

ローマ帝国の剣闘士は死ぬまで戦うのですか？ もしそうなら、どれくらいの割合で死者が出たのですか？

**剣**闘士競技は古代ローマ帝国でおこなわれていた見世物の1つで、紀元前4世紀から紀元後5世紀までの長期にわたり、帝国各地でおこなわれてきました。剣闘士試合といえば、古代から死や残酷な場面がモザイク(巻末図版)やレリーフに描かれ、近年では、映画やドラマで残酷なシーンが強調されることもあり、血なまぐさい競技という印象が一般的だと思われま

す。さて、ご質問いただいた剣闘士と死の関係性についてですが、これは時代や地域、そしてその剣闘士競技の開催形式によって異なります。そのため、以下では、対象とする時代を、主として剣闘士競技が盛んにおこなわれた紀元後1、2世紀に、また試合の形式は、罪人の処刑や野獣との戦い、集団戦を除外し、剣闘士同士の1対1の対戦に限定し、のべていきます。

### 決着の方法

剣闘士と死のリスクを考察するにあたり、まずは剣闘士試合の決着の方法についてみていきましょう。剣闘士競技には、様々な試合の決着がありました。一方が戦闘不能になることもあれば、致命傷を負う前にみずから降伏することもありました。また、両者決め手を欠き、膠着状態におちいり、引き分けとなることもありました。

これは剣闘士の墓碑からうかがえます。剣闘士の墓碑には、試合数・勝利数・引き分け数が記されていることが多いですが、例えば、フランマという剣闘士は34試合を戦い、勝利は21回、引き分けは9回、そして助命が4回であったとされています。また、

バルドゥスという剣闘士は、碑文の欠損から正確な数字を読み取ることができませんが、剣闘士として20年活動し、25(あるいは35)試合を戦い、勝利は19回、引き分けは6(あるいは16)回でした。このように、剣闘士には引き分けもあれば、負けもありました。そして複数回敗れていることからわかるように、敗北がすなわち死を意味するというわけではありませんでした。

では、敗れた剣闘士はどのように処遇されたのでしょうか。もっとも厳しい場合、敗北を認めた剣闘士は対戦相手によって闘技場の真ん中で喉をかき切られて処刑されました。その一方、敗者には命乞いをするのが許されていました。敗者を処刑するか、助命するか最終的な判断をくださったのは、その試合の主催者でした。主催者が親指を下に向ければ助命、上に向ければ処刑となりました(今日の親指を用いたジェスチャーとは逆)。

しかし、このような判断は主催者の独断でおこなわれたわけではありません。主催者の決定に大きな影響力を有したのが、闘技場につめかけた観衆の反応でした。最終的な決定権を有していたのは、主催者ではありませんでしたが、そもそも剣闘士試合の開催の目的の1つに大衆の支持を取りつけるということがありましたから、観衆の要求をむげにすることはできなかったのです。

ところで、観衆は、どのような基準で敗者の処遇を決したのでしょ

の剣闘士が勇敢に戦ったのであれば、観衆はその剣闘士の助命を要求し、情けない戦いぶりであったのなら、死を要求したというのです。ここから観衆は、むやみやたらに剣闘士の死を求めたのではなく、勇敢さを剣闘士試合に求めていることがうかがえます。

### 剣闘士の死亡率

では、実際にどのくらいの割合で剣闘士は命を落としたのでしょうか。この点についてはヴィルというフランスの研究者が碑文や落書きの情報を統合した興味深い試算をしています。エーゲ海の最北部のタソス島では7試合のうち1件、イタリアのナポリ近郊のポンペイでは18試合で4件、テヴェレ河畔では2試合で1件の喉切りが確認されています。その一方で、イタリア南部のウェナフルムでは、5試合でだれも死亡していません。彼の集めた事例によれば、32試合中6件の喉切りがあったそうです。100試合で19人程度です。言い換えるならば、200人で19人の割合で喉切りがあったということになります。こうしたことから、今日では、おおよそ10人に1人前後の割合で剣闘士が死亡したとの理解が一般的です。

ただし、この見積もりは、各剣闘士の立場をふまえたものではないため、額面通りに受け取るわけにはいきません。なぜなら、剣闘士の死亡率は剣闘士の地位によって異なると考えられるからです。剣闘士には、新人や古参といった経験の区別のほか、首位や2位、3位といった序列制度がありました。そして、この違いが、剣闘士の死のリスクに関係したと考えられます。実際に剣闘士の墓碑からは、彼らが駆け出しのころにたくさん試合をこなしていることが窺えます。先のパルドゥスは20年間剣闘士として活動し、試合数が25戦ないしは35戦でしたが、これを1年あたりに換算するといずれの場合でも年1、2試合程度に落ちつきます。しかし、同じ剣闘士でも21歳ながら22戦を経験している者もいます。これを年1、2試合程度と見積もるならば、この者は、10歳くらいから戦っていることになります。このほかにも20歳前後で10戦以上している剣闘士は複数います。こうしたことから、剣闘士の死のリスクは新人の頃が高く、戦歴を重ねるにつれ、

徐々に低くなっていったと考えられます。

これは試合の主催者の視点からも裏づけられます。剣闘士試合を開催するにあたって、自前の剣闘士養成所を所有していない場合、主催者は剣闘士をレンタルしました。その契約に関して、後2世紀中頃の法学者ガイウスは興味深い叙述を残しています。彼によれば、試合で剣闘士が負傷や死亡した場合、その剣闘士は買取りになったというのです。驚くべきは、そこにたとえとしてあげられている数値で、通常のレンタル料の50倍の値段に設定されていることです。ここから、剣闘士の負傷や死は大きな経済的負担を主催者に強いたことが読み取れます。その一方で、このような側面を逆手にとり、主催者は剣闘士の死を提供することで、自身の経済的な豊かさや、気前のよさを人々に示すこともできましたが、そのような形式での試合が一般的であったとは考えにくいのです。というのも、剣闘士の死がありふれたものであったのなら、その死の価値が下がってしまい、剣闘士の死を通して気前の良さを示すという仕組みそのものが機能しなくなってしまうからです。

以上のように、全体的な傾向として、紀元後1、2世紀において、剣闘士は死ぬまで戦うことはあまりなかったといえるでしょう。当然、剣闘士たちは、鋭利な剣を駆使し、急所を剥き出しにした状態で戦っていたわけですから、試合中に命を落とすリスクはありました。しかし、剣闘士試合が少なくとも剣闘士の死を提供すること自体を目的としてはいなかったことは確かです。

(あべ・まもる／東京女子大学非常勤講師)