

加速手拍子としてのヴァイキング・クラップ：インターネット上の動画を対象としたデータの整理と検討

閻，璐

九州大学大学院芸術工学府芸術工学専攻コンテンツ・クリエイティブ・デザインコース

矢向，正人

九州大学大学院芸術工学研究院音響設計部門

<https://doi.org/10.15017/6779629>

出版情報：芸術工学研究. 38, pp.33-55, 2023-03-27. Faculty of Design, Kyushu University
バージョン：
権利関係：



加速手拍子としてのヴァイキング・クラップ

インターネット上の動画を対象としたデータの整理と検討

The Viking Clap as an Accelerating Hand Clap

Organizing and reviewing data for videos on the Internet

閻 璐¹

YAN Lu

矢向正人²

YAKO Masato

Abstract

The purpose of this study is to explore the Viking Clap, which is a type of accelerating clap which has occurred all over the world in recent years, and is also a unique way of applauding. Clapping and rhythmic applause are behaviors that can be seen in any cultural circle. However, in many cases, the two are considered to be different styles, and their meanings are somewhat different. Clapping is used to show praise, support, share joy, etc., while rhythmic applause is used to mark the rhythm in alignment with music, dance, sports, etc. Moreover, if rhythmic applause accelerates, it has a different meaning from regular rhythmic applause. This draft takes the Viking Clap as its theme, and discusses the accelerating clap. The Viking Clap was originally an activity done by cheering crowds in football matches, and became well known as a result of the cheering of Icelandic crowds. The clappers raise their hands above their heads and open them, and when a drum or other instrument makes a sound, the clappers take this as their cue to clap their hands together. They slowly speed up their pace while proceeding, and finally transition at the end to scattered applause. In recent years, the Viking Clap has been seen in many parts of the world, some of them exceeding 10,000 people. Besides football, it is often done in other sports, concerts, large celebrations and gatherings. Viking Claps can also be seen in support of Japanese football teams. This draft organized and examined data on Viking claps found in 70 videos from June 2016 to the end of February 2022.

1. はじめに

本研究は、ここ数年にわたり世界中で打たれている加速手拍子であり拍手の中でも特殊なあり方を示しているヴァイキング・クラップ(Viking Clap)について検討することを目的とした。拍手と手拍子は、どの文化圏にもみられる行動である。しかし、両者は多くの場合、別々の打ち方として認識されており、両者において、手を打つことの意味は多少異なる。拍手が称賛や応援、喜びの共有などを表現するために用いられる手打ちであるのに対して、手拍子は、リズムを刻みながら、音楽、舞踊、スポーツなどに合わせて打たれる。さらに、手拍子が加速すると、通常の手拍子とは異なる意味を持つと考えられる。本稿は、加速する手拍子について、ヴァイキング・クラップを題材に検討する。

ヴァイキング・クラップとは、もともとサッカーの試合中に応援団が行うチャントの一種であり、アイスランドの応援団が行ったことから知られるようになった。拍手者が両手を頭上に上げ広げ、太鼓などが打ち鳴らされると、それを合図として、拍手者は両手を打ち合わせて手拍子を打つ。これを徐々にテンポを速くしながら行い、最後はバラバラの拍手に移行して終える。近年では、世界各地で打たれており、なかには 1 万人を超える規模のものも見られる。また、サッカー以外のスポーツ、コンサート、大規模な祝祭や集会などのイベントでもよく打たれている。日本のサッカーチームでも応援に打たれることがある。ヴァイキング・クラップのように、応援という明確な目的を持ち、所定の規律に則り、大人数で打たれる手拍子は、これまでに知られる拍手・手拍子には例を見ないものである。

連絡先：矢向正人, yako@design.kyushu-u.ac.jp

1 九州大学大学院芸術工学府芸術工学専攻コンテンツ・クリエイティブデザインコース

Content and Creative Design Course, Department of Design, Graduate School of Design, Kyushu University

2 九州大学大学院芸術工学府芸術工学専攻音響設計部門

Department of Acoustic Design, Faculty of Design, Kyushu University

2. 研究の目的と意義

まず、加速手拍子としてヴァイキング・クラブを研究することの意義を明確にしておこう。加速手拍子は、通常の拍手や手拍子による応援とはまったく異なる意味や効果をもたらすと考えられるが、スポーツ競技の応援として加速手拍子を打つ例としては、ヴァイキング・クラブの他に、棒高跳びや幅跳びなどの陸上競技で打たれる手拍子の加速が知られている。それらの加速手拍子は、選手が観客に手拍子を促し、手拍子が最も速くなった時に選手がジャンプする。加速の終了時点とジャンプする瞬間とが同時であることにより、緊張が最高度に高まる時点の存在が選手にも観客にも否定なく認知される。すなわち、加速手拍子がカウントダウンに類似する効果をもたらすものであると考えられる。

他方、同じ加速手拍子ではあっても、ヴァイキング・クラブは、跳躍競技のように緊張が最高度に高まる時点の認識を前提としたものではない。どのようにして発生するのか、どのような打ち方や演出、効果があるのかなどは調べられていない。典型的なヴァイキング・クラブが、数百人以上の大人数で打たれていることも、跳躍競技とは異なる特徴である。さらに、ヴァイキング・クラブは、サッカー以外のスポーツ、例えば、ラグビー、バスケットボールなどでも打たれ、ひいてはコンサートや抗議デモなどスポーツ以外のイベントや集会においても見られる。特殊な手拍子であるにもかかわらず、そこに多くの人が参加しており、さまざまな機会に打たれていることから、ヴァイキング・クラブの理解は、手拍子や拍手のあり方の研究を進めるためには欠かせないものであると考える。以上の問題設定にもとづき、本稿は、ヴァイキング・クラブに関する記録とデータの整理と検討を目的とした。ヴァイキング・クラブの先行研究は皆無であるため、これまでの記録とデータを整理しておくことには意義がある。

3. 調査した資料及び本稿の記述方法

ヴァイキング・クラブが確認できる動画は、後述のように、2016 年 6 月以後に、ネット上に数多く見られるようになった。本稿では、2016 年 6 月から 2022 年 2 月末までの 150 本以上のヴァイキング・クラブの動画を調査した。調査した動画は YOUTUBE、BILIBILI、IQIYI、HAOKAN VIDEO、TENGXUN VIDEO などである。検討対象とした基準は、1) ヴァイキング・クラブの特徴である、両手を「V」字に上げ手拍子を打

ち加速させる行為が見られること、2) 2016 年 6 月以後に撮影された資料であり、動画のタイトルもしくは説明欄にヴァイキング・クラブの文字があることとした。上記の 1) 2) を満たす例であれば、10 人未満により打たれる加速手拍子であっても検討対象とした。他方、跳躍種目で打たれる手拍子のように、踏切局面から空中局面という特定の一時点に向けて意図的に加速させる手拍子は、ヴァイキング・クラブと呼ばれておらず、検討対象としていない。各動画の詳細は、関係団体のホームページ、各国のニュース記事から得た。スポーツ競技関連のヴァイキング・クラブについては競技の公式ホームページも参照した。以後、本稿では、調査した動画から加速手拍子が明確である 70 の動画(72 のヴァイキング・クラブ例)を対象に検討した。表 2^{*1-70} には、ヴァイキング・クラブが打たれたイベントの種類、年月日、場所、規模、拍手者の位置などを示した。打たれた年月日の順に記している。図 1～図 5 は、それぞれのヴァイキング・クラブを構成する手拍子の時間間隔を Adobe Audition 2021 を用いてデータ化したものである^{*71}。

4. ヴァイキング・クラブの概要

4.1. 変遷

ヴァイキング・クラブは、伝統的に存在する手拍子ではなく 2000 年以後に打たれるようになったと考えられている。筆者が映像で確認したサッカーの試合におけるもっとも古い加速手拍子は、2005 年 6 月 3 日にギリシャのサッカーチーム PAOK (ΠΑΟΚ) と Olympiacos (Ολυμπιακός) の試合で打たれたものであり^{*72}、競技場はテッサロニキのトゥンバ・スタジアム(Toumba Stadium)であった。その後、2013 年 2 月 27 日に、スコットランドのファーパーク・スタジアム(Fir Park Stadium)で、同地のマザーウェル FC (Motherwell FC)^{*73} チームがセルティック戦に 2-1 で勝利した後、勝利を祝って加速手拍子が打たれている。また、同年 8 月 30 日には、フランスのスタッド・ボラルト=デレリス(Stade Bollaert-Delelis)で、同国の RC ランス(RC Lens)^{*74} チームが、トロワ AC(ESTAC Troyes)戦に 1-0 で勝利したあと、選手が競技場の観客とともに加速手拍子を打っている。以上の加速手拍子はヴァイキング・クラブとよく似ているが、その名称で呼ばれておらず、本稿で検討対象とする 2016 年以後のヴァイキング・クラブがこの 3 例にどの程度影響を

受けたものであるかは確認できない。

本稿で対象とするヴァイキング・クラブの例は、2016 年 6 月の EURO 期間中に、アイスランドのチームが予想外の活躍を見せて準々決勝に進出したとき、応援団と選手が打った太鼓の入らない加速手拍子とそれ以後に打たれたヴァイキング・クラブである。アイスランドのチームがこのとき打った加速手拍子の迫力ある映像が世界中に知られるようになり、以後、ヴァイキング・クラブとして急速に世界中で打たれるようになった。その経緯を簡単に述べてみよう。

まず、EURO 2016 においてアイスランドが初出場した 6 月 14 日にポルトガル戦でヴァイキング・クラブが打たれたと報告があるが、映像が残っておらず確認できない。筆者が映像を確認した最初期のヴァイキング・クラブは、同年の EURO でウェールズ対イングランド戦(6 月 16 日)の翌日、6 月 17 日にウェールズのファンがチームを歓迎するセレモニーの中で行われたヴァイキング・クラブ(表 2 の VC1)、同月 23 日と 28 日にフランスでアイスランドのチームの応援に打たれたヴァイキング・クラブ(VC2, VC3)である。しかし、ヴァイキング・クラブを広く流行らせたイベントは、翌 7 月 5 日のアイスランドにおける EURO 2016 である(VC4)。この式典で打たれたヴァイキング・クラブの映像が世界のサッカー関係者に知られると、ヴァイキング・クラブが、応援コールとして注目を集めた。EURO 2016 では、アイスランド(VC2, VC3, VC4, VC8)のみならず、フランス(VC5)、イギリス(VC1)においても、アイスランドに倣ってヴァイキング・クラブが打たれた。ほぼ同時期に、日本で打たれたヴァイキング・クラブも 4 例(VC6-1, VC6-2, VC7, VC9)確認できる。

2017 年になると、サッカーのみならず、ラグビーの試合でも打たれるようになる。さらには、バスケットボール、バレーボール、ベースボール、その他のイベントでも打たれている。この時期に、オーストラリアのラグビーチームであるキャンベラ・レイダースと米国のミネソタ・ヴァイキングスは、ヴァイキング・クラブをチームの慣例として定着させ、認知度をさらに高めた。このチームにおいては、応援団とは別の、少人数のファンによるヴァイキング・クラブも打たれている^{*75}。他方、アジアでは、2019 年頃からインドネシアで多くの機会に打たれるようになる。2021 年からは、ドイツ、ベルギー、フランスなどでの、新型コロナの対策に不満

を表明するための抗議デモで、ヴァイキング・クラブが打たれている。以上のように、ヴァイキング・クラブは、スポーツ競技、音楽イベント、学校のイベント、ビール祭り、抗議デモ、ファンの応援活動などのイベントで打たれている。

4.2. 基本構造と分類

典型的なヴァイキング・クラブは、手拍子を打つ観客、音頭取り、太鼓奏者により作られる。まず観客が両手を頭上に上げた状態で、太鼓奏者が太鼓などを 2 回打ち鳴らして合図を送ると、その合図に追随するかたちで、音頭取りが観客に手拍子を促し、観客とともに両手を打ち合わせる。観客は打つと同時に「フッ!」と叫ぶ。この掛け合いを繰り返しながら手拍子を加速していき、一定の速度まで加速すると、リズムカルな手拍子から無秩序な拍手や歓声に変化し、打ち終わるという経過をたどる。手拍子を打つタイミングは、基本的にはすべて太鼓奏者と音頭取りにより決められ、観客は、太鼓の音を聞いたうえ、音頭取りの身振り動作に倣って手を打っている^{*76}。

しかし、ヴァイキング・クラブはさまざまな機会に打たれるため、上記の典型的な打ち方の他に、地域や場面に応じた特徴ある演出がある。まず、ヴァイキング・クラブは、どの例も太鼓と手拍子により交互に打たれているわけではない。たとえば、最初期のヴァイキング・クラブであるアイスランドの VC3 は、太鼓がない手拍子のみのヴァイキング・クラブである。手拍子と太鼓の順序やタイミングの違いによって、ヴァイキング・クラブの基本構造として、表 1 の単独打、並行打、交互打、定型打を示すことができる。表 1 の D は太鼓(楽器)、C は拍手である。ヴァイキング・クラブ

表1 ヴァイキング・クラブの基本構造と分類

種類	基本構造
単独打	1 2 3 4 1 2 3 4 C - C - C - C -
並行打	1 2 3 4 1 2 3 4 C - C - C - C -
交互打	1 2 3 4 1 2 3 4 D - C - D - C -
定型打	1 2 3 4 1 2 3 4 DDC - DDC -

は、この 4 種のどれかとして分類できる。70 例中、単独打が 13 例、並行打^{*77}が 2 例、交互打が 4 例、定型打が 50 例、特殊例が 1 例ある^{*78}。

ヴァイキング・クラップを加速手拍子として考えるとき、手拍子のみが加速する単独打が原型となる^{*79}。並行打は手拍子に太鼓(楽器)が加わった打ち方であり、両者は同時に打たれるが、基本的に単独打と同じ打ち方である。太鼓と手拍子を交互に打つ交互打は、単独打や並行打と同様に、反復させながら加速する形式であるが、音頭取りの太鼓の音を聞くプロセスが加わるため、打つタイミングを測る時間的な余裕が生じる。他方、太鼓を 2 回続けて打ち手拍子が後続する定型打は、太鼓と手拍子の打撃が非対称となるが、先行するドラムの 2 回の打撃間隔と同じ間隔で手拍子を打つので、並行打や交互打よりも、手を打つタイミングを測りやすい。定型打は、安定的で乱れにくい手拍子の打ち方であるということが出来る。定型打には、太鼓奏者が、音頭取りを兼ねる例もある。VC10 は、太鼓奏者が始めに 2 回太鼓を打ったあと、手を上にあげて音頭取りとして観客を手拍子に導く。VC26 も音頭取りを兼ねた大太鼓奏者が 2 回太鼓を打つが、観客の手拍子と同時にスネアドラムが打たれ、大太鼓とスネアドラムの掛け合いのように演出がされている。

ヴァイキング・クラップの定型打に類似する手拍子の打ち方が、等間隔ビートリズムの音楽において、安定的なリズムパターンとして、打たれることがある。例えば、クイーンの《We Will Rock You》^{*80}では、1 拍目と 2 拍目は床を踏み鳴らし、3 拍目は手拍子を打ち、4 拍目を休符にとる。このリズムを 8 ビートを構成する拍のパターンとして使用している。しかし、ヴァイキング・クラップの加速は、このようなビートリズムのパターンをもとに認識するべきではないと筆者は考えている。そもそもヴァイキング・クラップは、等間隔ビートリズムを生じさせることを意図した手拍子ではなく、それを崩す加速を特徴とする手拍子である。定型打がヴァイキング・クラップに数多い理由は、あくまで手拍子のタイミングを測りやすいという特徴を活かし、加速の途中段階で参加者の安定的な統率を確保しようとするためであると考えられる。ヴァイキング・クラップは、一旦安定性が確保され、加速後半部に移行すると、太鼓を打つタイミングが速くなり、最後には 3 分割ビートのように打たれていき、そのままばらけた手拍子に移行する。

打たれる手拍子と太鼓のセット数については、1 ～10

回が 15 例、11～20 回が 43 例、21 回以上は 14 例ある。21 回以上の例は、抗議デモ(VC69, VC70)や DJ バドル(VC40, VC58)で打たれる例がある。本来、手拍子には参加者の参加感を維持する効果があるが、等間隔の手拍子を維持するだけでは、次第に手を打つ人の注意力が散漫になり、疲労感が生じ参加感が減退する。抗議デモや DJ バドルでのヴァイキング・クラップのセット数が多いのは、手拍子をできるだけ長く加速し続けることで集中力を保ち、緊張感を維持する効果があるからであると考えられる。

4.3. 打ち始め

ヴァイキング・クラップは、参加者が全員揃った状態で打ち始める。このため、揃った状態を全員で確認し合うための工夫が見られる。まず、多くのヴァイキング・クラップでは、観客が両手を上げるとき、腕を「V」の字に伸ばして頭上に高く広げて構えを作る。こうして視覚にも訴えつつ揃った状態を確認しあい、最初に打たれる手打ちへの注意と集中を促す。また、ヴァイキング・クラップの打ち始めには、手拍子後に打たれる 2 度目の太鼓が、少し間をおいて打たれる傾向がある。この少しの間を参加者に認識させることにより、後続する手拍子のタイミングを測っているように思われる。これらの演出や工夫の結果、ヴァイキング・クラップの打ち始めは、スポーツ競技における一般的な手拍子のそれとはかなり異なるものになっている。一般的な手拍子は、参加者が身構えてから始めるのではなく、競技場の一角で少数の人々が先行してリズムをとりながら手拍子を打ち、次々に観客を巻き込んでいく。後述するが、打ち始めに巨大なギャラルホルンを吹くヴァイキング・クラップの演出もある。

4.4. 場と状況

ヴァイキング・クラップが打たれる競技場や音頭取りの位置等の状況もその性格を決める。まず、統率が取れたヴァイキング・クラップを打つためには、音頭取りや太鼓奏者が、応援団の誰からも明確に見えていることが好ましい。検討対象とした 70 例のヴァイキング・クラップのうち、音頭取りの存在を明確に確認できる例が 46 例^{*81}、撮影場所の制約等により、音頭取りがよく見えない例が 17 例^{*82}あるが、これらの例において、観客は音頭取りの身振り動作に手拍子を合わせている可能性がある。他方、音頭取りが存在せず、少数のファンが自

発的に打っていると考えられる例も 7 例^{*83} がある。

ヴァイキング・クラブを、自チームの応援団のみでなく、相手チームの応援団も同時に打つような状況では、競技場の向かい側で発せられた拍手音がどう聞こえるかも、検討に加える必要がある。空気中の音の伝播速度は約 340m/s であるため、大きな競技場においては、向かい側で発せられた太鼓音や拍手音が、タイミングを計るときに妨げになることもある。この場合、観客がタイミングを計るための拠り所とするものは、音頭取りが指示する視覚情報のみとなる。検討した 70 例のヴァイキング・クラブのうち、比較的大きな競技場で打たれた例が 8 例^{*84} があるが、このうち VC1, VC23, VC26 の 3 例では音頭取りがグラウンドにおり、競技場のどこからでも音頭取りの身振り動作を見ることができる^{*85}^{*86}。VC26 では、音頭取りを兼任する太鼓奏者に加えて、8 人ほどのスネアドラム奏者が、広大な競技場の中央に配置されている。さらに VC1, VC53 では、音頭取りを行う選手の映像をグラウンド内の大型スクリーンにリアルタイムで提示している。

4.5. 独自の演出

ヴァイキング・クラブは、各地に伝播していく過程で、それぞれの地域のチーム・クラブの文化などと結びつき独自の演出が加えられているが、まず、2017 年以後のヴァイキング・クラブに影響を与えたと考えられる、ミネソタ・ヴァイキングス(Minnesota Vikings)、オーストラリアのキャンベラ・レイダース(Canberra Raiders)の応援団によるヴァイキング・クラブについて、演出の特徴を述べよう。

ミネソタ・ヴァイキングスの試合は、他のチームのように試合中にヴァイキング・クラブを打つのではなく、試合前の恒例のセレモニーとしてヴァイキング・クラブが必ず打たれている(VC15, VC53)。それらの動画は数多く存在するが、本稿では代表的な 2 例のみを検討対象とした。どちらも儀式的な性質が強いヴァイキング・クラブであるが、演出はこのチーム独自のものである。まず、チームは地元の政府関係者や著名人をスタンド席に招き、彼に両手を挙げて観客とともに拍手を打つように合図する。その後、ひとりの音頭取りが巨大な太鼓を打ち鳴らし、スタンドの観客とともにヴァイキング・クラブを打ち始める。手拍子を一定の速度まで加速させると、招待者が、北欧神話に登場する大きなギャラルホルン^{*87}(Gjallarhorn)を吹き鳴らし、競技場の熱

気を最高度にまで高める。ヴァイキング・クラブを打ち終わると、チームのバンドが観客の手拍子に合わせて音楽を演奏する。2008 年に結成されミネソタ・ヴァイキングス・スコル・ライン(Skol Line)と呼ばれるこのバンドは、チームのホームゲームやイベントでヴァイキング・クラブが打たれるときには、いつも演奏を行っている。スコル・ラインの演奏家は、元軍楽隊員、教員、実業家などさまざまな経歴を持っているが、ヴァイキング・クラブを中心とするこの一連の演出は、地元ファンの日常に深く浸透しひとつのチーム文化を生み出していると言ってよい^{*88}。彼らはそれを自分たちのヴァイキング・クラブ・カルチャーとして認識し関わっている。

次に、オーストラリアのラグビー・チームであるキャンベラ・レイダースのヴァイキング・クラブでも特徴ある演出が行われる。このチームのヴァイキング・クラブも、試合開始前に打たれることが多い。まず、ギャラルホルンが吹き鳴らされ、そのあとにヴァイキング・クラブが打たれる。試合前にヴァイキング・クラブが打たれることにより、儀式的な緊張感と士気高揚感が競技場全体に立ち込める。また、特定の試合においては(VC26, VC27, VC33, VC34)、観客席の前方に火炎噴射機が一行に並べられ、手拍子を打つたびに火炎が噴射される。たとえば、NRL Grand Final 2019 におけるキャンベラ・レイダース対サウスシドニー・ラビトーズの試合でそれを見ることができる(VC26)。手拍子の加速そのものは、2016 年のアイスランドのチームのそれと大きな違いがないとしても、独自の演出が儀式的に遂行され伝統として確立していることが、キャンベラ・レイダースのヴァイキング・クラブを特徴づけている^{*89}。VC26 の動画では、まず、身体に固定された大太鼓を太鼓奏者が打ち、それに合わせて数人の小太鼓奏者が一斉に打っている。太鼓を打つ前にギャラルホルン^{*90}が吹かれている。

他方、抗議デモにおけるヴァイキング・クラブにも特徴ある演出が見られる。ケルンの街頭で起きた抗議デモで行われた VC69 は好例である。動画では、人々が街中に集まり、誘導に従ってヴァイキング・クラブを打っている。画面の中の全員が夢中になって手拍子を打っているように見える。しかし、ヴァイキング・クラブの終わり近くに音楽が鳴り響くと、群衆は手拍子を加速手拍子から等速手拍子へと変化させ音楽のリズムに合わせる。手拍子が変化した時点で、画面右側でヴァ

イキング・クラブに参加していた参加者の一人は、ゆっくりと両手を下ろして手拍子を止めている*91。

ヴァイキング・クラブは、以上のようにさまざまな演出のもとに打たれており、規格化されたパターンを志向するものではない。そのことを認識しておくことが、加速を検討するための前提になる。

5. ヴァイキング・クラブの加速

5.1. 加速の一定性

次に、表 2 のデータから、ヴァイキング・クラブの加速の特徴を検討する。分析対象とするヴァイキング・クラブを、相対的に速度変化が一定で規則的に加速していくヴァイキング・クラブと、速度変化が一定でなく加速が不規則であるヴァイキング・クラブとに分け、それぞれの特徴及びどのような場面で生じやすいかを検討した。まず、速度変化の一定性について、図 5 のデータから、「間隔が広がる回数/回数」を比較した*92。この結果を表 3 に示す。表 3 の結果をもとに、速度変化が比較的一定で規則的に加速していくヴァイキング・クラブを図 1、速度変化が一定でなく加速が不規則であるヴァイキング・クラブを図 2 に示した。図 1 における規則的な加速の例を表 3 に黄で、図 2 における不規則な加速の例を表 3 に青で示している。

5.1.1. 速度変化が比較的一定である例

速度変化が比較的一定であるヴァイキング・クラブのうち図 1 に示した例について述べる。まず、これらの例には、応援団の数が多いスポーツ競技やイベント、抗議デモなど、大規模で大人数が参加している例が多い。音頭取りや太鼓奏者が、参加者や観客よりも高い位置からヴァイキング・クラブを先導している例もある(VC36)。参加者や観客の表情や身振り動をを観察する

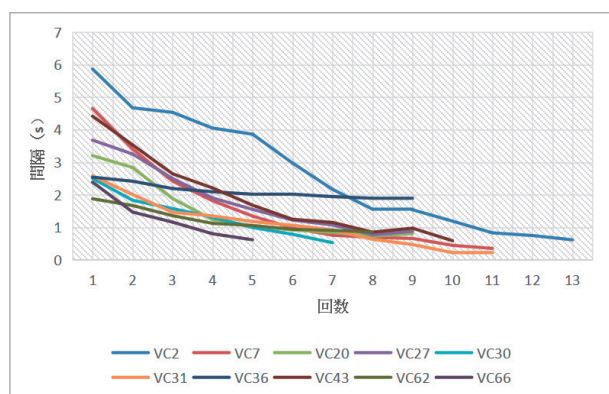


図 1 速度変化が一定であるヴァイキング・クラブ

限りでは、手拍子の開始前には積極的に強い感情を表明する意思が少ないように見える。音頭取りや太鼓奏者がヴァイキング・クラブを促すことによって参加者や観客の注意を引き、彼らの参加感を高めたり、感情を表明するように誘導しているように見える。その目的のために、ヴァイキング・クラブを組織的で規律のある加速手拍子として実施する必要があったと考えられる。以下、具体的な場面と効果について述べよう。

5.1.1.1. 試合後の称賛のため打つ例

2016 年の EURO におけるアイスランドチームによるヴァイキング・クラブ(VC2)は、速度変化が一定である例に分類できる。VC2 では、アイスランドの選手たちが応援団とともにヴァイキング・クラブを打ち、勝利を祝っている。選手たちの合図の身振りに促され、応援団が選手とともに手を打ち始める。これを徐々に加速しながら繰り返し加速手拍子が形成されていく。この動画の勝利を祝うための典型的なヴァイキング・クラブが、世界のサッカー・ファンに認知され、称賛のためのヴァイキング・クラブが各地で打たれるようになったと考えられる。

2016 年の EURO のヴァイキング・クラブをいちはやく応援に取り込んだのが、日本のサッカーチームである。VC7 はガンバ大阪の勝利後に打たれたヴァイキング・クラブである。速度変化が一定であり、勝利を祝うための典型的なヴァイキング・クラブである。動画から、選手達が EURO 2016 年の加速手拍子を再現するために、慎重にタイミングを測っていることがわかる。これ以後のガンバ大阪におけるヴァイキング・クラブは、ガンバ・クラブと呼ばれている。他方、同じ時期に横浜マリノスの応援団が打った VC6・2 は、試合中に打たれたこともあり、VC7 ほど安定していない。これらの例のように、速度変化が一定であるヴァイキング・クラブには、称賛を与える定型的な表現である例が多く見られる。

5.1.1.2. 試合前に儀式的に打つ例

図 1 に示したヴァイキング・クラブのうち、試合前に打たれる例が 2 例(VC20, VC27)あり、うち VC27 は、キャンベラ・レイダースの試合である。キャンベラ・レイダースは、前述のように儀式感のある演出をいくつか加えているが、打たれているヴァイキング・クラブは速度変化が比較的一定であり、試合前にチーム

の士気を高める目的も兼ねて儀式的に打たれていると考えられる。

そのほか、VC31は、UEFA EURO 2020の試合でアイスランドとハンガリーの応援団が、試合前にヴァイキング・クラブを打った例である。ヴァイキング・クラブが打たれたのはキックオフの直前で、審判が開始合図の笛を吹こうとしているとき、競技場の双方の応援団がヴァイキング・クラブを打ち、試合を盛り立てている。

ヴァイキング・クラブが打たれる試合は競技場だけではない。例えば、VC62はインドネシアの西ジャワ州のチサガ第1中学校で開催されたバレーボールの試合前に打たれたヴァイキング・クラブである。画質は良好でないが、学校内の校庭でヴァイキング・クラブが打たれている様子が確認できる。太鼓奏者が中央でドラムを打ち、中腰になった別の人が太鼓を持っている。両チームの選手と観客は、太鼓奏者の近くにいてその周囲をぐるりと囲んでいる。後方の校舎2階のバルコニーにいる多くの学生もヴァイキング・クラブに参加している。VC62が公式スポーツ大会のそれと異なるのは、まず、対戦するチームの両方の選手と応援団、そして観客全員がヴァイキング・クラブに参加していること、次に、会場中央の太鼓奏者を中心として、観客、選手、そして太鼓奏者の距離が接近していることである。これらを考え合わせると、VC62は、どちらかのチームを鼓舞するのではなく、会場の人々の熱気を引き出すと同時に、会場すべての人を試合に関わらせる儀式としてのヴァイキング・クラブと考えられる。その役割のためには、規則性を保って加速するヴァイキング・クラブが有効であると認識されたのであろう。

5.1.1.3. 抗議デモで打つ例

抗議デモで打たれたヴァイキング・クラブであるVC36は、速度変化が一定である手拍子と、整然とした動作や声の特徴とする。図1にはないが、VC70にも同様の特徴を指摘できる。抗議デモのヴァイキング・クラブは、スポーツ競技のそのように、応援しあるいは相対する人々が目前におらず、また、状況の予測できない変化に翻弄されることがない場面で打たれるため、音頭取りも参加者も整然と規則性を保って手を打つ行為に集中することができる。抗議に参加する人々を団結させ、通行人や報道関係者、抗議対象者の注意を引くためにも、この整然とした方向性があるヴァイキング・クラッ

プが有効であると考えられる。VC36は南チロルのボルツァーノにおける抗議デモで打たれたヴァイキング・クラブである。動画から抗議デモに参加している人が多数であることがわかるが、加速手拍子にも特徴があり、競技場で打たれるそれとは大きく異なる。まず、群衆は、太鼓や他の楽器を使ってリズムを作るのではなく、2回の手拍子の間に一斉にドイツ語で“Freiheit”と声をあげてタイミングを合わせる。他方、壇上で群衆に対峙している音頭取りも、群衆とともに手を打っているが、群衆が声をあげると同時に、腕を少し持ち上げて見せることによって、群衆が打つ手拍子の速度変化をコントロールしそれを一定に保っている。但し、VC36における手拍子の加速は、変化を感じ取れないほど緩慢である。

5.1.2. 速度変化が一定でない例

速度変化が比較的不規則であるヴァイキング・クラブのうち図2に示した例について述べる。まず、音頭取りが加速をコントロールできていない例や、音頭取りの身振り動作が曖昧で、加速の指示が参加者に行き届かず、うまく誘導できない例には、加速が一定でない傾向が見られる。このほか、広い競技場で参加者が多数である例には、速度変化が一定でない例が見られる。反対に、少人数で打たれる例にも、速度変化が一定でない例が見られる(VC32, VC51)。以下、具体的な場面について述べよう。

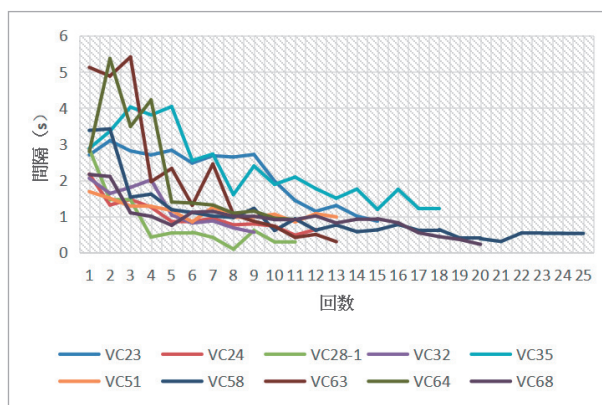


図2 速度変化が一定でないヴァイキング・クラブ

5.1.2.1. 速度を制御せずに打つ例

World Cup Qualifiers 2019のマレーシア対インドネシア戦において、試合後にマレーシアの応援団がスタンドで打ったVC28-1は、音頭取りが加速をコントロールできていない典型例である。VC28-1は、連続して2回

のヴァイキング・クラップが打たれるが、いずれの折れ線にも凹凸が生じている。VC28-1 は、音頭取りが高い位置で両手を頭上にあげ手拍子を打つかたわら、太鼓奏者が、音頭取りの動きにタイミングを合わせて太鼓を打っている。しかし、音頭取りが提示するテンポがそもそも不規則で、前半のテンポは遅すぎ、手を打つ間隔も一定でない。そこから手拍子を唐突に加速させる。このため、応援団の手拍子を加速にうまく誘導することができなかったと考えられる。

5.1.2.2. 加速を指示する身振り動作が曖昧である例

音頭取りの身振り動作が曖昧であると、観客が手をたたくタイミングを判断しにくくなり、速度変化を一定に保てなくなる例がある。VC58 は、ベトナムの FPT ポリテクニク専門学校で行われた DJ パトルで披露されたヴァイキング・クラップである。太鼓ではなく、太鼓音を模した電子音が使われている。遅い手拍子から速い手拍子へと誘導して観客のテンションを高め、さらに手拍子を加速させてばらけた拍手にし、次の曲目へと移行させる構成である。音頭を取っている壇上の赤服の男性は、はじめ数回の手拍子では、楽器音が発せられると同時に小刻みに腕を震わせる。この動作は加速テンポが求められていることを観客に強調する演出と思われるが、腕を震わせる動作は手拍子のテンポを明確に指示する身振りではない。速度変化の一定性については、図 2 ではそれほど明確ではないが、表 3 の順位は低い。加速が進むと、音頭取りも観客も、徐々に電子音の加速テンポから逸れていき、最後には手拍子の加速のみになる。使われている楽器が太鼓ではなく、身振り動作を伴わない電子音であったことも、速度変化が一定でない原因のひとつであると考えられる。

5.1.2.3. 広い競技場で大人数が打つ例

広い会場で参加者が多数であることに加えて、騒がしい環境であり、参加者の感情が高ぶっている状況での例が多い。広い会場では、観客が太鼓の音を聞く時点が、会場内の位置によってかなり異なる。また、参加者や観客の気持ちが昂ると、太鼓奏者や音頭取りがそれに影響され、太鼓や手拍子の加速を一定に保てなくなることが考えられる。また、広い競技場で大人数が打つと速度変化を一定に保てなくなることがある。例えば、2019 年のマレーシア FA Cup の決勝戦においてブギガリル国立競技場で打たれた VC23 は、ギネスに登録された世

界でもっとも人数が多いヴァイキング・クラップであり、試合開始前に 83,530 人の観客が打ったとある。ブギガリル国立競技場のように数万人を収容する大型競技場では、向かい側の席との距離が 150~200m 程度はあるため、相手チームの応援団が発する拍手音や太鼓音は、0.5 秒程度遅れて聞こえると考えられる。加えて、VC23 は、音頭取りの身振り動作が見えづらい。グラウンドの中央には、選手とは別に、音頭取りが見えるが、1 人であるようには見えない。音頭取りの視覚情報のみを手掛かりに観客がタイミングを計るとすれば、複数の音頭取りの身振り動作に少しでもずれが生じた場合には、タイミングを適切にとることが難しくなる。具体的に、VC23 では加速の途中で手拍子を打つ集団が二つ以上に分裂しているように聴こえる^{*93}。

5.1.2.4. 日常的な活動環境で打つ例

ヴァイキング・クラップの参加人数が少なかったり、日常的な活動範囲でヴァイキング・クラップを打つ例にも、速度変化が一定でない例がある。例えば、VC32 は、キャンベラ・レイダースの人気選手が公益活動として地元にあるセント・メアリー小学校を訪問し、体育の授業で生徒たちにヴァイキング・クラップを指導している場面である。約 30 人の生徒が選手の指示に従ってヴァイキング・クラップを打っているが、動画の後半で、ひとりの生徒の手拍子が、他の生徒のそれからはずれていくと、全体の手拍子が揃わなくなり、その時点から加速が一定でなくなる。

一方、VC51 は 8 人の子供が日常的な環境でヴァイキング・クラップを打っている例で、3 人がアイスホッケーのスティックでテーブルを叩いて音頭を取り、残りの 5 人が手拍子を打っている。スティックでリズムを取ることは、太鼓を打つより難しいと考えられるが、子供たちは、加速の一定性を特に気にかけずに、ヴァイキング・クラップを打って遊んでいるように見える。音頭取りの存在も不明確である。以上の 2 例は、打ち手が小学生であり、速度変化を一定に保つという認識ができていないことが、加速を不規則にしている原因であると考えられる。

5.2. 打ち終わり

最後に、図 3、図 4 の折れ線の形状からヴァイキング・クラップの打ち終わり方の特徴を検討する。検討対象とした 70 例のヴァイキング・クラップの終わり方に

は、ばらけた拍手に移行してそのまま終わる 48 例、加速のない手打ちに移行する 22 例がある。

5.2.1. ばらけた拍手に移行してそのまま終わる例

ばらけた拍手に移行してそのまま終わる例が 70 例中 48 例と多いことから、ヴァイキング・クラップの打ち終わりには、手拍子への誘導の有無にかかわらず、ばらけた拍手になる傾向があるといえる。典型的な 10 例を図 3 に示した。速い手拍子から拍手に移行する効果は、手拍子の間隔が通常の拍手よりも短縮し、緊張が高まり会場の雰囲気が最高潮に達しようとするときに、緊張を解き会場の雰囲気を和ませることが可能であると考えられる。

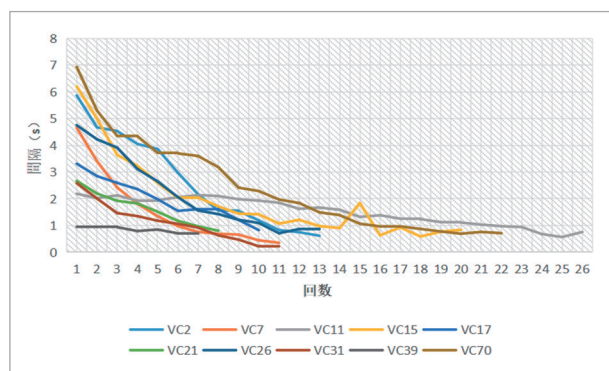


図 3 ばらけた拍手に移行するヴァイキング・クラップ

5.2.2. 加速のない手打ちに移行する例

加速のない手打ちに移行する例はさらに、等間隔の手拍子のみを打ち続ける 2 例、会場に流れる音楽のリズムに合わせる 4 例、ばらけた拍手からさらに独自の手打ちパターンに移行する 9 例、手拍子を速めたまま止める 7 例に分類される^{*94}。速めたまま止める例が少ないのは、手拍子の間隔を通常の拍手よりも短縮すると、揃えて打つことが難しくなるからであると考えられる。加速のない手打ちに移行する 22 例のうち 10 例を図 4 に示した。VC6-2、VC18 は等間隔の手拍子への移行、VC40、VC58、VC68、VC69 は音楽のリズムに合わせる、VC4、VC44、VC52、VC67 はばらけた拍手から独自パターンへの移行の例である。

5.2.2.1. 等間隔の手拍子のみ打ち続ける例

加速のない手拍子に移行して打ち続ける VC6-2 は横浜マリノス、VC18 はアイスランドのチームの応援団による例であるが、どちらもすぐに等間隔の手拍子に切り替

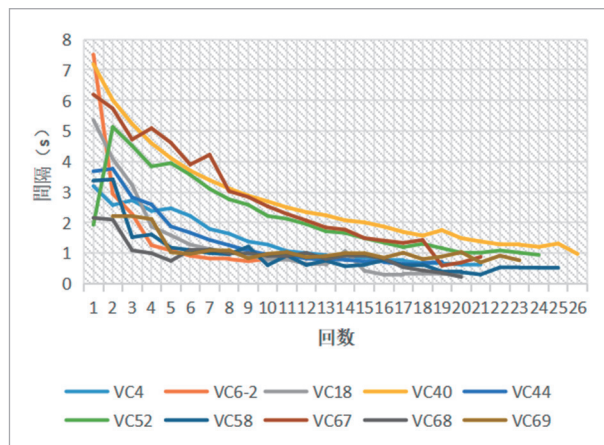


図 4 加速のない手打ちに移行するヴァイキング・クラップ

えている。VC6-2 におけるこのリズムカルな手拍子への移行は、計画的に意図されたものであると考えられる。

5.2.2.2. 会場に流れる音楽のリズムに合わせる例

加速のない手拍子に移行して会場に流れる音楽のリズムに合わせている 4 例のうち、VC68、VC69 は抗議デモの例、VC40 は音楽祭のステージで打たれた例、VC58 はベトナムの DJ バトルである。まず、VC68、VC69 を折れ線で見ると、後半の緩やかな加速部分で、参加者は音楽のリズムに合わせて手を打ちながら、抗議デモのスローガンを叫んでいる。また、ベトナムの DJ バトルで打たれた VC58 も、抗議デモの 2 例と同じ特徴を持っている。他方、ベルギーの音楽祭で打たれた VC40 は、これらと比較すると、全体がより均一に加速しているが、終了時に少し減速してから音楽のリズムに合わせている。

5.2.2.3. ばらけた拍手に移行しさらに手打ちのパターンに移行する例

VC4、VC9、VC20、VC42、VC44、VC52、VC55、VC57、VC67 の 9 例は、ばらけた拍手に移行しそこからさらに独自の手打ちのパターンに移行する例である。このうち VC9、VC44、VC52 の 3 例は、日本の応援団により打たれている。日本では手打ちのパターンでチームを応援することがよくあるが、この応援方法が日本のヴァイキング・クラップに影響を与えている可能性がある。例えば、VC52 は沖縄県の興南高校野球部で行われた応援の予行演習であり、生徒およそ 10 人が音頭取りを行っている。打ち終わりに近づく太鼓の音とともに拍手もばらけるが、そのあとに独自の手打ちのパターン

になる。このパターンにさらに日本式の掛け声が入る。

6. 終わりに

本稿では、加速手拍子としてのヴァイキング・クラブの 70 のデータを比較検討した。まず、ヴァイキング・クラブの打たれ方を、単独打、並行打、交互打、定型打の 4 種の基本構造として分類し、それぞれを検討した。次に、ヴァイキング・クラブが打たれる場や状況、演出について検討した。さらに、ヴァイキング・クラブにみられる加速の特徴を、加速の一定性の側面から、折れ線グラフ等を用い検討した。

以下、若干の考察を述べよう。まず、ヴァイキング・クラブは、アイスランドから普及した手拍子であるが、現在では全世界で打たれている。地域的に偏りが見出せないことから、ある種の普遍性を持った手拍子のあり方であるということが出来る^{*95}。次に、ヴァイキング・クラブは、スポーツ競技、各種イベント、抗議デモなどさまざまな機会に打たれている。しかし、ヴァイキング・クラブを繰り返す儀式的に打つのはスポーツ競技のみであり、それ以外のイベントで打たれるときは、どれもその都度企画され打たれる。

スポーツ競技でヴァイキング・クラブを打つのは、チームを応援したり、勝利を祝ったり、競技場の雰囲気盛り上げるなど、集団の動作により応援を効果的にするためである。この効果を得るために、ヴァイキング・クラブには、拍手や手拍子にはない特徴がある。まず、ヴァイキング・クラブは、手拍子の加速により、スポーツ競技に特有の瞬間的に生ずる激しさに対応する表現を可能にする。手拍子の加速により一気に高まる緊張や興奮は、スポーツ競技が持つ激しさや荒々しさを表現する。局所的な激しさの表現は、加速行為と音響の中に見出されるものであるが、その表現の振れ幅は、通常の手拍子や拍手よりもずっと大きい。次に、ヴァイキング・クラブは、この突出した激しさを、参加者の集団的意思として表現するために、速度変化を一定に保ち、規律と統率を確保しようとする。そのために、ヴァイキング・クラブは、組織的に計画的に打たれる。殊に、試合前に、速度変化を一定にして打つときには、荘重な儀式性を作り出すことがある。そしてヴァイキング・クラブは、この組織性と計画性を条件とするため、音頭

取りや太鼓奏者のリーダーシップや方針によって、加速が大きく左右されるという特徴を持つ。加速のない集団拍手でも計画的に手が打たれることがあるが、ヴァイキング・クラブのような統率や形式性はない。さらに、ヴァイキング・クラブは、音頭取りと参加者とのこの掛け合いを前提とすることから、広い競技場で打たれるときには、音頭取りの見せ方を工夫するなど、視覚効果に訴える演出も特徴である。抗議デモのヴァイキング・クラブでは、速度変化を一定にした組織的かつ儀式的な打ち方であることが、参加者の団結心を持続させ高める効果を生んでいる。以上のことから、ヴァイキング・クラブは、スポーツ競技特有の激しさや荒々しさに対応する表現と、組織的かつ儀式的な表現という二つの表現を共存させる手打ち行為であり、さらに、この二つの特徴を背景に、集団による組織的な手打ち行為でありながら、個性的な表現を可能とする手打ち行為であるといえる。ヴァイキング・クラブのこの多様性への志向は、開始前や加速段階での演出や工夫に見られるだけではない。スポーツ競技が、その本性として緊張と緩和の局面を断続的に繰り返すものであるなら、ヴァイキング・クラブは、大規模な競技イベントにおける、時系列展開の諸段階のそれぞれにはたらきかける応援形式である。興奮や激しさの時間があれば、そこに至らしめそこから解放される時間があるはずである。ヴァイキング・クラブが終わるときには、ばらけた拍手に移行したり、加速のない手打ちのパターンに移行するが、ばらけた拍手に移行しそのまま続けられるなら、それまでの緊張を和らげる効果も生じる。形式的な表現のなかに、こうした多様性が見られる意味で、ヴァイキング・クラブは、集団拍手の本来の集団性や状況性のあり方を可視化し強めることができる手打ちであるといえる。

跳躍競技に見られる加速手拍子が、緊張が最高度に高まる時点を認知させる役割を持つとはじめに述べたが、大人数で組織的に打たれるヴァイキング・クラブは、緊張や興奮のみならず、統率、形式性、さらには鎮静など多段の要求に対応する打ち方を可能とする手拍子である。ヴァイキング・クラブのデータを整理し検討した本稿は、手拍子と拍手の研究における一里塚になると考える。

註

- *1 <https://www.youtube.com/watch?v=AL-2jht88GI> (Youtube2016 年 7 月 9 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC1
- *2 <https://www.youtube.com/watch?v=JWoCyDtQ5W0> (Youtube2016 年 6 月 23 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC2
- *3 <https://www.youtube.com/watch?v=PVq0MrmezpI> (Youtube2016 年 6 月 28 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC3
- *4 <https://www.youtube.com/watch?v=0JdpRWG3IJ0> (Youtube2016 年 7 月 6 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC4
- *5 <https://www.youtube.com/watch?v=dCPRGBjHves> (Youtube2016 年 7 月 10 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC5
- *6 <https://www.youtube.com/watch?v=4KMfRrBh4Mo> (Youtube2016 年 7 月 13 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC6
- *7 <https://www.youtube.com/watch?v=LmRCP0HCkKk> (Youtube2016 年 7 月 31 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC7
- *8 <https://www.youtube.com/watch?v=8oMc2sexzDA> (Youtube2016 年 12 月 3 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC8
- *9 <https://www.youtube.com/watch?v=EYj6-PARAQY> (Youtube2016 年 10 月 16 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC9
- *10 <https://www.youtube.com/watch?v=Wa55jMZRMQY> (Youtube2016 年 12 月 19 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC10
- *11 <https://www.youtube.com/watch?v=m3qTq9HvJl4> (Youtube2017 年 3 月 25 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC11
- *12 <https://www.youtube.com/watch?v=sugG4p0Yhvs> (Youtube2017 年 7 月 23 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC12
- *13 <https://www.youtube.com/watch?v=CBXXeM4l1Bs> (Youtube2017 年 8 月 23 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC13
- *14 <https://www.youtube.com/watch?v=90o9pkFo6hI> (Youtube2017 年 9 月 7 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC14
- *15 <https://www.youtube.com/watch?v=GjKnt0zNQbQ> (Youtube2017 年 11 月 21 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC15
- *16 <https://www.youtube.com/watch?v=HyUhPvNNRrs> (Youtube2018 年 1 月 15 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC16
- *17 <https://www.youtube.com/watch?v=XouJw7xCHmY> (Youtube2018 年 4 月 9 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC17
- *18 https://www.youtube.com/watch?v=R_MvFMSUPT8 (Youtube2018 年 6 月 16 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC18
- *19 <https://www.youtube.com/watch?v=ePG2FGv0h8U> (Youtube2018 年 8 月 20 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC19
- *20 <https://www.youtube.com/watch?v=tU55eTpyesY> (Youtube2019 年 1 月 14 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC20
- *21 <https://www.youtube.com/watch?v=2Gtvr0NacCM> (Youtube2019 年 3 月 27 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC21
- *22 <https://www.bilibili.com/video/BV1c441187rP/?from=search&seid=7800707444742574653> (Bilibili2019 年 4 月 29 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC22
- *23 <https://www.youtube.com/watch?v=CVuF0SaBPIQ> (Youtube2019 年 7 月 28 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC23
- *24 <https://www.youtube.com/watch?v=DgfDXEJ2bws> (Youtube2021 年 8 月 7 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC24
- *25 <https://www.youtube.com/watch?v=0hIexPAi6K4> (Youtube2019 年 9 月 15 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC25
- *26 <https://www.youtube.com/watch?v=7zeLbFeIgnI> (Youtube2019 年 9 月 27 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC26
- *27 <https://www.youtube.com/watch?v=vuoIfG88jPg> (Youtube2019 年 10 月 7 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC27
- *28 <https://www.youtube.com/watch?v=qPmWISH3nz0> (Youtube2019 年 11 月 22 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC28
- *29 <https://www.youtube.com/watch?v=qDqJ7PinUIQ> (Youtube2019 年 12 月 12 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC29
- *30 <https://www.youtube.com/watch?v=wK5FDN78ePg> (Youtube2020 年 9 月 25 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC30
- *31 <https://www.youtube.com/watch?v=9uJ0rBljurY> (Youtube2021 年 7 月 25 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC31
- *32 <https://www.youtube.com/watch?v=b29Tgz3yyCg> (Youtube2020 年 11 月 25 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC32
- *33 <https://www.youtube.com/watch?v=87oEEIGM1L8> (Youtube2021 年 4 月 17 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC33
- *34 https://www.youtube.com/watch?v=xnQw7_8G5XI (Youtube2021 年 6 月 14 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC34
- *35 <https://www.youtube.com/watch?v=n7pQKUcoFiM> (Youtube2021 年 7 月 4 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC35
- *36 <https://www.youtube.com/watch?v=kcRib0iJ7Ng> (Youtube2021 年 10 月 16 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC36
- *37 <https://www.youtube.com/watch?v=n5u6Gg--16Q> (Youtube2021 年 11 月 15 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC37
- *38 <https://www.youtube.com/watch?v=9dF6qwR8GD8> (Youtube2021 年 12 月 24 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC38
- *39 <https://www.youtube.com/watch?v=lgIJW1S-6Xs> (Youtube2022 年 1 月 13 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC39
- *40 https://www.youtube.com/watch?v=ug_JY6mgEqg (Youtube2016 年 7 月 26 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC40
- *41 <https://www.youtube.com/watch?v=beW9vCx5EP0> (Youtube2022 年 2 月 9 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC41
- *42 <https://www.youtube.com/watch?v=hNRSwLc61NU> (Youtube2016 年 8 月 8 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC42
- *43 <https://www.youtube.com/watch?v=0JVmbRmxhFw> (Youtube2016 年 8 月 8 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC43
- *44 <https://www.youtube.com/watch?v=JGK6f0qdWPk> (Youtube2016 年 9 月 30 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC44
- *45 <https://www.youtube.com/watch?v=szphn7-B8u4> (Youtube2017 年 3 月 28 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC45
- *46 <https://www.youtube.com/watch?v=W1g452TUw14> (Youtube2017 年 6 月 30 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC46
- *47 <https://www.youtube.com/watch?v=R4bDmGmBcAc> (Youtube2018 年 1 月 15 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC47
- *48 <https://www.youtube.com/watch?v=jH-yyYX2LI> (Youtube2018 年 1 月 20 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC48
- *49 <https://www.youtube.com/watch?v=WpxBhkaZsns> (Youtube2018 年 1

月 21 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC49

*50 https://www.youtube.com/watch?v=t_vf03Br1Dw (Youtube2018 年 1 月 23 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC50

*51 <https://www.youtube.com/watch?v=-PIjY3cc1FA> (Youtube2018 年 1 月 28 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC51

*52 <https://www.youtube.com/watch?v=zeCz17wyXsw> (Youtube2018 年 7 月 20 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC52

*53 <https://www.youtube.com/watch?v=MF1LPhaNUg> (Youtube2018 年 10 月 29 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC53

*54 <https://www.youtube.com/watch?v=B-WWc5HP8ZQ> (Youtube2019 年 7 月 24 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC54

*55 <https://www.youtube.com/watch?v=c2MT121ZaBs> (Youtube2019 年 9 月 11 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC55

*56 <https://www.youtube.com/watch?v=GBDrCEBeMZQ> (Youtube2019 年 10 月 15 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC56

*57 <https://www.youtube.com/watch?v=Spmp2g18RH8> (Youtube2020 年 6 月 29 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC57

*58 <https://www.youtube.com/watch?v=Y4G2iP0ZSrs> (Youtube2020 年 11 月 2 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC58

*59 <https://www.youtube.com/watch?v=SjmEG03Xuyg> (Youtube2020 年 11 月 17 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC59

*60 <https://www.youtube.com/watch?v=9A4ogFqAw5w> (Youtube2021 年 1 月 13 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC60

*61 <https://www.youtube.com/watch?v=H2P7v89QW3g> (Youtube2021 年 1 月 14 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC61

*62 <https://www.youtube.com/watch?v=93WpkfTj2xM> (Youtube2021 年 5 月 4 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC62

*63 <https://www.youtube.com/watch?v=36SH79AEjHY> (Youtube2021 年 12 月 5 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC63

*64 https://www.youtube.com/watch?v=_0oy12N3o1A (Youtube2021 年 12 月 5 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC64

*65 <https://www.youtube.com/watch?v=yPhgKS-SLKs> (Youtube2021 年 12 月 5 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC65

*66 <https://www.youtube.com/watch?v=dplqk5HBTIg> (Youtube2021 年 12 月 28 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC66

*67 <https://www.youtube.com/watch?v=KqIcrKhXB4c> (Youtube2022 年 1 月 12 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC67

*68 <https://www.youtube.com/watch?v=WWUv18hgBi4> (Youtube2022 年 1 月 17 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC68

*69 <https://www.youtube.com/watch?v=9sQ7K2bTaYg> (Youtube2022 年 2 月 8 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC69

*70 <https://www.youtube.com/watch?v=TGUwD95oSKY> (Youtube2022 年 2 月 23 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)→VC70

*71 図 1～図 5 及び後出する表 3 における回数は、分析対象とする打撃間隔の順序数を示す。この値は表 2 における 打撃数-1 に等しい。

*72 <https://www.youtube.com/watch?v=3pAS7PRv93s> (Youtube2006 年 10 月 1 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)

*73 <https://www.youtube.com/watch?v=h8iC1Yf6h84&t=2s> (Youtube 2003 年 3 月 7 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)

*74 <https://www.youtube.com/watch?v=bVCzyvYmgBQ> (Youtube2013 年 8

月 31 日公開 2022 年 10 月 31 日取得)

*75 この理由から少人数で打たれてもヴァイキング・クラブと認識されることがある。本稿はヴァイキング・クラブの実態を記述することを目的とするためそれらも検討対象としている。

*76 人数が多いヴァイキング・クラブにおいては、加速のタイミングを一致させるため、太鼓の音に加えて音頭取りの身振り動作が大きな役割を果たすが、人数が少ないヴァイキング・クラブでは、音頭取りがいない例もある。

*77 並行打は太鼓(楽器)と拍手を同時に打つ。

*78 特殊例(VC40)の 1 例は、太鼓の代わりにドラムマシンが使われ、ビートの構成もまったく異なる。

*79 VC5 は単独打であり、広大な競技場であるにもかかわらず音頭取りの存在が認められない。そのためであると考えられるが、特に後半では、選手の手拍子のタイミングが応援団のそれに遅れたり、逆に選手が応援団の手拍子に合わせて打つ場面が見られる。VC5 は、EURO 2016 における 7 月 8 日に、フランスのチームがドイツに勝利したことを祝うために選手と応援団により打たれたヴァイキング・クラブである。選手たちは両手を高く上げて観客と同時に手を打っている。なお、一般的に、太鼓がないヴァイキング・クラブは、グラウンドの選手たちが音頭を取り、応援団がそれに合わせて手を打つ例が多い。

*80 《We Will Rock You》のリズムは、足踏みリズムと呼ばれることもあるが、手拍子に休符が後続するため、手拍子を十分に響かせ聴かせることができるリズムではある。

*81 VC1, VC2, VC5, VC7, VC8, VC9, VC10, VC11, VC13, VC14, VC15, VC17, VC19, VC20, VC21, VC22, VC23, VC24, VC25, VC26, VC28-1, VC28-2, VC29, VC30, VC32, VC33, VC35, VC36, VC37, VC39, VC40, VC42, VC43, VC45, VC50, VC52, VC53, VC54, VC55, VC57, VC58, VC59, VC60, VC62, VC63, VC64, VC70 である。

*82 VC3, VC4, VC6-1, VC6-2, VC12, VC16, VC18, VC27, VC31, VC34, VC38, VC41, VC44, VC56, VC65, VC67, VC68, VC69 である。

*83 VC46, VC47, VC48, VC49, VC51, VC61, VC66 である。

*84 VC1, VC15, VC17, VC23, VC26, VC27, VC31, VC33 である。

*85 他方、大きな競技場で打たれていても、VC17 は、音頭取りの位置を確認できず、VC27, VC31, VC33 の 3 例は、そもそも音頭取りの有無を確認できない。

*86 他方、VC15 では、音頭取りがグラウンドの中央ではなく、競技場内の高所にいることが観察できる。

*87 <https://www.vikings.com/fans/gjallarhorn>(ヴァイキングスチーム公式サイト)

*88 本稿で検討対象としていないこのチームの多数のヴァイキング・クラブの動画においても、新たな演出がさまざまな場面で試みられている。

*89 [https://www.raiders.com.au/\(キャンベラ・レイダースチーム公式サイト\)](https://www.raiders.com.au/(キャンベラ・レイダースチーム公式サイト))

*90 アイスランドのヴァイキング・クラブでもギャラルホルンを吹くことがあるが、キャンベラ・レイダースの応援ではヴァイキング・クラブが始まる前にギャラルホルンを吹く。

*91 動画の撮影者自身も、等速の手拍子に変化したあとはカメラを逸らしている。

*92 このほか、加速の緩急について比較するため、図 5 のデータから、
(最大値-最小値)/合計時間 を比較した。しかし、急激な加速は不
意に生じる例が多く、計算結果における緩急の順位は、実際の加速
の緩急を反映していないと検討された。但し、急激な加速の区間は、
ヴァイキング・クラブの特徴として、聞き手に強く印象づけられ
るものであるため、今後の検討課題である。

*93 図 2 には、もっとも強く聴こえる手拍子音の系列のみを示している
が、これを複数の系列として認識するべきかもしれない。

*94 この例は VC36, VC37, VC38, VC47, VC50, VC51, VC53 である。

*95 矢向正人「ハンガリー及びブルーマニアにみられる加速する手拍子の
研究」『芸術工学研究 30』2019:37-55. 同論文でも加速手拍子の
地域性と普遍性について言及している。

表 2-1 2016 年以後のヴァイキング・クラップのデータ

データ	VC1 ^{*1}	VC2 ^{*2}	VC3 ^{*3}	VC4 ^{*4}	VC5 ^{*5}	VC6-1/ VC6-2 ^{*6}	VC7 ^{*7}	VC8 ^{*8}	VC9 ^{*9}	VC10 ^{*10}
撮影年月日	2016/6/17	2016/6/23	2016/6/28	2016/7/5	2016/7/8	2016/7/9	2016/7/30	2016/10/10	2016/10/15	2016/12/18
データ公開日	2016/7/9	2016/6/23	2016/6/28	2016/7/6	2016/7/10	2016/7/13	2016/7/31	2016/12/3	2016/10/16	2016/12/19
イベント名	Euro 2016 (England vs Wales 2-1)	Euro 2016 (Iceland vs Austria)	Euro 2016 (Iceland vs England)	Euro 2016	Euro 2016 semi-final (Germany vs France)	横浜マリノス vs アビスパ福岡	ガンバ大阪 vs サンフレッチェ 広島	World Cup Qualification 2016 (Iceland vs Turkey)	浦和レッズ vs ガンバ大阪	BBC Sports Personality 2016
会場の名称	カーディフ・シティ・ スタジアム	スタッド・ドゥ・ フランス	アリアンツ・ リヴィエラ	不明	スタッド・ ヴェロドローム	横浜国際 総合競技場	市立吹田サッカー スタジアム	ラウガルタルス ヴェルル	埼玉スタジアム 2002	ゲンティン・ アリーナ・ バーミンガム
会場の所在国	ウェールズ	フランス	フランス	アイスランド	フランス	日本	日本	アイスランド	日本	イギリス
拍手者居住地	ウェールズ	アイスランド	アイスランド	アイスランド	フランス	日本(横浜)	日本(大阪)	アイスランド	日本(大阪)	イギリス
打たれた場所	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋内
機会/種目	歓迎式典	サッカー	サッカー	歓迎式典	サッカー	サッカー	サッカー	サッカー	サッカー	授賞式
基本構造	単独打	単独打	単独打	定型打	単独打	定型打	単独打	定型打	定型打	定型打
座席数 (参加者数)	26828	80698	35624	(15000)	67394	72327	40000	9800	62300	15685
打撃数	18	14	17	21	13	8/11	12	20	14	39
最大間隔	1.86	5.90	4.68	3.16	2.69	8.01/7.50	4.65	5.61	5.90	5.32
最小間隔	0.61	0.64	0.56	0.68	0.66	4.48/0.82	0.35	0.49	0.89	0.26
加速時間	19.2	28.6	30.5	28.7	18.3	49.7/19.2	17.5	43.7	34.6	48.3
拍手者の位置	応援団側の コーナー	応援団側の コーナー	応援団側の コーナー	広場の全域	応援団側の コーナー	応援団側の コーナー	不明	応援団側の コーナー	観客席全体	観客席全体
音頭取り/太鼓 奏者の位置	グラウンドの 応援団寄り	グラウンドの 応援団寄り	グラウンドの 応援団寄り	不明(高所)	グラウンドの 応援団寄り	不明	グラウンドの 応援団寄り	グラウンドの 応援団寄り	不明	舞台
加速開始の 合図	V 字	V 字と掛け声	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	なし
終わり方	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける→手打ち のボタン	ばらける拍手	手拍子	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける→手打ち のボタン	ばらける拍手
場面	凱旋	試合後	試合後	不明	試合後	試合中	試合後	不明	試合前	不明

データ	VC11 ^{*11}	VC12 ^{*12}	VC13 ^{*13}	VC14 ^{*14}	VC15 ^{*15}	VC16 ^{*16}	VC17 ^{*17}	VC18 ^{*18}	VC19 ^{*19}	VC20 ^{*20}
撮影年月日	2017/3/23	2017/7/23	2017/8/23	2017/9/7	2017/11/19	2018/1/14	2018/4/8	2018/6/16	2018/8/19	2019/1/13
データ公開日	2017/3/25	2017/7/23	2017/8/23	2017/9/7	2017/11/21	2018/1/15	2018/4/9	2018/6/16	2018/8/20	2019/1/14
イベント名	World Cup Qualification 2017 (中国 vs 韓国)	UEFA Women's EURO 2017 (Iceland vs Switzerland)	AFC Cup (Bengaluru FC vs April 25 SC)	FIBA Euro Basket 2017 (Finland vs Iceland)	NFL Minnesota Vikings	Non-FIFA Friendlies (Indonesia vs Iceland)	Persib Bandung vs Mitra Kukar	Euro 2016 (Iceland vs Argentina)	AFC U23 (Vietnam vs 日本)	BMS Cup 2019
会場の名称	賀電体育中心	ドゥーティンヘム・ スタジアム	シュリー・カン ティーラヴァ・ スタジアム	ハートウォール・ アリーナ	US バンク・ スタジアム	グロラ・ブン・カル・ スタジアム	グロラ・バンドン・ ラウタン・アビ・ スタジアム	スバルタク・ スタジアム	ウィバ・ムクティ・ スタジアム	チアンジュール・ 少年ミニサッカー・ スタジアム
会場の所在国	中国湖南省	オランダ	インド	フィンランド	アメリカ	インドネシア	インドネシア	ロシア	ベトナム	インドネシア
拍手者居住地	中国	アイスランド	インド (ベンガル)	フィンランド & アイスランド	アメリカ (ミネソタ)	アイスランド	インドネシア (バンドン)	アイスランド	ベトナム	インドネシア
打たれた場所	屋外	屋外	屋外	屋内	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外
機会/種目	サッカー	サッカー	サッカー	バスケットボール	ラグビー	サッカー	サッカー	サッカー	サッカー	開幕式
基本構造	定型打	単独打	定型打	定型打	定型打	定型打	単独打	定型打	定型打	定型打
座席数 (参加者数)	55000	12600	25000	14000	66860	88000	38000	不明	28778 (100-200 人)	不明
打撃数	28	9	18	13	21	10	11	21	16	10
最大間隔	2.19	1.12	1.98	5.72	6.20	2.79	3.31	5.35	3.99	3.21
最小間隔	0.57	0.54	0.67	0.82	0.68	0.83	0.83	0.31	0.82	0.81
加速時間	40.3	6.3	21.5	29.5	34.0	16.2	19.9	26.6	24.2	13.5
拍手者の位置	応援団側の コーナー	応援団側の コーナー	応援団側の コーナー	観客席全体	観客席全体	応援団側の コーナー	観客席全体	応援団側の コーナー	応援団側の コーナー	応援団側の コーナー
音頭取り/太鼓 奏者の位置	応援団寄りの トラック	不明	応援団寄りの トラック	観客席の先頭	競技場内の 高所	グラウンドの 応援団寄り	競技場の中央	不明	グラウンドの 応援団寄り	競技場の中央
加速開始の 合図	不明	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字
終わり方	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	手拍子	ばらける拍手	ばらける→手打ち のボタン
場面	試合後	不明	試合後	不明	試合前	不明	試合後	試合前	試合後	試合前

表 2-2 2016 年以後のヴァイキング・クラブのデータ

データ	VC21 ^{*21}	VC22 ^{*22}	VC23 ^{*23}	VC24 ^{*24}	VC25 ^{*25}	VC26 ^{*26}	VC27 ^{*27}	VC28-1/ VC28-2 ^{*28}	VC29 ^{*29}	VC30 ^{*30}
撮影年月日	2019/3/26	2019/4/27	2019/7/27	2019/9/9	2019/9/10	2019/9/27	2019/10/7	2019/11/19	2019/12/11	2020/9/23
データ公開日	2019/3/27	2019/4/29	2019/7/28	2021/8/7	2019/9/15	2019/9/27	2019/10/7	2019/11/22	2019/12/12	2020/9/25
イベント名	AFC U23 (Vietnam vs Thailand)	CUFA 2019 (中南大学 vs 同済大学)	FA Cup final (2019)	Kerala Blasters FC vs Chennaiyin FC	India vs Qatar	NRL2019 (Canberra Raiders vs South Sydney Rabbitohs)	NRL Grand Final 2019	World Cup qualifiers 2019 (Malaya vs Indonesia)	Highlights Shopee Liga 1 2019 (Borneo Fc vs Persi Bandung)	Gamba Osaka vs Nagoya Grampus
会場の名称	ミーディン国立 競技場	中南大学 スタジアム	ブキット・ジャリル 国立競技場	ジャワハルラー ル・ネルー・イン ターナショナル・ スタジアム	ジャシム・ビン・ ハマド・スタジアム	キャンベラ・ スタジアム	スタジアム・ オーストラリア	ブキット・ジャリル 国立競技場	ジャラク・ ハルバット・ スタジアム	市立吹田サッカー スタジアム
会場の所在国	ベトナム	中国	マレーシア	インド	カタール	オーストラリア	オーストラリア	マレーシア	インドネシア	日本
拍手者居住地	ベトナム	中国湖南省	マレーシア	インド (ケララ)	インド	オーストラリア (キャンベラ)	オーストラリア (キャンベラ)	マレーシア	インドネシア (バンドン)	日本(大阪)
打たれた場所	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外
機会/種目	サッカー	サッカー	サッカー	サッカー	サッカー	ラグビー	ラグビー	サッカー	サッカー	サッカー
基本構造	定型打	定型打	交互打	交互打	交互打	定型打	定型打	並行打	交互打	単独打
座席数 (参加者数)	40192	18000	(83520 人)	60500	12946	(26567 人)	110000	100000	30100	40000
打撃数	9	11	16	13	12	14	10	12/13	10	8
最大間隔	2.67	3.28	3.18	2.17	1.75	4.75	3.70	2.86/7.13	3.22	2.50
最小間隔	0.80	0.81	0.90	0.50	0.73	0.87	0.82	0.16/0.33	1.12	0.53
加速時間	13.1	15.8	33.9	12.3	10.8	28.4	18.9	9.0/22.7	12.7	9.5
拍手者の位置	応援団側の コーナー	応援団側の コーナー	観客席全体	応援団側の コーナー	応援団側の コーナー	観客席全体	不詳	応援団側の コーナー	応援団側の コーナー	応援団側の コーナー
音頭取り/太鼓 奏者の位置	応援団寄りの トラック	応援団寄りの トラック	グラウンドの 応援団寄り	グラウンドの 応援団寄り	グラウンドの 応援団寄り	競技場の中央	不明	応援団先頭の 高所	応援団寄りの トラック	競技場の中央
加速開始の 合図	V 字	V 字	不明	かけ声	V 字	ギャラルホルン と V 字	ギャラルホルン と V 字	V 字	かけ声と V 字	V 字
終わり方	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手
場面	試合後	試合後	試合前	試合前	試合後	試合前	試合前	試合後	試合後	試合後

データ	VC31 ^{*31}	VC32 ^{*32}	VC33 ^{*33}	VC34 ^{*34}	VC35 ^{*35}	VC36 ^{*36}	VC37 ^{*37}	VC38 ^{*38}	VC39 ^{*39}	VC40 ^{*40}	VC41 ^{*41}
撮影年月日	2020/11/13	2020/11/24	2021/4/17	2021/6/12	2021/7/4	2021/10/15	2021/11/15	2021/12/15	2022/1/9	2016/7/24	2018
データ公開日	2021/7/25	2020/11/25	2021/4/17	2021/6/14	2021/7/4	2021/10/16	2021/11/15	2021/12/24	2022/1/13	2016/7/26	2022/2/9
イベント名	UEFA Euro 2020 (Hungary vs Iceland)	St. Mary's Primary School	NRL 2021 (Canberra Raiders vs Parramatta Eels)	NRL 2021 (Canberra Raiders vs Parramatta Eels)	Euro 2020 (Ukraine vs England)	なし	なし	FIFA World Cup 2022 (Tunisia vs Egypt)	FAS Women's Super League 2021 Tournament Quarterfinal	Tomorrowland 2016	India Vs New-Zealand
会場の名称	ブシュカー シュ・アリーナ	なし	キャンベラ・ スタジアム	キャンベラ・ スタジアム	スタディオ・ オリンピコ	不明	不明	スタジアム 974	不明	デ・シヨール・ レクリエーション・ グラウンド	ムンバイ・シティ FC・スタジアム
会場の所在国	ハンガリー	オーストラリア	オーストラリア	オーストラリア	イタリア	イタリア (南チロル)	オーストリア	カタール	マレーシア (セランゴール)	ベルギー	インド
拍手者居住地	ハンガリー	オーストラリア	オーストラリア (キャンベラ)	オーストラリア (キャンベラ)	ウクライナ	南チロル	ウィーン	エジプト	マレーシア	不特定	インド
打たれた場所	屋外	屋内	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外
機会/種目	サッカー	ラグビー	ラグビー	ラグビー	サッカー	抗議デモ	抗議デモ	サッカー	サッカー	DJノボル	サッカー
基本構造	単独打	単独打	定型打	定型打	定型打	定型打 (かけ声のみ)	定型打 (かけ声のみ)	単独打	並行打	特殊 (ドラムマシン)	定型打
座席数 (参加者数)	67215	(30)	25011	25011	70000	不明	不明	不明	不明	不明	不明
打撃数	12	10	17	14	19	10	11	11	8	27	24
最大間隔	2.58	2.05	5.12	5.09	4.10	2.54	2.22	2.05	0.95	7.19	2.99
最小間隔	0.23	0.56	0.52	0.89	1.20	1.89	1.76	0.81	0.71	0.98	0.64
加速時間	12.1	12.3	35.3	33.9	41.7	19.0	18.2	13.5	5.9	70.0	29.6
拍手者の位置	応援団の コーナー	教室の中	応援団側の コーナー	応援団側の コーナー	応援団側の コーナー	路上	路上	不詳	応援団側の コーナー	観客席全体	応援団側の コーナー
音頭取り/太鼓 奏者の位置	不明	教壇のある位置	グラウンドの 応援団寄り	グラウンドの 応援団寄り	グラウンドの 応援団寄り	路上の高所	号令台	不明	グラウンドの 応援団寄り	ステージ	不明
加速開始の 合図	V 字	V 字	ギャラルホルン と V 字	ギャラルホルン	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	打楽器を模した 電子音と V 字	V 字
終わり方	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	加速のまま 終わる	加速のまま 終わる	加速のまま 終わる	ばらける拍手	音楽のビートへ	ばらける拍手
場面	試合前	授業中	試合前	試合前	不明	不明	不明	不明	試合後	不明	不明

表 2-3 2016 年以後のヴァイキング・クラップのデータ（収録時不明）

データ	VC42 ⁺⁴²	VC43 ⁺⁴³	VC44 ⁺⁴⁴	VC45 ⁺⁴⁵	VC46 ⁺⁴⁶	VC47 ⁺⁴⁷	VC48 ⁺⁴⁸	VC49 ⁺⁴⁹	VC50 ⁺⁵⁰	VC51 ⁺⁵¹
データ公開日	2016/8/8	2016/8/8	2016/9/30	2017/3/28	2017/6/30	2018/1/15	2018/1/20	2018/1/21	2018/1/23	2018/1/28
イベント名	Liga 1	J1 League	J1 League	Iran vs China	YMCA Ireland の企画	なし	不明	不明	不明	なし
会場の名称	不明	市立吹田サッカースタジアム	市立吹田サッカースタジアム	アザディ・スタジアム	なし	なし	ジェファーンソン高校	ホワイト・ベア・レイク警察署	クーンラビッツ高校	なし
会場の所在国	インドネシア	日本	日本	イラン	アイルランド	アメリカ	アメリカ	アメリカ	アメリカ	アメリカ
拍手者居住地	インドネシア (ジョグジャカルタ)	日本(大阪)	日本(大阪)	イラン	アイルランド (キラーニー)	アメリカ (ミネソタ)	アメリカ (ミネソタ)	アメリカ (ミネソタ)	アメリカ (ミネソタ)	アメリカ (ミネソタ)
打たれた場所	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	ファン私宅	屋内	屋外	体育館	ファン私宅
機会/種目	サッカー	サッカー	サッカー	サッカー	フラッシュモブ	ラグビー	ラグビー	ラグビー	ラグビー	ラグビー
楽器	定型打	単独打	定型打	定型打	定型打	定型打 (バケツ)	定型打	定型打 (車のクラクション)	定型打	定型打(ホッケースティック)
座席数 (参加者数)	不詳 (約 200)	40000	40000	78116	(46)	(6)	不明	(9 人)	不明	(8)
打撃数	20	11	20	19	15	8	15	16	19	14
最大間隔	4.25	4.40	3.68	4.26	7.49	1.60	2.03	1.72	1.84	1.68
最小間隔	0.70	0.61	0.62	0.90	1.06	0.95	0.73	1.20	0.99	0.88
加速時間	32.4	21.0	28.0	35.9	30.0	9.3	17.3	22.0	23.4	14.9
拍手者の位置	応援団側のコーナー	応援団側のコーナー	応援団側のコーナー	応援団側のコーナー	玄関前スペース	室内	校舎の一角	警察署前	観客席全体	室内
音頭取り/太鼓奏者の位置	グラウンドの応援団寄り	グラウンドの応援団寄り	不明	不明	不明	部屋の中央	スペースの中央	自動車の中	体育館の中央	部屋の一角
加速開始の合図	V 字	V 字	不明	V 字	V 字	掛け声	V 字	V 字	V 字	なし
終わり方	ばらける→手打ちのボタン	ばらける拍手	ばらける→手打ちのボタン	ばらける拍手	ばらける拍手	加速のまま終わる	ばらける拍手	ばらける拍手	加速のまま終わる	加速のまま終わる
生起する場面	試合前	試合後	試合前	試合前	不明	不明	不明	不明	イベント開催中	不明

データ	VC52 ⁺⁵²	VC53 ⁺⁵³	VC54 ⁺⁵⁴	VC55 ⁺⁵⁵	VC56 ⁺⁵⁶	VC57 ⁺⁵⁷	VC58 ⁺⁵⁸	VC59 ⁺⁵⁹	VC60 ⁺⁶⁰	VC61 ⁺⁶¹
データ公開日	2018/7/20	2018/10/29	2019/7/24	2019/9/11	2019/10/15	2020/6/29	2020/11/2	2020/11/17	2021/1/13	2021/1/14
イベント名	応援練習	National Football League	不明	MNC Futsal Championship (Indonesia vs Uzbekistan)	UEFA Euro 2019 (Iceland vs Belgium)	なし	なし	なし	Munich's Oktoberfest	柏 vs FC 東京
会場の名称	興南高等学校	US バンク・スタジアム	チカンケン 第 1 高校	ジョグジャカルタ国立大学 スポーツホール	ボードウアン 国王競技場	ディボネゴロ イスラム職業学校	FPT ポリテクニク 専門学校	スナン・グスマン・ジャティ国立 イスラム大学	ホフブロー・フェストツェルト	東京国立競技場
会場の所在国	日本	アメリカ	インドネシア	インドネシア	ベルギー	インドネシア	ベトナム	インドネシア	ドイツ (ミュンヘン)	日本
拍手者居住地	日本(沖縄)	アメリカ (ミネソタ)	インドネシア (バンドン)	インドネシア	アイスランド	インドネシア	ベトナム	インドネシア	ドイツ	日本
打たれた場所	講堂	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋内	屋内	屋内	屋外
機会/種目	野球	ラグビー	儀式	五人制サッカー 試合	サッカー	儀式	DJ バドル	入学式	ビール祭り	サッカー
楽器	定型打	定型打	定型打	定型打	定型打	定型打	定型打	定型打	単独打	定型打
座席数 (参加者数)	(約 500 人)	不明	不明	862	50,122	(約 160-180 人)	不明	不明	不明	60000 (約 20 人)
打撃数	24	18	10	16	12	12	26	20	21	27
最大間隔	5.13	4.81	3.23	4.83	7.65	2.25	3.43	3.30	1.61	1.93
最小間隔	0.95	1.08	0.79	0.71	1.58	0.67	0.32	0.81	0.37	0.59
加速時間	52.7	35.0	13.5	33.2	41.4	13.8	24.8	28.8	16.2	32.4
拍手者の位置	講堂	観客席全体	校庭	観客席全体	応援団側のコーナー	校庭	観客席全体	学生席全体	屋内全体	応援団側のコーナー
音頭取り/太鼓奏者の位置	壇上	不明	生徒の最前列中央	競技場の中央	応援団の先頭	校庭の端中央	舞台	壇上	壇上	応援団の中
加速開始の合図	なし	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	なし
終わり方	ばらける→手打ちのボタン	加速のまま終わる	ばらける拍手	ばらける→手打ちのボタン	ばらける拍手	ばらける→手打ちのボタン	音楽のビートへ	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手
生起する場面	練習時	試合前 (入場後)	不明	試合前	試合中	不明	不明	不明	バンドの休止時	不明

表 2-4 2016 年以後のヴァイキング・クラップのデータ（収録時不明）

データ	VC62 ⁺⁶²	VC63 ⁺⁶³	VC64 ⁺⁶⁴	VC65 ⁺⁶⁵	VC66 ⁺⁶⁶	VC67 ⁺⁶⁷	VC68 ⁺⁶⁸	VC69 ⁺⁶⁹	VC70 ⁺⁷⁰
データ公開日	2021/5/4	2021/12/5	2021/12/5	2021/12/5	2021/12/28	2022/1/12	2022/1/17	2022/2/8	2022/2/23
イベント名	優勝祝い	Smansa Football League2021 (高校)	不明	なし	不明	不明	なし	なし	なし
会場の名称	テサガ第 1 中学校	スンガイベヌー・ピクトリー・スポーツセンター	ゲロラ・バンドン・ラウタン・アピ・スタジアム	不明	不明	ボボト・ベルシブ・スタジアム	不明	不明	不明
会場の所在国	インドネシア	インドネシア	インドネシア	フランス (リヨン)	不明	インドネシア	ベルギー (ブルージュ)	ドイツ (ケルン)	ドイツ (ベルリン)
拍手者居住地	インドネシア	インドネシア	インドネシア (バンドン)	フランス	インドネシア	インドネシア (バンドン)	ベルギー	ドイツ	ドイツ
打たれた場所	屋外	屋内	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外	屋外
機会/種目	バレーボール	サッカー	サッカー	抗議デモ	サッカー	サッカー	抗議デモ	抗議デモ	抗議デモ
楽器	定型打	定型打	定型打	定型打	定型打	定型打	定型打	定型打	定型打
座席数 (参加者数)	(約 200 人)	不明	38000	不明	(約 20 人)	不明	不明	不明	不明
打撃数	9	13	12	15	6	22	20	23	23
最大間隔	1.88	5.32	5.33	2.08	2.39	6.20	2.16	2.22	6.93
最小間隔	0.85	0.30	0.91	0.74	0.62	0.68	0.23	0.67	0.71
加速時間	9.8	27.3	24.0	16.4	6.4	58.7	19.2	24.4	53.3
拍手者の位置	音頭取りと太鼓奏者の周囲	館内のサッカーコート	応援団側のコーナー	通りと広場の路上	参加者全員	応援団側のコーナー	広場	路上	路上
音頭取り/太鼓奏者の位置	校庭の中央	コートの中央	競技場の中央	不明	運動場の中央	競技場の中央	不明	不明	不明
加速開始の合図	V 字	かけ声	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字	V 字
終わり方	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける拍手	ばらける→手打ちのボタン	音楽のビートへ	音楽のビートへ	ばらける拍手
生起する場面	不明	不詳	試合後	不詳	不明	不明	なし	なし	なし

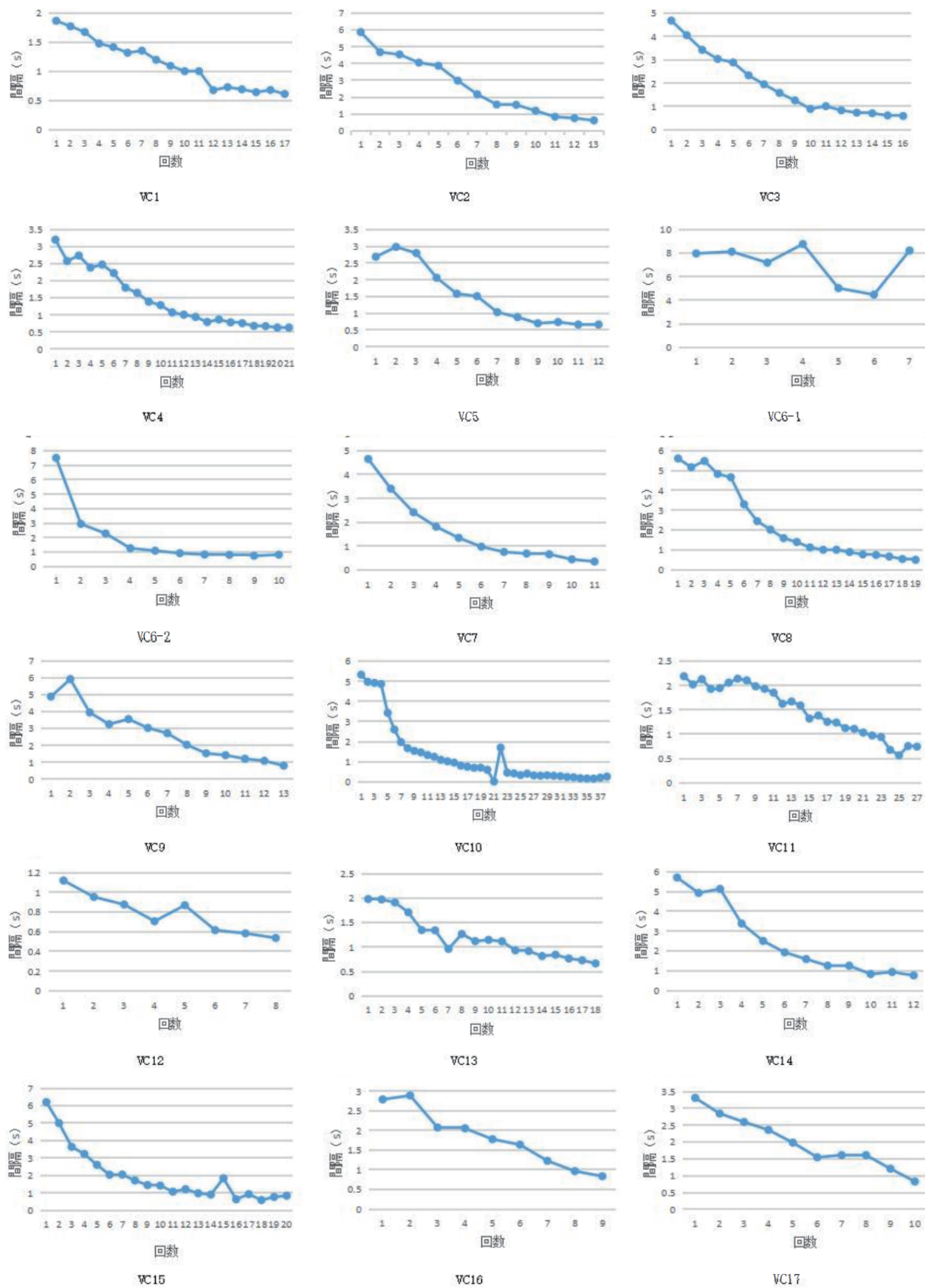
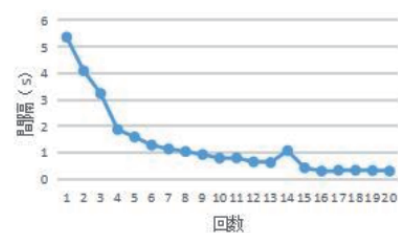
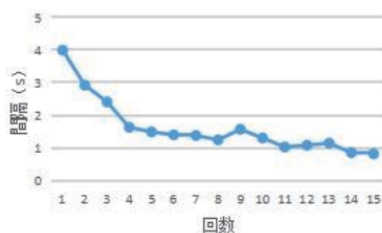


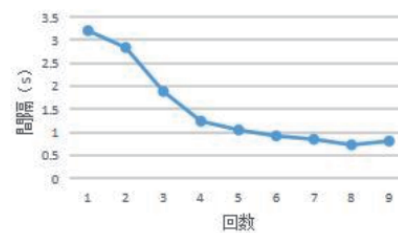
図5-1 ヴァイキング・クラブの加速



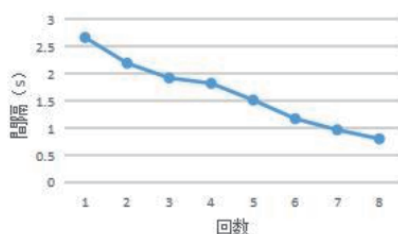
VC18



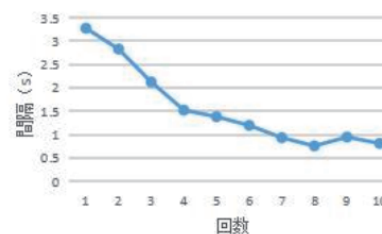
VC19



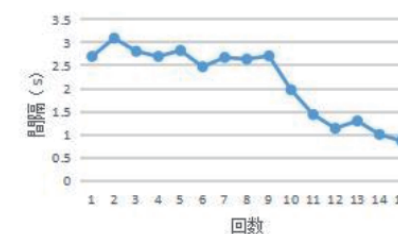
VC20



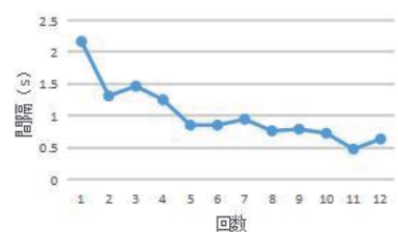
VC21



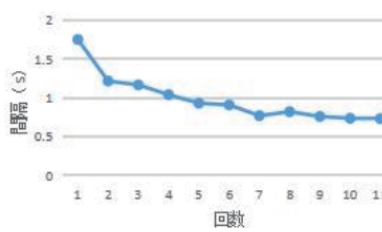
VC22



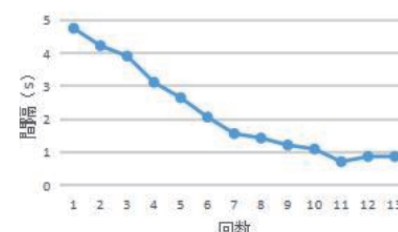
VC23



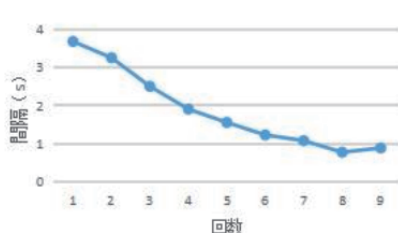
VC24



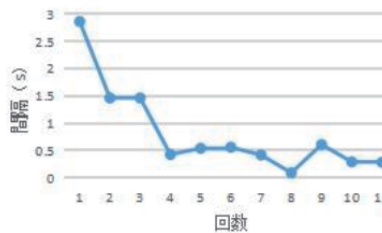
VC25



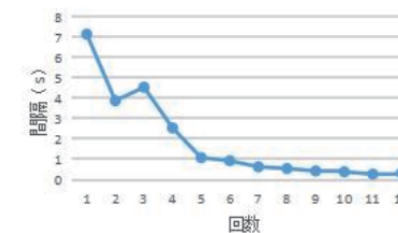
VC26



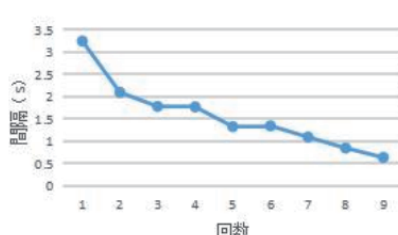
VC27



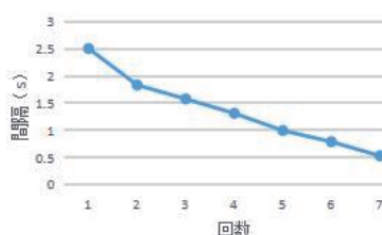
VC28-1



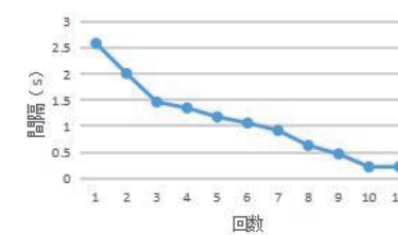
VC28-2



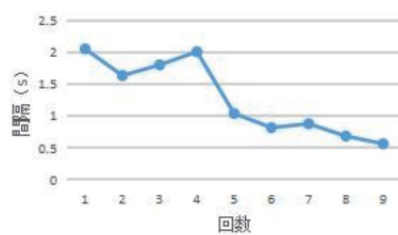
VC29



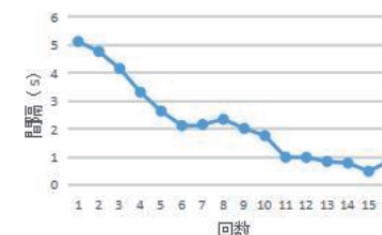
VC30



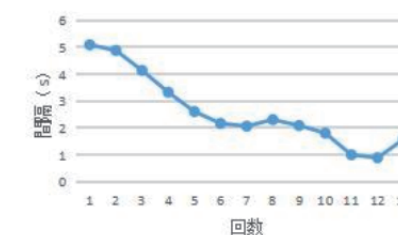
VC31



VC32



VC33



VC34

図 5-2 ヴァイキング・クラブの加速

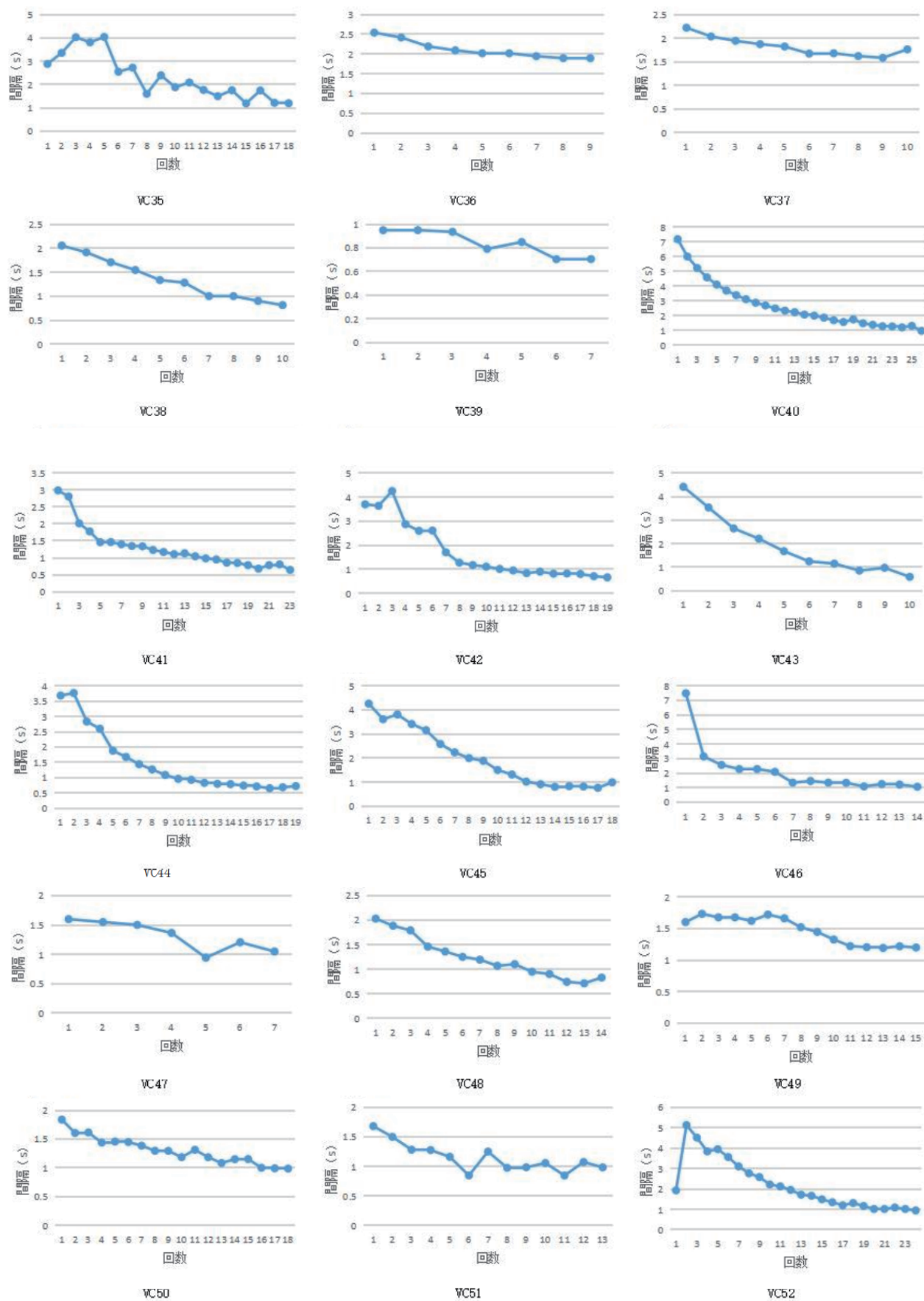


図 5-3 ヴァイキング・クラブの加速

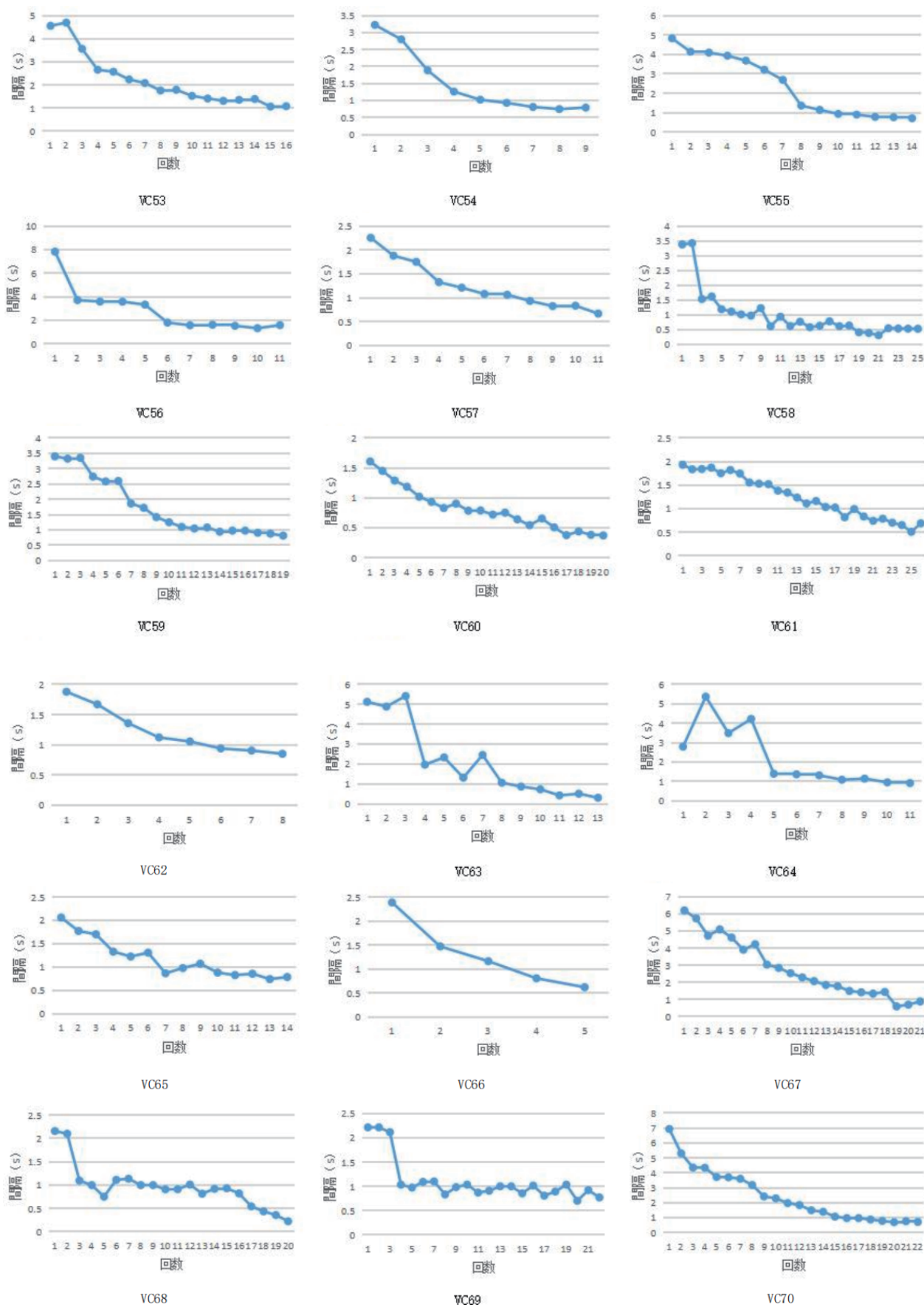


図 5-4 ヴァイキング・クラブの加速

表 3 加速の一定性の順位

データ	回数 (括弧内は間隔が広がる回数)	「間隔が広がる回数/回数」の値
VC2	13 (0)	0
VC7	11 (0)	0
VC21	8 (0)	0
VC30	7 (0)	0
VC55	14 (0)	0
VC62	8 (0)	0
VC66	5 (0)	0
VC70	22 (1)	0.045
VC3	16 (1)	0.063
VC26	13 (1)	0.077
VC40	26 (2)	0.077
VC25	11 (1)	0.091
VC31	11 (1)	0.091
VC57	11 (1)	0.091
VC6(2)	10 (1)	0.1
VC22	10 (1)	0.1
VC38	10 (1)	0.1
VC43	10 (1)	0.1
VC8	19 (2)	0.105
VC16	9 (1)	0.111
VC20	9 (1)	0.111
VC27	9 (1)	0.111
VC29	9 (1)	0.111
VC36	9 (1)	0.111
VC54	9 (1)	0.111
VC12	8 (1)	0.125
VC47	7 (1)	0.143
VC48	14 (2)	0.143
VC4	20 (3)	0.15
VC34	13 (2)	0.154
VC10	38 (6)	0.158
VC44	19 (3)	0.158
VC14	12 (2)	0.167
VC28(2)	12 (2)	0.167
VC45	18 (3)	0.167
VC41	23 (4)	0.174
VC13	17 (3)	0.176
VC56	11 (2)	0.182

データ	回数（括弧内は間隔が広がる回数）	「間隔が広がる回数/回数」の値
VC33	16 (3)	0.188
VC17	10 (2)	0.2
VC18	20 (4)	0.2
VC19	15 (3)	0.2
VC37	10 (2)	0.2
VC42	19 (4)	0.211
VC46	14 (3)	0.214
VC52	23 (5)	0.217
VC9	13 (3)	0.231
VC1	17 (4)	0.235
VC67	21 (5)	0.238
VC5	12 (3)	0.25
VC60	20 (5)	0.25
VC11	27 (7)	0.259
VC59	19 (5)	0.263
VC49	15 (4)	0.267
VC61	26 (7)	0.269
VC64	11 (3)	0.273
VC50	18 (5)	0.277
VC53	17 (5)	0.294
VC15	20 (6)	0.3
VC51	13 (4)	0.307
VC63	13 (4)	0.308
VC23	15 (5)	0.333
VC32	9 (3)	0.333
VC65	14 (5)	0.357
VC58	25 (9)	0.36
VC28(1)	11 (4)	0.364
VC68	19 (7)	0.368
VC24	12 (5)	0.417
VC6(1)	7 (3)	0.429
VC39	7 (3)	0.429
VC35	18 (8)	0.444
VC69	22 (12)	0.545