



Title	ブラジル格闘技カポエイラにおける共創性を探る : 文献レビューとカポエイラクラスの事例研究を通して
Author(s)	中野, 立開
Citation	共生学ジャーナル. 2024, 8, p. 217-232
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/94961
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

研究ノート

ブラジル格闘技カポエイラにおける共創性を探る

—文献レビューとカポエイラクラスの事例研究を通して—

中野 立開*

Examining the effect of co-creation of Capoeira
Literature reviews and a case study at a Capoeira school

NAKANO Riku

論文要旨

ブラジルの格闘技でカポエイラという、格闘技とダンス、音楽と遊戯など、さまざまな要素が融合した身体文化がある。カポエイラの組手はJogoと呼ばれ、即興的な展開で創造性を発揮することが目指されるため、「共創的なゲーム」と表現される。本研究では、カポエイラの共創性に着目し、その形成過程を明らかにすることを目的とする。先行研究より、カポエイラには共創的要素として「相手との共同」「即興の対応」「動きの多様さ」があげられることがわかった。一方で格闘技の側面からプレイヤーに対して緊張関係を生み出す可能性が指摘された。そして、筆者が行ったパイロット調査に基づき、それぞれの形成過程と相互関係を明らかにするための適切な手法を検討した。結果、参与観察とインタビュー調査の両方からカポエイラの経験を記述する必要があることがわかった。

キーワード カポエイラ、身体、共創、参与観察

1. はじめに

カポエイラという格闘技がある。アフロ・ブラジル文化の象徴とされており、ブラジルでは国民教育の教材として導入される民族スポーツである。格闘技でありながら、音楽・歌・楽器が存在する非常にユニークなもので、プレイヤーは演奏に合わせて、足技や逆立ち、時にはアクロバット技を用いた攻防を中心とするゲームが行われる。格闘技とダンス、音楽と遊戯、さまざまな要素が融合した身体文化である。Jogo ジョゴ¹と呼ばれるカポエイラの組手では、ほかの格闘技やスポーツと違い、年齢や性別、熟練度の区別なく、同じルールの下で組手がなされる。細谷（2017）曰く、Jogo では即興的な展

* 大阪大学大学院人間科学研究科博士前期課程 ; u856516j@ecs.osaka-u.ac.jp

開で創造性が目指されるため、プレイヤー同士は共同的関係になる。したがって Jogo は「共創的なゲーム」であるという。共生学において、「共創」は重要なキーワードの一つである。渥美 (2020:69) は、共生を「2つの集合体がそれぞれ変化しさらに新たな価値が生成された状態である」と定義しており、共創は、共生に至る過程であると述べている。また共創は、共生を目指すための方法であり、共生の全体を学術的に捉えようとする共生学において不可分な概念である (栗本 2020)。

筆者はカポエイラの現場において、カポエイラには共生を実現する過程が含まれていると感じた。カポエイラの練習や Jogo の様子を観察すると、上級者は、対峙する相手の熟練度やスタイルに合わせて自身の動きを変化させ、相手のパフォーマンスを引き出した上で個性的なパフォーマンスを行っていることがわかる。そして、ほかの学習者もそのような上級者の振る舞いを規範とし、初心者と Jogo を行う際には、スピードを緩めできるだけ相手にわかりやすい動きを心掛けながら Jogo をしていく。筆者には、彼らはカポエイラを通して、相手を理解し協同的な関係を形成しており、さらにその方法を教え合っているように感じられた。異なる二人のプレイヤーがカポエイラの場において相手に応じて変化しながらパフォーマンスを生み出すというのは、先に紹介した渥美 (2020) が述べた「共生」の状態に近いものがあるだろう。このことからカポエイラは、「共生に至る過程」の一つとして「共創的」とであると言えるのではないかと考えた。

以上の関心から、本稿は、ブラジルの格闘技であるカポエイラに含まれる「共創性」について考察し、その形成過程を明らかにすることを目指す。第二章では、カポエイラについての基本的な説明を行う。第三章では先行研究を参照し、カポエイラにおいて重要視されている「共創的要素」とその意味内容を明らかにする。そして、第四章では、筆者が行ったパイロット調査をもとに、そのプロセスを明らかにするための研究手法を検討する。

2. カポエイラについて

2.1 基本的な動き

カポエイラの代表的な動きをいくつか説明する。カポエイラのステップ

は、Ginga ジンガといい、両手を交互に前に構えながら左右に身体を揺らすように足運びをする。移動手段だけでなく、手で顔をガードしたり、低く動くことで相手の蹴りを避けることができ、また攻撃の予備動作にもなるため、攻防一体の姿勢になる。カポエイラの攻撃は、大きく蹴り技と崩し技がある。蹴り技の多くは全身を大きく使って繰り出される。基本の蹴りである、Meia-lua de compasso メイアルーアジコンパッソは、上半身を回転させながら両手を後ろの地面につき頭を地面すれすれまで下げ、片足を大きく回し蹴る、という技だ。同じく基本技の Armada アルマーダは、横に足を踏み込みながら身体を 360 度回転させる回し蹴りである。これら以外にも、直線的な蹴りや、相手の蹴りに合わせて軸足を払う蹴り技などがある。崩し技として Vingativa ヴィンガチーバ³など、相手に密着し体勢を崩す技も存在する。相手の攻撃を回避・防御する手段として、Esquiva エスキューバがある。Esquiva は、回避の動き全体の総称であり、様々な形があるが、多くの場合体勢を低くして相手の蹴りを避ける行動を指す。攻撃、防御・回避、移動、どの技をとっても全身を大きく使うため、筋力、敏捷性、平衡性、瞬発力、柔軟性、巧緻性などの体力要素、そして空間認識能力や戦略的思考も必要とされる（細谷 2014）。

2.2 カポエイラの実践

カポエイラは、円形に広がった状態（「Roda ホーダ」と呼ぶ）を参加者が作り、その中で 2 人のプレイヤーが Jogo を行う。Roda の正面には師範（または、グループの代表者）を中心とした楽器隊が数人おり、ビリンバウ⁴やパンデイロ⁵、アタバキ⁶を演奏する。代表者は、ビリンバウを演奏しながらカポエイラの歌を歌い、彼の演奏に応じて、楽器隊が続いてリズムを作り、ほかの参加者らは足踏みや手拍子でリズムを取りながら、やがて参加者全員で歌う。その後、師範はビリンバウで合図し楽器隊に近い 2 人のプレイヤーの Jogo が始まる。

Jogo では、「相手の蹴りは避ける」「決定打は極力控える」「ゲーム中に背中やお尻を地面に着けない」などの暗黙のルールが存在する（細谷 2014）。しかし、このルールは場の展開によって変化していくため、明確な規則は存在しないといってよい。Jogo のスピードやスタイルもまた、状況によって変化する。Roda を作っている参加者はただのオーディエンスではなく、プ

レイヤーとして2人の Jogo に割って入ることができる。このため、Jogo では明確な勝ち負けがなく、プレイヤーが次々と変わっていく。交代されたプレイヤーは円陣に戻り、歌や楽器で場を形成する。Roda 全体の終了のタイミングは師範にゆだねられ、楽器隊に目配せして終わりのタイミングを知らせる。音楽が終わるのにあわせて、プレイヤーも Jogo を終了する。

次章では、先行研究を参照しながら、カポエイラにはどのような要素が重要視されているのかを見ていく。それによって、「共創的ゲーム」と言われるカポエイラの「共創性」の内容を明らかにしたい。



図 1 カポエイラの Roda の様子

3. 先行研究

3.1 「共創的ゲーム」としてのカポエイラ

「共創的ゲーム」という表現は、細谷（2017）が用いた表現である。

現在でもカポエイラのゲームを指すジョゴでは、勝敗の明確化が最たる目的ではなく、創造性の発揮に主眼が置かれる傾向にある。お互いに技術レベルを競う一面もあるが、結果的に勝敗はつけないため、相手は完全な敵対関係にあるわけではない。むしろ、ジョゴの即興的な展開における創造性が目指されるため、相手の動きによって自分の動きが引き出されることもあり、ジョゴの相手とは共同的な関係といえる。

また、カポエイラの師範らが目指す「よいジョゴ」の指導における言葉かけによると、カポエイラのジョゴでは、様々な動きや展開をすることによって「厚

「みのあるジョゴ」をすること、文脈に応じて「創造性」を発揮しながら芸術性を高めること、相手のアクション（質問）に対して応える（応答）という「質問と応答」の反復が求められている。「厚みのあるジョゴ」とは、カポエイラにおける身体技法の豊富なバリエーションや駆け引きを活かしたジョゴをすることを意味する。(...) そうしたジョゴには、一般的な「強さ、速さ、高さ」を競う競技スポーツとは一線を画した、創造性によって生み出されるカポエイラ独自の面白さが保証される。したがって、カポエイラのジョゴは、勝敗は目指さず、相手と共同的に創造性の発揮が目指される「共創的ゲーム」であるといえる。（細谷 2017:40）

文中より、細谷は、「相手と共同的に創造性の発揮が目指される」ことから Jogo は「共創的ゲーム」であると述べている。ここで、「創造性」の指す意味内容について詳しく確認したい。カポエイラにおける創造性とは「即興的な展開において、カポエイラの豊富な身体技法が見られること」を指していることがわかる。

また、「質問と応答」という考え方は「創造性」を理解するのに良い手がかりとなる。「質問と応答」とは、Jogo をしている相手への技を「問いかけ pergunta」とみなし、それに対応して動くことで「返答 resposta」がなされているという見方であり、Lucas & Alexandre (2012) が提示した概念である。Jogo における 2 人のプレイヤーのやり取りを、一方が蹴りを行うのに対し、他方が反射的に対応しているというだけでなく、お互いが相手の繰り出した意味を看取しながら、対話のように動き合っている、と捉える (Lucas & Alexandre 2012)。実際カポエイラでは、互いの意図に応じた即興的 Jogo が「良い Jogo」として評価される。細谷は、ある幼稚園でのカポエイラクラスにて、指導者である先生が、自身の「動きの完成度」にだけ集中するような Jogo よりも相手の行為を読み取ることに集中してそれに応じて自身の動きを即興的に決める Jogo の方を称賛していることを確認した (細谷 2015)。以上より、カポエイラにおける創造性とは、「即興的に相手の意図に応じること」を指していることがわかる。

加えて、カポエイラの構成要素として、「動きの多様さ」も提示されている。細谷 (2015) は、ブラジルでの調査において、「カポエイラにおける身体技法の豊富なバリエーションや駆け引きを活かしたジョゴをすること」

が「厚みのあるジョゴ」として志向されることを述べている。カポエイラによって生み出されるハビトゥスに注目した Habjan (2015) もまた、カポエイラの創造性について語る際に、動きの多様さについて言及している。

Jogo の基本的な動きは、攻撃、エスケープ、反撃、フロレイオ（アクロバティックな要素や Ginga の様式的なバリエーションによる華やかさのこと）の相互作用と言える。カポエリスタ⁶は、攻撃や防御・回避となるさまざまな動きを学び、反撃の方法やタイミングを学び、相手のカポエリスタを投げる方法を学ぶ。(…) カポエリスタには、既存の技を使うことも、相手の攻撃を防御するために新しい技を考案することもできる。予見されないために、同じ動きを繰り返さないようにしている。むしろ、即興で創造的である。

Habjan (2015:119) (筆者訳)

Jogo におけるやり取りに対応するためにも、様々な動きを学習し、単調にならないように心がけることが、「即興で創造的」だと述べている。

以上から、カポエイラは、「相手との共同関係のなかで、多様な動きを即興で発揮する『共創的ゲーム』である」と再定義できる。また、カポエイラの共創的要素として「相手との共同」「即興の対応」「動きの多様さ」の3つを提示できるだろう。

3.2 格闘技としてのカポエイラ

以上、カポエイラの「共創性」を確認したが、カポエイラにはそれに反するような格闘技としての側面が存在する。

Melo & Barreira(2015)は、カポエイラには戦闘ゲーム (combat game) ・戦い (fight) ・諍い (altercation) の3つのフェイズが存在すると指摘している。

「戦闘ゲーム」は相手とリラックスして Jogo している状態で、そこから自分または相手のスキルを試そうとする「戦い」へと移行する。相手を試す行為はカポエイラにおいて重要な要素の一つであり、お互いに自身をコントロールした状態のもと行われる。しかし、戦いが激化する中で「相手を打ち負かそう」という思いが強まり、相手へのリスペクトが失われれば、諍いのフェイズに移行する。このとき、もはや二者間のやり取りはカポエイラの文脈を離れ、相手を倒すためだけに技を繰り出すようになる (Melo & Barreira 2015)。ここでは、先に確認したカポエイラの共創性は一部失われていると

考えられる。ただし、「戦い」から「諍い」への移行は主観的なもので、オーディエンスが「諍い」だと判断した場合でも、2人のプレイヤーの間ではカポエイラの文脈を離れずに「戦い」の状態のまま継続されているという場合もあり、プレイヤーがどの段階のカポエイラを行っているかは、当事者どうしの認識によって決定するもので、当事者以外が彼らの状況を把握することは難しい (Melo & Barreira 2015)。

また、カポエイラの格闘技的側面を代表する重要な概念として「マリーシア malícia」がある (細谷 2017)。字義的意味は「悪たくみあるいは悪意のこと」を指すが、カポエイラの文脈においては「抜け目ない、機転が利く、知恵がある」という肯定的な意味で用いられることが多い。そして、カポエイラにおいて、抜け目なく知恵を生かした駆け引きや振る舞いで相手をコントロールする「ずる賢さ」は不可欠な要素とされ、「マリーシアのある Jogo」が好まれる傾向にある (細谷 2017)。マリーシアは、上記で整理した「共創的」要素と全く相反するものではないが、一方が他方をコントロールするという非対称性は「相手との共同」とは異なる考え方に思える。実際に Hamelitz (2014) は、自身の経験からマリーシアが持つ肯定的な側面と否定的な側面を述べており、相手の裏をかきコントロールするような Jogo が相手プレイヤーの反感を買ってしまった経験を吐露している。マリーシアは、相手との共創的関係を形成するものというよりも、プレイヤーを「戦い」から「諍い」へ移行させ緊張関係や衝突を生みかねないものである。しかし、カポエイラにおいて、相手の動きや駆け引きを生み出すために、相手の裏をかく戦術的展開は求められ、「良い Jogo」の基準の一つをなしている (Hamelitz 2014)。

このように、カポエイラには、「共創的要素」と一部相反するような格闘技的側面が存在し、Jogo を行う 2 人のプレイヤーが敵対関係に陥ることが認められている。しかし、格闘技的側面は Jogo において排除すべきものとしてはみなされておらず、相手をコントロールするような戦術性もカポエイラに必要な要素として重視されている。

3.3 共創的要素と格闘技的要素

カポエイラでは、「相手との共同」「即興の対応」「動きの多様さ」から構成される「共創性」が重要視される一方で、一部「共創性」に反するような格闘技的側面も存在することがわかった。カポエイラにおいてこの両者は

背反ではなく、曖昧な境界のなかで表出し、その両義性が重んじられる。この両者はどのように作用しあうのだろうか。カポエイラにおいて即興と創造性は、身体操作、楽器演奏、歌唱のどれにとっても重要であり、Jogo における即興と創造性は格闘技術だけでなく相手を欺くためのジェスチャーや表情も含まれる (Habjan 2015)。したがって、共創的要素として規定した「即興の対応」は格闘技的要素の根幹にもなっている。また、Jogo における2人のプレイヤーは、カポエイラで行われる身体の対話、「問いかけ」と「答え」のサイクルによってお互いに緊張しながらも、それぞれの可能性によって新たな方向に進んでいき、緊張関係によって生み出された障害を2人のプレイヤーが乗り越えることで、プレイの満足感につながる事がわかっている (Lucas & Alexandre 2012)。

したがって、格闘技的要素が生み出す緊張やコンフリクトは、共創的要素が作用することによって生み出され、それを乗り越えることによって二者間のさらなる共創性につながっていると考えられる。カポエイラにおける共創性は、緊張関係や敵対関係をも生み出し、それを包含した上で実現されるものであると推測できる。

3.4 リサーチクエスションの設定

以上、カポエイラの共創性と格闘技的側面を確認し、それぞれの相互関係を推察した。仮にカポエイラにおける共創性が緊張関係や敵対関係を包含した上で志向されるものであれば、コンフリクトを克服する術、つまり共生を実現する手法として注目に値する。カポエリストの共創性実現のプロセスを明らかにするため、2つのリサーチクエスションを設定する。

RQ1. カポエイラにおける「相手との共同」、「即興の対応」、「動きの多様さ」について、カポエリストはいかに経験、学習するか。

RQ2. カポエイラにおける相手との緊張や敵対関係、そしてその対処をカポエリストはいかに経験、学習するか。

これらのリサーチクエスションに対し適切な調査方法を検討するため、次章では筆者が行ったパイロット調査とその結果について説明する。

4. 参与観察

4.1 調査概要

(1) 調査方法

本研究では調査方法として参与観察法を採用し、2022年6月から2023年9月にかけて、筆者が所属しているカポエイラ団体「コハダンジコンタス大阪」を対象とし調査を行った。ほかの参加者とともに練習し、そこで経験したことをフィールドノートに書き留めた。本章では、その内容に基づき、2つのリサーチクエスションのうち、「RQ1. カポエイラにおける『相手との共同』、『即興の対応』、『動きの多様さ』について、カポエリスタはいかに経験、学習するか。」という問いを試論的に探っていく。そして、リサーチクエスションに対する適切な調査方法を検討する。

本調査で検討する参与観察では、積極的にフィールドと関わり、できるだけイーミック、つまり当事者となる人々の視点から描くことを試みる。このような参加型参与観察による記述は、Wacquant (2004) や Downey (2005) を参照した。Wacquant (2004) は、自らボクシングを学び周囲と交流することによって、ボクサーがボクサーであることを決定づける社会的メカニズムについて記述した。また、Downey (2005) は、練習生としてカポエイラを習得しつつ参与観察を行うことで、身体的トレーニングがカポエイラ学習者の経験や主観にどのような影響を及ぼすかを説明した。このような手法は、練習参加者がカポエイラにおいて共有されている価値観をいかに経験し、学習しているかを明らかにするうえで適切であると考えた。

(2) 対象フィールド

コハダンジコンタス大阪は、関西を中心として活動を展開するカポエイラ団体であり、大阪で6か所、兵庫で4か所、計10か所でクラスを開いている。月曜日を除くすべての曜日で練習が行われており、筆者は、週に2、3回の頻度でいずれかのクラスに参加した。参加者は30～40代が多く、男女比はクラスによって異なるが総合するとやや女性が多い。

対象としたクラスの様子を紹介する。クラス開始の10分前から参加者が集まりはじめ、更衣室で着替えを済ます。着替えた参加者はクラスが始まる

まで、ストレッチをしたり、蹴りや倒立の練習をしたり、ほかの参加者と談笑したりする。開始時間になると、先生が正面に立ち、参加者側を向いて「始めます」と声かけをする。挨拶のあとは準備体操を行う。腰や首、肩、腕、膝、股関節まわりなど、先生の指示に従って入念に行う。その後、月ごとに決められた練習内容が始まる。この練習内容は、(1)蹴り (2)Ginga (3)シークエンス⁷ (4)崩し技 (5)アクロバット から構成されており、基本的な動きやトレーニングを除いてクラス内容は月ごとに決められている。参加者が1カ月を通してその月のテーマとなっている動きや技を少しずつ習得していくように、練習内容は先生どうして話し合っていて決めているようだ。練習の形式は、先生の動きに合わせて動いていく個人練習と、先生と熟練した参加者がデモンストレーションした後に2人1組で行うペア練習(図2)がある。ほとんどの場合、それぞれ2回ずつ内容を変えて練習する。1時間~1時間半で練習は終了し、最後に10~20分ほどJogoの練習を行う。Jogoの練習は教室全体で「円」を1、2か所決めて、その場所に参加者がそれぞれ分かれてJogoを行う。練習でのJogoでは、誰が最初の2人のプレイヤーであるかは特に決められておらず、準備ができた人どうしがお互いにアイコンタクトし合っていて始める。2人のプレイヤー以外の参加者はJogoの様子を観察しつつJogoに参加したいタイミングで、Jogoしたい相手に身体を向けた状態で両者の間に割って入る(コンプラール *comprar* と呼ばれる)。Jogoを終えた参加者は別の「円」に移動し、タイミングを見てコンプラールし、Jogoに参加していく。先生の合図でJogoの練習は終わり、全体で挨拶をして練習は終了する。



図2 ペア練習の様子(シークエンス)

4.2 初心者の学習プロセス

本節ではカポエイラ初心者に着目して、彼らがいかにカポエイラの価値観を経験、学習するかを記述し、それを通してカポエイラの共創的要素をいかに学習するかを明らかにする。紙幅の都合上、ここでは構成要素の一つ「相手との共同」について考察する。

(1) 初心者にとっての Jogo

カポエイラが格闘技であるという認識をもっている以上、相手と対面したときには「相手と戦う」という緊張感は少なからず存在する。Jogo 中はカポエイラの独特なステップである **Ginga** を踏みながら相手の様子を見、繰り出す技を決めて行動に移さなければならない。カポエイラの技の多くは非常にユニークな予備動作から繰り出されるので、慣れていないときは中々スムーズに動くことができない。さらに、相手も **Ginga** を踏んで動いており、いつ攻撃に転じるかわからず、常に相手の動きを見て警戒していなければならない。難解な Jogo において、「共創的」に動くことは非常に難しく思える。初心者はどのように Jogo 内の動きを学習していくのだろうか。

(2) 初心者の動きを引き出す工夫

カポエイラの動きになれていない初心者とほかのクラス参加者の Jogo では、初心者ができるだけスムーズに動けるようにもう一方のプレイヤーが様々な工夫をしていることが観察できた。例として、あるクラスでの初心者 A さんと B 先生との Jogo の様子を記す⁸。

2 人の Jogo が始まってしばらく、A さんも B 先生も、お互いにゆっくりとした **Ginga** で様子を見合う。そして、B 先生は A さんの上体が少し右に傾いたのを見て、**Ginga** を中断し両手を広げゆっくりと **Frente** フレンチ（横蹴り）を繰り出した。A さんは **Frente** に対してそのままの体重移動で上体を避けつつ、途中で何かを思い出したように軸足を伸ばし、**Esquiva**（回避）の体勢を取る。B 先生は防御姿勢を確認し A さんの背中の上に蹴りを通過させ、そのままのペースで身体を捻り、**Armada**（回し蹴り）を繰り出す。

ここでは、B 先生が攻撃の際、A さんが自身の攻撃の動きをできるだけ察知しやすいように動いていることがわかる。カポエイラは技と技が途切れ

ないように流動的に動くことが多いが、自身が攻撃の動きに入るということがわかるように大げさに *Ginga* を中断し、*Frente* の予備動作に入っている。予備動作についても、手足を大きく使い上半身の捻りや回転の動きを大きく見せることによって、A さんに防御行動 (*Esquiva*) を促している。また、全体的にスローペースで技を行うことで A さんが相手の行動の意図を読み取りやすくしていると考えられる。カポエイラは全身を使った動きが多いため、早く技を繰り出そうとすると体勢が崩れてしまう。A さんが *Jogo* の中で丁寧な動きができるように、B 先生はわざとゆっくりとした動きを心掛けている。

このように、B 先生は身体を大きくゆっくりと用い、A さんに自分の動きの意図を伝えることで、A さんが何をすればよいのかができるだけ明確になるようにしている。「わかりやすく動く」ことが初心者の動きを引き出す一つの工夫といえよう。これによって初心者は、蹴りなどの攻撃を含めた相手の行動は、自身の動きを促すものとして認識することができる。

(3) 「攻撃」と「防御」の共同関係

これ以外にも、*Jogo* の中で B 先生の特徴的な動きが見られる⁹。

2 人は少し *Ginga* をした後、B 先生が上体を倒し *Esquiva* を行った (図 3)。A さんはそれを見て少し考え、*Esquiva* の方向に合わせて、*Frente* と *Armada* を連続で繰り出した。A さんが 2 つの蹴りを終えたのを確認し、B 先生は上体を起こし、再び *Ginga* に入った。

ここでは、B 先生は A さんが動く前に *Esquiva* という防御姿勢を取っている。これは先ほど A さんが B 先生の攻撃を避けるために用いた動きである。それに察知し A さんは、B 先生が攻撃に用いた *Frente* と *Armada* を繰り出した。ここで B 先生は、あえて先に防御の体勢をとることによって A さんに攻撃の動きを引き出していると考えられる。相手が攻撃する前に防御する、というのは非常に奇妙な行動に思えるが、B 先生が攻撃で用いた技を A さんから引き出すためにこのような行動を取っているのだろう。こういった行動は、この *Jogo* 中だけでなく、ある程度熟練したクラス参加者が A さんと *Jogo* する場合にも見られた。

このような「攻撃の前に防御する」B 先生の行為は、「相手との共同」の経験として非常に重要だと考えられる。普通、「攻撃と防御」は一方が攻撃

した場合に他方が防御するもので、「防御」は「攻撃」に従属していると言える。しかし、ここでは防御の姿勢によって攻撃行動が促されており、「攻撃」が「防御」に従属している状態と言える。3章で紹介した「問いかけと返答」に照らして考えれば、攻撃だけが「問いかけ」になるのではなく、攻撃も防御もどちらも「問いかけ」として機能しているのだ。つまり、攻撃と防御が双方向的なものであり、共同関係にあることがここに示されている。



図 3 B 先生が Esquiva で待機している様子 (左 A さん、右 B 先生)

「攻撃」と「防御」の共同関係はクラスの技練習の際にも看取された¹⁰⁾。

この日は、崩し技として、Vingativa とその対処を習った。基本的に、崩し技は攻撃単体で練習はせず、防御(回避)行動をセットで練習する。Vingativa の場合、防御に加えてカウンターを狙うところまでを練習する。[X: Vingativa (図 4) → Y: 後ろに回避 (図 5) ・ Martelo マテロー¹¹⁾で攻撃(図 6)]が一連の流れとなる。練習では、まず X の動き、Y の動きを練習する。全体でタイミングをそろえて練習した後、各自で練習する時間が与えられる。(…)

動きを確認したうえで、ペア練習に入り X 役、Y 役を交代しながら練習する。始めはゆっくりとお互いの動作を確認するように行うように指示されるため、クラス参加者は全力で攻撃しに行ったり、攻撃があたらないように無理に回避しようとしたりすることは避け、お互いにタイミングを合わせ一つの流れを作ることを目指す。初心者と中上級者のペア練習であれば、「もうちょっとこうしたほうがいいよ」「そうそう！いい感じ」などとコミュニケーションを取りながら練習する様子が見られ、中上級者同士は、「ここ、もうちょっとこうしたら、上手く技がかかりそう」「こうしたらこれは避けられへんなあ」など、2人で技の理解を深めながら練習している様子が見られる。



図4 XがVingativaで攻撃



図5 Yが後ろに回避



図6 YがMarteloで攻撃

このように、練習の際にも、ひとつの技を「攻撃」単体で教えるのではなく、「防御」とワンセットに教えている。そして、攻撃側と防御側の両方で技を完成させるものとして指導している。技を教える際にも、「攻撃」と「防御」の共同関係を意識させている様子が見られる。また、参加者どうしがペアで練習することによって、「攻撃」と「防御」の共同関係に加えて、「攻撃する側」と「防御する側」の共同関係にもつながっていると考えられる。そして、カポエイラの共創的要素である「相手との共同」の学習の手がかりとなっていると思われる。相互に技を受け合い、コミュニケーションを取ることにより良い技の完成を目指すという考えは、「相手と共同的に創造性の発揮が目指される」Jogoの理念に通じている。

4.3 小括

以上、Jogoやクラス練習での参加者の振る舞いに着目することによって、カポエイラの共創的ゲームの構成要素のうち、「相手との共同」がどのように現れているか、またそれを初心者がどのように学習しているか、について記述した。本調査から、「相手との共同」は、Jogoやクラス練習において、攻撃と防御の共同関係を強調することによって、Jogoにおける二者間の共同関係の意識につながり「相手との共同」を重視するカポエイラの価値観を学習するということがわかった。

「即興の対応」と「動きの多様さ」については、上級者どうしのJogoにおいて、状況や相手に応じた動きや様々な技や動きによってJogoを行っている様子は確認できたが、それを初心者がどのように学習しているかについてはさらなる観察が必要である。また、調査方法として参加型参与観察を採用したが、これは学習者にとってのJogoやクラスの練習がどのように経験されるか、そしてカポエイラの価値観の学習にどのような意味をもつか

を理解できる、という点で有用であることがわかった。ただし、これは調査者である筆者自身が対象を経験または観測できている場合に限る。筆者が「共創的要素」や「格闘技的要素」を経験していなければ、学習のプロセス全体を記述することは難しいだろう。学習プロセスの全体像を把握するためには、熟練度の異なる参加者数名に対してインタビュー調査を補足的に実施する必要がある。

5.終わりに

本研究では、カポエイラを共生学的な視点から捉え、文献レビューを通してカポエイラの「共創性」に着目しその構成要素として「相手との共同」「即興の対応」「動きの多様さ」を確認した。これらの要素に加えて、共創と相反するような格闘技としての要素も散見され、それによってカポエイラのプレイヤー同士の関係は緊張関係や敵対関係に移行する可能性があることがわかった。これらの関係性の形成プロセスを探るためには、経験的な記述に基づいた参与観察とインタビュー調査が重要であることが指摘された。

現段階でカポエイラが「共生を実現するプロセス」としての「共創性」を持ち合わせているかを断言することは難しい。しかし、共創的要素と格闘技的要素の関係を明らかにすることによって、「共生の技法」としてのカポエイラを位置づけることは可能だと考えられる。本研究の文献レビューでは、カポエイラについての論文にのみ焦点を絞ったが、共同性が重視されるスポーツや武道、芸術活動に関する文献も射程に入りたい。

注

- (1) 以下、カポエイラに関わる用語については、初出に限りポルトガル語と日本語で表記し、その後はポルトガル語で表記する。
- (2) 相手の胴体を自分の体で横から挟み込んで倒す技。
- (3) ビリンバウは、ブラジルの、民族楽器であり、弓矢の形をした打弦楽器である。共鳴器として中身をくりぬいたひょうたんを使用している。
- (4) パンデイロは、サンバやボサノヴァ、ショーロなどで用いられるブラジルのタンバリン型の楽器である。
- (5) アタバキは、ブラジルの文化が融合してできたハンドドラムである。樽を細長く、少し円錐形にした形をしている。

- (6) カポエイラをする人を指す。
- (7) あらかじめ決められた技の一連の掛け合いのこと。Jogo 中の動きに取り決めはないが、技の練習の際にはいくつかの動きと組み合わせて練習することが多い。
- (8) フィールドノート 2022 年 9 月 27 日。
- (9) 同上。
- (10) フィールドノート 2023 年 4 月 4 日。
- (11) 相手の頭部を狙う上段蹴り。

参考文献

- CAPOEIRA GERAIS TOKYO 2016 「カポエイラコラム」 <https://capoeira-tokyo.com/column/columnindex.html> (2023/9/30 アクセス)
- 渥美 公秀 2020 「防災第3世代のインクルーシブ防災とは」『未来共創』7: 67-81。
- 栗本 英世 2020 「人間科学型の共創および共創知を目指して」『未来共創』7: 3-28。
- 細谷 洋子 2017 「カポエイラにおける理念『マリーシア』と身体技法」『四国大学紀要』(49) 37-46。
- 細谷 洋子 2015 『アフロ・ブラジル文化 カポエイラの世界』明和出版。
- 細谷 洋子 2014 「カポエイラにおける授業構成の観点と『ジョゴ』概念—リオデジャネイロ市のJ幼稚園の授業パターンに基づいて—」『日本女子体育連盟学術研究』30: 1-16。
- 細谷 洋子 2013 「アフロ・ブラジル文化による国民アイデンティティの再創造 ブラジル幼児教育におけるカポエイラ教育を手がかりにして」『スポーツ人類学研究』2013(15): 67-96。
- Downey, Greg. 2005. *Learning Capoeira: Lessons in cunning from an Afro-Brazilian art*. Oxford: Oxford University Press.
- Habjan, Urska. 2015. Embodiment of capoeira skills, *Peer-reviewed academic journal Innovative Issues and Approaches in Social Sciences* 8(3):118-134
- Hamelitz, Arturo. 2014. *The Path of Capoeira: Teaching, Philosophy and Lessons Learnt and Philosophy*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Lucas Contador Dourado da Silva and Alexandre Donizete Ferreira. 2012. Capoeira dialogism: the body and the game of meaning. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte* 34: 665-681.
- Melo, F. D., & Barreira, C. R. A. 2015. Psychological barriers between violence, fight and game: phenomenological transitions in the practice of capoeira. *Movimento* 21(1):125-138.
- Wacquant, L. J, 2004, *Body & soul: Notebooks of an apprentice boxer*. Oxford University Press, USA.