YouTube などを通じて練習風景や私生活の断片、対戦相手への挑発を継続的に発信し、話題を絶やさないよう努める。フォロワー数の多い選手の挑発的投稿はファンやニュースサイトによる二次拡散を誘発し、SNS 上で「因縁」や「物語」を形成する。主催者はこうしたオンラインでの注目度をマッチメイクに反映させる傾向があり、SNS は興行価値を左右する重要なインフラとなっている。

対戦カード発表

公式記者会見のライブ配信や公式 SNS での画像解禁によってカードが発表されると、期待度や mismatch の有無が SNS 上で即座に議論される。大規模大会ではスター選手を投入し、地方大会では地元選手を起用するなど、開催規模と地域性に応じたカード編

成が行われる。こうした発表はイベント全体の構図を明確にし、ファンの関心を試合当日へと集中させる契機となる。

ドキュメンタリー映像「RIZIN Confessions」

大会が近づくと、公式 YouTube で公開される同シリーズが選手の生い立ちや家族関係、練習環境を描き出し、トラッシュトークでは見えない人間的側面を提示する。視聴者はここで得た「背景知」をもとに応援意識を高め、動画内の印象的な台詞は SNS で引用・拡散されることで直前期の熱狂を後押しする。

試合前記者会見

大会二日前から前日にかけて行われる記者会見では、減量を終えた選手のコンディションが可視化される。新たな挑発発言や相手への言及があれば、SNS で推測や議論が再燃し、ファンの期待と不安が最終的に増幅される。

公開計量

前日の公開計量は最後のセレモニーとして位置づけられる。計量成功・失敗、フェイスオフでの接触や睨み合いといった演出が SNS でリアルタイムに拡散され、試合当日へ向けた熱狂を頂点近くまで引き上げる。

5-0-2 RIZIN イベント中

会場入場

開場は試合開始約二時間前。観客はグッズ売り場や展示ブースを經由しつつ、開始 30 分～1 時間前に着席することが多い。アルコール購入は少なく、試合への集中志向が強い。

オープニング演出

会場が暗転し、テーマソングと大型スクリーンの VTR が連動して大会ストーリーを提示する。人気選手が登場すると拍手と歓声が増幅し、最後の爆発音とともに高揚感が一気に臨界点へ達する。

煽り VTR と選手入場

各試合直前の煽り VTR では選手の経歴・スタイル・相互の因縁が短時間で提示される。映像終了後、青コーナー→赤コーナーの順で入場が行われ、音響と照明が観客の注意をリングへ集中させる。歓声の大きさは選手人気やカード期待値を反映し、会場温度の差異を可視化する。

試合

RIZIN はロープリングを採用し、視認性が高い。打撃音や息遣いがマイクを通じてクリアに届くため、観客の緊張は持続する。打撃の交錯やフィニッシュの兆しには「どよめき」が起こり、KO・一本が成立した瞬間には最大の歓声が生じる。

試合直後のセレモニー

結果発表後、勝者には協賛企業からの記念品が授与され、リング上でマイクパフォーマンスが行われる。次回の対戦要求や感謝の言葉が発せられ、会場は拍手で応える。これにより新たな物語が提示され、観客は次大会への期待を抱きながら会場を後にする。

5-0-3 RIZIN イベント後

試合後記者会見

公式記者会見では勝敗要因の自己分析や次戦希望が語られ、その内容は専門・一般メディアを通じて即時拡散される。選手間の新たな因縁形成やストーリーの継続がここで始動する。

選手による試合後 SNS 投稿

勝者は感謝や次なる目標を、敗者は反省と再起を発信する。好試合を行なった選手には賞賛や再戦要求が寄せられ、淡泊な試合には批判的コメントが集まる。他選手が介入して対戦を提示することもあり、SNS 上で物語が連鎖的に増幅される。

「RIZIN Confessions」 試合後編

ロッカールームや自宅での心情吐露を収めたドキュメンタリーが公開され、視聴者は勝敗の裏側に位置づく心理過程を追体験する。ここで提示される次戦展望や舞台裏の物語は SNS で共有され、次回大会への関心を保持・拡大させる契機となる。

5-1 フィールドワーク

ここでは、RIZIN47 において行ったフィールドワークの結果を整理する。A-0 ではフィールドノートを記述し、その後タイムフェーズに分けて簡潔化した要約文を記載する。

A-0 フィールドメモ

会場の扉は試合開始 2 時間前の 12 時ごろに開放されるが、私たちは他の多くのファンと同じように大会開始 30 分前の 13 時 30 分ごろに会場に到着した。原宿駅から徒歩数

分の国立代々木体育館の会場前には RIZIN の旗が掲示され、また、RIZIN 公式グッズの販売が行われていた。さらに、スポンサー企業である Yogibo やクレジットカード会社のプロモーションも行われていた。会場前にいた観客の服装に注目すると、多くの人が T シャツにズボンというカジュアルな服装をしており、野球やサッカーのように、特定のユニフォームを着用するというドレスコードは見受けられなかった。しかし、一部のファン（全体の 5%程度）は RIZIN の公式グッズである T シャツや特定の選手が自身のブランドとして販売している衣服、自作の応援グッズを身につけていた。私の目についたのは、元 RIZIN フェザー級王者であり、今大会に参戦するクレベル・コイケ選手の名前が刺繍された特攻服を着た 30 代後半ほどの女性であった。彼女の存在は非常に目立っていて、多くの来場者が彼女の姿を見ていた。その後入場ゲート前に視線を移すと、そこには体格の良い男性数人が RIZIN のゲストパス（招待券）を首からぶら下げており、一般のファンではないことが明確に見てとれた。私は少し近づいて彼らを凝視したが、そのうちの 1 人が、今大会に参戦するクレベル・コイケ選手が所属するボンサイ柔術にて同門のギレルメ・ナカガワであることがわかった。

同行者との待ち合わせを済ませ、私たちは会場へと入場した。会場入り口においてチケットもしくは電子チケットの確認が行われる。私はスタッフに電子チケットを提示し、入場したが、入場時に荷物の検査はなかった。野球やサッカーではほぼ必ず荷物の検査が行われるが、RIZIN で荷物検査が行われた経験はない。これは、ファン層が限定されていることから、ファンに対する信頼なのか、またはコストの削減なのか、その目的は不明である。

入場後、数秒歩くと会場全体を見渡すことができるエントランスゾーンに到着した。そこから通路を歩いて指定の席に向かうが、通路の横ではアルコール飲料と軽食が販売されていた。しかし、販売箇所は限られており、売り子も見当たらなかった。また、販売箇所に列はできておらず、基本的に観客はアルコール飲料や飲食物に興味がないようだった。野球場では開始直前に売店には長蛇の列ができることを踏まえると、この光景は異常である。観客がそれらに興味を示さない状況には、観客の試合に集中する姿勢が見てとれた。少なくとも私は、試合を集中して観戦したいので、アルコール飲料には興味がない。

通路を数十秒程度歩き、私たちは電子チケットに表示された席についた。会場の中央には正方形のリングが設置されていて、上方には会場全体に向けてカラフルなレーザーライトが取り付けられていた（図 2）。このようなリングとその上にあるレーザーライトの照射をみると、私は「RIZIN の会場に来た」ということを強く実感する。



図2：筆者撮影

私たちはS席に着席をしていたが、これは多くのファンの中で、最も平均的な席と言われており、価格と見やすさの均衡点とされている。この席はリングを肉眼で問題なく観戦できる距離にある。席種に関しては、基本的に中央のリングに近づくほどランクが上昇し、価格に関しては、トップランクの席になると非常に高額になる。RIZIN47においては、私たちが座ったS席は22,000円、最上位のVVIP席は275,000円であった。

| 券種 | 料金 | 特典 |
|-------|----------|---------|
| VVIP席 | 275,000円 | 特典付・1列目 |
| VIP席 | 110,000円 | 特典付 |
| SRS席 | 33,000円 | - |
| S席 | 22,000円 | - |
| A席 | 11,000円 | - |

図3：https://jp.rizinff.com/_ct/17690928#c17690928_h5_s2 より抜粋

席に座り、周りを見渡してみると、若年層男性の姿がやや目立つ反面、客層は非常に多様であった。やはり、私服が大半を占め、RIZIN の公式グッズや特定ファイターの T シャツを着る者は数人いる程度であった。ただ、数人のファンは携帯の待受を特定の選手にしており、選手に対するファンの存在が表面化していた。この時点でオープニングまで残り 15 分ほどであったが、会場は 5 割ほど埋まっている印象であった。ここから 14 時のオープニングにかけて残りの 3 割ほどが入場し、開始ごろにはほとんど満席になっている状態だった。また、会場にはレーザーライトの照射に加えて、J-pop らしき音楽がスピーカーから流れていたが、私はその曲を知らなかったし、また、観客は楽曲に興味を示していなかった。とはいえ、フィールドワークなので、iPhone の楽曲認識機能で曲を検索したが、『Tokyo Calling』や『Fists of Fury』が流れていることがわかった。後者は曲名から格闘技に関連している可能性があるが、おそらく単に人気のある楽曲を BGM として流していたに過ぎないと考えられる。

14 時を迎えると、会場が一斉に暗転し、レーザーライトの照射と共に RIZIN 公式ソングが流れ始めた。その瞬間に観客の拍手と歓声が会場全体を包み、“これから RIZIN が始まる”という期待感で会場が満たされた。この時点で、観客のほとんどが、会場の暗転がオープニングの合図であること、また、RIZIN の公式ソングについての知識を共有していることは明らかであった。会場はクラブのような雰囲気であった。



図 4：筆者撮影

オープニングに続いて、ドクターやレフリー、ジャッジ陣、リングアナウンサーが紹介される。格闘技興行においては怪我のリスクが高いため、1大会あたり10人程度のドクターが用意される。また、レフリーは試合中にリングにおいて試合の続行可否や反則時の対応などを行い、ジャッジは試合がフィニッシュされなかった際に判定を行う。彼らが紹介されるときには、それぞれに拍手が起き、観客が“試合を支える人々”へも敬意を表している様子が見受けられた。これは競技へのリスペクトと解釈することができる。また、スポーツ興行においてドクターにまで焦点が当たることは珍しく、興行主側がファン側に対して、興行を透明度高く開示していて、それに対してファンも応えている。その中で、名物リングアナウンサーであるレニー・ハートの名前が呼ばれるとさらに大きな歓声が起こった。

上記の紹介が終わると、今度はオープニングビデオが上映される。観客の視線は会場の端に設置されたスクリーンに集中し、皆が固唾を飲んでそれを見守る。オープニングビデオでは「国際戦」という大会テーマが提示され、出場各選手がプロモーションされる。また、映像の各所において「海外の怪物たちが狂気を突きつける世界へ」などと大会を定義づけるパンチラインが挿入され、ファンはそのパンチラインを消化し、大会への意味づけを行う。VTRの中では、音楽が徐々にテンポを上げていくとともに映像がクライマックスへ向かい、ビデオの終わりと同時にレーザーアートが照射され、大歓声と拍手が最初のピークを迎えた。この時点で、ファンの中では今回の大会は日本人選手が海外選手に立ち向かう構図であるということが共有され、ある種のナショナリズム的な態度が共有されていたのではないかと推察される。

映像が終了すると、全選手が一人ずつ入場し、観客からは拍手や歓声を送られた。この歓声や拍手というのは選手の知名度や最近のパフォーマンスによって差異が見受けられる。例えば、RIZIN フライ級王者、RIZIN 元バンタム級王者、Bellator 元バンタム級王者の堀口恭司には割れんばかりの歓声や拍手が浴びせられた。彼は、初期から RIZIN に参戦していて、現役日本人選手で最も実績があり、また、積極的なファイトスタイルから試合のフィニッシュ率が高く、多くのファンに人気がある。大袈裟な言い方ではあるが、彼は格闘技ファンの間では、「格闘技界の大谷翔平」として崇拝されている側面があり、熱心なファンの間ではその評価が逆転して語られることさえある、と筆者は感じた。その他にも、前回大会の RIZIN46 に出場し、塩試合²⁵をして観客からブーイングを受けていたブラックパンサー・ベイノア選手には激励の大拍手が送られていた。というのも、前回大会の後に、RIZIN が YouTube においてベイノアのロケを行い、バンジージャンプで禊をするという特集²⁶が行われたり、Youtube の生放送で RIZIN 代表の榎

²⁵ 展開が少なくつまらない試合

²⁶ RIZIN FIGHTING FEDERATION オフィシャルサイト (<https://jp.rizinff.com/>, 最終閲覧日: 2025-06-23).

原信行から説教をされる²⁷など、彼に対する激励を促すプロモーションが行われていた背景がある。また、当時2勝3敗とキャリアの浅かったベイノアの相手が28勝9敗という戦績を誇り、世界最高峰の UFC でも戦っていたジョニー・ケースであり、“裃マッチ”のような位置付けがされたことから、それに対する応援という意味合いもあったと推測される。さらに、今大会が初参戦であったラジャブアリ・シェイドウラエフに対して大きな歓声が上がったが、彼は Twitter 上において格闘技ファンの投稿をきっかけに大きな話題になっていた選手であり、当時10戦全勝全フィニッシュという戦績からその未知なる強さにファンが期待をしていた。ただ、無名選手であっても必ず拍手は発生する。ここでは、ファンの競技者に対するリスペクトが見受けられる。そして、選手が全員入場を終えると、「WE ARE RIZIN」というアナウンスとともに、大きな爆発の演出が発生した。多くのファンはこの爆発が発生するタイミングを熟知しているため、事前に耳を塞ぎ、鼓膜へのダメージを防いでいた。私とファンである同行者はそのことを熟知していたが、もう一人の初観戦の同行者は当然爆発の演出を知らなかったので、私は同行者に「もうすぐ鼓膜が破れるくらい大きな爆発の演出があるから、耳を塞いだ方が良い」と助言し、同行者はそれに従った。

試合の直前には煽り V (VTR) が流され、選手のリングネームやバックグラウンドが紹介される。選手のリングネームは RIZIN 側が決定し、選手のキャラを定義している。例えば、先ほど紹介した、今回のメインイベントを務める堀口恭司には「史上最高の Made in Japan」というリングネームが付けられており、実績のあるレジェンド選手としてのアイデンティティを表現している。このような選手のバックグラウンドに関しては、選手の出自や実績、現在の生活などがフィーチャーされる。例えば、今回の第一試合を務める徳留一樹は3年ぶりの復帰戦であり、現在は市役所職員と格闘家の二足の草鞋を履いていることが紹介された。VTR の終盤には、そのような内容に加えて、ファイター自身が「盛り上げたい」「KO を狙う」といった演出者としての意識を語る構成が取られている。対戦選手同士に因縁がある場合は「殺しに行く」とか「喧嘩やるぞ」など過激なフレーズが登場する場合もある。VTR の最後には、対戦する選手双方の名前がコールされ、特徴的な効果音流れる。この時、ファンは大きな歓声を上げるが、これは選手の人気、実績、対戦相手との相性など複合的な要因によって決定される。

VTR 上映後には選手が入場する。入場時には音量の大きい音響が流れ、青コーナー²⁸→赤コーナー²⁹という順番で舞台が進むため、後に登場する選手ほど観客がさらに声

²⁷ RIZIN FIGHTING FEDERATION オフィシャルサイト (<https://jp.rizinff.com/>, 最終閲覧日: 2025-06-23).

²⁸ 一般にアンダードックと呼ばれ、勝利の可能性が低いとされる選手が青コーナーに指定される

²⁹ 一般にフェイバリットと呼ばれ、勝利の可能性が高いとされる選手が赤コーナーに指定される

援を強める傾向にある。選手の入場には2-3分ほどかかり、選手は自身で曲を指定して入場する。この曲は選手のイメージや個性と結びついていて、ファンにとっては選手に対して没入する機会となる。この時、入場時の音響は非常に大きく、ファン同士が会話をするのは難しいため、多くのファンはスポットライトで照らされた入場中の選手に視線を集め、緊張感を漂わせる。この時、対戦カードに対して興味のないファンは手元のスマホに視線を移すことがあるが、この割合は対戦カードへの期待度に依存するという印象だ。ただ、入場から試合終了までにスマホをいじる行為に関しては、何かそれをしてはいけないような同調圧力がある。私はフィールドワーク用の写真撮影以外にスマホを使用しなかった。

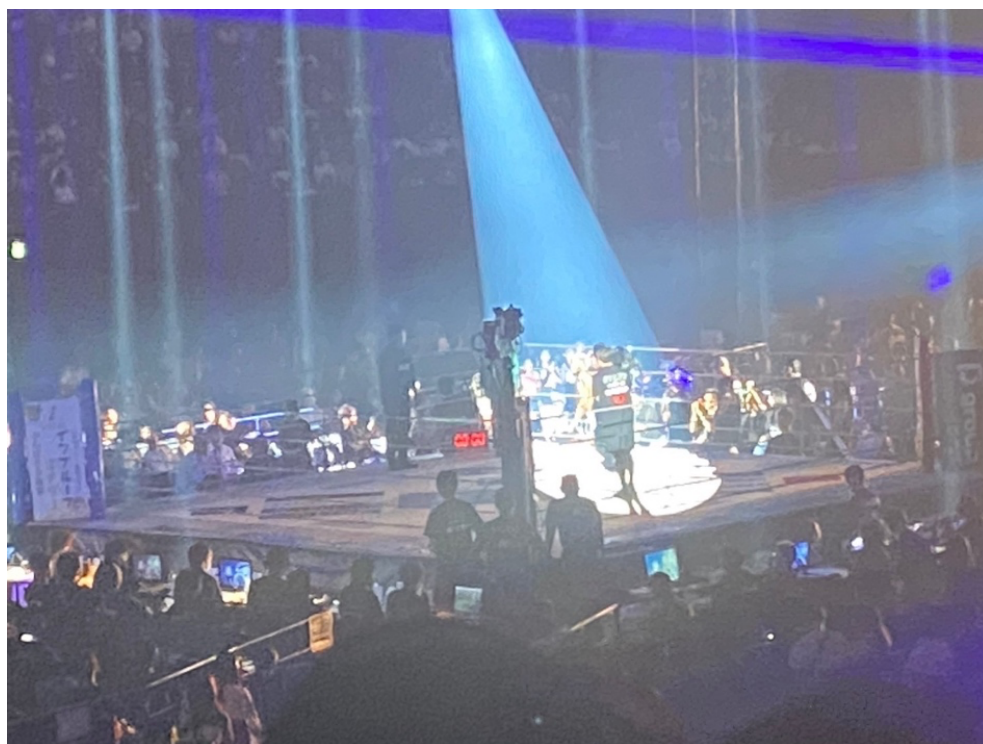


図5：筆者撮影

両選手の入場が終わると、会場の照明が点灯し、その後、リングアナウンスによって選手の紹介へと移るが、照明の点灯からアナウンス開始までには10秒ほどのインターバルがある。ここでは、最初の数秒はファンが固唾を飲んでリングに集中するが、やがて、歓声と拍手が入り混じり、会場が大きく盛り上がる。この盛り上がりは、長い入場の後ということもあるのか、何か鳥肌が立つような、インパクトのあるものであった。この歓声に関しても、選手の人気やカードの期待値に比例して大きくなる傾向がある。

その後、リングアナウンサーによって、青コーナーの選手から順番に選手の出身地、身長、体重、戦績が読み上げられ、アナウンスが終わると観客から拍手や歓声が上が

る。私たちも歓声をあげたが、私は選手を鼓舞するような目的意識を持っていた。アナウンス後には、ルールの説明が行われ、審判の合図とゴングで試合が始まる。

試合はロープで囲まれた正方形のリングで行われる。開始のゴングがなると、観客は固唾を飲んで試合に集中する。スマホを眺めている人や、関係ない私語を漏らす観客はほとんどいないし、そこには、私語を敬遠するような、何か同調圧力のようなものが存在していた。試合中、パンチやキックの交錯などが起きると、観客の中で「どよめき」が発生したり、歓声が起きたりする。この「どよめき」や歓声の大きさは交錯におけるインパクトの程度が関係している。ノックアウトにつながるような強烈なダメージを与えた場合などの単純なインパクトの大きさ、アンダードッグの選手がフェイバリットの選手を倒すなど意外性の大きさなど複合的な要因で歓声の大小が決まる。そのため、ノックアウトやサブミッション（一本勝ち）が発生した際、またはアップセットが起きた際には、非常に大きな歓声が起きる。また、審判にはマイクがついており、リング上の音声クリアに聞こえるため、打撃の音や選手の息遣いが鮮明に伝わってくる。

私たちは、試合で交錯が起きると、技術的な側面に関して解釈を共有するような会話をした。これはほとんど全ての試合で行ったが、観客の中でも3-4割程度の人たちが同様の行為をしている。その会話の中では、「〇〇は△△に組で勝っているから、このまま削るべきなのか」とか「〇〇は△△にガブっている」とか専門的な語彙が登場し、それが飛び交っている。これらの専門用語を用いて、観客は選手の技術や戦略について議論をし、試合に対する理解を高める。このプロセスは単なるディスカッションと捉えることもできるが、抽象的にはファン同士の合意を形成し、個人意思から一般意志への昇華をするための一プロセスとも捉えることができる。また、これらの会話は「特定の応援選手が勝つにはどうするのか」や「どうすればフィニッシュが発生するのか」という論点が多く見られる。後者の論点に関しては、試合中に会話を交わすような熱狂的なファンでなくても、「わかりやすい展開」を望むことで両者の望む結末が一致し、会場の中で「フィニッシュへの期待」という形で一体感が生まれることがある。

さらに、具体的なケースとしては、試合の中で優勢であったり、劣勢であるが戦いぶりが評価されるなど、ファンの心を掴んだ選手に対してのコールが発生することがある。例えば、日本人選手（継続参戦していてファンに認知されているファイター）対外国人選手（初参戦）の構図では、日本人選手が劣勢になると、観客からその選手の名前コールが起こる。また、先述したベイノア対ケースの試合では、ベイノア選手が連敗後に1年間の海外修行を行っていたという事実がファンに周知されており、彼に対する期待や幻想が高まっていたため、3Rにベイノアに対して声援が起こった。幻想は、選手自身が作り出すのではなく、ファンが彼のバックグラウンドや情報をもとに作り出し

ているものである。このような“コール”が発生すると、観客同士が行動的な同調を行うことで、集団意識の形成に寄与している可能性がある。

試合終了後、勝利者の名前がコールされると拍手や声が湧き、判定の場合にはジャッジの発表にあわせて一喜一憂が発生する。大差で決着した試合でも、勝利者には必ず拍手が送られる。僅差の試合であれば、結果が読み上げられた時に、ドーパミンが発生するような感覚に陥り、興奮するファンが多い。また、判定を行う試合の期待度や選手の人気によってもその歓声は変化する。例えば、堀口恭司対セルジオ・ペティスの試合では、RIZIN でトップクラスの人気を誇る堀口が、過去に彼を KO したペティスに対するリベンジマッチであった。さらに、試合内容も非常に僅差のものであった。それらの要因から、判定時に堀口の名前がコールされると、耳が痛いほどの歓声が起こり、観客の喜びが爆発した。私たちも堀口の名前がコールされた瞬間、喉が痛くなるほどの大声を張り上げて熱狂した。私がこの大会で一番熱狂したのは、堀口の勝利が確定した瞬間であった。その後、RIZIN のスポンサーであるヨギボーに横たわる“お約束”のパフォーマンスを経て、写真撮影が行われる。この段階で会場のスクリーンにはハイライトが表示され、そのハイライトに対して観客が反応する。

諸々のプロセスが終わると、ファイターがマイクを手に握り、マイクパフォーマンスを行う。このマイクパフォーマンスでは大きく対戦相手に対する感謝、観客に対する感謝をおこなった上で、自身の試合の完成度に関する言及を行ったり、場合によっては次の対戦相手を指名する。前半部分の感想に関しては、試合の盛り上がり按比例して選手の発言に対する歓声の大小が変化する。ただ、最も盛り上がるのは後半部分の対戦相手の指名であり、ファンはこの時点で、その選手の次の試合を見据えていて、熱狂に向けた準備のサイクルを始めている。これは各試合で発生するので、大会全体のライフサイクル中に、別軸のライフサイクルがもうひとつ存在するのではないか。この対戦相手の指名に関しては、選手のキャラクターが強く反映されていて、個性的である。例えば、今回、クレベル・コイケが強豪選手であるファン・アーチュレッタに対して 1R サブミッションで勝利した後のマイクでは、現チャンピオンであり、過去の対戦で勝利した³⁰鈴木千裕が解説席にいたため、彼に対して、「お前私から逃げるな！」と対戦を要求し、鈴木選手は「やってやるよ！」と返答して対戦を受諾した。両者は会話の中で額を近づけ、一触即発の雰囲気があり、観客からは大きな歓声が起きた。このようなマイクパフォーマンスが終了すると、勝利した選手は退場する。その際、ライトで照らされながら歩き、観客からは拍手や声援が送られる。勝利した選手が主人公として映し出される。選手は手を振ったり、拳を突き上げたりして応え、試合の余韻が会場に残る。

³⁰ クレベル・コイケは鈴木に RIZIN43 において勝利しているものの、事前計量で 400 グラムの体重超過をしていたため、公式記録ではノーコンテストとなった。

A-1 会場入場

試合開始二時間前の十二時、国立代々木第一体育館の扉が開放された。筆者一行は十三時三十分に到着し、場外に掲出された RIZIN 旗とスポンサー（Yogibo ほか）のブースを確認した。観客の服装はTシャツとジーンズが大半で、公式Tシャツ・自作応援グッズ等の着用者は体感で五%前後。クレベル・コイケの名を刺繍した特攻服姿の女性が注目を集めていた。

入場ゲートでは電子チケットの提示のみで荷物検査は行われず、通路脇の売店にはアルコール・軽食が少数配置されていたが行列はなかった。着席後、中央リング上方のレーザー装置が点灯待機状態にあることを確認。十四時十五分時点で観客席はおよそ八割が埋まり、会場BGMとしてJ-pop系楽曲（『Tokyo Calling』『Fists of Fury』等）が流れていた。

A-2 オープニング

十四時ちょうど、館内が暗転し公式テーマ曲が大音量で再生開始。スクリーンに大会テーマ「国際戦」を掲げたオープニングVTRが上映され、映像終盤のレーザー演出と同時に観客の拍手・歓声が最初のピークを迎えた。続いてドクター・レフェリー・ジャッジ・リングアナウンサーが紹介され、それぞれ拍手が起こった。全出場選手が一人ずつ登場し、堀口恭司・ブラックパンサー・ベイノア・ラジャブアリ・シェイドウラエフらにはとりわけ大きな歓声が寄せられた。最後に「WE ARE RIZIN」のアナウンスと爆発音が響き、観客の多くが耳を塞いでいた。

A-3 試合中の観客行動

ゴング以降、客席の私語とスマートフォン操作は最小限にとどまり、攻防が発生すると「どよめき」や歓声が段階的に増幅した。打撃の交錯やフィニッシュの兆候では高音量の歓声が発生し、KO・一本決着時は最大音量に達した。観客同士の技術的会話（例：「ガブる」「削る」等の用語）は三～四割の座席で確認。日本人選手が劣勢の場面では自然発生的な名前コールが、好機には拍手が起こった。

A-4 試合後プロセス

判定読み上げ時は僅差カードほど反応が大きく、堀口恭司 vs. セルジオ・ペティスでは勝者コールの瞬間に会場全体がスタンディングオベーションとなった。勝者には協賛企業ヨギボーのクッションと記念撮影が行われ、マイクパフォーマンスで次戦指名や感謝表明がなされた。クレベル・コイケは鈴木千裕を指名し、両者が額を寄せる場面で再

び大歓声が起こった。退場時、選手はスポットライトを浴びながら拳を掲げ、観客は拍手と声援で送り出した。

時系列、カテゴリ別の整理

| 時刻 | 区分 | 観察事項 |
|-------------|-------|--|
| 12:00 | 入場口 | 扉開放。荷物検査なし。 |
| 13:30 | 場外 | 旗掲出／スポンサーPR。公式T着用≈5%、特攻服1名。 |
| 13:40 | 売店 | アルコール販売あり・行列無し。 |
| 13:45 | 客席 | レーザー装置照射、J-popのBGM。 |
| 14:00 | 暗転 | 公式曲再生→拍手・歓声急増。 |
| 14:02 | VTR | 「国際戦」掲示、映像クライマックスで第一波ピーク。 |
| 14:05 | 紹介 | ドクター等紹介ごとに拍手。 |
| 14:07 | 選手入場 | 堀口・ベイノア・シェイドウラエフ歓声大。 |
| 14:10 | 爆発 | 「WE ARE RIZIN」爆音、観客耳塞ぐ。 |
| 14:15-18:45 | 試合 | 私語少数。交錯→どよめき。KO/一本→最大歓声。専門用語使用者≈30-40% |
| 試合中 | 応援 | 劣勢日本人選手へ名前コール、自発拍手。 |
| 判定時 | 勝敗発表 | 僅差カードで一喜一憂。堀口戦は総立ち。 |
| 試合後 | マイク | 勝者感謝→次戦指名。クレベル-鈴木で熱狂再燃。 |
| 退場 | セレモニー | ライト照射、観客拍手・声援持続。 |

5-2 インタビュー

B インタビュー①：太田滉人

B-0 インタビュー記録

導入・同意確認

(事前準備・挨拶・録音テストなどの会話)

筆者 このインタビューは卒論に使用させていただきますが、よろしいでしょうか。

太田 はい。

筆者 きれいにまとめようとせず、思いつくことをなるべく多く話してください。

—

視聴経歴とファン形成

筆者 RIZIN を初めて見たのはいつ頃ですか？

太田 RIZIN 40 じゃないですか。2022 年の大晦日です。

筆者 なぜ見たのですか？

太田 ペーパービューがあったから。

筆者 「ペーパービューがあったから」というのは？

太田 家族が買ってくれてたじゃん。

筆者 家族が PPV チケットを買っていたので見た、と。

太田 そうそう。

筆者 大晦日は他の番組もありますが、RIZIN を選んだ理由は？

太田 面白そうだったから、普通に。

筆者 何が面白そうだったのですか？

太田 難しいな。理由ないな。面白そうだったからだけだと思う。

筆者 以降、継続的にファンになったわけですね。

太田 そうですね。

筆者 ファンになった理由は？

太田 面白かったから。

筆者 何が面白かったのですか？

太田 試合が。

筆者 試合の何が？

太田 やっぱスリルっすよ。スリル。

—

観戦頻度と他団体

筆者 年間で PPV 観戦や現地観戦はどのくらい？

太田 年間 5-6 回じゃない？

筆者 現地観戦は？

太田 年一か年二くらい。

筆者 UFC や K-1 は？

太田 UFC は見ますけど、K-1 はほぼ見ないです。

筆者 他に見る団体は？
太田 DEEP、パンクラス、ONE とか時々。
筆者 RIZIN を見る動機と違う点は？
太田 知ってる人が出るってことかな、やっぱ。
筆者 その選手はどこで知った？
太田 RIZIN が多い。
筆者 多くは RIZIN を通じて知った選手？
太田 うん。その選手を応援したい。

試合前の情報収集と SNS

筆者 カード発表から試合当日まで、SNS でどのように情報を得ますか？
太田 会見をリアルタイムで見られない時は X 公式を見てカード画像だけチェックします。基本は YouTube で会見を見たい。
筆者 X では具体的に何を？
太田 大事かなって思うカード発表の画像だけ。
筆者 コメントは見ますか？
太田 ちょっとぐらい。
筆者 なぜ見る？
太田 どんな意見があるか興味本位で。
筆者 見た後どう感じる？
太田 どうにもない。
筆者 意見を知りたい理由は？
太田 興味本位。どういう意見を持った人がいるのか。知らんよ。
筆者 コメントを見てどういう気持ちに？
太田 バカな意見もいるんだなって思う。
筆者 賢い意見なら？
太田 確かになぁと思う。
筆者 自分の意見は変わらない？
太田 変わることはない。
筆者 コメントを見てバカにしたり賛同した時、行動は？
太田 ニヤッとする。
筆者 選手の投稿にはいいね・リポスト・リプライしますか？
太田 いいねだけかな？
筆者 どんな投稿にいいね？

太田 ヘナート・モイカノ（UFC ライト級ファイター）の大喜利的なツイートとか。
筆者 それを見てどう感じる？
太田 面白いなと思って。
筆者 嫌になる投稿は？
太田 ネタバレ。
筆者 なぜ嫌？
太田 楽しみにしてたのに急に情報が入るとサプライズ感がなくなる。
筆者 いいねの基準をもっと。ユーモア以外に？
太田 扇久保博正のやつ。
筆者 面白さは？
太田 扇久保が SNS を頑張ってるから。試合面白くないのに頑張ってる姿が滑稽。
筆者 バカにしてる？
太田 はい。
筆者 理由は？
太田 試合内容が良くないので SNS を頑張ってると思う。その姿が滑稽。
太田 青木真也のやつもいいねする。
筆者 なぜ？
太田 青木が ONE での待遇の悪さを言ってて面白い。
筆者 格闘技関連でいいねする他の投稿は？
太田 すごい KO 動画。
筆者 誰が上げたもの？
太田 公式とか格オタ。
筆者 公式 KO 動画は観戦したものに限らず？
太田 関係なく。
筆者 選手を知っているかどうかは？
太田 どっちもある。
筆者 格オタ界限をどう認識？
太田 面白いツイートしてる人たち。
筆者 どう面白い？
太田 格闘家の発言をいじって大喜利みたいに扇動する。
筆者 ポジティブ面は面白さだけ？
太田 そうだね。
筆者 嫌なところは？
太田 意味のない喧嘩、選手への誹謗中傷。
筆者 意味のない喧嘩とは？
太田 選手のファン同士が喧嘩するやつ。
筆者 不快になったら？

太田 ブロックかミュート。

試合前コンテンツ (RIZIN Confessions)

筆者 試合前の煽り VTR や Confessions は見ますか？

太田 見ますね。必ず。

筆者 必ず見る理由は？

太田 試合に面白みが増えるから。

筆者 面白みとは？

太田 選手のストーリーが分かると試合に直結する。

筆者 Confessions で「見たい」と強く思ったカードは？

太田 全部見たい。Confessions を見ると全部見たくなる。

筆者 要因は？

太田 佐藤映像³¹のセンス。

筆者 佐藤映像のセンスとは？

太田 選手にしっかりフォーカスして引き込まれる。

筆者 惹かれる要素は？

太田 格闘技をやるきっかけや何のために戦うか。

筆者 バックグラウンドに共感すると？

太田 そういうこと。

筆者 片方に肩入れは？

太田 あまりしない。

筆者 どんなバックグラウンドに共感？

太田 「強くなりたい」という気持ち。

筆者 自分も強くなりたいから？

太田 いいえ。

筆者 ではなぜ共感？

太田 (無回答)

にわかファンと境界

³¹ 佐藤大輔が代表を務める映像プロダクション。RIZIN の煽り V や RIZIN Confessions の制作は佐藤映像が制作を行なっている。格闘技ファンからは「天才」として崇拜される。

筆者 「にわかファン」をどう思いますか？
太田 興味を持ってくれる人だから素晴らしい。
筆者 嬉しい理由は？
太田 共感できる人が増えるから。
筆者 にわかファンの行動で感情が動いたことは？
太田 ない。
筆者 にわかとガチを分ける境界は？
太田 全試合を見るか、専門用語を使えるか。
筆者 専門用語はなぜ使う？
太田 説明に正確性を出すため。
筆者 どう覚えた？
太田 イベントを見て、解説などから。
筆者 他の境界は？
太田 ブレイキングダウン至上主義のやつはだめ。
筆者 ブレイキングダウンがダメな理由は？
太田 選手も CEO もうさんくさい。試合外で殴り合う。
筆者 RIZIN も殴っていますが？
太田 RIZIN はルール内。ブレイキングダウンは試合外でも殴る。

試合中の会場体験

筆者 開演時、会場が暗転しテーマ曲が流れる瞬間の身体感覚は？
太田 気分が上がる。「始まるんだな」と実感。
筆者 行動は？
太田 拍手する。
筆者 周りにつられる？
太田 そう。
筆者 同調してどう感じる？
太田 楽しくなる。
筆者 周囲とコミュニケーションは？
太田 エグい KO が起きた時は「うわー」と言い合う、目を合わせる。
筆者 抑えきれず叫んだ瞬間は？
太田 朝倉海対ファン・アーチュレッタ。
筆者 理由は？
太田 前日の計量オーバーがあって KO したから。

筆者 他のトリガーは？
太田 KO。
筆者 なぜKOに興奮？
太田 派手に終わるし、ジャッジに委ねない。
筆者 他の試合は？
太田 弥益ドミネーター聡志对新居すぐる
筆者 トリガーは？
太田 劣勢から一発でKO。
筆者 日本人選手にコールする理由は？
太田 日本人に勝ってほしいから。
筆者 なぜ？
太田 同じ国の人として頑張っしてほしい。

試合後の行動・感想

筆者 会場を出た後、最初にすることは？
太田 試合の感想を言い合う。
筆者 内容は？
太田 このKOやばかった、こいつ強すぎ、など。
筆者 その後は？
太田 切り抜きを見て世間の反応をチェック。
筆者 気持ちの変化は？
太田 ない。

試合後のコンテンツ（マイクパフォーマンス・RIZIN Confessions）

筆者 マイクパフォーマンスへの印象は？
太田 短くていいこと言えば素晴らしい。長くてつまらないと「長げーなー」って思う。試合の余韻を楽しみたいからマイクは簡潔にしてほしい。
筆者 「次は誰々と戦いたい」という発言を聞いてどう思う？
太田 素晴らしい。真面目にやりたい相手を指名するからビジョンが見える。興味が湧く。
筆者 RIZIN.47で鈴木千裕とクレベル・コイケが言い合いしていたが？

太田 あれも素晴らしい。ストーリーができて試合がどんどん面白くなる。

筆者 つまらないマイクとは？

太田 「苦労してきました」みたいなのは要らない。みんな苦労してるから。

筆者 勝者は勝者らしく、という考えも？

太田 あるかも。

格闘技観・ジェンダー観

筆者 格闘技界に保守的な性別観があるが、あなたのスタンスは？

太田 女子格でも面白ければいい。KO が起きにくくてつまらないという意見もあるけど、面白い試合なら問題ない。保守的発言も一意見として見ている。

試合後の RIZIN Confessions

筆者 試合後の Confessions は見ますか？理由は？

太田 見る。試合や選手への理解や興味が増す。興味のなかった試合でも選手の心情が分かると面白い。

筆者 試合でストーリーは完結しないのか？

太田 前の Confessions で張った伏線の答え合わせをしたい。裏側を知りたい。

筆者 Confessions で次戦への流れが出ることについては？

太田 素晴らしい。楽しみが増える。

RIZIN の熱狂と独自性

筆者 他のスポーツ・エンタメと比べて RIZIN の熱狂を一言で？

太田 特殊。

筆者 理由は？

太田 ルールも特殊だしリングも特殊。サッカーボールキックとか RIZIN しかやってない。残虐性が高い方がいい。

ナショナリズムと外国人選手の評価

筆者 実力ある海外選手も人気がある文化をどう思う？

太田 あると思う。グスタボの場合はバックグラウンドに共感できるから応援する。

筆者 日本人と戦うときに両立する？

太田 両方応援する。KO 決着を望むけど両方好き。

—

結び

筆者 言い足りないことはありますか？

太田 ない。

筆者 終わりです。ありがとうございます。

(終了の挨拶)

B-1 基本属性と観戦歴

太田氏が総合格闘技 RIZIN に初めて触れたのは 2022 年大晦日の〈RIZIN 40〉である。家族が PPV を購入していたため「タダだから見た」という受動的なきっかけだったが、視聴後すぐに「試合が純粋に面白かった。あの“スリル”は他のスポーツでは味わえない」と感じ、熱心なファンへ移行した。

- 現地観戦：年 1～2 回。首都圏開催の大会を訪れる。
- PPV 視聴：会場に行けない場合はほとんど全部視聴する。
- 他団体チェック：UFC／DEEP／PANCRASE／ONE をストリーミング視聴。動機は「RIZIN で知った選手を追うため」というものが多い。

B-2 Preparation：試合前の情報収集と境界意識

(1) 情報取得ルーティン

対戦カード会見が行われる日は、可能なら YouTube をリアルタイム視聴。仕事などで視聴が難しい場合は X (旧 Twitter) で RIZIN 公式アカウントのポストを確認するのみで、対戦カードを確認して、リプライを閲覧することが目的である。コメント閲覧は「どういう意見があるのか純粋に興味がある」程度で、コメントによって「自分の期待

値は変わらない」。的外れなコメントがあった場合は、「頭の中で“バカだな”と笑う」。的確なコメントには共感はあるが、自分の意見には影響がない。

(2) SNS で“いいね”を押す基準

太田氏が能動的に「いいね」を付ける投稿は、大きく三種類に分類できる。

| 類型 | 具体例 | 心理的スイッチ |
|-----------|----------------------------|--------------------------|
| ユーモア／大喜利系 | UFC 選手ヘナート・モイカノが他の選手を茶化す投稿 | 「単純に笑えるから」 |
| 自虐・権威批判系 | 青木真也の ONE 運営批判ツイート | 「青木が言う“刺さる”ので面白い」 |
| 強烈な KO 動画 | 公式・“格オタ”転載問わず | 「技術とか関係なく“すげえ”と感じたら即いいね」 |

上記のポジティブな反応とは対照的に、「ネタバレ投稿」（対戦カード発表のリーク）や格闘技オタク同士の意味のない論争は強く嫌悪し、タイムラインから即排除する。

(3) RIZIN Confessions と“物語”形成

YouTube ドキュメンタリー RIZIN Confessions は「必ず見る」。映像ディレクター佐藤大輔の編集を「センスが良い」と絶賛し、それを見ることで試合に対して面白みが増え、格闘技の戦いにストーリーが生まれるという。基本的にここで紹介された対戦カードは全て見たいくなる。具体的には選手の生い立ち、格闘技を始めた動機、家族との関係に「共感」や「同情」を覚える。ただし応援対象が一方に偏ることは少なく、「両者にドラマを感じる」ゆえに「全部の試合を見たいくなる」。

(4) “外部者への障壁”の感覚

“にわか”ファンについては「興味持ってくれたなら歓迎」と寛容。一方でにわかファンとそうでないファンの境界線を挙げる。

1. 全試合視聴：メインカードだけでなく第1試合から見るか。
2. 技術用語の運用：例として「ガブる」「トータルマスト」を正確に使えるか。
3. ブレイキングダウン至上主義でないこと：同団体は「選手も運営も“胡散臭い”」「ルール外の殴り合いは悪影響」と一刀両断。

「ルールの中で殴り合うのが格闘技。オーディションで殴るのはただのケンカ。」

B-3 Activation：会場到着からゴング前

開場暗転→公式テーマ曲の流れは「気分が上がり、これからイベントが始まるという実感が湧く」。太田氏は周囲の拍手に合わせて自身も拍手をする。この拍手による同調によって楽しさを感じる。通路や客席で見知らぬファンと長話はしないが、衝撃的 KO 映像が流れた瞬間に視線が合い、無言で頷き合うなどノンバーバルな同期が起こる。

B-4 Climax：試合中の熱狂ピーク

絶叫① 朝倉海 vs. ファン・アーチュレッタ (RIZIN.45)

前日にアーチュレッタが計量オーバーという“負い目”を抱えた状態で迎えた一戦。太田氏は「被害者側の海が KO 勝ちした瞬間、叫んだ」と回想する。タイトル戦で KO が起きにくいという理解があったため、「意外性」のカタルシスが爆発トリガーになった。

絶叫② 新居すぐる vs. ドミネーター (RIZIN.45)

ドミネーター優勢の試合展開だったものの、2R に新居が逆転 KO。予想を裏切る展開に興奮した。

日本人コールについて尋ねると、「同じ国だから勝ってほしい気持ちは自然に湧く。ただ海外選手が好きな場合は両方応援しつつ“派手な決着”を期待する」と語った。

B-5 Recovery：試合後の反芻と次回への接続

会場退出～帰宅

- 同行者と同大会の KO や技術的論点を熱く語り合う。衝撃的な KO に対して好風を共有したり、技術的な側面を解析するのが楽しい。
- 帰宅後は X のタイムラインと切り抜き動画で「世間の反応」をざっと確認。「共感したツイートにいいねする」程度で、自分の感情変化は特にならない。

マイクパフォーマンス評価

- 「短い+要点明確」なら高評価。
- 長尺の苦勞話はつまらないと嫌悪し、YA=MAN を名指しで批判。
- 勝者が具体名を挙げて対戦要求するのは「次の試合に対するビジョンが見えるから素晴らしい」。RIZIN 47 での鈴木千裕—クレベル・コイケの舌戦を絶賛。

試合後 Confessions

「答え合わせ」の場として欠かさず視聴。試合中に見えなかった伏線や裏側を知ること
で「ストーリーが二度味わえる」と表現した。

B-6 総合的な質問

| 問い | 太田氏の要約発言 |
|------------|---|
| RIZIN 熱狂とは | 「残虐性を許容する特殊なルール」 |
| RIZIN の固有性 | サッカーボールキック、リング使用、トータルマスト判定。 「他にない刺激がある」。 |
| 外部者障壁の両立 | 「強い海外選手はストーリー次第で推せる。ナショナリズムと 実力敬意は両立する」。 |

C インタビュー②：富田諒太

C-0 インタビュー記録

導入・同意確認

(事前準備・挨拶・録音テストなどの会話)

筆者 このインタビューは、RIZIN で熱狂がどう起きているのかをテーマにした卒業論文に使用させていただきますが、よろしいでしょうか。

富田 はい、大丈夫です。

視聴経歴とファン形成

筆者 格闘技を初めて見たのはいつ頃ですか？

富田 5年ほど前、高校二年生の時です。2020年の大晦日のRIZINですね。

筆者 それからファンになったわけですね。どれくらいの頻度で観戦していますか？

富田 PPVはほぼ毎大会見えています。現地観戦は年2-3回ですね。

筆者 熱心なファンになったきっかけは？

富田 扇久保（博正）選手が優勝したバンタム級トーナメントです。あれをきっかけに全大会PPVを買うようになりました。トーナメント形式で追いやすかったのが大きいです。それまでは大晦日だけ見たり、フィニッシュシーンだけ切り抜きで見るような、いわゆる「にわか」でした。

観戦頻度と他団体

筆者 RIZIN 以外に見る団体はありますか？

富田 UFC、K-1、RISE、ONE など、そのあたりは見ます。

筆者 RIZIN と他の団体で、見る動機に違いはありますか？

富田 あまりないかもしれません。どちらも気になる選手がいて見る感じです。ただ、他の団体を見るきっかけは、RIZIN で知った選手が出ているから、ということが多いです。RIZIN が物差しになっている感覚はありますね。

試合前の情報収集と SNS

筆者 対戦カード発表から試合当日まで、SNS でどのように情報を得ますか？

富田 ほぼ X です。格闘技情報を発信するアカウントや、大会名のハッシュタグでファンの投稿を見ます。選手の SNS も見ますが、そこまで頻繁ではありません。

筆者 投稿を見て、いいねなどのアクションはしますか？

富田 いいねくらいですね。自分が見たい対戦カードについて言及している投稿や、逆に望んでいないカードへの批判的な投稿に、自分の意思表示のような感覚でいいねします。

筆者 「見たいカード」と「望んでいないカード」の基準は？

富田 見たいのは、実力が拮抗していたり、ストーリー性があったりする試合です。逆に、実力差が離れすぎていたり、特定の選手が酷使されて連戦になっていたりする試合は見たくないです。

試合前コンテンツ (YouTube)

筆者 RIZIN 公式や他の YouTube チャンネルは見ますか？

富田 RIZIN 公式は見ます。特に対戦カード発表会見や公開計量など、大きな大会のライブ配信は時間があれば見ますね。あとは「MMA 言語化挑戦中」をよく見ます。

筆者 「MMA 言語化挑戦中」を見る理由は？

富田 自分は格闘技未経験なので、感覚的に見ている部分を「こういう攻防があるんだ」と技術的に細かく噛み砕いてくれるからです。あのチャンネルがないと、細かい技術の駆け引きはわからないと思います。

筆者 会見などのライブ配信を見て、コメントをしたり見に行ったりしますか？

富田 自分では投稿しませんが、発表されたカードに対するみんなの感想や意見は見に行きます。「このカードは熱い」といった反応を見るのが面白いです。

にわかファンと境界

筆者 「にわかファン」をどう思いますか？

富田 全然歓迎です。そこからディープなファンになる人もいます。

筆者 にわかファンを排斥するような風潮についてはどう感じますか？

富田 もったいないなと思います。僕自身も最初はにわかだったのです。

筆者 ブレイキングダウンについてはどう思いますか？

富田 あれはプロレスのような、一つのショーだと思っています。見たくないから見ない、というスタンスで、楽しんでいる人がいるならそれでいいんじゃないでしょうか。叩く必要はないと思います。

試合中の会場体験

筆者 開演時、会場が暗転しテーマ曲が流れる瞬間の身体感覚は？

富田 すごく気分が上がりますね。「現地に来たな」という実感があります。画面越しでは伝わらない熱量を感じます。

筆者 その時、何か行動はしますか？

富田 拍手したり、好きな選手の名前を叫んだりします。

筆者 ちなみに好きな選手は？

富田 元谷友貴選手と福田龍彌選手です。

筆者 好きな理由は？

富田 二人とも、あまり YouTube や SNS をやらずに格闘技一本で、ずっと練習している感じがするからです。そういう職人気質な選手が好きですね。

筆者 試合中、抑えきれずに叫んだ瞬間はありますか？

富田 最近だと、久保優太対斎藤裕の試合と、大晦日の桜庭大成対矢地祐介です。どちらも下馬評を覆してアンダードッグがKOで圧勝したので、自分の予想が覆された驚きで「うわっ」となりました。

筆者 試合中に周りの人とコミュニケーションは取りますか？

富田 一緒に行った友人たちと、RIZINの判定基準（ダメージ、アグレッシブ、ジェネラルシップ）に照らして「今のラウンドはどっちかな？」といったラウンドごとの勝敗予想を常に話しています。自分の見解が合っているか、確認する意味合いもありますね。

筆者 選手へのコールはしますか？

富田 自分から始めることはないですが、応援団などが始めたら乗ることはあります。特に外国人選手が相手だと、自然と日本人選手側に肩入れしてコールしてしまいますね。

試合後の行動・感想

筆者 会場を出た後、最初にすることは？

富田 友人たちとの感想戦です。印象的だった試合について、「どういう作戦だったんだろうね」と話し合います。

筆者 その後は？

富田 家に帰ってからRIZIN公式の試合後インタビュー動画を見て、自分たちの予想と実際の作戦を「答え合わせ」します。

筆者 どんな試合が特に印象に残り、感想戦のテーマになりますか？

富田 自分の予想と違う展開になった試合ですね。クレベルが殴り合いをしたりすると「なんでだろう？」と気になって、技術的な側面から話し合います。試合内容そのものが重要で、あまりストーリー性は関係ないかもしれません。

試合後のコンテンツ（マイクパフォーマンス）

筆者 勝者がマイクで「次は誰々と戦いたい」とアピールすることについてどう思いますか？

富田 大好きです。あれも試合の延長線上にあると思っていて、ワクワクします。公式発表ではないからこそ、妄想が広がりますし、選手主導で始まる物語の方が自然な因縁が感じられて好きです。

RIZIN の熱狂と独自性

筆者 他のスポーツと比べて、RIZIN の熱狂が違う点は何だと思えますか？

富田 選手が「命をかけている」ところです。他のスポーツは負けても無事に終わることがほとんどですが、格闘技は後遺症が残ったり病院送りになったりする。その過酷さへの尊敬と、見ている側のドキドキ感が違います。

筆者 RIZIN の魅力とは？

富田 スポーツというより、「獣のやり合い」のような迫力と強度です。

筆者 サッカーボールキックなど、RIZIN の過激なルールについてはどう思えますか？

富田 ルールが少ない方が、より「スポーツ感」が薄れて良いと思っています。UFC の四点膝（接地している相手の頭部への膝蹴り禁止）のようなルールは、少しスポーツ味が強すぎると感じます。

ナショナリズムと外国人選手の評価

筆者 日本人選手と外国人選手が戦う場合、どちらを応援しますか？

富田 基本的には日本人を応援しますが、必ずではありません。クレベル選手やホベルト・サトシ・ソウザ選手、ロットン選手のように、人柄や格闘技への熱量に惹かれる外国人選手もいます。国籍よりも、そちらの方が大きいかもしれません。

結び

筆者 言い足りないことはありますか？

富田 いえ、特に大丈夫です。

筆者 本日はありがとうございました。

（終了の挨拶）

C-1 基本属性と観戦歴

富田氏（20歳）は高校2年の冬（2020年大晦日大会）にRIZINを初視聴した。家族がPPVを購入していたため“タダ見”したことがきっかけだったが、バンタム級トーナメント（21-22年）の連戦を追ううちに競技性の高さに魅了され、現在ではほぼ全大会でPPVを購入する“ディープ層”へ移行している。

- 現地観戦：年0回（2024年RINGS東京ドーム大会に招待予定）。
- PPV視聴：ほぼ全大会を購入。
- 他団体：UFC／DEEP／PANCRASE／ONE／K-1／RISEを随時チェック。
「RIZINで知った選手を追う」ことが主目的。

C-2 Preparation：試合前の情報収集と境界意識

(1)情報取得ルーティン

対戦カード発表・公開計量はXで速報アカウント＋ハッシュタグ検索を用いて閲覧。時間が合えばRIZIN公式YouTubeライブを視聴する。選手個人SNSは“推し”出場時のみチェック。

(2)SNSで“いいね”を押す基準

富田氏が能動的に「いいね」をつける投稿は、大きく産種類に分類できる。

| 類型 | 具体例 | 心理的スイッチ |
|----------|----------------|--------------|
| 望んだカード告知 | 「〇〇 vs △△ 決定！」 | 見たい組合せへの賛同表明 |
| 的確な批判 | 実力差カードへの否定的意見 | 「自分の見立てと一致」 |
| ユーモア投稿 | 格闘家・ファンの大喜利 | 純粹に笑えると即いいね |

(3)YouTube活用と“物語”形成

RIZIN公式から配信されるカード発表・公開計量・Confessions・緊急会見を視聴する。また、MMA言語化挑戦中 Voyage GI³²という総合格闘技の技術的解説を行うチャンネルを視聴し、格闘技を技術的に理解することを試みる。このチャンネルの解説なしに、試合を技術的に理解することは難しい。RIZINの公式からも解説動画はアップロ

³² YouTubeチャンネル「MMA言語化挑戦中 ~Voyage GI~」<https://www.youtube.com/@VoyageGI>, (最終閲覧日: 2025-06-23).

ードされるが、技術的側面に乏しく、解説チャンネルに依存している。このような解説動画を視聴することで「試合の見え方が変わる」。

(4)“外部者への障壁”の感覚

新規ファンを歓迎する姿勢。「自分も2年は大晦日だけしか視聴していなかった」と、自身が元々にわかファンだった背景が影響。また、にわか排斥言説には「もったいない」と否定的。明確な境界線は設けず、排除より裾野拡大を重視する。

C-3 Activation：会場到着からゴング前

開場暗転→公式テーマ曲の流れは「上がる、現地に来た感触があり、画面越しに伝わらない何かがある」。大会が始まるまでの間、会場に同行した友人3人と配布された試合順が記載されたパンフレットを見ながら、勝敗予想を行い、技術的な談義を行う。見知らぬファンとの交流は、衝撃的なKOで視線が合い、頷きあう程度のノンバーバルなもの。例外としてRIZIN Landmark5で斎藤裕の推しTシャツを着用していた際は、彼が判定勝利を収めた際、周囲の同じ格好の人とハイタッチをした。

C-4 Climax：試合中の熱狂ピーク

絶叫①：桜庭大成 vs 矢地祐介（RIZIN.45）

桜庭大成が総合格闘技デビュー戦であったのに対して、矢地祐介はキャリアが長くタイトル挑戦経験もあるベテラン選手だった。そのため、事前の勝敗予想は矢地祐介が圧倒的な有利というものだった。しかし、実際に試合では桜庭大成が1Rに矢地祐介をKOし、下馬評を覆すアップセットを果たした。予想外の展開に対して爆発した。

絶叫②：斎藤裕 vs 久保優太（超RIZIN3）

上記のケースと同様、圧倒的下馬評不利であった久保優太が斎藤裕を圧倒したのちに2RでKOし、衝撃がトリガーとなって爆発した。

絶叫③：斎藤裕 vs 平本蓮（RIZIN Landmark5）

斎藤裕には熱狂的なファンが多く、富田氏も彼のTシャツを着用しており、その一人だった。試合は接戦の末に判定2-1で斎藤裕が勝利し、勝利が告げられた瞬間には歓声を上げ、周囲の斎藤裕ファンとハイタッチをした。推し選手の接戦勝利による安堵、興奮があった。

富田氏はSNSでアピールの少ない、福田龍彌や元谷友貴といった“愚直”な格闘家に惹かれるという。選手同士の“因縁”は主にSNS経由で表面化するため、彼は因縁にはあまり興味がなく、総合格闘技の試合を技術的側面から着目している。

C-5 Recovery：試合後の反芻と次回への接続

会場退出～帰宅

- KO や作戦を議論。「自分の予想と違う展開ほど話が弾む」。
- 帰宅後に公式インタビュー動画を視聴し、答え合わせをする。

マイクパフォーマンス評価

- 選手同士のコールアウトを「物語の第一歩」と歓迎。公式発表より自然発生ストーリーを好む。

C-6 総合的な質問

問い

富田氏の要約発言

RIZIN 熱狂とは 「命を懸けた獣のやり合い」—— 他スポーツより“強度”が段違い
RIZIN 固有性 サッカーボールキック等ルール最小化が生む残虐性と迫力
排除と連帯 国籍より人柄・熱量を重視。

D インタビュー③：松島光佑

D-0 インタビュー記録

導入・同意確認

(事前準備・挨拶などの会話)

筆者 このインタビューの結果を卒業論文に使用させていただきたいのですが、よろしいでしょうか。

松島 はい、大丈夫です。

視聴経歴とファン形成

筆者 RIZIN はいつ頃から見始めましたか？

松島 2022年の夏前、朝倉未来選手がクレベル・コイケ選手に一本負けした試合をテレビで見たのが最初です。

筆者 なぜその試合を見たのですか？

松島 もともと朝倉未来選手のYouTubeを見ていて知っていたので、「いつもYouTubeで見ている人が出ている」と思って見たのがきっかけです。それまでは大晦日にテレビでやっていることは知っていましたが、見たことはありませんでした。

観戦頻度と観戦スタイル

筆者 それ以降、どのくらいの頻度でRIZINを見ていますか？

松島 現地観戦はこれまで3回です。PPVは毎回ではなく、年に2、3回買うくらいです。

筆者 現地観戦やPPV購入の基準は何ですか？

松島 一番応援しているのが朝倉未来選手なので、彼の試合がある時です。あとは、大晦日のように大会自体が盛り上がる時や、友達に誘われたときに行きます。PPVも同じような基準で、自分が見たいと思う盛り上がりそうな試合があるときに買います。

筆者 どなたと一緒に見に行きますか？

松島 高校の同級生の友人と二人か三人で行きます。だいたいは二人です。高校時代から格闘技の話をする中で、普段からLINEなどで情報を交換しつつ「この試合見に行きたいね」という流れで計画します。

他団体の視聴

筆者 RIZIN以外の団体は見ますか？

松島 総合(MMA)だとDEEPを見ます。U-NEXTに入っていて無料で見られるので。RIZINに出ていた選手や有名な選手が出る時に見ることが多いですが、無料なので気軽に見ています。UFCは、日本人が出る大会や有名な選手のタイトルマッチなどを時々見ますが、熱心には追っていません。

筆者 キックボクシングは見ますか？

松島 キックはあまり見ないです。選手をあまり知らないというのが一番の理由かもしれません。競技として面白い・面白くないというより、なんとなく惹かれない、という感じです。

試合前の情報収集とコンテンツ

筆者 カード発表から試合当日まで、どのように情報を得て過ごしますか？

松島 まず YouTube の対戦カード発表会見のライブ配信を見たり、後から Twitter (X) や Instagram で確認します。試合までの期間は、YouTube で公開練習や選手の密着動画 (RIZIN CONFESIONS / Preparation) をチェックします。これは観戦するかどうかに関わらず見ますね。あとは、Twitter で一般のファンや他の格闘家などの勝敗予想のツイートを見て楽しみます。

筆者 選手の密着動画が好きとのことですが、なぜですか？

松島 今まで知らなかった選手でも、密着動画で人柄やどんな生活をしているかを知ることによって、「この人頑張ってるな」とか「勝ったら嬉しいだろうな」と感じ、より応援したくなります。試合だけではわからない人間的な部分が見えるので、試合がさらに面白く感じられます。

SNS での行動

筆者 SNS でいいねやコメントはしますか？

松島 コメントはほぼしませんが、いいねはします。

筆者 どういう投稿にいいねしますか？

松島 公式が出す好きな選手の対戦カード発表や、面白かった YouTube 動画です。「頑張ってるな」という応援の気持ちでいいねすることもあります。一般の人の投稿にはあまりいいねしませんが、格闘家がする勝敗予想や、ネタとして面白いツイートにはいいねすることがあります。

にわかファンと境界

筆者 「にわかファン」についてどう思いますか？

松島 ネット上で見かける分には、特に何も思いません。ただ、一度あまり格闘技に詳しくない友人と現地観戦に行ったとき、自分と同じかそれ以上の知識がある人と行く方が、マニアックな話ができるとより楽しいなとは感じました。

筆者 知識以外で、「にわか」と「ガチファン」の境界はあると思いますか？

松島 これは個人的な考えですが、打撃だけでなく組み技（グラップリング）の面白さ
がわかるかどうかだと思います。MMAは打撃戦の方がわかりやすく盛り上がりますが、
組んでからの攻防を「つまらない」「塩試合」と批判する人を見ると、「そこも
MMAの面白いところなのにな」と感じます。ガチファンなら、その両方を楽しめるの
ではないかと思います。打撃だけでずっと見合っている方が、僕は嫌ですね。

試合中の会場体験

筆者 会場が暗転してテーマ曲が流れる瞬間、どう感じますか？

松島 気持ちが高ぶりますね。「ついに始まるな」と。拍手したり、少し声を出したり
します。

筆者 試合中に思わず叫んでしまったような、最も興奮した試合は？

松島 朝倉未来選手と牛久絢太郎選手の試合です。「勝ってほしい」という気持ちが強
すぎて、思わず「行け！」と叫んでしまいました。あとは、予期せぬ一発で試合が終わ
ったりして驚いた時ですね。大晦日の矢地祐介選手と桜庭大成選手の試合や、ホベル
ト・サトシ（・ソウザ選手とヴガール・ケラモフ選手の試合は、試合展開のヒリヒリ感
や、まさかという結末に驚いて声が出ました。

筆者 試合中、友人と専門用語を使って会話をしますか？

松島 はい、しますね。特に組み技の攻防の時です。「ガードからハーフガードになっ
た」とか、「これ（技が）入ってる？入ってない？」とか、「腕を狙ってそう」といっ
た話をします。

試合後の行動・感想

筆者 大会が終わって帰る時、友人とどんな話をしますか？

松島 大会の感想や振り返りです。メインイベントなど最後の試合から話し始め、「あ
の試合がすごかった」「あの技が印象的だった」というように、全体を振り返ります。

筆者 帰宅後に試合関連のコンテンツは見ますか？

松島 すぐ見ます。試合後インタビューは気になる選手のをチェックしますし、
YouTubeで「勝者と敗者」みたいなまとめ動画が上がっていないか常にチェックして
しまいます。好きな選手が勝った後などは特に関連動画が見たくなります。

マイクパフォーマンスへの印象

筆者 試合後のマイクでの対戦アピール（コールアウト）をどう思いますか？

松島 「意外と無茶を言うな」と驚くことが多いです。自分が勝った相手と、次に戦いたい相手の実力差がすごく開いていることがよくあるので、「よく言えるな、すごいな」と。ただ、中には「それは確かに見てみたい」ということもあります。久保優太選手が斎藤裕選手に勝った後、鈴木千裕選手を指名した時は、理由に説得力があって「確かに見たいかも」と思いました。

RIZIN の独自性

筆者 他のスポーツと総合格闘技の違いは何だと思えますか？

松島 一回の勝ち負けの重みです。野球なら年間 140 試合ある中の一敗はそこまで大きくないですが、格闘技は一回の負けで大きなダメージを負ったり、一回の勝ちで評価や地位が大きく上がったりする。その一戦のインパクトの強さが、他のスポーツとは全く違う刺激的な面白さだと思います。

筆者 失神 KO のような残虐性についてはどう感じますか？

松島 特に何とも思いませんでした。たしかに締め落とされて白目を剥いたり、失神から意識が戻る際に体が痙攣したりするのを見ると少しは感じますが、大丈夫でした。むしろ、そういうことが起こり得るからこそ、試合の重みが増して「ガチでやっている」と感じられ、そこも含めて面白いと思います。

結び

（インタビュイーから筆者への逆質問と、それに関する対話）

松島 格闘技は他のスポーツと熱狂の仕方が違うし、中毒性があると思います。ただ、ハマるまでが難しい。野球ならキャッチボールくらいは誰もが経験しますが、総合格闘技はグロテスクな面もあって敬遠されがちです。それに、既にファンの熱量がすごいので、知識量の違いから新規参入しづらい面もあるのかなと感じます。

筆者 おっしゃる通りで、そういった部分をうまく言語化して研究したいと考えています。

松島 すごく面白そうですね。論文が完成したらぜひ読みたいです。

(終了の挨拶、謝礼に関する会話)

D-1 基本属性と観戦歴

松島光佑（20歳）は2022年6月RIZIN.28朝倉未来 vs. クレベル・コイケにおいて当時地上波で放送されていたRIZINを初視聴。これは朝倉未来のYouTubeチャンネルを視聴していたことがきっかけであった。

- 現地観戦：年に1回（朝倉未来出場・話題性・友人の誘いが購入判断）。
- PPV 視聴：年2-3回。上記同様の購入判断
- 同行者：高校の友人2-3人。LINEでニュース共有しつつ、盛り上がった大会と一緒に観戦。
- 他団体
 - DEEP：RIZIN 関連選手出場時や無料配信を“気軽”に視聴。
 - UFC：日本人出場試合・タイトルマッチのみチェック。
 - キック系（K-1/RISE等）はあまり見ない。RIZINは総合格闘技がメインの大会であるため、キックとの関連性は薄い。「選手を知らず特に観たいと思わない」。

D-2 Preparation：試合前の情報収集と境界意識

(1) 情報取得ルーティン

公式 Youyube や対戦カード発表をリアルタイムで視聴する。その後 X や Instagram の投稿をチェックする。公開練習／密着／Confessions／計量は PPV を買わない大会でも必ずみるようにしている。また、X でファンが行う勝敗予想を閲覧し期待感を高める（発信はせず“いいね”程度）。

(2) SNS で“いいね”を押す基準

| 類型 | 具体例 | 心理的スイッチ |
|------|----------------------|---------|
| 公式情報 | 推し（朝倉未来）カード発表・煽り VTR | 観戦意欲の共有 |

| 類型 | 具体例 | 心理的スイッチ |
|--------|-------------|-----------|
| 選手密着動画 | 新居すぐるの生活密着 | 人柄への共感・応援 |
| ファンのネタ | 巧みな勝敗予想・大喜利 | 純粋な面白さ |

(3) RIZIN Confessions と“物語”形成

RIZIN Confessions や Preparation などバックグラウンドを知ると「注目外カードも必見に変わる」といい、どの選手でも多少は応援したくなるという。選手の苦勞している姿や生活のリアルに人間臭さを感じて、往生する。このドキュメンタリーを介してどんな選手でも少しは応援したくなる。

(4) “外部者への障壁”の感覚

基本的に X など SNS 上で散見される“にわか発言”には無関心の姿勢。ただ、同行者は自分より同等かそれ以上の知識量の友人がいて、格闘技談義が深まり楽しいと感じる。また、グラウンドの展開を「退屈」と切り捨てるような態度は「競技の面白さを理解していない」と感じる。

D-3 Activation：会場到着からゴング前

会場が暗転し公式テーマが流れることで、「ついに大会が始まる」という高揚感を感じる。演出外の時間は同行者と対戦カードの勝敗予想や技術についての談義を行う。

D-4 Climax：試合中の熱狂ピーク

絶叫①：朝倉未来 vs 牛久絢太郎（RIZIN Landmark 5）

朝倉未来を応援しているため、推し選手への強い期待と応援から攻防の際に思わず叫んだ。

絶叫②：矢地祐介 vs 桜庭大成（RIZIN50）

試合開始間もなく衝撃的な KO が起こり、びっくりして叫んだ。このように急に試合が終わるなど展開が急な時は驚きから叫ぶことが多い。

絶叫③：ホベルト・サトシ・ソウザ vs ヴガール・ケラモフ（RIZIN50）

強豪同士のタイトルマッチかつ、双方試合を終わらせるフィニッシュ力が高い選手であるため、試合中は“ヒリヒリ”しすぎて一挙手一投足に感嘆の声を上げていた。ハイレベルな攻防に対して感動した。結果的にサトシがケラモフを 1R でフィニッシュしたため、びっくりして思わず叫んだ。

D-5 Recovery：試合後の反芻と次回への接続

会場退出～帰宅

- メインの試合から順番に衝撃的な KO があった試合を優先的に、その衝撃や技術論を語り合う
- 帰宅後に公式インタビュー動画を視聴し、答え合わせをする。
- また、大会当日のコンテンツやハイライトや切り抜きなど更新を心待ちにして YouTube を常に更新してしまう。

マイクパフォーマンス評価

- 実力差が大きな対戦相手の指名が多く、それに関しては強引だと感じる。
(RIZIN 番外地において格下のキックボクサーに勝利した篠塚辰樹が、実力差のあるヒロヤに対して MMA での対戦要求を行った)
- ただ、実力差が大きくなり、噛み合いそうなカードの指名に関しては観たいと思う。(超 RIZIN3 で斎藤裕を KO した久保優太が当時のチャンピオンであった鈴木千裕に対して指名を行ったが、久保は元 K-1 王者で打撃のスペシャリストであり、チャンピオンの鈴木もストライカーであった。)

D-6 総合的な質問

| 問い | 松島氏の要約発言 |
|------------|---|
| RIZIN 熱狂とは | 「一勝一敗が人生を激変させる“試合の重み”」 — 他競技よりも勝敗のインパクトが圧倒的に大きい。 |
| 残虐ルールへの感覚 | サッカーボールキックや失神も「意外と平気」。むしろそのような危険性が試合のインパクトを増幅させる。 |
| 外部者障壁と連帯 | ファン熱量と専門知識が新規参入のハードル。ただしハマれば中毒性が強く「多くの人に魅力を知ってほしい」。 |

5-4 PACR×IRC マトリクス整理

調査結果をもとに、PACR と IRC のマトリクスを用いて一連の出来事について分類整理した。

| | 身体的共存 | 共通の注目対象 | 共有された感情 | 外部者への障壁 |
|--------------------------|---|---|---|---|
| Preparation | 対戦カード会見の YouTube ライブを「可能な限りリアルタイム視聴」（太田）。画面越しではあれ、同時に接続することで〈擬似的な身体共在〉が形成される。 | Confessions や公開計量動画は 3 名とも「必ず見る」。ここで初めて無名選手に“物語”が付与され、観戦候補に昇格する。 | SNS 上の勝敗予想・大喜利投稿に「いいね」を押しながら期待値を高める一方、結果を知らされるリーグには嫌悪感（太田・松島）。高揚と防衛が交錯する段階。 | 「第 1 試合から最後まで見るか否か」「ガブる／トータルマストを使いこなせるか」が暗黙の線引き（太田）。ただし富田は「裾野拡大を優先」と排除性を自覚的に緩和。 |
| Activation (会場到着～ゴング) | 暗転と同時に 1 万人規模が一斉に立ち上がり、拍手と歓声が環状に伝播（ワールドノールドノート）。座席の身体姿勢が瞬時に同期する。 | レーザーライト＋公式テーマ曲が“開演の合図”として共有されており、初観戦者も周囲の所作から学習して数秒で同調（松島同行者の事例）。 | オープニング VTR が「国際戦」という大会テーマを提示し、観客はナショナルチーム的な感情フレームを暫定共有する。拍手強度は選手ごとに差があるが、無名選手にも基本的敬意の拍手が必ず残る。 | 耳栓を準備するリピーターと、爆発音で驚く初観戦者の差異が顕在化。〈経験値〉が一時的に境界線となり、ベテランは初心者を中心にサポートして取り込む（松島の助言）。 |
| Climax (試合中) | 身体は着席状態でも、打撃音・レフェリーの声 | 打撃の交錯・テイクダウンなど技術局面ごとに「どよめき」 | KO／一本で歓声が最大化し、堀口 vs. ペティス判定 | 劣勢の日本人選手に自然発生するコール |

| | 身体的共存 | 共通の注目対象 | 共有された感情 | 外部者への障壁 |
|--------------------------|--|--|--|--|
| | が拡張スピーカーで可聴化され、リング内と客席が音響的に連結される。 | が発生。専門用語のささやき合い（観客の3～4割）が“即席講習”として機能し、周囲の理解を底上げする。 | 読み上げでは総立ち。内的ドーパミン放出を「鳥肌」「喉が痛いほど」と語る（松島・太田）。アップセット時の“爆発”は三者共通のトリガー。 | は〈国籍〉を梃子にした連帯。一方、技術軽視のヤジや「組み＝退屈」発言には“にわか”判定が下され、局所的排除が起こる（松島）。 |
| Recovery (試合終了後～次回告知) | 退場通路でのハイタッチや無言のアイコンタクトが残余の身体同期を引き延ばす。ヨギボー演出で勝者を視線追従する動きも全体で揃う。 | 勝者マイクの対戦指名が「次回 Preparation」を先取りし、観客は即座にSNSへ感想を流す。Confessions 後編は「答え合わせ」（太田）や「技術検証」（富田）の場として機能。 | 閉演後も YouTube ハイライトを“エンドレス更新”するループ（松島）。感情余熱がオンライン空間で再加熱し、日常時間へ滑らかに移行する。 | マイク指名が“強引”か“妥当”かでファンの分断が生じるが、議論は主に SNS で展開され、会場では拍手が優勢。排除は論争より“無視”として現れる（太田のタイムライン整理）。 |

5-5 本章のまとめ

本章では、RIZIN のイベントフロー、参与観察、そしてファンへのインタビューを通じて、観戦体験の実態を多角的に記述した。これらの調査から、以下の点が経験的に明らかになった。第一に、RIZIN の観戦体験は、試合当日のみで完結するものではなく、対戦カード発表や SNS での情報収集に始まる〈Preparation〉から、試合後のオンライン上での反芻や次戦への期待へ繋がる〈Recovery〉まで、PACR モデルが示すよ

うな循環的なプロセスを描いていることが確認された。第二に、そのプロセスの各段階において、ファン共同体内部の「暗黙のルール」や「共有された作法」が熱狂の醸成に深く関わっていることが示唆された。具体的には、①専門用語の習熟度によって生まれるファンの階層性、②全試合を視聴することへの時間的投資、③SBK（サッカーボールキック）に代表される残虐なルールへの倫理的許容、④暗転時の拍手や爆音への備えといった特有の身体技法の共有、といった現象が繰り返し観測された。

これらの発見は、RIZINの熱狂が、単なる試合内容の面白さだけでなく、ファンが熱狂空間に参加する過程で乗り越えるべき、あるいは習得すべき一連の「境界」によって駆動されている可能性を示している。次章では、本章で得られたこれらの質的データに基づき、この熱狂生成のメカニズムを理論的に考察していく。

第6章 考察：RIZINの熱狂メカニズムはなにか

6-1 考察の全体像

本章では、代々木第一体育館でのフィールドワーク（A）と3名の半構造化インタビュー（B/C/D）をもとに、RIZIN 47が産出した〈熱狂〉を時系列（PACR）×場面構造（IRC）の二重座標で描出した。その結果得られた主要知見は次の四つである。

1. 言語的境界——観客の3～4割が「ガブる」「トータルマスト」等の専門語を用いる（A-3/B-2）。
2. 時間的境界——「第1試合からメインイベントまで観ること」が“にわか”判定の分水嶺とされる（B-2-(4)）。
3. 倫理的境界——サッカーボールキックを「刺激」「迫力」と肯定できるか否かが早期のスクリーニング装置となる（B-6/C-6/D-6）。
4. 身体的境界——爆発音に対して耳を塞ぐ行為がリピーターの“作法”として定着し、初観戦者との差異を可視化する（A-2/B-3/D-3）。

これらはいずれも〈誰をリングサイドに招き入れ、誰を境界外に留め置くか〉という“排除のプロセス”を通じて作動し、その濾過過程が情動を濃縮して〈熱狂〉を駆動する。言い換えれば排除のプロセス=RIZIN〈熱狂〉のエンジンである。具体的には、a. ジャーゴン階梯（言語）、b. 全試合視聴義務（時間）、c. サッカーボールキック許容（倫理）、d. 巡礼的身体作法（身体）という四層をRIZINにおける〈熱狂〉の「必要十分な構成要素」とみなし、それぞれがPACR×IRCの中でどのように作動し連鎖するのかを、以降分析する。

6-2 “排除のプロセス”に基づく濾過過程の分析

本節では、前節で提示した「排除のプロセスこそがRIZIN〈熱狂〉のエンジンである」という命題を、調査から浮かび上がった四つの境界であるa. ジャーゴン階梯（言語）、b. 全試合視聴義務（時間）、c. サッカーボールキック許容（倫理）、d. 巡礼的身体作法（身体）に即して分析する。これら四層の「障壁」が、それぞれCollinsのIRC四要素やHillらのPACR四段階モデルとどのように作用し合い、また逸脱するのかを検証することで、RIZINに固有の〈熱狂〉発生を言語化する。

6-2-1 ジャーゴン階梯

RIZIN の観戦空間では、総合格闘技の専門語（例：ガブる・削る・トータルマスト判定）をどの程度運用できるかが、観客同士の“ファン度”を瞬時に測定する指標として働く。RIZIN.47 の客席では、打撃の交錯やグラウンドの局面が訪れるたびに技術語を含むつぶやきが交わされ、その割合は三～四割に達した（A-3）。太田氏は正確な語彙運用を“にわか”判定の基準に据え（B-2）、富田氏は YouTube 上で総合格闘技の技術的側面を解説する MMA 言語化挑戦中 Voyage GI の動画を視聴することで語彙を学習し「試合の見え方が変わる」と述べる（C-2）。さらに松島氏は「同行者に一定の知識量があると談義が深まる」と語った（D-2）。専門語は、誰がどこまで理解しているかを推し量る手がかりとなり、観戦体験の深度を分節化している。

この構造は、Sarah Thornton (1995) のサブカルチュラル・キャピタル論によって説明できる。Thornton は、クラブカルチャーのようなサブカルチャーにおいて、「サブカルチュラル・キャピタル」と呼ばれる独自の価値体系が存在すると論じた。これはブルデューの文化資本の概念を応用したものであり、その中核をなすのは、特定の音楽、ファッション、隠語、そして「本物」とされるものに関する排他的な知識、すなわち「通であること (being 'in the know')」である。この知識は、サブカルチャーへの参加を通じて獲得され、自然な振る舞いとして「体現」されることで価値を持つようになる。Thornton によれば、この獲得・体現された知識（サブカルチュラル・キャピタル）こそが、サブカルチャー内部のヒエラルキーにおけるステータスする評価の基準、すなわち一種の「通貨」として機能するのであるとした。ただし RIZIN の場合、その通貨は YouTube や SNS を介して自由に取得でき、「学習→実践→承認」という循環を経て段階的に蓄積される点で、可塑的な〈学習型障壁〉として設計されている。

上記を踏まえて、PACR 各段階で感情エネルギー（EE）をどのように精錬するのか。まず〈Preparation〉において、大会前、ファンは技術解説動画や選手密着コンテンツを視聴して語彙を仕込み、SNS 上では投稿やリプライを通じて自他の語用レベルを測定する。この過程で「自分はどの段に立つか」が自覚され、期待と緊張が事前に圧縮される。次に〈Activation〉において、会場へ到着したファンは、同行者などと技術語を用いた会話を行い、各々の試合に対する期待・興奮が相互に裏付けられる。

〈Climax〉では、KO や一本の瞬間に発せられる評価語が情動の爆発を触媒する。精度の高い言語が瞬時に共有されることで、個々の興奮が相互に裏付けられ、集合的沸騰の純度が引き上げられる。最後に〈Recovery〉では、閉幕後、ファンはハイライト動画や選手インタビューを視聴し、印象的な場면을再言語化する。ここで専門語リストが更新され、昇段の手応えとともに余熱が保持される。

総じて、ジャーゴン階梯は「排除（誤用者の一時的周縁化）」と「包摂（学習すれば昇格可能）」を同時に実装し、自己投資としての語彙学習を EE の前払いへ転化させる高炉として機能している。専門語へのコミットメントこそが RIZIN の熱狂空間への入場料であり、その支払い行為自体が熱狂生成プロセスを駆動しているのである。

6-2-2 全試合視聴義務

RIZIN の観戦文化には、大会を「第一試合から最後まで」通して観るという暗黙の規範が存在する。どれほど長い時間をリングサイド（あるいは PPV 画面）の前に拘束され続けるかが、観客同士の“忠誠度”を瞬時に測定する指標となり、時間そのものが〈熱狂〉生成の燃料として組み込まれている。RIZIN47 では、開場から閉幕まで約四時間半におよぶ興行中、客席に私語や離席がほとんど見られず、スマートフォンの操作も最小限に抑えられていた（A-3）。これは単なる礼儀ではなく「試合に集中する姿勢が当たり前」という規範ゆえである（A-0）。インタビューでも、太田氏は「第1試合から観ないのは“にわか”」と明言した（B-2）。すなわち、投入した時間そのものが“忠誠度”の可視化装置となり、〈熱狂〉生成の燃料として組み込まれている。

Robert A. Stebbins (1992) が提示した〈Serious Leisure〉理論によれば、バードウォッチングや登山の愛好団体のように「本気度の高い趣味共同体」は、①長期にわたる持続的時間投下（perseverance）、②試行錯誤を通じた技能の獲得、③メンバー間で共有される独自のエトス（価値体系）を必要条件とする。この枠組みで見ると、RIZIN ファンダムにおける全試合視聴義務は、まさに〈Serious Leisure〉の第一条件である「持続的時間投下」が可視化された現象である。Thornton の議論も踏まえれば、「試合時間へ“耐久投資”する行為そのものが、ファン共同体で流通する〈時間投資キャピタル〉となり、その蓄積量が忠誠度＝序列を決定する」と言える。

上記を踏まえて、PACR 各段階で感情エネルギー（EE）をどのように精錬するのか。〈Preparation〉段階では、ファンは Confessions や公開計量動画を視聴することで対戦カードの物語を欠かさず予習する。動画視聴等に数時間を費やすことで、「投下した時間＝前払い EE」が期待と緊張を高密度に圧縮する。次に〈Activation〉において、着席後は基本的に離席せず集中するという共通理解があるため、暗転と同時に 1 万人規模が同一のタイムテーブルに乗る。長時間拘束を受け入れる姿勢が〈身体的共存〉を即座に成立させ、初観戦者も周囲の態度から規範を学習する。〈Climax〉では一試合ごとに起こる局所的ピークが、途中離脱の無さゆえに次試合へ持ち越されて累積する。RIZIN47 のメインカード（堀口恭司 vs セルジオ・ペティス）における観客の総立ちは、蓄積した EE が一気に放出された結果と解釈できる（A-4）。最後に

〈Recovery〉では、ファンは閉幕後に Confessions などのコンテンツを視聴していた（B-5、D-5）。大会後のこのような行動は時間投資であると同時に、その規範を再生産している。

総じて、RIZIN における〈全試合視聴義務〉は、Stebbins の Serious Leisure 論が指摘する「持続的時間投下」を可視化し、そこに排他性と可塑性を重ね合わせた〈時間投資キャピタル〉として制度化されている。四時間超の興行を離席せずに完走する行為は、単に“長く観た”という量的指標にとどまらず、① 離席抑制を通じて EE を逐次保

持・累積させる情動圧縮装置となり、②再視聴と SNS 共有によって投下時間を再資源化し、次周期の〈Preparation〉に直結させる循環導線として機能する。この二重構造こそが、RIZIN ファンダムを熱狂を濃縮しつつ持続させる根幹であり、時間という最も平等なリソースを「差異化の通貨」へ転換することで、熱狂エンジンを恒常的に駆動しているのである。

6-2-3 サッカーボールキック許容

RIZIN ルールは倒れた相手の頭部へのサッカーボールキック（以下 SBK）や踏みつけを明示的に許容する。多くの総合格闘技団体で禁止されるこの打撃を「危険」「残虐」とは捉えず、むしろ「刺激」「迫力」と肯定できるか否かが、ファンダム内部の倫理的境界を画定する早期スクリーニング装置となっている。実際、インタビューでは太田氏が SBK を「他にない刺激」と位置付け（B-6）、富田氏は「残虐性と迫力が魅力」（C-6）、松島氏も「失神も意外と平気」と語った（D-6）。禁止技への嫌悪や安全面の不安を語った例は皆無であり、残虐性の容認が“通行証”として機能していることが読み取れる。

Lyng (1990)は、人が統制された状況下で危険の境界線を遊歩する行為を〈Edgework〉と呼び、そこにスリルと自己効力感が生まれると論じた。RIZIN の SBK ルールは、この〈危険の臨場×安全の保証〉を制度として組み込み、観客に“背徳的スリル”を代理体験させる仕掛けである。倫理的禁忌の一部を公認ルールへ転化することで、「制御された背徳」が熱狂の核心に据えられている。

上記を踏まえて、PACR 各段階で感情エネルギー（EE）をどのように精錬するのか。まず〈Preparation〉では、大会前、ファンは Confession やハイライト映像で SBK フィニッシュを含む残虐なシーンを目撃する。この時点でファンには残虐的な映像に対する耐性が獲得され、危険を快楽に転換する心的スキーマが形成される。次に

〈Activation〉では、大会開幕直後の煽り VTR では、同様に残虐なシーンが使用される。ファンは「背徳が合法化される劇場」に足を踏み入れた自覚を共有する。

〈Climax〉では、実際に SBK など残虐なダメージが与えられた際、会場にはどよめきや絶叫が発生する。実際に最大の歓声は KO/一本によってもたらされ（A-3）、ここでは危険の臨場が極点に達し、個々の興奮が同期・増幅される。最後に〈Recovery〉では、試合後に SBK フィニッシュなど残虐かつ印象的なシーンは切り抜き動画等で拡散され、SNS 上で再消費され、次回大会へと接続する。

総じて、RIZIN における SBK ルールは倫理的禁忌を“制度化された背徳”へ転換し、その受容可否をもってファン共同体の内外を峻別する〈倫理投資キャピタル〉として機能している。危険を快楽へ昇華する Edgework 的体験が PACR 各段階で EE を急速に精錬し、これは二層構造を持つ。1つは排他性であり、残虐性を拒む観客を早期にふるい落とす。2つは可塑性であり、映像学習により耐性を獲得すれば、誰でもそのふるいを

通過することができる。このようにして、SBK 等残虐性は「背徳を共有できる仲間」という濃密な連帯を生成し、RIZIN の熱狂エンジンに火をつけ続けている。

6-2-4 巡礼的身体作法

RIZIN の会場では、暗転・爆発音・レーザー照射といった演出トリガーに呼応して、観客がほぼ同時に拍手をそろえ、爆音の直前には耳をふさぐ「お作法」がリピーターの身体に刻み込まれている。RIZIN.47 では、暗転と同時に拍手と歓声のボリュームが一気に跳ね上がり、〈WE ARE RIZIN〉の爆音に備えて指で耳をふさぐ者が多数確認された (A-2)。筆者がフィールドワークを行った際には、RIZIN 観戦経験がない同行者に対して「もうすぐ鼓膜が破れるぐらい大きな爆発の演出があるから、耳を塞いだ方が良い」と助言し、同行者はそれに従った (A-0)。ここでは、身体所作そのものが“経験値”を映し出すメディアとして機能しているのである。

Marcel Mauss(1935)は、身体動作が文化ごとに内面化された〈身体技法〉であると指摘した。こうした技法は訓練と模倣を通じて獲得され、集団のアイデンティティを可視化する。RIZIN の観客が示す暗転拍手や爆音防御行為は、まさに RIZIN ファンダムに特化した身体技法であり、所作を知らない新規顧客はワンテンポ遅れることで「外部者」として立ち現れる。一方、リピーターは初心者にタイミングを教える。経験者の助言という“通過儀礼”を経て境界が乗り越えられるという点で、〈巡礼的身体作法〉は、排除と包摂が同居するリミナルなプロセスを孕んでいる。

上記を踏まえて、PACR 各段階で感情エネルギー (EE) をどのように精錬するのか。まず、〈Preparation〉において、観戦経験のあるファンは自身の体験によって暗転や爆発音のタイミングを事前に身体知的に覚えている。今回のフィールドでも、筆者が初観戦の同行者に「耳を塞いだ方が良い」と助言し、同行者が即座にその所作を取り入れたが、の伝達行為は、“次に来る刺激を身体で予測できる状態”を共有させる。次に、〈Activation〉に入ると、14 時ちょうどの暗転を合図に拍手と歓声が一斉に跳ね上がり、多数の観客が〈WE ARE RIZIN〉の爆音に備えて指で耳を塞いだ。経験者と初心者の動きは数秒で同期し、マルセル・モースが述べた「身体技法」—集団内で訓練・継承される運動パターン—がリアルタイムで共有される。ここで〈身体的共存〉は一気に成立し、感情エネルギー (EE) が急激に立ち上がる。〈Climax〉では、打撃の交錯やフィニッシュの兆候に合わせて「どよめき」が段階的に増幅し、KO・一本成立時に最大音量へ達した。傾姿勢、拳の突き上げ、拍手の強弱といった所作が観客間で微細に同期し、情動のピークを可視化しながら EE をさらに濃縮していく。ここで作法を“適切なタイミング”で示せるかどうか、仲間認証の再テストとして機能する。

〈Recovery〉段階になると、勝者コールで拍手が起こり (A-4)、退場時にはハイタッチや拳を掲げて選手を見送る所作が自然に発生する。

総じて、RIZIN の巡礼的身体作法は、経験知を映す“壁”として初心者を一時的に周縁化しながら、助言という“扉”を通じて初心者を迅速に取り込み、身体技法を共同体に継承する二重構造をもつ。暗転と爆音をめぐる所作は〈Activation〉でEEを急上昇させ、攻防に呼応する同相動作が〈Climax〉でEEを増幅し、拍手・視線の統制が〈Recovery〉でEEを緩やかに放出しつつ再学習へ接続する。こうして身体作法は、RIZIN 〈熱狂〉の持続と純度を保つ情動エンジンとして機能しているのである。

6-2-5 四層連鎖の統合モデル

本章で個別に検証してきた四つの境界——言語（ジャーゴン階梯）、時間（全試合視聴義務）、倫理（サッカーボールキック〔SBK〕許容）、身体（巡礼的身体作法）——は、互いに独立したフィルターとして機能するだけではない。実際には、〈言語〉→〈時間〉→〈倫理〉→〈身体〉という順序で段階的に作動し、情動エネルギー（Emotional Energy：EE）を多段的に圧縮・増幅する“カスケード構造”を形成している。この順序性は、まず〈言語〉による知識獲得がなければ長時間の〈時間〉投資への動機が生まれにくく、その時間投資を通じて多様な試合に触れることで特有のルールへの〈倫理〉的耐性が形成され、最終的にそれら内面化された規範が、会場での同期的な〈身体〉的作法として発露する、という論理的連鎖に基づいていると考えられる。

最上流に位置するジャーゴン階梯は〈Preparation〉段階から作動し、専門語の運用可否によって早期に参加者を選別する。ここで「語れる」観客だけが、四時間超のフル視聴という時間投資——Stebbins（1992）が〈Serious Leisure〉の条件として挙げた「持続的時間投下」——にコミットし得る。時間投資はEEを長期にわたって蓄え、次の倫理的境界であるSBK容認の耐性を醸成する。SBKを「刺激」「迫力」と肯定できる観客のみが、Lyng（1990）の〈Edgework〉的スリルを共有し、背徳的連帯を獲得する。さらに、その連帯は暗転拍手や爆音防御といった身体技法を即座に同期させる媒介となり、〈Activation〉から〈Climax〉へ向けてEEを一気に放出・濃縮する。こうして四層境界は“上位ほど早期に圧縮し、下位ほど即時に増幅する”位相差を保ちなら、単一の儀式では到達し得ない熱量を実現するのである。

この連鎖は、Collins（2004）が想定した単線的な〈外部者への障壁〉を、階層化された可変ブースターへと再編成する。一方、HillらのPACRモデルに照らすと、語彙学習と耐久視聴が〈Preparation〉以前から始まる「延長された準備期」を創出し、身体技法の継承が〈Recovery〉を次周期の〈Preparation〉へ滑らかに接続する。すなわち、境界カスケードはIRCとPACRの双方を包摂しつつ拡張する統合フレームとして位置づけられる。

以上を総合すれば、RIZINの〈熱狂〉は四層障壁が連鎖的に作動することで駆動する。言語・時間・倫理・身体の各境界は、それぞれに排除（基準未達者の周縁化）と包摂（学習経路の提示）を併せ持ち、ファンダムの純度維持と外延拡大という相反する課

題を同時に解決している。境界カスケードこそが「排除のプロセス=熱狂エンジン」の実体であり、RIZIN はこれを制度的に設計することで祝祭的暴走と組織的拡張を両立させている、と結論づけられる。

6-3 PACR × IRC 拡張モデル

本節では、前節までに明らかになった四層境界の働きが、Collins の相互作用儀礼連鎖 (IRC) Hill らの PACR サイクルをいかに拡張しうるかを論じる。フィールドワークとインタビューの実証データが示した理論的ギャップを整理し、①二層化した〈身体的共存〉、②学習型〈外部者障壁〉、③延長された Preparation と入れ子状 Climax、④倫理投資キャピタル、⑤継承される身体技法という五つの補強命題として提示する。

6-3-1 二層化した〈身体的共存〉

大会の一週間前から配信される RIZIN Confessions プレミア公開では、動画視聴とコメントが同時進行し、コメント欄や X で情動反応がリアルタイムに可視化される。太田氏はこのコンテンツに関して、「必ず見る」、「試合が見たくなる」と表現した (B-2)。ここで生成される同期は“同じ時刻に同じ映像と反応を共有する身体感覚”であり、Collins の言う対面での〈身体的共存〉とは質を異にする。Papacharissi (2015) が論じた〈Affective Publics〉——ハッシュタグで束ねられた流動的な情動ネットワーク——を援用すれば、オンライン上にも“準・身体的”な共在が成立し得ることが説明できる。したがって〈身体的共存〉は、(a) オンラインで EE を事前蓄積する「デジタル身体共存」と、(b) 会場演出に同期する「物理身体共存」の二層構造として把握すべきである。

6-3-2 学習型〈外部者障壁〉

専門語の正用・誤用をめぐるコミュニケーションは、誤用者を排斥するのではなく、是正・解説を通じて学習を促す形で行われていた (A-3、B-2)。障壁は固定的な壁ではなく「昇段可能な階梯」として動的に機能し、越境のコストが“語彙の自己投資”へ置き換えられる。この可塑的構造は、IRC が想定した一義的な排除装置を学習・承認・高揚が連鎖するブースターへと転換する。

6-3-3 延長された Preparation と入れ子状 Climax

RIZIN の興行は一大会に十数試合が生まれ、各試合間で煽り VTR が挿入されるたびに観客は次カードの物語を再学習する。したがって Preparation は大会前に留まらず試合間にも断続的に再起動し、Climax は試合単位の“小ピーク”が大会終盤で“総ピーク”

へと収斂する入れ子構造をとる。PACR をこの多重サイクルとして再定義すると、熱狂が累積して発生するメカニズムが説明可能となる。

6-3-4 倫理投資キャピタル

サッカーボールキック (SBK) や踏みつけへの肯定は、危険領域を擬似的に体験する〈Edgework〉の代理快楽である (Lyng 1990)。残虐性を「刺激」と感じ取る耐性は、ハイライト映像を反復視聴する時間投資を通じて後天的に獲得される。ゆえに SBK 受容は「背徳を共有できる仲間か否か」を判別する倫理的キャピタルとして振る舞い、排除と可塑性を同時に担保する第四の通貨となる。

6-3-5 継承される身体技法

暗転と同時に拍手をそろえ、爆音の直前に耳を塞ぐ所作は、経験者の助言を介して初心者へ瞬時に伝達された (A-0、A-2)。Mauss (1935) の〈身体技法〉概念を援用すれば、この振る舞いは共同体のアイデンティティを体現すると同時に、新規メンバーを教育し取り込む“通過儀礼”として作用する。身体技法の継承行為自体が EE を上乘せするため、コミュニティは純度と再生産性を両立できる。

6-3-6 補強命題の統合

以上五命題を重ね合わせると、RIZIN の熱狂は

- ① オンライン同期で EE を事前貯蔵し、
- ② 語彙学習で前払い EE を投入し、
- ③ 時間投資で EE を保蔵・累積し、
- ④ 背徳共有で EE を急速増幅し、
- ⑤ 身体技法で EE を最終凝縮・放出する

という上記の段階を経て形成される。

この循環は、IRC の四要素を「階梯化された可変ブースター」、PACR の四段階を「多重・延長サイクル」へと再編成するものであり、従来理論の空白を埋める拡張フレームを提示する。

6-4 理論モデルへの貢献

本節では、本章で提示した〈排除のプロセス〉の実態を踏まえつつ、Collins (2004) の相互作用儀式チェーン (IRC) と Hill ら (2022) の PACR サイクルをどのように書き換え得るかを検討する。結論から言えば、RIZIN ファンダムで観測された言語・時間・倫理・身体の高層境界は、従来理論が前提としてきた「一次元的な外部者

障壁」や「単線的なライフサイクル」を多層・循環型のブースターへ変換する役割を果たしていた。以下では、① IRC への補強、② PACR への拡張、という順で詳細を論じる。

第一に、IRC が EE (Emotional Energy) 生成の前提条件として挙げる四要素のうち〈身体的共存〉と〈外部者障壁〉は、RIZIN ではより複雑な構造を取っていた。大会一週間前に YouTube で公開される RIZIN Confessions のプレミアム配信では、チャット欄と X (旧 Twitter) でのコメントリアルタイムで交差し、視聴者同士の情動反応が可視化される。太田氏が「必ず見る」「あれで見たくなる」と語ったように (B-2)、オンライン空間での同期視聴は EE を大会前から先行蓄積する「デジタル共存」を成立させる。一方、当日の暗転や爆音に合わせて拍手や耳栓動作が一斉に示される場面 (A-2) は、従来型の「物理共存」を創出する。すなわち〈身体的共存〉はオンラインとオフラインの二層が連続しており、事前蓄積された EE が会場で一気に引火するかたちで作動する。

〈外部者障壁〉も固定的な「壁」ではなく、可塑的な「階梯」として機能した。多くの場合は経験者が用語の使い方をレクチャーする。これは、学習を促しながら EE の前払いを強制する「投資装置」として働いている。さらに SBK の容認可否は、危険領域を擬似体験する Edgework 的快樂への「倫理投資キャピタル」として作用し、背徳を共有できる仲間か否かを峻別する早期スクリーニング装置となる。暗転拍手や爆音防御といった身体技法の伝授 (A-0、A-2) は、初心者を瞬時に取り込み EE を上乘せする“通過儀礼”であり、障壁が排除と招き入れを同時に担うことを示している。以上を整理すれば、IRC の〈外部者障壁〉は「二層化した身体共存」と「学習・倫理・身体三重キャピタル」によって可変ブースターへと再定義される。

第二に、PACR の四段階は RIZIN では一本の弧ではなく多重・延長サイクルとして展開していた。Preparation は大会前の情報摂取にとどまらず、各試合の合間に挿入される煽り VTR が新たな物語を供給し、その都度リセットされる。したがって大会当日も「小さな準備期」が断続的に挿入される構造を取る。Climax は試合ごとに局所ピークが立ち、それらが累積してメインカードで「総ピーク」を迎える入れ子状のピーク構造だった。回復段階 (Recovery) も終点ではない。切り抜き動画の再視聴やマイクパフォーマンスでの次戦指名が、感情を再言語化しながら次大会の Preparation へ滑らかに接続し、ライフサイクルを循環させる。言い換えれば、PACR は「延長された準備期」「入れ子状ピーク」「循環的リカバリー」を織り込んだ多重サイクルとして再定義される必要がある。

以上の補強点を総合すると、本研究が提示する〈排除のプロセス〉は、言語・時間・倫理・身体四層境界を可塑的に連鎖させることで EE を段階的に圧縮・増幅するブースターとして機能していた。オンライン・オフラインを貫通する二層共存、学習可能な語彙階梯、倫理投資キャピタル、継承される身体技法が相互に絡み合い、PACR のサ

イクルを多重化しながら IRC の EE 生成量を極大化する。この相互補完的な再記述こそが、RIZIN を事例とした本研究の理論的貢献である。

第7章 結論：なぜ RIZIN には“熱狂”が生じるのか

7-1 主要知見の総括——リサーチ・クエスチョンへの回答

本研究の目的は、RIZIN 観戦空間で生起する〈熱狂〉を記述し、その前後過程と理論的位置づけを明らかにすることであった。第6章のフィールドワークとインタビュー、第7章の四層境界分析を踏まえ、本節では三つのリサーチ・クエスチョン（以下 RQ）に対する答えを、まとめる。

まず RQ1 「RIZIN 観戦現場で生じる〈熱狂〉とは何か」への回答である。本論が指摘した〈熱狂〉は単一の瞬間的興奮ではなく、言語・時間・倫理・身体という四つの境界が階梯状に連鎖しながら感情エネルギー（EE）を段階的に圧縮・増幅していく「境界カスケード型ブースター」として定義される。客席の三～四割が専門語を駆使し（A-3）、太田氏が語彙運用を“にわか”判定の基準に置き（B-2）、富田氏が技術解説動画で視点を更新する（C-2）という事実は、言語境界が最上流で参加者を選別しつつ学習意欲を喚起することを示した。続く時間境界では、四時間半に及ぶ通し視聴が離席抑制と同調を強化し（A-3）、Stebbins の〈持続的時間投下〉が EE の保蔵装置として可視化された。倫理境界にあたるサッカーボールキック（SBK）は、危険を快楽に転化する〈Edgework〉的スリルを合法的に提供し（B-6/C-6/D-6）、背徳共有が EE を急速に膨張させる。最後に身体境界では、暗転拍手や爆音防御といった身体技法が会場全体でほぼ同時に立ち上がり（A-2）、EE を最終凝縮しながら個体間の一体感を可視化する。以上の過程を総合すれば、RIZIN 〈熱狂〉は「排除のプロセス」を可塑的キャピタルに置き換えた四層ブースターの連鎖によって成立する集合的沸騰である、と結論づけられる。

続いて RQ2 「〈熱狂〉の前後に何が起きているのか」に答える。本研究で観察された〈熱狂〉生成サイクルは、Hill らの PACR 四段階モデルを基礎にしつつ、準備期の延長とピークの多重化という二つの特徴を示した。大会の一週間前から公開される RIZIN Confessions では、視聴と同時に X や YouTube チャット欄で情動が共有され、オンライン上に〈デジタル身体共存〉が成立する（B-2）。この時点で EE が前払いされるため、実地会場での〈Activation〉は暗転と同時に高いベースラインからスタートし、同時拍手で急激に増幅する（A-2）。試合間には煽り VTR が挿入され、観客はカードごとに物語を再学習する。したがって Preparation は大会中にも断続的に再起動し、Climax は各試合の“小ピーク”が大会終盤に“総ピーク”へと収斂する入れ子構造を取る。大会終了後、切り抜き動画や勝者インタビューが SNS で拡散され（B-5、D-5）、EE は一旦冷却されつつも次大会の Preparation へ滑らかに接続される。以上より、RIZIN のライフサイクルは「延長された準備」「入れ子状ピーク」「循環的リカバリー」を特徴とする多重 PACR サイクルである、と整理できる。

最後に RQ3「既存理論（IRC・PACR）と照合したとき、RIZIN〈熱狂〉はどう説明されるか」を検討する。Collins の相互作用儀礼連鎖（IRC）が想定した〈外部者障壁〉は、RIZIN では学習・耐久・倫理・身体 の四種キャピタルとして段階化され、それぞれが排除と包摂を同時に担う可塑的装置へと変容していた。また〈身体的共存〉はオンラインと対面の二層に拡張され、Papacharissi の〈Affective Publics〉が示すネットワーク同期を取り込む必要がある。Hill らの PACR モデルについては、延長された Preparation と入れ子状 Climax を組み込み、Recovery を次周期の準備へ回帰させる循環モデルへと再定義することで、RIZIN の時系列データを矛盾なく説明できた。ゆえに本研究は、IRC と PACR を「多層・循環ブースター」という観点から改築し、スポーツ興行における熱狂理論の汎用的な拡張枠組みを提示したと言える。

7-2 学術的意義

本研究が提示した「四層境界カスケード・モデル」は、Collins（2004）の相互作用儀礼連鎖（IRC）と Hill ら（2019）の PACR サイクルを同時に補強し得る統合フレームである。第7章までの分析が示したように、〈言語—時間—倫理—身体〉の各境界は排除と包摂を併せ持つ可塑的な階梯として作動し、情動エネルギー（EE）を段階的に蓄積・増幅する。ここではその理論的波及効果を三点に絞って整理する。

第一に、IRC への波及である。従来理論は「対面状況で共有される身体同期」を中核に据えてきたが、RIZIN では RIZIN Confessions の同時視聴や SNS 上の実況コメントが、試合前から EE を事前貯蔵する“デジタル身体共存”を形成していた。この発見は〈身体的共存〉の範囲をオンラインまで拡張し、障壁を「静的な線」ではなく「学習投資量によって上下する可変ブースター」として再定義するものである。言い換えれば、IRC が想定した外部者排除のメカニズムは、デジタル時代においては自己投資と承認の循環装置として機能し得ることが示された。

第二に、PACR への波及である。RIZIN の興行は十数試合が連なるため、大会前だけでなく試合間にも Preparation フェーズが再起動し、各試合の小さな Climax が終盤で“総ピーク”へ収斂する入れ子状構造をとる。さらにフル視聴義務による長時間拘束が EE を保蔵し続けることで、単一サイクルでは説明しきれない情動の累積が観測された。したがって PACR は「延長された Preparation」と「多重 Climax の連結」を含む多層的タイムラインとして再編する必要がある。

第三に、汎用モデルとしての射程である。四層境界カスケードは、激しい身体接触と残虐性を特徴とする総合格闘技という特殊事例に依拠しつつも、①オンライン・オフライン二層の身体共存、②学習型障壁、③倫理投資キャピタル、④身体技法の継承という抽象度の高い四つのメカニズムを含む。音楽フェス、eスポーツ大会、同人即売会など、他の大規模祝祭空間にも類似の境界構造が存在するかを比較検証すれば、熱狂生成メカニズムの一般理論へと射程を広げうる。特に「時間投資」「倫理耐性」「身体技

法」といった指標は、異分野イベント研究における新たな分析変数として機能するだろう。

以上を集約すれば、本研究は IRC と PACR を補強しつつ、デジタル／フィジカル複合型の大規模イベント研究に適用可能な概念装置を提示した点で、理論的にも方法論的にも独自の貢献を果たしたと評価できる。

7-3 ステークホルダー別の応用可能性

本節では、第7章で提示した「四層境界カスケード・モデル」が示す知見を踏まえ、RIZINの主催者（運営）、映像・報道メディア、そしてファン・コミュニティという三つの主体に向けた具体的示唆を論じる。核心となる観点は〈排除と包摂の最適化〉である。すなわち、情動エネルギー（EE）を濃縮するために必要な“障壁”を温存しつつ、学習経路を併設して新規参入者を取り込む回路を整備することである。

7-3-1 主催者への示唆

運営がまず着手すべきは、専門語・ルール・戦術概念を段階別に解説する公式教材を系統的に公開することである。こうした「正規ルート」を明示すれば〈ジャーゴン階梯〉の“昇段”が見通しやすくなり、初学者は排除感を抱かずに共同体へ歩み寄れる。

次に、全試合視聴という時間投資を可視化・報酬化する仕組みを導入したい。たとえば、第1試合から着席した観客に限定グッズを配布する、あるいは大会翌日にPPVアーカイブをフル視聴者へ無料開放するなど、「長時間の拘束＝忠誠」をシンボリックに表彰することが、継続的コミットメントを促す。

さらに、暗転・爆音への耳栓作法など〈巡礼的身体技法〉を事前に周知する「セーフティ・オリエンテーション」を開場スクリーンで繰り返し流すことで、初心者は排除されることなく同期的身体共存に滑り込める。結果として観客全体のEE立ち上がりがより滑らかになる。

7-3-2 メディアへの示唆

映像・報道メディアが担うべきは、〈Preparation〉段階でのEE蓄積を最大化する環境づくりである。例えば、ハッシュタグを用いたコメントのリアルタイム可視化を行えば、オンライン上に“準身体的共存”が生じ、大会当日に放出されるEEの総量を底上げできる。また、KOや一本の瞬間をスロー映像に専門語字幕を重ねて再編集する手法は、言語学習と情動再体験を同時に叶え、〈Recovery〉から次回〈Preparation〉への橋渡しとなる。残虐シーンを報じる際は、ルール上の正当性・医療体制・戦術的要意の三点を併記し、スリルを残しつつ倫理的反発を緩和するバランスが重要である。

7-3-3 ファン・コミュニティへの示唆

ファン側では、Discord や X で技術解説や Q&A を行う「ピアラーニング・サークル」を常設することで、学習型障壁の包摂面が強化される。ベテランは教示行為を通じて EE を再充填でき、新規メンバーは階梯を登る足掛かりを得るという相互利得が生まれる。加えて、実況ログをタイムスタンプ付きで共有し、印象的なシーンと専門語解説を対応付ければ〈Recovery〉フェーズの反芻が共同作業化し、熱狂サイクルの回転が速まる。暗転や爆音への備えを示したショート動画をタグ付きで拡散するなど、身体技法をライトに継承する文化を醸成すれば、同期的身体共存への参加ハードルはさらに下がるだろう。

7-4 限界と今後の課題

本研究は、RIZIN47（2024年6月9日、国立代々木第一体育館）のフィールドワーク（A-0～A-4）および3名の半構造化インタビュー（B・C・D）という質的データを基礎として〈四層境界カスケード・モデル〉を構築した。しかし、モデルの妥当性と汎用性を検証するためには、以下の点で改良と追加調査が必要である。

(1) 事例の一回性とサンプル規模の制約

本調査は単一大会・3名の語りに依存している。熱狂の強度はカード編成・会場規模・開催地域によって変動するため、複数大会（大晦日興行、地方アリーナ興行など）を縦断的に比較し、境界カスケードの発現パターンを検証する必要がある。また、インタビュー対象が20歳代男性に偏った点も否めない。年齢・性別・職業・国籍を多様化したサンプルを追加し、境界の通貨（語彙・時間・倫理・身体）の価値づけが属性によってどう変化するかを明らかにしたい。

(2) 参与観察者バイアスと再現性

筆者自身が熱狂的ファンであるがゆえに、観察中の情動同調を過度に内面化した可能性がある。今後は、複数の観察者を配置する三角測量や、観客装着型カメラによる客観的視点の記録を導入し、EEの時間変化を定量的に可視化するプロトコルを整備することが望ましい。

(3) オンライン領域の補足

本研究は Confessions プレミア公開や SNS 上の実況を「デジタル身体共存」として位置づけたが、データは主に自己申告とスクリーンショットに留まる。ハッシュタグ・ネットワークのリアルタイム・ソーシャルグラフ解析を行えば、オンライン EE の拡

散速度・到達範囲を定量的に把握できる。さらに、生成 AI を用いた感情解析により、言語的共鳴と情動勾配との因果関係を検証する道も開かれる。

(4) 比較対象の欠落

RIZIN を他団体（UFC、K-1、プロレス）や他種目（サッカー、野球など）と比較することで、「四層境界」がどこまで普遍的構造で、どこから RIZIN 特有の制度設計なのかを判別できる。比較エスノグラフィとミックスド・メソッド調査を組み合わせることで、モデルの外的妥当性を強化すべきである。

(5) 情動エネルギーの生理計測

EE は主として観察と語りから推論した概念であり、心拍・皮膚電気活動・音圧などの生理指標と同期させた計測がなされていない。ウェアラブルデバイスと会場マイクروفोनを用いれば、Climax 局面での EE ピークおよび Recovery フェーズでの減衰曲線を高解像度で取得でき、モデルの実証的裏付けが得られる。

以上の制約は、〈四層境界カスケード・モデル〉を今後磨き上げるうえでの研究課題を示している。多点・多層・多手法によるデータ増補と比較研究を通じて、「排除と包摂の動的均衡がいかにかに熱狂を駆動するか」という理論枠の汎用性を検証し、IRC・PACR を横断する統合モデルとしての完成度を高めたい。

謝辞

本論文の執筆にあたり、多大なるご指導を賜りました小熊英二教授に、心より御礼申し上げます。研究計画の構想段階から理論化の細部に至るまで、的確かつ示唆に富むご助言をいただかなければ、本稿をまとめ上げることは到底叶いませんでした。また、研究過程で議論に付き合ってくれたゼミの仲間も謝意を表します。

半構造化インタビューに応じてくださった太田滉人氏、富田諒太氏、松島光佑氏の率直な語りが、本研究の核心を形づくる貴重な一次資料となりました。

最後に、ここに挙げた方々以外にも、本研究に直接・間接のご助力をくださったすべての皆様に厚く御礼申し上げます。

参考文献

References (English)

- Collins, Randall. 2004. *Interaction Ritual Chains*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Draper, Scott. 2014. "Effervescence and Solidarity in Religious Organizations." *Journal for the Scientific Study of Religion* 53(2): 229–248. doi: 10.1111/jssr.12107.
- Draper, Scott. 2021. "Effervescence Accelerators: Barriers to Outsiders in Christian Interaction Rituals." *Sociology of Religion* 82(3): 357–379. doi: 10.1093/socrel/srab001.
- Durkheim, Émile. 1995. *The Elementary Forms of Religious Life*. Translated by Karen E. Fields. New York: Free Press. (Original work published 1912).
- Falassi, Alessandro. 1987. *Time out of Time: Essays on the Festival*. Albuquerque: University of New Mexico Press.
- Hill, Timothy, Ryan Canniford, and Giana M. Eckhardt. 2022. "The Roar of the Crowd: How Interaction Ritual Chains Create Social Atmospheres." *Journal of Marketing* 86(3): 121–139. doi: 10.1177/00222429221081514.
- Hill, Timothy, Ryan Canniford, and Junko Mol. 2014. "Non - Representational Marketing Theory." *Marketing Theory* 14(4): 377–394. doi: 10.1177/1470593114533232.
- Hopkins, Nick, Stephen D. Reicher, and S. S. Khan. 2016. "Explaining Effervescence: Investigating the Relationship Between Shared Social Identity and Positive Experience in Crowds." *Cognition and Emotion* 30(1): 20–32. doi: 10.1080/02699931.2015.1015969.
- Koch, Michael. 1999. *Startle Reflex Modulation: Implications for Neuroscience, Cognitive Science, and Clinical Science*. Boca Raton, FL: CRC Press.

- Le Bon, Gustave. 2001. *The Crowd: A Study of the Popular Mind*. Mineola, NY: Dover Publications. (Original work published 1895).
- Lyng, Stephen. 1990. "Edgework: A Social Psychological Analysis of Voluntary Risk Taking." *American Journal of Sociology* 95(4): 851–886. doi: 10.1086/229379.
- Mauss, Marcel. 1973. "Techniques of the Body." In *Sociology and Psychology: Essays*. Translated by Ben Brewster. London: Routledge. (Original work published 1935).
- Papacharissi, Zizi. 2015. *Affective Publics: Sentiment, Technology, and Politics*. New York: Oxford University Press.
- Stebbins, Robert A. 1992. *Amateurs, Professionals, and Serious Leisure*. Montréal & Kingston: McGill-Queen's University Press.
- Thornton, Sarah. 1995. *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Todd, Neil P. M. 2001. "The Echoes of Thunder: On the Startle, Motor Drive and the Paradox of 'Primitive Reflexes.'" *Acoustical Science and Technology* 22(1): 61–70. doi: 10.1250/ast.22.61.
- VandenBos, Gary R. 2013. 『APA 心理学大辞典』 繁榊算男・四本裕子（監訳），東京：培風館。 (Original Title: *APA Dictionary of Psychology*. 2007. Washington, DC: American Psychological Association).

参考文献（和文、50音順）

- 岡崎宏樹. 1996. 「外的な力と内的な力：デュルケームの集合概念の再検討を通して」 『京都社会学年報』 4: 1-20. (https://repository.kulib.kyoto-u.ac.jp/dspace/bitstream/2433/192538/1/kjs_004_001.pdf, 最終閲覧日: 2025-06-22).
- 中井豊. 2009. 『熱狂するシステム』 ミネルヴァ書房.
- 水野誠・佐野幸恵・笹原和俊. 2021. 「熱狂するファンダム」 『マーケティングジャーナル』 40(4): 6-18. doi: 10.7222/marketing.2021.015.