

# 音楽ジャンルとコミュニケーションに関する一考察

—— 研究ノート ——

## A study of musical genre and communication

永 井 純 一

キーワード：ポピュラー音楽、若者、コミュニケーション、定量調査

### 要 旨

本稿はポピュラー音楽と若者のコミュニケーションに関する考察である。具体的には愛好する音楽ジャンルがコミュニケーションや友人づくりの場面でどのように機能するのかを統計データによって読み解くことを目的としている。

分析の結果、生活のさまざまな場面で、音楽が人と人をつなぐ役割を果たしているが、場面によって有効に機能する音楽は異なっており、またその趣味集団の内実はジャンルによって異なることが示された。

### はじめに

音楽市場は依然として低空飛行を続けているが、人びとは音楽から離れてしまったわけではない。ただし音楽との接し方は変わったといえるだろう。音楽評論家の円堂都司昭はこのことを「聴取」から「遊び」へと表現し、「音楽をガジェット（仕掛け、小道具、装置）として扱い、遊ぶようなありかたが、素直に、あるいは真面目に歌い、演奏し、聴く行為に拮抗し、凌駕するかのとき状況が、ありふれたものとしてある」としている（円堂 2013:45）。こうした議論はデータによってどの程度支持することができるだろうか。青少年研究会が2012年におこなった量的調査を分析したところ、少なくとも若者にとって音楽は依然としてそれなりに大きな関心事であり、友達づくりに役立つなどコミュニケーションツールとしての存在感を高めていることがわかる。ただしジャンルによってその内実は異なっているようだ（永井 2013）。本稿はこれをふまえて、愛好するジャンルがコミュニケーションや友人づくりにどのような影響を与えているのかを考察するものである。なお分析には以下の調査データをもちいる。

### 都市住民の生活と意識に関する世代比較調査

時期：2012年11、12月実施

対象地：東京都杉並区・神戸市灘区、東灘区

対象年齢：16歳から29歳、30歳から49歳

調査方法：住民基本台帳を用いた層化2段無作為抽出によるアンケート調査

(訪問留置回収法・一部郵送回収法併用)

計画サンプル：標本数 4200票 (杉並 2100、神戸 2100)

有効回収サンプル：16歳から29歳 1050票 (43.7%) 【男女=46.4%：53.6%】

：30歳から49歳 719票 (39.9%) 【男女=46.6%：53.4%】

### コモン・ミュージックとしてのJポップ

音楽が友達づくりに役立ったと答えたものは47.9%で、質問項目中最も高い数値となっている。ただしこれをジャンルを独立変数にとり集計した際には数値にばらつきがみられる(表1)。端的にいえば、友達づくりに役立つ音楽とそうでない音楽があるのだ。たとえば「Jポップ」は最も人気があるにも関わらず、その愛好者が友達づくりに音楽が役立ったと答えた割合は47.0%と全体の値を下回ってしまう。一方でパンク、ヴィジュアル系、同人音楽・ボカロといったジャンルはマイナーだが友達作りに役立ったと答えたものが多い。

音楽ジャンルと友達づくりの関係を考えるうえで、音楽社会学者の小泉恭子が提起する「パーソナル・ミュージック」と「コモン・ミュージック」「スタンダード・ミュージック」という概念が参考になる。小泉は高校生の軽音学部をフィールドワークした経験を元に、若者が友人とのコミュニケーションにおいて自分の趣味を直ちに開陳せず、「個人的に好んでいる音楽」と「異世代に共通する音楽」「同世代に共通する音楽」を使い分けていることに注目し、それぞれをパーソナル・ミュージック、スタンダード・ミュージック、コモン・ミュージックと名づけた。これに従って特に世代内のコミュニケーションに注目するなら、さしあたって多くのひとが聴くJポップをコモン・ミュージックに、その他の細分化されたジャンルをパーソナル・ミュージックに振り分けることができるだろう。

小泉によると「同世代共通のコモン・ミュージックや異世代共通のスタンダードといった公的な音楽は、私的な音楽の話題が続きにくい場面に役立つだけでなく、パーソナル・ミュージックを包み隠すためにも非常に有用」であり、若者たちは「パーソナル・ミュージックという本音を防衛するために、コモン・ミュージック、さらにスタンダードという二重三重の『鎧』を外側にまといながら他者との関係を探る」(小泉 2007:57)。あらためて表1をみると、まさに小泉の指摘するとおり、関係性を探るためのコモン・ミュージックとしてのJポップは友達づくりにさほど貢献せず、よりパーソナルな音楽の好みを開示することが友達づくりに有効だといえそうだ。以下では特徴的な傾向を示したJポップ、邦楽ロック、パンク、ヴィジュアル

表1 ジャンルの支持率とそれぞれのジャンルにおける「友達づくりに音楽が役立った」と回答した者の割合

	全体の支持率	友達づくりに音楽が役立った
1	J ポップ (75.7%)	パンク (73.6%)***
2	邦楽ロック (38.2%)	ヴィジュアル系 (70.3%)***
3	洋楽ポップ (34.3%)	ヘヴィメタル (68.3%)**
4	アニメ・声優・ゲーム (30.8%)	同人音楽・ボカロ (65.5%)***
5	洋楽ロック (30.0%)	ハウス・テクノ (62.8%)
6	映画音楽・サントラ (25.9%)	邦楽ロック (61.8%)***
7	クラシック (21.4%)	ジャズ (61.5%)***
8	アイドル (18.1%)	アイドル (61.1%)***
9	ジャズ (17.9%)	洋楽ロック (58.7%)**
10	R&B (17.5%)	J ラップ (58.3%)*
11	K ポップ (16.2%)	フォーク・ニューミュージック (57.6%) n.s.
12	洋楽ヒップホップ (15.1%)	洋楽ヒップホップ (56.6%)
13	同人音楽・ボカロ (13.2%)	映画音楽・サントラ (55.0%)**
14	J ラップ (9.1%)	ジャパレゲ (54.8%) n.s.
15	ハウス・テクノ (9.0%)	アニメ・声優・ゲーム (54.1%)**
16	パンク (8.3%)	R&B (53.3%) n.s.
17	ヴィジュアル系 (7.0%)	演歌・歌謡曲 (53.1%) n.s.
18	洋楽レゲエ (6.2%)	洋楽レゲエ (52.3%) n.s.
19	演歌・歌謡曲 (6.2%)	クラシック (51.6%) n.s.
20	ジャパレゲ (5.9%)	K ポップ (50.0%) n.s.
21	ヘヴィメタル (5.7%)	洋楽ポップ (48.1%) n.s.
22	フォーク・ニューミュージック (5.6%)	J ポップ (47.0%) n.s.

\* =  $p < .05$ , \*\* =  $p < .01$ , \*\*\* =  $p < .001$

ル系、同人音楽・ボカロに注目し分析を続けたい。

### 音楽仲間と出会う場所

表2はどこで親友や仲の良い友達と出会ったかをジャンル毎にまとめたものである。J ポップに関していえば高校までが全体の比率よりも高くなっている。他のジャンルに目をむけてみると、たとえば邦楽ロックであれば「大学」、パンクであれば「アルバイト先」、ヴィジュアル系や同人音楽・ボカロは「インターネット」といった具合に小中学、高校以外にも出会いがあることがわかる。この他にもジャズの「大学」(56.0%、 $p < .05$ )、ジャパレゲの「近所づきあい」(9.7%、 $p < .05$ )などに有意差がみられた。それぞれの場面において、異なる音楽が友達づく

りに有効に機能していることがわかる。

なおインターネットを介した出会いについては、Jポップは全体よりも低い数値になっているが、他の多くのジャンルでは高い数値になっており有意差がみられる。

### 音楽的嗜好と同質化仮説

音楽によって結ばれる友人関係の内実はジャンルによって異なるのだろうか。表3は各ジャンルと親友に対する意識のクロス集計をまとめたものである。ここでもJポップと他のジャンルでは異なる傾向を示している。

Jポップ以外のジャンルでは「趣味や関心が近い」と回答した者の割合が全体よりも高くなっており、ヴィジュアル系、同人音楽・ボカロ、邦楽ロックにおいて有為差がみられる。音楽縁が集団内の同質性を高めることは、ある意味で当然のことといえるかもしれない。

社会学者の辻泉は同じ質問項目を利用した過去の調査において、全体的に若者の友人関係に対する満足度は高いものの、不満を持っているものほど「ライバルだと思う」「劣等感を感じる」の割合が高くなることから「異質な相手をも含みこんだ、質的に『広がり』のある友人関係に対しては、不満を感じる傾向」がみられ、若者の友人関係が「同質化傾向」にある可能性を指摘している（辻 2011：61）。「ライバルだと思う」に関してはJポップ以外のジャンルで全体よりも高い数値となっており、パンク、ヴィジュアル系、邦楽ロックにおいては有為差がみられる。「劣等感を感じる」に関しても同様の傾向がみられ、ヴィジュアル系において有為差がみられる。

このデータだけですべてを把握することは難しく、それが満足度に繋がっているのか、あるいは他者に対する寛容性を示しているのかを判断するのは難しい。そこで友達全般に対する付き合い方や意識（表4、表5）を参照してみると、Jポップとパンク以外の他のジャンルでは「友だちをたくさん作るように心がけている」の数値が全体よりも低く、さらにパンクを除くジャンルでは他者との摩擦を避ける傾向が多いことから、これらのジャンルにおいては集団の同質性がより高まっている可能性が考えられる。なおジャンルによって異なる友人観が形成されており、大まかな傾向は以下のとおりである。

#### パンク

- ・ 親友のことを「尊敬している」、「ライバルだと思う」のほか、「親友のような考え方や生き方をしてみたい」が高く、友人に肯定的な感情を抱いている。
- ・ その一方で「友だちと意見が合わなかったときには、納得がいくまで話し合いをする」と回答したものも多い。

表2 親友や仲のよい友達とどこで出会ったか

	校幼稚園・保育園・小中学	高校で	大学で(短大・専門学校などを含む)	塾や予備校で	除く) (アルバイト先を	学校や職場以外での習いごとやサークル活動で	アルバイト先で	近所つきあいで	街で(クラブ、ゲームセンターなど)	インターネットや携帯電話のサイトで	その他
Jポップ	66.4*	74.8*	48.2	9.5	18.2	12.6	18.4	4.7	▲2.6**	▲5.4**	▲2.9***
パンク	65.9	64.7	56.5	10.6	20.2	15.3	29.4**	8.2	8.2*	11.8	8.2
ヴィジュアル系	68.1	75.0	▲33.3**	11.1	16.7	13.9	15.3	4.2	5.6	13.9*	9.7*
ボカロ・同人	66.2	77.4	41.4	7.7	▲9.8**	15.8	12.8	5.3	4.3	15.0***	7.5
邦楽ロック	66.2	74.5	53.1*	7.5	18.0	14.4	19.6	4.9	4.1	7.5	5.4
全体	64.5	73.0	48.5	9.0	18.6	12.3	17.7	4.5	3.6	6.8	4.0

\* = p < .05, \*\* = p < .01, \*\*\* = p < .001

表3 親友に対して感じること

	趣味や関心が近い	考え方に共感できる	一緒にいると楽しい	親しみを感じる	尊敬している	ライバルだと思う	劣等感を感じる	一緒にいると安心する	真剣に話ができる	親友のおかげで友だちつきあいがうまくなった	自分の弱みをさらけ出せる	ケンカをしても仲直りできる	親友のような考え方や生き方をしてみたい
Jポップ	62.7%	59.8%	89.3%**	76.8%**	47.6%	16.7%	8.9%	65.6%**	74.4%	14.9%	59.8%*	39.6%	17.2%
パンク	67.9%	65.4%	86.4%	80.2%	67.9%***	30.9%***	13.6%	66.7%	81.5%	17.3%	66.7%	44.4%	24.7%*
ヴィジュアル系	75.4%*	72.3%*	86.2%	76.9%	50.8%	29.2%**	15.4%*	64.6%	81.5%	27.7%**	64.6%	43.1%	29.2%**
同人音楽・ボカロ	76.9%**	62.0%	90.9%	74.4%	51.2%	19.8%	12.4%	62.0%	75.2%	19.8%*	62.0%	41.3%	19.8%
邦楽ロック	70.5%***	62.3%	87.0%	80.2%**	55.8%***	21.2%***	9.1%	65.2%	75.6%	16.4%	59.8%	40.5%	19.8%*
全体	63.4%	59.8%	87.4%	74.4%	48.5%	16.2%	8.3%	63.2%	73.7%	14.0%	57.8%	38.4%	16.0%

\* = p < .05, \*\* = p < .01, \*\*\* = p < .001

表4 友達全般との付き合い方

	友だちをたくさん作るように心がけている	初対面の人ともすぐに友だちになる	容姿や顔立ちを重視して友だちを選んでいる	ファッション（服装や髪型など）を重視して友だちを選んでいる	友だちとの関係を楽しいと感じることがよくある	友だちとの関係はあっさりしていて、お互いに深入りしない	友だちと意見が合わなかったときには、納得がいくまで話し合いをする	遊ぶ内容によって一緒に遊ぶ友だちを使い分けている
J ポップ	46.1% **	48.0%	8.7%	14.1%	94.4% **	50.8%	36.6%	71.1%
パンク	48.3%	52.9%	10.3%	10.5%	95.4%	48.3%	54.0% ***	70.1%
ヴィジュアル系	41.9%	37.8%	13.5%	14.9%	97.3%	52.7%	37.8%	76.7%
同人音楽・ボカロ	41.7%	47.5%	7.2%	▲ 5.1% **	94.2%	59.7% *	37.4%	72.5%
邦楽ロック	▲39.3% *	44.6%	10.1%	14.1%	95.0% *	52.1%	37.6%	75.2% **
全 体	43.6%	47.2%	8.9%	13.4%	93.0%	51.5%	36.3%	70.3%

\* = p < .05, \*\* = p < .01, \*\*\* = p < .001

表5 友達全般に対して感じること

	いつも友だちと連絡をとっていないと不安になる	友だちというより、ひとりであるほうが気持ちが落ち着く	友だちとの関係をつらいと感じることがよくある	いつも周りに気を配って、場の雰囲気に合わせていなければならない	友だちの少ない人間だと、周りから思われないようにしなければならない	メールや電話のやり取りを終わらせるときに、相手に気を遣いすぎてしまう	分かり合いたい相手と本音でとことん話し込めるような機会がない
J ポップ	17.4% ***	70.0%	23.8%	38.2%	14.2%	32.4%	27.3%
パンク	16.1%	81.6% *	31.0%	41.4%	11.5%	26.4%	23.0%
ヴィジュアル系	27.0% **	82.4% *	25.7%	37.8%	12.2%	37.8%	31.1%
同人音楽・ボカロ	18.0%	75.5%	31.7% *	46.0% *	12.2%	35.3%	37.4% **
邦楽ロック	15.5%	74.9% *	26.8%	40.1%	12.5%	33.6%	34.3% ***
全 体	15.4%	71.1%	24.3%	37.8%	13.0%	32.6%	27.9%

\* = p < .05, \*\* = p < .01, \*\*\* = p < .001

ヴィジュアル系

- 親友のことを「尊敬している」、「ライバルだと思う」反面、劣等感も感じている。「いつも友だちと連絡をとっていないと不安になる」の数値が高い一方で、「親友のおかげで友だちづきあいがうまくなった」と回答したものも多い。
- 友人づきあいに関して特に積極的ではなく、どちらかといえば友人に依存する可能性がある。

### 同人音楽・ボカロ

- ファッションへのこだわりが低い。
- 「友だちとの関係はあっさりしていて、お互いに深入りしない」傾向が高く、「分かり合いたい相手と本音でとことん話し込めるような機会がない」と感じている。
- 「友だちとの関係をつらいと感じることがよくある」、「いつも周りに気を配って、場の雰囲気に合わせていなければならない」など友人づきあいについてネガティブな印象を持つ者も多い。

### 邦楽ロック

- 「友だちをたくさん作るように心がけている」の数値が全体よりも低い。
- 「遊ぶ内容によって一緒に遊ぶ友だちを使い分けている」傾向が高い反面、「分かり合いたい相手と本音でとことん話し込めるような機会がない」と感じている。

## おわりに

コモン・ミュージックとしてのJポップはたしかにカラオケでのレパートリーや話のネタになるかもしれないが、パーソナル・ミュージックは、たとえばジャズやロックであれば大学のバンドサークルや軽音学部、ジャパレゲであればジモトの交友関係などといった具合に、仲のよい友達をつくる際にジャンルの特性を反映したしかるべき場で機能している。

またジャンルによって友人の意味内容や社会的機能は異なる傾向にある。

もちろんすべての友達づくりに音楽がきっかけとなっているわけではないし、個人の好みはひとつのジャンルにとどまるわけでもない。しかし出会いの場と友人づきあいの内実がジャンルによって異なるのであれば、小泉が見出したような複雑なかけひきがそこにはあるのかもしれない。

## 参考文献

円堂都司昭 2013『ソーシャル化する音楽——「聴取」から「遊び」へ』青土社

小泉恭子 2003「ポピュラー・ミュージック・イン・スクール」東谷護編『ポピュラー音楽へのまなざし 売る・読む・楽しむ』勁草書房

永井純一 2013「定量調査からみる若者の音楽生活——コミュニケーションツールとしての音楽」『神戸山手大学紀要』第15号

辻泉 2011「ケータイは友人関係を広げたか」土橋臣吾・南田勝也・辻泉編著『デジタルメディアの社会学』北樹出版