

# BreakingのBattleという 身体表現によるコミュニケーション

## ～Battleの様式と解析～

岡山県立鴨方高等学校（非常勤） 筒井 愛知

### 1. はじめに

いわゆるストリートダンスの中でも比較的初期に誕生したジャンルの一つであるBreakingは他のジャンルがショーケースとして行われてきたのとは異なりBattleを中心として発展してきた。Battleの発祥は1970年代後半ニューヨークの貧民街の一つサウスブロンクス地区で、拳銃で殺し合いをすることの代わりとして誕生したというのが定説となっている。Battleは作品を見せるのではなく、DJが創り出す音楽に合わせてお互いにダンスの技を即興で出し合っ、ジャッジが優劣を決めるというものである。クラブなどで自然発生的に行われるサークルバトルもあれば大会もある。

現在大会として行われるBattleは1人対1人のソロバトルから複数同志で対戦するチームバトルまで様々である。また一人ずつのムーブ数が決められている場合もあれば時間制の場合もある。禁止事項として相手の体に接触すること、相手のムーブが終わっていないのに次の人がムーブを始めることなどがある。

### 2. 研究の目的

どのようなBattleであれ一つのムーブが次のダンサーのムーブを誘発する。次のダンサーは相手よりもより良いムーブをするための戦略をリアルタイムで練りながら動く。そこには、その場(音楽、メンバー、対戦相手、観客…)でしか産み出されない体の動きがある。またBattleの空間の持つモチベーションや高揚感が作用して、練習ではできなかった技が成功するといったことも見られる。

研究の手がかりとしてBattleの魅力について考えてみると、次の四つに分類される。

- ①その時流れている音楽に合わせて、さまざまな動きを即興で紡ぎ出していくという、自己と身体、自己と環境との即興的対話。
- ②相手の動きに対してどのような動きを繰り出すのかという他者とのコミュニケーション。
- ③「ダンスではない」と批判されることがありながらも、脈々と続いているということ
- ④ショーではなくBattleにこだわりひたすらトレーニングするダンサーが存在すること。

本研究では、このようなBattleの魅力に注目しつつ、身体表現によるコミュニケーションがどのように行われているのかを明らかにすることを目的としている。

### 3. 研究の方法

Battleのムーブは、先ず「エントリー」から入る。ここで相手や観客にアピールしたり、相手を挑発するなどのパフォーマンスが行われることも多い。そして「フットワーク」や「パワームーブ」などを経て最後に「フリーズ」などのきめ技で終わる。その間、様々な基本の動きを組み合わせたり、自分で考えた独自の動きで構成する。

このような流れを踏まえた上で本研究では、ビデオ撮影されたBattleの映像を元に、動きの種類をエントリー、フットワーク、パワームーブ、フリーズ、その他に分類し、各ムーブの内容、それぞれの動きの時間、前後のダンサーのムーブとの関わりの有無を記録した。

### 4. 研究対象

今回対象としたBattleは以下の通りである。

「REAL Vol 3 (2005/12/3岡山武道館)」(筒井撮影)。

ルール：2人対2人、ムーブ数制。

ジャッジ：3名。

参加チーム：64チーム（全国から参加）。

バトル形式：フルトーナメント全63バトル。

今回解析したのは準々決勝からの7バトル。

### 4. 解析の結果

#### a) 時間解析

- ・1バトルの平均時間は3ムーブの準々決勝で3：47、4ムーブの決勝で6：22。
- ・1ムーブの時間は20秒から30秒のものが多く。
- ・決勝になると1ムーブの時間が長くなる。
- ・歩く時間は短め（長いと戦意が伝わりにくい）。
- ・ルーチンは長め（事前に作り込んでいる）。
- ・体力を消費するパワームーブにも時間をかける。

#### b) コミュニケーション解析

- ・相手より高度なムーブが可能だと判断した場合、次のダンサーはエントリーでその技を行う。
- ・エントリーで相手の直前のムーブに対して、例えば「音に合っていない」とか「動きが変だ」などと動きでディスることがある。
- ・フリーズの静止が曖昧だと、その隙に次のダンサーがエントリーを始める。
- ・確実に勝ると判断したら、時間は短くても得意なムーブを決める。
- ・相手が自分に関わる動きをしてきたときには、それに合わせた動きをすることがある。

### 5. 今後の課題

数多くのバトルを解析して比較することで、普遍的な要素を見出すことが課題となる。またダンサー本人同志の意識のありようも重要となるため、ダンサーへのインタビューも必要である。