

WORLD HIPHOP CHAMPIONSHIP (=HHI) ラスベガス世界大会において2014年の今年、大会ジャッジとして政井氏(KITE)が抜擢。世界大会会長のハワード氏を始め関係者各位の奨励の元、世界で活躍をする KITE が日本より招かれたにも拘らず、現地では審査員として必要な知識を得て、審査基準を均一化するための試験が彼を待っていた。その内容は、過去の膨大なダンスチームの映像資料を見ながら比較検証、それぞれの点数を割り出していくテストであったが、英語のルールに則った複雑なマニュアルを理解することは常人の感覚では難儀であり、これまでの日本代表の大きな壁となっていた。

KITE はこの時、イタリアのワークショップ指導を終え韓国を経由しバトルの世界大会で優勝、その足でアメリカに直行したのだが、ジャッジトレーニングと試験は、朝の9時から深夜2時までの計17時間にも及んだ。

そして、世界中の審査員候補者約60名の中、なんと KITE は首席で合格。2名の枠しかない決勝のメインジャッジに選ばれたのだ。※既決2名の計4名勿論、日本人初の快挙であり尚且つ、彼の観察眼と英語力によるルールの正しい理解がついに日本にも齎されることとなった。

ここに「HHI RULE (New Translation~新訳~)」を発表するに至ります。



パフォーマンスとスキルそれぞれに5項目のルール(公式)  
 そこからさらに分岐し、50項目のルールにまで  
 細分化されていた！！

芸術点 50%	技術点 50%
*エンターテイメント性 10%	*音楽性 10%
*クリエイティビティ 10%	*シンクロ(一致性) 10%
*ステージング 10%	*動きの完成度とコントロール 10%
(間隔・フォーメーション・レベルチェンジ)	*難度 10%
*ショーマンシップ 10%	*ストリートダンススタイルの バラエティ性 10%
*ストリートプレゼンス 10%	

# パフォーマンスジャッジング

## 【クリエイティビティ】

音楽、動き、移動の3点がある。3点、3点、4点の配分ですが、この点数の振り分けは、(どこを自分が重視しているか)審査員に任せられます。KITEの場合は、3点、3点、4点でした。

音楽—使用している音楽の使い方、編集、音質、ミキシング能力など。

動き—個性あるか、自分の動きにしているか、ダンスとしての確実性等。

移動—確実性、ダンスしないでの移動(ただの移動)はダメ。個性ある移動か等。

クリエイティビティ (完成度)。4つに分かれ、そこからさらに2~3に分れる。10数項目。

①音楽の編集(つなぎや、音の構成、ボリューム・音質の違い)

・・・昔のアナログ盤の音源やダウンロードした劣悪なそれに比べ、最近のCDの優良な音質のものを繋げた場合、音質に差が出てしまい不自然な編集と見なされ減点の可能性あります。

②移動がスムーズかどうか・・・他人とぶつかったりしたら減点。目線で場所を確認したり顔が下がったりした場合減点の可能性あり。

③全体の振りのクオリティ・・・揃っているかどうか。振りが揃っているか、フィーリングが揃っているか。

④波長 ※今回の審議の要でした・・・テンションの波長がチーム内で揃っているかどうか。

## 【ステージング】

ステージ全体を多く使っているか、フォーメーションがズレずに合っているか。

①レベルチェンジ

・・・1、ジャンプ(人を持ち上げる、フリップ等で上にいる) 2、立っている 3、腰を落としている 4、フロア(ゲッタンをして上がるだけでは加点にはならず、その場所でしばらく踊らなくてはいけない)の4種類のレベル。

しかしこれらの中でフリップ(アクロバットの回転)があるのですが、ただ単に移動中にバク転をすることには点数が入っていません、音楽とリンクダンスとしてやっているかどうかが見られている。

それはビーボーイが踊りの流れでアクロバットをするように、ルーティンの流れの中で自然に行われたいいけない。

特に大技と言われる、人を持ち上げて飛ばすようなアクロバットは点数が入っていません、逆に着地が一步でも乱れたり低い体勢になったり、着く手の肘が曲がったりすれば減点。

またヘッドスピンやウィンドでも最後のキメがブレたり、綺麗でなければ減点の可能性が有ります。

【ショーマンシップ、インテンシティー、コンフィデンス、プロジェクション、プレゼンス】

・・・ ステージ上でなりきっているか、最後まで作品のイメージを持ってやっているか。

移動で素になっていたりすると減点の可能性があります。

アクティングするパターンやテンションを上げるなど方法はありますが、その中でオーディエンス（観客）に関わる部分が入ってきます。

ダンサーのムーブで①オーディエンスを盛り上げられたかと②ダンサーに向けて踊っているかの二つあり、身内がただ盛り上がっていたり、スキルと関係ない流行の動きで盛り上がりても加点にはなりません。ダンスとして音楽にリンクしていないといけません。

【ストリートプレゼンス&衣装】

・・・ 本物のヒップホップダンス、抑制されない自然なヒップホップダンスをクルー全員が演じる能力です。

ストリートプレゼンスには、そのダンスに向かう姿勢、衣装、エネルギー、身体姿勢とストリートスタイルが含まれています。

衣装やアクセサリは、そのクルーごとのユニークな外見で自然な都会的なストリートな雰囲気表現し、反映しているものです。

クルー全員が、全く同じ衣装、似た衣装である必要はありません。個性的な衣装は自信を生みます。

またクルーは、演技内容に即したテーマ性のある衣装もよいでしょう。

上記に【エンターテインメント性】を加えたものが、全体のルールの半分となるパフォーマンスジャッジ（芸術点）と言い、KITE が担当しました。

ジャッジトレーニングでは更にもう半分のスキルジャッジ（技術点）も50項目あり、その両方を覚えるの試験でした。

## 減点項目

減点のリストは40項目くらいあり、それらの内で特徴的なものの例を挙げます。

ベルトが外れる、帽子が落ちる、紐がほどける、ジャケットをひらひらさせる、躓き、音楽の歌詞が不適切、顔にペイントする、スニーカー以外の靴を履く（ブーツ、ヒール、紳士靴）、Tシャツを脱ぐ、股間を押さえる、動作や中指を立てるなど、衣装をステージに置いておく、衣装を蹴ったり客席に投げる、アクセサリが落ちる、振りを間違える、ショーの最後の終わり方がばらついている、メンバーの中に1人でも15秒以上止まっている場合、手だけを動かしてステップがなくその場に留まっている場合

ダンスのスキルが今後は重要視されていく傾向ですので、演技中に減点が多少あっても大丈夫なのですが、従来の海外勢は減点項目も全て把握していたために、そこまでスキルがなくても高得点になっていたのです。

# 今までの大会の審査基準とこれからのものは 大きく変わる！？

国内外を見て来て、このコンテストのレベルは高かったと言えます。

しかしこのコンテストで勝てたら日本でも勝てるだろうか、またその逆はありえるだろうか。

この大会のルールはまだ他に類はなく特徴的であり、この審査基準を理解していなくては少なくともここでは勝つことはできません。

## スキルが世界的に認められている日本チーム、しかしなぜ？

日本人のダンススキルは参加チームの中で一番高いと言われていて、優勝していない日本のチームも名前が必ず上がる程でした。

しかしカナダやニュージーランドがなぜ強いかというと、選手がルール内容を網羅しているからです。

特に様々なジャンルを入れるという【ダンスのバリュー】という部分でプラス10点の加点を得られるのですが、

1つのジャンルを長く踊らなくても点数に入ってしまうことが、

問題視されています。

「1つのジャンルで飛び抜けて上手いチームよりも多くのジャンルを入れていけば下手でもいいのだろうか」という点が最大の議論となり、そこで今回新たに審査ミーティングで加味された部分が、各ジャンル専門の審査員が、その短いパフォーマンスの中にも上手さがあるかどうかを判断し評価に反映することができることです。

それ故に例年よりも少し審査が変わり、今後もダンスカの部分がどんどん多く見られるようになってきます。今まではダンスの上手さよりもルールが最優先されていたので、ダンスコンテストというよりは「協議会」に近く、空手で言うと強いよりも「型」が上手い人が勝つ、つまりルールに乗っ取っている良い子の考え方が勝つことになってしまう。

そこが懸念される理由で、今までよりも上手さがより重視されるという部分が変わってきます。

これにより、スキルのある日本人は勝ちやすくなるのですが、逆にパフォーマンスジャッジングの方にある【ショーマンシップ】が海外勢に比べ圧倒的に弱いのが現状です。



# 今後の日本の課題は、

## ショーマンシップやパッション！

お客さんに届けるパッション、ステージに立っている時の迫力や臨場感などです。

日本が誇るバーシティ優勝チーム J.B STAR（ロックダンスをベースにしたヒップホップチーム）はその点をファンキーさでカバーし得点が入りました。

つまり、ジャンルによってステージにおいての出し方が違い、全て強そうな感じが良いのではなく、例えばクランプならパワー、ロックならファンキーさ、ポップなら繊細さやエグい部分、そういった点が専門の審査員によって更に見られるようになります。

しかし J.B STAR 以外の日本チームは海外勢の強いパッションに負けていました。

さらに欧米のチームは生まれ持った身体能力という、日本人では決して越えることのできない人種的な優性を備えています。

その彼らが今後スキルの大切さに気づき始め、それを身に付けて帰ってくるのが予想されます。

そうなることから日本のファンキーさだけでは勝ちにくくなります。

## 今後の日本はもっと各々のジャンルを極めて楽しむ事が

### 大事になってきます。

これは一方的にお客さんに対しテンションを上げて見せに行くのではなく、自分達のチームの中で楽しみ、それが自然とお客さんにも伝わる。

つまりこれはパフォーマンスのなかでも【観客を巻き込む】という点数に繋がっていきます。

これはテンションを上げたりカッコつけるアクティングをするものではありません。

ダンスそのものを楽しまない移動の際など、どこかでアクティングの途切れる瞬間があり、それは本当にダンスを楽しんでいることにはなりません。

また予選、準決勝、決勝とありますが、予選で飛びぬけて良いことをやると、次の準決勝ではさらに良いことをしないと点数が下がるので、決勝に行くまで徐々にパフォーマンスが上がるような戦術をお勧めします。

バーシティ3位という3年連続入賞の快挙を遂げた SOL-T-SHINE は今回、4位から5位、そして決勝で3位となるパフォーマンスを発揮し入賞したので、とても良いバランスで勝ち抜いていったと評価できます。

そして、この点数制度はこれから日本のダンス大会において必ず一般化されます！

# HHIの点数制度が

## 今後の日本ダンス界にもたらす影響

ルールに忠実な「点数」で評価することが今後、日本のダンスシーンで重要なキーポイントになってきます。これがスタンダードになり、もう既にHHIに出場し慣れている選手たちが有利になります。

ヒップホップダンスは現在、爆発的な人気が出て以前よりもメジャーにはなっていますが、オリンピックの様に評価が点数化されていないために一般の人にとってはまだ分かり難いことが多いのです。

例えばフィギュアスケートは完全に点数化されていて、何が良くて悪いのかが点数の結果のみで知ることができます。

ただ、氷上のダンスと言われているフィギュアでも、実は音楽と演技が全くリンクしていなくても得点には何の影響もなく、つまりは演技中に使用している音楽はBGMのようなものなのです。

競技ルールを満たし点数を加算していく審査方法は、従来のHHIに似ていますが、将来のHHIルールはより音楽とダンススキルを重視して行こうという傾向になっています。

**今後、必ずこの点数制度が日本に入ってきます。**

誰が見てもダンスの良さが「点数」で分かれば、どんどんダンスが世間に広がっていくので、まだ点数制度に慣れていない日本のダンサー達をHHIの第一線のダンサー達が導いていかなければなりません。

政井海人 interviewed by HHI japan