

ISSN 2186 – 3989

韓国民俗相撲「シルム」の変容と発展
—伝統競技から K- コンテンツへの価値創出プロセスを中心に—

小野田 亮、二ノ宮 聡

Transformation and Development of Korean Folk Wrestling “Ssireum”: Focusing
on the Value Creation Process from Traditional Sport to K-Content

Ryo Onoda, Satoshi Ninomiya

北 陸 大 学 紀 要
第58号(2025年3月)抜刷

韓国民俗相撲「シルム」の変容と発展

—伝統競技から K-コンテンツへの価値創出プロセスを中心に—

小野田 亮*、二ノ宮 聡**

Transformation and Development of Korean Folk Wrestling "Ssireum": Focusing
on the Value Creation Process from Traditional Sport to K-Content

Ryo Onoda*, Satoshi Ninomiya**

Received December 3, 2024

Accepted December 25, 2024

Abstract

This study examines the transformation and development of Ssireum, traditional Korean wrestling, focusing on its internationalization and evolution as K-content. Through analysis of institutional reforms, media content development, and international expansion strategies, this research investigates how Ssireum is being revitalized as both a traditional martial art and modern sports content.

The study particularly analyzes three significant developments: the success of "The Joy of Ssireum" (2019-2020), the implementation of the K-Ssireum promotion strategy (2023), and the introduction of the five-weight class system (2024). These initiatives represent coordinated efforts to modernize Ssireum while maintaining its cultural identity.

The findings indicate that Ssireum's transformation is characterized by dual approaches: institutionalization for global sports development and preservation of cultural heritage. The success of recent media content revealed the potential for traditional sports to adapt to modern digital environments while preserving their essential values. This research provides insights into how traditional martial arts can evolve in the global digital age while maintaining their cultural integrity.

Key Words : Ssireum, Korean Traditional Wrestling, K-Content, Sports Content Development

* 法政大学大学院政策創造研究科博士後期課程 Hosei Graduate School of Regional Policy Design.

** 北陸大学国際コミュニケーション学部 Faculty of International Communication, Hokuriku University

本稿は著者が実施している東アジア文化に関する資料の読書会の成果の一部である。

はじめに

韓国の民俗相撲「シルム」¹は、「体と体がぶつかり合い、息と息が競い合い、相手の脈拍を自分自身の息遣いのように感じながら、水上を歩くように土俵に武魂を込めて、陰陽の理である太極の図を描く身体の遊戯」²と表現される。古くから伝わる歳時風俗の一つであり、力を競い合う戦いの要素、共に楽しむ遊びの要素、そして共に集い楽しむ共同体意識が融合された韓国固有の伝統文化である。

シルムは原始社会における生存のための格闘技術から始まり、社会の発展とともに武芸の一つとして確立した。三国時代には、高句麗の古墳である角抵塚の壁画に、シルムの様子と審判が描かれており、当時から広く行われていたことがわかる。高麗時代には、『高麗史』に忠恵王が力士たちにシルムをさせて観覧したという記録が残っている。特に宴会や祝い際には、必ずシルムが行われ、勝者には褒美が与えられた。朝鮮時代になると、シルムは大衆化が進み、風俗画にも描かれるほど一般的な娯楽となった。特に端午の節句には、ソウルの南山麓に若者たちが集まってシルムを行い、様々な技が披露され、勝ち抜き戦での優勝者は尊敬を集めた。地方の寺院でも盛んに行われ、毎年端午の日に数千人もの観衆を集めてシルム大会が開催された。

日本統治時代には、1927年から朝鮮シルム協会によって、全朝鮮シルム選手権大会が開催され、多くの名選手が活躍したが、1941年の第6回大会を最後に中断された。戦後、1946年に大韓体育会の下部組織として朝鮮シルム協会が再建され、翌年には大韓シルム協会と改称された。1948年の第29回全国体育大会で正式種目となり、1982年にはプロシルムが創設されるなど、近代スポーツとしての体制が整備された。このような歴史的背景を持つシルムは、2006年には韓国の文化体育観光部が指定した「100大民族文化象徴」に含まれ、さらに2018年にはユネスコ無形文化遺産に選定されるなど、韓国を代表する伝統スポーツとしての地位を確立している。

しかし、時代の変化と社会のニーズに適応できず、一時期韓国民衆から関心を失われ衰退した過去も持つ。1990年代初頭から力と体重に依存したシルムを取る選手たちが主流となり、技の単調さを招き、体重の重い者のみが実践できるスポーツとして認識される結果を招いた。更に大衆にシルムを知らしめることができるスター選手を輩出できなかったことと、選手たちの消極的な試合運びによる遅延と不明確な審判判定は、シルムに対する否定的イメージを形成することとなった。

シルムが直面していた課題に対し、2012年にシルム振興法が制定された。同法は、シルムの体系的な保存および振興のために、文化体育観光部がシルム振興基本計画を策定・施行することを定めた。この法律により、シルムの振興のための行政的・財政的支援の法的根拠が整備され、シルム団体の組織的統合にも影響を与えることとなった。

2019年から2024年にかけて、シルムは三つの重要な転換点を迎える。第一に、2019年末から2020年初頭にかけて放送されたテレビ番組『シルムの喜悅』の成功である。この番組は、若い世代を中心に大きな反響を呼び、シルムの新たな可能性を示すこととなった。第二に、2023年に文化体育観光部と大韓シルム協会による「K・シルム振興方案」が実施された。これは約200億ウォンの予算を投じた包括的な振興策であり、シルムを伝統と品格、魅力を備えた国民スポーツとして再生させることを目指した。第三に、2023年から国際化に向けた積極的な取り組みが本格化する。海外興業の開催、在韓米軍との文化交流など、多面的な国際展開が進められた。さらに、2024年からは国際化を見据えた5階級制の導入に加え、女子シルムの競技としての標準化も進められている。

本研究では、これら三つの重要な展開に注目し、シルムの基本的特性と課題を整理すると

もに、その変容と発展の方向性について考察する。特に、『シルムの喜悅』の成功がもたらした「メディアコンテンツとしての可能性」、「K-シルム振興方案が示す新たな発展戦略」、そして 5 階級制導入による「競技としての標準化」という三つの側面からの分析により、伝統武術としてのアイデンティティを保持しながら、いかにして現代のスポーツコンテンツとして発展していくことができるのか、その方向性を探ることを目的とする。

先行研究の検討

これまでのシルムの変容と発展に関する先行研究を整理すると、主として①伝統の継承と現代化に関する研究、②国際化戦略に関する研究、③メディアコンテンツとしての展開に関する研究という三つの観点から展開されてきたことがわかる。

まず、伝統の継承と現代化に関する研究として、日本の相撲との比較研究が挙げられる。ソン・イルフンらは、シルムと日本相撲の比較研究を通じて、シルム専用施設の不在、トーナメント競技方式の限界、伝統文化と異なる競技方式による興味喚起の失敗、観客席と競技場との遠い距離などの課題を指摘した。特に、日本相撲が国際的認知を獲得した要因として、専用施設の整備や伝統的儀式の保持が重要な役割を果たしたとしている。³

次に、国際化戦略に関する研究では、キム・ギタクらが重要な指摘を行っている。彼らは、制度化を通じたスポーツとしての国際化と、文化的アイデンティティを持つ伝統文化遺産としての国際化を同時に推進すべきであると提言した。具体的な方策として、学校体育を通じた教育、外国人選手の育成、イベント価値の最大化、シルム組織の専門化、国際指導者養成、自然的拡散の誘導などを提案している。⁴

これに関連して、制度面からの研究も進められてきた。韓国政府の文化体育観光部は、大韓シルム協会と韓国シルム連盟など組織間の葛藤解決のために法的整備、競技規則および運営改善、裾野拡大などの方策を示している。⁵また、イ・テヒョンとイム・フンギルは、シルム競技の国技化、国技館建設、競技規定変更、企業参加の活性化、シルム学会の設立などを通じた組織基盤の確立を提案している。⁶

最後に、メディアコンテンツとしての展開に関する研究では、コン・ソンベによる『シルムの喜悅』を分析した研究や⁷、チェ・ウォンソクらによる放送コンテンツとしての価値分析が注目される。彼は、テレビ中継における演出方法や視聴者の反応を詳細に調査し、シルムの現代的な娯楽性を高める方策を提示している。⁸

2018 年のユネスコ無形文化遺産登録後の研究動向として、イ・ガランらの研究が重要である。彼らは、シルムが韓国の土壌で近代化された伝統的な身体文化として、世界的に保存すべき価値を認められたことの意義を指摘している。さらに、シルムがレスリングという人類の普遍的な身体文化として、世界の人々の身体文化的共感を形成できる可能性を持つことを強調している。⁹

日本におけるシルムの研究は少ないが、以下の研究者たちによる成果がある。黄義龍は民俗シルムからプロシルムへの発展過程を詳細に分析し、韓国シルムの変遷を体系的に捉えた。¹⁰宇佐美隆憲は東アジアの視点から草相撲とシルムの比較研究を行い、文化的共通性と地域的特徴を明らかにした。¹¹木内明は韓国シルムの様式化に焦点を当て競技としての体系化過程を分析し、¹²柏崎克彦らはシルムを東アジアの組み討ち系武術の一つとして位置づけ、武道・スポーツ科学的な視点から分析した。¹³楊長明は、中国朝鮮族のシルムについてエスノグラフィーの手法を用いた研究を行い、中国における少数民族としての朝鮮族が実践するシルムの文化的側面に焦点を当て、詳細なフィールドワークに基づいて分析を行っている点で、従来の研究とは異なる視座を提供している。¹⁴

日本でのシルムに関する研究は、近年の韓国の研究者たちが主として制度化や国際化、メディア展開に注目しているのに対し、文化人類学的アプローチや比較文化的視点からシルムを捉えようとする傾向が強い。特に、東アジアという広い文化圏の中でシルムを位置づけ、その文化的意義を探ろうとする姿勢が特徴的である。

これらの先行研究を踏まえ、現代におけるシルムの発展に関する研究課題として、以下の3点が浮かび上がる。第一に、デジタル時代においてシルムはいかに変容し、新たな価値を創造すべきかという問いである。従来の伝統武術・スポーツとしての枠組みを超えて、デジタル技術との融合によってどのような可能性が開かれるのか、その理論的・実証的な検討が求められる。第二に、シルムの国際化をいかにして実現可能とするかという問題である。伝統文化としての本質を保持しながら、いかにして国際社会での認知と受容を獲得できるのか、その過程と要件を明らかにする必要がある。第三に、伝統と革新の両立をいかに実現すべきかという課題である。シルムが持つ文化的価値を損なうことなく、現代社会のニーズに応えていくための理論的枠組みの構築が不可欠となっている。

これらの課題に対し、本研究では特にメディアコンテンツを通じた新たな展開に焦点を当て、K-コンテンツとしてのシルムの可能性について検討する。

シルムの黄金期と組織改革

1980年代、シルムは韓国で最も人気のあるスポーツの一つであった。「第1回天下壮士シルム大会」は観衆で獎忠体育館¹⁵を満員にし、入場できなかった観衆からは抗議が殺到するほどの人気を博した。テレビ中継の視聴率は68%に達し、9時のニュースを後ろに延期してシルム中継放送を行うほどの盛り上がりであった。¹⁶

この時期、イ・マンギ、イ・ジュンヒ、イ・ボンゴルの三李（イ）氏がシルム界を席卷し、それぞれ「土俵の皇帝」「土俵の紳士」「人間クレーン」と呼ばれ、大きな人気を集めた。また、新星として登場したカン・ホドンは、その華々しい活躍でシルムの人気を更に拡大した。企業チームの創設も相次ぎ、1984年の一洋薬品ウォンビシルム団を皮切りに、LG証券ラッキー牡牛シルム団、現代重工業コキリシルム団など、多くのプロチームが設立された。¹⁷天下壮士の賞金はソウル江南地区の高級アパートを購入できるほどの額である1500万ウォンにも達し、シルムは経済的にも魅力的なスポーツとして確立していった。¹⁸

しかし1990年代以降、シルムは様々な構造的問題に直面し衰退した。その象徴的な出来事として、元シルム選手のチェ・ホンマンが日本のK-1ファイターとして活躍する道を選んだこと等が挙げられる。彼のような才能ある選手が韓国国内で活躍の場を失い、海外の格闘技へと転向せざるを得なかったことは、当時の韓国シルム界が直面していた深刻な状況を如実に示している。この衰退の原因として、以下の4つの要因が指摘できる。

第一に、組織的課題である。大韓シルム協会、韓国シルム連盟、全国シルム連合会、世界シルム連盟など、複数の組織が乱立し、各々の役割と能力、協調関係が不明確であった。黄義龍は「これらの組織間の対立が効率的な業務推進の妨げとなっていた」と指摘し¹⁹、特に韓国シルム連盟はプロ選手が不在になり、まともなプロ大会を開催できていない状況となっていた。

第二に、専用競技場不在など競技環境整備の問題がある。他の用途の体育館や多目的に建設された体育館で大会が実施されていた。そのため、選手の入退場や観客席との距離、照明を使った演出効果など、競技の品格を高める上で制約となっており、観客動員数の減少にも影響を与えていたといわれている。

第三に、選手層の変化が挙げられる。1990年代初頭から、170kg、180kgを超える選手たちが増加し、技術よりも体重に依存する試合展開が主流となった。この傾向は技の単調さを招き、

「太っている人がするスポーツ」というネガティブなイメージを定着させることとなった。これは、特に若年層の新規参入を妨げる要因となった。²⁰

第四に、メディア露出の激減である。1997年のIMF経済危機以降、企業チームの解体とともに、シルムのメディア露出も激減した。かつて68%という高視聴率を記録した中継放送は、祝日の特別編成としてわずかに放映されるのみとなり、最終的には消滅していった。この状況は、スター選手の育成や競技の認知度維持を困難にした。

この状況を受けて、シルムの法的保護と振興の必要性が認識され、2012年にシルム振興法が制定された。文化体育観光部は、シルム振興基本計画の策定を通じて、シルムの保存と発展に向けた包括的な施策を推進した。特に、民俗シルムの活性化に注力し、シルム団体代表による複数の懇談会を開催して、団体間の融和と協力を促進した。その結果、2013年には大韓シルム協会と韓国シルム連盟が再び協約を結び、民俗シルムの活性化のために共同で努力することで合意した。この合意は、シルム振興法の精神を反映し、シルム界の組織的な統合と発展への重要な一歩となった。²¹

大韓シルム協会と韓国シルム連盟の再統合は、競技環境の整備における転換点となり、それまで別々に運営されていたアマチュア競技とプロ競技の競技場規定が統一された。統合当初の規定では、競技場の直径が10mに拡大され、頻発していた場外戦を減らし、より迫力のある試合運びが可能となった。その後、2022年の規定改定では直径を8～10mの範囲に変更し、より柔軟な運用を可能にしている。また競技場の設営方法について、伝統的なシルムの歴史性とアイデンティティを保持するため、原則として砂を使用することが定められた。ただし、現実的な事情を考慮し、同じ規格(8～10m)のマット競技場の使用も認められている。²²

今後の展望として、昌原市において240億ウォン規模のシルム専用競技場の建設が計画されている。この施設は単なる競技場としてだけでなく、シルム歴史博物館や体験型施設も併設し、シルムの競技と文化的価値を一体的に発信するランドマーク的施設として期待されている。²³

一方で、組織改革と施設整備が進む中、シルムの発展に向けた課題も存在する。特にプロ化に向けた体制整備という課題である。企業チームの創設支援や興行モデルの確立が十分に進んでおらず、プロスポーツとしての基盤が脆弱な状態が続いている。また、地域との関係構築という課題も残されている。地方自治体との連携強化や競技人口の裾野拡大に向けた施策は、さらなる充実が求められている。特に、各地域で独自に育まれてきた伝統的なシルム文化を尊重しながら、いかにして全国的な統一性を確保するかが大きな課題となっている。

メディアコンテンツとしての革新

前述したように、1990年代以降、シルムは深刻な停滞に直面していた。170kg、180kgを超える選手の増加による技術の単調化、企業チームの解体、メディア露出の激減など、かつての国民的スポーツは、徐々にその存在感を失っていった。しかし、2019年末から2020年初頭にかけて放送されたKBS2の番組『シルムの喜悅』は、この状況を大きく転換させる契機となった。この番組がいかんにしてシルムの新しい可能性を切り開いたのか、その制作背景から社会的影響まで、多角的な分析を行いたい。

『シルムの喜悅』の誕生は、一つのYouTube動画がきっかけとなった。KBSNのYouTubeチャンネルにアップロードされた「キム・ウォンジン選手とファン・チャンソプ選手の大学部団体戦決勝戦」の映像が、予想を超える反響を呼んだのである。身体能力に優れた選手たちが素早く勝負を決める軽量級シルムに視聴者が魅了され、SNSを中心に大きな人気を集めることとなった。この予想外の反響を受け、KBSは1983年の民俗シルム発足時から築き上げてきた中継のノウハウを活かし、新しい形式の本格的なシルム番組『シルムの喜悅』の制作に着手し

た。

『シルムの喜悅』の最も画期的な点は、従来のシルム中継とは異なる階級構成を採用したことにある。番組は太白級（80kg 以下）8 名と金剛級（90kg 以下）8 名の計 16 人による軽量級選手たちに焦点を当て、これまで主力層と見られていた重量級選手たちを意図的に除外した。これは、大型選手のスポーツというイメージや技術よりも体重に依存する試合展開という従来の課題に対する明確な解決策であった。また、番組は公平な競争環境の整備にも注力した。参加選手全員の体重を一律で 90kg 以下に制限することにより、太白級選手たちも金剛級選手との公平な戦いが可能となった。さらに、優勝賞金 1 億ウォンという高額な賞金を設定することで、選手たちの真剣勝負を引き出すことにも成功した。

『シルムの喜悅』では、KBS が長年培ってきた技術力を最大限に活用した映像表現も実現した。複数のカメラを駆使し、選手たちが土俵に入って緊張した表情で相手を見つめる瞳の動きから、サッパ（廻し）を掴む瞬間の神経戦、そして決定的な技をかける瞬間まで、精緻な撮影を行った。特筆すべきは、一瞬で終わる技の応酬を 3～5 回のスローモーションで振り返り、様々な角度から検証する手法である。これにより、視聴者はシルムの技術的側面をより深く理解することが可能となった。さらに、VAR（ビデオ判定）システムの活用により、審判判定の透明性も向上した。こうした技術革新は、1 分という短い試合時間の中で繰り上げられる技と力の競演を、より魅力的なコンテンツとして提示できるようになった。

『シルムの喜悅』がもたらした最も顕著な変化は、視聴者層の劇的な拡大である。従来、シルムは中高年層を中心とした視聴者構造であったが、この番組は 20・30 代の若年層、特に女性視聴者の獲得に成功した。この変化は、放送局に若い女性ファンたちが列を成す光景として可視化され、1990 年代以降では極めて稀な現象として注目を集めた。ニールセンメディアリサーチの調査では、最高視聴率 4.2% という同時時間帯の番組としては高い数値も示した。しかし、より重要なのは番組がもたらした質的な変化である。従来のシルム中継とは異なり、『シルムの喜悅』は視聴者との双方向的なコミュニケーションを実現し、競技場を埋め尽くしたファンたちの熱狂的な応援は、新たなシルム文化の誕生を象徴するものとなった。²⁴

チェ・ウォンソクらは、この視聴者層の拡大は、番組における 4 つの効果的な演出アプローチによって実現されたと分析しており、番組がシルムをどのように再解釈し、社会に提示したかを以下のように論じている。²⁵

第一のアプローチは、新時代の英雄としての選手像の構築である。番組は従来の重量級で体格の大きいシルム選手像から脱却し、「シルドル」（シルム＋アイドル）と呼ばれるファン・チャンソプ選手をはじめとする選手たちを端正な容姿と鍛え抜かれた身体を持つ新世代の力士として描いた。選手たちの筋肉質な体つきは「燃えるような男性美」として表現され、「骨を削るような苦痛に耐えて作り上げた身体」という努力のストーリーと共に提示された。この演出は、特に若い女性視聴者層の開拓に大きく貢献した。

第二のアプローチは、選手個人に焦点を当てた緻密なストーリーテリングである。番組では、選手たちの個人的背景や努力の過程、そして選手間の関係性が丹念に描かれた。気概と勝負欲に満ちた姿が印象的だったホ・ソネン選手は、困難な家庭環境を乗り越えて太白壮士に登りつめた。とりわけ並外れた闘争心でもって、相手選手の優れた技を避けずにむしろ正面から立ち向かって克服していく姿は、視聴者の深い共感を生んだ。同様に、700 本以上の試合映像を保有し自己研鑽に励むノ・ボムス選手や、継続的な努力から「継続照燦」と呼ばれたソン・ヒチャン選手など、選手たちの人間的な魅力が効果的に表現された。特に印象的だったのは、太白級の弟ライン²⁶と呼ばれたノ・ボムスと、ホ・ソネンの関係性である。二人は親友であり好敵手でもあるという韓流的なプロロマンスケミストリー²⁷を形成した。土俵では激しい勝負を繰り上げながら、土俵の外では温かい交流を見せる姿は、視聴者の心を捉え、シルムの新たな魅力を引き出した。²⁸

第三のアプローチは、勝利志向に根ざしたスポーツとしての技術的魅力の効果的な演出である。特に階級を超えた対戦における予想外の勝利や、技術の応酬は、スポーツとしての本質的な魅力を印象づけた。例えば、ユン・ピルジェ選手がイム・テヒョク選手に見せた前膝車取りの技は「誰も予想し得なかった」「奇想天外な技」として報じられ、解説者のリ・マンギも「階級差を克服した本当に奇想天外な技だった。爪の先ほどもイム・テヒョクが知っていた技であれば成功しなかっただろう」²⁹と絶賛するなど、シルムの競技としての深さを示すものとなっている。

第四のアプローチは、現代的なプロモーション手法の導入である。番組は民俗スポーツであるシルムをバラエティとして制作し、K-POP アイドルなどのオーディション番組の演出手法を借用するという斬新な試みを行った。具体的には、各選手の個性や魅力を短い映像で紹介し、それを土俵での対戦へと展開するという構成を採用した。この手法は、選手たちの人間的な魅力とスポーツとしての迫力を効果的に結びつけ、視聴者の関心を高めることに成功した。その結果、観客離れが進んでいたシルムは若い世代のファンを獲得し、この成功は伝統スポーツの現代的な展開の模範例として評価された。

これらの演出アプローチは互いに補完し合いながら、シルムを単なるスポーツ競技や伝統文化としてではなく、現代社会に新しい価値を提供できるコンテンツとして再定義することに成功した。シルムは、短い試合時間の中で繰り広げられる技と力の競演、選手たちの人間的な成長、そして伝統文化の現代的な継承という多層的な物語として展開された。その結果、従来の中高年男性中心だった視聴者層は、若年層や女性視聴者までを含む幅広い層へとファン基盤を拡大することが可能となった。この成功は、伝統スポーツの現代的展開のモデルケースとしても高く評価できるものである。

番組の反響は国内の視聴者数の増加にとどまらず、メディアコンテンツとしての価値も高く評価された。日本の KNTV への IP 輸出による視聴者層の拡大や、公式ホームページの訪問者数が他のスポーツページの 10 倍を記録するなど、デジタルプラットフォームでの展開も成功を収めた。さらに 2020 年 11 月には「スポーツ映画 TV 2020・第 38 回ミラノ国際フェスティバル」の TV/ウェブログ部門で最終候補 4 作品に選出されるなど、スポーツエンターテインメントコンテンツとしての質の高さも国際的に認められた。³⁰

一連の番組の成功は選手たちの自尊心を高め、競技の質的向上という好循環を生み出した。従来のシルムから連想された否定的なイメージは、端正な容姿と鍛え抜かれた身体を持つ選手像へと転換され、競技全体の活性化にも寄与することとなった。

また、『シルムの喜悅』の成功を支えた重要な要因の一つに、SNS を通じた効果的な情報発信がある。番組の主要シーンは様々なプラットフォームで共有され、新たな視聴者を呼び込む効果を生んだ。この影響は、過去の名勝負の再評価にも及んだ。1990 年のイ・バンギとカン・ホドン選手の対戦映像が 350 万回の視聴を記録し、カン・ホドン選手のデビュー戦映像は 3 週間で 440 万回を超える再生数を記録するにいたった。³¹

これは『シルムの喜悅』は、シルムがデジタル時代のコンテンツとして優れた特性を持つことを明らかにした。特に注目すべきは、シルムの 1 分という短い試合時間である。他のスポーツが 10～20 分以上の試合時間を要するのに対し、シルムは短時間で決着がつく。この特徴は、従来のスポーツ中継では制約となり得た短い試合時間を、むしろ強みへと転換した。短く緊迫感のある試合展開は、YouTube や SNS でのハイライト動画として最適であり、ショート動画を好む現代の視聴習慣とも合致していた。さらに、選手たちの日常的な姿を収めた映像クリップも活発に共有され、これらが相まって若年層を中心とした新たなファン層の獲得につながった。

『シルムの喜悅』の成功は、シルムのメディアコンテンツとしての可能性を明確に示した一方で、新たな課題も浮き彫りにした。最も象徴的な出来事は、新型コロナウイルスの影響によ

り、当初計画していた1万人規模の観客を集めての最終回生放送が実現できなかったことである。これは、外部環境の変化への対応という課題を提起することとなった。

しかし、このようなコロナ禍の影響があったにもかかわらず、番組の成功は後続番組の制作へとつながった。『シルムの女王』『シルムの帝王』など、複数のシルム関連番組が企画・放送され、2022年に放送された『天下第一壮士ー最強者たちの一番勝負』はニールセン코리아基準で視聴率1.6%という比較的高い数値を出し、2023年にはシーズン2が放送されるなど、シルムのメディアコンテンツとしての可能性は更に広がりを見せている。³²

今後の課題として、メディアコンテンツとしての持続的発展と伝統スポーツとしての本質維持の両立という課題が挙げられる。これは、換言すれば「シルムはエンターテインメントなのか、あるいはスポーツなのか」という、時として相反する要求のバランスをいかに保つかという問題である。『シルムの喜悅』は、この両者の調和に一定の成功を収めたが、今後の展開においてもこのバランスの維持が重要となることは間違いない。

このように、『シルムの喜悅』は単なる一つの番組の成功を超えて、伝統スポーツと現代メディアの創造的な関係構築の新たなモデルを示したといえる。その意義は、今後のスポーツコンテンツ制作における重要な指針として、高く評価されるべきものである。

K-シルムの振興戦略

2023年1月、韓国政府の文化体育観光部と大韓シルム協会は「K-シルム振興方案」を発表した。³³この方案は「K-シルムの新しい未来を開く」というビジョンを掲げ、シルムを伝統と品格、魅力を備えた国民スポーツとしてK-スポーツの代表ブランドへと再生させることを目指している。振興方案策定の背景には、大型スターの不在と技術シルムの衰退による競技性の低下、若い世代とメディアからの関心低下、自生力の喪失といった課題があった。特に、既存のシルム振興事業予算の約70%が特色のない画一的な大会開催支援に使用されている現状はシルムの体系的な育成を妨げる要因となっていた。この状況を打開するため、振興方案は三つの主要な推進課題を設定している。

第一に「伝統の発掘と現代的再現」では、伝統シルムから緊張感と興味を与える要素や品格ある伝統儀礼を発掘し、現代的に再解釈してコンテンツ化することを目指している。景福宮の宮中文化祭典における伝統儀礼の再現や、シルムの歴史的資料の集大成などが具体的な施策として挙げられる。

第二の「大会革新による魅力創出」では、競技の体系化と近代化が進められている。2024年からの5階級制導入、電子審判システムの導入など競技規則の整備は、その代表的な例である。特に「旧正・秋夕・端午・天下壮士」の4大会を、ITテクノロジーとK-カルチャーが結合された品格と躍動感のある代表大会として位置づけ、従来の地方体育館での開催から、ソウルの熒忠体育館などでの開催へと転換を図っている。

第三の「国民すべてが楽しむシルム」では、中高年層・男性中心のスポーツから、幼少年、女性、MZ世代、外国人まで誰もが楽しめるスポーツへの転換を目指している。この実現に向けて、常設リーグの運営や企業チームの創設支援、学校シルム部の育成といった競技人口の拡大策と専用のOTTプラットフォーム「シルムTV」の構築やメタバースを活用したバーチャル体験の提供など、デジタル戦略も積極的に展開している。

女子競技の展開も「国民すべてが楽しむシルム」の一環と捉えることができる。女子シルム競技は2024年から4階級制（梅花級：60kg以下、菊花級：70kg以下、無窮花級：80kg以下、制限なし：80kg超過）による開催が正式に確立された。階級名称には韓国の伝統的な花の名前が採用され、特に無窮花は韓国の国花であることから、文化的アイデンティティを意識した命

名となっている。

女子シルムの歴史は意外と古く、1947年8月15日に東大門運動場で開かれた「全国青年体育大会」で女子シルム大会が実施された記録が残っている。1988年には大邱市の大会で女子シルムが実施され、1989年からは大邱市体育会主催の「全国女子シルム大会」が開かれるなど、断続的な取り組みが行われてきた。しかし、本格的な競技としての体制が整備されるのは2020年代に入ってからである。2021年には「第1回全国女子シルム選手権大会」が開催され、これを契機に女子シルム競技の制度化が加速した。特に注目すべきは、この大会で示された女子選手たちの高い競技レベルである。女子特有の柔軟性を活かした技の応用や、スピーディーな展開など、男子とは異なる魅力が評価された。³⁴選手育成システムの確立など課題は残るものの、女子シルムは競技としての独自性を確立しつつあり、今後の競技人口の拡大が期待される。

インフラ整備も重要な柱となっており、前述したように、昌原市における240億ウォン規模のシルム専用競技場建設計画は、シルムのランドマーク的施設として期待されている。また、シルム歴史博物館の造成や体験型施設の整備など、シルムの文化的価値を伝える施設の充実も計画されている。

このK-シルム振興方案の意義は、国家レベルでの体系的支援体制が確立された点にある。文化体育観光部を中心に、地方自治体、シルム関連団体が有機的に連携する体制が構築され、ユネスコ無形文化遺産としての価値を保持しながら、現代的なスポーツとしての発展を目指す明確な方向性が示された。

競技制度の改革と国際化

2024年7月から導入された5階級制は、国際化を見据えた重要な制度改革である。具体的には「小白級（65kg以下）、太白級（75kg以下）、金剛級（85kg以下）、漢拏級（95kg以下）、白頭級（95kg超過）」という区分が設定された。この改革の特徴は、従来の体重依存型の競技スタイルからのさらなる脱却を図り、より多様な選手層の参入を促進する点にある。特に小白級の新設は、軽量で機敏な選手の参加を促し、より多様な国の選手が参加しやすい環境を整備するものとして注目される。³⁵この5階級制の導入は、シルムのマーケティング戦略という観点からも重要な意味を持つ。全階級における興行の活性化が期待され、特に軽量級では『シルムの喜悅』で証明されたような、テレビ番組やデジタルコンテンツとしての可能性も高い。実際、大韓シルム協会は新階級制の導入に合わせて、各階級のスター選手発掘・育成にも力を入れている。³⁶新階級に対する制度面での整備も進んでおり、これらの改革は、より多くの選手に活躍の機会を提供するとともに、観戦する側にとっても魅力的な競技となることを目指している。しかし、新制度への移行には課題も存在する。特に、既存の選手たちの体重調整や、新階級に対応した練習プログラムの確立など、現場レベルでの適応が求められている。また、国際大会での階級設定との整合性や、女子シルムの階級制との連携など、さらなる検討が必要な事項も残されている。

これらの課題に対して、大韓シルム協会は段階的な導入プロセスを採用している。2024年の第1四半期は移行期間として位置づけ、選手たちの適応状況を見ながら必要な調整を行う方針を示している。また、国際シルム連盟との協議も進めており、グローバルスタンダードとしての確立を目指している。³⁷このように、5階級制の導入は単なる競技区分の変更ではなく、シルムの国際化、産業化、そして文化的アイデンティティの保持という複合的な目的を持った改革として位置づけられる。その成否は、シルムの将来的な発展に大きな影響を与えることになるだろう。

また、シルムのグローバル展開は、2023年に入って急速に加速している。特に、文化体育観

光部と大韓シルム協会による「K・シルム振興方案」の実施以降、国際化への取り組みは新たな段階を迎えている。

例えば、2023 年 9 月の慶北シルム大祝典では、韓米同盟 70 周年を記念した特別イベントが実施された。在韓米軍の兵士たちがシルム選手と対戦する企画は、文化交流の新たな可能性を示すものとして注目を集めた。アメリカ陸軍第 2 歩兵師団の兵士たちは、わずか 1 週間の練習で基本技術を習得し、実際の試合に臨んだ。この取り組みは、シルムが国際的な理解と普及に適した競技であることを示す好例となった。³⁸

更にベトナムでの展開もあげられる。2023 年 12 月、大韓シルム協会は「シルムのグローバル化」推進事業の一環として、ベトナム・ホーチミン市で開催された「韓国・ベトナム武術と文化の出会い」イベントに参加した。この取り組みは、伝統武術の国際的な普及と文化交流の可能性を探る重要な試みとなった。代表団は、2023 年全国体育大会の大学・一般部門での各階級優勝者を含む 12 名で構成され、12 月 12 日から 18 日までの期間中、代表団はホーチミン市内の大学やスポーツセンターを巡回し、シルムの実演や現地学生との交流試合を通じて、韓国の伝統武術の魅力を伝えた。しかしながら、この文化交流の過程で、気候条件への適応、コミュニケーションの問題、度重なるスケジュール変更による選手のコンディション管理など、国際的な文化交流事業特有の課題も浮き彫りになったが、これらの課題は、今後の国際交流事業を展開する上で重要な示唆を与えるものとなった。³⁹

この取り組みは、伝統武術の国際化における実践的な事例として、文化交流の可能性と課題を示すものである。特に、異なる文化背景を持つ地域での受容と理解の促進、そして実施における実務的な課題の克服という点で、貴重な知見を提供している。今後の文化交流事業の展開において、この経験が有益な参考事例となることが期待される。シルムの国際標準化に向けた重要な検証の場となった。

とはいえ、シルムの国際化には、国際標準としての競技規則の確立や、各国の文化的背景への配慮、指導者の育成など、多くの課題が存在する。世界シルム連盟の活動はまだ十分な実効性を持つには至っておらず、財政基盤の確立や人材の確保、国際的なネットワークの構築など、解決すべき課題は多い。しかし、これらの課題に対する取り組みも着実に進展している。2024 年からの 5 階級制の導入は、国際化に向けた重要な一歩として評価できる。また、2018 年のユネスコ無形文化遺産としての登録は、シルムの国際的な価値を保証するものとして重要な意味を持つ。

今後のシルムの国際化においては、競技としての普及と文化遺産としての価値の共有という二つの側面のバランスをとりながら発展させていくことが重要となる。⁴⁰K・シルム戦略を基軸としつつ、より戦略的かつ体系的な国際化の取り組みが求められている。その成否は、伝統の保持と革新のバランスをいかに保ちながら、国際社会での認知と受容を獲得できるかにかかっているといえよう。

おわりに

本研究は、韓国民俗相撲「シルム」の 2019 年以降の変容と発展について、特に『シルムの喜悅』の成功、K・シルム振興方案の実施、国際化の進展という三つの重要な転換点に着目して分析を行った。その結果、以下の 3 点が明らかになった。

第一に、シルムは 2019 年以降、メディアコンテンツとしての新たな可能性を切り開いた。『シルムの喜悅』の成功は、1 分という試合時間がデジタル時代の視聴習慣に適していることを示し、特に階級を制限した軽量級中心の構成は、従来の「体重の重い人だけがでけるスポーツ」というイメージを刷新することに成功した。また、選手たちの人間的魅力を効果的に引き

出す演出手法は、20・30代の若年層や女性視聴者の獲得に成功し、SNSを通じた情報拡散との相乗効果を生み出した。これは、伝統スポーツの現代的展開における新たなモデルケースとして評価できる。

第二に、シルムの制度的基盤の確立である。2023年のK・シルム振興方案は、約200億ウォンの予算を投じた包括的な振興策として、シルムの発展に明確な方向性を示した。特に、伝統の発掘と現代的再現、大会革新による魅力創出、国民すべてが楽しむシルムという三つの推進課題の設定は、かつての体重依存型の競技スタイルや組織の分立という構造的問題を克服する具体的な施策として機能している。さらに、女子シルムの確立による競技人口の拡大、昌原市における240億ウォン規模のシルム専用競技場建設計画によるインフラ面の充実など、多くの施策が企図された。

第三に、国際化への取り組みは、競技としての標準化と文化遺産としての価値共有という二つの側面から進展していることが明らかになった。2024年からの5階級制導入は、より多様な選手層の参入を促進し、国際的な普及の基盤となることが期待される。また、ベトナムなどの海外における大会の開催、在韓米軍との文化交流など、多面的なアプローチによる国際化戦略が展開されている。

これら三つの展開に共通するのは、伝統の保持と革新の両立というテーマである。シルムは単なるスポーツ競技としてではなく、文化遺産としての価値を保持しながら、現代社会に適応する形で発展を遂げている。具体的には、伝統的な技や儀礼を保持しつつ、デジタル技術を活用した新しい観戦スタイルを確立し、国際標準としての競技規則を整備するという複層的なアプローチが採用されている。

以上の分析から、シルムは2019年以降、伝統武術としてのアイデンティティを保持しながら、現代のスポーツとして、さらにはグローバルなコンテンツとしての新たな発展段階に入ったと結論づけることができる。この変容の過程は、伝統文化の現代的継承と国際的展開の両立という普遍的な課題に対する一つの解答を示すものとして、今後の研究においても重要な示唆を与えるものであると期待する。

参考文献

日本語文献

- ・ 黄義龍「韓国シルムの研究—民俗シルムからプロシルムへの道—」(博士論文), 日本体育大学, 2002.
- ・ 宇佐美隆憲『草相撲のスポーツ人類学—東アジアを事例とする動態的民族誌—』岩田書院, 2002.
- ・ 木内明「韓国のシルムの様式化に関する研究」『北海道浅井学園大学短期大学部研究紀要』41, 63-77 (2003).
- ・ 柏崎克彦, 矢崎利加, 越野忠則「東アジアの組み討ち系武術の調査研究(2)韓国相撲『シルム』の調査研究」『武道・スポーツ科学研究所年報』11, 261-268 (2005).
- ・ パク・ホンスン「南北共同の人類無形遺産『シルム』」『KOREANA・韓国の文化と芸術』26(2), 34-37 (2019).

韓国語文献

- ・ 김기탁, 김홍실, 강호정, 황선환「씨름의 세계화 방안」『한국콘텐츠학회 논문지』12(8), 355-365 (2012).
- ・ 김산, 김동수「씨름관련 연구 동향 —학위논문을 중심으로—」『무예연구』15(2), 21-48 (2021).

- 이가람, 이승훈, 김남규 「씨름의 세계화를 위한 이론적 검토」 『Asian Journal of Physical Education and Sport Science』 9(2), 55-68 (2021).
- 이가람, 문성국 「씨름 경기장의 역사적 변천 과정」 『한국체육사학회지』 27(3), 71-87 (2022).
- 공성배 「『씨름의 회열』을 통해 본 씨름의 도약」 『스포츠과학』 161, 12-19 (2022).
- 최원석, 이혁기 「씨름에 대한 언론 보도 프레임 분석: 씨름의 회열 프로그램 중심으로」 『한국융합과학회지』 12(8), 1-14 (2023).

注

¹ 本文では韓国語の「씨름 (ssireum)」を「シルム」と表記し、文脈に応じて「相撲」という表現も併用する。また、選手のことを「壯士」と呼称するが、文脈に応じて「選手」「力士」という表現も併用する。これらは韓国国内での一般的な用語法に従うものである。

² 김기탁, 김홍설, 강호정, 황선환 「씨름의 세계화 방안」 『한국콘텐츠학회 논문지』 12(8), 356.

³ 송일훈, 이동현, 손수범 「민속 씨름과 일본 스모의 유래 및 경기방식과 대회운영에 관한 비교 연구」 『한국사회체육학회지』 17, pp. 83-99.

⁴ 김기탁, 김홍설, 강호정, 황선환 「씨름의 세계화 방안」 『한국콘텐츠학회 논문지』 12(8), 355-365.

⁵ 문화관광부 「한국씨름관 건립 기본 방향 연구」 (2007).

⁶ 이태현, 임순길 「민속 씨름경기의 전개 양상과 발전 과제 모색」 『대한무도학회지』 7(2), pp. 35-44.

⁷ 공성배 「『씨름의 회열』을 통해 본 씨름의 도약」 『스포츠과학』 161, 12-19.

⁸ 최원석, 이혁기 「씨름에 대한 언론 보도 프레임 분석: 씨름의 회열 프로그램 중심으로」 『한국융합과학회지』 12(8), 1-14.

⁹ 이가람, 문성국 「씨름 경기장의 역사적 변천 과정」 『한국체육사학회지』 27(3), pp. 71-87.

¹⁰ 黄義龍 「韓国シルムの研究—民俗シルムからプロシルムへの道—」 (博士論文), 日本体育大学.

¹¹ 宇佐美隆憲 『草相撲のスポーツ人類学—東アジアを事例とする動態的民族誌—』, 岩田書院.

¹² 木内明 「韓国のシルムの様式化に関する研究」 『北海道浅井学園大学短期大学部研究紀要』 41, pp. 63-77.

¹³ 柏崎克彦, 矢崎利加, 越野忠則 「東アジアの組み討ち系武術の調査研究 (2) 韓国相撲『シルム』の調査研究」 『武道・スポーツ科学研究所年報』 11, pp. 261-268.

¹⁴ 楊長明 「中国朝鮮族シルムのエスノグラフィー」 (博士論文), 早稲田大学.

¹⁵ 日本の「後樂園ホール」や「有明コロシアム」に相当する施設.

¹⁶ 공성배 「『씨름의 회열』을 통해 본 씨름의 도약」 『스포츠과학』 161, pp. 15.

¹⁷ 黄義龍 「韓国シルムの研究—民俗シルムからプロシルムへの道—」 (博士論文), pp. 156.

¹⁸ 공성배 「『씨름의 회열』을 통해 본 씨름의 도약」 『스포츠과학』 161, pp. 18.

¹⁹ 黄義龍 「韓国シルムの研究—民俗シルムからプロシルムへの道—」 (博士論文), pp. 154-155.

²⁰ 김산, 김동수 「씨름관련 연구 동향 —학위논문을 중심으로—」 『무예연구』 15(2), pp. 32.

²¹ 行政安全部国家記録院

(<https://www.archives.go.kr/next/newsearch/listSubjectDescription.do?id=009191&sitePage=>) 最終閲覧日 2025 年 1 月 6 日

²² 이가람, 문성국 「씨름 경기장의 역사적 변천 과정」 『한국체육사학회지』 27(3), pp. 84.

²³ 「창원시 씨름 부흥위해 씨름박물관·전용경기장

건립」 서울신문 (https://www.seoul.co.kr/news/localnews/local_gs/kynam_gs/2020/02/18/20200218500100) 最終閲覧日 2024 年 11 月 30 日

- ²⁴ 공성배 「『씨름의 회열』을 통해 본 씨름의 도약」 『스포츠과학』 161, pp. 12-19.
- ²⁵ 최원석, 이혁기 「씨름에 대한 언론 보도 프레임 분석: 씨름의 회열 프로그램 중심으로」 『한국융합과학회지』 12(8), pp. 1-14.
- ²⁶ いわゆる「弟キャラクター」のこと。
- ²⁷ 男同士の友情を意味する造語。brother (兄弟) + romance (恋愛) + chemistry (ウマが合う) を組み合わせた言葉で、韓流コンテンツによく使われる。
- ²⁸ 各選手のプロフィールは「歓喜のシルム」に掲載されている。
(<https://kntv.jp/kntvspecial/sirum/>) 最終閲覧日 2024 年 11 月 30 日
- ²⁹ 최원석, 이혁기 「씨름에 대한 언론 보도 프레임 분석: 씨름의 회열 프로그램 중심으로」 『한국융합과학회지』 12(8), pp. 9.
- ³⁰ 공성배 「『씨름의 회열』을 통해 본 씨름의 도약」 『스포츠과학』 161, pp. 14.
- ³¹ 공성배 「『씨름의 회열』을 통해 본 씨름의 도약」 『스포츠과학』 161, pp. 14.
- ³² 공성배 「『씨름의 회열』을 통해 본 씨름의 도약」 『스포츠과학』 161, pp. 18.
- ³³ 문화체육관광부 K-씨름
진흥방안 (http://ssireum.sports.or.kr/gnb/bbs/board.php?bo_table=sub5_01&wr_id=784) 最終閲覧日 2024 年 11 月 30 日
- ³⁴ 「체육신문」 2021. 03. 15
- ³⁵ 「화려한 기술씨름 본다, 2024 년 씨름에 경량급 ‘소백급’ 도입」 스포츠경향 (<https://sports.khan.co.kr/article/202312260857013>) 最終閲覧日 2024 年 11 月 30 日
- ³⁶ 「“근육 움직임 더 잘 보여” ... 41 년 만에 신설된 씨름 ‘소백급’ 매력 발산」 한국일보 (<https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2024070816340005086>) 最終閲覧日 2024 年 11 月 30 日
- ³⁷ 「대전일보」 2024. 02. 05
- ³⁸ 「모래판에서 다지는 한미동맹... 구미서 ‘경북 씨름 대축전’」 조선일보 (<https://www.chosun.com/national/regional/2023/12/01/DLXJK6R44VC3PBJGCS4W6QGS2I/>) 最終閲覧日 2024 年 11 月 30 日
- ³⁹ 「베트남 매료시킨 ‘K-장사들’... 씨름 열기로 호치민 무술축제 장악」 조선일보 (https://www.chosun.com/sports/sports_general/2023/12/17/VYK36DR20ZA6TEQCARLF4NRXNE/) 最終閲覧日 2024 年 11 月 30 日
- ⁴⁰ 김기탁, 김홍설, 강호정, 황선환 「씨름의 세계화 방안」 『한국콘텐츠학회 논문지』 12(8), pp. 355-365.