

# カラオケの相互行為秩序に関する試論

堀田 裕子

愛知学泉大学

hotta@gakusen.ac.jp

## Essay on the Interaction Order in Karaoke

HOTTA Yuko

Aichi Gakusen University

*Keywords : karaoke, interaction order, video ethnography, artifacts, CSCW, media studies*

### 1 はじめに

歌の入っていない音楽に合わせて歌唱すること、あるいはそれを目的とした施設を「カラオケ (karaoke)」と言うが、このカラオケが日本由来の文化として世界中に知られるところのものとなって久しい。スナックなどで見知らぬ他者の前で歌う場合もあれば、カラオケボックスにおいて仲間内で歌う場合もある。大勢の前で歌う場合もあれば、聞き手が誰もいない「ひとりカラオケ」もある。1990年代の通信カラオケの登場により、歌唱することのできる楽曲は爆発的に増え現在では数十万曲にも上るが、検索と選曲のできるカラオケリモコンの登場によって、分厚い歌本を利用することもほとんどなくなった。近年、カラオケ人口は減少傾向にあると言われているが、さまざまに形態を変えつつも、カラオケは一つのレジャーとして定着していると言ってよいだろう。

本稿では、カラオケという相互行為が機械という人工物に囲まれた空間のなかでどのように実践されているかを、ある実際のカラオケ場面を事例にビデオエスノグラフィーを用いて考察する。なお、本稿では、それ自体を目的に複数人が集うかたちのカラオケを取り扱い、飲酒飲食といった別の活動を主要な目的とし歌いたい人だけが歌唱する宴会やスナック等でのカラオケ、および「ひとりカラオケ」は考察の対象外とする。

まず次章で、先行研究においてカラオケによる社会関係の変化がどのように語られてきたかを整理し、それらとは異なる観点の必要性を指摘したうえで、本稿の目的を記したい。

### 2 カラオケという相互行為

#### (1) 先行研究にみるカラオケの社会的影響

カラオケが社会関係にもたらした影響については、鍛冶 (2011) に詳しい。そこでも言及されているが、諸変化は必ずしもカラオケだけによってではなく、ポータブル音楽プレ

イヤーや携帯電話などによってもたらされるそれとの相乗的な結果としても考えられている。とはいえ、カラオケという活動の形態およびその装置や機械の特性と関連づけて、社会関係への影響が語られることは少なくない。ここでは、そうした先行研究を概観しておきたい。

1 つめは、公的空間から私的空間、私有空間へという変化である。カラオケは、かつてはスナックのような見ず知らずの他者を含む空間で歌われていたが、カラオケボックスの登場とともに仲間との交流をおこなう娯楽として利用されるようになった（前川 2006）。近年ではもっぱらひとりで楽しむために利用する者もいる。このように、カラオケが異質な他者を排除する社会空間を生み出したという指摘がある。

2 つめは、携帯電話と同様に、機械を介したコミュニケーションを日常化させたという点である。佐藤卓己は、マイクによって加工された声に安心する感覚を「装置的身体性」、見つめ合うことなくモニターを見つめることで「視線を交える」<sup>(1)</sup>コミュニケーションスタイルを「メディア反射的コミュニケーション」と述べている（佐藤 1992: 117）。そして、「マシンを媒介として、あるいはマイクロホンという非人格的なフィルターを不可欠なものとして歌われるという点に、現代社会のコミュニケーションのありようが集約されている」（佐藤 1992: 119）というように、対面的でありながら機械を介するコミュニケーションに問題性を見出している。

3 つめは、個人主義化である。カラオケは世界中に広がっているが、日本のような「独唱カラオケ文化圏」は中国やベトナムなどアジア諸国を範域とした部分であり、イギリスやイタリアなどの西洋では集団で歌唱する傾向があるという（白幡 1996）。したがって、カラオケに関して言えば、日本は集団主義ではなく個人主義であるという見方がある<sup>(2)</sup>。独唱を基本とする日本には、自己陶酔的な歌唱者もいよう。たとえば、芳賀学は、カラオケが「個人主義的な人間関係への対処装置として生まれながら、その普及・展開の中で逆にその中に取り込まれることとなった」結果、「個人的な充実感（実感）を追い求めることに比重が移行しつつある」と述べ、その根拠として、スピーカーや照明システムなどの機械装置の高度化による体感的要素の強まりを挙げている（芳賀 1991: 113）。こうした傾向から、カラオケは集団的な協調や協働よりも個人的な自己表出の手段として考えられるきらいがある。

4 つめは、自己中心化である。たとえば鍛冶博之は、聞き手が歌唱者の歌に耳を傾けず、自分の歌いたい歌を選択し続けたり、雑談に夢中になったり、携帯電話をいじったりする行為を挙げ、「カラオケは歌い手と聴き手との役割関係を曖昧にし、両者が自己中心的に行動しているにもかかわらず、それを容認する環境を確立した」（鍛冶 2011: 178）と述べている。また、佐藤は、カラオケがモニターに映し出される歌詞テロップを黙読する「自閉」と、モニターに映し出されるイメージの共有とを促進する、「『自閉と共感』の両立」である（佐藤 1992: 133）、と表現している。

このように、いっぽうでカラオケは機械を介したコミュニケーションの一種として、異質な他者を排除し、個人主義的な傾向とともに他者に対する配慮に欠いた自己中心的な振る舞いを可能にした文化の一つとしてネガティブに位置づけられてきた。だが、たほうで、自己実現や健康維持の手段としてポジティブに見る向きもある。たとえば、カラオケは「歌の文句」の分かるつきあいを可能にし、お互いの人生観や世界観にまで踏み込んだ奥深いコミュニケーションを可能にすると言われていたり（野口 2005）、音楽療法では、知らない歌を聴く、それに挑戦する、皆の前に出るといった点でカラオケには卓越性があると言われたりしている（村井 1995: 139）<sup>3)</sup>。こうした見方にもたしかに一理あるのだが、ネガティブな見方を覆すだけの説得力はない。

いずれの見方をするにせよ、先行研究にはカラオケおよびその利用者に対する一定の先入見が入り込んでいるように思われる。健康やストレス解消のため、あるいは高齢者にとっての余暇活動として見た時にはポジティブに、若者やサラリーマンの交流手段として見た時にはネガティブに映る傾向があるのではないだろうか。たとえば、高齢者には社会的接触が必要であり、カラオケという活動のなかで自己実現を果たすことは良いことだ。若者やサラリーマンはストレス解消がカラオケの目的であり、仲間内で、あるいはひとりで、自己中心的なカラオケをする、というように。そして、共在でありながら機械を介する相互行為には問題がある、というように。こうした見方を、私たちはあまりにも自明視していないだろうか。

カラオケという文化自体が固定的な意味や機能をもつのではなく、当該社会の規範のなかでさまざまに変容されうることは、日本から海外に渡ったカラオケ文化の多様性が物語っている。同様に、カラオケという活動やその装置自体が、人びとを個人主義的にしたり自己中心的にしたりするのではない。ネガティブな議論にもポジティブな議論にも抜け落ちてしまっているのは、人びとが実際にカラオケという相互行為場面をどのように作り上げているのかという問いであると思われる。

## (2) 本稿の目的

L. サッチマン（1987=1999）が明らかにしたように、人工物が実際にどのように利用されるかは、いつでも設計者の意図とは別様になりうる状況依存的なものである。カラオケにおける音響機器、カラオケリモコン、モニターといった人工物がどのような目的のためにつくられたかを私たちは知らないし、おそらく知る必要もない。むしろ、それらが人びとの相互行為をどのように埋め込み、また人びとの相互行為がそれらをどのように埋め込んでいるのかを見ていく必要がある。

また、西阪仰（1996）は、コンピュータの操作に関するレクチャー場面を分析するなかで、人工物（コンピュータ）の自然なあり方が、身体運動の連携のなかで、また身体運動の連携を通して組織される様子を鮮やかに描き出している。西阪は、メディアが社会生活

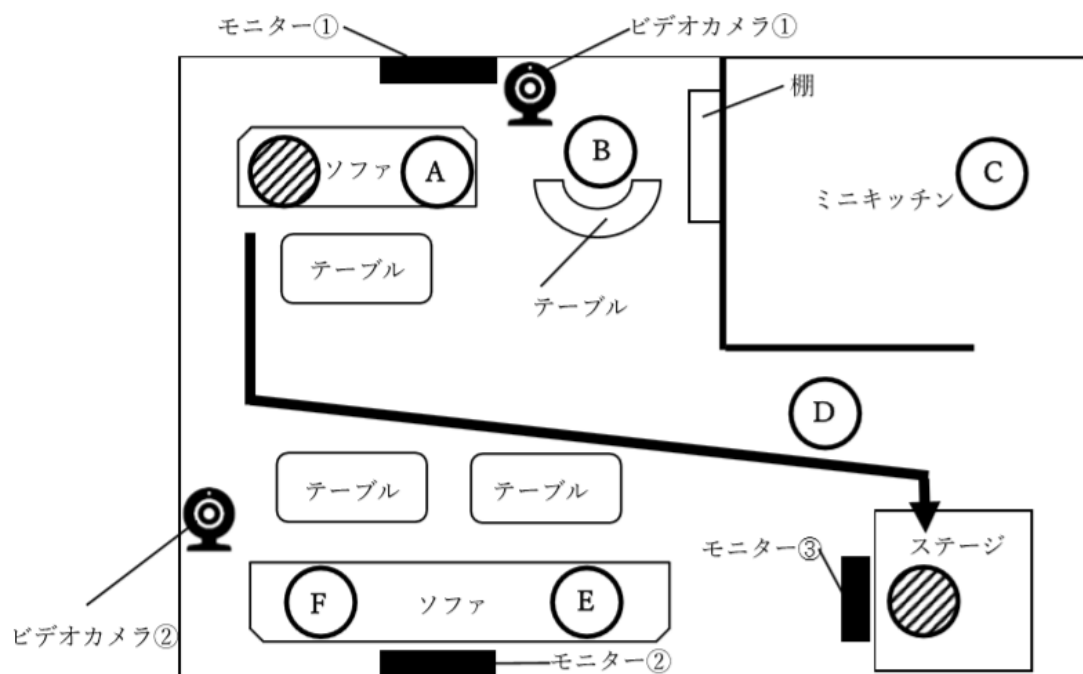
の有様を変容させたという議論には、そのメディアがまさしく自然なしかたでそのものであるということに関する考察が抜け落ちていると指摘し、「そもそも機械が道具としてそこにあるということは、その機械の物理的な組成の特徴なのではなく、むしろ身体的ふるまいの（相互行為的）連携の特徴にほかならない」と述べる（西阪 1996: 60）。そして、人工物の自然なあり方は、それ自体、個々の参加者に帰属させることのできない規範的な秩序のうちにあるのであり、その規範的秩序は、身体運動のうえに表れる志向性にのみ支えられている、と論じている（西阪 1996: 56）。

カラオケの社会的影響に関する先行研究では、人びとが音響機器やモニターといった人工物をどのように利用し、そのことがどのように相互行為を形づくっているかが分析されないまま批評されてきている。したがって、本稿はサッチマンや西阪に倣い、カラオケ場面において人工物が実際に参加者の身体運動とどのように連動しているか、また、それを介して、あるいはそのなかで、人びとがどのように相互行為秩序をつくり上げているかを見ていく。

本稿では、会話データは扱わず、あえて歌唱者および聞き手の身体の動きにのみ注目した考察を試みる。たとえば E.ゴッフマンは、身体が言葉以上に意味を発する記号であり、身体のもつ記号体系は「焦点を定めることやある範囲の人びとに限定することがなかなか困難で、極端な場合には、状況全体のすべての人びとに拡散してしまう」と述べている（Goffman 1963=1980: 38）。ある場面参加者の身体の振る舞いは、他の参加者たちに拡散し連携するという点で、状況を形づくっている。だから、「他者と居合わせる際には、自分の関与配分に関する情報を伝達せざるをえない」のであり、「特定の関与配分の表現は、義務的とならざるをえない」（Goffman 1963=1980: 41-2）。よく知られた「儀礼的無関心（civil inattention）」は、まさしくこうした観点から見出された概念である。音楽にかき消されて互いの発話が聞こえないなかで、場面参加者の身体がどのように機械と、あるいは機械を介して他者と関与しているのかを考えることは有効であろう。

なお、本稿で扱うデータは、2011年に在宅療養のビデオエスノグラフィー研究<sup>(4)</sup>のために、ある療養者宅で生活の様子を撮影させていただいた時のものである。その自宅の一部は防音を施したカラオケルームになっており、そこでカラオケ喫茶を開業していた。そのため、療養者（B）、介助者2名（AとC）、調査者4名（D, E, F, 筆者）の計7名で一緒にカラオケをしているシーンも撮影することになったのである。図1は、そのカラオケルームの配置と場面参加者の位置を示したものだが、介助者Cは、ミニキッチンで作業をしており、本稿で扱うデータには登場しない。なお、調査者3名（D, E, 筆者）は療養者らに会うのはこの日が初めてであり、その意味では社会的なカラオケへの志向が強いと考えられる。療養者（カラオケ喫茶店主）と介助者2名はそれぞれリクエストされた曲を入力したり飲み物を出したりと、営業として参加している側面もあるが、調査の一貫としても参加している。また、当然のことながら、ビデオ撮影、写真撮影、録音の許可を得たう

えで記録していたため、メンバー全員が記録されていることを知っている。したがって、より規範的なカラオケ場面が実演されている、と考えることができよう<sup>6)</sup>。



※ ■ のモニターは、床から160cmほどの高さの壁に取り付けられている。筆者は ● で、上記のソファからステージへと矢印のように移動する（第3章第2節）。

図1 カラオケルームの配置と参加者A~Fおよび筆者の位置

### 3 きくこと／きかないこと

#### (1) カラオケの諸規則

たとえば、「ひとりカラオケ」という言い方が可能であることは、カラオケは「通常は複数人で行くところ（おこなう活動）である」という規範があることを意味する。つまり、カラオケはまずもって複数人でおこなう活動である。そして、「順番交替」（Sacks, Schegloff and Jefferson 1977=2010）の原則がある。一人が連続で歌唱することは逸脱的な行為と見なされ、ぎゃくに、一曲も歌わないことも逸脱的な行為と見なされるのである。

このように、当事者たちが入れ替わり立ち替わりに、ある開かれた一つの機会をめぐって相互行為を形づくるということは、H.サックスらも述べているように、会話という相互行為以外にもいたるところに見出せる。たとえば、順番交替の議論を応用した優れた研究例として、電車の座席取りに関する江原（1987）が挙げられる。参加者に開かれた機会としての「発話すること」に相当するのが、乗客に開かれた機会としての「座席に座ること」であるように、カラオケ場面の参加者に開かれた機会として「歌唱すること」を設定することができよう。したがって、会話において「一時に一人だけが話す」ように、カラオケ



においては「一時に一曲だけが歌われる」という規則を見出すことができる（なお、カラオケは同じ曲を複数人で歌うこともあるため、「一時に一人だけが歌う」とは必ずしも言えない）。

また、他者の歌唱中はそれをきかなければならない。だが、会話と同じく、「聞こえている」ではなく「聴いている」こと、すなわち「聞き手性の呈示 (a display of reciprocity)」（Heath 1986）が必要とされる。「若年者のグループでカラオケをする場合、歌い終わった歌唱者に拍手すらしめないこともある」（鍛冶 2011: 179）という論には、他者の歌唱に対して「聞き手性」を示すべきだという背後期待がある。この「聞き手性」については次節で考察していく。

ところが、カラオケはずっと「聴いていて」はいけない。順番交替するということは、誰かの歌唱中に別の誰かが選曲しなければならない、ということを含む。会話における発話の不在が「沈黙」として意識されるのと同様に、楽曲の流れない「沈黙」が続くことは（とりわけ時間単位で料金を支払うカラオケでは）好ましくない。つまり、カラオケの参加者たちはずっと「聴いて」（そうでない時には、歌唱して）いることが望ましいが、ずっと「聴いて」（あるいは再び、歌唱して）いてはいけないのである。

「聴かなければならないが、ずっと聴いていてはいけない」という矛盾する規則は、前章で見た先行研究におけるネガティブな社会的変化に関わっている。たしかに、実際のカラオケ場面においては、選曲に夢中になって他者の歌唱を聴かない人もいる。だが、人びとはこの矛盾を経験しつつ、規範の遵守と逸脱のなかで、他者と行為を調整し合いながら、カラオケという相互行為秩序をつくり上げているのである。では、次節では、実際にカラオケ場面のなかで、機械という人工物を介しながら、この矛盾がどのように経験されているのか見ていこう。

## (2) 「聴いている」身振り

日常会話では、話し手の方を向きながら、あいづちや聞き直しなどを適切な場所で示し——本当に「聴いている」かどうかはさておき——「聞き手性」を示す。では、カラオケにおいてはどのようにして「聞き手性」が示されているのだろうか。

本調査において確認することができた、カラオケにおいて歌唱を「聴いている」身振りには次のようなものがある。1) 口ずさむ<sup>(6)</sup>、2) 歌唱者を見る、3) モニターを見る、4) 身体を揺らす、5) 手拍子、6) 拍手である。これらは一つだけ実践されることもあれば、1)と3)と5)の組み合わせといったかたちで実践されることもある<sup>(7)</sup>。

1) (口ずさむ) は、あくまでもマイクを使用せず、歌唱者の歌唱を邪魔しない限りでおこなわれる身振りである。これは、声を発せず「口パク」でおこなわれることもあろうが、いずれにせよ、聞き手も、歌唱者の歌う曲を（歌詞はさておき、そのメロディーを部分的にでも）知らなければ実践できない。先述のように、西洋では歌唱者と「一緒に歌う」こ

とが多いようであるが、独唱を基本とする日本では、他者が「乱入」してくるのを嫌がる歌唱者も少なくないため、「口ずさむ」程度が望ましいであろう。その点、4) (身体を揺らす) は、歌唱者にとって「無害」な身振りであると言える。

また、5) (手拍子) も、歌の最中にしばしばおこなわれる「聴いている」身振りである。しかし、自分以外の誰かが歌っている間ずっと手拍子し続けるのは大変なことであるし、止めるタイミングも決断し難い。そして、何よりも、聞き手はやがてやって来る自分の順番のために選曲しなければならないため、ずっと手拍子し続けることはできない。

もっとも、6) (拍手) だけは、曲の始まり、間奏に入る時、楽曲全体の終了時といったタイミングでおこなう身振りであり、歌唱中にはしないことが規範的である。歌唱が終わったと思って拍手をしたがまだ続いていた場合に気まずい思いをするのは、このせいである。したがって、拍手は、歌唱の区切りで「聴いていた」、あるいは／また、歌唱開始時に「聴く(意志がある)」ことを示す身振りであると言えよう。つまり、拍手は聞き手が、カラオケ場面を「分節化」する際に用いる身振りなのである<sup>8)</sup>。

さて、2) (歌唱者を見る) は、実はカラオケ場面ではあまり見られない身振りである。図2から図9は、ビデオカメラ②から撮影したデータで、筆者が歌唱する楽曲の前奏が流れ始めてから、筆者がステージに立ち歌い始めるまでの19秒間のシーンを数秒おきに切り取ったものである(図1も参照)<sup>9)</sup>。前奏が始まった時点で、調査メモをとっているD以外の全員がモニターを見ており、筆者はソファに座っていた(図2)。だが、図3のように、(図2と図3には写っていない)筆者がソファから立ち上がると同時に、Aと(同じく図2と図3には写っていない)Bが、筆者の方を見る。筆者がステージに移動する間、DはノートをとっておりFは筆者の方を目で追っているが、AとBはモニター②を、Eはモニター①の方を見ている(図4)。筆者がステージに上がると、Dを除く全員が筆者の方を見る(図5)が、それは時間にして約3秒であり一瞥的である。そして、Aだけが筆者の方を向いて拍手をし(図6)、わずか2秒で終える(図7)。その後、Dを除く全員が再びモ



図2 筆者の選曲した楽曲の前奏が流れ始める場面 (15時35分18秒)



図3 AとFが筆者の方を見る場面 (15時35分19秒)





図4 筆者がステージに移動する場面  
(15時35分22秒)



図5 Dを除く全員が、ステージに立った  
筆者を見る場面 (15時35分23秒)



図6 Aが筆者の方を向いて拍手をする  
場面 (15時35分29秒)



図7 Aが拍手をやめる場面  
(15時35分31秒)



図8 Dを除く全員がモニターを見てい  
る場面 (15時35分33秒)



図9 筆者の歌唱が始まる場面  
(15時35分36秒)

モニターの方を見て (図8)、そのおよそ3秒後に筆者が歌い始めるが、歌唱が始まってもやはりDを除く全員がモニターを見ている (図9)。



歌唱中は、D や E が筆者の方をちらりと見たり、E が F の方を見たりする瞬間があるが、大半の時間は、D はノートを取ったまま、D 以外はモニターの方を向いたままである。そして、歌唱直後に D を除く全員が再び筆者の方を向いて拍手をする（これらについては、今回はデータを提示していない）。なお、歌唱者である筆者は、ステージに上がってからすぐにモニター③を見始め、歌唱が始まるまで（そして次節で見るように歌唱中も）ずっとモニター③を見ている（図 5～図 9）。

ここで注目したいのは、次の 2 点である。第 1 に、歌唱者がステージに立った時に聞き手は歌唱者を見るが、それがわずか 3 秒である点である。このように、あたかも「儀礼的無関心 (civil inattention)」(Goffman 1963=1980) さながら、歌唱者を一瞥する。もし歌唱者がステージに立つまでの間や歌唱中に歌唱者を見ていると、歌唱者に対して特別な関心があるようにすら見えてしまうであろう。プロの歌手であれば、それらは当然おこなわれる行為なのだが。

第 2 に、歌唱が始まる 3 秒前、つまり、歌唱者の視線がまだ十分に聞き手の方に向けられ、聞き手が聴く姿勢にあるのかを歌唱者が見る可能性のある時点から、聞き手はモニターの方向を見ている点である。もし歌唱者を見るのが聞き手の「聞き手性」を示すのであれば、歌唱がいよいよ始まる際には歌唱者の方を見ているべきであろう。しかし、まるでモニターを見ることが「聞き手性」を示すかのように、D 以外の全員が揃ってモニターの方を見ているのである。そして、一貫して聞き手性を示さない D は、この時点でもやはりモニターを見ていないのである。このことから、聞き手は歌唱者を見ていることよりもモニターの方向を見ていることがむしろ常態であり、なおかつその「聞き手性」は歌唱者に呈示されるべきものとして実践されていると言えよう。

このことは重要である。カラオケ場面においては、歌唱者ではなくモニターを見ていることが、けっしては違反ではなく、むしろ、歌唱を「聴いている」こと、すなわち場面への協働性および協調性を表わしていると言えそうなのである。ただし、モニターを見ることが「聴いている」身振りとして受け取ることができるのは、もちろん、その空間に楽曲が流れており、モニター画面に歌詞テロップやイメージ映像が映し出されている限りである。

### (3) 「聴いていない」身振り

では、ぎゃくに、「聴いていない」ように見えるのはどのような身振りか。

図 10 は、ビデオカメラ①から撮影した、筆者がステージで歌っている最中の部屋の様子である（図 1 も参照）。筆者の右隣でしゃがんでいる D、奥のソファに座っている E と F、手前には療養者 B の後頭部と、その隣に介助者 A の後頭部が写っている。ここで歌唱中の筆者を見ている人物はひとりもない。D はノートをとっており、A と B はモニター②を、E と F はモニター①を見ている。前節で確認したように、カラオケ場面では歌唱者が歌っ

ている最中にその人物を直視せず、モニターを見ることの方が規範的であるとさえ言える。



図 10 筆者が歌唱中のカラオケルームの様子 (3:37:15PM のシーン)

このなかで、筆者の歌唱を「聴いていない」ように見えるのは誰だろうか。おそらく D だけが、筆者の歌唱を、「聞こえている」のに「聴いていない」ように見えるのではないだろうか。D はたしかにカラオケ場面のなかにおり、位置取りとしては筆者の真横にいることから、関与の度合いはもっとも高いはずであると考えられる。しかし、ノートをとっていることで、関与の度合いが低いことを身振りで示しているように見える。ところが、もし図 10 が、筆者が話をしているシーンだとすると、D は熱心にノートを取りながら「聴いている」ように見えてくるであろう。

そして、E に注目していただきたい。E は、F ほど明らかなかたちでモニター①に向かって顔を上げていないものの、その顔は A や B の頭上にあるモニター①の方に向いている。E は筆者の歌唱を「聴いている」だろうか。もし図 10 が、筆者が話をしているシーンだとすると、E は「(筆者の話を) 聴いていない」ように見えるかもしれない。

だが、この時この空間は、歌唱者の歌声で満たされているという事実を確認しておくことが重要である。カラオケの音量はスナックのそれであれボックスのそれであれ、決して日常会話やカフェの BGM のような音量ではない。カラオケの歌声は、音響機器によって

その場に居る人びとに必ず「聞こえる」し、隣の人とおしゃべりを遮りそれが「聴こえない」ほどに「聞こえる」。歌唱中は音響機器の効果により、その場にいる全員が、否が応でも「聞いている」のが初期状態なのである。この事実を条件とすることによって、図 10 の E は「聴いている」ように見えてこないだろうか。つまり、カラオケ場面においてはその空間が歌唱者の歌（楽曲）で満たされている限り、また、モニターが聞き手から見える位置に配置されている限り、モニターの方を向いているだけで、より大胆な言い方をすれば、顔を上げているだけでも、「聴いている」ように見えるのではないかということである。

ぎゃくに、「聴いていない」ことが要請されているのに、実際には「聞こえている（聞こえてしまう）」こともある。たとえば、カラオケボックスで客室にドリンクを持って来る店員は、「聞こえていて」も「聴いていない」身振りをする。歌唱者を見ないことはもちろんのこと、注文の品をてきぱきとテーブルに置き、用件が済めば即座に退室する。つまり、何か別の用件に関与していることを示すことが、「聴いていない」ことを可視的に示すことになるのであり、私たちはそれを「聞こえていても聴いていない」身振りと見なすことを了解しているのである。

このことは重要である。会話の場合は、聞き手が姿勢やあいづちといった積極的身振りでもって、聞き手性を呈示しなければならない。しかし、カラオケの場合は、聞き手が歌唱者とモニター以外のモノ、コト、人を志向しない限り、顔を上げているだけでも、「聴いている」と受け取られることが可能なのである。それは、カラオケの場において大音量で流れる音楽と、その音楽に合わせて歌詞や映像が流れるモニターとによって空間が満たされ、参加者たちを否が応でも場面に巻き込むからであると考えることができる。とすれば、カラオケにおけるさまざまな機械——音響やモニター——は、カラオケ場面をいわば初期設定として協働的なものになっている可能性があるのである。

歌唱者以外は歌唱者の歌を聴くべきだが、順番交替の規則上、ずっと聴いていることができないという矛盾を経験する参加者にとって、モニターの存在は都合が良い。なぜなら、必ずしもそれを直視せずとも、それがあつ方向に顔を向けているだけで、聞き手性の呈示が可能だからである。もはや歌唱者を見ている必要もなく、むしろモニターを見ていることの方が聞き手の常態であるとする言えるのである。また、その存在のおかげで、聞き手は顔を上げているだけで聞き手性を呈示することもできるのである。

#### 4 カラオケにおける人工物の存在

##### (1) モニターを介した相互行為

前章で見たように、モニターは、聞き手はその聞き手性を呈示することだけでなく、歌唱者が、そこに映し出される歌詞テロップを目で追いながら歌唱することにも与している。その意味で、今やモニターはカラオケにとって不可欠な存在であるとさえ言える。本章では、モニターをはじめとする人工物が、カラオケ参加者の相互行為をどのように形づくっ

ているのかを見ていきたい。本節では、もう少しこのモニターという存在に注目していこう。

モニターを通じた相互行為に関しては、水川喜文の研究（1997）が興味深い。彼は、テレビゲームを一緒にプレイする2人の人物の相互行為がどのように為されているのかを分析している。ゲームの最中、プレーヤー同士は画面を見ているため向き合っておらず、操作中は目を合わせることもないままに会話をする。互いに向き合うことが規範的である会話と照らし合わせてみると、こうした向き合わない会話は逸脱的にすら見える。

だが、この状況は複雑で、「プレーヤーは画面の中のインタラクションと、画面の外での身体を含めたインタラクションの二重性を引き受けている」（水川 1997: 129）。ゲーム開始時に相手が画面の方を向くのに合わせて自分も画面の方を向くことで、ゲームへの参加を示し、その最中には「いわば周辺視野によって参加者の行動を確認し、応答する」（水川 1997: 131）のである。「ここで重要なのは、相手を見ることよりも、そのときの作業への参加がお互いに確認できるかどうかということ」であり、それを彼は「作業参加性」と呼んでいる（水川 1997: 136）。そして、プレーヤーたちは、「ゲームのデザインに制約されながら、それを利用して相手と同調している」（水川 1997: 131）。

カラオケ場面においても、モニターの存在も手伝って、私たちは互いに視線を合わせることはほとんどない。歌い手と聞き手も、聞き手同士も、曲の流れている最中は、会話をしない限り視線を合わせることはない。だが、私たちはいわば周辺視野で互いの「作業参加性」を確認している。

まず、歌唱者は、歌唱中、モニターの歌詞テロップを目で追っており、歌詞を暗記して客席の方を見渡しながら歌うようなことはほとんどない。先の図 10 において、筆者が歌っているのは実はこれまでに何十回と歌ったことのある曲であり、その歌詞は暗記している。だが、画面を見ているのは、「目のやり場に困る」からである。聞き手の顔を見ながら歌うのはプロの歌手ではないのだから気恥ずかしい。おそらく、多くの人が筆者と同様の気持ちではないかと思われる。できれば歌唱中はあまりこちらを見ないでほしい、とすら思う人も多いのではないだろうか。だからこそ、カラオケにおいて一種の「儀礼的無関心」が生じるとも考えられる。このように、他者への、そして再帰的に自己への配慮からモニターを見ることがあるのである。

とすれば、歌唱者は、周囲が自分のことを見ているかどうかを見ていない。いや、正確には周辺視野で見ていると言った方が良いかもしれない。場が盛り上がっているか、聴いている雰囲気があるかは、直視していないが周辺視野で「見ている」。だが、実際のところ、歌唱者はその場にいる人たちが歌唱者の歌を「聴いている」身振りをしているのかどうかを、本分析で筆者や読者が見ているようには「見ていない」のである。

このように、モニターは、場面参加者が直接目を合わせなくとも周辺視野で互いの「作業参加性」を確認することを可能にしている。歌詞カードを利用していた時と比べると、



このモニターのおかげでより広い周辺視野を獲得することができるようになったと言ってもいいだろう。たしかに、その“視力”自体は下がっているかもしれない。だが、他の諸感覚は研ぎ澄まされてきている、と言っては言い過ぎだろうか<sup>(10)</sup>。

## (2) 関与配分と「関与シールド」

かつてのカラオケでは、選曲者は分厚い歌本を見ながら選曲しなくてはならなかった。そのため、選曲者は、机や膝上に置いた歌本を見る体制、すなわち下を向いた態勢にならざるを得なかった。しかし、現在のカラオケでは、選曲にリモコンが使用されており、その多くがスタンド型で、やや斜め下方に目を落とす程度で見ることができる。ここでは、このカラオケリモコンという存在について考えてみたい。

E.ゴッフマン（1963=1980）は、ある場面にかかわりのある活動、すなわち「関与（involvement）」（Goffman 1963=1980: 40）について、「ある個人がある行為——ひとりでする仕事、会話、協同の仕事など——をするのに調和のとれた注意をはらったり、あるいははらうのをさし控えたりする能力のこと」（Goffman 1963=1980: 48）と述べている。

関与は、注意や関心の観点から「主要関与（main involvement）」と「副次的関与（side involvement）」に大別することができる。前者は「ある個人の注意や関心の大部分を奪うもの」であり、後者は「主要関与を維持しながら、それを混乱させることなく、それと並行してさり気なく続けることのできる行為」である。たとえば、仕事をしながらの鼻歌は、仕事が「主要関与」、鼻歌が「副次的関与」ということになる（Goffman 1963=1980: 48）。

だが、社会的要請の観点から「支配的関与（dominant involvement）」と「従属的関与（subordinate involvement）」に大別することもできる。前者は「個人に対して義務として課されるもので、社会的場面で個人がそれにすすんで関与せざるをえないもの」であり、後者は「注意を支配的関与にそれほどはらわなくてもよい場合に、ある程度まで、しかもその間だけかかわることが許される関与」である（Goffman 1963=1980: 49）。

たとえば、待合室で雑誌を読みながら自分の名前が呼ばれるのを待つ場合、主要関与と支配的関与は名前を呼ばれるのを待つことであり、副次的関与と従属的関与は雑誌を読むことである。だから、名前を呼ばれればすぐに雑誌を読むのを止めることができる。しかし、雑誌を読むことに夢中になり名前を呼ばれたことに気づかないということも起こる。この時、支配的関与は名前を呼ばれるのを待つことであるのに（ここは待合室なのだから！）、雑誌を読むことが主要関与になってしまっている。このような捻れは当事者たちにとってふさわしくないものとして経験されることになる。

こうしたふさわしくない関与を隠して適切な関与を装うのに役立つのが「関与シールド」（involvement shield）である。「関与シールド」とは「知覚をさえぎる遮蔽物」であり、「実際には状況義務を怠っていないながら、その状況にふさわしい関与を続けていると印象づけることができる手段のひとつである」（Goffman 1963=1980: 45）。これを用いると、「いつもな

ら否定的なサンクションしか得られないようなことがらでも安心して行なうことができる」(Goffman 1963=1980: 43)。ゴッフマンは、寝室や浴室といった隠れ場となるような空間だけでなく、あくびを隠す際の新聞紙のようなモノも「関与シールド」になりうると述べている。

カラオケにおいては、支配的関与として歌唱者の歌を「聴く」ことが要請されていても、参与者たちで共有されている順番交替の規範上、主要関与として選曲をすることが必要になる。そのため、この捻れは必ず生じる。だが、それを解消する工夫は、カラオケの機器的進化の過程とともにいくつか登場していると考えられる。

たとえば、本節冒頭で挙げたカラオケリモコン。これは、歌手名、曲名で検索できるだけでなく、歌唱者の年代に合わせて曲を提案してくれたり、履歴を元にどんな楽曲が多くの人に歌われているのか(人気があるのか)を教えてくれたりもするので、選曲時間の短縮につながることもあれば、むしろ選択肢が増え惑わされることもあるだろう。だがいずれにせよ、現在のカラオケリモコンは、リモコンと呼ぶにはあまりに大きく、タブレット大でスタンド型のものが多い。そのため、これを利用する時は歌本を読む時のような下を向く姿勢にならず、歌唱者を周辺視野で見ながら選曲することが可能になったのである。このとき、カラオケリモコンは、歌唱を聴くという支配的関与と選曲するという主要関与とを両立させることを可能にしている。その意味で、カラオケリモコンは聞き手(選曲者)にとっての「関与シールド」として利用されていると考えることができるのではないだろうか。

### (3) カラオケにおける「関与シールド」

カラオケにおいては、ほかにも「関与シールド」として機能していると考えられるものがいくつか考えられる。

まず、ゴッフマン自身も「関与シールド」の例として挙げている暗やみである(Goffman 1963=1980: 69)。本調査においてはそうではなかったが、カラオケボックスでは、客が自分の好きなように照明を暗くすることができるのが一般的である。歌唱中に照明器具によってチカチカと照らされることもあるが、全体的に照明を落とし場面参与者たちの視界を遮るという点で、また、歌唱者ではなく光を発するモニターの方に目が向きやすくなるという点でも、利用しやすい「関与シールド」である。

2 つめは、順番交替という規則である。交替で歌唱するというこの規則が、いずれかの聞き手は選曲している間に歌唱者の歌を「聴いていない」状態になる、ということ不可避なものとして位置づける。当然のことながら、歌唱者もそのことを知っており、ずっと自分の歌を聴いていれば選曲することができないのだから、全員が自分の歌唱をずっと聴いているはずはないことを了解している。こうして、この規則が、聴いていない状況の逸脱性のある程度軽減していると考えられる。

3 つめは、音響機器である。第 3 章第 3 節で見たように、歌唱が部屋中を満たすからこそ、聞き手が特定の何かに焦点化しない限り、聴いているように見えることを可能にする。したがって、カラオケの音響設備は、聞き手にとっての「関与シールド」として機能していると考えられる。そして、この音響機器は、歌唱者にとっても、聞き手が話している内容をかき消し、歌唱に集中しやすくするという点で「関与シールド」と言えるかもしれない。

4 つめは、モニターである。本章第 1 節で見たように、歌唱者にとっては、モニターの登場により、モニターを見ながら歌唱することが可能になったと同時に、歌詞カードを見ながら歌唱していた時とは異なり、斜め下方にあるモニターを見ながら歌唱することで、歌唱中も周辺視野で聞き手の様子を窺い知ることができるようになった。モニターの登場によって、歌唱という支配的関与が要請される場面で、聞き手の反応を「見る」という主要関与を実現することができるようになったと言えよう。

また、聞き手にとっては、歌唱者の方を向き歌唱を聴く姿勢を示さなくても、聞き手の目に入るモニター（それは、歌唱者の見るモニターとは別個にあって歌唱者の見るモニターとは別方向を向いていることもあれば、歌唱者と同じモニターを見ることもある）の方向を向いているだけで、歌唱を「聴いているように見える」状況を作り出す。必ずしもモニターを直視している必要はないのである。そして、歌唱者が歌唱に集中し始めれば、周辺視野でしか聞き手を見ることはできないということも、聞き手自身も知っている。だからこそ、支配的関与として歌唱者の歌を聴く（態度をとる）ことが要請されていようと、主要関与として選曲などの行為をおこなうことができると考えられる。

こうしたカラオケの「関与シールド」とカラオケの諸規範とは、相互に入れ子的な複雑な関係にある。順番交替という規範は、「支配的関与」と「主要関与」の捻れを不可避なものにする。私たちはその捻れを、リモコン、音響機器、モニターといった「関与シールド」によって多少なりとも隠蔽することができる。しかし、リモコンやモニターは歌唱者や聞き手の周辺視野を拡げるものでもあるため、「聞き手性」を適切に示す可能性に開かれつつも、捻れを明るみにする可能性にも開かれている。だが同時に、順番交替という規範そのものが、多少なりともこの捻れを許容しているものである。

カラオケにおけるモニターをはじめとする人工物は、歌唱者と聞き手の周辺視野を拡げることによって与していることから、互いの「場面参与性」を確認できるようにした。と同時に、それらは「関与シールド」としても機能することがあり、違反的な行為をひそかに実行することを可能にしてくれる。このように、カラオケにおける人工物は、一面では参与者たちの身勝手を可能にしつつ、一面では、他の参与者らと協働的、協調的にカラオケ場面をつくり上げる可能性に開かれている。人工物が社会関係を形づくのではない。人びとと人工物が社会関係を形づくしつつ、社会関係が人びとと人工物とをそのようなものとして形づくっているのである。

## 5 おわりに

本稿では、ある実際の場面をもとに、複数人でおこなわれるカラオケという活動の相互行為秩序について考察してきた。第2章では、先行研究においてカラオケという文化が社会関係にもたらしたと考えられている諸変化について整理したうえで、そこに潜む一定の先入見を指摘し、実際の場面を見ていくことの重要性について述べた。第3章では、日常会話と対比させながら、カラオケの諸規則についてまとめた後、とくに先行研究において問題視されてきた、他者の歌唱を「聴くこと／聴かないこと」に焦点化し、それがどのように実践されているかについて、データを参照しながら見てきた。第4章では、ゴッフマンの「関与」についての論考および「関与シールド」の概念を援用し、カラオケにおけるさまざまな人工物が「関与シールド」として機能しつつ、参加者の協働に与しうる点について論じてきた。

カラオケが社会関係に影響を及ぼすと言う時、私たちはカラオケ利用者のイメージやカラオケ機器という人工物の特性を自明のものとし、実際にその活動がどのようにおこなわれているかを見ないままに批評しがちである。カラオケだけではない。社会関係に入り込むさまざまなメディアの影響を語る際にも、私たちはしばしば同じような自明視をする。テレビゲーム然り、スマートフォン然り。しかし、本稿で見てきたように、人工物の特性は、私たちが思い込んでいる以上のかたちで目線や身振りといった身体運動と連携し、自己中心的にも協働的にも活用されうる可能性に開かれている。いや、むしろ、B.ラトゥールが「アクターネットワーク理論 (Actor Network Theory, ANT)」として述べているように、人工物はアクターとして行為の進行に参加している、と捉えることもできるかもしれない (Latour 2005=2019) <sup>(11)</sup>。

かつてのカラオケは、たしかに異質な他者を含むスナックのような場でおこなわれ、集合的な協働と協調が志向されていたのかもしれない。だが、歌詞カードを見て歌唱し、歌本を見て選曲し、歌唱者の方を見ていなければ「聴いていない」ように映ってしまう参加者は、本稿の考察を経た後に振り返ると、むしろ先行研究において批判的に描かれている現代のカラオケ参加者以上に、公的空間の中に私的空間、私有空間を作り出し、個人主義的、自己中心的あるいは自閉的な振る舞いをしているようにも見えてくる。現代のカラオケ場面は、モニター、音響機器、リモコンといった機械 (人工物) によって、かつてよりも協調的なカラオケが志向されているようにすら思えるのである。

本稿で扱ったカラオケ場面はあくまでも一事例であり、その一側面を扱ったに過ぎない。ここで見てきた内容がより正確性を帯びるためには、カラオケ場面における他の諸相——たとえば、聞き手の誰も知らない楽曲が歌唱される場合、同一歌唱者が立て続けに歌唱したり沈黙が続いたりという順番交替上の逸脱的場面や、誰も「聴いている」身振りをしていない「聞き手性」のうえでの逸脱的場面など——についての考察も必要であろう。これ



らについては、カラオケ研究の今後の課題としたい。その意味で、本稿はあくまでも「試論」である。

また、モニターを介した活動については、CSCW 研究で多くの蓄積がある。たとえば、昨今では、大学の講義もモニターを利用する機会が増えている。カラオケにおいては、モニターには周辺視野での作業参与性の確認を可能にしつつ、関与シールドとして参加者の支配的関与と主要関与の捻れを隠蔽する機能もあることを見てきたが、同じことは他の場面においても起こりうるのか。今後、別の場面におけるモニターを介した、あるいはモニターとの相互行為に関する研究との比較も重要な作業であろう。

そして、ビデオエスノグラフィーという手法上の大きな問題点もあった。今回、ビデオデータ（静止画）を画像変換したりイラスト化したりして提示することも試みたが、複数人が写っている画像は加工の程度を上げると状況が分かりづらいものになってしまった。また、そもそもイラスト化は、筆者が都合の良いように「加工」したという誤解を招くかもしれないし、人の顔の向きはイラスト化することでむしろわかりにくくなることもある。したがって、目隠し以外の加工のない静止画を用いて、せめて筆者自身の目線だけは隠さずに掲載することにしたのだった。しかし、目線（と顔の向き）が重要になる本稿において、この目隠しは大きな問題となった。このやり方がベストだったのかには疑問が残る。もっと都合よく利用できるソフトウェアがあるのかもしれないが、筆者はまだそれに出会ってはいない。ほかにも、連続的なデータのどの瞬間を静止画にするかという問題や、とくに本稿で扱ったような、歌詞のない前奏部分の経過や場面に流れる音量を表現することの難しさもある。こうしたビデオエスノグラフィーの研究成果の提示方法についても、大いに検討の余地がある。

### 【注】

- (1) 本稿では、第4章で詳述しているように、相互の視線のありかを相互に把握しあうことが為されている点に注目している。ここで佐藤（1992）は「視線を交える」と表現しているが、実際には、視線は個人Aとモニター、個人Bとモニターとの間に存在しているのであって、交わってはいない。
- (2) 白幡（1996）は、西洋と日本とのこの違いを、社会全体を背景とした西洋の「個人主義」と、限定された小集団の中の日本の「個人主義」というように区別している。また、数家（2008）は、日本の独唱は、組織に一体化した個人がふだん見せない側面、すなわち日本的個我主義の表出であると解説している。西洋と日本のこうした歌唱形式の違いは大変興味深く、今後は、諸外国において、どんな曲がどのように歌唱されているのかを分析する必要もあろう。
- (3) 数家鉄治は、女性の声にはハーフトーン（表声と裏声の間）という特徴があり、女性らしい話し方をするとこのハーフトーンを用いて裏声を出しているが、カラオケで

は表声、地声で歌うことができるという（数家 2008: 17-21）。このようなジェンダーフリーな活動としてカラオケを捉える見方もある。

(4) この療養者宅でおこなった在宅療養研究の成果としては、カラオケのセッティング場面での療養者の協働性について考察した堀田（2012）、および、上着や手袋等を身につける着替え場面における療養者と介助者2名の相互行為秩序に着目した堀田・檜田（2012）を参照していただきたい。

(5) 本調査データの公表に際しては、協力者から氏名と顔がわからないようにするという条件で、掲載許可を得ている。

(6) ここで挙げている「口ずさむ」という身振りは、「聞き手性の呈示」ではなく共同的活動そのものである、という見方もできよう。たしかに、たとえばデュエットのようにマイクを使用して複数人が「一緒に歌う」場合はまさに共同的活動である。だが、マイクを使用せず、あくまでも歌唱者の声の大きさを上回らない限りで口ずさんでいる場合は、歌唱を「聴いている」ことの身振りとして考えることができるのではないだろうか。

(7) ほかに、掛け声を伴う「合いの手」などがあるが、一般的な語法としては手拍子もこの中に含まれるものとするようである（『デジタル大辞典』）。ここでは、本調査データから確認することができた「聴いている」身振りに限定して記してある。

(8) その意味では、聞き手が歌唱者の歌唱中に聴いていなくとも、間奏に入る時や楽曲全体の終了時といったタイミングで拍手をすることで、聴いていなかった事実がいわば“清算される”とも言えそうである。したがって、拍手には、いわば時間軸を超える「関与シールド」という特殊な性質があると考えられる。また、本調査では、聞き手が明らかに音の出ない拍手をしていたり、カラオケリモコンの方を見ながら歌唱者に向けて拍手し自らの主要関与を隠蔽しているように見えたりするシーンを確認している。そして、ある聞き手の拍手につられて他の聞き手が拍手をし始める「カスケード (cascade)」(McIlvenny 1995) も生じている。このように、拍手については詳述すべき点が多くありそうだが、これらについては別稿に譲りたい。

(9) カラオケ自体は、およそ14時55分頃から緩やかに始まり、16時半頃に終了した。図2から図9のデータは、筆者がこの日2回目に歌唱するシーンである。

(10) 佐藤（1992）も、この「作業参与性」を思わせる論調で、モニターは「仲間が注目するという視線の可能性を確保したうえで、現実にはカラオケ映像が人々の視線を引きつけプライバシーを保護すること」を可能にしていると言及している。それは「全人格的な交わりを回避」し「相手の歌に本質的に無関心」な「新人類」にとって好都合なツールとして描かれている（佐藤 1992: 133-4）。だが、視線が交わらなければ全人格的な交わりはできないのだろうか。人工物が介在する人間関係に関する議論には、しばしばこうした視覚優位性を前提としたものが少なくない。だが、水川（1997）が論じるような、視覚からだけでは説明が困難な同調や協調のかたちがある、という立場から、本稿は書かれている。

(11) ただし、「アクターネットワーク理論」の人工物に関する考え方には注意を要する。たとえば、N.クロスリーは、人間関係が「非人間 (no-human)」のネットワークに埋め込まれ、それらを埋め込んでいるという視点はたしかに重要だが、「非人間」はアクターとして扱われるべきではない、と述べている。その理由として、社会学者には「非人間」をアクターとして分析する能力がないこと、その理論が「非人間」の「観点 (point of view)」を扱おうとしておらず、あくまでも人間の観点からその作用について論じていること、また、「非人間」は、人間と同様に関係に入り込むことができないため、同じくアクターである人間に、アクターとして見なされていないことを挙げている (Crossley 2011: 42-5)。ラトゥールの主張とクロスリーの反論についての考察は、今後の理論研究の課題としたい。

### 【引用文献】

- Crossley, N., 2011, *Towards Relational Sociology*, Routledge.
- 江原由美子, 1987, 「座席取りの社会学」山岸健編『日常生活と社会理論——社会学の視点』慶應通信, 131-52.
- Goffman, 1963, *Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings*, Glencoe: Free Press. (丸木恵祐・本名信行訳, 1980, 『集まりの構造——新しい日常行動論を求めて』誠信書房.)
- 芳賀学, 1991, 「現代カラオケ考」吉田民人編『社会学の理論でとく 現代のしくみ』新曜社, 112-3.
- Heath, C., 1986, *Body Movement and Speech in Medical Interaction*, Cambridge University Press.
- 堀田裕子, 2012, 「『社交』としての在宅療養場面——ビデオエスノグラフィーに基づく相互行為分析」『コロキウム』7: 166-87.
- 堀田裕子・樫田美雄, 2012, 「在宅療養者と介護者の相互行為分析——ある脊椎損傷者の着替え場面に注目して」『徳島大学地域科学研究』2: 1-16.
- 鍛冶博之, 2011, 「カラオケの商品史(2)」『同志社大学社会科学』40(4): 165-95.
- 数家鉄治, 2008, 「カラオケの社会的基盤」『大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要』(カラオケ産業研究特集号) : 1-27.
- Latour, B., 2005, *Reassembling the Social*, Oxford University Press. (伊藤嘉高訳, 2019, 『社会的なものを組み直す——アクターネットワーク理論入門』法政大学出版局.)
- 前川洋一郎編著, 2009, 『カラオケ進化論——カラオケはなぜ流行り続けるのか』廣済堂出版.
- McIlvenny, P., 1995, “Seeing conversation: Analyzing sign language talk”, in Have, P. T. and Psathas, G. (ed.), *Situated Order: Studies in the Social Organization of Talk and Embodied Activities*, Washington: University Press of America, 129-50.

- 水川善文, 1997, 「ビデオゲームのある風景——インタラクションの中のデザイン」山崎敬一・西阪仰編『語る身体・見る身体』ハーベスト社, 123-43.
- 村井靖児, 1995, 『音楽療法の基礎』音楽之友社.
- 西阪仰, 1996, 「自然な人工物」『認知科学』3(2): 50-61.
- 野口恒, 2005, 『カラオケ文化産業論——21世紀の「生きがい社会」をつくる』PHP 研究所.
- Sacks, H., Schegloff, E.A. and Jefferson, G., 1974, “A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation.”, *Language* 50(4), 696-735. (西阪仰訳, 2010, 会話のための順番交替の組織——最も単純な体系的記述) H.サックス・E.A.シュエグロフ・G.ジェファソン(西阪仰訳, S.サフト翻訳協力)『会話分析基本論集——順番交代と修復の組織』世界思想社, 7-153.)
- 佐藤卓己, 1992, 「カラオケボックスのメディア社会史——ハイテク密室のコミュニケーション」アクロス編集室編『ポップ・コミュニケーション全書——カルトからカラオケまでニッポン「新」現象を解明する』PARCO 出版, 112-43.
- 白幡洋三郎, 1996, 『カラオケ・アニメが世界をめぐる——「日本文化」が生む新しい生活』PHP 研究所.
- Suchman, L., 1987, *Plans and Situated Actions: The Problem of Human Machine Communication*, New York and Cambridge UK: Cambridge University Press. (佐伯胖監訳, 上野直樹・水川喜文・鈴木栄幸訳, 1999, 『プランと状況的行為——人間 - 機械コミュニケーションの可能性』産業図書.)



\*\*\*\*\*

【編集後記】

『現象と秩序』第10号記念号をお届けします。これまで、半年に1冊ずつ発行してきましたので、2014年10月の創刊以来、刊行前の準備期間を入れて、丸5年がたったということになります。ひとつの区切りと考え、総目次（発行順と著者名順）を掲載しました。また、この総目次の冒頭には、堀田委員による「ふり返り」が掲載されています。特集間関係を中心に、本誌がゆるやかなまとまりをもって発行され続けてきたという内容です。この記事と「総目次」をガイドにして、過去の号に掲載された諸論文を読み返して頂ければ、幸いです（全ての号がWEB上に存在し、かつ国立国会図書館にも入っています）。

本誌は、一見ばらばらな論考の寄せ集め誌にみえます。しかし、一定の方向性はある（あるいは、出てきた）、とも言えるのではないのでしょうか。たとえば、本号の第2論文の末尾では、つぎのような主張がなされています。「罵り表現の運用のされ方については、粗雑どころかむしろ精密で洗練されたもの」（本号35頁）であることが発見された、という主張です。罵るときに、人はぞんざいな言い方をしますが、そのぞんざいさのなかに、ぞんざいさにおいて、洗練が見い出される、というのです。過去に掲載されたエスノメソドロジー系の論文においても、似た主張がありました。例えば、先号の舞弓・樫田論文では、看護学生の「無駄な質問（知っているはずのことを聞く質問）」中に、看護学生の「専門家的慎重さ」が読み取られています（9号50頁）。両論文の主張はともに、一見誤った/乱雑な「現象」のなかにも、有意味な「秩序」があることの発見として、位置づけることができるでしょう。いずれも本誌らしい論文といえると思います。最近『現象と秩序』という本誌の誌名が各論文から透けてみえるようになってきている、という言い過ぎでしょうか。

11号からは、堀田裕子氏に編集長を交代します。次の5年間も『現象と秩序』誌を、どうぞよろしくお願いいたします。（Y.K.）

\*\*\*\*\*

『現象と秩序』編集委員会（2018年度）

編集長：樫田美雄

編集委員：樫田美雄(神戸市看護大学)、中塚朋子(就実大学)、堀田裕子(愛知学泉大学)

編集幹事：松田侑子(神戸市外国語大学)

編集協力・印刷協力：村中淑子(桃山学院大学)

『現象と秩序』第10号記念号

2019年 3月31日発行

発行所 〒651-2103 神戸市西区学園西町 3-4

神戸市看護大学 樫田研究室 現象と秩序企画編集室

電話・FAX) 078-794-8074 (樫田研), e-mail: kashida.yoshio@nifty.ne.jp

PRINT ISSN

: 2188-9848,

ONLINE ISSN

: 2188-9856

<http://kashida-yoshio.com/gensho/gensho.html>