



# 音楽とエンタテインメント

片寄晴弘

関西学院大学



## 1. はじめに

ここ10年ほど、新入生向けのメディア・リテラシの演習科目を担当している。この科目の楽しみの一つに学生による自己紹介プレゼンテーションがあるが、そこで言及される学生の趣味は、ワールドカップ開催時はサッカー、2003年度はタイガースなど世相を表すものも多い。その中で、「音楽鑑賞」と「楽器演奏」は、例年、趣味のベスト5に食い込んでくる。「鑑賞」という言葉は実は重たい言葉である。これが「美術鑑賞」となるとかなり入れ込んだ趣味ということになるが、「音楽鑑賞」はそうではない。数ある芸術分野の中で、「音楽」がそれほどまでに身近である理由としては、そのエンタテインメント性が大きくかかわっていると思われる。本稿では、「音楽」のエンタテインメント性について、筆者の私見を述べてみたい。

## 2. 音楽と music

「音楽」という語あるいは文字は中国に由来するものである。「楽」の旧字の「樂」を分析すると、木；<台>の上に、幺；<騎鼓>が左右に2つ置かれ、白；<鼓を打つ>という意味である。すなわち<楽器>をさす用語であったらしい(音楽の友社「新音楽辞典(楽語)」より)。木の上に藪がかかった様の象形を表したものであるという解釈もあるが、何れにせよ、「楽」という漢字自体が「音楽」を意味する用語としても使われるようになったそうである。ところで、現在の「楽」の第一義は「楽しみ」すなわちエンタテインメントである。「楽しみ」

については、「音楽を楽しむという派生義を表したのが快樂である」とする解説もある(学研「漢字源」より)ように、本来、音楽とエンタテインメントは不可分であった。一方、英語での music の定義は以下のようなものである：a pattern of sounds made by musical instruments, singing or computers, or a combination of these, intended to give pleasure to people listening to it.(Cambridge Dictionaries ONLINE より)つまり、「聞く人に楽しみをもたらす音のパターン」と書かれている。music は、ギリシャ神話での女神 Mouse(英語では、Muse)を語源に持つとされる\*1。muse をシラブルとする言葉に、amuse があるが、その第一義は、entertain である。amuse については、フランス語 amuser に由来し、もともとは、注視あるいは心を奪われた状況(muse ラテン語)に向かう(a-)という状況を現したものでらしい。

残念ながら、語源という視点で、music と amuse の両者を結びつけることは浅学の筆者には限界があるが、片や意味を構成する文字、片や音響的な響きで、音楽とエンタテインメントが複数の言語圏で結びついていることは、偶然とは思われない。以下の章では音楽のエンタテインメント性について考察を行う。

## 3. 音楽のエンタテインメント性

音楽における楽しみは、基本的に、「聞く」「弾く」「創る」に分類される。この章では、「聞く」「弾く」「創る」

\*1 芸術家に靈感(インスピレーション)を与える女神たちである。芸術だけではなく学問の女神とされることが興味深い。

の各プロセスに着目して、音楽のエンタテインメント性を探ってみたい。その前に、Callioisによる遊びの分類に対する考察、さらに、引き込み感覚の概念を導入した中津によるエンタテインメントの分類を紹介し、音楽のエンタテインメント性について考えてみることにする。

### 3.1 エンタテインメントの分類

#### Calliois の分類 [1]

Calliois は、遊びの種類を、アゴーン(競争)、アレア(機会)、ミミクリ(模擬)、イリンクス(眩暈)という4つのジャンルに分けた。さらに、「原始的な欲求に基づくもの」から、「困難の克服や能力の獲得が必要なもの」までのレベルに応じて、遊びの分類を行った。例えば、競技スポーツは、「アゴーン」で「困難の克服を求められるもの」、子供のものまねは、「ミミクリ」で、「原始的な欲求に基づくもの」というように分類される。表1に、Calliois による遊びの分類を示す。

	アゴーン(競争)	アレア(機会)	ミミクリ(模擬)	イリンクス(眩暈)
困難の克服 能力の獲得	スポーツ競技一般 サッカー、チェス	宝くじ	演劇	綱渡り
	ボクシング、ビリヤード カラオケ	ルーレット	仮面・変装 カラオケ	スキー
	陸上競技	かけ	人形遊び	ブランコ
原始的欲求	ルールのない競争・闘争	さいころ	子供のものまね	回転木馬

表1 Calliois による遊びの分類(カラオケを配した)

この分類に、音楽の楽しみである「聞く」「弾く」「創る」あるいはその要素をマッピングしようとしてもなかなかうまくいかない。音楽には「自己表現」という喜びの要素があるが、その概念が表現できない。Calliois が扱おうとしたのが「遊び」であるということからすると当然のこととも言えるが、広くエンタテインメントを考える際には、不十分である。ちなみに、Calliois の分類にしたがって、「カラオケ」の楽しさを考えると、ミミクリ(模擬)と、アゴーン(競争)を持った「遊び」ということになる。

#### 中津の分類 [2]

Calliois の分類では、スキーは「イリンクス(眩暈)」とされているが、競技スポーツがアゴーン(競争)であることを考えれば、たちまち矛盾となってしまう<sup>\*2</sup>。中津はこのような問題を指摘し、新たに、参加者がそれに楽しみを見いだして夢中になる感覚：没入感<sup>\*3</sup>という機

軸を導入し、エンタテインメントの分類を試みた。没入感には、当事者の主体性に応じる形で、意識を明晰に保った能動的な没入と、そうでない受動的な没入がある。中津は、能動的な没入が本質的に望まれるべき「没入」であるとした。さらに、「身体的体験」と「精神的体験」、それらの総合体験を切り口として中津によって提示されたエンタテインメントの分類を表2に示す。

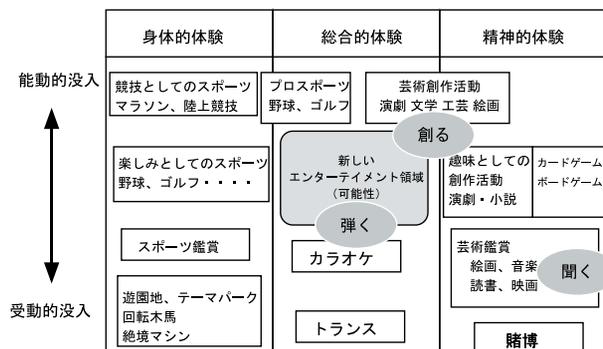


表2 エンタテインメントの分類  
(中津の分類に「創る」「弾く」「聞く」を配した)

中津の分類はスポーツや芸術活動などジャンルの異なるエンタテインメントを一覧でき、さらに、新しいエンタテインメント領域を予想するなど、チャートとして非常に示唆に富んでいる。この分類では、音楽の「創る」「弾く」「聞く」のマッピングが可能である。しかしながら、さらに、音楽の「楽しさ」の要因を掘り下げるといことになると、この分類でも必ずしも十分とは言えない。例えば、音楽の場合、同じ「弾く」であっても、楽器が弾けるようになるのと合奏するのでは、「楽しさ」の感覚は異なる。この違いを上手く表現することができない。「没入感」は重要な視点ではあるが、結果として得られる個々の精神(生理)状態である。当該のエンタテインメントを実施することによって、必ずしもそのような「没入」に至るとは言えない。また、「表現」系のエンタテインメントにおいては、「見られること」、すなわち、「他者との関連性」の視点も重要になると考える。以下の節では、音楽の楽しみを掘り下げること、エンタテインメント性を探ってみることにする。

\*2 筆者はフィギュアスケートの選手経験を持つ。スケートで技(ジャンプやスピン)を行う際には、イリンクス(眩暈)が存在する。それとは別に、競技としてスケートをする際には、競技としての面白さが存在する。

\*3 Csikszentmihalyi[3] が提唱した「フロー」とほぼ同じである。

### 3.2 「聞く」「弾く」「創る」再考

#### 「聞く」

冒頭にも述べたように「音楽を聞く」という行為は、最も一般的な娯楽の一つである。「音楽を聞く」行為をもう少し詳細に分けるとすれば、「聞き流す」「聴く」「分析的に聴く」の3つに分類できるだろう。「聞き流す」は、例えば、BGMのように、その音楽を聞くことに対して注意を向けない聞き方である。「聴く」「分析的に聴く」については、その音楽を注意して聞こうとする態度が伴う。「聴く」と「分析的に聴く」の差は、粗っぽく言えば、前者が右脳と低次脳<sup>\*4</sup>、後者が左脳と高次脳の活動の差であると説明されよう。前者は音楽を受容する楽しみである。一方、後者には(予測しつつ)パズルを解く、あるいは、知識を獲得するといった能動的な楽しさが伴う。音楽の高等教育を受けたものは、「分析的に聴く」聞き方をする傾向が強いが、一般に、「音楽を聞く」のが好きだという場合、ここで言う「聴く」ことをさしていることが多い。ヒトは、音楽が「気持ち」あるいは「精神状態」に働き掛けることを本能的に知っている。何らかの刺激を受けたいという基本的な欲求に加え、心のバランスを取ることに對する欲求が「音楽を聞く」ことへの嗜好につながっていると考えるのは妥当な考え方の一つであろう。

#### 「弾く」

「弾く」は、「聞く」に並ぶ代表的な音楽の“楽しみ”である。身体性を伴った能動的な発信がその大きな特徴である。その楽しみを詳細化すると、「演奏を通じて自己を表現する楽しみ」、「楽器が弾けるようになる楽しみ」、「演奏を通じて場を共有する楽しみ」に分けることができる。ここで、「演奏を通じて場を共有する」とは、合奏やセッションに限らず、なんらかの形で音を出して、参加するということをさしている。

これらの楽しみのタイプを、カラオケが流行った理由を関連づけて考えてみると、面白い事項が見えてくる。人間は、本質的に「自己の表現」と「場の共有」に対する欲求を持っている。その欲求を満たすには、「恥ずかしさ」と「技術」の壁を越える必要がある。カラオケボックスという適度に閉じた空間は、「恥ずかしさ」と「技術」の壁を低くするという点でうまく機能し、本来の人間の「弾く」に関する欲求をうまくとらえることができた。また、「カラオケボックスで歌う」とことと「うまく

なるための練習」が相乗的に繰り返されるようになったことも重要な点である。もちろん、通信カラオケ・採点機能など、新技術に基づくアミューズメント性も無視できない要素ではあるが、ヒトの心理・生理的な現象、社会性は、今後のエンタテインメントを考えていく上での重要な視点になると考える。

#### 「創る」

「創る」というプロセスは、人間の知的プロセスの中でも、最も高次の範疇に属するものである。その敷居は、「弾く」よりも高く、「創る」ことを避ける人も少なくない。ヒトが作ることを本質的に好まないと思われる方もおられるだろうが、その理解は正しくない。カラオケと同様、「恥ずかしさ」や「技術」の折り合いから、そのような状況に至っているだけある。このことは、「創る」ことが生活に溶け込んでいる文化圏が各地で存在することからも明らかである<sup>\*5</sup>。

「創る」ことへの欲求がある場合、その欲求は他の欲求と比べても強いものである。創った結果が他人の目に触れることを考えれば、それは、大きな自己表現のフォームとなる。また、「創る」ことに限らず、苦勞して成し遂げた際には大きな「達成感」が得られる。それらの喜びに対する希求が音楽の他、芸術における創作活動の大きな原動力になっている。

### 3.3 「生き残り戦略に基づく」エンタテインメントの分類

以上の「聞く」「弾く」「創る」をベースにエンタテインメント性を考えてみると、「聞く」からは、「精神状態のコントロール、特に、癒しへの希求」、「弾く」と「創る」からは、「自己を見せることに對する希求」、「達成感を得ることに対する希求」、「学ぶことに對する希求」、「交わることに對する希求」などがベースになっていることがわかる<sup>\*6</sup>。

これらの希求は、どれも、自身の遺伝子を含めた生命の「生き残り戦略」と関連づけることができる。例えば、「見せる希求」、すなわち、自身を目立たせるということは、有性生物においては、遺伝子を残すための重要な要件である。「達成感希求」、「学ぶ希求」は、ともに、競

\*4 脳幹、大脳辺縁系などをさす。生きていくための基本的な機能を担っている他、好き嫌いの判断に関する機能を持つ。筆者はこの呼び方は基本的に好きではない。

\*5 八重山諸島の島うたなどのように、自身の思いを伝える際に、即興の歌を歌う地域があった。これらの地域では、そのことに対する抵抗はない。

\*6 心理学において動機は、生物的動機(食、飲、睡眠、性)、内発動機(感覚動機、好機動機、操作動機、認知動機)、社会的動機(獲得性動機、優越動機、達成動機、支配動機、謙虚動機、神話動機)に分類されている[4]。

争に勝ち残っていくために必要な「技」や「力」の獲得の動機となるものである。社会的な生物においては、社会の中での適応能力が高い個体ほど、生き残っていく可能性が高くなる。この点において、「交わる希求」も生き残るためにプログラムされた希求と考えることができる。Calliois は、「遊び」の要素としてアゴーン、アレア、ミミクリ、イリンクスをあげたが、その多くは、「生き残りのための技術の獲得」に密接に関連している。

これまでに述べてきたことを整理する。音楽を中心とした考察からは、「癒し」「見せる」「達成」「交わり」「学び」がエンタテインメントのキーワードとなりそうである。新しいエンタテインメントをデザインする際には、生物の生き残りのために組み込まれた希求、人間の社会性に関する考察が、重要な切り口になりそうである。

#### 4. 商用音楽ゲーム

ビデオゲーム<sup>\*7</sup>の世界では、音楽ゲーム(通称:音ゲー)は、シューティングゲーム、ロールプレイングゲーム、格闘ゲームと並び、ゲームの主要ジャンルとして認識されるに至っている。シリーズものの家庭用ゲームとしては、ファイナルファンタジー、ポケモン、マリオシリーズが知られているが、2003年度では、太鼓の達人シリーズが、合計124万本を売り上げ、第5位に食い込んだ。ちなみに、第1位はファイナルファンタジーシリーズの303万本、第3位はマリオシリーズの235万本である<sup>\*8</sup>。

パラッパラッパー(図1)は、ミュージシャンの松浦雅也ら(七音社)が1996年に制作した、PlayStation用のゲームである。リズムに合わせて、コントローラを操作することで、キャラクタを操作し、リズム感(の正確さ)によって、ステージをクリアしていくというコンセプトで創られており、後の音楽ゲームの隆盛のさきがけとなった。

パラッパラッパー以降の音楽ゲームとしては、beat mania, Dance Dance Revolution がブームになった。Dance Dance Revolution は、ダンスステップによってリズムの正確性を競う業務用ゲームである。上手な人がプレイしている時には、観客で人山ができる盛況ぶりだった。その後、ギターを対象としたもの、指揮を扱ったものなど、インタフェースに変更を加えた音楽ゲームが多く開発されたが、さほど大きなブームには至らなかった。その中で、太鼓の達人(図2)は、2001年2月に業務用ゲーム機



©1996 Sony Computer Entertainment Inc.  
© Rodney A.Greenblat/Interlink

図1 パラッパラッパー



© ナムコ

図2 太鼓の達人5

として登場し、絶大な人気を博し、2002年10月に家庭用ゲームとしても発売された。その年の3タイトルの出荷が150万本を越え、それ以降売れ続けている。テーマを「和太鼓」としたこと、太鼓を叩くという身体性を伴った単純明快な演奏操作が、これほどまでに支持を集めた理由だとされている。

#### 5. 音楽ゲームの新展開

商用の音楽ゲームのほとんどは、打鍵リズムの正確さを競うといったタイプのものである。商用ではないが、これ以外にもエンタテインメント性を持った音楽システムが開発されてきた[5]。この章では、それらを簡単に紹介した上で、この分野の動向を簡単に展望してみたい。

自動伴奏システムとは、伴奏者であるコンピュータをソリストである人間に追従させることを目標としたシステムである。自動伴奏システムは、予め、メロディ(ソロの部分)と伴奏パートを知っていて、ソリストがどの部分を弾いているかの監視を続けながら、リアルタイムで伴奏情報パートの演奏を生成する。ソリストがつけ

\*7 ゲームセンター等で設置されているものは業務用ゲーム。家庭用ゲーム機で動作するものに家庭用ゲームがある。現在の業務用ゲームは体験型のものが主流である。

\*8 これらのシリーズは、音楽の質が高いことでも知られている。

たテンポの変化, 休止時間などにほとんど違和感なく追従することを目標とする. ミスタッチへの対応, 歌を入力とした追従型カラオケの開発が進んでいる.

自動伴奏が, 予め記述された楽譜を利用するのに対し, 楽譜を使わない即興性の高い演奏形態(セッション)において, 演奏相手(人間)の代わりにすることを目指したのがセッションシステムである. 相手の演奏意図をくみ取って, それに対応する掛け合いを返したり, 盛り上がりを検出し, それに合わせてたりといった機能が実装されている.

これら音楽パートナーシステムは, インパクトという点において成功し, 技術的にも興味深い点が多い. しかしながら, エンタテインメント性の視点から見た場合, 必ずしも面白いものではない. パートナーとしては, システムを相手とするより, 人間を相手にするほうが好ましい. 音楽パートナーシステムは, 自己表現あるいは技術の補てんのためのツール, あるいは, 技能獲得の手段として考えるほうが適切であろう.

一方, インタラクションを実現し, エンタテインメント性という点において成功している技術(もの)としては, AIBO等のペット型ロボットがある. ペット型ロボットが当初の予想以上に受け容れられた大きな理由としては, 「個性」「身体性」「成長」があげられよう. ユーザが「機能」ではなく, 「モノ」「具体物」として対象をとらえたことが重要であると考えている.

以上のような問題意識から, 筆者らは, 名演奏家の演奏個性のデータベース化を行い, そのモデルに基づいた, 拍打型演奏インタフェース iFP の開発を進めている [6]. このインタフェースを利用すれば, シンプルな打鍵あるいは指揮動作で, 誰それ風的情緒あふれた演奏ができるようになる. 商用の音楽ゲームとは全く異質の「気持ち良さ」を味わうことができる. 調査を始めた段階ではあるが, 「演奏家モデルの有無」や「インタフェース」と「気持ち良さ」との相関が, 脳機能の調査実験結果によっても確かめられつつある(図3). 今後, 「気持ち良さ」とは何に起因するものか, また, 近年, 問題視されている「ゲーム脳」が, 本当に悪いものか良いものかについて, さらなる調査を進めていきたい.

## 6. おわりに

音楽がエンタテインメントであることは, 疑いようのない事実である. その認識に隠れる形で, 音楽のエンタテインメント性とは一体どんなものなのか, そのエンタテインメント性を生み出す要因がどんなものかについ

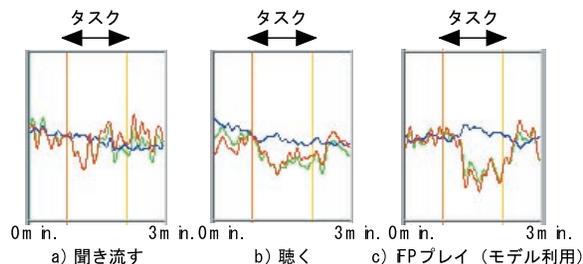


図3 音楽聴取、演奏システムプレイ時の脳活動

NIRS を用いて前頭前野背側部 (Fz) 部の脳血流を観測した結果, 没頭・集中時に oxy ヘモグロビン (図中: 赤線表示) が減少することが知られている. 演奏モデルあり, 指揮インタフェースの利用時に最もその傾向が強い. 気持ち良さの内観と一致する.

て, 今まで, 科学的に分析しようという取り組みはほとんどなされてこなかった. エンタテインメントは, 今後の人間社会を考えていく上で, 非常に重要, かつ, 興味深い研究対象である. 今後, この分野における研究が加速すると予想している.

## 参考文献

- [1] R. Calliois, 清水幾太郎 訳: 遊びと人間, 岩波書店 (1970)
- [2] 中津良平: マルチメディア情報学 10 巻, 自己の表現, 「エンタテインメント, アミューズメントとマルチメディア」, pp.183-233, 岩波書店 (2000)
- [3] M. Csikszentmihalyi, 今井浩明 訳: 楽しみの社会学, 新思索社 (2000)
- [4] 今田寛ら編: 心理学の基礎, 改訂版, 倍風館 (2003)
- [5] 片寄晴弘, マルチメディア情報学 4 巻, 文字と音の情報処理, 「音楽情報処理」, 岩波書店, pp.163-236 (1999)
- [6] 片寄晴弘, 奥平啓太, 橋田光代: 演奏表情テンプレートを利用したピアノ演奏システム :sfp, 情報処理学会論文誌, Vol.44, No.11, pp.2728-2736 s (2003)

## 【略歴】

片寄晴弘 (KATAYOSE Haruhiro)

関西学院大学 理工学部情報科学科・文学研究科 教授  
1986年大阪大学基礎工学部卒業. 1991年大阪大学基礎工学研究科博士課程修了. 工学博士. オージス総研, イメージ情報科学研究所, 和歌山大学システム工学科助教授, 関西学院大学理工学部助教授を経て, 現職. さきがけ研究 2 1 「協調と制御」領域研究者. 専門は, 音楽情報処理, 感性情報処理, HCI (Human Computer Interaction).