

パルクールと都市文化

: 都市のみかたとつかいかた

Parkour and Urban Culture
: How to See and Use Cities

住田 翔子*

1. はじめに

よろしくお願ひします。ご紹介にあずかりました、立命館大学の住田翔子と申します。今回は、「パルクールと都市文化：都市のみかたとつかいかた」ということで、本報告を進めていきますので、どうぞよろしくお願ひいたします。

まず、本報告の目的は、パルクールを都市と身体との関わりから分析することにあります。先ほど、平石さんから現在のパルクールの研究について、非常に丁寧に説明していただきましたが、現在、パルクールに関する研究は非常に多様なアプローチからなっています。サブカルチャー論からのアプローチ、あるいはストリートや都市論からのアプローチ、またパルクールがスポーツとして見るのかどうかというスポーツ学からのアプローチ、あるいは、当初パルクールが「移動術」「移動の芸術」と言われていたことから芸術からのアプローチといったように、あらためて、パルクール研究は非常に多彩な視点からなされていると述べておきます。

そうしたなかで、本報告では、パルクールが行われる空間、すなわち、都市とパルクールを実践する人たちの身体との関係に注目をしながら、報告を

* 立命館大学産業社会学部准教授

進めていきたいと考えています。

また、平石さんの報告にもありましたが、パークールがテクノロジー、特にメディアテクノロジーと関わっており、パークールが映像メディアを通じて人々によく知られるようになったことをふまえて、メディア文化との関わりにも言及いたします。なお、本報告は、主に日本でのパークールの状況に焦点を当てまして、日本でのパークールに関する言説に依拠しながら、議論をいたします。それでは、まず、パークールと都市、身体ということで、そもそも、パークールという身体文化というものが、どのように説明されているのかということを確認していきたいと思います。

2. パークールとはなにか

2.1. パークールの定義・パークール実践のフィールド

ここからは、日本パークール協会（Japan Parkour Association）のホームページにおいてパークールとはどういうものなのかを記載したページ¹⁾がありますので、その文章を引用しながら、パークールとは何かということを確認していきます。

今、お見せしている画面にありますように、まず「パークールとは、走る、跳ぶ、登るといった移動に重点を置く動作を通じて、心身を鍛えるスポーツです」との記載があります。そして、「パークールが包括しているフィールドは非常に幅広く、スポーツ、移動方法という言葉だけで表現できるものではありません。現在、パークールは日本を含め世界中で様々なスタイルで実践されており、移動術、トレーニングメソッド、パフォーマンス、アート、ライフスタイルや哲学など、パークールの捉え方は多岐にわたっています」と続きます。

このように、日本パークール協会というパークール関連団体のひとつですが、この紹介文においても、パークールの定義が非常に多岐にわ

たっているのですが、重要かつ基本的なものは「パルクールとは走る、跳ぶ、登るといった移動に重点を置く動作」と言えるでしょう。

続いて、同じく日本パルクール協会のホームページから、そのような身体の移動の動作であるパルクールが、どこで行われるのかについても記載がありますので、その説明も見てください。

パルクールは主に「スポット」と呼ばれる周囲の環境を利用して練習を行います。パルクールはどのような環境でも自由に、かつ、機能的に動けるようになることを前提としているため、スポットに条件はなく、街中・公園・森・岩場など、いかなる環境もスポットになります。また近年ではパルクールパークやパルクールジムと呼ばれるパルクール専用の練習場所の整備も世界各地で進んでいます。日本国内では、関連法規や条例を守りつつ、多くの実践者が各地の公園、運動施設などのスポットや専用練習場所で行っています。

日本パルクール協会のホームページでは、パルクールが行われるフィールドとして、このような紹介がされています。先ほど、平石さんも紹介されていたように、公園／パークが作られることでパルクールが公園／パークのなかに囲い込まれてしまっているのではないかというような研究があります。しかし、パルクールという移動術を実践するうえでは、パークやジムといった「場所」に囚われることは本来にはありません。そして、そのようにスポットに条件はなく、公園、森、岩場のいかなる場所もスポットになることが重要であると日本パルクール協会が考えているからこそ、こうした書き方がなされていると解釈することが出来ます。

ここまで日本パルクール協会のホームページに依拠しながら、「パルクールと何か」、「パルクールは、どこで行われるのか」といったことを簡単に見てきましたけれども、これらを端的にまとめるならば、「パルクールとは走

る、跳ぶ、登るといった移動に重点を置いた身体動作」であり、「パルクールは、どのような環境でも自由に、かつ、機能的に動けるようになることを前提としている」といえます。

2.2. パルクールの技／スキル

これまで簡単に見てきましたけれども、パルクールが走る、跳ぶ、登るといった移動に重点を置く身体動作であるということがわかりました。そして、その動作の仕方、つまり、パルクールの技／スキルというものが非常に多彩で、今でも新たに追加されていくこともあります。ここでは、『トレーサーズポスト』—パルクールの実践者をトレイサーと呼ぶのですけれども—という、日本のトレイサーたちによってパルクールのあれこれが紹介されている情報サイトを参考にしながら、パルクールの様々な技／スキルを確認していこうと思います。

『トレーサーズポスト』の「パルクール用語集」のページ²⁾では、パルクールの技／スキルが、「着地 (Landing/Roll)」、「跳ぶ (Precision)」、「越える (Vault)」、「壁系 (Wall)」、なんだか面白い響きですけど、さらには「バー・レール系 (Bar/Rail)」といったように5つに分類され紹介されています。実際にここでは、この5つの分類に従ってさらに細分化された技／スキルが紹介されているのですが、これらをすべて紹介していると量が多いので、ここでは「着地」というものがどのように記述されているのか、「跳ぶ」というのがどのように記載されているのかなど大きく5つの分類に注目をして、確認しておきます。

先ほど見たように、パルクールの技／スキルとして、まず「着地 (Landing/Roll)」が紹介されています。『トレーサーズポスト』においては、パルクールを始める際において最初に知る技術として「着地」を分類し、「着地の方法を学び、身につけることで、体の負担を減らし、怪我を回避できるようになるからだ」と理由を加えています。このように、着地を他の技／スキルよ

りも真っ先に覚える技／スキルとして説明している点はとても興味深いですね。

続いて紹介される技／スキルが「跳ぶ (Precision)」ですが、「プレジジョンを直訳すると『正確さ』となるが、A 地点から B 地点に飛び移り、足で着地することの総称。その名の通り、着地の正確さが求められる」と記述されています。先ほど、スキル／技で最初に知るべきは着地であると紹介しました。そして着地をするには、何らかの移動が必要であり、ここでは「跳ぶ」という移動でもって着地することが挙げられています。これは、跳んで着地をするという移動の仕方がパルクールの特徴を表わしているかのような紹介とも言えます。実際、跳んで別の地点に移動していくことは、パルクールの技／スキルのなかでも、スタンダードなものではないかと考えられます。

そして次に紹介される「越える (Vault)」は「障害物に手をつけて飛び越える動き」で、「技の名前をいうときは『モンキー』『レイジー』『ツーハンド』など、ヴォルトを略することが多いが略さないヴォルトもある」との説明がなされています。さらに、「壁系 (Wall)」、「バー・レール系 (Bar/Rail)」で5つの分類は終わるんですが、壁は「壁を使った動き全般を指し、駆け上がる、掴んで登る、押す、ぶら下がるなど、様々な動きがある」、バー・レール系は「鉄棒や手すりなど棒状でつかめる障害物を使った動き」という紹介がされています。

これまで日本パルクール協会のホームページ、および、パルクール情報サイト『トレーサズポスト』の記述内容から、「パルクールとはどういうものなのか」ということを確認してきましたが、その内容をまとめるならば、今、画面に映しているようなことになるかと思えます。〔つまり、パルクールとは、〕走る、跳ぶ、登るといった移動に重点を置き、どのような環境でも自由、かつ、機能的に動けるようになることを前提としている。さらに、パルクールとは、「A 地点から B 地点へと移動するものであるが、その起点や着地点をどこにするかは自由であり、A 地点から B 地点へと移動して、着

地することが重要である」とまとめることができます。

このようなまとめから浮かび上がってくるのは、「パルクールは身体的な動作として、どのように都市空間を捉えているのか」という論点であり、本報告では、この論点を以下の2点から考察してみようと思います。すなわち、「都市のシームレス化」と「都市の表面への身体的な接触」という2点から、パルクールの都市と身体との関わり方を理解できるのではないかということです。

それでは、先の2点を考えるため、パルクール以外のストリート文化、なかでも、スケートボード (Skateboard)、グラフィティ (Graffiti) を取り上げながら、パルクールの特徴として考えられる「都市のシームレス化」「都市の表面への身体的接触」が、これら2つのストリート文化にも共通しているのかどうかを見ていきます。

3. 都市のシームレス化、都市の表面への身体的接触

3.1. スケートボードとグラフィティの場合

まず、スケートボードから見ていきましょう。スケートボードはどのようなものなのかについては、日本スケートボード協会のホームページで、以下のような説明がなされています。

他のスポーツ同様に諸説があるようだが、1940年代のカリフォルニアで木の板に鉄製の戸車を付けて滑った遊びが始まりとされている。50年代に入りローラダービー社から「ローラーサーフィン」という木製チップとゴム製のホイールが付いたおもちゃが売り出され、これが現在のスケートボードの原型と言われる。(中略) 60年代に入るとホイールの材質がゴムからウレタン素材に変わり、滑走性能が飛躍的に向上した。日本でもサーファー達を中心に愛好者が激増し、俗に言う「第1次スケー

トボード・ブーム」が到来。(中略) 70年代中頃、ついに巨大な波が日本にも上陸。各地の公園や駐車場では当然の光景のようにスケートボードで遊ぶ若者達の姿が見られるようになる。特に原宿にある代々木公園の歩行者天国はメッカとして全国にその名を轟かせた³⁾。

時間に限りがありますので、太字にした部分を中心にかいつまんで紹介しますと、1950年代に入りローラダービー社から「ローラーサーフィン」という木製チップとゴム製のホイルが付いたオモチャが売り出され、これが現在のスケートボードの原型と言われ、「ローラーの付いたサーフィンである」という意味づけがなされていました。さらに、1970年代中頃、日本にもサーフィンブームが到来し、各地の公園や駐車場では当然の光景のようにスケートボードで遊ぶ若者達の姿が見られるようになりました。

続いて、グラフィティについては、美術館・アート情報のウェブマガジン『artscape』⁴⁾からその定義を確認していきましょう。

デザインされた自分の名前を、主にスプレー塗料やマーカーを用いてストリートにかくという行為、およびその文化形態の総称。語源はイタリア語の「graffito (引っかき傷)」と言われるが、いわゆる「落書き (scribble)」と区別するためにしばしば「モダングラフィティ」とも形容される。(中略) 80年代に入ると『ワイルド・スタイル』(1983)や『スタイル・ウォーズ』(1983)などのグラフィティを主題にしたヒップホップ映画の公開により、全米はもちろんのこと、ヨーロッパや日本にも伝搬し、90年代から2000年代にかけてほぼ全世界の先進国に定着している⁵⁾。

ここでは、「デザインされた自分の名前を、主にスプレー塗料やマーカーを用いてストリートにかくという行為、およびその文化形態の総称」である

と定義されています。グラフィティは、イギリスのアーティストであるバンクシーによって、日本においても近年よく知られるようになったのではないのでしょうか。またいわゆるアーティストだけではなく、若者が街中の壁面にグラフィティを描いている光景が見られるようになっています。

非常に簡単ではありますが、スケートボードとグラフィティの定義を見ました。では、ここからスケートボード、グラフィティにおける「都市のシームレス化」と「都市の表面への身体的接触」とのかかわりはどのように捉えられるのかを考えてみましょう。

まず、「都市のシームレス化」ということですが、スケートボードは先ほどローラーサーフィンという言葉が使われていたように、都市を波に見立てる文化であると解釈することが出来ます。続いて、グラフィティもスプレーを用いて都市の表面に絵を描いていくということから、都市をキャンパスに見立てる文化と捉えることが出来ます。先ほど、平石さんが「〔都市を〕縞模様の空間とみるか、スムーズな空間と見るか」というパルクールに関する議論を紹介していましたが、「あそこに建築があるな」、「あそこに横断歩道があるな」、「あそこに道路、橋が渡っているな」というような見方が前者的であるのに対して、都市を「波に見立てる」、「キャンパスに見立てる」という見方は後者的であり、このような意味でスケートボード、グラフィティも都市のシームレス化と関連すると考えられます。

つぎに、「都市の表面への身体的な接触」という点で考えるならば、スケートボードやグラフィティは、波に見立てた、または、キャンパスに見立てた都市の表面に、スケートボードのローラーやスプレーを用いて痕跡を残して、都市の表面を凸凹でこぼこにします。つまりスケートボーダーやグラフィティのライターは、都市をシームレスな空間と見なした上で、都市の表面にその身体でもって触覚的に跡を残していくと解釈することが出来ます。

実際、ここで資料として用いる都市論者・メディア論者の南後由和の議論⁶⁾は、都市のシームレス化、都市への身体的接触として、グラフィティを捉え

ていると考えられます。南後は、グラフィティおよびグラフィティのライターが都市において何をしているのかについて、次のように記述しています。長いですが、重要なので、引用全文を読みます。

彼ら（引用者注：ライター）にとって都市はシームレスなものとして立ち上がってきており、例えば渋谷でグラフィティをするという行為は特別な意味をなさない。むしろ彼らは壁の高さや色、グラフィティがより目立つ所や監視の目につきにくい所といった即物的な理由によって場所を選ぶのであり、リゾーム化されたグラフィティをもとにたえず各々の心理地図を再構築しているのである。（中略）しかし一方で、ライターたちは「イマ - ココ」を共有せずとも、都市の表面を作り変えていく営みを通じて、固有の舞台装置を築き上げてもいるのだ⁷⁾。

このように南後はグラフィティライターの都市に対する接し方を記述しています。南後の議論を応用すると、先に見たような都市のシームレス化、都市の表面への身体的接触というものが、グラフィティのみならずスケートボードそしてパルクールにも見られると思われま

3.2. パルクールの場合

ただし、スケートボード、グラフィティ、パルクールに、都市のシームレス化および都市の表面への身体的接触という点で共通項が見られる一方で、スケートボード、グラフィティとパルクールとで異なっている部分も浮かび上がってきます。

パルクールは身体と都市を触覚的に捉えて使う文化として、スケートボードやグラフィティと類似する文化と考えることも可能です。ただし一方で大きく異なる点として、スケートボードやグラフィティが都市の表面に、スプレーなりスケートボードのホイールなりで痕跡を残しいわば「環境破壊」す

るのに対して、パルクールは、スケートボードやグラフィティのように都市環境を傷つけることは基本的にありません。スケートボード、グラフィティの研究では、「ヴァンダリズム (Vandalism)」という言葉が用いられ、「破壊する」ことが何を意味するのかという点で議論が進められているところがあります。しかし、パルクールは都市環境を破壊することではなく、さらにいえば、先に見たその技／スキルの点でも、着地をきちんと覚えることに重点が置かれ、身体にリスクがかからないように安心、安全さが推進されています。その点において考えると、スケートボード、グラフィティとパルクールとは、異なる文化として浮かび上がってくることになります。

今見てきたように、パルクールは、都市の文化、ストリート文化という点で、先に登場していたスケートボードやグラフィティとの共通項もちろんあるものの、一方で異なる部分もあるということから、再び、パルクールと都市、身体との関わり方を考えてみましょう。ここからは、日本においてパルクールがどのように人々に受容されていったのかに注目しながら、パルクールの特徴、パルクールと身体の関係性について考えていきたいと思います。

4. 日本におけるパルクール受容—パルクールとメディア・都市・身体

4.1. パルクール受容のプロセス

ここ(スライド)で参考にしてしている日本におけるパルクール受容のプロセスは、先ほども資料として用いたパルクール情報サイト『トレーサーズポスト』に投稿されたものです⁸⁾。あるトレーサーが、日本においてパルクールがどのように受け入れられていったのかを、彼の個人的な体験も踏まえながら、日本のパルクールの歴史として投稿しています⁹⁾。ここでは、それを手がかりにしなが、パルクールと都市、身体の関係性を見ていきます。あまり時間ありませんので、全てを読むわけにはいかないのですが、このトレ

イサーは、日本のパルクールの歴史を3つの段階—導入期、成長期、成熟期—に分けて解説しています。

まず、導入期ですが、〔パルクールを〕どのように紹介しているかという点、「十数年前に海を渡って、日本にやってきました。誰かが持ち込んだわけではなく、インターネットの掲示板のやり取りの中から始まった」というように、インターネットの掲示板の言葉でのやり取りから始まったとあります。パルクールとメディアとの関係は、パルクールの技／スキルの見た目ともあいまって、視覚的なメディア、画像や動画といったものを中心に受容されていったと思われがちですが、日本における最初期では、言葉でのやり取りから始まったことが非常に興味深い点です。そしてこのような経緯もあって、そもそもパルクールがどういうもので、どういう技があるのか、未知のままパルクールを受け入れていったこと、とりあえず高いところから飛び降りたり、ヴォルトのマネをしたりしていたことという記述があります。

そうしたなか、インターネット上での交流が始まり、トレイサーが個人・チームサイトを作り、掲示板で情報交換をしていたようです。先ほども指摘したように動画はパルクールにとって重要なメディアなんですけれども、日本においては、動画を作ってインターネット上にアップするということは、特に導入期においてはかなり大変だったようです。それには、インターネット環境の問題と、カメラや動画編集をするパソコンが高価だったことが背景にあります。このように導入期は、当時の日本のメディア環境を背景に、言葉でのやり取りを通じてパルクールを受け入れていったといえます。

続いて、成長期ですが、練習会が開かれるようになって、〔パルクールの〕コミュニティが出来るようになったという記述があります。しかし、〔パルクールの練習では〕何をどうやって、どの順番で教えるべきなのかまったく分からなかったのも、まずは自分たちが動くような時期だった、というように投稿者のトレイサーは振り返っています。なおそれぞれのコミュニティ自体は小さなものであったものの、インターネットが普及していったために、

住んでいる場所が異なるトレーサー同士でコミュニケーションを取ることが容易になり、コミュニティを越えてゆるやかなつながりがあったとも記述されています。さらに、YouTube が登場したということが、非常に大きなメディア環境の変化であったとあり、その結果動画をアップするのも楽になっていって、練習の風景や日常を切り取ったような即興的なタイプの動画が増えていったようです。

そして成熟期においては、施設、団体、競技としてのあり方などのインフラの整備も動き出していき、また SNS の普及で誰でも気軽に情報発信できる環境が整い、全国各地にコミュニティが出来つつあるという状況が生まれました。さらに、パルクールの動画も、YouTube だけではなく Twitter や Instagram で見る機会が増えていき、なかには、プロ並みのクオリティの動画を作るトレーサーも登場したというように、成熟期においては、パルクール競技者の人口が格段に増えていったという状況が示されています。

このように、要点を絞って、日本のパルクールの歴史を、あるトレーサーの振り返りを参考に見てきました。次に、パルクールが、いかにメディア環境と関わっているのかという点について、確認しておきます。

4.2. パルクール受容のプロセスとメディア環境

まず、導入期では、インターネット掲示板でのやり取りが中心でした。次の段階の成長期においては、YouTube が登場することによって、日常の練習風景を切り取っていくということで、〔トレーサー同士の〕やり取りが可能になりました。さらに、成長期においては、Twitter、Instagram が登場し、多様なメディアが出てくるということで、それによって、動画を作り込んでいくことも可能になっていったと、まとめることが出来ます。

実際、日本のメディア環境についていえば、表にあるように、1980 年代から 2000 年代にかけてですね、視覚メディア—カメラであるとか、写真であるとか、〔そう〕いったものが、どんどんと大衆化していきます【図 1】。さ

らに、1990年代には商用インターネットが登場し、インターネット掲示板2ちゃんねるが1990年代末に設立され、情報を共有する場が増えていったのが、1980年代から2000年代にかけてのことであったと理解することが出来ます。[まさに、]このようなメディア環境があったからこそ、日本のパルクールの受容が可能になったというようにも考えることが出来ます。

再びパルクールと都市・身体

- 日本におけるパルクール受容のプロセスとメディア環境

個々で技をまねる
インターネット掲示板でのやりとり

少人数で身体を動かしながら教え合う
YouTube、日常の切り取り

全国各地のコミュニティで実践する
Twitter、Instagram、動画の作りこみ

メディア環境	
1980年代	全自動コンパクトカメラ登場 携帯電話の登場
1990年代	商用インターネットの開始 MSIによるWindows95販売開始 インターネット掲示板2ちゃんねる設立
2000年代	携帯電話の写真付きメール登場 YouTube設立 Twitter設立 日本向けiPhone（3G）販売開始 Instagram設立

図 1)

4.3. グラフィティと都市、身体

さて、ここで考えておきたいことがあります。たしかに今確認したように、メディアとパルクールとの関係は重要なのですが、その関係をもう少し深く捉えるには、どうしたらいいのでしょうか。そこで、ここではグラフィティとメディアの関係に注目し検討してみたいと思います。

先にも参考にした南後の議論では、グラフィティとメディア環境との関係に注目しながら、グラフィティライターが、どのように都市そして身体を捉えていたのかについても考察しています。太字の部分のみ読み上げます。

かつて都市は家、学校、地域社会の関係から切り離された匿名的な存在として浮遊できる場であった。そのような「軽い」存在になれることが都市がもつ魅力のひとつであった。確かに、ライターたちは都市を移動し、匿名性に身を包みながら軽やかにグラフィティに興じているように思える。しかし、ケータイやインターネットの普及によって、家にいながらにして「軽い」存在になれるようになった現在、さらに言えば、家でさえ「透明な存在」であるかもしれない現在、ライターたちにとって都市は自らの「重さ」（直接的な身体感覚、実存感覚）とでも言うべきものを確認するために繰り出す場へと反転しているのではないだろうか¹⁰⁾。

南後は「重さ」という言葉を使っています。グラフィティにおいては、都市の表面にスプレーで痕跡を残していくという行為が特徴としてありますが、その痕跡は、自らの「重さ」、すなわち自らの身体の「重さ」の表現として現れていると理解が出来ます。このように、グラフィティと都市、身体、メディアの関係が捉えられていますが、他方でパルクールはどうかということ、最後に考えておきましょう。

4.4. パルクールと都市、身体

日本におけるパルクール受容のプロセス、および、メディア環境から見ますと、パルクールというのは、グラフィティとは違った意味での都市、身体との関わりがあるのではないかということが言えます。

先ほどの日本におけるパルクール受容のプロセス、特に人々がどのようにパルクールという文化を受け入れていったのかという部分について見ますと、導入期においては、個々人で技を真似るという段階がありました。成長期になると、少人数で身体を動かし合いながら教え合うという段階になり、成熟期には、それが全国各地のコミュニティで実践されていくという、

こういった段階が見られます。

では個々で技を真似るなかで実際にどういったことがなされていたのかというのは、先にもまとめていますように、都市の凸凹^{でこぼこ}の表面に身体そのもので接触をしていくということとして理解することが可能です。パルクールに関心を持つ者たちは、技に関する知識が少ない中で「とりあえず跳んでみる」、すなわち都市の表面に触るということをしていたのです。それに続いて、少人数で身体を動かし教え合うようになるなかで、身体そのもので都市の表面に接触していく様子を映像メディアでもって記録するようになっていきます。映された記録は、パルクールを実践するトレーサーの身体的な動きというものが「どのような流れ〔フロー※パルクールの重要なキーワード〕になっているのか」という、身体の流れた跡、身体の軌跡の視覚的な記録であるといえます。そしてこの記録がインターネットを通じて共有されることで、全国各地のコミュニティでパルクールを実践するトレーサーたちが増えていきました。

このように日本におけるパルクール受容のプロセスを細かく読み解いていくなれば、パルクールという文化は次のように捉えることができます。すなわちグラフィティとは違って、あたかも子どもが身体的な経験を積み重ねながらその世界を広げていくように、リアルおよび仮想の空間—ここではインターネット上でのつながりというものを想定していますけれども、このリアルと仮想という2つの空間をまさに浮遊しながら、自己を位置づけ表現していくのがパルクールなのではないかということです。

ここで「子どもが身体的な経験を積み重ねながら、その世界を広げていくように」という文言をつけた理由を説明しますと、象徴的な意味ではなく、まさに子どもが成長をしていく中での空間の経験の仕方、空間の知覚の仕方と類似していると考えためです。人文地理学者のイーファー・トゥアンは、著書『空間の経験：身体から都市へ』のなかで、子どもと空間の経験を次のように指摘しています。本来でしたら全てを読み上げたいのですが、時間の

都合で、太字部分だけを読んでいきます。

見る能力は、非視覚的な経験によって強く支えられている。年長の子供ですら、空の真上にある月と地平線にかかっている月は別の物体であると簡単に考えてしまう。月が地球の周囲を回っているということは、子供の経験とは無縁の抽象概念なのである。つまり、子供は特定の瞬間瞬間にだけ月を見るのであって、その瞬間と瞬間とのあいだには、子供にとっては永遠にも等しい時間が存在しているのである。一本の道が遠くの田舎家に延びている情景を描いた絵は、簡単に解釈することができるように思われるが、しかし、その道が十分な意味をもつのは、そこを歩いたことのある人にとってだけである。乳児は自分ではほとんど動かないので、距離というものを空間的な境界を超えようとするエネルギーの消費として感じることはない。しかし子供は、絵として描かれた空間や環境であっても、それが暗示するものをすぐに読みとれるようになる。三、四歳の本好きの子供は、森のなかに消えていく道を描いた絵を見て、自分を冒険の主人公に見立てることができるのである¹¹⁾。

ピアジェとその学派の人びとの研究は、**感覚運動による知能は概念の把握に先立って発達するものであり、そのあいだには、時には数年間もの差が存在している**ということを繰り返し指摘してきた。子供は、**毎日の活動を積み重ねていくなかで、自分でも知的に理解できないような空間的技能を発揮する**¹²⁾。

なお、トゥアンが参照しているピアジェは発達心理学者ですが、子どもの遊びについての研究でもよく知られています。そしてトゥアンが考察した子どもの空間の経験の仕方を参照するならば、日本におけるバルクールの受容プロセスは、子どもが見よう見まねで身体を動かしながら自らの周囲の空間

を身体的に理解し位置付けていく様子に似ているのではないのでしょうか【図2】。

再びパルクールと都市・身体

- ・日本におけるパルクール受容のプロセスから考えるパルクールと都市・身体とのかかわり

個々にて技をまねる

インターネット掲示板でのやりとり

少人数で身体を動かしながら教え合う
YouTube、日常の切り取り

+

都市の凹凸面に身体そのもので接触
動画を用いて身体の軌跡を記録する

全国各地のコミュニティで実践する

Twitter、Instagram、動画の作りこみ

子供が身体的な経験を積み重ねながらその世界を広げていくように
リアルおよび仮想の空間を浮遊しながら自己を位置付け表現する

図 2)

おわりに

最後になりますが、これまでの議論をまとめますと、スケートボードやグラフィティというストリート文化においては、すでに意味があり秩序ある都市空間にスプレーやスケートボードのローラーを使って意味を塗り重ねていく、あるいは、意味を刻んでいくということであり、それは都市計画や都市政策の背後にある支配的な社会構造への対抗的な身振りとも読み解けます。また南後が指摘していたように、主体としての自己を都市に跡付けていく身振りとも読み解くことが出来ます。

他方でパルクール（あくまでも日本でのパルクール）は、意味があり秩序ある空間に意味を加えているというよりも、むしろ、今から空間を切り開いていく、あるいは場所を形成していくプロセスであって、映像メディアで身

体の動きを連続写真のように撮ることで現れる身体の軌跡というものは、自身の身体による空間の移動の記録でありつつ、空間の新たな経験の記録であると読み解くことが可能です。もちろん「環境を破壊しない」という点をどのように解釈するかという課題も残されていますが、繰り返しますけれども、パルクールは、子どもが身体的な経験を積み重ねながらその世界を広げていくように、リアルおよび仮想空間を浮遊しながら、自己を位置づけ表現するものとして、考えることが出来るのではないかと思います。

以上で、私の発表を終わらせていただきます。ご清聴ありがとうございました。

註

- 1) 一般社団法人日本パルクール協会「パルクールとは」『日本パルクール協会 Japan Parkour Association』<https://parkour.jp/about-parkour/> (最終閲覧日 2021年9月2日)
- 2) パルクール情報サイトトレーサーズポスト「パルクール用語集」『トレーサーズポスト Traceur's Post』<https://www.traceurs.info/vocabulary/> (最終閲覧日 2021年9月2日)
- 3) 一般社団法人日本スケートボード協会「日本と世界のスケートボードの歴史(要約)」『日本スケートボード協会 Japan Skateboard Association』<http://www.ajsa.jp/info/gaiyo/History.html> (最終閲覧日 2021年9月2日)
- 4) DNP 大日本印刷による美術館や博物館と鑑賞者を取り結ぶ情報サイト。日本全国の展覧会スケジュールを網羅的に紹介するとともに、学芸員や専門家など様々な執筆陣による展覧会レポートやレビューも定期的に公開している。
- 5) 著者不明「アートワード:グラフィティ」『アートスケープ artscape』<https://artscape.jp/artword/index.php/%e3%82%b0%e3%83%a9%e3%83%95%e3%82%a3%e3%83%86%e3%82%a3> (最終閲覧日 2021年9月2日)
- 6) 南後由和「動物化するグラフィティ/タトゥー 都市/身体の表面への偏執」『10 + 1』INAX 出版、40号、2005年、144 - 155頁。
- 7) 同上、147頁。
- 8) ゆーろう「日本のパルクールの歴史」『トレーサーズポスト』https://www.traceurs.info/knowparkour/parkour_history_short/ (最終閲覧日 2021年9月2日)
- 9) 8)の投稿日時は2018年6月15日。
- 10) 南後、2005年、148 - 149頁。
- 11) イーファー・トゥアン(山本浩訳)『空間の経験 身体から都市へ』ちくま学芸文庫、1993年、45 - 46頁。

12) 同上、51頁。

図版リスト

図1 日本におけるパルクール受容のプロセスとメディア環境（報告時のスライド資料）

図2 パルクールと都市・身体とのかかわり（報告時のスライド資料）

