

聞き取り調査に見る若者のカラオケに おける選曲の心理

— 「一座する芸能」としてのポピュラー音楽消費行動 —

中西 裕 (表現文化学科)
玉木 博章 (愛知県立総合看護専門学校)

1. はじめに

街を歩けばいたる所でポピュラー音楽を耳にする。コンビニ、喫茶店、都心部なら駅前のオーロラビジョンからもポピュラー音楽が流れてくる。現代人にとってポピュラー音楽受容の機会は、好むと好まざるとに拘らず溢れているといえるだろう。この豊富さと多様さはポピュラー音楽消費の「場所」のそれに留まらず、消費者自らが音楽を「歌う」あるいは「奏でる」といった消費の形態にも及ぶものである。特に消費者が自ら歌うという音楽消費の形態を一般化させたのがカラオケである。

これまでのポピュラー音楽研究のなかで、吉井篤子がカラオケを「当事者としての体験率」の高い、一般的なものとして捉えている（吉井1984, p.168）ことや、小川博司がカラオケは歌を特定の歌手から、あらゆる人へと解き放ったと述べたこと（小川1988, p.116）を挙げれば、カラオケが我々にとって、典型的なポピュラー音楽消費の一例であると位置づけられるだろう。別稿（中西・玉木2015, p.251）で述べたように、カラオケの主たる利用者は若者、特に10代後半から20代前半に該当する高校生や大学生である（日本生産性本部2013, p.42）（ふくりゅう2013, p.88）。本稿では、主として大学生への聞き取り調査を手がかりに、カラ

オケというポピュラー音楽の消費のあり方の特性を論じたい。

カラオケにおける若者の振る舞いに関する先行研究については別稿(中西・玉木2015, p.252)に述べたので詳述は避けるが、宮台真司や小泉恭子は、若者はカラオケにおいて選曲を含めてお互いを気遣い合っているという側面を強調し(宮台2007, p.176)(小泉1999, p.33)、土井隆義はカラオケという場所や行為そのものが関係性の維持や構築に作用しているという側面を強調している(土井2009, p.20)。

本稿の立場はカラオケにはその両様の特性があるということであり、一座して歌を歌い合うという一種の芸能の場での選曲行動に見られる若者どうしの気遣いの在り方に特に着目していきたいと思う。

2. 調査の概要

今回の調査は大学生からの座談会形式の聞き取りによって行った。この形の調査を行ったのは、選曲行動について現象の概要を掴むことと、彼らの心性を質的に分析することを主眼としているからである。聞き取りは2回行い(その前に少数の対象から予備的な聞き取りも行って調査の方向付けを行った)、中西が聞き取り者を務めた。記録方法はボイスレコーダーによる録音で、座談の内容を匿名で公開する許諾を得ている。

〔聞き取り①〕

対象者：就実大学の教養科目「ポピュラー音楽の歴史」受講生(人文科学部・教育学部・薬学部の1年生)女子5・男子2名

年月日：平成26年7月25日(約45分間)

備考：聞き取り対象は大教室講義の受講者で、多くが学部学科を異にしており、ほとんどがこの座談会で初めて言葉を交わす間柄である。

〔聞き取り②〕

対象者：就実大学の某サークルの所属学生(人文科学部・教育学部1～3年生)女子6名

年月日：平成26年12月11日（約70分間）

備考：聞取り対象は同一サークルの先輩後輩の間柄で、一緒にカラオケに行ったこともある、互いに親しいメンバーである。アニメソング、ボカロソングを好む者が多い。

〔記述の凡例〕

枠線で囲まれた箇所が聞取り内容の記述である。聞取り①・②とも行頭のNは聞取り者（中西）を示している。聞取り対象の学生は、聞取り①ではA～G、聞取り②ではa～fと表記している。このうち、①の「F」と②の「f」は同一人であるが、この1名を除けば聞取り対象に重複はない。記述中「口々」とあるのは、ほぼ同時に複数の聞取り対象者が異なる発言していることを、「一同」は、ほぼ同時に複数の聞取り対象者が同様の発言や同意の声を上げていることを示す。（笑）は発言者本人の笑い声、（一同笑）は発言者以外の一同が笑い声をあげていることを示す。また、会話を示す「 」内の（略）はその話者の発言の一部を省略したことを示し、「 」外の（略）はその話者以外のメンバーの発言を含む省略を示している。各発言の中の（ ）内は聞取り者による補記である。

3. 聞取りと分析

ここでは、2回の聞取り調査を記述しつつ、若者のカラオケにおける選曲行動の具体的な内容と特性を確認していきたい。

3-1 メンバーと選曲

まず前提として、別稿（中西・玉木2015, p.254）で整理したように、カラオケには「気の置けない仲間」とのカラオケと「気遣いの必要な相手」とのカラオケがある。前者には「家族」のような極めてストレスの低い関係もあれば「親友だが音楽の趣味は別」といった、選曲に若干の気遣いを必要とする関係もある。後者はサークルの先輩後輩やアルバイト先の人たちとのカラオケのような場面、また「そのメンバーで初めて

行くカラオケ」というような場合も含まれ、そのメンバーによって選曲が大きく左右されることがわかっている。

- d 「友達とかだったら結構自分の好きな曲歌えるけど、でもバイト先とか初めて行った人だったら一歩引いて、様子見てから入れる。マニアックなものは」
- e 「初めて行く人と、特に自分と全然趣味嗜好が違う人だろうなって人と行くときには、慎重に。特に」
- d 「前晩から考えてたりします」(一同笑)
- b 「なに歌おうって悩んだりはする。どうしようって」
- d 「メジャーなやつで私が歌えるのってどれとどれで、って。これとこれは歌えるって」

個々の性格にもよるが、「気の張るカラオケ」に対しては、前夜から自分のレパートリーを再確認して臨むほど気を遣う場合もあるという。

3-2 選曲における基本的気遣い

では、彼らは具体的にどのようなメンバーもしくはシチュエーションでどのように選曲しているのだろうか。彼らが口を揃えるのは、「みんなが知っている曲を入れる」という大原則である。

- N 「みんなが知ってなきゃいけない、っていうのが原則なわけね？」
- b 「気を遣うところでは」
- c 「サビだけでも知ってたらみんな乗れるし、みたいな」
- f 「みんなシラけますもんね。自分だけ知ってるってやつだったら」
- b 「みんないるのに、自分だけ一人で歌ってても、なんかみんな別のことしてるし、全然楽しそうじゃないし、シラけるし、みたいになったら全然楽しくないし、ストレスたまる」

逆に自分が知らない曲が歌われたときはどのように反応するだろうか。

f 「私以外がニコ動*が好きで、特にMSSP*の実況が大好きで(略)MSSPのテーマ曲かなんかをノリノリで歌ってるんですよ」

b 「あー、『Planet』とかだ」

f 「そう『Planet』だと思うんですけど、で私ひとり何も知らないから、ぼつーんとスマホいじるしかなかった、ていう経験はあった」

N 「じゃあ自分が知らない側だったら、スマホいじるしかないんだ」

口々 「ちょっと乗ってみたり」「画面をずっと見てる」「聞いてますよ感を」「メニュー見たり」「スマホいじったら失礼かなって思う」

N 「そういうのが、気まずい感じとか、歌ってる側からすると引かれてる感じということになるのかな？」

b 「歌ってるときは、みんな会話がなくてみんな引いてるのかな、みたいな。別に自分の歌を聞いてほしいというわけじゃなくて、みんなが適当に別の話してても盛り上がってたら別にこっちはいいかなって私は思います」

※ニコ動：動画投稿サイト「ニコニコ動画」

※MSSP：ニコニコ動画でゲームの実況動画等を配信するグループ「M.S.SProject」

各々が勝手に歌を歌っているように見えるカラオケでも、彼らは一定の「盛り上がり」を重視しているのである。それは必ずしも「自分の歌を聞いてくれている」ということではなく、皆がある程度楽しく過ごしているという「空気」が維持されていることが重要なのである。

さまざまな場面に対して最適の選曲ができるように、彼らは多数のレパートリーを用意している。世代の違うメンバーがいるカラオケを経験している学生は、上の世代への対策も忘れない。

- f 「私の場合（略）古いほうのやつ歌ったりもするんで。松田聖子とか杏里とか」
- b 「私も何曲か持ってるもん、持ち歌。30代40代50代の人と一緒にバイト先の人と行っても場がもつように『フレンズ』とかさ（一同笑）フレンズはどこ行っても歌えるし、（略）『フレンズ』と『翼の折れたエンジェル』と、そこらへんは歌える」

参加者の間のギャップは世代だけではない。音楽の嗜好に開きがある場合も多い。例えば「アニメソング」を好む者、EXILEなどの「ダンス系」を好む者、「アイドルソング」を好む者、「恋愛ソング」を好む者など、さまざまなクラスターが存在する。その時々参加メンバーを見て、自分のレパートリーとの接点や共通項を探す努力をしているという。

3-3 冒頭からの展開

それでは、一席のカラオケの冒頭の一曲はどのように選ばれるのだろうか。このとき、じゃんけんや座り順などで最初に歌うメンバーを決める場合もあるが、全員で歌える歌を入れる場合もあるという。

- N 「そのとき（一曲目）に使える曲って具体的に言うと誰の何？」
- c 「私はバンド系行きます。ラッド*とかバンブ*とかアジカン*とかは、（略）別に誰でもっていうか、アニメとか好きな人系でもギャルっぽい感じの人でも、別になんも思わない曲だと思うんで」
- N 「具体的にあの曲いい、っていうのがある？」
- c 「『天体観測』とか」（一同「ああ」）
- b 「BUMP OF CHICKENの『天体観測』」
- c 「あとアジカンの『アンダースタンド』とか『ループ&ループ』」
- b 「『ループ&ループ』あるよね」

c 「あと『遙か彼方』」

b 「ああ、『遙か彼方』ナルトのオープニングだったよね。だからこの年代の人はだいたいみんな知ってる曲」

※ラ ッ ド：日本のロックバンド「RADWIMPS」

※バ ン プ：日本のロックバンド「BUMP OF CHICKEN」

※アジカン：日本のロックバンド「ASIAN KUNG-FU GENERATION」

これらはいずれもオリコン月間ランキング等で一位もしくは上位にあった曲、またはアニメのオープニングやCMソングになった楽曲であり、認知度が極めて高いという共通点がある。気遣いが必要な場合のメンバーは音楽の嗜好などもまだ不明である場合が多いため、認知度が選曲の基準になるのである。一曲目では、マイクなしで全員で歌ったり、ワンフレーズずつマイクを回して歌うというようなアレンジが行われることもあるという。一体感の演出が重視される場面であることがわかる。

N 「(1曲目が済んで)次どうすんの? 二曲目」

f 「次からは、好きな感じ」

e 「好きな曲で、でもはずし過ぎないぐらい」

f 「だいたいの方は知ってるような、ていうのを選ぶ」

e 「序盤でバラードは入れないよね」

一同 「ああ」「うん」(略)

N 「序盤でバラードは入れない。これはみんな共通してる?」

a 「いや、入れる子もいる」

口々 「いますか?」「うーん?」(略)

b 「入れる子は入れるけど、それでもみんな知ってる曲で、なんかちょっと盛り上がる場所もある、みたいな。(略)」

N 「たとえば? 序盤で歌えるバラードは何?」

一同 「えー?!」

- c 「バラード（序盤で）あんま聞いたことない」
b 「あ、『夜空ノムコウ』（一同笑）微妙？ 微妙かなあ（略）」
f 「あれ最後のほうですね。もう時間ですってくらい」

曲調などによって、序盤に相応しい曲、終盤に相応しい曲といったことも考慮されていることがわかる。

3-4 無難な選曲

では、メンバーの嗜好がわからない、あるいは多様であるような場合に選択されやすい「無難な」楽曲にはどのようなものがあるだろうか。

- D 「このあいだ誰か（授業で）言っていましたけど、困ったときにポルノグラフィティ、というのはすごいわかります。誰と行っても気の置けない仲間だったりしても初めての人だったりしても、だいたいポルノ歌ってけばまあみんな知っているという」
B 「それ私なんだけどね。ポルノと、パフュームとあと嵐とか、AKBもまあだいたいはずさないかなあ、あとYUIとか、は結構はずれない」

広く受け入れられやすい無難なアーティストとして、「ポルノグラフィティ」、「Perfume」、「嵐」、「AKB48」、「ゆず」、「いきものがかり」、「BUMP OF CHICKEN」といった名前や「ランキング上位の曲」などの意見もあり、同意を集めていた。しかし、アイドルグループに関しては必ずしも無難とは言えないという異論が多かった。

- 々 「嵐はちょっと危ないかも」「嵐はわからないです」「アラシックス*がいるからさあ」「アラシックス*こわいですね」「本当のアラシックスは怖い」「その子の前では絶対嵐歌えない」

A「アラシクに似たようなのはAKBオタっていうか、アイドル全般のおたくがいるので」

B「おたくの皆様、ガチ勢[※]な方の前でその曲歌うとひどいめにあうのでやめたほうがいいです」

一同「そうそう」

N「ひどい目にあうというのはどういうことになるわけ？」

B「めっちゃ言われます。『そこ違う』みたいな、『そこ振りつけるところでしょ』、(そんなこと言われても私は) いや知らんし……」

C「ここは誰々のパートだからテンポが違う、とか」 (略)

D「ぶっちゃけ(一緒に)行く人なんですよね、これも。ガチ勢な人と行かなければいい話なので、アラシクだとかAKBのおたくだとかがないところなら、嵐もAKBも通用するし」

N「そうすると相手がどういう人だかわからないときっていうのは、アイドルはリスクだってことになるわけね？」

口々「そう」「すごいリスク」「女の子とか特にな」「女の子怖い」

B「AKBもすごい嫌って言う人がたまにいるから、初めて行くときはAKBはちょっと危ないかなって思ってます」

※アラシク：男性アイドルグループ「嵐」の熱狂的なファン

※ガチ勢：娯楽に過度なほど本気で取り組む人たち

広く知られていて好感度が高く、それでいて熱狂的なファンのいないアーティストの楽曲が無難な曲とされている。また、メンバーがアニメ好きである場合などはアニメソングにも無難な選曲があるという。

D「アニメ好きの人は逆にAKBとかそういうの知らないから、歌ってもらっちゃうから、私の友達はアニメいっぱい知ってるんで、とりあえず『進撃の巨人』の『紅蓮の弓矢』歌ったらまず盛り上

がります。』

F「アニメでも一般のあまりアニメに詳しくない人が知っているアーティストさん、ポルノとか、あとはBUMPとか結構メジャーで、いきものがかりとかも結構アニメの歌とかを歌ってるので、アニメをわからない人たちと行くんだったらそのへんのアーティストが」

一同「あー」

B「あと昔のアニメの曲はわりとテレビで流れたりするからみんな知ってる。セーラームーンとかポケモンもだし、あとエヴァとか」

F「『残酷な天使のテーゼ』とか」

A「(略) ポピュラーなアーティスト、先ほど言ったいきものがかりなどを含めて、がタイアップとして歌っているアニメソングは受け入れやすい」

人気アーティストがアニメ主題歌を歌っている場合などはカラオケでの「使い勝手」がいい楽曲となるのである。

3-5 ネタ曲

聞取りの中で「ネタとして歌う」という表現が頻繁に使われた。「ネタ」とは、みんなで盛り上げられる曲、笑いが起こる曲、といった意味合いである。「ネタ曲」とは具体的にどのような楽曲を言うのだろうか。

A「さきほど出たB'zの『ウルトラソウル』」

一同「ネタだな」 (略)

G「私からしたらあんまり一般のJ-POPに詳しくないので、AKBがネタです」

一同「あー」

D「(略)『ヘビーローテーション』やって周りが合いの手入れるみ

たいな」(略)

F「TMレボリューションの、なんだっけ」

G「あの台風みたいなやつですよ」 F「そうそう」

N「あの風吹いてこうなるやつね(一同笑)」

A「あれはPV[※]で笑かされる」

B「PVで笑かされるっていうのは、たしかに良かったですよ。PVが流れるもんだと思ってなくてアニソンを(略)歌ったときに出たPVにマギー審司さんが映ってて(略)ウケがよかったので何回か使いました」

A「普通にロックの曲なんですけど、タイアップしたアニメが出てきて盛り上がった、っていうケースがありますね。僕が選んだのはSPYAIRの『現状ディストラクション』」

口々「聞いたことある!」「それは盛り上がる」「銀魂だ」(略)

G「そういうときにコミュニケーションが取れるというか。気の置けない友達とかと行くと(略)次歌うから音はずさないようにとか、どの曲を歌うとか(人が歌っている曲には)興味が薄れてるんですけど、そういう、興味が引かれる曲が始まったらみんな注目をする」

※PV: Promotion Video。主として楽曲の販売促進売促進のために制作される動画作品。

さらに、本来「ネタ曲」でないものを何らかの操作で「ネタ化」という演出も行われる。例えば演歌や国歌など若者のカラオケに通常は登場しない、いわば「場違いな曲」を歌うことでネタ化したり、いわゆる「恋愛ソング」を誰も歌わないような場で敢えて西野カナの「会いたくて会いたくて」を選曲することで感覚のズレをネタにする、というテクニックもあるという。また、自分とは音楽の嗜好が大きく違う人たちとのカラオケにおいては、懐かしいアニメソングも有効であるという。

N 「ネタ曲として優れた曲はなに？」

c 「プリキュア*の初期とか」

b 「プリキュアの一番初期、おジャ魔女*の一番初期」

口々 「私たちの世代の幼い頃のアニメ」「見てきたであろうアニメ」
「の一番初期」

f 「デジモン*とか結構歌います」

口々 「ああ」「デジモンの『Butter-Fly』な」「初期のやつ」

N 「それは笑うみたいな意味でウケるんじゃないくて」

口々 「なごむ」「懐かしい」「盛り上がる」「ほんわかする」

※プリキュア：TVアニメ「ふたりはプリキュア」シリーズ

※おジャ魔女：TVアニメ「おジャ魔女どれみ」シリーズ

※デジモン：TVアニメ「デジモンアドベンチャー」シリーズ

数時間にわたる長時間のカラオケの中では「ネタ曲」の必要性は高く、例えば1時間に1回といった頻度で差し挟まれるものということであった。いっぽう「ネタ曲を毎回毎回自分の番が来るたびに歌う人がいて、軽くイラっとしました」、「(ネタ曲が) あんまり続くとしんどい」といった発言もあり、程度をわきまえた「程の良さ」も必要とされている。

3-6 カラオケの「流れ」と選曲

また、直前に歌われた何曲かを考慮して次の選曲を決めるということも一般的に行われているようである。

N 「(略) 全体の曲の流れみたいなものにはどんなものがあるの？」

D 「アーティストのローラーとか」

一同 「あー」「あるある」

D 「YUIをたとえば一人が歌うと、YUIのこの曲、またYUIのこの

曲とか。一周くらいして、やっと違うのにしようか、みたいな」
N「一巡くらい続く感じになるわけね？」
B「ボカロの曲を歌うと、シリーズ1個歌ったらそのシリーズ、
があっと行ったりとかはあります。」（略）
D「前の子ら4人くらいがずっとBUMP、BUMP、BUMP、
BUMPって来たら、じゃあ私もBUMPしかないかなあと思って
入れたら隣の子もBUMP入れて、次RADって感じの」
一同「あー」「あるある」
D「無意識になってる。ていうかその空気読まなきゃって思っ
て歌えない曲を選んで歌ってる」
N「じゃあゲーム的に今からこれやろう、っていうわけじゃあない」
一同「てのはない」「ないですね」「そっちのほうが少ないですね」
B「あ、（あるアーティストの楽曲を）歌ってる、私も歌うって入
れて、じゃあ私もってなって、え、断れないじゃん、みたいな」
G「4番目は断れないですね」

特に「BUMP OF CHICKEN」の連続から「RADWIMPS」への移行は示唆的である。同一アーティスト楽曲の連続を「よい頃合い」で終了させるのだが、突然断ち切るのではなく共通点を持った別アーティストに「ずらす」ことによって場の空気を維持しつつ心地よく変化させる、という配慮が行われるのである。また、同一アーティストが連続したときに自分が歌える曲がない場合は「さらっと同系統の曲に変える」という発言があり、これには一同が同意の声を上げていた。

C「わりとでもゲーム感覚だけど強制ではないので、もう知らない
んなら別になっていう感じ」
D「ただ自分から縛りが始まって途中で切れたときの申し訳なさは
ハンパない」

一同「あー」「ハンパないですね」(略)
G「流れを止めてしまう罪悪感というか」
C「止めさせてごめんね、みたいな感じになっちゃう」
G「その二者だけが気い使ってますよね」
C「始めたはずの二番目何も言ってこない、みたいな」
N「じゃあやっぱり流れってものがあるって、それがスムーズに流れていったり移行していったりというのがベストなわけね？」
一同「はい」

カラオケ全体の「流れ」ということが、配慮すべき対象として強く意識されていることがわかる。もちろん、そういった流れを切られることがただちにメンバーにとって不快かというとは必ずしもそうではなく、流れが一種の「停滞」「惰性」に陥っている場合などは歓迎されることもある。いわばそういった「場の空気」の操り方のセンスに共感し合うことが、大学生のカラオケにおける重要な要素なのだろう。

選曲に「流れ」というものが成立しうる背景には、現在のカラオケマシンのリモコンの履歴機能の存在がある。カラオケでは現在歌われている楽曲の先に数曲程度は「予約」が入っているが、予約履歴を参照することでこれから先の「流れ」を把握できる。〔聞き取り②〕において、予約を入れるときに履歴を見るかどうか尋ねたところ、全員が「履歴を見るのは当然」「履歴は大事」と答えている。履歴を見て意識的に「流れ」を継承することもあれば、敢えて違う傾向のものを入れて空気をリフレッシュすることもある。選曲によって場の空気をコントロールするのだ。この判断には高度な気遣いが必要であり、レパートリーが少ない場合などには「苦しい」と感じる場合もあるようである。

N「具体例挙げると流れってたたとえばどんな流れ？」
d「たとえばバンドの流れだったら、そろそろバラード入れたいな」

あ、って思ってるけど入れれなくて、でもそしたら私バラード入れるわって他の子が入れたら、ああ、よかったー、って。それこそ、だんだん持ち曲がなくなっていくから、やばいやばいってなって」

N「元気のいいバンド曲が繋がっていると、その流れには乗るわけね？」

一同「うん」

d「ロックとロックの間にバラード入れたら、『ちょっと！』ってなる」(一同笑)

b「自分のそのジャンルの持ち歌が減っていくと、他の人早よ！早よ変えれ！とか。そろそろなくなるやろ！とかって」

f「逆にすぐ流れ変えられると『チッ』てなるんですね。まだ歌いたいのがあるのに、みたいな」

b「もう一回(流れを)自分で作り出すのも難しいよね」

N「流れってのは、そこにある種の期待があるのね？ この流れが続いて次あれ歌おうみたいな」

e「UNOしてるみたい。この色がこのまま続けみたいな」(一同笑)
口々「たしかにね」「なんで黄色に変えた！」「出せたのに！」

カラオケの選曲の「流れ」をカードゲームのUNOに譬えているのは興味深い。カードゲームでは自分を有利にするために「流れ」を継承したり切断したりするが、カラオケにおいては場の「空気」を良好に維持しながら自分の歌いたい曲が歌える状態に誘導していく。カラオケとはいわばそのセンスを交感しあうゲームと言ってもいいかもしれない。

4. 整理と考察

以下、聞き取り内容を基にカラオケにおける若者の行動と心理を整理していきたい。

まず彼らの行動に大きく影響する要因は「参加者」である。サークルの仲間、アルバイト先の人、家族など、今回の調査対象の大学生達は多様なメンバーのカラオケを経験している。このとき、年齢や立場の差があったり、気を遣うべき相手であったりすると、彼らの選曲行動は大きく影響される。また、親しい友人であったとしても、音楽の嗜好が合わないことを知っているならば、選曲上の配慮が必要であったり選曲が限定されたりする。参加者が何を好んでいそうなのかを予想し、自分の嗜好やレパートリーとの接点を見つけ出して歌う。そのようにしてカラオケという空間に良好な雰囲気が出ることを志向しているのである。

それらを踏まえれば、各自が好きな歌を勝手に歌い合っていれば参加者が時間と空間を共有できる場所であり、みんなで盛り上がるための場というよりも一緒にいる時間をやり過ごすための場である、という土井隆義の見解（土井2009, p.20）は、カラオケのある一面に着目した見方であることがわかる。少なくとも今回の調査対象者は、「自分の好きな曲を気持ちよく歌いたい」という自己目的的な思いと「参加者で良好な雰囲気を作りたい」という関係性志向的な思いという相反する心理を抱いており、その二つの欲求を他の参加者と自分との関係性に応じて様々な方法で調和させているのである。カラオケの参加者には「歌わないけど聞きたいから行く」という者や「行きたくはないけど断れず来てしまった」という者もいるのだが、今回の調査対象者は協力の呼び掛けに進んで応じてくれた学生で、全員がカラオケで歌唱するという行為に対して肯定的な層である。このような層にとっては、上記の相反する欲求を調和的にコントロールすることが重視されていると言える。

ではそのコントロールの手段である選曲の方法はどうだろうか。まず大原則として「皆が知っている楽曲」を選択するという方法が一般的である。歌われている曲を自分が知らなかったときの孤立感を嫌う彼らは、自分が歌う曲として多くの（できれば全ての）の参加者が知っているであろう楽曲を選択する。ヒットチャートの上位に名を連ねているアー

ティスト、CMソングやアニメやドラマのタイアップ曲など皆が知っているような曲を中心に選曲がなされることが多い。ここではどのような楽曲がそれに該当するのかを判断できるだけの、ポピュラー音楽に関する豊富な知識・教養が必要となる。この場合の知識・教養は自己の価値基準よりも、その場の参加者によって構成される一時的で小さなコミュニティで共有される価値基準が優先される。その判断は常に一定ではなく、したがって必要となる知識・教養も多様である。芸術活動への参加における前提として相当程度の知識・教養が不可欠なものであるところは、例えば、平安貴族にとっての和歌教養をも想起させはしないだろうか。

しかも、選曲における気遣いはそれだけではない。一部のアイドルソングのように熱狂的なファンの存在する分野については、特定のアーティストや楽曲になんらかの強いこだわりを持った参加者がいる場合があり、その参加者のレパートリーを奪わぬように、またその参加者の価値観を逆撫でしないように、慎重に選曲を避ける場合がある。こだわりをもった参加者との間に心理的な軋轢を生じると、カラオケの場で何より優先されるべき「一座の調和」を乱す危険性があるからだ。逆に音楽について強いこだわりを持つ参加者はそれゆえに「面倒な存在」「やりにくい相手」と評価される。九鬼周造は「いき」の構造を「媚態」「意気地」「諦め」の三要素に分析した（九鬼 1930）が、その「諦め」に通じる、こだわり過ぎない「程の良さ」は、カラオケで様々な個性を持った参加者が調和的な雰囲気を作り出すためにも必要な価値観と言えるだろう。もちろん、音楽のこだわりを共有する者ばかりのカラオケにおいては、そのこだわりがコミュニティの価値観になるのだが、今がそういう場であるかどうかを敏感に察知することが、彼らにとっては重要な能力なのである。その判断がうまくできないと、小泉恭子の言う「パーソナルミュージック」と「コモンミュージック」（小泉 2007, p55）の使い分けに乱れを生じることになる。

そして、次に注目すべきは、カラオケの選曲には彼らが「流れ」と呼

ぶ選曲の前後関係が一定の重要度をもって存在するということである。特定のアーティストの楽曲を順に歌う、といった狭い範囲での「流れ」もあれば、特定のジャンルの曲を順に歌っていく「流れ」もある。個々の「流れ」は延々と続くことは好まれない。全員一巡するかしないかといった適当な段階で、流れを切ったり、次の流れに移行したりすることが必要で、ここにも「程の良さ」が求められている。逆に、流れの継続が求められているときに自分のレパートリーの不足で流れを切らざるを得ないときは、「流れを崩した罪悪感」を感じるという。また、カラオケの序盤で歌うべき曲や終盤で歌うべき曲が存在するなど、数時間に及ぶ一座のカラオケ全体の大きな流れに対する感覚も顧慮されている。こういった選曲の前後関係や全体の構成意識は、一座する文芸である連歌の世界を想起させるものである。連歌の付合には詳細な式目があり、これに従うことで一座の中で同様の趣を繰り返す「輪廻」を避けて変化に富む文芸活動を実現しているが、カラオケにおいてもそれぞれのコミュニティによって自然発生的にさまざまな気遣いのルールが生まれてきている。今回の調査はいわば、その「自然発生的式目」のある局所的な一例を明らかにしたものと考えべきだろう。

連歌の世界では宗匠と呼ばれるリーダーが一座の歌の取り回しをコントロールするが、カラオケにおいては明確な「宗匠」は通常存在しない。しかし、今回の〔聞き取り②〕の中で（引用部分には現れていないが）しばしば「ムードメーカー的存在の人」という言葉が使われた。これは「ガキ大将」に近い概念のようであり、辞書的な意味での「ムードメーカー」とは趣が異なる。「ムードメーカー」は、皆をカラオケに誘い、その日のカラオケの方向性をコントロールするが、一座に対して連歌の宗匠ほどの支配力は持っていないし、「ムードメーカー」が複数いる場合もある。そのような非構成的な場で、しかも異なる個性や嗜好を持った者たちが、各自の気遣いの総和としての調和的な空気を築いていく活動が、若者のカラオケであると言えるだろう。

5. おわりに

若者にとってのカラオケは、決して単に友人関係を取り持つためだけの行為ではなく、関係構築のためのコミュニケーション的活動と音楽を参加的に楽しむ芸術的活動を、参加者相互の気遣いの中で調和的に実現していく、極めて文化的な行為である。カラオケはまた人間性の観察の場でもある。いわゆる「同調圧力」の是非の問題はあるとしても、彼らはカラオケを通して人間関係の「程の良い」間合いの取り方や調和的な人間関係の保ち方を学習している。

今回は心理の壁に触れるために少数の対象者からの聞き取りで考察したが、これは若者にとってのカラオケの在り方の一端を垣間見たに過ぎない。今後、さらに広範な調査と検討を続けていきたいと考えている。

最後に、聞き取りに参加してくれた学生諸君に感謝の意を表したい。

〔出典〕（出現順）

吉井1984：林進；小川博司；吉井篤子. “現代の音楽文化”. 消費社会の
広告と音楽. 有斐閣, 1984. p.121-224.

小川1988：小川博司. 音楽する社会. 勁草書房, 1988.

中西・玉木2015：中西裕,玉木博章. 行事によって形成される関係性が
もたらす行動と心理的变化に関する試論—祭りの後の祭り「打ち上
げ」の聞き取り調査を手がかりにして. 就実論叢. 2015, 第44号.
p.249-262.

日本生産性本部2013：日本生産性本部. レジャー白書2013. 生産性出版,
2013.

ふくりゅう2013：ふくりゅう. カラオケJOYSOUNDに聞く、ボカロ文化
最前線！なぜボーカロイド楽曲は人気なのか. 別冊カドカワ 総力
特集ニコニコ動画 未来はユーザーの手の中. 角川マガジズ,
2013. p.86-89.

宮台2007：宮台真司；石原英樹;大塚明子. 増補サブカルチャー神話解

- 体 一少女・音楽・マンガ・性の変容と現在. 筑摩書房, 2007.
- 小泉1999: 小泉恭子. “高校生とポピュラー音楽 —教育の場におけるジェンダー分化のエスノグラフィー”. 鳴り響く〈性〉. 北川純子編. 勁草書房, 999. p.32-57.
- 土井2009: 土井隆義. キャラ化する／される子どもたち —排除型社会における新たな人間像. 岩波書店, 2009.
- 九鬼1930: 九鬼周蔵. 「いき」の構造. 岩波書店, 1930.
- 小泉2007: 小泉恭子. 音楽をまとう若者. 勁草書房, 2007.