

# スケートボードの楽しみの文法

## —「Game of Skate」あるいは「Skate Game」を素材に—

桑畑 洋一郎

### 要旨

本稿は、スケートボードを愛好するスケーターの、余興的な楽しみである Game of Skate に注目し、Game of Skate を楽しむことがいかにして可能となっているのか、楽しみを楽しみとして解釈するための文法を分析することを目的とする。そのために、スケーターという特定の都市的下位文化を愛好する集団における楽しみの文法を構成する要素としての、集団内で共有されている規則の分析を行う。

Game of Skate の世界的大会である BATB13 を対象として分析した結果、以下の規則が析出された。第1に対戦が進むにつれてトリックの難易度を増していくべきとする規則、第2に第1の規則は何かしらの背景事情があれば逸脱することが許容されるという規則、第3に各スケーターには所有するトリックがあり、そのことを自他ともに尊重し、それに合った処遇をすべきとする規則である。

これらの規則は、トリックを表現として捉え、他のスケーターのトリックやトリック選択も含めた文化実践のスタイルを評価し称賛しつつ、それらとの差異化も目論むスケーターの価値や規範と通底するものである。Game of Skate における規則を見ていくことで、こうした集団の楽しみ方の文法と集団の価値や規範との連続性と、そうした文法が異なる局面で表現される様子が明らかになったと思われる。

## 1 はじめに

### 1.1 本稿の目的

本稿は、スケートボードを愛好するスケーターの、余興的な楽しみである Game of Skate (あるいは Skate Game)<sup>1)</sup> に注目し、Game of Skate を楽しむことがいかにして可能となっているのか、楽しみを楽しみとして解釈するための文法を分析することを目的とする。そのために、スケーターという特定の都市的下位文化を愛好する集団における楽しみの文法を構成する要素としての、集団内で共有されている規則の分析を行うこととしたい。

### 1.2 スケートボードをめぐる社会的状況

周知の通り、2021年に開催された東京オリンピックにおいては、スケートボードが競技種目として採用されることとなり、スケートボードが社会的に大きな注目を集めることとなった。実際に、「朝日新聞クロスサーチ」を用いて、「スケートボード」に言及された記事数をまとめると、以下の図のようになる。

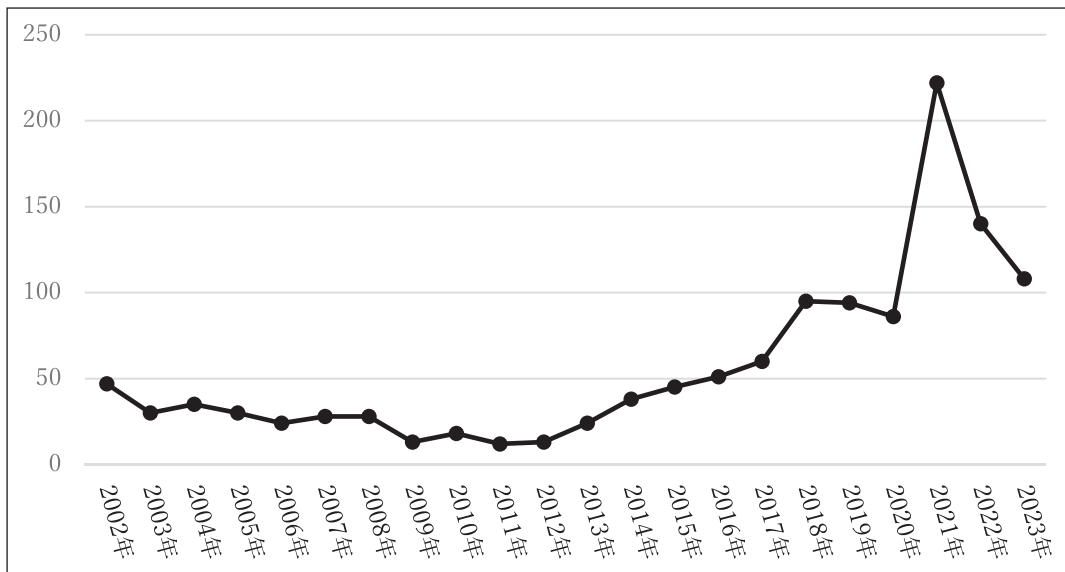


図1 「スケートボード」に言及した記事数

(注) 1月1日から12月31日までを1年とする。ただし2023年は12月1日現在までの記事数である。

また他方で、全国紙における注目が高まっているだけではなく、山口県のような地方においてもスケートボードが注目されるようにもなっている。たとえば、山口市議会においては、若者を山口県に招き入れることを目的に、スケートボード専用の公的施設を整備することの是非が議論されるなどしており（山口市 2022）、単なる鑑賞のためのスポーツとしてのみならず、地域の活性化を支えるものとしても位置付けられるようになってきている。このように、オリンピックにおける競技採用を契機に、スケートボードに対する社会的注目が、さまざまな文脈において高まっている状況があると言える。

### 1.3 スケートボードをめぐる研究

以上のような背景を持つスケートボードであるが、都市的な下位文化集団を形成するものでもあるがゆえに、社会学、それもとりわけ都市社会学において研究が蓄積されてきた。

まず代表的なものは、田中研之輔によるスケーターのエスノグラフィー研究である（田中 2006）。田中は、日本の都市部のスケーターたちへの参与観察を通し、スケーターたちが日常的にどのようにスケートボードを楽しんでいるのか、スケートボードを楽しんでいる以外の場面におけるスケーターの生活実態がいかなるものかといったことを明らかにした。

また、矢部恒彦は、主に都市景観の形成の観点から、東京都の公園に集うスケーターへの実証的研究を蓄積してきた（矢部 2009, 2012）。矢部によって、スケーターが、公園管理者も含めた公園の他の利用者と交渉しながら、他の利用者の利用を制限しないような公園での滑り方を編み出していくプロセスが描かれている。

他方で、やや異なる観点からなされた桑畑の研究（2022a, 2022b）も挙げておきたい。桑畑は、よりミクロなスケーターの日常的実践——具体的にはトリックの教示と、スケートスポットの開拓——に注目し、そうした日常的実践を可能にしている、スケーターの相互行為を分析している。

さらには他にも、厳密には社会学を基盤に置いた研究ではないが、スケートボードを子どもの遊びの一形態として捉え、そこから導かれる子どもの発達過程を考察した、小関慶太と小松仁美による共同研究（小関・小松 2021, 2022a, 2002b, 2023）も近年編まれている。

海外のスケートボードに関する社会学的研究に目を向けると、やはり都市社会学的な観点から展

開された論考が多い。代表的なものとしては、スケートボードの実践が都市の意味を変容させることを指摘した、ボーデンの著作 (Borden 2001=2006) や、スケートボード等、ライフスタイルとも関わる諸スポーツを実践しながら生きることを意味を、当事者のライフヒストリーを用いて分析した、ウィートンの論考がある (Wheaton 2013=2019)。

本稿も、先に見た桑畑の一連の研究と同様の観点に立ち、スケーターの日常実践の1つである、**Game of Skate** というスケーターが余興的に楽しむゲームの分析を通して、スケーターたちの楽しみの文法を明らかにすることを目的とするものである。**Game of Skate** とは、後述するように、スケーターが楽しむ対戦形式での余興である。対戦である以上明示されるルールが存在するが、それ以外にも暗黙の目的とそれに沿った規則が存在し、スケーターの意味世界を理解する上で有用と思われる。にもかかわらず、**Game of Skate** について論じた研究は、国内には存在しない。海外の研究においても同様に、**Game of Skate** については、特定のスケーター集団のエスノグラフィーを記述した Giamarino (2017) や Attoma-Mathews (2019)、あるいは Calmes (2021) の論考において、**Game of Skate** を調査対象のスケーターたちが楽しんでいることが言及されている程度である。

#### 1.4 楽しみの文法を分析することの意味

さてそれでは、スケーターという集団の楽しみの文法を分析することにはいかなる意味があるのか。秋谷らは、カラオケ・観光・コメディ映画の鑑賞といった、趣味・楽しみの実践に注目し、それらを「具体的な相互行為としてとらえ、そこに用いられている方法」(秋谷・團・松井編 2021: 2) としての『『楽しみの技法』とでも呼べるものを描き出』(秋谷・團・松井編 2021: 2) し、分析した。こうした分析を行うこと、すなわち「ある時代のある人々が具体的にどんなメディア、道具を用いて、ある楽しみを経験していたのか記述することは、現代の趣味実践を研究対象にするにしろ、過去の趣味実践を対象にするにしろ、大切なこと」(秋谷・團・松井編 2021: 4) であり、有意義なこととなる。なぜならば、趣味・楽しみの実践において「用いられる『楽しみの技法』を描き出』(秋谷・團・松井編 2021: 17) すことは、「人々の社会生活の一端を明らかにするという点で意味があり」(秋谷・團・松井編 2021: )、かつ、「こうした具体的な実践の記述が、理論的な議論に寄与すること」(秋谷・團・松井編 2021: 17) がしばしばあるからである。

このことをもう少し社会学的に敷衍してみたい。社会学は、社会を構成する明示的・非明示的な諸規則を分析し、その規則がどのようなものでどう成り立っており、どのような場面における相互行為から諸規則が生起してくるのかを分析する「ルールの科学」(佐藤 2023: 11) とも定式化される。**Game of Skate** という実践がなされる場面における楽しみを成立させている文法を明らかにすることは、スケーターという特定集団が有する意味世界の一つとしての、楽しみをめぐる実践の文法を構成する、規則の考察につながることでもあり、上記のような社会学の学問的立脚点に沿うものであると思われる。

本稿が行う作業は、スケーターという小規模な特定集団における規則が、**Game of Skate** というこれまた特定の状況においてなされる実践を分析するという、極めて限定的なものではあるが、スケートボードをはじめとした、趣味を共有する小集団によっても構成されるものが社会である以上、各小集団内に存在する規則に注目し、そうした小集団内において行われる実践の文法 = 集団の意味世界を理解することは、社会学的にも意義深いことであろう。

なお、本稿では「技法」と表現した先行研究と異なり、「文法」という表現を用いる。論点先取にはなるが、本稿で注目する **Game of Skate** の楽しみを成立させているものは、行為の意味を読解する

枠組み的な性質が強い。そこで、身体性や身振りに重きを置いた表現である「技法」ではなく、解釈の枠組みに重きを置く「文法」という表現を用いることとした。

## 2 対象と方法

### 2.1 Game of Skate

さて、ここまで特に説明を加えずに論を進めてきたが、ここで **Game of Skate** の概説を行っておきたい。

**Game of Skate** とは、スケートボードの技（トリック）を用いてスケーターたちが技量を競い合う、余興的なゲームのことである。

一般的には<sup>2)</sup> スケーターが1対1で対戦する形式である。日本で言うじゃんけんでは先攻後攻を決める。先攻後攻が決まったら、先攻には攻撃側、後攻には守備側としての役割が与えられ、対戦が開始される。対戦では、攻撃側は好きなトリックを出し、守備側は攻撃側が出したものと同一トリックに挑戦する。守備側が失敗したら攻撃側にポイントが入り、守備側には「×」が1つ与えられる。一方守備側がトリックに成功した場合は、攻守交替せずに次の手順に移り、攻撃側はそれまでに出したトリックとは別のトリックを行い、守備側がそれと同じトリックを行う…という流れが反復される。他方で、攻撃側がトリックをミスした場合には、攻守が交代することとなる。ただしこの際、守備側にはポイントは入らず、あくまで攻守が交代するだけである。攻守が交代したら、今度は元守備側が新たな攻撃側となり好きなトリックを出し、元攻撃側は新たな守備側としてはそれと同じトリックに挑戦する。新守備側（元攻撃側）が失敗した場合、先と同様に新攻撃側（元守備側）にポイントが入り、新守備側（元攻撃側）が成功すれば、新攻撃側（元守備側）は新たなトリックに挑戦する…という流れとなる。言うならば、トリックをミスすることで攻守の役割が切り替わる、ポイント制のゲームである。なお、一度攻撃側によって選択され成功したトリックを再度選択することは、たとえ攻守が交代しても許容されない。

どちらかが5個「×」を付与されたところでゲームは終了となる。なお一般的には、付与された「×」の符号として、1つ目の「×」は「S」、2つ目は「K」、3つ目は「A」、4つ目は「T」、5つ目は「E」の文字が用いられることが多い。つまりは、5つ「×」を付与されてしまう＝「S.K.A.T.E」の文字が完成されてしまうと、そこで負けとなる。

以上が **Game of Skate** という余興的实践におおよそ共通するルールであるが、この実践がなされる場によっては、その場の成員の同意を得て、特有のルールが追加的に設定されることもある。今回分析対象とする、BATB という **Game of Skate** の大会においては、攻撃側が選択できるトリックに制限がかけられており、平地で行うトリックのみが認められており、かつ足を着いた上で行うトリックは原則禁じられている。

日本においても大会が開催されることもあれば、特に大会とは関係なく、各地のアマチュアスケーターが日常的にスケートボードをする際の余興的に行われることもある。

### 2.2 具体的な分析対象

前節で概説した **Game of Skate** の中でも、本稿ではアメリカのプロスケーターが所有するスケートボード施設である Berrics で開催された **Game of Skate** の大会を取り上げる。Berrics は、プロスケーターの Steve Berra と Eric Koston の2人が所有する施設で、2007年に建設された。その後移転を経て現在に至る。Berrics では、2008年から世界中の有名スケーターによる **Game of Skate** の大会がトーナメ

ント方式で実施されている。この大会は BATB (Battle At The Berrics) と呼ばれ、優勝者には賞金も出る。2023年には第13回大会が開催された。大会は毎年対戦ごとに YouTube にアップロードされており、世界中のスケーターやスケートボード愛好家によって視聴されることとなっている。2023年大会である BATB13には32人のスケーターが参加し、前回大会に続いて Jamie Griffin が優勝した。

本稿では、この BATB13を分析対象とする。具体的には、YouTube にアップロードされた BATB13のトーナメント初戦から決勝戦・3位決定戦までの全対戦を中心的な分析対象とする<sup>3)</sup>。具体的な分析対象としては、BATB13の各対戦の動画と、Berrics がアップロードしている関連動画を用いることとする。

BATB13は、32人の出場者によるトーナメント形式で行われている。トーナメント形式ではあるが、1回戦を勝ち抜いた Leo Romero が怪我をして2回戦には出場しなかったため、2回戦では Chris Roberts をリーダーとするスケーターたちからなる Chris Roberts' Legion of Doom が Luan Oliveira と対戦している。ちなみに「Legion of Doom」とは、アメリカのマンガ出版社である DC コミックスの人気悪役たちが集まって結成された組織のことである。言うならば、アメリカンコミックで登場する悪役たちの名を用いたパロディとして、3.2で述べるような形で余興の度合いを高めるためにここで登場したと思われる<sup>4)</sup>。また同様に、1回戦で勝ち抜いた Carlos Ribeiro も怪我をしたため、Ribeiro に負けた Eric Koston が2回戦には出場している<sup>5)</sup>。

## 2.3 分析の方法とその理由

本稿では、BATB13の全対戦に注目し、どのようなトリックがどのようなシチュエーションで選択されたか、量的・質的に分析することによって、トリック選択の背後にある規則を析出し、それを元に Game of Skate の楽しみ方の文法を明らかにすることとする。

本稿で対象とする BATB は歴史がある大会であり賞金も出るため、余興的なものとは言っても出場するスケーターは本気で勝ちを狙う。もし勝利することのみを追求するのならば、高難易度のトリックを選択して一気に「×」を5つ付与する戦術を取るのが合理的となる。しかしながら、本稿で分析していくことの先取にもなってしまうが、BATB でこうした戦術が取られたことは、管見の限りない<sup>6)</sup>。こうしたことから、BATB における Game of Skate は、第一義的には勝つことが目的となっていながら、特に明示されることもない、別種の暗黙の目的もまた存在しているように思われる。

またこのような、Game of Skate における別種の目的は、トリック選択の規則に注目することで明らかにすることができると思われる。どのようなトリックがどのような場面で選択されたか分析することで、そのトリックが選択されたことの意味を遡及的に捉えることが可能となるからである。

こうした問題意識の下で、本稿では BATB13においてスケーターたちが選択したトリックを多角的に分析しながら、その選択規則を明らかにしていくこととしたい。

## 3 分析

### 3.1 BATB13全体の計量的分析

まずは計量的に Game of Skate の規則を析出することとする。

BATB13の全31対戦を概観すると、決着がつくまでの最長が37ターン、最短が8ターンであり、延べ870のトリックが行われている。なお31対戦中、一方のスケーターが全くポイントを取れずにいわゆるストレート負けを喫した対戦は9対戦ある。さらにその内、1回も攻守交代がなかった——すなわち一方のスケーターが攻撃側として自分でトリックを選択する機会がなかった——対戦が5対戦ある。

さて、BATB13の基本的な構造を示せば上記のようになるが、ここからはさらに進めて、BATB13において選択されたトリックについての計量的分析を行いたい。本稿では、選択されたトリックを計量的に分析するために、トリックの難易度を考慮しながら今大会で選ばれたトリックに数値を割り振った。難易度を基準としているため、数値が低いほど相対的に簡単なトリックで、数値が高いほど相対的に難しいトリックとなる。トリックを数値化した表と基準の詳細は注記の通りである<sup>7)</sup>。

以上に基ついてここからは、トリック選択の規則を、ターン数とトリックの難易度との間にある関係から見ていくこととする。なお本稿では、攻守が交代したことを1つのターン交代の区切りと見なして、ターン内で選択されたトリックの値の算術平均を用いる。ただし、2.1で述べたようにトリックの選択権は攻撃側にあるために、攻撃側が選択したトリックの値のみを分析に用いる。例えば攻撃側のスケーターが Kickflip を選択した場合、そのターンの値は「2」となる、ということである。ただし、当然守備側も攻撃側に応じて Kickflip を行うわけであるが、それは守備側が選択したものではないため算入はしない。また、攻撃側が選択したトリックを守備側も成功すればターンが続くため、ターンが続くごとにトリックの値は加算されていく。すなわち例えば、Kickflip が選択され守備側も成功し、続けて攻撃側が Heelflip を選択した場合、このターンの値は「2+3=5」となる。ただし分析時はこの値の算術平均を用いる。

さて以上を踏まえて、まずはターン数を横軸に取り、各ターンで選択されたトリックの難易度に基づく数値の平均値と、同じくトリックの数値の標準偏差を見てみたい。結果は以下の図の通りである。

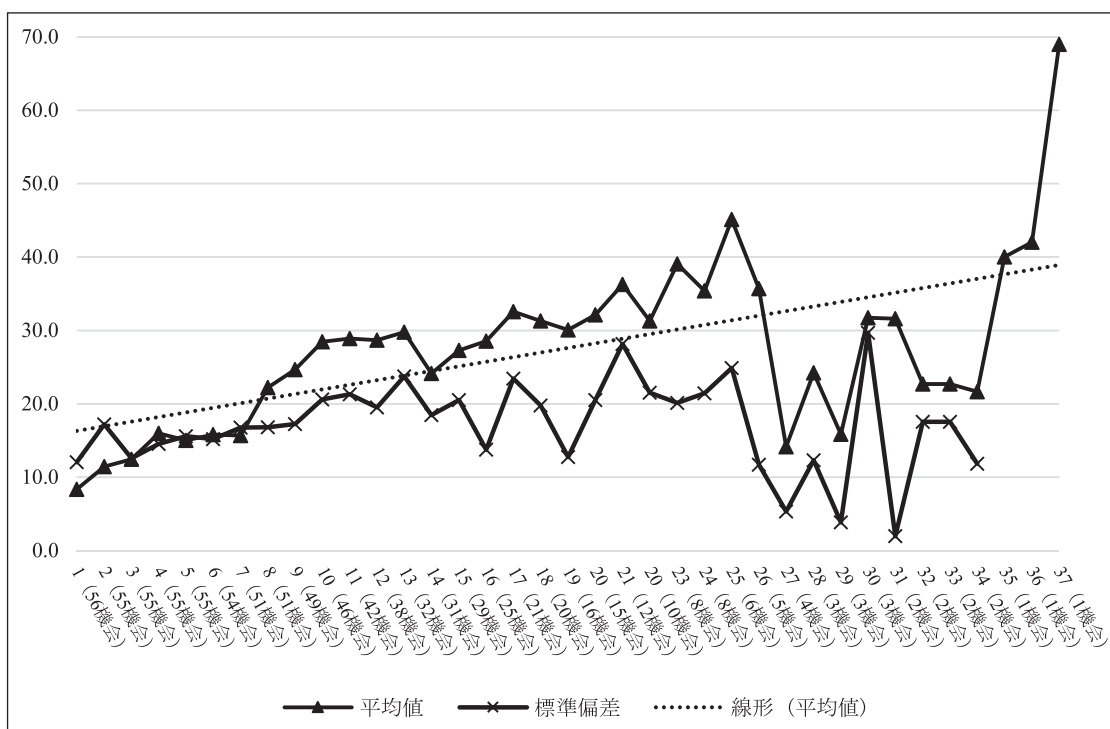


図2 各ターンで選択されたトリックの平均値と標準偏差

各ターン個別に見ると増減があるものの、全体として、ターンが進むごとに平均値が上がっており、序盤よりも後半の方が、難易度が高いトリックが選択される傾向が見て取れる。

さて他方で、ターンではなくポイントの獲得が進むとどのような変化が生じるのか。各ポイント獲

得機会で作成されたトリックの平均値と標準偏差を図で見てみることにしたい。結果は以下の通りである。

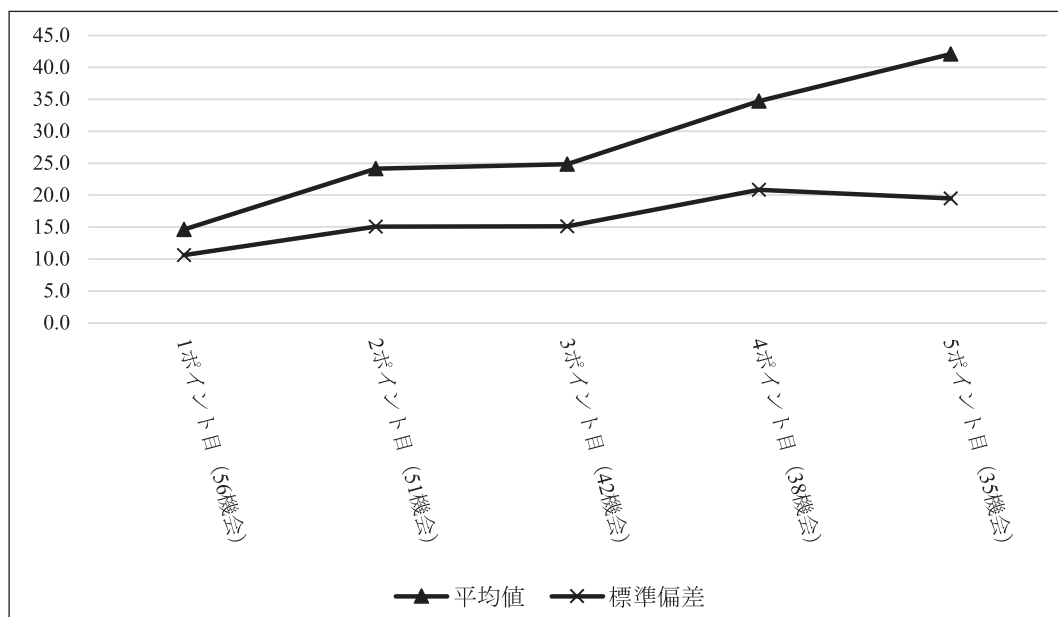


図3 ポイント獲得機会で作成されたトリックの平均値と標準偏差

ポイント獲得機会が進むごとに作成されるトリックの難易度も上がっていることがうかがえる。なお、統計分析ソフトである HAD (ver. 18\_002) を用いて平均値の差の検定 (対応あり) を行ったところ、2ポイント目獲得機会と3ポイント目獲得機会の間と、4ポイント目獲得機会と5ポイント目獲得機会の間を除いて、全て5%水準で有意な差があることが確認された<sup>8)</sup>。

また関連して、対戦の初手で作成されたトリック——したがって1ターン目で作成されたトリックと同義である——の平均値と、勝敗に限らずスケーターが各対戦の最終手で作成したトリックの平均値を、対応のある t 検定によって比較すると、初手に作成されたトリックの平均値は8.345で標準偏差が12.035であったのに対し、最終手のトリックは平均値が41.480で標準偏差は21.193であった ( $p < .000, n=56^9)$ )。

以上より、Game of Skate においては、対戦序盤では相対的に難易度の低いトリックが作成され、徐々に対戦が進むにつれて難易度が増していき、とりわけ最終盤では難易度の高いトリックが作成される、という規則の存在が推察される。

### 3.2 特定の対戦の分析

前節では、BATB13の全対戦を通して分析を行ったが、続いては、特定の対戦に注目して分析を行いたい。注目するのは、2回戦の Luan Oliveira と Chris Roberts' Legion of Doom の対戦 ([https://www.youtube.com/watch?v=\\_5zoFw28hBQ](https://www.youtube.com/watch?v=_5zoFw28hBQ))、準決勝の Jamie Griffin と Tyler Peterson (<https://www.youtube.com/watch?v=Cu0YurKf4ic>) の対戦の2つである。

この2対戦に注目するのは、いずれも3.1で見た規則から逸脱し、早い段階から比較的難易度の高いトリックが作成されているからである。すなわち、この2対戦に注目することで、3.1で見た規則からの逸脱が許容される条件が析出可能となると考え、分析対象とした。

さてまずは Luan Oliveira と Chris Roberts' Legion of Doom の対戦から分析してみたい。この対戦は

既に述べたように、1回戦勝者の怪我のため、Chris Roberts' Legion of Doom というグループと Oliveira 個人が対戦するイレギュラーな形式となっている。またこの対戦は余興の度合いが高く、対戦中にしばしば冗談めかしたやり取りがなされていることも注4で触れた通りである。

この対戦では、開始直後、攻撃側となった Chris Roberts' Legion of Doom から Tyler Peterson が登場し、Caballerial Bigspin Kickflip を成功させる。このトリックは、スケートボードを水平方向に540° 垂直方向に360° 回しさらに自身の体も水平方向に360° 回すというもので、非常に難易度が高い。注7の表で言うとトリックの値は53となっている。したがって、3.1で見た規則からすると、初手で選択されることはほぼないはずであり、ここでは規則からは逸脱された選択がなされたと言える。また、そのためか、トリックが成功した際には観衆から笑い声がかき起きている。

以上のようにこの対戦では、3.1で見た規則から逸脱するようなトリック選択がなされているのだが、こうしたことは、笑い声がかきたことが象徴するように、対戦の場で許容されている。これはなぜか。この理由を考える手掛かりが、動画に付された、“legion of doom is like villians in cartoons... you know they're gonna lose but you still cheer for them” (Legion of Doom はマンガの悪役みたいなもの。負けると分かっているけど応援してしまう) という視聴者のコメントにあると思われる。つまりは、規則から逸脱するようなトリック選択がなされていても、Chris Roberts' Legion of Doom というチームが、悪役としてパロディ的に登場した存在であるという背景事情があるがために、規則から逸脱しても許容されることとなっている。

その傍証として他にも、1ターン目で Peterson に続いて登場したスケーターは、Bean Plant という、通常の Game of Skate では禁止されているが、この対戦のみ例外的に認められている片足を着くトリックを選択している。また、ポイントが4-4となり Oliveira が負け寸前まで追い詰められた場面では、攻撃側の Peterson が、この対戦でも許容されない Primo Slide というトリックを選択し、反則と判定され攻撃ターンが Oliveira に移ることとなっている。なおどちらの場面でも、観衆らから笑いがかき起きている。つまりこの場面では、悪役——の振りをした——スケーターたちが悪役として振舞っているという背景事情が共有されていることで、規則からの逸脱が許容されていると思われる。

さて続いて、準決勝の Jamie Griffin と Tyler Peterson の対戦に注目してみたい。この対戦においても先に見た対戦と同様、3.1で見た規則から外れるトリック選択がなされている。

先攻となった Peterson は、初手から Nollie F/S180 Kickflip、Caballerial Kickflip、Caballerial Bigspin Kickflip、F/S Halfcab Kickflip、Switch Double Kickflip といったトリックを出していく。いずれも高難易度のものであり、3.1の図1・2で示した平均値を上回るトリックばかりである。なお、3つ目のトリックは、先に Oliveira との対戦時にも初手で選ばれたトリックであるが、今回は観衆の笑い声はなく、歓声と拍手がわずかに出ただけである。

こうして Peterson は、高難易度のトリックを初手から続けて選択していき、一気に4ポイントを取り勝利まであと1ポイントのところまでいくが、トリックに失敗し攻守が交代し、今度は Griffin が一気に5ポイントを奪い、勝利することとなる。ただし、攻撃ターンが回ってきた Griffin は、Peterson とは対照的に、相対的に難易度の低いトリックから始め徐々に難易度を上げていく形の、規則に沿ったトリック選択をしている。

さて、この対戦でも、3.1で見た規則から逸脱するトリック選択が、一方の対戦者である Peterson によってなされていたわけだが、このことに対して動画視聴者からは、“Can't even blame Tyler for going for the throat lol. You have to against Jamie.” (仕留めにいった Tyler を責めることはできない。Jamie に勝つためにはそうしないといけない) といったコメントがなされている。ここからは、3.1で



見た規則から逸脱することが、本来なら「責め」られるようなことであるが、「勝つため」であれば許容されるものでもあるといった理解の存在がうかがえる<sup>10)</sup>。なお、この対戦は前回大会の決勝と同じ顔合わせであり、Petersonは前回大会決勝でGriffinに負けている。すなわちこのコメントもこうした背景事情も踏まえてのものであり、Petersonは、「Jamieに勝つために」は、トリック選択の規則を逸脱「しないとイケな」かったのだと理解を示しているものと解釈できる。

以上のように、3.1で見た規則から逸脱するようなトリック選択がなされる場面も存在してはいることと、ただしその際には、何かしらの背景事情が存在していれば逸脱も許容可能とされることも、Game of Skateの規則として指摘することが可能と思われる。

### 3.3 トリックの所有をめぐる規則

最後に、別の動画の分析からさらに別種の規則を見てみることにしたい。

ここで注目するのは、Berricsがアップロードしている、Death Browと名付けられた一連の動画<sup>11)</sup>である。Death Browとは要するに「とどめの一撃」といった意味であり、Game of Skate、それもとりわけBATBにおいては、対戦を決着させるトリックのことを指す。

さてこのDeath Browと位置付けられたトリックは、必然的に高難易度で他のスケーターも容易には成功できないトリックが多く、これを選択した場合はポイントを獲得する可能性が高いトリックとされている。したがって、2.3で指摘したのと同様に、勝利のみを合理的に追求するのであれば、攻撃側に回った際に早めにDeath Browとなるトリックを選択すればいいのだが、そうした戦術が取られることはやはり稀である。あるいは、リードを許した際に追いつくためにDeath Browを選択する場面もありそうだが、これもほとんど見られない。実際にBATB13においてDeath Browが選択された場面をまとめると、以下の表の通りである。なお、対戦中Death Browを選択しなかったスケーターについては割愛している。

表1 Death Browの選択状況

1回戦	Chris Cole (勝)	4-3と1ポイントリードの状況で、自身のDeath Browを選択し、相手が失敗したので勝利。
	Carlos Ribeiro (勝)	4-0と4ポイントリードの状況で、自身のDeath Browを選択し、最初は失敗するが、相手が失敗して回ってきた次のターンで成功。ただし相手も成功したので別のトリックで勝利。
	Cody Cepeda (勝)	4-2と2ポイントリードの状況で、自身のDeath Browを選択し、相手が失敗したので勝利。
	Gustavo Ribeiro (敗)	2-2の状況で、3ポイント目の獲得を狙って自身のDeath Browを選択するが失敗。
	Nick Holt (勝)	3-2と1ポイントリードの状況で、4ポイント目の獲得を狙って自身のDeath Browを選択し、相手が失敗したのでポイント獲得。
	Curren Caples (敗)	0-4と4ポイント被リードの状況で、1ポイント目の獲得を狙って自身のDeath Browを選択するが失敗。その後も機会が回ってくるが、さらに2回失敗し、ターンが交代したところで相手に5ポイント目を獲得され敗北。
	John Chyk (勝)	4-3と1ポイントリードの状況で、自身のDeath Browを選択し、相手が失敗したので勝利。
	Sean Malto (勝)	0-0の状況で初手に自身のDeath Browを選択。相手も成功したためポイントにはならず。
	Luan Oliveira (勝)	3-0と3ポイントリードの状況で4ポイント目の獲得を狙って自身のDeath Browを選択。相手も成功したためポイントにはならず。

2回戦	Levi Löffelberger (勝)	4-0と4ポイントリードの状況で、自身の Death Brow を選択し、相手が失敗したので勝利。
	Luan Oliveira (勝)	2-2の状況で、3ポイント目の獲得を狙って自身の Death Brow を選択。相手も成功したためポイントにはならず。
	Chris Cole (勝)	3-2と1ポイントリードの状況で、自身の Death Brow を選択するが失敗。
3回戦	Levi Löffelberger (敗)	2-0と2ポイントリードの状況で、3ポイント目の獲得を狙って自身の Death Brow を選択するが失敗。その後展開が変わり、2-4と2ポイントリードされている状況で、3ポイント目の獲得を狙ってもう1度選択するが失敗。相手にターンが交代し敗北。
	Nick Holt (勝)	4-2と2ポイントリードの状況で、自身の Death Brow を選択。相手も成功したためポイントにはならず。
	Chris Cole (勝)	4-4の状況で、自身の Death Brow を選択し、相手が失敗したので勝利。
	Cody Cepeda (敗)	4-2と2ポイントリードの状況で、自身の Death Brow を選択するが失敗。相手にターンが交代しその後敗北。
準決勝	Nick Holt (勝)	4-0と4ポイントリードの状況で、自身の Death Brow を選択し、相手が失敗したので勝利。

以上のように、全31対戦中17対戦で Death Brow が選択されており、その内勝者が選択したのが13対戦、敗者が選択したのが4対戦となっている。さらに詳細に見れば、結果的に敗れたケースも含めて勝利がかかった場面で選択されているのが9対戦あり、被リード状況で選択されたのは1対戦のみ、初手から選択されているのも1対戦のみである<sup>12)</sup>。対戦相手の Death Brow が選択された場面はない。

こうしたことを踏まえると、Death Brow をめぐるいくつかの規則があるように思われる。具体的には、第1に各スケーターの Death Brow を対戦相手も理解していること、第2に対戦相手の Death Brow を選択することは忌避されること、第3に Death Brow は基本的に勝利を決する際に選択される傾向があること、である。言うならば、個々に“持ち技”があり、“持ち技”を周囲が尊重し、当人も出し所を適切に選ぶことが求められている。

また、こうした規則と関連する規則を、もう1つ別の角度から指摘しておきたい。全31対戦を通して、Death Brow に限らず攻撃側がトリックを失敗しターンが交代した際に、新たに攻撃側となった(元守備側の)スケーターが、攻撃側が失敗したトリックを選択することもほとんどない。唯一の例外は、2回戦の Eric Koston 対 Chris Cole の対戦で、Koston が攻撃側の時に失敗した Switch Kickflip を、自分の攻撃ターン時に Cole が選択した場面のみである。これも勝利のみを追求する観点からすると非合理的なことであると思われる。つまりは、相手が攻撃側として選択し失敗したトリックは、相手にとっても成功が絶対的ではないものであり、こちらに攻撃ターンが回ってきたときに選択した方がポイント獲得の可能性が見込まれる。にもかかわらずそれをしないのは、相手が一度選択し失敗したトリックを選択することは忌避すべきという規則が、Game of Skate に存在するからであろう。Death Brow のような“持ち技”とはまた異なるが、一度他のスケーターが挑戦しようと思ったトリックに手を出すことも忌避される、そうした規則が存在していると思われる。

以上のように、スケーターは、何かしらの意味で自他の所有するトリックを尊重し、それに合った処遇をするという規則もまた、Game of Skate には存在していると思われる。

#### 4 おわりに

本稿では、BATB13を分析することから、スケーター集団内に共有されている Game of Skate の規則を析出することを目的としてきた。結果、Game of Skate には、明示されている規則の他に、第1に対戦が進むにつれてトリックの難易度を増していくべきとする規則 (3.1)、第2に第1の規則は何かしら

の背景事情があれば逸脱することが許容されるという規則 (3.2)、第3に各スケーターには所有するトリックがあり、そのことを自他ともに尊重し、それに合った処遇をすべきとする規則 (3.3) が析出されることとなった。

こうした規則は、トリックを表現として捉えるスケーターの文化 (田中 2016: 102) や、他のスケーターのトリックやトリック選択も含めた文化実践のスタイルを評価し称賛しつつそれとの差異化も目論むスケーターの価値や規範 (田中 2016: 104) と通底するものであろう。BATBにおける Game of Skat には、勝つことのみならず、こうした、他スケーターとの差異化と他スケーターへの尊重もまた、目的として存在している。Game of Skate が注目されることはこれまでほとんどなかったが、Game of Skate における規則を見ていくことで、こうした集団の楽しみ方の文法との連続性と、そうした文法が異なる局面で表現される様子が明らかになったと思われる。

Game of Skate のような、ごく限られた局面を楽しむための集団独自の文法を理解することで、そうした下位文化集団の価値や規範に迫ることも可能となる。そういうこともまた、本稿で行った分析からは示唆されることであろう。

## 注

- 1) どちらも同一の余興であるが、本稿では前者の表記を用いる。
- 2) ただし2チームに分かれてチーム対戦形式で行われることもある。
- 3) なお、分析対象とする動画は本稿末尾の文献リストには記載せず、適宜 URL を記載する。BATB13の全試合と関連動画は、2023年12月5日現在も、<https://www.youtube.com/playlist?list=PLmxvVi4Ors7bQ-6q7TAAaBrTDknRckTVA> で一覧化されている。
- 4) したがってこの対戦は、他の対戦と異なり足を着くトリックや手で板を掴むトリックも許容されることが最初に Chris Roberts によって宣言されたり、本文中で書いたように観衆から笑いが起きたり、Chris Roberts' Legion of Doom のメンバーであった——またトーナメントにも出場し、今大会で3位となった——Tyler Peterson が途中で Roberts から解雇を言い渡されチームから抜けるがすぐにチームに復帰したり、リーダーの Roberts が悪役を演じるかのような発言を繰り返したりと、余興的な性格の高さが示される対戦となっている。
- 5) ただし Koston も2回戦の途中で負傷したため、さらなる代理として、既に敗退していた Sean Malto が対戦途中から交代して出場している。
- 6) ちなみに、本稿では分析対象としないが、実際に市井のスケーターが行う Game of Skate においても同様であり、対戦者間に技量の差がある場合でも、相手の技量を越えたトリックが選択されることは——少なくともゲーム開始しばらくの間は——まずない。
- 7) 本稿では、トリックを数値化するために、多くのトリックの Howto を掲載している「NOLLIE SKATEBOARDING」(<https://nollieskateboarding.com/>)にある「フラットトリック」の項を参考にした。このサイトでは、例えば Ollie というトリックは「1」といった形で、トリックに番号が割り振られており、違和感があるならびになっているところもあるが、それでもある程度の基準となると思われたため、Ollie から Hospital Flip まではこのサイトで振られた数値をそのまま採用した。その上で、スケートボードはスタンス (スケートボードの上での立ち方と、トリックをする際に動かす足) によって同じトリックでも難易度が変わることを考慮し、スタンスの変化による難易度を少数点を用いて数値化している。具体的には、通常スタンスであるレギュラースタンスは小数点第1位が「0」で、フェイキースタンスは小数点第1位が「1」、スイッチスタンスは同じく「2」、ノー

リースタンスは同じく「3」を加算する。したがって例えば、Fakie Kick Flipであれば、レギュラースタンスの Kickflip が「2.0」であるところに、スタンスを加味して「2.1」となる。ただし、上記サイトでは Nollie が「11」とされており、本稿の基準で言えばこれは Ollie をノーリースタンスで行うトリックのため「1.3」となるが、BATB13では誰も Nollie は洗濯していないため特に修正は加えていない。一方、同サイトで「18」となっている Nollie Kickflip は、Kickflip のノーリースタンスとして本稿では「2.3」で計算し、合わせて「18」に該当するトリックは、参照元サイトで欠番となっている「16」「17」「19」「21」「23」と共に本稿では欠番とした。また、同サイトでは色違いの「1」となっている 360Pop Shove-it は「25」に、同じく色違いの「2」となっている「Pressure Flip」は「26」に割り振り直している。その上で、同サイトでは取り上げられていないトリックについては、筆者の判断で「27」以降の数値を、何度も考慮しながら割り振った。なお、特に高難度のトリック、とりわけ「55」以降のトリックについては上述のスタンスに関わる小数点第1位の加算は行っていない。これらのトリックはスタンスの変更が関係ないレベルで高難度であり、本大会では極めて少数回しか行われていないためである。トリックを数値化したものの一覧は以下の通りとなる。

表2 トリックと数値の対照表

トリック名	値	トリック名	値	トリック名	値
Ollie	1	B/S Bigspin Heelflip	36	Ollie Late Pressureflip	64
Kickflip	2	F/S Bigspin Heelflip	37	360 Kickflip F/S Revert	65
Heelflip	3	B/S 360Kickflip	38	Ollie Late Backfoot Varial Heelflip	66
Pop Shove-it	4	F/S 360Kickflip	39	Halfcab Late Backfoot Kickflip	67
F/S Pop Shove-it	5	B/S 360Heelflip	40	360 Shove-it Underflip	68
F/S 180	6	F/S 360Heelflip	41	360 Doubleflip	69
B/S 180	7	Laserflip	42	Heelflip F/S Bodyvarial	70
Varial Kickflip	8	B/S Biggerspin	43	B/S180 Pressureflip	71
Varial Heelflip	9	F/S Biggerspin	44	F/S180 Pressureflip	72
360 Kickflip	10	B/S Biggerspin Kickflip	45	Fakie Heelflip Bodyvarial	73
Nollie	11	F/S Biggerspin Kickflip	46	Late B/S Shove-it	74
Hard Flip	12	B/S Biggerspin Heelflip	47	Late F/S Shove-it	75
Inward Heelflip	13	F/S Biggerspin Heelflip	48	Double Hardflip	76
F/S 180 Kickflip	14	540 Pop Shove-it	49	Wetwilly	77
B/S 180 Kickflip	15	Forward Flip	50	Doubleflip B/S180	78
B/S Bigspin	20	Pressure Heelflip	51	Pressure360flip	79
Impossible	22	F/S 360 Shove-it	52	F/S Pressureflip	80
Hospital Flip	24	Caballerial Bigspin Kickflip	53	Toe flip	81
360 Pop Shove-it	25	Caballerial Bigspin Heelflip	54	B/S360 Pressure (Toe) flip	82
Pressureflip	26	Fakie Pressureflip Bodyvarial Revert	55	Beanplant	83
F/S Bigspin	27	B/S 180 Backfoot Kickflip	56	360Inward Heelflip	84
B/S180 Heelflip	28	Heelflip B/S Bodyvarial	57	Nollie Backfoot Impossible B/S180	85
F/S180 Heelflip	29	Forward Doubleflip	58	Varial DoubleHeelflip	86
Double Kickflip	30	Impossible Lateflip	59	Hardflip B/S180	87
Double Heelflip	31	Old Heelflip	60	Fakie Hardflip B/S180	88
F/S 360	32	Ollie Kick back	61	Pressure Heelflip Bodyvarial	89
B/S 360	33	Frontfoot Impossible	62	Switch 360Kickflip Revert	90
B/S Bigspin Kickflip	34	540 Kickflip	63	Switch Kickflip F/S Bodyvarial	91
F/S Bigspin Kickflip	35				

8) 結果は以下の表の通りである。

表3 各ポイント獲得機会間の平均値の比較

水準ごとの平均値							
水準	平均値	標準誤差	95%下限	95%上限	t値	df	p値
1ポイント目	13.980	2.029	9.856	18.104	6.889	34	.000
2ポイント目	21.623	2.301	16.947	26.299	9.397	34	.000
3ポイント目	23.569	2.340	18.812	28.325	10.070	34	.000
4ポイント目	34.074	3.513	26.934	41.215	9.698	34	.000
5ポイント目	42.054	3.291	35.367	48.742	12.780	34	.000

多重比較	Holm法				主効果p値		.000 **		
	水準の組	差	標準誤差	95%下限	95%上限	t値	df	p値	調整p値
1ポイント目 - 2ポイント目		-7.643	2.624	-12.976	-2.309	-2.912	34	.006	.019 *
1ポイント目 - 3ポイント目		-9.589	2.560	-14.792	-4.385	-3.745	34	.001	.003 **
1ポイント目 - 4ポイント目		-20.094	3.527	-27.263	-12.926	-5.697	34	.000	.000 **
1ポイント目 - 5ポイント目		-28.074	3.294	-34.769	-21.380	-8.522	34	.000	.000 **
2ポイント目 - 3ポイント目		-1.946	2.613	-7.256	3.364	-0.745	34	.462	.ns
2ポイント目 - 4ポイント目		-12.451	3.320	-19.198	-5.705	-3.751	34	.001	.004 **
2ポイント目 - 5ポイント目		-20.431	3.224	-26.984	-13.879	-6.337	34	.000	.000 **
3ポイント目 - 4ポイント目		-10.506	3.376	-17.366	-3.645	-3.112	34	.004	.015 *
3ポイント目 - 5ポイント目		-18.486	2.886	-24.352	-12.620	-6.404	34	.000	.000 **
4ポイント目 - 5ポイント目		-7.980	3.819	-15.741	-0.219	-2.090	34	.044	.ns

9) ずっと守備側で、トリックを選択する機会が1回もなかった5名のスケーターは、この分析から除外されている。

10) 関連して、“I like how once it’s Jamie’s turn he just starts doing regular gentlemanly stuff :)” (自分のターンが回ってきた Jamie が普通に紳士的なトリックから始めるのが好き笑) といったコメントもある。すなわち、対戦を「始める」際のトリックは、Jamie のように低難度のトリックから始めるべきとする規則 (3.1 で見た規則) が存在することと、そうした規則から Tyler は逸脱していること、またそうした規則を視聴者も含めて理解可能となっていることが、このコメントからうかがえる。

11) <https://www.youtube.com/watch?v=3PuB9WwicMk&list=PLmxvVi4Ors7ZirXpgvko5pCGx4HBGzIXH> に全スケーターの Death Brow がリスト化されている。

12) ただし初手で Death Brow が選択されたこのケースも、そもそも Malto が Switch B/S180 を Death Brow として選択したこと自体が冗談半分であったと思われる。そのことは、動画で Malto がこのトリックを Death Brow として発表した際に聞き手から笑いが生じている (<https://youtu.be/CFSshUy7nj8&t=32>) ことや、動画のコメント欄に、“Never thought it’d happen in my lifetime, but I can now say I can actually land a deathblow featured on BATB. Keep practicing and never give up.” (まさか自分が生きている間に実現するとは思ってもいなかったが、BATB で Death Brow として紹介されたトリックをできるようになった。あきらめずに練習を続けよう) とあることからもうかがい知れる。

## 文献

- 秋谷直矩・團康晃・松井広志編, 2021, 『楽しみの技法——趣味実践の社会学』ナカニシヤ出版.
- Attoma-Mathews, Aaron, 2019, "When the Horizontal Goes Vertical or How Skateboarding Redefines the Urban Environment", *Streetnotes* 26: 58-64.
- Borden, Iain, 2001, *Skateboarding, Space and The City: Architecture and the Body*, Berg Publishers: London. (=2006, 齋藤雅子・中川美穂・矢部恒彦訳, 『スケートボーディング、空間、都市』新曜社.)
- Calmes, Nicolas, 2021, *Metaphorical Skateboarding*, Master's thesis submitted to Maastricht University, FASOS: Art, Literature & Society.
- Giamarino, Christopher, D., 2017, *Spatial Ethno-geographies of 'Sub-cultures' in Urban Space: Skateboarders, Appropriative Performance, and Spatial Exclusion in Los Angeles*, A Thesis Presented to the Faculty of the Graduate School of Architecture, Planning, and Preservation COLUMBIA UNIVERSITY.
- Goffman, Erving, 1967, *Interaction Ritual: Essays in Face-to-Face Behavior*, Anchor Books, Doubleday and Company Inc., New York, (=1986, 広瀬英彦・安江孝司訳, 『儀礼としての相互行為』法政大学出版局.)
- 小関慶太・小松仁美, 2021, 「若者カルチャーからの学びと犯罪予防 (1) ——スケートボード利用者への量的調査より」『八洲論叢』1: 1-13.
- , 2022a, 「若者カルチャーからの学びと犯罪予防 (2) ——マナー、社会秩序と規範」『八洲論叢』2: 1-18.
- , 2022b, 「若者カルチャーからの学びと犯罪予防 (3) ——スケートパークの整備と観察調査」『八洲論叢』2:
- , 2023, 「子どもの遊びとスケートボード (1) ——スケートボードと他の遊びのコストの比較」『リカレント研究論集』3: 44-57
- 桑畑洋一郎, 2022a, 「身体技法の教示と修得に関する一考察——スケートボードのハウトゥ動画を題材に」『異文化研究』16: 43-57.
- , 2022b, 「地方のスケートスポットはいかに形成されるか——維新百年記念公園を事例に」『山口地域社会学研究』20: 13-28.
- 佐藤裕, 2023, 『ルールの科学——方法を評価するための社会学』青弓社.
- 田中研之輔, 2016, 『都市に刻む軌跡——スケートボーダーのエスノグラフィー』新曜社.
- Wheaton, Belinda, 2013, *The Cultural Politics of Lifestyle Sports*, Routledge: London. (=2019, 市井吉興・松島剛史・杉浦愛監訳, 『サーフィン・スケートボード・パルクール——ライフスタイルスポーツの文化と政治』ナカニシヤ出版.)
- 矢部恒彦, 2009, 「東京都の公園におけるスケボー場所の調査研究——スケボー活動場所に関する研究 (その1)」『日本建築学会計画系論文集』74 (635) : 185-92.
- , 2012, 「スケーター達による公園広場の流用パーク化に関する事例的研究——スケボー活動場所に関する研究 (その2)」『日本建築学会計画系論文集』77 (672) : 409-17.
- 山口市, 2022, 「山口市議会会議録2022年09月13日: 令和4年第4回手入れ会 (3日目) 本文」(2023年12月11日 取得, <http://www.db-search.com/yamaguchi-c/index.php/9400910?Template=doc-all-frame&VoiceType=All>).